



STAR WARS®

Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT



EPISODE II
ANGRIFF DER KLONKRIEGER

Kinostart: 16. Mai 2002

STAR WARS®

Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

... ist ein Projekt der Stiftung Lesen in Kooperation mit Twentieth Century Fox of Germany.

Zum Kinofilm „Star Wars Episode II – Angriff der Klonkrieger“ (Start 16.5.2002) erscheint die vorliegende Broschüre „Ideen für den Unterricht“, die weiterführenden Schulen in Deutschland und Österreich kostenlos zur Verfügung gestellt wird.

HOTLINE FÜR SCHULEN

Möchten Sie mit Ihrer Klasse den Film besuchen? Fragen Sie ab Filmstart direkt im Kino nach der Möglichkeit von Vormittags- und Schulvorführungen.

In einigen Kinos wird der Film auch in englischer Originalfassung zu sehen sein. Bitte informieren Sie sich über die geplanten Aufführungsorte und die Möglichkeit von Sondervorführungen in deutscher und englischer Fassung.

Ansprechpartnerin für Deutschland

Jeannette Anthes

Tel.: 069-60 90 2-226

Fax: 069-627715

e-mail: JanetA@fox.com

Ansprechpartnerin für Österreich

Ulrike Edelmann

Tel.: 01-52 32 629

Fax: 01-52 67 297

e-mail: UlrikeE@fox.com

IMPRESSUM

Herausgeber: Stiftung Lesen, Fischtorplatz 23, 55116 Mainz

Tel.: 06131/28890-0

Fax: 06131/230333

www.StiftungLesen.de

Verantwortlich: Heinrich Kreibich, Prof. Dr. Klaus Ring

Projektmanagement: Gaby Hohm

Redaktion: Karen Ihm, Ulrike Schöll, Sabine Uehlein

Mitarbeit: Miriam Holstein

Gestaltung: Plugin Mediendesign, Uelversheim

Druck: Mohn Media, Gütersloh

Auflage: 100.000 Exemplare

© Stiftung Lesen, Mainz 2002

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Fachautoren:

Dr. Hans Edwin Friedrich, Privatdozent für Deutsche Philologie an der Universität München, Seiten 13, 14

Burkhard Hoffmann, Lehrer für Ethik, Philosophie und Deutsch in Mainz, Seiten 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12

Karl Hoffmann, Filmschaffender in Berlin, Seiten 15, 16

Sönke Erich Krützfeld, Kirchenrat im Referat Bildung, Schule und Jugend der EKHN, Darmstadt, Seiten 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12

Reimar Seibert-Kemp, Lehrer für Englisch und Latein am Georg-Büchner-Gymnasium in Köln-Weiden, Seiten 5, 6, 7, 17, 18

Lesetipps (Auswahl und Besprechungen): Dr. Hans Edwin Friedrich, Privatdozent für Deutsche Philologie an der Universität München

Ansprechpartnerin Twentieth Century Fox of Germany:

Eva Conradi, Publicity Manager

Tel.: 069/60 90 22 47

Fax: 069/60 32 99 80

e-Mail: EvaC@fox.com

SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN, LIEBE KOLLEGINNEN UND KOLLEGEN,

die Faszination an der „Star Wars“-Saga ist auch in ihrem 25. Jubiläumsjahr ungebrochen, verbindet Generationen von „Star Wars“-Fans und ergreift auch „Star Wars“-Neulinge. Im Mai diesen Jahres kommt nun mit „Episode II – Angriff der Klonkrieger“ eine neue Episode der Saga in die Kinos, an die sich inhaltlich und technisch große Erwartungen knüpfen.

Die Verfilmung einer weiteren Folge dieses modernen Mythos, der seit einem Vierteljahrhundert das Kinogeschehen prägt und in vielerlei Hinsicht Maßstäbe gesetzt hat – inhaltlich, technisch, filmhistorisch –, nimmt die Stiftung Lesen zum Anlass, um Ihnen in der Reihe „Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund“ Anregungen zur Behandlung der mit diesem Film verknüpften Themen für den Unterricht in den Klassen 8 – 13 zu geben.

Die Welt der Protagonisten in „Star Wars“ ermöglicht – neben der Behandlung des Genres Science Fiction – in vielerlei Hinsicht eine Auseinandersetzung mit fundamentalen Themen wie Gut und Böse, Mensch und Technik, Individuum und Heldentum. Darüber hinaus bietet der Film die Grundlage zu einer Diskussion über die Herausbildung des Phänomens der Markenkultur und der Entstehung von Fans und Fangemeinden. Die damals wie heute bahnbrechenden Special Effects sind ebenfalls Thema.

Gemeinsam mit Fachleuten aus Schule und Forschung haben wir die vorliegenden Ideen für den Unterricht entwickelt, die als Kopiervorlagen für Schülerinnen und Schüler konzipiert sind. Sie ermöglichen sowohl eine unterrichtliche Vorbereitung als auch eine fächerübergreifende Aufarbeitung der Themen in den Fächern Filmernziehung, Deutsch, Englisch, Kunst, Religion und Ethik. Die Arbeitsblätter sind selektiv nutzbar und stellen keine in sich abgeschlossene Unterrichtseinheit dar. Am Ende der Broschüre finden Sie Lesetipps zu erzählender und Sachliteratur zum Genre Science Fiction, Literatur rund um „Star Wars“ und zu filmischen Aspekten.

Machen Sie mit Ihrer Klasse/Ihrem Kurs mit bei unserem „Star Wars“-Quiz und testen Sie Ihr Wissen. Die Fragen finden Sie auf der hinteren Umschlagseite oder unter www.StiftungLesen.de.

Wir freuen uns zu erfahren, ob und wie Sie die Anregungen in Ihrem Unterricht nutzen konnten.

Ihre Stiftung Lesen



INHALT

DIE „STAR WARS“-SAGA	3
GESCHICHTE ERZÄHLEN VIA FILM	6
„STAR WARS“: MÄRCHEN, MYTHOS, EPOS UND SAGA	7
„MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN“	8
MODERNE RITTER DER TAFELRUNDE: DIE JEDI-RITTER	9
DIE FIGUR DES HELDEN – MÖGLICHKEITEN DES INDIVIDUUMS	10
MENSCHEN, MONSTER UND MASCHINEN	11
„STAR WARS“: BESTANDTEIL UNSERER KULTUR?	12
DAS GENRE SCIENCE FICTION	13
REZEPTIONSGESCHICHTE UND FANKULTUR	14
MERCHANDISING, CROSS-SELLING, PRODUCT PLACEMENT & CO.	15
DIE MARKE „STAR WARS“	16
„STAR WARS“: ANGRIFF DER EFFEKTE	17
ABC DER EFFEKTE	18
SPECIAL EFFECTS: DIE FIRMA INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC	19
DER REGISSEUR GEORGE LUCAS: EIN LEBEN - NUR - FÜR „STAR WARS“?	20
LESETIPPS	21
FILMQUIZ	25

HINWEISE ZUR VERWENDUNG DER ARBEITSBLÄTTER IM UNTERRICHT

Mit der vorliegenden Sammlung von Unterrichtsideen präsentieren wir Ihnen vielseitige Möglichkeiten, wie Sie sich mit Ihren Schülern dem Film „Star Wars“, dem Genre Science Fiction und den sich daran anschließenden Themenkomplexen nähern können. Dabei werden Sie erkennen, dass keinesfalls alle auf der Hand liegenden Themen und methodischen Zugänge aufgegriffen wurden. Sie sind also herzlich eingeladen, die vorliegenden Unterrichtsideen zu erweitern und zu vertiefen.

Die Beschäftigung mit dem Film und seinen verschiedenen thematischen Schwerpunkten ist ab Klasse 8 zu empfehlen. Grundsätzlich können die Materialien unabhängig voneinander verwendet werden, und da sich die Arbeitsblätter an unterschiedliche Altersstufen wenden, ist evtl. eine Auswahl erforderlich.

Manche Arbeitsblätter enthalten auch Anregungen für Rollen- und Interaktionsspiele und ähnliche erfahrungsorientierte Arbeitsformen, wie sie

in neueren Lehrplänen und in modernen Unterrichtsmaterialien selbstverständlicher Bestandteil sind. Wer in seiner täglichen Arbeit bereits mit diesen didaktischen Methoden vertraut ist, wird die Blätter sicher um diese oder ähnliche erfahrungsintensive Arbeitsschritte erweitern können. Als Grundregeln für eine solche Arbeitsweise, die Schülerinnen und Schüler einlädt, Persönliches von sich preiszugeben und sich dadurch selbst zu erfahren, haben sich nachstehende Punkte bewährt:

- Jeder entscheidet selbst, was er den anderen mitteilen möchte. Niemand wird zu einer Äußerung gezwungen.
- Kommentare und Bewertungen von Äußerungen unterbleiben. Rückfragen sind erlaubt.

Ebenfalls sinnvoll ist die Einhaltung des auf den Arbeitsblättern oft empfohlenen Wegs vom Ich (Einzelarbeit) zum Du (Arbeit mit einem Partner oder in der Kleingruppe) zur Gruppe (Austausch im Plenum).

DIE „STAR WARS“-SAGA

Bereits der erste Teil von „Star Wars“, der 1977 in die Kinos kam, galt als Meilenstein der Filmgeschichte: revolutionäre Special Effects, sieben Oscars und Besucherrekorde in kürzester Zeit machten die Sternensaga von Drehbuchautor und Regisseur George Lucas einzigartig. Nicht zuletzt äußerte sich der hohe anerkannte kulturelle, historische und ästhetische Wert von „Star Wars“ in der 1989 erfolgten Aufnahme des Films in die Liste der „National Film Registry“ der Library of Congress Film Preservation Board. Im Mai diesen Jahres erscheint nun – pünktlich zum 25-jährigen Jubiläum des Epos – vom Meister der Special Effects die neue „Episode II - Angriff der Klonkrieger“.

Generationsübergreifend gelingt es Lucas seit 25 Jahren, die Zuschauer für sein modernes Märchen zu begeistern. Die filmische Umsetzung großer elementarer Themen wie etwa dem Kampf zwischen Gut und Böse und

der Widersprüchlichkeit zwischen Mensch und Technik brachte „Star Wars“ Kultstatus und eine entsprechende Fangemeinde.

Außergewöhnlich ist auch die Reihenfolge der entstandenen Episoden:

Die erste Trilogie des Epos, die der Regisseur Ende der 70er und in den 80er Jahren ausarbeitete, erzählte genau genommen die Fortsetzung der Geschehnisse, die nun erst abgedreht werden. Insofern gehört die aktuelle Episode II zur „Geschichte vor den Geschichten“.

In den „Star Wars“-Filmen, die alle beginnen mit „Es war einmal vor langer Zeit in

einer weit entfernten Galaxis...“, wird eine einzige Geschichte erzählt. Die verbindenden Glieder dieser langen Kette sind die weit entfernte Galaxis und ihre Welten, ihre Bewohner und einzelne Helden, deren Geschichten untereinander und mit den schicksalhaften Konflikten der Mächte in dieser Galaxis verwoben sind.



Star Wars (1977, Episode IV)

„Es herrscht Bürgerkrieg. Raumschiffe der Rebellen, die von geheimen Basen aus operieren, haben ihren ersten Sieg gegen das böse galaktische Imperium errungen. Während der Schlacht gelang es Spionen der Rebellion, Geheimpläne der ultimativen Waffe des Imperiums, des Todessterns, zu erbeuten, einer bewaffneten Raumstation mit genügend Feuerkraft, um einen ganzen Planeten zu vernichten. Verfolgt von imperialen Agenten, flüchtet Prinzessin Leia in ihrem Raumschiff Richtung Heimat, an Bord die Pläne, die ihr Volk retten und der Galaxis die Freiheit wiedergeben können...“

Das Imperium schlägt zurück (1979, Episode V)

„Es ist eine schwere Zeit für die Rebellion. Obwohl der Todesstern zerstört werden konnte, haben imperiale Truppen die Einheiten der Rebellen von ihren Basen vertrieben und verfolgen sie durch die Galaxis. Um einen Kampf mit der gefürchteten imperialen Sternenslotte zu vermeiden, hat eine Gruppe Freiheitskämpfer unter Führung von Luke Skywalker auf der entlegenen Eiswelt Hoth eine neue geheime Basis erbaut. Der böse Lord Darth Vader, davon besessen, den jungen Skywalker zu finden, hat Tausende von Suchdroiden in die Weiten des Alls entsandt...“

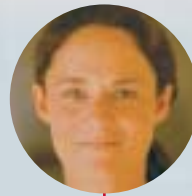
Die Rückkehr der Jedi-Ritter (1982, Episode VI)

„Luke Skywalker ist auf seinen Heimatplaneten Tatooine zurückgekehrt, um seinen Freund Han Solo aus den Händen des Gangsters Jabba the Hutt zu befreien. Luke weiß nicht, dass das galaktische Imperium im Geheimen damit begonnen hat, eine neue bewaffnete Raumstation zu bauen, die noch mächtiger ist als der erste gefürchtete Todesstern. Wenn diese ultimative Waffe fertiggestellt wird, bedeutet sie für die kleine Gruppe von Rebellen, die der Galaxis die Freiheit wiedergeben wollen, den sicheren Untergang...“

Die dunkle Bedrohung (1999, Episode I)

„Die galaktische Republik wird von Unruhen erschüttert. Die Besteuerung der Handelsrouten zu weit entfernten Sternensystemen ist der Auslöser. In der Hoffnung die Angelegenheit durch eine Blockade mit mächtigen Kampfschiffen zu beseitigen, hat die unersättliche Handelsföderation jeglichen Transport zu dem kleinen Planeten Naboo eingestellt. Während der Kongress der Republik endlose Debatten über diese beunruhigende Kette von Ereignissen führt, entsandte der Oberste Kanzler insgeheim zwei Jedi-Ritter, Wächter des Friedens und der Gerechtigkeit, um den Konflikt beizulegen...“

DIE CHARAKTERE (AUSWAHL)



Shmi Skywalker: Sklavin auf dem Planeten Tatooine.



Königin Amidala von Naboo: In Gefahrensituationen nimmt sie die Identität der Zofe Padmé Naberrie an.



Anakin Skywalker: wird auf die dunkle Seite der Macht gezogen, ist später Darth Vader.



Han Solo: wird durch seine Liebe zu Leia zu einem wichtigen Mitstreiter der Rebellen.



Leia Organa: wird von Luke und Han Solo aus der Gewalt Darth Vaders befreit.



Luke Skywalker: kämpft zusammen mit Han Solo gegen das Imperium.

Der Senat: Einberufen auf dem Planeten Coruscant, hat der Senat Macht über die ganze Republik. Die Regierung steckt jedoch in einer Krise, es herrscht Korruption und Machtmissbrauch. Hoffnung auf Reform gibt die Wahl **Palpatines** zum Obersten Kanzler, der jedoch später als Imperator die auf Brutalität und Terror basierende Alleinherrschaft ergreift.



Der hohe Rat der Jedi: befindet sich auf Coruscant und besteht aus 12 Mitgliedern. Diese sind frei von Eifersucht und Egoismus und entscheiden weise und tatkräftig.



Yoda: Der altherwürdige Jedi-Meister lehnt Anakins Ausbildung zum Jedi-Ritter ab und klärt sich später widerstrebend dazu bereit, Lukes Ausbildung abzuschließen.



Qui-Gon Jinn: Jedi-Meister, „entdeckt“ Anakin Skywalker.



Obi-Wan Kenobi: Schüler von Qui-Gon Jinn. Nach dessen Tod übernimmt er die Ausbildung von Anakin Skywalker, unterweist später Luke Skywalker in den Fähigkeiten der Macht.



C-3PO: wird von Anakin Skywalker gebaut, hilft zusammen mit R2-D2 den Rebellen um Luke Skywalker und Han Solo.



Chewbacca: wird von Han Solo aus einem Arbeitslager befreit und ist ab diesem Zeitpunkt sein treuer Begleiter und Helfer.



