

## 6 Die Erfüllung des Weltgesetzes: CONAN EXILES

Rise to the peak of the ladder  
Where the ghosts of the planets feast –  
Out of the reach of the adder –  
Never beyond the Beast.

He is there, in the abyss brooding,  
Where the nameless black fires fall;  
He is there, in the stars intruding,  
Where the sun is a silver ball

Robert E. Howard

### Der ohnmächtige Barbar

Der volle Erntemond steht an einem pechscharzen Himmel. Fast unwirklich wirkt sein orange-rötlicher Schein, so wie die Nacht, die ihn umgibt, allzu weit und dunkel ist: Kein Horizont lässt sich ausmachen, keine Grenzlinie scheidet das Firmament von der Erde. Nur das Scheinwerferlicht des Autos, in dem Robert E. Howard (Vincent D’Onofrio) und Novalyne Price (Renée Zellweger) über die texanischen Landstraßen fahren, lässt erahnen, dass da noch etwas anderes ist als endlose Leere.

Wir schreiben den Herbst des Jahres 1934, und sie stehen ganz am Anfang ihrer Beziehung: der Schundautor und die Lehrerin – er, ein Star des Pulp-Magazins *Weird Tales*, der bereits Dutzende von Erzählungen veröffentlicht hat, in seinem Heimatstädtchen Cross Plains jedoch als nichtsnutziger bis gemeingefährlicher Freak gilt; sie, die Englisch, Geschichte und „public speaking“ unterrichtet, davon träumt, Schriftstellerin zu werden (freilich der hochliterarischen Provenienz) und, ihrem vermeintlichen Konformismus zum Trotz, einen ganz eigenen Kopf hat.

Es ist ein Anfang, und doch schon fast das Ende: Zum Zeitpunkt dieser ersten von vielen gemeinsamen Spazierfahrten hat Howard keine zwei Jahre mehr zu leben. Am Morgen des 11. Juni 1936 wird er sich eine Kugel in den Kopf schießen, nachdem er erfahren hat, dass seine schwindsüchtige Mutter, die, aus Sicht ihres Sohnes, immer schon krank war, immer schon starb, in eine letzte Ohnmacht gefallen ist. Price war nur wenig jünger als Howard – sie wurde am 9. März 1908 geboren, er am 22. Januar 1906 –, überlebte ihn allerdings um beinahe dreiundsechzig Jahre. Sie war zweimal verheiratet, arbeitete bis zu ihrer Pensionierung als Lehrerin, wurde 1981 in die „National Forensic

Hall of Fame“ aufgenommen und starb am 30. März 1999 als Novalyne Price Ellis in Lafayette, Louisiana.

Aufgrund ihres langen Lebens konnte sie mitverfolgen, wie Robert E. Howard in den Jahrzehnten nach seinem Tod weltberühmt wurde; so berühmt, dass Don Herron ihn bereits 1984 zu den „literary legend makers“ zählte – eine Ehre, die er außer Howard nur noch Ned Buntline, Alexandre Dumas, Mary Shelley, Sir Arthur Conan Doyle, Bram Stoker, Edgar Rice Burroughs, Dashiell Hammett, H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien und Ian Fleming zuerkannte.<sup>1</sup> Vielleicht war es dieser unerwartete Ruhm, der den Ausschlag gab, dass Price Ellis im Jahr 1986 unter dem Titel *One Who Walked Alone* ihre Erinnerungen an die Zeit mit Howard veröffentlichte;<sup>2</sup> ein Band, der wiederum die Grundlage für Dan Irelands Film *THE WHOLE WIDE WORLD* (USA 1996) darstellt, aus dem die eingangs beschriebene Szene stammt.

