

yODA

oder Der Gemeinplatz

ein Ausflug mit

REINHART BUETTNER

beliebige Historie, ziellose Entwicklung, endlose Story, gottlose Religion, technoide Rätsel, berausende Suggestion, rasende Oberfläche, modernisierte Schablone, künstliches Heldenepos ...

das alles ist „Starwars“ und alle seine Ableger, das alles ist eine der Ausgeburten der Sehnsucht nach aufregendem Zusammenhang, nach ergreifender Innerlichkeit und versöhnlicher und harmonisierender Klugheit, gepaart mit Unterhaltung, Thrill und Freude an Action, Komik und technischem Klamauk. Ein jeder kann die angedeutete Mythologie ausmalen, die Geschichte nach Belieben weiterspinnen, sich seine Lieblingsfiguren wählen und sich zum Experten unsinniger Details entwickeln, der in eigens gegründeten Foren seine sinnlosen Erkenntnisse mit anderen austauschen.

Hätte Jonathan Swift nicht bereits die „Akademie von Lagado“ erfunden, Jorge Luis Borges die „Bibliothek von Babel“ und Aldous Huxley die „Schöne neue Welt“, von Thomas Morus, Tommaso Campanella, Francis Bacon, Daniel Defoes, H.G.Wells und B.F. Skinner gar nicht zu reden, wir wüssten kaum, mit dieser Mixtur umzugehen. Soll man das darin Vorkommende etwa ernst nehmen, oder besserwisserisch als lächerliche, kommerziell-trivialisierende Utopie abtun ?

Geht man hingegen von der Überzeugung aus, dass Moden und Hypes neben allem, was sie ansonsten sein mögen, immer auch Verlustanzeigen innerhalb einer Kultur sind, dann steht der putzige, schlaue Gnom Yoda aus dem Filmepos Starwars für den sprichwörtlichen „Weisen von Berge“, dessen nicht sofort erkennbare Klugheit weitreichend, herzlich und Leben rettend ist. Er ist in jeder Hinsicht merkwürdig und auffällig, von zwergenhafter Gestalt, mit großen Ohren und nur drei Gliedern an Händen und Füßen, ist zur Elevation fähig und spricht komisch, wodurch seine Sonderstellung im Kreis der übrigen Figuren, die ihm mit großer Ehrerbietung begegnen und ihn Meister nennen, stark betont wird.

Wer ist der sagenhafte „Weise vom Berge“, dem die Kunstfigur des Yoda nachempfunden ist, was hat es mit ihm auf sich, wozu dient die Mythische Gestalt und was schließlich verkörpert sie ?

Der Weise vom Berge ist eine Metapher, die im 20. Jahrhundert eine gewisse Hochkonjunktur annahm, nachdem die Beatles ihren weltberühmten Ausflug in die indische Spiritualität unternommen hatten. Doch schon zuvor hatte ein anderer Engländer zur Popularisierung der Yogis, Gurus und Fakire wesentliches beigetragen. Es war die große Zeit der englischen Theosophischen Gesellschaften, die Weltkongresse veranstalteten, ihren Messias suchten und in Jiddhu Krishnamurti fanden,