Jar Jar Binks: wird von Qui-Gon Jinn aus der Verbannung gerettet, was ihn auf Lebenszeit an den Jedi-Meister bindet.

R2-D2: gehört als Arbeitsdroide schon zum Königshaus Naboo. Wird später von Prinzessin Leia beauftragt, nach Obi-Wan Kenobi zu suchen.

„EPISODE II - ANGRIFF DER KLONKRIEGER“

10 Jahre nach den Ereignissen in Episode I herrscht erneut Unruhe im galaktischen Staat, da sich verschiedene Sonnensysteme unter dem Kommando des Anführers der Aufständischen, Graf Dooku (Christopher Lee), von der Republik abspalten wollen. Damit wird es für die Gruppe der Jedi-Ritter immer schwieriger, den Frieden der Galaxis zu schützen. Um gegen die Separatisten vorzugehen, wird der Senat auf Couscant einberufen. Auch Padmé Amidala (Natalie Portman), die ehemalige Königin von Naboo, erscheint als Repräsentantin ihres Heimatplaneten, um darüber abzustimmen, ob zum Schutz der Republik eine gemeinsame Armee aufgestellt werden soll. Palpatine (der spätere Imperator, Ian McDiarmid) plant hierfür die Auswahl eines besonders guten Kämpfers, der als Klon die Basis für die späteren Stormtrooper darstellen soll.

Der 19-jährige Anakin Skywalker (Hayden Christensen) hat inzwischen seine Ausbildung in den Wegen der Macht durch Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) abgeschlossen. Er soll Padmé vor Mordanschlägen beschützen und kommt ihr im Verlauf der weiteren Ereignisse näher.

Auf der Suche nach Anakins Mutter, die von Tusken überfallen und getötet wird, zeigt sich Anakins erster Schritt zur dunklen Macht. Durch den erlebten Tod seiner Mutter wachsen in Anakin Zorn und Rache und er wird näher an das Böse geführt.

Währenddessen entdeckt Obi-Wan die Fabrik, in der die Kampfdroiden geklont werden. Er wird von Graf Dooku gefangen genommen und soll in der Exekutionsarena seinen Tod finden. Auch Padmé und Anakin, die ihm

zu Hilfe eilen, werden von Dooku gefasst. Zwischen den Jedi und den Droiden entbrennt ein entsetzlicher Kampf...

Für die Macher von „Star Wars“ liegen der Episode II die Schlüsselbegriffe „choices“, „connections“ und „fun“ zugrunde, doch stehen diese Begriffe auch für die gesamte Saga:



„Wahlmöglichkeiten“ gibt es in unterschiedlicher Hinsicht. Die Helden des Epos müssen ihre Entscheidungen treffen zwischen der Macht des Guten und des Bösen, zwischen Einvernehmen und Aggression, zwischen Kampf und Flucht und zwischen Gefühl und Verstand.

Die Entscheidungen um verbotene Liebe und die Handlungsweisen

der Jedi-Ritter beeinflussen die Situation innerhalb der Galaxis.

„Verbindungen“ ziehen sich durch alle Episoden von „Star Wars“. In Episode II werden Zusammenhänge nicht nur innerhalb der Personen und insbesondere der Familie Skywalker deutlich, sondern betreffen auch die Plätze, an denen die Protagonisten agieren, und die Vorgeschichte und Auswirkungen von Intrigen, Plänen und Kämpfen.

„Spaß“, als drittes Schlüsselwort des Filmes, verbindet das Kino mit den Rezipienten. Spaß sollen die Zuschauer nicht nur an den Filmen selbst haben, sondern auch an der außergewöhnlichen Geschichte und am Spektakel „Star Wars“, das man mit der Familie und mit Freunden genießen kann.

Diese Schlüsselbegriffe finden sich auch in den verschiedenen Arbeitsblättern wieder.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Veranstatet eine Umfrage zum Thema „25 Jahre Star Wars“. Ihr könnt dazu einen eigenen kleinen Fragenkatalog entwickeln. Folgende Fragen sollten in jedem Fall gestellt werden: Was verbindest du mit „Star Wars“? Welchen Film kennst du? Wie hat er dir gefallen? Wann und wo hast du ihn gesehen? Was ist dir besonders positiv/negativ in Erinnerung geblieben? Wer ist deine Lieblingsfigur? Ihr solltet die Umfrage zunächst in eurer Klasse durchführen. Anschließend könnt ihr den Personenkreis beliebig ausweiten. Kleiner Tipp: Befragt eure Eltern und auch eure Lehrer und Lehrerinnen! Die haben bestimmt auch etwas dazu zu sagen.
- ★ Versucht die Handlung der Episoden I, II, IV, V und VI in je einem Satz zu umreißen. Falls ihr die Filme nicht gesehen habt, könnt ihr euch z. B. unter german.imdb.com informieren.
- ★ Schaut euch die erste „Star Wars“-Trilogie an. Ihr könnt dabei arbeitsteilig in Gruppenarbeit vorgehen:

Jede Gruppe schaut sich einen Film an und verfasst in Stichworten ein Protokoll der Filmsicht. Ihr könnt dabei folgendes Raster zu Grunde legen: Handlung/Personen/Ort/Schlüsselszenen und -ereignisse/eigene Anmerkungen.

Stellt eure Ergebnisse in der Gesamtgruppe vor. Rekonstruiert dabei gemeinsam den Handlungsverlauf der Trilogie. Klärt dabei auch die folgenden Fragen:

Welche Handlungsstränge werden geknüpft? Wie werden sie gelöst bzw. was bleibt unaufgelöst?

- ★ Vergleiche die Dramaturgie von Episode IV mit der von Episode I. Zeige Unterschiede und Gemeinsamkeiten auf.
- ★ Welchen Erzählungsfortgang erwartest du in Episode III? Skizziere den möglichen Handlungsverlauf. Wie könnte der Titel lauten? Wie ließe sich der „Star Wars“-Mythos in einer Episode VII fortsetzen? Schreib eine Synopsis.

GESCHICHTEN ERZÄHLEN VIA FILM

„Als der Film begann, Geschichten zu erzählen, wurde er Massenmedium...“

Dirk Blotbner: Erlebniswelt Kino – Über die unbewusste Wirkung des Films

(Bergisch Gladbach 1999), S. 39

Das Medium Film erfreut sich seit seiner Entstehung unglaublicher Beliebtheit bei Menschen allen Alters und jeder Herkunft. Insbesondere der Film, der eine Geschichte erzählt, der sogenannte Spielfilm, ist das Massenmedium par excellence. Wie aber lässt sich die Popularität des Spielfilms erklären?

Im Jahre 1908, als das Medium Film gerade erst geboren war, äußerte sich der bekannte russische Schriftsteller Leo Tolstoj (1828 - 1910) in einem Interview geradezu euphorisch über die Vorzüge dieses neuen Mediums:

„Sie werden sehen, daß dieser kleine klickende Apparat mit der Kurbel eine Revolution in unserem Leben bewirken wird – im Leben der Schriftsteller. [...] Dieser schnelle Szenenwechsel, dieses Ineinander von Gefühl und Erfahrung – das ist viel besser als die schwerfällige und langwierige Art zu schreiben, an die wir gewöhnt sind. Das ist lebensnäher. Auch im Leben vollziehen sich Wechsel und Übergänge blitzartig vor unseren Augen, und die Gefühle sind wie ein Wirbelsturm. Das Kino hat das Geheimnis der Bewegung vergöttert. Und das ist etwas Großartiges.“

zitiert nach Joachim Paech: Literatur und Film (Stuttgart 1997), S. 122f.

ERLEBNISWELT SPIELFILM

„Der beständige Fluss von Bild, Ton und Bewegung erzeugt eine Hier-und-Jetzt-Erregung, die den Zuschauer in das Filmerlebnis eintauchen lässt. So nimmt aufgrund des Mediums Film die Fantasie die Gestalt und die Gefühlskraft von Realität an.“

Joseph M. Boggs & Dennis W. Petrie: The Art of Watching Films (Mountain View CA 5/2000), S. 3

Filme nehmen uns mit auf einen fantastischen Ausflug in eine andere Welt. Sie beziehen ihre besondere Wirkung daraus, dass sie uns diese erfundene Welt so realistisch und intensiv wie möglich erleben lassen. Auf vielfältige Weise versuchen die Filmemacher uns dieses Erlebnis zu verschaffen...

„Die dramaturgische Gestaltung durch den Autor zielt bei den Zuschauern auf bestimmte Wirkungen, die sich in kognitive, emotionale und viszerale (sinnliche) einteilen lassen. Unter kognitiven Wirkungen sind Frage-Antwort-Verläufe, Prozesse der Hypothesenbildung, Bildung von Assoziationen usw. zu verstehen; auch das Verstehen der Geschichte insgesamt. Mit emotionalen Wirkungen sind die Gefühle gemeint, die ein Film hervorruft: Spannung, Angst, Freude etc. Viszerale Wirkungen bezeichnen die Sinnesempfindungen des Rezipienten: visuelle Spannung, Farbwirkungen, Schwindelgefühle u. a. Die drei Bereiche gehören eng zusammen (z. B. löst die Entstehung einer Frage Spannung oder Neugierde auf die Antwort aus).“

Jens Eder: Dramaturgie des populären Films (Hamburg 1999), S. 16

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Tauscht euch aus über eure Lese-, Theater- und Filmerlebnisse und stellt die Vorzüge der verschiedenen Medien zusammen, und zwar hinsichtlich ihrer Möglichkeiten eine Geschichte zu erzählen, die den Leser bzw. Zuschauer in ihren Bann zieht.
- ★ Welche Vorzüge sieht Tolstoj in dem Medium Film? Welche Begründung gibt er?
- ★ Versucht einen Ausschnitt aus „Star Wars“ in eine Szene für ein Theaterstück oder in einen Romanauszug umzuwandeln und beschreibt die Probleme, die sich bei der Umsetzung auftun.
- ★ Fehlt euch in Filmen etwas, das ihr in Romanen oder Theaterstücken findet?

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Tauscht euch aus über kognitive, emotionale und viszerale Wirkungen von Szenen bzw. Momenten euch bekannter Spielfilme. Wie kamen sie zustande? erinnert ihr euch auch an vom Filmemacher vermutlich nicht beabsichtigte Wirkungen?
- ★ Beobachtet beim Kinobesuch von Episode II arbeitsteilig jeder eine der drei verschiedenen Wirkungen (kognitive, emotionale und viszerale). Achtet dabei auf die konkrete Art der Wirkung sowie auf deren Auslöser. Notiert unmittelbar nach dem Kinobesuch in einer Tabelle stichwortartig alles, woran ihr euch noch erinnern könnt. Tragt eure Ergebnisse zusammen und beurteilt den 'Angriff' des Films auf unser Denken, Empfinden und Fühlen.
- ★ Überlegt euch weitere Wirkungen, die der Film hätte hervorbringen können, und sammelt Ideen, wie sie filmisch hätten erzeugt werden können.

„STAR WARS“: MÄRCHEN, MYTHOS, EPOS UND SAGA

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

Die Erfolgsserie „Star Wars“ – selbst schon ein „Mythos“ – stellt eine kreative Kombination alter, miteinander verwandter Erzählformen dar: Märchen, Mythos, Epos und Saga verbinden sich zu einer modernen Erzählung, die viele Menschen anspricht.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

★ Notiert stichwortartig alle „Star Wars“-Elemente, die euch zu der jeweiligen Erzählform (Märchen, Mythos, ...) einfallen, tragt eure Ergebnisse zusammen und vergleicht sie.

★ Versucht den Erfolg von „Star Wars“ aus der Verbindung dieser Elemente heraus zu erklären. Was noch trägt eurer Meinung nach zu dem großen Erfolg bei?

Märchen

kürzere volkstümliche Prosaerzählung von erfundenen, fantastisch-wunderbaren Begebenheiten, ohne klare räumliche und zeitliche Festlegung. Das typische Personal – einfache Menschen, König/Königin, Prinz/Prinzessin, Ritter, Drachen, Zauberer/Hexen, Riesen/Zwerg, sprechende Tiere, etc. – bewegt sich in einer schwarz-weiß gezeichneten Welt (Belohnung der Guten, Bestrafung der Bösen).

Beispiel: „Hänsel und Gretel“ (dt. Volksmärchen)

Mythos

Erzählung eines Volkes von Ereignissen der Ur- und Vorzeit, von Göttern, Helden und Dämonen. Im Mythos sind Grundfragen der Weltordnung und des Menschseins symbolisch erfasst und veranschaulicht (z. B. die Frage nach der Entstehung der Welt oder nach dem Sinn des Leids).

Beispiel: „Orpheus und Eurydike“ (griech. Mythos)



Saga

ursprünglich altisländische Prosaerzählung (11.-14. Jhd. n. Chr.) in knappem realistisch-sachlichem Stil. Seit dem 20. Jhd. werden auch größere Familien- und Sippengeschichten als Saga bezeichnet; oft in mehreren Büchern abgefasst.

Beispiele: Thomas Mann, Buddenbrooks (1901); Margaret Mitchell, Vom Winde verweht (1936)

Epos

in aller Ausführlichkeit und in hohem Stil geschilderte Erzählung (meist in Versform) der Schicksalskämpfe und Taten von Göttern und Helden oder auch von großen geschichtlichen Geschehnissen und Persönlichkeiten.

Beispiel: Homer, Ilias (griech. Epos)

„STAR WARS“ – DER MYTHOS

„Zu allen Zeiten haben die Menschen einander Geschichten erzählt: um der Welt ihre Erfahrungen mitzuteilen, um herauszufinden, wie man mit den Gefahren und Abenteuern des Daseins fertig wird, und um den tieferen Sinn zu ergründen, der sich hinter den alltäglichen Erlebnissen verbirgt. Einige dieser Geschichten haben sich zu Mythen verdichtet, die das Potential besitzen, Generationen von Menschen zu leiten und zu inspirieren, die Kenntnis von ihnen haben.“

Mary Henderson: „Star Wars“ – Magie und Mythos (Köln 1998), S. 3

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

★ Wendet die Worte, mit denen Mary Henderson ihr Buch über die mythische Kraft der ersten drei „Star Wars“-Filme beginnt, auf Episode II an:

- Welche Erfahrungen teilt der Filmemacher George Lucas uns mit seinem Film mit?
- Inwiefern hilft der Film uns herauszufinden, wie wir mit den Ge-

fahren und Abenteuern des Daseins fertig werden?

- Welchen tieferen Sinn, der sich hinter den alltäglichen Erlebnissen verbirgt, hilft er uns zu ergründen?
- Glaubt ihr, dass Lucas' „Star Wars“-Filme das Potenzial besitzen, Menschen zu leiten und zu inspirieren? Inwiefern? Fühlt ihr euch inspiriert davon? Diskutiert die Wirkung der Filme kritisch.

„MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN“

Die Macht ist im „Star Wars“-Universum allgegenwärtig. Sie hat den Charakter des Göttlichen, ohne sie scheint keine Veränderung oder Entwicklung möglich. Sie bildet gleichsam die Grundlage für alles. Die Macht verleiht den Jedi-Rittern übermenschliche Fähigkeiten: Kraft ihres Geistes

können sie Raum und Zeit überwinden, ihr Laser-Schwert hält selbst einem ausgereiften Kampfroborer stand. Nach Meister Yoda erschafft die Macht Leben, sie verbindet uns mit allem. Die Macht ist nicht Materie, sondern universelle Verbundenheit.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Jede(r) notiert auf ein Blatt: „Macht bedeutet für mich...“
- ★ Stellt euch in Kleingruppen eure Definitionsversuche vor und erarbeitet eine gemeinsame Begriffsbestimmung (Auswertung im Plenum).
- ★ Ergänzt eure Ergebnisse durch Definitionen aus Lexika.
- ★ Alternative: Notiert Begriffe mit dem Bestandteil Macht (z. B. Allmacht, Ermächtigung, Ohnmacht...). Erläutert die Begriffe und leitet davon ausgehend eine Definition ab.
- ★ Wodurch unterscheidet sich Macht von Gewalt, Stärke, Autorität?
- ★ Welche Bedeutung hat Macht in der „Star Wars“-Saga?