Der Film weiß natürlich um Howards Selbstmord. Er weiß, wie es kommen wird, weiß, dass die Liebe zwischen dem Schundautor und der Lehrerin unerfüllt bleiben muss (was immer man unter einer erfüllten Liebe verstehen mag), weiß auch, dass Howards posthume Erfolgsgeschichte nicht unbedingt mit einer künstlerischen Würdigung seines Werkes korreliert. Vielmehr handelt es sich um den populärkulturellen Triumphmarsch einer seiner Figuren: nicht Kull, der exilierte Atlanter und König von Valusia, nicht Bran Mak Morn, der letzte König der Pikten, oder Solomon Kane, der vom Kampf gegen das Böse besessene Puritaner, und erst recht nicht der überaus zech- und prügelfreudige Seemann Steve Costigan, eine von Howards humoristischen Schöpfungen. Nein, es geht selbstredend um Conan den Cimmerier, dessen Karriere eine umfängliche epigonale Literatur umfasst, ebenso wie Comics, Kinofilme, Fernsehserien und Videospiele, und der sich im Lauf der Zeit so sehr von seinen Anfängen gelöst hat – den siebzehn Geschichten aus Howards Feder, die zwischen 1932 und 1936 in *Weird Tales* erschienen –, dass sich Jonas Prida völlig zurecht veranlasst sieht, zwischen „Conan as produced by Robert Howard and Conan as cultural production“ zu unterscheiden.<sup>3</sup>

Wie gesagt, Irelands Film weiß das alles. Und so ist es kein Zufall, dass *THE WHOLE WIDE WORLD* eine abendliche Spazierfahrt durch vertraute Umgebung mit

---

1 Don Herron: *The Dark Barbarian*. In: ders. (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 149–181, hier: S. 149. Es sei dahingestellt, was von derartigen Listen – und den kulturellen Fixierungen, die in ihnen zum Ausdruck kommen – zu halten ist.

2 Novalyne Price Ellis: *One Who Walked Alone*. Robert E. Howard, *The Final Years*. Hampton Falls 1986.

3 Jonas Prida: Introduction. In: ders. (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 5–12, hier: S. 6.

einer nahezu kosmischen Verlorenheit auflädt: Fast zwangsläufig erscheint das Ringen zwischen dem schwachen Licht der Scheinwerfer und der allumfassenden Dunkelheit wie ein Sinnbild für Howards Existenzkampf. Obgleich der Film weitgehend aus der Perspektive von Novalyne Price erzählt ist, gestalten derartige Bilder etwas Prekäres, Bedrohtes und Phantasmatisches, worin sich wohl der Versuch ausdrückt, eine Ahnung der seelischen Nacht, die Howard zuletzt umfing, als Zuschauergefühl zu realisieren. Dazu gehört auch, dass das Kostbare der allzeit gefährdeten Nähe spürbar wird, die die beiden Menschen dort im Automobil teilen; dazu gehört ebenso der zauberische Erntemond, der die Sehnsucht nach einem anderen Leben in diese Konfiguration einschreibt.

In solchen Momenten zielt der Film durchaus darauf, in der Tradition des klassischen Melodramas – man denke etwa an Douglas Sirks *MAGNIFICENT OBSESSION* (USA 1954) – ein „absolutes Interieur“ zu entwerfen, als Antwort auf die Frage, wie „die Innenwelt eines empfindenden, eines fühlenden ‚Ich‘ dargestellt“ werden kann.<sup>4</sup> Wobei dieses Inszenierungsprinzip den Film nicht durchgängig prägt. Vor allem erzählt *THE WHOLE WIDE WORLD* von der ängstlich-tastenden, über manchen Abbruch und Neuanfang sich vollziehenden Annäherung zwischen zwei Liebenden, von denen mindestens einer der eigenen Liebe nicht über den Weg traut. In glücklichen Momenten sorgt die Gegenwart des Geliebten dafür, dass alltägliche Orte, Situationen und Erfahrungen zur großen weiten Welt eines geteilten seelischen Binnenraums von grenzenloser Hoffnungsweite werden; in anderen Momenten schrumpft die Seele auf eine Kerkerzelle zusammen, deren Mauern aus Schmerz und Ohnmacht gemacht sind. Aus dem Bemühen, das Hin und Her zwischen zaghafter Öffnung und erneuter Einkapslung im Zuschnitt der Bilder zu gestalten, erklärt sich etwa die Neigung der Kamera, sich ganz eng an die Gesichter der Hauptdarsteller zu binden: changierend zwischen zarter Innigkeit und klaustrophobischer Enge. Und mitunter schließt sich beides in der spannungsreichen, unaufgelösten Ambivalenz einer leicht unreal anmutenden Bildlichkeit zusammen; so wie bei der nächtlichen Spazierfahrt unterm Erntemond.