für allerhand Verwirrung sorgten und die Orientierungslosigkeit nach dem 1. Weltkrieg ausnutzten, um eigenartige Suppen aus Spiritismus, Okkultismus, Anthroposophie, Neo-Mysik, Exotik und verschwommener Weltreligion zu kochen. 1930 machte sich der Londoner Buchhändler und Gelegenheitsjournalist Paul Brunton auf, um die verheißungsvolle und fremdartigen Spiritualität der ehemaligen Kolonie aus nächster Nähe kennen zu lernen. Er traf dort am Fuße des Heiligen Berges Arunachala den Weisen vom Berge Sri Ramana Maharshi, einen der zahlreichen Heiligen Indiens, die durch die Verehrung ihre Schüler und Adepten zu Yogis oder Gurus gemacht wurden. Die Indische Art der Frömmigkeit und Zuneigung zu exzentrischen Lehrern befördert solche Erscheinungen, von denen westliche Besucher und Beobachter fasziniert, verwirrt oder auch abgestoßen werden. Paul Brunton veröffentlichte 1934 seinen Bericht über das Zusammentreffen mit Guru Maharshi in London und 1937 in der Deutschen Ausgabe unter dem Titel: „Yogis - Verborgene Weisheit Indiens: Mein Weg zu Ramana Maharshi“ und machte damit den Weisen vom Berge in der westlichen Welt bekannt und populär. Religiöse Virtuosen, und spirituelle Exzentriker haben ihren festen Platz im britischen Volksglauben, Okkultisten und Spiritisten eingeschlossen und da verwundert es wenig, dass Paul Brunton zum Adepten und Propagandisten wurde, was durchaus im Zeitgeist lag, was man daran erkennen kann, dass einige westliche Intellektuelle und Künstler wie W. Somerset-Maugham, Henri Cartier-Bresson, Alfred Sörensen, Mercedes de Acosta, Lewis Thompson hier im Ashram zu Gast waren, die entweder Paul Bruntons Buch gelesen hatten, oder direkt von ihm hierher gebracht worden waren.

Mit der Verleihung des Nobelpreises für Literatur an Rabindranath Tagore 1913 war zum ersten Mal ein Inder ausgezeichnet worden, der daraufhin auf mehreren Europareisen Indien salonfähig und geradezu modisch gemacht hatte. Es gehörte in der 20er und 30er Jahren förmlich zum guten Ton, der Spiritualität wegen eine Indienreise zu unternehmen. Hermann Hesse schreibt „Sidhartha“, Stefan Zweig wundert sich über den Deutschen „Tagore-Rummel“ und reist auf Anraten Walther Rathenaus schließlich nach Indien. Romain Rolland begleitet Tagore und versucht, ihn davor zu bewahren, dass er sich aus Unkenntnis der politischen Lage vor bedenkliche Karren spannen lässt.

Tagore, prophetenhafte Erscheinung mit langem, weißem, lockigen Bart, Dürer-hafter Haartracht, langem, weitem Pilger-Gewand verkörpert durchaus eitel und werbewirksam den Typus des Weisen vom Berge und inspiriert als Bengalischer Nationalist auch die frühen Faschisten Europas, die gerade dabei sind die „Arier“ und die „indogermanische Sprachfamilie“ zu entdecken. Die Projektionsfigur des Weisen vom Berge

wird im schönen und fremden Tagore lebhaftig und der Halo-Effekt tut ein Übriges, um Typus, Desiderat und Programm harmonisierend zu verfestigen. (wer seine Einsichten darüber vertiefen möchte, sei auf das lesenswerte 1943 erschienene „Rabindranath Through Western Eyes“ des deutsch.-jüdischen Gelehrten Alex Aronson verwiesen, der von 1937 bis 1944 Unterschlupf in Tagores Vishva Bharati University in Santiniketan fand und dort im Archiv arbeitete)

Was das alles mit der Figur des Meisters Yoda zu tun hat, wird deutlich, wenn man sich vergegenwärtigt, dass auch er fremdartig ist, er scheint zu einer anderen Spezies zu gehören, er ist ein Zwerg, wie die mythologische Gestalt des Alberich, er ist geheimnisvoll und klug, arbeitet in den Sparten Bildung und Ausbildung und ist offensichtlich trotz seiner Fremdartigkeit ein Ritter, ja sogar Mitglied des Ritter-Rates.