„Über dem Geschehen sämtlicher „Star Wars“-Filme schwebt die „Macht“, die mit jedem sein muss, der etwas bewegen will. Wie alle religiösen oder historischen Symbole in seinen Filmen lässt Lucas sie als ebenso allgemeinverständliche wie unsubstantiierte Vorstellung des Göttlichen in der Luft hängen, mit den Worten des amerikanischen Filmprofessors Robert Thompson als eine Art „Anfänger-Spiritualität“, aber gerade in ihrer Vagheit von großer Eindruckskraft.“

Lexikon des internationalen Films 2000/2001

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Fasst den Inhalt des Textes in eigenen Worten zusammen.
- ★ Setzt euch kritisch mit den Aussagen auseinander.
- ★ Welche anderen religiösen und historischen Symbole findet ihr in den Filmen?

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT: WIE ANAKIN DARTH VADER WURDE

Die Macht hat auch eine dunkle Seite, mit der Luke Skywalker sich auseinandersetzen muss und der Darth Vader erlegen ist. Meister Yoda bezeichnet sie als schneller und verführerischer als die „helle“ Seite. Vor allem Gefühle wie Zorn, Furcht und Aggressivität treiben einen Menschen in ihre Arme.



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Beschreibt in eigenen Worten die dunkle Seite der Macht. Bezieht euch dabei auf Szenen aus den Filmen. Worin liegt ihr Reiz und ihre Verführungskraft? Erkennt ihr Parallelen zu unserer Welt? In welchen Bereichen unserer Gesellschaft spielt Macht in all ihren Ausprägungen eine wichtige Rolle (z. B. Politik, Wirtschaft, Familie)?
- ★ Gestaltet ein Bild oder eine Collage zur „Macht“. Stellt dabei beide Seiten (die gute/helle und die böse/dunkle) und ihre Beziehung zueinander dar. Sprecht über eure Arbeiten und denkt gemeinsam über die Frage nach, wie aus Gutem Böses entstehen kann und wie beides zusammen hängt.
- ★ Schreibt eine Erzählung über Anakin Skywalkers Wandlung vom „guten“ Jedi-Ritter zum „bösen“ Darth Vader. Stellt dabei deutlich heraus, wie er den Verführungen durch die dunkle Seite der Macht erliegt. Ihr könnt euch gemeinsam auf einen Handlungsverlauf oder eine Szene einigen und sie aus verschiedenen Perspektiven erzählen (Ben, Yoda, Darth Vader, Imperator) oder als Dialog oder Monolog gestalten. Denkt euch auch eine passende Erzählsituation aus.
- ★ Ergänzung: Schreibt eine Erzählung über Darths „Bekehrung“ am Ende der Episode VI.

MODERNE RITTER DER TAFELRUNDE: DIE JEDI-RITTER



Die Jedi-Ritter verkörpern die gute Seite der Macht. Sie stehen für eine Vergangenheit, in der die Galaxis noch von Frieden und Gerechtigkeit geleitet wurde, und kämpfen für die Wiederherstellung dieses Zustands. Ihre Ausbildung ist hart und beschwerlich und nur einige Auserwählte können zum Jedi-Ritter werden. Ein wahrer Jedi kennt die Verführbarkeit durch die dunkle Seite der Macht.

Die Verkörperung des Jedi-Rittertums ist Meister Yoda, der 800 Jahre lang Jedis ausgebildet hat. Er erinnert immer wieder an die Tugenden und Fähigkeiten, die einen Jedi auszeichnen, aber auch an die Versuchungen, denen er widerstehen muss:

„Zutiefst verpflichtet fühlen muss ein Jedi sich, muss erfüllt sein von tiefstem Ernst.“ „Ein Jedi benutzt die Macht zur Verteidigung, niemals zum Angriff.“ „Tu es oder tue es nicht. Es gibt kein Versuchen.“ „Größe bedeutet nichts.“ „Macht bedeutet nicht Stärke.“

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Was verbindet ihr mit den Begriffen Ritter und Ritterlichkeit?
- ★ Deutet diese Sätze Yodas und veranschaulicht sie an Beispielen.
- ★ Schaut euch das erste Zusammentreffen Luke Skywalkers mit Yoda und dessen Ausbildung (bis zu seinem Abbruch) noch einmal an (Episode V). Wie wird die Figur des Yoda eingeführt? Wie wirkt er auf euch? Was zeichnet ihn aus? Wodurch wird seine Macht deutlich? Vergleicht diese Sequenz mit der Entdeckung Lukes, dass der „alte Ben“ ein Jedi ist, in Episode IV. Welche Gemeinsamkeiten findet ihr?
- ★ Worin genau besteht Lukes Ausbildung? Woran scheitert er zunächst? Wie gelingt es ihm trotz Abbruch der Ausbildung, ein echter Jedi-Ritter zu werden?
- ★ Was zeichnet einen Jedi-Ritter aus? Welche Fähigkeiten besitzt er? Was ist seine Moral/sein Ehrenkodex? Ihr könnt einen Tugendkatalog/ein Fähigkeitsprofil für Jedi-Ritter aufstellen.

DIE RITTERLICHEN TUGENDEN – „MUT UND GROSSHERZIGKEIT“

... sein Wort halten, den Wehrlosen beistehen, sich großzügig zeigen, den christlichen Glauben und die Lehren der Kirche achten und verteidigen, zur Messe gehen, am Freitag fasten, alle Ungläubigen und diejenigen, die den Frieden bedrohen, bekämpfen, die Schwachen und Bedrängten, die Witwen und Waisen mit dem Schwert schützen, Bösewichte verfolgen und

bestrafen, seinem Nächsten stets aus einer Notlage helfen, niemals einen unbewaffneten Gegner töten, dem Herrn und König Treue schwören.

nach: Philippe Brochard: So lebten sie in den Burgen des Mittelalters. Burgen und Festungen in Europa (Hamburg 1981), S. 44

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Was ist „Tugend“? Definiert den Begriff.
- ★ Vergleicht euren Katalog mit dem Ehrenkodex mittelalterlicher Ritter. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede stellt ihr fest?
- ★ Informiert euch über die mittelalterliche Erziehung zum Ritter (gegebenenfalls durch ein Referat). Ergänzend könnt ihr euch über fernöstliches Rittertum (Samurai) informieren.
- ★ Gestaltet und bebildert eine exemplarische Biografie eines Ritters als Zeitleiste: vom Knappen zum Ritterschlag – Erziehung zum Ritter.
- ★ Veranstaltet eine Vorlesestunde: Geschichten über Ritter aus Epen, Sagen, Märchen, Legenden.
- ★ Bis heute hat sich der Begriff des Ritters in unserer Sprache erhalten. Vorbildliches Verhalten wird beispielsweise als ritterlich bezeichnet. Findet oder erfindet Beispiele für modernes Rittertum.
- ★ Diskutiert, ob man das Wort „Ritter“ heute noch verwenden sollte.
- ★ Auch das mittelalterliche Rittertum hat seine dunklen Seiten: „Non militia sed malitia“ („Nicht kämpferischer Mut, sondern Bosheit und Arglist“). So äußert ein Kleriker bereits im 11. Jahrhundert Kritik am Rittertum. Findet Beispiele, die diese Kritik bestätigen, und zeigt Gründe für diese Pervertierung des Rittertums auf.

DIE FIGUR DES HELDEN – MÖGLICHKEITEN DES INDIVIDUUMS

Das „Star Wars“-Universum beeindruckt durch seine Vielzahl an unterschiedlichen Lebensformen und Populationen sowie durch seine vielen Hauptfiguren und Helden – menschliche und nichtmenschliche. Han Solo, Luke Skywalker, Prinzessin Leia, Chewbacca, Obi Wan Kenobi, R2-D2 und Darth Vader: die Liste der Lichtgestalten und der Helden lässt sich erheblich erweitern. Sie alle spielen „ihre“ Rolle, haben ihre je eigene Geschichte im Kampf zwischen Gut und Böse.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Was ist ein „Held/eine Heldin“? Was zeichnet ihn/sie eurer Meinung nach aus?
Sammelt die wesentlichen Eigenschaften.
- ★ Findet Gegenbegriffe zu „Held/Heldin“.
- ★ Diskutiert die Frage, ob ein Held/eine Heldin immer gut sein muss.

Die Filmerzählung lebt auch von der Entwicklung einzelner Personen und ihrer Beziehung zueinander: Aus dem Söldner Han Solo, der seinen Millennium-Falken gegen klingende Münze zur Verfügung stellt, wird der vorbildliche Freiheitskämpfer. Seine Liebe zu Prinzessin Leia entwickelt sich zaghaft und mit zahlreichen Missverständnissen. Und auch Darth Vader hat seine eigene Geschichte.

Zusätzlich verleiht die Aufdeckung schicksalhafter verwandtschaftlicher oder ehemals freundschaftlicher Verknüpfungen dem Geschehen eine tragische Dimension: So sind Luke und Leia die Kinder des Erzscurken Darth Vader, der als Anakin Skywalker selbst der Hoffnungsträger der guten Seite war.



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Erstellt eine Liste der Hauptfiguren. Tauscht euch über eure Lieblingsfiguren aus.
- ★ Charakterisiert in Kleingruppen die Hauptfiguren genauer:
Welche biografischen Hintergründe der Figur werden bekannt? Was sind ihre herausragenden Taten und Leistungen? Welchen Charakter hat sie und welche Eigenschaften zeichnen sie aus? Gestaltet für jede Figur ein Blatt an (DIN A 4). (Die einzelne Figuren sollten jeweils von mehreren Gruppen beschrieben werden.)
Stellt eure Ergebnisse im Plenum vor. Sprecht über Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei der Charakterisierung einzelner Figuren.
Findet einen Titel für die Figur (z. B. „Han Solo – vom Söldner zum Vorkämpfer für die Freiheit“ oder „Der Imperator – Inkarnation des Bösen“).
- Tragt eure Ergebnisse zu jeder Figur unter der gemeinsamen Überschrift in einer großen Collage auf einer Wandzeitung zusammen. Veranschaulicht dabei auch die Beziehungen der Hauptpersonen zueinander.
- ★ Bewertung der Ergebnisse:
Welche Figuren weisen individuelle Züge auf, welche sind eher „Typen“?
Wer macht eine Entwicklung durch? Wer verändert sich nicht?
Welche Rolle ist besonders vielfältig, welche eher einfach?
- ★ Vergleiche die Helden von „Star Wars“ mit denen aus anderen Science-Fiction- oder Actionfilmen.
Wie zeitgemäß sind die „Star Wars“-Helden?

MENSCHEN, MONSTER UND MASCHINEN

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Definiert die Begriffe Mensch, Monster, Maschine.
- ★ Entwerft auf großen Plakaten/Makulaturrollen Umriss eines Menschen, eines Monsters und einer Maschine. Ordnet diesen Umrissen jeweils die wesentlichen Eigenschaften zu.
Alternative: Ordnet den drei Begriffen in einer Tabelle an der Tafel wesentliche Eigenschaften und Fähigkeiten zu (z. B. Mensch: kann denken, fühlt, ist sterblich, hat freien Willen...).
Vergleicht die Plakate/die Tabelle mit euren Definitionen. Welche

- eindeutigen Kriterien zur Abgrenzung untereinander findet ihr?
- ★ Sortiert den drei Begriffen Figuren aus den „Star Wars“-Filmen zu. Benennt in einem zweiten Schritt deren wesentliche Eigenschaften (z. B. Chewbacca: ist mutig, treu, jähzornig, gibt niemals auf...).
- ★ Welche Rolle spielen bei Lucas Monster und Maschinen? In welchem Verhältnis stehen sie zu den Menschen? Was bedeutet dies für die Handlung/für die Geschichte insgesamt?

George Lucas verleiht seinen Wesen häufig komödiantische Züge. Besonders den Mix Mensch/Technik setzt er dabei immer wieder ein. In kleinen Details, die nur dem aufmerksamen Zuschauer auffallen, aber auch in längeren Szenen lebt der Humor: Da wird der hochentwickelte Millennium-Falke repariert – übrigens die „schnellste Schrottmühle der Galaxis“ – und ein einzelner Hammerschlag krönt dieses Werk. Da bahnt sich ein erster Kuss zwischen Leia und Han an – und C-3PO stört die romantische Szene. Als sich Han für diese Störung „bedankt“, entgegnet der Droide: „Oh, bitte, gern geschehen.“ – Ironie ist ihm bei aller Kenntnis der menschlichen und anderer Kulturen absolut fremd.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Benennt weitere lustige bzw. humorvolle Szenen. Was genau macht den Witz aus?
- ★ Welchen Figuren fehlt der Humor? Warum ist das so?
- ★ Wenn du für das „Star Wars“-Universum eine weitere Figur erfinden könntest, die in der Handlung noch nicht vorgekommen ist, aber gut

- dazu passen würde, welche Eigenschaften hätte sie und wie würde sie aussehen?
- ★ Wenn du an Karneval zu einer „Star Wars“-Partie eingeladen würdest: Welche Verkleidung würdest du wählen? Warum würdest du gerade als diese Figur mitfeiern wollen?

Die „Star Wars“-Saga vereint auf sich Fantasy- und Science-Fiction-Elemente. Das Verhältnis von Natur und Technik übt einen großen Reiz in der Erzählung aus: Ob in der Sandwüste, im Schneesturm im ewigen Eis oder in der grünen Weite des Urwalds – immer ergeben sich überraschende Zusammen- oder Gegenspiele zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen.

Definition „Technik“

Kunst, mit den zweckmäßigsten und sparsamsten Mitteln ein bestimmtes Ziel oder die beste Leistung zu erreichen

Gesamtheit aller Mittel, die Natur aufgrund der Kenntnis u. Anwendung ihrer Gesetze dem Menschen nutzbar zu machen; Gesamtheit der Kunstgriffe, Regeln, maschineller Verfahren auf einem bestimmten Gebiet (Dramen~, Bühnen~, Bau~); Herstellungsweise; Verfahren; ausgebildete Fähigkeit; Kunstfertigkeit (Fahr~, Schwimm~, Mal~), Fingerfertigkeit

Wabrig Deutsches Wörterbuch 1997

Definition „Natur“

Die uns umgebende, von Menschen nicht geschaffene Welt und die ihr innewohnende Schöpferkraft; ursprünglicher, unverfälschter Zustand; Selbstgewachsenes; Urbild; Wald und Feld, freies Land; Körperbeschaffenheit; Wesensart; Veranlagung; Charakter; Temperament

Wabrig Deutsches Wörterbuch 1997

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Erstellt eine Liste mit den eurer Meinung nach wichtigsten technischen Errungenschaften der Menschheit. Welche haltet ihr für die größte?
- ★ Sammelt die wesentlichen technischen Errungenschaften in der „Star Wars“-Galaxis. Wozu dienen sie im Einzelnen? Welches ist die größte und wie bewertet ihr sie?
- ★ Sucht Szenen zusammen, in denen Natur und Technik in Konfrontation miteinander geraten (z. B. auf Endor in Episode VI). Was lässt

- sich zum Kräfteverhältnis beobachten? Welche Aussagen im Hinblick auf die Bewertung des Natürlichen und des Technischen kannst du daraus ableiten?
- ★ Wie ist das Verhältnis der Jedi-Ritter zur Technik und zur Natur?
- ★ Informiere dich über den Begriff Science Fiction. Ist die „Star Wars“-Saga Science Fiction? Begründe deine Meinung.

„STAR WARS“: BESTANDTEIL UNSERER KULTUR?

„Star Wars“ ist nicht nur ein Riesenerfolg, sondern ein Bestandteil der heutigen Kultur...“

Leonard Morton im Gespräch mit George Lucas

I
„Star Wars“ stellt sich „in seiner Gesamtheit als eine konservative, beruhigende und bestätigende Geschichte mit schlichten schwarz-weißen Moralvorstellungen dar. Kaum zufällig erschien der erste Film der Serie 1977, nach den Aufregungen und Verunsicherungen von Vietnam und Watergate, zwei Jahre bevor Ronald Reagan zum Präsidenten gewählt wurde und dem amerikanischen Volk den Glauben an Erfolg und Stärke zurückgab. So wie Reagan den Kampf mit der Sowjetunion aufnahm und schließlich siegreich bestand, so kämpfen die Jedi-Ritter gegen das finstere Imperium der Siths und behalten letztlich die Oberhand. Nicht ganz zufällig erhielt Reagans strategisches Verteidigungssystem den Spitznamen „Star Wars“. Viele Besucher von „The Phantom Menace“ (Episode I, d. V.) verlassen das Kino enttäuscht. Dabei könnten alle Vorwürfe gegen den neuen Film ebensogut den ersten „Krieg der Sterne“-Film treffen: Auch dessen Story war über alle Maßen naiv, auch dessen Helden waren holzschnittartige Cartoon-Charaktere, auch dessen Handlung ließ sich auf einfache mythologische Vorbilder zurückführen, auch in ihm musste die technische Brillanz immer wieder zur Verdeckung von Lücken und Bruchstellen herhalten“.

Das „Star Wars“-Universum ist ein Phänomen, das weit über die riesige Fangemeinde hinaus viele Menschen beschäftigt. Wie bei jedem Kult gibt es Anhänger und Kritiker. Hier zwei Beispiele aus dem Spektrum der Meinungen: (Quelle: *Lexikon des internationalen Films 2000/2001*)

II
Den Kritikern muss man schlicht entgegnen: Das Unterhaltungskino hat auch die Aufgabe, den Zuschauer für eine Zeitlang aus dem Alltag zu entführen und ihm statt der komplizierten Wirklichkeit eine einfache, märchenhafte Gegenwelt zur präsentieren. So sind Helden und Geschichte in „Star Wars“ zeitlos; der Film strebt keine differenzierte Auseinandersetzung mit der Realität an, sondern will gut unterhalten und begeistern. George Lucas sagt über seine Motivation zu den „Star Wars“-Filmen: „Kinder brauchen Märchen, Erwachsene ebenso. Es ist lange her, dass Hollywood fantasievolle Märchenfilme drehte, die Kindern und Erwachsenen gleichermaßen Freude machen. Was ich anstrebe, ist eine Renaissance des komischen Helden-Epos, des fröhlichen Unterhaltungsfilms für große und kleine Zuschauer.“



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Informiert euch über die weltpolitische Situation zur Zeit des ersten „Star Wars“-Films, über den Vietnamkrieg, Watergate und den Kalten Krieg.
- ★ Überprüft die in Text I genannten Thesen und nehmt kritisch Stellung.
- ★ Diskutiert, ob in den „Star Wars“ Filmen einfache Feindbilder entworfen werden. Inwiefern stehen zum Beispiel die imperialen Mächte im Film für die damalige Sowjetunion?
- ★ Welche Bezüge zur weltpolitischen Situation findet ihr in Episode I und II?
- ★ Sprecht über die in Text II vertretene Position. Inwiefern kann man Helden und Geschichte als zeitlos bezeichnen? In welcher Hinsicht sind sie zeitgebunden?
- ★ Vergleicht die „Star Wars“-Saga mit anderen Zukunftsvisionen in Literatur und Film der letzten 25 Jahre (z. B. Matrix, Blade Runner, Mad Max). Bedient euch einschlägiger Filmlexika und Nachschlagewerke. Zeigt Unterschiede und Gemeinsamkeiten auf. (Dieser Arbeitsauftrag lässt sich auch als Projekt gestalten).
- ★ Gestaltet auf der Basis eurer Arbeitsergebnisse eine Ausstellung zum Thema „Das Phänomen Star Wars“.
Anregung: Wenn ihr eure Ausstellung der Öffentlichkeit präsentiert, solltet ihr die Eindrücke und Anmerkungen der Besucher festhalten, z. B. in einem Gästebuch.
- ★ Diskutiert, ob „Star Wars“ Bestandteil eurer heutigen Kultur ist.

DAS GENRE SCIENCE FICTION

Die Anfänge

Ab dem letzten Drittel des 19. Jahrhunderts beschäftigen sich in den Industrienationen unabhängig voneinander verschiedene Autoren damit, mögliche Auswirkungen und Konsequenzen der rasanten technischen Entwicklung auf das künftige Leben der Menschheit darzustellen. Schon in dieser frühen Zeit zeigt sich ein typisches Erscheinungsbild: Einerseits ist Science Fiction spannende Unterhaltungsliteratur, andererseits ist sie aufgrund ihrer Bindung an die naturwissenschaftliche Entwicklung und das Gattungserfordernis einer „wissenschaftlichen“ Grundlage ihrer Entwürfe attraktiv für ambitionierte Autoren, die Probleme von Morgen darstellen wollen.

Autoren: Jules Verne, „Fünf Wochen im Ballon“ (1863), „Von der Erde zum Mond/Reise um den Mond“ (1865/70), „Zwanzigtausend Meilen unter dem Meer“ (1869/70) u. a.; Kurd Laßwitz, „Bis zum Nullpunkt des Seins“ (1871), „Auf zwei Planeten“ (1897); Herbert George Wells (entscheidend für die moderne Science Fiction), „Die Zeitmaschine“ (1895).

Die 20er und 30er Jahre

In dieser Zeit wird der Grundstock für die moderne Science Fiction gelegt. Sie etabliert sich als eigenständiges Genre der Unterhaltungsliteratur. Immer wieder tradierte Grundthemen dieser Jahre: Entwürfe von Zukunftswelten, Raumfahrtgeschichten, galaktische Imperien, Begegnungen mit Außerirdischen, Invasionen aus dem All, Robotergeschichten, biologische Weiterentwicklungen (Übermenschen, Mutanten), Zeitreisen.

Filme: „Aelita“ (SU 1924, R: Jakow Protasnow); „Metropolis“ (D 1926; R: Fritz Lang); „Die Frau im Mond“ (D 1929; R: Fritz Lang); „Frankenstein“ (USA 1931; R: James Whale); „The Invisible Man“ (USA 1933; R: James Whale).

Autoren: Hans Dominik, „Die Macht der Drei“ (1921); Hugo Gernsback „Amazing Stories“ (1926): Gernsback taufte solche gattungsspezifischen Heftmagazine auf dem Pulp-Markt „Science Fiction“; Edward E. Smith, Jack Williamson, Clifford Simak, John W. Campbell jr., A.E. van Vogt, Isaac Asimov, Theodore Sturgeon, Alfred Bester; Robert A. Heinlein.

Die 40er und 50er Jahre

In den vierziger und fünfziger Jahren hat die Science Fiction ein Niveau erreicht, das sie zunehmend kommerziell interessant macht und das Genre inhaltlich immer attraktiver wird. Zunehmend werden die kognitiven Herausforderungen der Science Fiction-Motive von der Genetik bis zur Computertechnik aufgegriffen. Das Genre erlebt einen Boom, der sich an einer Vielzahl von Unterhaltungsfilmern zeigt. Damit nähert es sich immer mehr dem Mainstream an.

Autoren: Ray Bradbury, Robert Sheckley, James Blish, Philip K. Dick, Kurt Vonnegut.

Die 60er und 70er Jahre

Der endgültige Siegeszug der Gattung findet in den sechziger Jahren statt. Science Fiction wird „in“, sie gilt als Literatur von morgen. Science Fiction entwickelt sich auch zum Medium für Sozialkritik, wie die großen Filme dieser Jahre zeigen. Die klassische Science Fiction der vergangenen Jahrzehnte wird als reaktionär attackiert. Die alte Homogenität des Genres löst sich in den siebziger Jahren endgültig auf. Die Themenpalette wird auf aktuelle und politische Themen wie Sexualität, Kolonialismus, Pazifismus, aktuelle politische Probleme ausgeweitet.

Filme: „Dr. Strangelove: or How I Learned to Stop Worrying and Love The Bomb“ (GB 1964, R: Stanley Kubrick); „Alphaville“ (F 1965; R: Jean-Luc Godard); „Planet of the Apes“ (USA 1968, R: Franklin J. Schaffner); „2001: A Space Odyssey“ (USA 1968, R: Stanley Kubrick); „Silent Running“ (USA 1971, R: Douglas Trumbull).

Autoren: Stanislaw Lem (Science Fiction als hochanspruchsvolle Literatur); britische Autoren wie Brian Aldiss, Michael Moorcock, James G. Ballard, Norman Spinrad verkörpern die „New Wave“ mit erstmals avantgardistischen literarischen Schreibweisen; spannende Heftserien wie „Perry Rhodan“ werden v. a. von Jugendlichen gelesen; neue Autoren der 70er sind Harlan Ellison, Samuel R. Delany, Robert Silverberg.

„Star Wars“ – ein Anachronismus!

In dieser Situation wirkt „Star Wars“ (1977) zunächst wie ein Anachronismus. Aber George Lucas war kein naiver Unterhaltungsfilmemacher. „Star Wars“ war der Versuch, den Geist der Science Fiction des „Golden Age“ wiederzubeleben. Es ist eine „Space Opera“, ein Weltraummärchen mit einem manichäischen Konflikt zwischen Guten und Bösen. Die Gegenwart der siebziger Jahre ist dennoch deutlich zu spüren: Rebellen begehren gegen ein diktatorisches Regime auf; sie führen einen Guerilla-Krieg gegen eine überlegene imperialistische Macht. In den anarchischen Zonen des Imperiums herrscht eine multikulturelle Gesellschaft. Typisch sind einzelne gegen den Strich gebürstete Merkmale: vermenschlicht sind die Roboter – feudalistische Herrschaftsverhältnisse in einer futuristischen Kulisse –, ein Ritterorden trägt archaische Schwertkämpfe und Rituale in Raumschiffen aus – in einer Welt, in der Raumschiffe durchs All fliegen und Planeten militärisch zerstört werden, ist das eigentliche Herrschaftszentrum eine mysteriöse mystische „Macht“. Freigiebig sind Märchenmotive in die Science Fiction-Geschichte eingestreut. „Star Wars“ ist der Versuch, den „Sense of Wonder“ der alten Science Fiction wiederzufinden. Die Triologie wird für die Science Fiction der achtziger Jahre vorbildlich, ohne alle anderen Ausprägungen zu verdrängen.

Seit den achtziger Jahren sind viele der klassischen Science Fiction-Motive in die allgemeine Literatur eingewandert. Die letzte neue Strömung initiierte William Gibson mit seinem Roman „Neuromancer“ (1984), die sogenannten Cyberpunks.

REZEPTIONSGESCHICHTE UND FANKULTUR

„Star Wars“ wurde 1977, da die Marktchancen skeptisch gesehen wurden, nicht in großem Maßstab beworben. Vielmehr wurden Anzeigen in Schülerzeitungen und Lokalsendern geschaltet sowie die Colleges angesprochen. Der Erfolg ergab sich im weiteren zunächst durch Mund-zu-Mund-Propaganda. Das Resultat war, dass erstmals ein neues Zuschauersegment für die Kinos erschlossen wurde, die Jugendlichen, die in diesem Fall die Kinos stürmten. Erstmals erreichte ein Film „event“-Charakter. „Star Wars“ wurde zum großen Überraschungserfolg der Saison und zum ersten „Popcorn-movie“. Relativ bald schon bildeten sich Fanclubs, während die internationale Filmkritik scharf reagierte. Die „Science Fiction Times“ urteilte: „Star Wars“ gehört zu jenen zahllosen Filmen, die das Publikum unmündig halten wollen. „Star Wars“ ist wie eine Droge, keine harte, aber wer weiß: Vielleicht kommen die harten noch, die die einem am liebsten den letzten Funken Verstand rauben möchte. Wehret den Anfängen!“

„Star Wars“ konnte nicht nur die Jugendlichen als neues Kinopublikum gewinnen, es durchbrach später noch eine andere Schwelle. Da Science Fiction als Männergenre galt und tatsächlich statistisch gesehen weitgehend von Männern rezipiert wurde, zielte die Werbung für den zweiten Teil vorwiegend auf die romantischen Aspekte des Stoffs, um weibliches Publikum zum Besuch zu bewegen. Darin war die Trilogie erfolgreich. Das hatte wiederum auf das Science Fiction-Kino und im weiteren auch das Unterhaltungskino allgemein Auswirkungen, indem die bis dahin einigermaßen klaren Genreregeln um andere Elemente angereichert wurden, um mehr Zuschauer als die jeweiligen Fans eines Genres anzusprechen.

Um „Star Wars“ bildete sich eine Fangemeinde, deren Aktivitäten sich an das Kernmedium anlagerten und, wie sich zeigte, dauerhaft aktiv war und sich über die Jahre sogar vergrößerte. Diese Fangemeinde gliederte sich in einen harten Kern, der sich darauf verlegte, die einzelnen verfügbaren Teile des Medienverbundes zu sammeln und dies zum Mittelpunkt des Clublebens zu machen. Im spielerischen Nachvollzug der „Star Wars“-Welt werden die einzelnen Versatzstücke eingesetzt, wird die Welt um weitere Aspekte ausgestaltet, werden Geschichten hinzuerfunden. Um den harten Kern gruppiert sich eine weitaus größere Zahl passiverer Fans, die als Zielgruppe des weiteren Merchandising aktiviert werden können. Die Fans rekrutieren wiederum weitere Fans - im konkreten Fall sogar dadurch, dass die Fans der Zeit um 1980 mittlerweile ihre Kinder zu den neuen Filmen mitnehmen. Für die Fortsetzung stellten die Fans einerseits den Anknüpfungspunkt dar: sie würden in jedem Fall in die Kinos strömen, sie würden über Mund-zu-Mund-Propaganda weitere Zuschauer animieren. Ein Mindesterfolg war also kalkulierbar, im Idealfall kristallisierten sich um die Fans weitere Zuschauerkreise. Andererseits aber waren sie ein Problem, denn ihre Erwartungen waren zu beachten. Reagierten sie negativ auf die neuen Filme, konnte das Kreise ins weitere angezielte Publikum ziehen. So entstand „Episode I“ als Erfüllung der Erwartungen. Wie schwer das war, zeigten jedoch die Reaktionen auf die umstrittene Figur des „Jar Jar Binks“, die als Eingeständnis an die Popkultur der jüngeren Fangemeinde gelten kann.



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Bist du Fan einer Musikgruppe, eines Films, eines Sportclubs etc.? Wie äußert sich dieses Fan-sein bei dir? Was macht dich zu einem Fan und woher kamen die Impulse dafür?
- ★ Diskutiert die Bandbreite der Fankultur vom Boygroup-Groupie bis hin zu gewalttätigen Hooligans.
- ★ Recherchiert im Internet zur „Star Wars“-Fankultur. Warum gibt es nur einen offiziellen von Lucas abgesegneten Fanclub? Diskutiert, welchen Zweck eine solche Reglementierung von Fans haben könnte.

MERCHANDISING, CROSS-SELLING, PRODUCT PLACEMENT & CO.

Merchandising: „[to merchandise „verkaufen“], umfassender amerikanischer Begriff für Entscheidungen der Produktgestaltung und der Waren-darbietung unter Berücksichtigung der Verbrauchergewohnheiten mit dem Ziel, ein maximales Absatzergebnis zu erreichen; ferner alle Maßnahmen der Verkaufsförderung sowie Intensivierung der Werbung im Hinblick auf einen raschen Verkauf unter Einschaltung eines Absatzplanes.“

Meyers Enzyklopädisches Lexikon

Beim Merchandising, Cross-selling und Product Placement geht es darum, Verbindungen in den Köpfen von Zuschauern zwischen einem Film, einer TV-Serie oder einer Figur und einem Produkt herzustellen.