Auf der eigens für die Pseudowissenschaft der intergalaktischen Mythologie des Starwars eingerichteten Internetplattform „Jedipedia“ erfahren wir, dass der 66 Zentimeter große, grünhäutige Yoda von einem fremden, nicht näher bezeichneten Planeten stammt, dem alten Jedi-Orden angehört, 22 Jahre im Exil verbrachte und Großmeister des Ordens ist. Er besitzt besondere Fähigkeiten, was mit einem besonders großen Anteil an „Der Macht“ erklärt wird, die in ihm wirkt, ist vermutlich sehr alt und kämpft entsprechend mit gesundheitlichen Problemen, Erinnerungs- und Konzentrationsschwächen. Seine Rolle im Hohen Rat ist dem Homerischen Mentor nachgebildet, dem Begleiter des Odysseus und Sprachrohr der Pallas Athene; oder auch derjenigen des Kentauren Cheiron, also einem Fabel- und Mischwesen, dem Erzieher fast aller mythologischen Helden der Antike. Auch Yoda scheint eine Art von Mischwesen zu sein, aus uralter Echse und Mensch, das sich in einer Übersetzungssprache ausdrückt.

Je länger man sich mit Starwars beschäftigt, um so deutlicher treten hinter der technoiden Fassade die Ähnlichkeiten zur antiken, vorzugsweise griechischen Mythologie zu Tage. Das Narrativ, oder die Mythe ist genauso komplex, unkritisch und beliebig additiv wie die vertrackte Genealogie der Olympier. Immer wieder tauchen neue Phantasie-Namen auf, die rückwirkend erklären und so ein Gespinnst aus Vorgaben und nachgereichter Begründung erzeugen, das die endlose Geschichte am Leben und in Spannung hält.

Dem Kleinen Großmeister Yoda scheint in diesem Narrativ u.a. die Rolle des heimlichen Jokers zuzufallen, der vieles Wissen aus Vergangenheit und Zukunft in sich vereinigt und darum oft wie der Arrangeur des Ganzen erscheint.

Man kann über die Figur Yoda, dem Stil von Starswars entsprechend, endlos spekulieren und phantasieren, es wäre aber interessanter zu erfahren, was sein Schöpfer George W. Lucas zu seinem Geschöpf meint. Die Figur sei von der Muppet Show inspiriert, also von Kermit und Miss Piggy, sagt der Produzent in einer Making-Of-Doku und sagt dies ohne den dramaturgischen und erzählerischen Hintergrund der animierten Puppe zu berühren, der also weiterhin im Dunkel bleibt. In den Medien, die sich um Stars Wars gebildet haben, in den Diskussionsforen und Fanclubs wird Yoda oft als „wise old sage“ oder als Zen-Meister bezeichnet, als Vertreter des merkwürdigsten Lehrer-Schüler-Verhältnisses, das bekanntermaßen durch provokante, langweilige und überraschende, aus dem Zusammenhang gerissen erscheinende, paradoxe Aktionen bestimmt ist.

Durch Yoda wird in der bunten Action-Saga eine Dimension eingeführt, die ein wenig über dem durchschnittlich-manchäistischen Hollywood-Horizont liegt. Durch ihn wird die schwarz-weiß-Malerei des Guten und Bösen in eine helle und dunkle Seite der selben Macht verwandelt, Übergänge und Zwischenzonen angedeutet und Entscheidungsfreiheiten eingeräumt. In gewisser Weise verkörpert er den reflektierenden, Verantwortung übernehmenden, gleichwohl schwachen und nur langfristig (er ist bei seinem ersten Auftauchen im Film bereits über 800 Jahre alt) und indirekt wirksamen Intellektuellen, der im Vergleich mit den anderen wie ein etwas vertrottelter sonderbarer Zwerg erscheint, um den man allerdings nicht herumkommt. Seine Sätze klingen wie eine schlecht übersetzte Mitschrift aus dem Ethik-Seminar und seine äußere Erscheinung zwischen putzigem Kindchenschema, Gartenzwerg, Kermit und IT, gestützt auf seinen Stock, der etwas zwischen Wanderstab, Zeigestock, Pilgerstab, Waffe und Zeichengerät darstellt, macht er in der Tat den Eindruck eines meditierenden und versunkenen Einsiedlers, dem aber dank seiner großen Ohren nichts entgeht. Sein Segenspruch: „Möge die Macht mit Dir sein“ macht ihn überdies zu einer Art von Priester, Beichtvater, Schlichter, Friedensstifter, Berater, spirituellen Führer und was man noch alles hinzu-assoziieren möchte. Die ausgeprägte Ikonizität Yodas mag dafür mitverantwortlich sein, dass seine Figur als Denkmal auf dem Produktionsgelände von LucasFilm, der Skywalker Ranch nördlich von San Francisco steht.