Merchandising ist nicht nur eine reine Marketingmaßnahme, sondern hängt fast immer mit dem vorherigen Erwerb einer Lizenz zusammen. Man spricht daher auch von Licensing. Dabei wird dem Lizenznehmer (z. B. einem Comicbuch-Verlag, einem Spielhersteller, oder einer Fastfood-Kette) ein Nutzungsrecht am Lizenzgegenstand (einer Filmfigur, einem Namen, einem Logo) für eine gewisse Zeit übertragen, nicht aber das Eigentum daran. Das Lizenzprodukt wird dann mit Hilfe von Displays, Sonderregalen, Promotionsaktionen etc. im Handel vermarktet.

Das Konzept ist nicht neu: 1928 erfand Walt Disney Mickey Mouse. Bereits 1929 verkaufte er für 300 Dollar eine Lizenz an einen Hersteller von Kinderschreibtafeln. 1930 begann Charlotte Clark Mickey-Mouse-Stoffpuppen herzustellen. Im Laufe der 30er Jahre hatte Disney dann eine Vielzahl Merchandisingprodukte wie Comics, Figuren, Gewinnwaren und Aufkleber auf dem Markt platziert.

1980 wurden in den USA 10 Milliarden Dollar mit lizenzierten Produkten umgesetzt, 1999 waren es bereits 80 Milliarden. In Deutschland wurden 1999 12 Milliarden Mark Umsatz mit dem Image „fremder“ Themen, Figuren und Marken gemacht. Bestes Beispiel des Jahres 2001 ist „Harry Potter“: Coca-Cola zahlte mehr als der Film gekostet hat, um mit dem Na-

men zu werben. Lego brachte Bausätze auf den Markt und andere Firmen die entsprechenden Figuren, Puzzles, Schreibwaren, usw.

Cross-selling ist eine Erweiterung des lizenzierten Merchandising. Hierbei handelt es sich um eine Promotionspartnerschaft zwischen zwei oder mehreren Firmen, die das Produkt der jeweils anderen Firma bewerben oder verkaufen, z. B. 1990 zwischen Burger King und Turtlesmovie (der Produktionsfirma von „Teenage Mutant Ninja Turtles“): Burger King warb für den Film noch bevor er in die Kinos kam (u. a. gab es kostenlose Turtles zu den Kindermenüs) und im Gegenzug war Burger King an prominenter Stelle im Film zu sehen.

Beim **Product Placement** wird ein Produkt oder eine Marke mit Absicht im Film gezeigt. Hersteller zahlen gestaffelte Summen, je nachdem wie das Produkt vorkommt: Wird es vom Hauptdarsteller benutzt oder ist es nur beiläufig im Bild zu sehen? Es kann sich aber auch um ein Tauschgeschäft handeln: Der Markenartikler bekommt im Film ein Product Placement (z. B. Federal Express in „Verschollen“) und bewirbt dafür den Film durch Werbespots. Schaut man sich Filme aus den 50er Jahren an, so wird dort auffallend viel geraucht. Damals zählten Tabakunternehmen zu den größten Geldgebern.

Beispiele für Product Placement: Pizza Hut, Nike und Toyota in „Zurück in die Zukunft II“, Burger King in „Gremlins“, Sanyo und Nike in „Rocky III“, Lucky Strike in „Beverly Hills Cop“, Marlboro in „Crocodile Dundee“.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ✳ Geht in Spielzeug- und Kleidungsgeschäfte, Buchhandlungen und Fastfood-Restaurants und macht eine „Bestandsaufnahme“ der angebotenen Merchandising-Artikel (zum Beispiel zu „Harry Potter“ oder „Der Herr der Ringe“).
- ✳ Recherchiert, welche Firmen und Produkte zu den weltgrößten Medienkonzernen AOL, Time Warner, Disney, Bertelsmann sowie den Spielherstellern und Lebensmittelfirmen gehören. Tipp: www.cjr.org/owners.
- ✳ Findet Beispiele für Product Placement in neueren Filmen. Findet Beispiele für Cross-Selling nicht nur im Zusammenhang mit Filmen.
- ✳ Welche Rollen spielen Marken bei euren Kaufentscheidungen? Gibt es einen Druck, spezielle Marken zu kaufen, die „in“ sind?
- ✳ Diskutiert folgende Behauptung: „Kinder und Jugendliche werden gewissermaßen zu Werbeträgern lizenzierter Produkte“.

Die Rolle des Fernsehens: Das Fernsehen war in den USA schon sehr früh ein zentrales Medium des Merchandising-Geschäfts. So war in den 50er Jahren der weltgrößte Spielzeughersteller Mattel Sponsor der Fernsehsendung „Mickey Mouse Club“. So genannte „toy deals“ (Spielzeugverträge) sind heute oft die Voraussetzung für das Zustandekommen einer Kinderserie. In Deutschland fing das Merchandising übers Fernsehen erst in den 70ern mit Sendungen wie „Sesamstraße“, „Heidi“, und „Biene Maja“ an. In den 80ern wurde das Merchandising dann durch die privaten Sender nach amerikanischem Vorbild professionalisiert.

DIE MARKE „STAR WARS“

Anfang der 70er Jahre steckte Hollywood in einer tiefen finanziellen und inhaltlichen Krise. 1975 markierte Steven Spielbergs „Der Weiße Hai“ dann den Wendepunkt und die Geburt des sog. Blockbusters*. Der Film wurde bewusst während der Schulferien in die Kinos gebracht. Begleitet wurde der Start von der bis dahin größten TV-Werbekampagne aller Zeiten. Während Filme bis dahin zeitlich gestaffelt in die Kinos kamen (zuerst in New York, dann an der Westküste, und dann in den restlichen Vereinigten Staaten), startete „Der Weiße Hai“ zeitgleich im ganzen Land - eine Praxis, die seitdem üblich ist. Die Filmproduzenten begannen, die Einspielergebnisse des ersten Wochenendes zu veröffentlichen, weil ein Nummer-Eins-Hit noch mehr Menschen ins Kino lockte. Im Jahr darauf folgte „King Kong“ und 1977 dann George Lucas' „Star Wars“, ein Film, der Hollywood nachhaltig veränderte. Mit ihm begann nicht nur die bis heute anhaltende Renaissance des Familienfilms, zum ersten Mal waren auch eine Vielzahl lizenzierter Merchandising-Produkte mit am Start. Und zum ersten Mal brachten Begleitprodukte mehr Gewinn als der Film.

George Lucas hatte sehr früh alle Rechte an seinen Kreationen zurückgekauft. Er war daher in der Lage, über die Jahre eine ausgeklügelte Marketingstrategie umzusetzen. Bereits 1996 - drei Jahre vor dem Start von „Star Wars - Die dunkle Bedrohung“ - wurden ein Videospiel, ein Buch sowie eine Vielzahl von Spielzeugen auf den Markt gebracht. In den Jahren 1996 bis 1999 waren „Star Wars“-Produkte die erfolgreichsten auf dem Spielzeugmarkt - und das ohne einen wirklich neuen Film. 1997 beantragten seine Anwälte an einem einzigen Tag mehr als 3000 Warenzeichen, hunderte Briefe wurden an Internet-Provider verschickt, in denen sie vor Copyright-Verletzungen gewarnt wurden. Die bisherige „Star

Wars“-Trilogie hatte etwa eine Milliarde Dollar eingespielt, die Begleitprodukte brachten ein Mehrfaches ein. Daher schien „Star Wars - die dunkle Bedrohung“ eine potenzielle Goldgrube für eine Reihe von Firmen zu sein: Der Spielzeughersteller Hasbro (u. a. Monopoly, Teletubbies) sicherte sich mit der Zahlung von 590 Millionen Dollar Lizenzrechte für die nächsten drei „Star Wars“-Folgen. Ursprünglich sollte Hasbro den



* **Blockbuster** sind Filme mit einem integrierten Marketing- und Merchandisingkonzept, die in erster Linie ein junges Zielpublikum haben. Viele sind „pre-sold“, d. h. sie basieren auf einem Roman oder Comic („Batman“, „X-Men“), einer alten TV-Serie („Mission Impossible“) oder einem Videospiel („Lara Croft“). Wichtig sind bekannte Schauspieler, neueste Special Effects („Star Wars - Die dunkle Bedrohung“ benutzte 2000 Special Effects im Vergleich zu 800 bei „Titanic“), und eine auf Action oder Abenteuer basierende Story. Oft sind sie als Mehrteiler angelegt („Indiana Jones“, „Jurassic Park“).

Markt mit der Spielfirma Galoob Toys Inc. teilen, woraufhin Hasbro Galoob kurzerhand für 220 Millionen Dollar aufkaufte. Die vormals zu PepsiCo. gehörende Restaurantkette Tricon (u. a. Pizza Hut und Kentucky Fried Chicken) zahlte angeblich eine Milliarde, und Lego, in dem ersten Merchandisingvertrag seiner Firmengeschichte, 300 Millionen Dollar. 1999 brachte Hasbro 200 neue Spielzeuge auf den Markt. Um keinen Verlust zu machen, muss Hasbro in den nächsten zehn Jahren drei Milliarden Dollar mit „Star Wars“-Artikeln umsetzen. Nach dem Start des Films schien alles gut zu laufen, die Firma verkaufte Waren im Wert von 500 Millionen Dollar, doch das Interesse ließ nach 6 Monaten nach, denn schon war mit „Pokémon“ der

nächste Merchandising-Hype da, und Hasbro blieb auf Spielzeug im Wert von 150 Millionen Dollar sitzen.

Lucas konnte damals auch der Verleihfirma Twentieth Century Fox und den Kinobetreibern ganz neue Konditionen diktieren: Fox stand vor der Wahl, statt der üblichen Beteiligung „nur“ 50 Millionen Dollar zu verdienen oder den Film erst gar nicht zu bekommen. Die Kinobesitzer durften, während „Star Wars - Die dunkle Bedrohung“ lief, keine anderen Filme starten, sie mussten einen erhöhten Verleihanteil zahlen und sich zu einem mehrwöchigen Einsatz des Films in den größten Sälen verpflichten - unabhängig vom Erfolg.

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Recherchiert in der Presse und im Internet die Merchandising-Strategie zu Episode II. Welche Firmen sind involviert? Sehen die Bedingungen für die Kinobetreiber ähnlich wie 1999 aus? Fragt in Kinos nach.
- ★ Wie wird im Vorfeld für den Film geworben, wann kommen die Merchandising-Produkte auf den Markt? Erstellt z. B. eine Tabelle mit

einer Zeitachse bis zur Premiere von Episode II im Mai 2002. Macht auf der linken Seite eine Liste mit Presse (Tages- und Wochenzeitungen, Illustrierte), Merchandising-Produkten, Internet (Web-pages, Fanclubs, Chat-Foren), Plakatwerbung, Rundfunk- und Kinowerbung, und tragt ein, was ihr im Laufe der Zeit dazu findet.

„STAR WARS“: ANGRIFF DER EFFEKTE

„Und tatsächlich ist es heute nicht mehr ganz leicht, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden, weil die Fiktion so realistisch wirkt.“

R. Giesen & C. Meglin: Künstliche Welten (Hamburg 2000), S. 41

Die verschiedenen Effekte, insbesondere die noch relativ neuen digitalen Effekte, ermöglichen es, das im Film Gezeigte real erscheinen zu lassen – so fantastisch es auch sein mag. George Lucas – „je mehr man tun kann, desto mehr will man tun“ – gilt als einer der Pioniere der Spezialeffekte im Kinofilm.

- ❖ Um seine Ideen für die visuellen Effekte von „Star Wars – Krieg der Sterne“ (1977) zu realisieren, gründete George Lucas 1975 die Firma Industrial Light & Magic (ILM). Sie führte die Computertechnologie in die Filmindustrie ein und revolutionierte die Spezialeffekte.
- ❖ George Lucas hat mit der Produktion der „Star Wars“-Episoden I bis III ungefähr 20 Jahre gewartet; erst dann war es computertechnisch möglich, seine Vorstellungen adäquat umzusetzen.
- ❖ In bisher nicht da gewesenem Umfang wurden bei „Star Wars“ Episode I Szenen gedreht, bei denen echte Schauspieler mit Computer-generated images-Charakteren vor Bluescreens interagieren; oft blieb während des Drehs auch die komplette Umwelt allein ihrer Vorstellungskraft überlassen. Charaktere und Umwelt wurden erst nachträglich im Computer hinzugefügt.
- ❖ Gewisse aufwändige Szenen, wie das Pod-Rennen in „Star Wars“ Episode I, sind fast ausschließlich digital erzeugt.
- ❖ „Star Wars“ Episode II ist der erste Kinofilm, der vollständig digital aufgezeichnet wurde.
- ❖ Es gibt kaum noch Kinofilme, auch nicht „ganz normale“, die nicht in digitaler Postproduktion nachbearbeitet werden (z. B. Farbkorrekturen, Retuschen), was aber meist vom Zuschauer unbemerkt bleibt.
- ❖ Gewöhnliche Filme arbeiten mit ca. 250 Effekteinstellungen; „Star Wars“ Episode I und Episode II mit jeweils an die 2000 (von insgesamt ca. 2200 Einstellungen).

In der Geschichte des kommerziellen Films hat sich eine Regel zur Täuschung mittels Technik herausgebildet:

„In der Regel soll im kommerziellen Film ... die Aufmerksamkeit des Publikums vollständig auf den Inhalt der Geschichte, den Handlungsverlauf und die Charaktere gelenkt werden. Deshalb müssen all jene Aspekte des Films, die auf technische Fertigung oder auf die Künstlichkeit der Filmwelt verweisen, unbemerkt bleiben. Die Zuschauerinnen und Zuschauer sollen sich ganz auf die Spannung konzentrieren, die von den dargestellten Konflikten ausgeht.“

Werner Kamp & Manfred Rüssel: Vom Umgang mit Film (Berlin 1998), S. 71



IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Versucht beim Kinobesuch von Episode II darauf zu achten, ob diese Regel erfolgreich umgesetzt wurde. Wo bzw. wann wurde eure Aufmerksamkeit von der Filmgeschichte und ihren Figuren weggeleitet auf Filmtechnisches bzw. auf die Künstlichkeit der Filmwelt? Wann lag es am Film selbst, wann an äußeren Faktoren (andere Zuschauer u. ä.)?
- ★ Welche Wirkung und Funktion können beabsichtigte Ausnahmen von dieser Regel haben? Zieht auch folgendes Zitat von John Knoll, dem Visual Effects Supervisor, heran:
„Es gibt ein altes Klischee, demzufolge das höchste Kompliment, das man bekommen kann, ist, dass keiner erkannt hat, dass der Film Effekte enthält. Ich bin mir nicht sicher, ob ich dem zustimmen kann.“

ABC DER EFFEKTE

„Das Geheimnis von Film ist, dass er eine Illusion ist, und zwar eine Illusion, die mit 24 Bildern pro Sekunde erzeugt wird.“

George Lucas

IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

- ★ Informiert euch anhand der folgenden Übersicht über verschiedene Arten von Effekten und sammelt Beispiele aus verschiedenen euch bekannten Filmen.
- ★ Achtet beim Kinobesuch von Episode II jeder auf jeweils andere Effekte und berichtet anschließend den anderen von euren Entdeckungen bzw. Vermutungen. Welche Effekte sind besonders gelungen? Welche vielleicht weniger? (Tipp: Viele visuelle Effekte werden erst durch das Hinzukommen von Töneffekten wirklich überzeugend.)
- ★ Wohin wird die zunehmende Digitalisierung des Films führen? Wie werden Filme der Zukunft aussehen? Entwickelt Ideen zu neuen Techniken, neuen Filmtypen, neuen Publikumsvorlieben. Welche Auswirkungen wird die veränderte Technik auf die Geschichten haben, die die Filme uns (oder unseren Nachfahren) erzählen werden?

visuelle Effekte

Oberbegriff für alle Bildeffekte, d. h. durch den Einsatz besonderer Techniken erzeugt optischer Eindrücke, oft gleichbedeutend gebraucht mit Spezialeffekte und Effekte (die beiden letzteren Begriffe schließen bisweilen auch die Töneffekte ein)

Animation

Trickfilm, ein Verfahren, bei dem Einzelbilder so zu einer Bilderfolge hintereinander gesetzt werden, dass der Eindruck der Bewegung entsteht (z. B. Puppen, Knetfiguren); bei der Computeranimation werden die Bewegungsphasen rechnerisch ermittelt und entsprechende Einzelbilder erzeugt

Blue screen/Green screen

Das Drehen einer Szene vor blauem (bzw. grünem) Hintergrund ermöglicht es, diesen später durch einen anderen Hintergrund (z. B. eine Szenerie) zu ersetzen.