Natürlich sind die Dialoge in Starwars bescheiden, um nicht zu sagen: dürftig, der Plot einförmig und vorhersehbar und die Dramaturgie lässt viele Wünsche offen, aber Starwars ist nun mal ein kommerzielles, amerikanisches Produkt für die Massenunterhaltung, von dem kaum mehr

erwartet werden darf. Das Besondere liegt in seinen ökonomischen und technischen Aspekten, in der Verbindung von Kino, Computergame, Merchandizing, Franchising mit einer State of the Art- audio-visuellen Technik, die den neuesten Stand der digitalen Technologie noch mit eigenen Entwicklungen anreichert.

Über weite Strecken des Films fühlt man sich wie ein Gamer, der in einem sogenannten Ego-Shooter feindlich Flugkörper abschießt, was vielen Computer-Kids sicherlich ein gewisses Heimatgefühl vermitteln mag. Sie haben gelernt, das anonyme, technische Töten mit sportlichem Ehrgeiz und den Verzehr von Gebäck und Gummibärchen schmerzfrei zu verbinden. Die Piloten der republikanischen Flotte treten entsprechend cool auf und reden im nämlichen, einschlägig ironisierenden Gamer-Idiom.

Es ist die Geräuschkulisse, die den größten Raum einnimmt und weite Teile der Film-Saga aufdringlich bestimmt, wofür sogar ein eigenes technisches Format entwickelt und patentiert wurde. Kommt Musik hinzu wird es meist ausgesprochen peinlich, weil die Macher offenkundig nur zwischen heroischem Bombast, Schnulze und Tanzmusik wählen konnten.

Geradezu unerträglich wird das mixtum compositum aus Krippenspiel, Gruselschocker, Heldenepos, Phantasy, Muppetshow und Heimatfilm wenn die Geister der Verstorbenen auftreten und in lausiger Überblendungstechnik wie auf dem Laientheater unbeholfen ihre triefenden Wahrheiten verkünden.

Es muss großen Spaß gemacht haben, diese monströse, mehrteilige Supercollage aus tausenden von Takes und Millionen von postproduzierten Frames herzustellen, es hingegen aufmerksam zu betrachten, ist weit weniger vergnüglich, nicht zuletzt wegen der anfänglich so mittelmäßigen schauspielerischen Leistungen.

Dass dem Großmeister Yoda in der ursprünglichen Fassung als gespielte Puppe eine so herausragende Rolle zukommt, liegt weniger an dem, was ihm in den Mund gelegt wird, als an der spürbaren Sorgfalt, die man auf diese Figur verwendet hat. Der Aufwand, der mit ihm getrieben werden musste, um ihn möglichst bruchlos in die jeweiligen Szenen einbauen zu können, hat sich gelohnt und macht sich in jeder Yoda-Szene angenehm bemerkbar. Plötzlich wird der Film intim und intensiv, dichter und reicher, man sieht ein Minenspiel, unterschiedliche Beleuchtungen, Stimmungen und Kameraperspektiven, Gesten, nachvollziehbare Emotionen, kurz: ein differenziertes Kammerspiel im Vergleich etwa zu Harrison Ford, der immer nur sein Gesicht enface und ohne jeden Ausdruck in die Kamera hält. Man könnte nun kalauernd bemerken, dass Yoda darum so menschlich wirkt, weil er eine Puppe ist, hätte dabei allerdings die Wichtigkeit der

Regiearbeit außer Acht gelassen, die besonders in der Sorgfalt im Detail sichtbar wird. Yoda ist und bleibt der beste und überzeugendste „Schauspieler“ in der ersten Starwars-Trilogie, gegen ihn sind die meisten anderen eher schlecht verkleidete Puppen.

Wer weiß, wie es sich anfühlt in einem Blue-Box-Studio zu arbeiten und in diesem Nirgendwo ohne reales Gegenüber agieren zu müssen, wird die Schwierigkeiten kennen, welche die Grenzen zwischen künstlichem Als-ob und dem natürlichen Ausdruck bereiten. Es reichen minimale Nuancen, oder Bruchteile falscher Sekunden und unsere sehr empfindliche sinnliche Wahrnehmung fühlt sich düpiert. Das überhaupt aus dem endlose Gestückelten, aus takes, frames und sequences, morphings, moves, rotations, die allesamt natürliche Bewegungen simulieren, dass aus den abertausenden von zusammengeleimten Einzelteilen ein Film wird, ist eine bemerkenswerte Leistung. Dass unter diesem Aufwand, der Inhalt und die Dramaturgie leiden, ist zwar verständlich, wenn auch bedauerlich.

Dass der technisch-ökonomische Aspekt Starwars zu einem „Kulturgut“ gemacht hat, oder ein solches hat werden lassen, ist zwar nichts Neues, das war bei Eddison und Morse ähnlich, gleichwohl ist es bemerkenswert. Dass nämlich ein inhaltlich so schwaches und absehbares Werk einerseits durch die technische Zusammenhänge seiner Entstehung und andererseits durch seinen Milliarden schweren Erfolg zum Kulturgut wird, erinnert fatal an die sozialpsychologischen Theorien über die Typologie der Führungskräfte. Es ist nicht der, die, das Beste, das obsiegt, den größten Einfluss gewinnt und die Führungsrolle übernimmt, sondern das Breiteste, Undeutlichste, nur mit Maßen Anspruchsvolle, das, wenn man so will, auf den Punkt gebrachte Mittelmaß. Das also, womit sich die Mehrheit der Rezipienten am schnellsten und leichtesten identifizieren kann, wird auf den Schild gehoben, gefeiert und als Neuer Standard ausgerufen, nicht das Beste, Klügste und Angemessenste, allem Elitarismus zum Trotz. Das wusste schon Voltaire, Lichtenberg und andere scharfsinnigen Spötter, wie etwa Baudelaire, von dem das aufregende Apercu stammt: „einen Gemeinplatz erfinden, das ist Genie“

Die Erfindung von Yoda ist ein solcher Gemeinplatz. Dieser uralte, drollige und hintersinnig-gütige Gnom, der ganz leise humanistische Sätze ausspricht wie „Kriege haben noch niemals jemanden groß gemacht“ oder daoistische Weisheiten verbreitet wie „Tue es , oder tue es nicht, es gibt keine Versuche“. Es ist wahrscheinlich kein Zufall, dass Karikaturisten George W. Lucas, Erfinder und MasterMind des Sternenkriegs häufig mit den Ohren Yodas darstellen, vor allem, wenn sie auf seine sozialen und educativen Stiftungen anspielen.

lediglich um eine abgedroschene Redensart, eine leere Floskel, eine *fasson de parler*, eine Binsenweisheit, oder verbirgt sich hinter dieser rhetorischen Figur mehr als reines Geschwätz und dumme Konvention ? Im Synonymenlexikon findet man folgende Notierungen: Allgemeinplatz · Banalität · Binsenwahrheit · Binsenweisheit · einfache Formel · Floskel · Gerede ohne tiefere Bedeutung · Klischee · Leeres Gerede · nichts sagende Redensart · Phrase · Platitude, Plattitüde · Schlagwort · Sprachhülse – Sprechblase · Stammtischweisheit · Trivialität . . . etc. und ein jeder weiß so ungefähr, was darunter verstanden wird.