CGI (computer-generated images)

jegliche im Computer erzeugten Bildelemente (Computergrafiken), von Gegenständen über digitale Kulissen bis hin zu Synthespians

digitale Effekte

Oberbegriff für alle unter Zuhilfenahme computergestützter Bildbearbeitung erzeugten Effekte

digitale Postproduktion

Nachbearbeitung des Filmmaterials am Computer: Retuschen, Farbeffekte, alle anderen digitalen Effekte, Schnitt, etc.

digitales Set, digitale Kulisse

computergenerierte Umgebung, in die nachträglich die real gedrehte Handlung eingefügt werden kann

Matte painting

Postproduktionsverfahren, bei dem reale Bildteile mit gemalten kombiniert werden. Beim Drehen wird nur ein Teil des Bildes belichtet, so dass bei der Postproduktion der verbleibende Teil mit dem gemalten Teil belichtet werden kann.

mechanische Effekte

Sammelbezeichnung für all diejenigen Spezialeffekte, die real vor Ort (vor der Kamera) durch den Einsatz von bestimmten Gegenständen erzeugt werden (z. B. Pyrotechnik; in Abgrenzung von optischen und digitalen Effekten); auch physikalische Effekte genannt

Modelle

Nachbauten von Teilen der Filmkulisse bzw. von anderen Objekten (z. B. Häuser bzw. Stadtteile von oben), in der Regel im Miniatur-Format, z. T. ferngesteuert

optische Effekte

Sammelbezeichnung für alle Bildeffekte, die durch optische Tricks erzeugt werden, sei es durch besondere Linsen oder Filter beim Drehen oder durch bestimmte Belichtungsverfahren im Labor oder Schneideverfahren im Schnittraum (z. B. Überblendtechniken; in Abgrenzung von mechanischen und digitalen Effekten)

Puppen

Puppen, die im Film Lebewesen darstellen sollen, beim Filmen in der Regel von einem Puppenspieler mittels direkter mechanischer Steuerung oder mittels Fernsteuerung (sog. Animatronics) bedient werden; bisweilen agieren auch Menschen im Innern einer Puppe

Pyrotechnik

Oberbegriff für alle Verfahren zum kontrollierten, realen Einsatz von Feuer, Feuerwerk, Explosionen und (Schreck-)Schusswaffen im Film

Spezialeffekt-Make-up/Maske

Make-up (und Maske), das über die normale Verwendung von Make-up hinausgeht (z. B. vergrößerte Nase, grün leuchtende Augen, Wunden, Narben); ferngesteuerte Masken ermöglichen die Bewegung künstlicher Gesichts-/Körperteile.

Synthespians

computergenerierte Filmfiguren; entweder agieren sie in gänzlich digitaler Kulisse oder sie werden erst nachträglich in die jeweilige Szene eingefügt.

Töneffekte

alle akustischen Signale beim Film, die weder Sprache noch Musik sind. Sie werden teils beim Drehen mitaufgenommen, teils erst später entweder einem Geräuschemachern entnommen oder von Geräuschemachern passend zur jeweiligen Szene künstlich erzeugt

SPECIAL EFFECTS: DIE FIRMA INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

Um Ende der 70er Jahre die erste Episode der „Star Wars“-Saga filmisch umsetzen zu können, wurde von George Lucas 1995 eine eigene Abteilung für Special Effects ins Leben gerufen: Die „Industrial Light & Magic“. Für „Star Wars“ entwickelte dieses Unternehmen die sogenannte Motion-Control-Maschine, mit denen sich die computergesteuerten Bewegungen eines Objektes beliebig oft wiederholen lassen. So konnten für „Star Wars“ bei der Darstellung eines Gefechts mehrere Raumkreuzer optisch kombiniert werden. Der Einsatz dieser Motion-Control-Kameras ist heute beim Film gang und gäbe.

Anfang der 90er Jahre spezialisierte sich ILM ausschließlich auf Computerticks. Damit konnten beispielsweise die Wasserwesen in „The Abyss“ realisiert werden. Auch der Flüssigmetall-Terminator in „Terminator 2“ entstand in den Räumen von ILM. Der letzte große Erfolg von Lukas' Special Effects-Firma war sicherlich 1999 die Episode I von „Star Wars“, in der kaum ein Bild völlig ohne Bearbeitung blieb.

Die technische und ästhetische Qualität von ILM wurde mehrmals ausgezeichnet, bis heute bekam die Firma 15 Oscars überreicht.

ILM gilt als der unumstrittene Marktführer in Sachen computergenerierter Special Effects im Film. Von dort stammen die bestausgebildeten Leute und die neueste Technik. Allerdings ist ILM inzwischen auf dem Filmmarkt nicht mehr allein.



Filme die mit ILM realisiert wurden

- Ab 1977 die erste Trilogie von „Star Wars“
- 1989 „The Abyss - Abgrund des Todes“
- 1991 „Terminator 2 – Tag der Abrechnung“
- 1993 „Jurassic Park“
- 1993 „In the Line of Fire“
- 1994 „Die Maske“
- 1994 „Forrest Gump“
- 1995 „Casper“
- 1995 „Jumanji“
- 1996 „Twister“
- 1997 „Lost World“
- 1999 „Star Wars - Episode I Die dunkle Bedrohung“

DER REGISSEUR GEORGE LUCAS: EIN LEBEN - NUR - FÜR „STAR WARS“?

Seine Kindheit verbrachte George Lucas auf einer Ranch im kalifornischen Provinznest Modesto. Dort ahnte wohl noch niemand, welche Bedeutung er einst als Regisseur, Drehbuchschreiber, Autor und Produzent erlangen würde. Auch seine technischen Innovationen, die die Filmbranche revolutionieren sollten, waren noch undenkbar. Heute, 58 Jahre später, ist George Lucas weltbekannt, und diese Popularität verdankt er zweifelsohne im Wesentlichen der „Star Wars“-Saga, die nun bereits seit 25 Jahren für weltweite Begeisterung sorgt. Doch ist „Star Wars“ für ihn wirklich das zentrale Projekt seines Lebens?

Nachdem Lucas kurz vor seinem Highschool-Abschluss bei einem Autounfall fast ums Leben gekommen wäre, wuchs in ihm durch die Erfahrung der eigenen Sterblichkeit das Interesse für Soziologie, Psychologie und Anthropologie. Auch entwickelte er eine große Begeisterung für Mythen und Märchen. Diese Neigung findet sich später in vielen seiner Filme wieder, wie auch in der „Star Wars“-Saga, in der sich Rückbezüge auf mythologische Themen nachweisen lassen.

1964 begann Lucas in Los Angeles Film zu studieren, und sechs Jahre später erschien sein erstes Werk „THX 1138“. 1971 gründete er seine eigene Produktionsfirma „Lucasfilm“. Hier entstand ab Anfang der 70er Jahre das wohl größte Projekt seines Lebens: die „Star Wars“-Saga. Lucas war sich schnell klar darüber, dass er zum filmischen Erzählen des Epos viele Special Effects benötigte. Da die Techniken dafür zu dieser Zeit noch nicht besonders ausgereift waren, gründete er mit ILM eine eigene Firma, die sich die Entwicklung neuer Spezialeffekt-Technologien zur Aufgabe machte.

Neben „Krieg der Sterne“ und den beiden weiteren erfolgreichen Filmen der Trilogie beschäftigte sich Lucas auch mit anderen Projekten, wie z. B. den „Indiana Jones“-Filmen.

Wie vielfältig sein Engagement als Produzent ist, zeigte sich auch darin, dass er 1986 für Disney Land das 3-D Weltraummusical „Captain Eo“ mit Michael Jackson produzierte. 1993 bekam Lucas vom Vorstand der Oscar-Akademie den Irving G. Thalberg-Preis für herausragende Produzentenleistung überreicht.

Auch als Unternehmer ist Lucas erfolgreich: Seine Firma Lucasfilm besteht heute aus 5 Töchterfirmen, die sich neben der Produktion von Filmen unter anderem auch für die Entwicklung von Kinotechnologie und Unterhaltungssoftware einsetzen.



Aufgrund seiner unzähligen Aktivitäten und Erfolge kann George Lucas wohl als eine der einflussreichsten Figuren der Filmbranche der letzten 30 Jahre bezeichnet werden. So hat er nicht nur inhaltlich durch das Schreiben von Drehbüchern, als Regisseur und Produzent wesentlich auf die Kinolandschaft eingewirkt, sondern auch die technischen Möglichkeiten

auf den Gebieten Special Effects sowie Bild- und Tonqualität bedeutend verbessert. Darüber hinaus hat er auch im Bereich des Filmmarketings und Merchandisings neue Wege beschriftet.

Wichtige Filme von George Lucas

- 1970 „THX 1138“: Erster Film von Lucas: In einer vollcomputerisierten unterirdischen Stadt der Zukunft gelingt es dem Individuum „THX 1138“, sich einem Gesellschaftssystem, das der absoluten Ordnung und Kontrolle eines gigantischen Computerhirns unterliegt, zu entziehen. Nach seiner dramatischen Flucht erreicht es die Erdoberfläche und kann zum ersten Mal die Sonne sehen.
- 1973 „American Graffiti“
- 1977 „Krieg der Sterne“
- 1980 „Das Imperium schlägt zurück“
- ab 1981 „Indiana Jones“ (diverse Folgen)
- 1983 „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“
- 1988 „Willow“
- 1999 „Episode I – Die dunkle Bedrohung“

LESETIPPS

ERZÄHLENDE LITERATUR

„KLASSIKER“ DES GENRES

Jules Verne

REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE (*Voyage au centre de la terre*, 1864)

Fischer Verlag, Frankfurt/Main 1996, 313 S., € 8,90

Auf den Spuren des isländischen Gelehrten Arne Saknussemm wagt Professor Lidenbrock eine Expedition in das Erdinnere. Die Reisenden finden prähistorische Pflanzen und Tiere, die sich im Erdinneren erhalten haben, und Überreste einer vergangenen menschlichen Kultur.

Jules Verne

VON DER ERDE ZUM MOND (*De la terre à la lune*, 1865)

Diogenes Verlag, Zürich 8/1994, 304 S., € 8,90

REISE UM DEN MOND (*Autour de la lune*, 1869)

Diogenes Verlag, Zürich 2001, 337 S., € 9,80

Impey Barbicane, der Präsident des Gun-Clubs von Baltimore, baut eine überdimensionale Kanone, um damit Reisende in einem Projektil auf den Mond zu schießen. Im zweiten Band kreist das Projektil um den Mond, der sich als unbewohnbar herausstellt. Mit Hilfe der Landungsraketen gelingt der Rückflug zur Erde.

Herbert George Wells

DIE ZEITMASCHINE (*The Time Machine*, 1895)

Deutscher Taschenbuch Verlag, München 1996, 148 S., € 7,50

Der Held des Romans begibt sich in die ferne Zukunft und findet ein liebenswertes, kindliches Volk vor, die Eloi. Sie haben panische Angst vor der Nacht. Nach einiger Zeit entdeckt er, dass in riesigen unterirdischen Fabrikanlagen Morlocks leben, die die Eloi als Schlachtvieh benutzen. Beide Völker aber sind Abkömmlinge der Menschheit.

Kurd Laßwitz

AUF ZWEI PLANETEN (1897)

Wilhelm Heyne Verlag, München 11/1998, 1070 S., € 17,95

Reisende einer Nordpolexpedition finden dort Marsianer, die einige von ihnen mit zum Mars nehmen. Die Marsianer sind moralisch und technisch überlegen. Es kommt zu Konflikten, die Marsianer erobern die Erde. Die Revolte der Menschen gegen die Fremdherrschaft wird durch einen Friedensschluss beigelegt, obwohl die Marsianer überlegen bleiben.

Herbert George Wells

KRIEG DER WELTEN (*The War Of The Worlds*, 1898)

Diogenes Verlag, Zürich 1974, 192 S., € 8,90

Im Gegensatz zu Laßwitz spielt Wells die Möglichkeit durch, die Außerirdischen könnten so fremd sein, dass der Kontakt nur als Krieg ohne Verständigungsmöglichkeit denkbar ist. Die Rettung kommt unerwartet und zufällig. - Aus diesem Roman machte Orson Welles ein großartiges Radiospiel; die Handlung nutzte zuletzt Tim Burton für seinen Film „Mars Attacks“.

Bernhard Kellermann

DER TUNNEL (1913)

Fischer Verlag, Frankfurt/Main 1999, 387 S., € 6,14

Der Ingenieur Mac Allan verfolgt einen prometheischen Plan: den Bau eines Tunnels unter dem Atlantik. Das gigantische Projekt wird von Katastrophen, Arbeiteraufständen, ökonomischen Bedrohungen begleitet, gelingt jedoch um den Preis hoher Kosten. - Dieser rasant erzählte Roman ist ein Zeugnis aus einer Zeit, die trotz des Untergangs der Titanic fasziniert war von überdimensionierten technischen Projekten.

Paul Scheerbart

LESABÉNDIO. Ein Asteroidenroman (1913)

in: Gesammelte Werke. Romane 5, Edition Phantasia, Bellheim 1988, 553 S., € 75,-

Auf dem Asteroiden Pallas gibt es keinen Kampf ums Dasein, die Einwohner ernähren sich im Schlaf auf Pilz- und Schlammwiesen. Scheerbart entfaltet mit ungeheurem Ideenreichtum die Welt der Pallasianer und erzählt die Geschichte Lesabéndios bis zu seiner Erlösung.

Jewgenij Zamjatin

WIR (*My*, 1920)

(nicht lieferbar)

Zamjatins Roman ist eine der frühesten Antiutopien, in der aus Tendenzen der Gegenwart ein zukünftiges Schreckbild entwickelt wird. Alles ist der Herrschaft des „Einzigsten Staates“ unterworfen, der seine Machtansprüche mit aller Gewalt nach innen und außen durchsetzt: mittels Gehirnschirurgie, Geheimpolizei, Einheitswahlen, Konzentrationslagern und Gaskammern.

Hans Dominik

DIE MACHT DER DREI (1921)

Wilhelm Heyne Verlag, München 1997, (nicht mehr lieferbar)

Dominiks technischer Zukunftsroman gehörte zu den Bestsellern der 20er und 30er Jahre. - Die Welt steht vor einem neuen Weltkrieg, der zwischen dem Britischen Empire und Nordamerika auszubrechen droht. Da gelingt eine Erfindung, die drei Menschen zu Herrschern der Welt macht.

Karel Capek

KRAKATIT (1924)

Aufbau Verlag, Berlin 1991, (nicht mehr lieferbar/Antiquariat)

Der Mann, der der Welt in einem Theaterstück das Wort „Roboter“ bescherte, schrieb diesen fulminanten Roman um die Erfindung eines gewaltigen Universalsprengstoffs. - Lesenswert ist auch „Der Krieg mit den Molchen“.

Alfred Döblin

BERGE, MEERE UND GIGANTEN (1924)

Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 2001, 600 S., € 17,50

Der Roman entwirft ein gewaltiges Zukunftsbild, das mit dem Aufstand der Maschinen im 24. Jahrhundert und dem uralischen Krieg 200 Jahre später beginnt. Sprache und Fantasie dieses Romans sind kaum mehr erreicht worden.