Christoph Martin Wieland hat in seinen Werken zwar schon eine figurative Verwendung des Begriffs benutzt, ihn aber noch sehr lokal assoziiert, er spricht vom Gemeinplatz als einem Ort, auf dem sich viele „tummeln“ und den man tunlichst verlassen sollte, wenn man etwas Substanzielles sagen wolle. Er versteht das Konzept als deutsche Übersetzung des „*locus communis*“ der lateinischen Rhetorik und möglicherweise noch als eine Spielart des „*argumentum ad populum*“, also als eine appellative Argumentation, die schwerlich bezweifelbare Evidenzen bemüht, um durchschnittliche Bürger zu überzeugen. Diese populären Argumente scheinen das Geheimnis der politischen Rede zu sein und werden nicht selten als „Totschlagsargumente“ benutzt, die jede weitere Diskussion überflüssig machen und beenden.“Die Schönheit liegt im Auge des Betrachters“, überliefert vom antiken Historiker Thukydides, ist ein solcher Gemeinplatz, der jeden Fortgang einer ästhetischen Diskussion unterbindet.. Dass jeder sich selbst der Nächste sei, soll vom römischen Spötter und Lustspielsdichter Terenz stammen, anderen Quellen zufolge aus dem Babylonischen Talmud, gleichviel, Gemeinplätze sind sehr alt, wahrscheinlich so alt wie die menschliche Kommunikation.

Figuren in Theaterstücken oder Filmen, die Art ihrer Charakterzeichnung und ihr Schicksal im Stück eignen sich in besonderem Maße zur Identifikation, die Erzeugnisse anderer Künste haben es da ungleich schwerer, da sie nur sehr viel indirekter auf die Gefühle der Rezipienten wirken. In der Geschichte wurde immer wieder seit Plinius dem Älteren und Horaz ein Streit unter den Künsten ausgefochten, in dem es vordergründig um die Vorrangstellung unter den Künsten ging. An diesem „*Paragone delle Arti*“, den Petrarca im 15. Jahrhundert erneut entfachte, beteiligten sich Humanisten, was in diesem Zusammenhang so viel heißt wie Kunsttheoretiker, Musiker, Maler, Bildhauer, Dichter und setzte jene große Kunsttheoretische und Kunstpolitische Debatte in Gang, aus der sich letztlich die Loslösung aus der mittelalterlichen Scholastik und ihrer dogmatischen Ordnung der Sieben Freien Künste ergab.

Rhetorik und Bildtheorie beherrschten weitgehend die Diskussionen,, Identifikation mit dem Dargestellten, war- soweit ich sehen kann – noch kein Thema. Auch wenn das Phänomen vielleicht bekannt gewesen sein mag, die Denkfigur war vermutlich im damaligen Diskurs einfach nicht vorhanden.

In den Beiträgen von Leonardo und Dürer, den Anwälten der Malerei, ging es aber in diesem Rangstreit auch und vor allem um eine theoretische Fundierung der Kunst. Sie und viele andere nutzen den Paragone um in ihren humanistisch beeinflussten Traktaten, die Kunst an die Seite der Wissenschaften zu stellen und glichen damit all' jenen die Ähnliches propagierten von der Aufklärung (Lessings Laokoon) bis heute (Stichwort künstlerische Forschung)

Fotografie, Film und Musical mussten lange um Anerkennung als Kunstform kämpfen und in diesem Paragone wurde ebenso soviel Tinte der Theoretiker vergossen, wie zu historischen Zeiten. Werke der Trivialkultur, wie beispielsweise StarWars, ET, Westside Story, Jesus Christ Superstar, StreetArt und Graphitti haben im zeitgenössischen Meltingpot der Kunstformen dank Unterhaltungsindustrie und Medien ihren Platz längst erkämpft und alte, traditionelle und seriöse Kunstformen in die elitäre Spezialgasse gedrängt.