Thea von Harbou

METROPOLIS (1926)

Ullstein Verlag, Berlin (nicht mehr lieferbar)

Ihre größte Erfolge feierte Thea von Harbou als Drehbuchautorin für ihren damaligen Ehemann Fritz Lang. Metropolis ist die Zukunftsstadt, in der eine zahlenmäßig geringe Oberschicht einer riesigen Arbeitermenge bedarf, um

ihr luxuriöses Leben führen zu können. Die Revolution kann durch den Sohn des Herrn von Metropolis aufgehalten werden.

Aldous Huxley

SCHÖNE NEUE WELT (*Brave New World*, 1932)

Fischer Verlag, Frankfurt/Main 1997, 252 S., € 7,90

Einer der Klassiker der Anti-Utopie. - Huxley entwirft eine Zukunftswelt, die ihre Stabilität durch Genmanipulation und Klassenauslese sicherstellt. Das Leben in dieser Zukunftswelt ist streng genormt und durchgeplant. Der Störfaktor in dieser Welt ist ein „Wilder“ aus einem Reservat, der das Recht auf Unglück einfordert.

George Orwell

1984 (1948)

Ullstein Verlag, Berlin 1994, 319 S., € 7,95

Die Welt ist in drei Machtblöcke aufgeteilt. Alle haben die gleiche politische Struktur, Scheinkriege werden geführt. Mittels eines ausgeklügelten Systems der Unterdrückung sichert der „Große Bruder“ seine Herrschaft. Erzählt wird die Geschichte von Winston Smith, der mit seiner Geliebten Julia aufbegehrt, gefangengenommen, bestraft und schließlich als „Gereiniger“ wieder in den Alltag entlassen wird.

SCIENCE FICTION ROMANE SEIT 1950

Carl Amery

DER UNTERGANG DER STADT PASSAU (1973)

Wilhelm Heyne Verlag, München 1997 (nicht mehr lieferbar)

Nach einer Katastrophe ist Mitteleuropa nahezu entvölkert und in ein neues Mittelalter zurückgeworfen. Passau hat sich als neues kulturelles Zentrum herausgebildet, wird aber von angreifenden Nomaden zerstört. - Amery hat seine Welt nach mittelalterlichem Muster detailliert ausgestaltet.

Isaac Asimov

ICH, DER ROBOTER (*I Robot*, 1950)

Cornelsen Verlag, Berlin 2000, 104 S., € 6,95

Asimov gehört zu den beliebtesten Autoren des sogenannten Golden Age of Science Fiction. Eine ganze Reihe seiner Erzählungen hat Roboter als Helden. In ihnen postulierte Asimov die Regeln der Robotik, die als sogenannte „Asimovsche Gesetze“ seither immer wieder durch die Science Fiction geistern.

Isaac Asimov

DER TAUSENDJAHRESPLAN (*Foundation*, 1951)

DER GALAKTISCHE GENERAL

(*Foundation and Empire*, 1952)

ALLE WEGE FÜHREN NACH TRANTOR (*Second Foundation*, 1953)

Auf deutsch lieferbar: Foundation. Wilhelm Heyne Verlag, München 2000, 904 S., € 10,-

(alle auf englisch lieferbar: Bantam 1991, € 9,29)

Die „Foundation Trilogy“ besteht aus einer ganzen Reihe von Geschichten, die vorher in dem SF-Magazin „Astounding“ publiziert worden waren. Erzählt wird in ihnen die Geschichte eines galaktischen Imperiums, dessen Niedergang die Psychohistoriker zu verhindern suchen.

James G. Ballard

KRISTALLWELT (The Cristal World, 1966)

Suhrkamp Verlag (nicht mehr lieferbar)
(auf englisch lieferbar: Flamingo 1993, 175 S., € 12,27)

Der Roman gehört zu einer Gruppe von Katastrophenromanen, die die vier Elemente Feuer, Erde, Wasser und Luft in den Mittelpunkt stellen. Hier erstarrt die Welt zu Kristall, aber die Aufmerksamkeit der Erzählung gilt der Psyche des Protagonisten.

Greg Bear

AEON (Eon, 1985)

Wilhelm Heyne Verlag, München 1987 (nicht mehr lieferbar)
(auf englisch lieferbar: Tor Books 1989, € 9,90)

Ein immer wiederkehrendes Grundmotiv der Science Fiction ist die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Theorien und neuen technischen Entwicklungen. In der theoretischen Physik werden Konzepte der Welt entworfen, die mindestens sieben Dimensionen vorsehen. Welche Entwürfe hieraus entwickelt werden können, zeigt dieser Roman.

Alfred Bester

DEMOLITION (The Demolished Man, 1952)

Wilhelm Goldmann Verlag, München 1999, 316 S., € 7,45
... ist eine Kriminalgeschichte. Telepathische Polizisten jagen den Täter. Dieser sucht sich durch einen Gedanken-schirm zu schützen, den er durch die permanente Wiederholung einer banalen Verszeile aufrechterhält. Handlungshintergrund ist eine skurrile futuristische Szenerie mit merkwürdigen Figuren.

Ray Bradbury

DIE MARS-CHRONIKEN (The Martian Chronicles, 1950)

Diogenes Verlag, Zürich 1981, 272 S., € 8,90
Das Buch besteht wiederum aus einer Gruppe von Kurzgeschichten, die von der Kolonisierung des Mars handeln. Der Planet wird ausgeplündert, die letzten Marsianer werden ausgerottet.

Johanna und Günter Braun

DER IRRTUM DES GROSSEN ZAUBERERS (1973)

Verlag Neues Leben, Berlin 1975, (nicht mehr lieferbar/Antiquariat)
Das Ehepaar Braun gehört neben dem Ehepaar Steinmüller zu den bedeutenden Autoren der DDR-Science Fiction. - Der Große Zauberer ist der Diktator einer Zukunftswelt, der die von ihm Beherrschten durch Konsum im Zustand der Unmündigkeit hält. Als er einen Nachfolger benötigt, wird verzweifelt ein geeigneter Kandidat gesucht.

Anthony Burgess

UHRWERK ORANGE (The Clockwork Orange, 1962)

Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1999, 222 S., € 19,-
Alex und seine Droogs streifen durch ein futuristisches London. Sie misshandeln Penner, liefern sich blutige Kämpfe mit konkurrierenden Banden. Nach dem brutalen Überfall auf ein Landhaus wird Alex gefasst und soll umerzogen werden. Beeindruckend ist der Zukunftsslang, den Burgess entworfen hat.

Michael Crichton

JURASSIC PARK (1993)

Droemer Knauer Verlag, München 1998, 544 S., € 5,-
Der Unterhaltungsthycoon Hammond will auf einer Insel einen Vergnügungspark mit geklonten Dinosauriern eröff-

nen. Eine Forschungsgruppe, die die Anlagen und die Tiere begutachten soll, muss miterleben, wie die Situation zunehmend außer Kontrolle gerät.

Philip K. Dick

DAS ORAKEL VOM BERGE (In the High Castle, 1963)

Wilhelm Heyne Verlag, München 2000, 347 S., € 9,-
Dieser seinerzeit begeistert gefeierte Roman handelt in einer Alternativwelt. Dort haben die Vereinigten Staaten den zweiten Weltkrieg verloren; das Land ist aufgeteilt zwischen Japan und Nazideutschland. Das Orakel ist ein Autor, der einen Alternativweltroman verfasst hat, in dem Deutschland den Krieg verloren hat.

Philip K. Dick

TRÄUMEN ANDROIDEN VON ELEKTRISCHEN SCHAFEN?/BLADE RUNNER (Do Androids Dream of Electric Sheep?, 1968)

Wilhelm Heyne Verlag, München 1998, 221 S., € 6,95
Wenn Androiden, die zu bestimmten Zwecken gebaut wurden, untertauchen, werden sie gejagt, um dann aus dem Verkehr gezogen zu werden. Rick Deckard, der Blade Runner, erhält einen Auftrag, der ihn mit den psychischen Schwierigkeiten vertraut macht, unter denen die Replikanten leiden.

Andreas Eschbach

DAS JESUS-VIDEO (1999)

Bastei Lübbe Verlag, Bergisch-Gladbach 2000, 651 S., € 8,45
Andreas Eschbach ist der erfolgreichste jüngere deutsche Science Fiction-Autor. - Bei archäologischen Ausgrabungen findet sich in einem Grab aus der Zeitenwende eine Bedienungsanleitung einer Videokamera. Welche Schlussfolgerungen daraus zu ziehen sind, muss man nachlesen.

Herbert W. Franke

ZONE NULL (1970)

Enthalten im Sammelband: Einsteins Erben, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 1996, 580 S., € 10,-
Jahrhunderte nach einem Atomkrieg findet eine Expedition in das Gebiet des ehemaligen Gegners statt. In der Zone Null findet man Menschen vor, die ihr Leben nur mehr vor Projektionsschirmen fristen, die in einem technischen Paradies leben, das ihnen zur eigentlichen Existenz geworden ist.

William Gibson

NEUROMANCER (1984)

Wilhelm Heyne Verlag, München 1992, 365 S., € 7,95
Mit diesem Roman begann die Welle der Cyberpunks. - Case hat sich an den falschen Daten vergriffen. Die Yakuza haben ihm Nervenenden zerschmort, so dass er sich nicht mehr mit dem Cybernetz verbinden kann. Er erhält von den beiden Künstlichen Intelligenzen Wintermute und Neuromancer einen Auftrag, der ihn wieder ins Spiel bringt.

Robert A. Heinlein

STARSHIP TROOPERS (1959)

Bastei Lübbe Verlag, Bergisch Gladbach 2000, 334 S., € 6,45
Die Erde ist im Krieg mit Insektenwesen, den sogenannten Bugs. Die staatliche und gesellschaftliche Organisation der Erde ist zu einem Militärstaat umgestellt worden. - Autor wie Roman waren berüchtigt. Irgendwie schienen die Bugs eine kommunistische Staatsform zu haben; die Militarisierung tat den Menschen viel zu gut. Aber weil der Roman spannend geschrieben war, wurde er von den Fans sogar preisgekrönt.

Robert A. Heinlein

FREMDER IN EINER FREMDEN WELT (Stranger in a Strange Land, 1961)

Bastei Lübbe Verlag, Bergisch-Gladbach 1996, € 8,45
Der Held des Romans überlebte als Kleinkind einen Raumschiffabsturz auf dem Mars und wurde von Marsianern erzogen. Als Erwachsener wird er wieder auf die Erde zurückgeholt. Von den Marsianern hat er geistige Kräfte bekommen, die er benutzt, um die Menschen der Erde nach seinen Vorstellungen umzuwandeln.

Frank Herbert

DER WÜSTENPLANET (Dune, 1965)

Wilhelm Heyne Verlag, München 2001, 872 S., € 9,95
Der Planet Arrakis ist für die interstellare Raumfahrt von entscheidender Bedeutung, weil dort das „Gewürz“ herkommt, das die Raumfahrer benötigen. Der Held Paul Atreides ist Resultat einer genetischen Manipulation. Er entwickelt unter dem Einfluss des „Gewürzes“ prophetische Fähigkeiten, erobert den Planeten und schließlich das galaktische Imperium.

Wolfgang Jeschke

DER LETZTE TAG DER SCHÖPFUNG (Last day of creation, 1981)

(nur auf englisch: St. Martius Pr. 1984, nicht mehr lieferbar)
Die Ölkrise bringt die Amerikaner auf die Idee, mittels einer Zeitmaschine in ferner Vergangenheit die Ölvorräte der arabischen Halbinsel abzupumpen. Als das Projekt begonnen wird, werden sie schon erwartet. Außerdem stellt sich heraus, dass die Technik nicht ausgereift genug ist, um sie wieder zurückzubringen.

Bernhard Kegel

DAS ÖLSCHIEFERSKELETT (1996)

Wilhelm Heyne Verlag, München 1999, 414 S., € 7,95
In der Fossilienfundstätte wird ein sensationeller Fund gemacht: das vollständige Skelett eines Menschen - mit Goldkronen und Armbanduhr. Dann verschwinden allerlei Fossilien aus den Museen.

Hans Kneifel

DER TRAUM DER MASCHINE (1968)

Haffmans Verlag 1994 (nicht mehr lieferbar)
Im Mittelpunkt des Romans stehen fünf Menschen, die auf unterschiedlichen Zeitebenen leben. Sie sind mit dem Kommandogehirn eines Raumschiffs verbunden, das ein Netz aus Träumen geschaffen hat. - Der originellste Roman des unterschätzten deutschen SF-Autors.

Ursula LeGuin

PLANET DER HABENICHTSE (The Dispossessed, 1974)

Argument Verlag, Hamburg 1999, 464 S., € 12,90
Auf zwei Welten sind unterschiedliche Gesellschaften realisiert worden. Auf dem Planeten Urras herrscht das kapitalistische System. Rebellen von dort haben auf dem Planeten Anarres eine klassenlose Gesellschaft mit anarchistischen Zügen begründet. Ein Physiker verlässt den Planeten Anarres, wird jedoch von den Gegebenheiten auf Urras ernüchtert und kehrt schließlich zurück.

Stanislaw Lem

SOLARIS (1961)

Deutscher Taschenbuch Verlag, München 1983, 240 S., € 8,50
Um einen von einem Ozean bedeckten Planeten schwebt eine Raumstation. Kris Kelvin findet sie in chaotischem Zustand vor. Die Besatzungsmitglieder leiden unter Erschei-

nungen, in denen sie mit der Schuld ihres Lebens konfrontiert werden. Ursache dieser Phänomene ist der Ozean des Planeten, der sich als intelligente Lebensform herausstellt. Alle Versuche, das Rätsel Solaris zu lösen, scheitern.

Stanislaw Lem

ROBOTERMÄRCHEN (Bajki Robotów, 1964)

Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 1982, 150 S., € 7,50

Im Mittelpunkt der Erzählung stehen die beiden Roboterkonstrukteure Trurl und Klapauzius. Beide wehnen sich immer erneut dagegen, von den Roboterherrschern, ihren Auftraggebern, hereingelegt zu werden. Die beiden Konstrukteure wollen ein ums andere Mal das Glück konstruieren und scheitern dabei immer kläglicher. – Ein wahres Feuerwerk an Einfällen.

Walter M. Miller jr.

LOBGESANG AUF LEIBOWITZ

(A Canticle for Leibowitz, 1960)

Wilhelm Heyne Verlag, München 2000, 427 S., € 8,-

Nach einem Atomkrieg verwahren die Mönche von St. Leibowitz das kulturelle und wissenschaftliche Erbe der Menschheit. Der Roman schildert den erneuten Aufstieg der Menschheit durch ein weiteres Mittelalter, eine neue Renaissance und noch eine Neuzeit. Alles wird am Ende durch einen weiteren Atomkrieg zunichte gemacht.

Michael Moorcock

INRI ODER DIE REISE MIT DER ZEITMASCHINE (Behold the Man, 1966)

(nur auf englisch lieferbar: Gollancz 1999, 124 S., € 12,27)

Der Zeitreisende Karl Glogauer will ins Jahr der Geburt Christi reisen, um die Geschichte des Messias miterleben zu können. Aber er muss feststellen, dass Jesus ein geistig behindertes Kind ist, das niemals die Aufgabe wird erfüllen können, die in der Bibel beschrieben ist. Er beschließt am Ende, selbst die Rolle Jesu Christi zu übernehmen.

Michael Moorcock

JERRY CORNELIUS CHRONICLES: MISS BRUNNERS LETZTES PROGRAMM (The Final Program, 1965/66),

DAS CORNELIUS-REZEPT (A Cure for Cancer, 1969), EIN MORD FÜR ENGLAND (The English Assassin, 1972), DAS LACHEN DES HARLEKIN (The Condition of Muzak, 1977)

(nur auf englisch lieferbar: Four Walls Eight Windows 2001, € 27,25) Jerry Cornelius bewegt sich mit seiner Vibragun durch „Swinging London“. Moorcock liefert ein großartig erzähltes Porträt der Pop-Ära, in der Cornelius, Una Persson, Catherine Cornelius und andere zu überleben versuchen.

PERRY RHODAN

Der Erbe des Universums (1961ff.)

Pabel-Moewig Verlag, Rastatt, jeder Band € 15,80

1961 begann die Geschichte des Mannes, der als erster Astronaut auf dem Mond auf das Raumschiff einer technisch überlegenen Macht stieß, mit deren Mitteln den Atomkrieg verhinderte und das galaktische Imperium der Menschheit begründete. Mittlerweile sind über 2100 Hefromane erschienen, die sich als ein gigantischer Fortsetzungsroman darstellen. Die Serie war zeitweilig umstritten, hat sich aber immer wieder weiterentwickelt und ist offenbar unverwundlich.

Fred Pohl/Cyrl Kornbluth

EINE HANDVOLL VENUS UND EHRBARE KAUFLEUTE (The Space Merchants, 1953)

(nur in englisch: St. Martins Pr. 1985, nicht mehr lieferbar)

Ein satirischer Roman, der Auswüchse der kapitalistischen Wirtschaftsordnung beschreibt. – Eine Verkaufskampagne wird gestartet, um ahnungslosen Siedlern völlig wertloses Land auf der Venus anzudrehen. Der Leiter dieser Werbekampagne wird von Rebellen entführt, zu körperlicher Arbeit gezwungen und schließt sich der Untergrundorganisation an.

Edward E. Smith

LENSMEN-SERIE:

DIE PLANETENBASIS (Triplanetary, 1948), DIE ERSTEN LENS MEN (First Lensmen, 1950), GALAKTISCHE PATROUILLE (Galactic Patrol, 1950), DIE GRAUEN HERRSCHER (Grey Lensmen, 1951), DAS ZWEITE IMPERIUM (Second Stage Lensmen, 1953), DAS ERBE DER LENS (Children of the Lens, 1954)

(nur auf englisch lieferbar: Old Earth Books 1998, jeder Band € 18,59)

Eine der ersten und erfolgreichsten Space Operas: Seit Milliarden von Jahren besteht ein Konflikt zwischen den Arisierern und den Eddoriern. Die Eddorier sehen in der Macht den höchsten Wert; um sie erringen, lösen sie Kriege und Katastrophen aus. Die einzige Möglichkeit der Gegenwehr sind genmanipulierte, paranormale Intelligenzen. Einer von ihnen ist der Held der Serie, Kimball Kinnison, der als Lensträger den Kampf gegen die Eddorier annimmt.

Norman Spinrad

DER STÄHLERNE TRAUM (The Iron Dream, 1972)

(nur auf englisch lieferbar: Oldcastle, € 16,10)

Spinrads Buch geht von der kontrafaktischen Annahme aus, aus Erfolglosigkeit sei Adolf Hitler in den zwanziger Jahren in die USA ausgewandert, um dort sein Glück als Autor von Science Fiction Romanen zu machen. Tatsächlich hat er mit dem „Stählernen Traum“ Erfolg, der eine Geschichte aus dem Geist von „Mein Kampf“ erzählt. Das Buch des amerikanischen Juden wurde wegen Verherrlichung des Nationalsozialismus indiziert. Ein bitterböser Geniestreich.

STAR TREK/RAUMSCHIFF ENTERPRISE (1967ff.)

Wilhelm Goldmann Verlag, München, jeder Band € 4,95

Ursprünglich hat James Blish die einzelnen Folgen der Fernsehserie zu Kurzgeschichten verarbeitet.

Arkadij und Boris Strugackij

ES IST NICHT LEICHT, EIN GOTT ZU SEIN (Trudno byt bogom, 1964)

Ullstein Verlag, München 1989, 211 S. (nicht mehr lieferbar)

Anton lebt als Abgesandter des irdischen Instituts für experimentelle Geschichte unerkannt als Don Rumata auf einem fremden Planeten. Die Herrschaftsverhältnisse entsprechen denen eines mittelalterlichen Feudalismus. Den Menschen steht ein schmerzlicher Weg zur gesellschaftlichen Emanzipation bevor. Anton darf nicht eingreifen, wird aber in die Geschehnisse verwickelt und gibt seine Distanz auf.

Arkadij und Boris Strugackij

PICKNICK AM WEGESRAND (Picknick na obočine, 1972)

Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main 1981, 214 S., € 15,90

Rätselhafte Besucher der Erde haben an verschiedenen Orten Zonen hinterlassen, die mit fremden Artefakten gefüllt sind und Glücksritter wie Schatzsucher anziehen. Obwohl einige Gegenstände wertvoll sind, andere tödlich, fällt jeder Besucher der Zone ihnen früher oder später zum Opfer. – Der Roman war das Vorbild zu Andrej Tarkowskis Film „Stalker“.

Kurt Vonnegut

DIE SIRENEN DES TITAN

(Sirens of Titan, 1959)

Goldmann (nicht mehr lieferbar)

(nur auf englisch lieferbar: Delta Trade Paperbacks 1998, 326 S., € 16,04)

Der Held des Romans, Malachi Constant, möchte einer Weissagung entgehen. Er landet auf dem Mars, wird dort aber nach mehreren Gehirnoperationen zu einem Roboter und zum Soldaten eines Heeres, mit dem der Nabob Rumfoord die Menschheit einigen will. Aber der eigentliche Manipulator der Menschheit ist ein anderer: der auf dem Saturnmond Titan vor 20000 Jahren gestrandete Roboter Salo, der seither die menschliche Geschichte manipuliert.

Thomas Ziegler

ALLES IST GUT (1983)

Blitz-Verlag, Windeck 1998, 176 S., € 10,12

In naher Zukunft werden die Obdachlosen und Armen zu Opfern von Jägern, die die Organbanken der Oberschicht mit Material versorgen. Der Held des Romans betreibt einen Umsturz, der ihn auf die Venus bringt, wo er schließlich Gott begegnet.

SACHLITERATUR

SCIENCE FICTION

Hans Joachim Alpers/Werner Fuchs/Ronald M. Hahn/

Wolfgang Jeschke

LEXIKON DER SCIENCE FICTION LITERATUR

Erweiterte und aktualisierte Ausgabe in einem Band.

Wilhelm Heyne Verlag, München 1997 (nicht mehr lieferbar)

Die Autoren bieten einen historischen Überblick, eine Darstellung nach Themen- und Motivreisen, ein Autorenlexikon und eine Bibliografie der Serien. Zum ersten Nachschlagen sehr gut geeignet.

Marcel Feige

SCIENCE FICTION

Rotbuch Verlag, Hamburg 2001, 95 S., € 8,60

Knapper, kurzgefasster Überblick, zur ersten Information geeignet. Allerdings mit Lücken.

Hans-Edwin Friedrich

SCIENCE FICTION IN DER DEUTSCHSPRACHIGEN LITERATUR

Ein Referat zur Forschung bis 1993

Max Niemeyer Verlag, Tübingen 1995, 493 S., € 82,-

Um Vollständigkeit bemühter Überblick, der sich an ein Fachpublikum richtet.

Joachim Körber (Hg.)

BIBLIOGRAPHISCHES LEXIKON DER UTOPISCH-PHANTASTISCHEN LITERATUR

Corian Verlag, Meitingen 1984, ca. 12500 S., € 449,- (Grundw. Mit 65 Erg.-Lfg.)

Auf dem Höhepunkt des SF-Booms gestartetes Loseblattlexikon, dem bald ein „Werkführer“, ebenfalls als Loseblattlexikon, folgte. Mit dem Anspruch auf Vollständigkeit, was den deutschen Markt angeht.

Reinhold Krämer

DIE GEKAUFTE „ZUKUNFT“

Zur Produktion und Rezeption von Science Fiction in der Bundesrepublik Deutschland nach 1945

Buchhändler-Vereinigung, Frankfurt/Main 1990, 145 S., € 46,-
Die bisher letzte umfassende Arbeit zur Geschichte des Heffromans. Materialreich und klug argumentierend.

Stanislaw Lem

FANTASTIK UND FUTUROLOGIE. 2 BDE.

Insel Verlag, Frankfurt/Main, Bd 1 1977, 400 S., € 19,80, Bd. 2 1980, 672 S., € 28,80

Immer noch lesenswerter, stilistisch glänzender Essay, der die Tiefendimensionen der Science-Fiction-Motive auslotet. Lange vor der Diskussion um die Virtuellen Welten hat Lem sich unter dem Stichwort „Phantomatik“ mit den einschlägigen Problemen beschäftigt. Seinen Reflexionsstand hat die heutige Diskussion teilweise noch nicht wieder erreicht.

Hans-Joachim Schulz

SCIENCE FICTION

Metzler'sche Verlagsbuchhandlung, Stuttgart 1986, 166 S., € 11,90
Überblick über die Geschichte der Gattung. Kurz, konzis, knapp geschrieben.

„STAR WARS“

Laurent Bouzereau und Jody Duncan

STAR WARS – THE MAKING OF EPISODE I

Die dunkle Bedrohung

Burgschmiet Verlag, Nürnberg 1999, 176 S., € 19,90

Über ein Jahrzehnt nach der „Rückkehr der Jedi-Ritter“ beginnt George Lucas mit dem Schreiben am Drehbuch zu Episode I. Was sich von diesem Moment an bis zum Kinostart des Films ereignet, berichtet dieser durchgängig bebilderte Prachtband.

Mark Cotta Vaz und Shinji Hata

VON STAR WARS BIS INDIANA JONES

Das beste aus den Lucasfilm-Archiven

Modern Graphics Verlag, Rastatt 1995, 216 S., € 40,85

Willkommen auf der Skywalker Ranch! Hier befindet sich das Lucasfilm Archiv und in ihm die Requisiten, Modelle, Kostüme und Zeichnungen, die zur Realisation des „Star Wars“-Universums benötigt wurden oder aber auch Indiana Jones Leben einhauchten. Der aufwändige Bildband ist ein Augenschmaus für jeden Fan.

Mary Henderson

MAGIE UND MYTHOS

Die phantastischen Welten des George Lucas und ihre Ursprünge

vgs Verlagsgesellschaft, Köln 1998, 216 S., € 39,90

Hier werden die historischen und mythologischen Wurzeln der „Star Wars“-Saga in der griechischen Sagenwelt, in

der Artuslegende oder gar in biblischen Mythen aufgezeigt. Dazu gibt es viele tolle Fotos und Auszüge aus den Storyboards zum Dreh.

George Lucas

KRIEG DER STERNE

Goldmann Verlag, München 1999, 256 S., € 6,-

Für alle Menschen, die noch nicht vom Special Effects-Wahn heimgesucht wurden. Hier werden Luke Skywalker, Princesse Leia und Han Solo in S-Bahn-kompatible Form gebracht. Irritierend ist jedoch die teilweise sehr gewöhnungsbedürftige Übersetzung und die vom Film abweichende Benennung einiger Protagonisten.

Von anderen Autoren sind im Goldmann Verlag auch zu den Episoden V, VI und I jeweils gleichnamige Bücher erschienen. In vielen weiteren Titeln wurde die Geschichte um die Jedi-Ritter und Figuren der „Star Wars“-Saga weiter erzählt.

David West Reynolds

STAR WARS – EPISODE I

Die illustrierte Enzyklopädie

vgs Verlagsgesellschaft, Köln 1999, 64 S., € 15,50

Dieses prächtig bebilderte Buch liefert alles Wissenswerte zu den Charakteren, Kostümen und Schauplätzen von Episode I. Die verschiedenen Roben von Königin Amidala werden ebenso dargestellt wie das Innenleben eines Kampfdroiden oder die verschiedenen Waffen von Darth Maul.

R. A. Salvatore

STAR WARS – ANGRIFF DER KLONKRIEGER

Blanvalet Verlag, München 2002, 352 S., € 18,90

Buch zum Film

Auch als Taschenbuch, Goldmann Verlag München 2002, € 7,90

Bill Slavicsek

DAS GROSSE STAR WARS UNIVERSUM VON A-Z

Wilhelm Heyne Verlag, München 2001, 672 S., € 10,-

Keine Ahnung was „Yayax“ ist? Hier finden sich alle Begriffe rund um das „Star Wars“-Universum alphabetisch arrangiert und kurz und prägnant erklärt. Selbst eingefleischte Fans dürften hier noch das ein oder andere dazulernen oder mittels der Illustrationen ihr Gedächtnis auffrischen.

STAR WARS – ANGRIFF DER KLONKRIEGER

Dino entertainment AG, Stuttgart Mai 2002, 156 S., € 9,95

„Star Wars“-Comics haben eine lange Tradition. In diesem Sonderband sind die Comics zu „Angriff der Klonkrieger“ zusammengefasst. Als Extra gibt es eine Cover Gallery der US-Comics sowie Sketche (s/w-Entwürfe).

THE ART OF STAR WARS: ANGRIFF DER KLONKRIEGER

Dino entertainment AG, Stuttgart Mai 2002, 224 S., € 39,90

Designstudien des „Star Wars“-Sets und der Charaktere von der Entwicklungsphase bis zur Realisierung – ein Augenschmaus nicht nur für Fans. Als Zugabe: das Original-Drehbuch zum Film.

ZEITSCHRIFTEN

DAS OFFIZIELLE STAR WARS FACT FILE

De Agostini Deutschland GmbH, Hamburg 2002, € 3,50

Erscheint alle zwei Wochen mit neuen Fakten zu den Charakteren, Technik, Planeten, Schlachten und Ereignissen der „Star Wars“-Saga.

FILM

Herbert Gehr/Stephan Ott

FILM-DESIGN

Visual Effects für Kino und Fernsehen

Bastei Lübbe Verlag, Bergisch Gladbach 2000, 316 S., € 15,29

Einführung zu „Visual Effects – made in Germany“ mit Begriffsklärung und ein kurzem historischer Abriss. Zahlreiche Interviews mit Experten der einzelnen Produktionsabschnitte ermöglichen einen Blick hinter die Kulissen der High-Tech-Labore.

Rolf Giesen

LEXIKON DER SPECIAL EFFECTS

Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart

Lexikon Imprint Verlag, Berlin 2001, 384 S., € 20,35

Techniken und Verfahren vom konventionellen Trick- und Animationsfilms bis zur Computeranimation und digitalen Postproduktion alphabetisch dokumentiert. Zusätzlich: die wichtigsten Spezialisten, Regisseure, Studios sowie filmgeschichtlich bedeutende Produktionen.

Phil Hardy (Hg.)

DIE SCIENCE FICTION

FILMENZYKLOPÄDIE

100 Jahre Science Fiction

HEEL Verlag, Königswinter 1998, 560 S., € 20,-

Bewährtes Nachschlagewerk; opulent ausgestattet.

Friedrich Nemann (Hg.)

FILMARCHITEKTUR

Von Metropolis bis Blade Runner

Prestel Verlag, München 1996, 224 S., € 50,11

Dieser anschauliche Bildband gibt Einblicke in die architektonischen Planungen und Durchführungen berühmter Filmausstattungen und verfolgt darüber hinaus wesentliche Kapitel der Filmgeschichte.

Georg Seeßlen/Fernand Jung

SCIENCE FICTION

Grundlagen des populären Films

Schüren Verlag, Marburg 2002, 1400 S./2 Bde., € 45,-

Umfassendes Werk zum „Kino des Utopischen“, mit kenntnisreichen und detaillierten Ausführungen zur Mythologie der Science Fiction und der Geschichte des Science Fiction-Films. Komplettiert wird das Standardwerk der Filmexperten durch Filmo- und Bibliografie.

Empfehlenswerte Bücher zum Thema Film/Filmerziehung auch unter www.ideenforumschule.de, Rubrik „Themenorientierte Leseförderung im Medienverbund“.