Der alte Yoda, kleiner Großmeister eines untergehenden Musketierordens schwebt über den multiplen Grenzen und runzelt seine markante, zerfurchte Stirn nach beiden Seiten und sagt leise und nachdenklich: „Neue Kriterien ausdenken, wir müssen.“

Elitarismus und Populismus heißt ein Gegensatzpaar, E-Kunst und U-Kunst in Anlehnung an die Gema-Nomenklatur ein anderes. KulturKunst und VolksKunst muss nicht erst erfunden werden, Kluge Kunst und Unterhaltungskunst ist eine nicht ganz trennscharfe Gegensatzbildung, aber, wie auch immer, die Grenzziehungen sind allemal delikat, unscharf und gehen wahrscheinlich durch einzelne Werke mitten hindurch.

Nehmen wir zB StarWars: da braucht es keinen ausgebildeten kunstkritischen Blick um Passagen tiefenden Kitschs und schlecht inszenierter Geisterbahn von Szenen aus Computerspielen und Landschaftsaufnahmen zu unterscheiden. Handlung vorantreibende und Handlung reflektierende Szenen sind deutlich auszumachen und Sortierungen und Bewertungen sind leicht zu treffen. Aus dem sich ergebenden Proporz lässt sich nach den Kriterien der Filmbewertungsstellen und des Jugendschutzgesetzes leicht eine Einordnung in die einzelnen Klassen, von empfehlenswert bis nicht empfehlenswert finden. Das sagt aber nun mal bekanntlich nichts über die öffentliche Akzeptanz

eines Films aus. Der soziale Druck, dieses filmtechnische Wunderwerk gesehen haben zu müssen, war damals so hoch, dass sich die Anzahl verkaufter Tickets zu einem gewissen Teil sicherlich auch ihm verdankt. George Lucas hatte es mit seinen neuen audio-visuellen Standards und seinen Geschäfts- und Werbestrategien erreicht, dass eine Massennachfrage entstand, die für entsprechenden journalistischen Wirbel und mediale Nacheffekte sorgte. Wenn eine Einspielsumme derart gigantisch ist, dann musste am Film selbst etwas dran sein, hieß und heißt der weitverbreitete gedankliche Kurzschluss. Der prozentuale Anteil Yodas am Film entspricht ungefähr dem Anteil der Intellektuellen an der Gesamtbevölkerung – und wenn das nicht Ergebnis eines raffinierten statistischen Kalküls war, dann war es womöglich eine geniale Intuition. in Deutschland

Was zu den Kriterien zu sagen bleibt, macht einen gewissen Ausflug erforderlich, der die Bewertungen gewisser künstlerischer Strömungen, Schulen und Gruppierungen betrifft.

Das völlig überschätzte deutsche Bauhaus, das seine weltweite Verbreitung nur der Vertreibung durch die Nationalsozialisten zu verdanken hat, und nicht etwa der Qualität seiner Gedanken und Konzepte hat an Kriterien kaum etwas entwickelt, was in der gegenwärtigen Situation weiterhelfen könnte. Die einzige ernstzunehmende, gegenspielerische Entwicklung in der Kunst, der Surrealismus ist trotz seiner weitreichenden Konsequenzen bis heute nicht ausreichend gewürdigt und durchgearbeitet, vor allem nicht in Deutschland.

Da er eine vorzugsweise intellektuelle Bewegung war und keine reformerische und kunsthandwerkliche wie das Bauhaus, hat er den großen Vorzug in Fragen zB des Elitarismus und Populismus, der Klugen und der Unterhaltungskunst überfliegerische Lösungen anzubieten. Ihm ist es in seinen Collagen gelungen, das Eine mit dem Anderen zu verbinden, das Anspruchsvollste durch das Triviale wirken zu lassen, das vertrackteste philosophische Problem in einer gewöhnlichen Alltagsszene aufscheinen zu lassen. Durch den Entschluss Marcel Duchamps sich von der „Retinalen Kunst“ zu verabschieden, sind die idealistisch-puristischen Formprobleme, an denen sich das Bauhaus noch lange aufhalten sollte, gegenstandslos und zweitrangig geworden. Der entgrenzende Elan des Surrealismus, der bereits seine eigene Wirkung in sein künstlerisches Kalkül mit aufnahm und auf diese Weise Überraschungen, Humor, Aha-Effekte, Kollisionen, Verblüffung, Staunen und Erkenntnisse erzeugte, führte zu einer sehr viel avancierteren künstlerischen Bewegung, die der theoretischen Fundierung des eigenen Tuns, im Sinne der alten Paragone, sehr viel ernsthafter Rechnung trug.

Bauhaus zu desavouieren, sondern vielmehr darum ihm seine angemessene Bedeutung zukommen zu lassen, was nur durch den Vergleich mit anderen zeitgleichen Strömungen möglich ist. Wir haben dem Bauhaus eine vergleichsweise seelenlose Massenarchitektur zu verdanken, funktionalistische Stapelware unter Einhaltung der Deutschen Industrie Norm und einen kleinen Sektor designer Luxusgüter. Dem Surrealismus verdanken wir hingegen die Collage als generelle Methode allgemeiner Kulturproduktion in allen Künsten, Einzelexemplare exzentrischer Architektur und gestalterische Experimente, das Brainstorming und eine Vielzahl anderer Methoden zur Entbindung der Produktivität, die kritische Auseinandersetzung mit geschichtlicher Kunst und Kunstgeschichte, große Teile der modernen Literatur, eine interdisziplinäre Kunsttheorie, die künstlerische Forschung, Kunstpsychologie, Kunstsoziologie, den Experimentalismus...etc. ... Ja letztlich auch Märchenfiguren wie Yoda, diesen aus vielen romantischen Vorgängerfiguren collagierten Protagonisten, gebildet aus dem „Alten Weisen von Berge“, einem drolligen Gartenzwerg und dem Gemeinplatz der kommentierenden, beobachtenden und beratenden Intelligenz.

Der Puppenspieler aus dem Team der Muppetshow Frank Oz, der Yoda mitsamt der augenzwinkernden Pseudowissenschaft Yodaistik erfunden hat, strikte auch noch am wuchernden Mythos seiner Erfindung weiter. Auf Internetforen werden Details mit einer Ernsthaftigkeit diskutiert, die kommende Generationen von einer blinden Wissenschaftsgläubigkeit abhalten wird. Die Konsequenzen haben schon heute Swift'sches Ausmaß und es ist zu vermuten, dass Ursprung und Anlass der Parodie hinter der Parodie langsam verschwinden werden.

Der Unterhaltungswert der Wissenschaften ist schon heute, wie die Formate Science Slam, KISS, und Petscha-Kutscha eindrucksvoll zeigen, ein wichtiges Kriterium für den Erfolg wissenschaftlicher Moden.

Auch dass wir uns hier , im Rahmen einer Kunsttheorie mit einer Figur aus der Trivialkultur beschäftigen, findet seine Begründung in einem surrealistischen Interesse an den Ausdrucks- und Sehnsuchtsformen der Alltagskultur. So wie einst der vom Surrealismus beeinflusste Cocteau in seinem Film Orphée (1949) das Auto-Radio als Inspirationsquelle des Dichters einführte, zuließ und gleichzeitig mythologisierte, hat Lucas den Gartenzwerg zur mythologischen Figur erhoben, dem er die einzigen halbwegs eindrucksvollen Sätze des Films in den Mund legen konnte, wie etwa: „Noch viel zu lernen, Du hast“, einen Satz der für George W. Lucas soziale und pädagogische Ambitionen programmatisch werden sollte.