Seine Dramatik zieht *THE WHOLE WIDE WORLD* freilich daraus, dass es sich bei einem der beiden Liebenden um einen Schriftsteller handelt: einen suizidalen Schriftsteller von manischer Produktivität, um genau zu sein, der die Alltäglichkeit, die ihm in der Beziehung zu Novalyne Price zum fantastischen Abenteuer wird, die meiste Zeit kaum auszuhalten vermag. Der Film stellt uns einen Robert E. Howard vor, der alles, was ihm begegnet, seinen Geschichten anzuverwandeln sucht – und darüber verzweifelt, dass dergleichen nicht möglich ist.

---

<sup>4</sup> Vgl. Hermann Kappelhoff: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004, S. 156–172.

Vincent D’Onofrio macht sie auf eindrückliche Weise greifbar, diese Verzweiflung Howards: Er zeigt uns einen Mann, der von seiner Statur her selbst einer jener riesenhaften, muskelbepackten Krieger sein könnte, die so viele seiner Erzählungen bevölkern; der aber im selben Moment nicht zu wissen scheint, wohin mit der eigenen Kraft und Größe. Sein Howard schwankt zwischen schlacksig-schüchterner Jungenhaftigkeit und großspurigem Draufgängertum, ist zugleich Bürgerschreck und bedürftiges Kind, stets bereit, sich in irgendeiner Explosion, einer weiteren, hysterisch-skandalösen Aufführung zu vergeuden und den braven Leuten von *Crossing Plains* somit nahezubringen, was es heißt, ein in der Wolle gefärbter *poète maudit* zu sein. Nicht zuletzt durch seine beinah – aber eben nur beinah – parodistische Interpretation dieser Selbstinszenierung lässt uns D’Onofrio spüren, wie sehr der *Conan*-Schöpfer (wenigstens aus der Perspektive von *THE WHOLE WIDE WORLD*) in zerquältem Ressentiment gefangen ist: Dem bitteren Stolz des Pulp-Autors, der für die anständige Gesellschaft mit ihren lachhaften Vorstellungen vom Wahren, Guten und Schönen nur Häme und Verachtung übrig hat, steht die hoffnungslose Sehnsucht gegenüber, von ebendieser Gesellschaft anerkannt und respektiert, ja geliebt zu werden.

Da verwundert es nicht, dass in den Szenen des Films, wo sich Howard solcherart als verfemter Außenseiter produziert, das Läppisch-Abgeschmackte auf eigentümliche Weise mit einer obsessiven Energie sich verbindet, die die Zuschauerinnen und Zuschauer ebenso gefangen nimmt wie Novalyne Price. Besonders deutlich wird dies in einer leicht verstörenden Darbietung Howards (und D’Onofrios), die sich unmittelbar an jene Spazierfahrt durch die dunkle Herbstnacht anschließt.

Auf Price’ Bitte, er möge ihr etwas über Conan erzählen, hebt der Autor zu folgendem Monolog an:

Conan? Conan is the damnedest bastard there ever was! He’s got a long black mane of hair, and crystal blue eyes. He’s a fighter, born on the battlefield! To him, combat’s a way of life. It’s all he’s ever known, all he ever WANTS to know! But he’s no soldier who was taught to fight. To him, fighting’s an instinct ... it’s a part of him, like his legs, his arms, his chest, his bull neck! And believe me, he don’t take it from nobody; he’ll fight man, beast, devil or god! And when those women feel those tree trunk-firm arms around their waist ... they melt like butter on a hot skillet!

Die Kamera nimmt Howard frontal in den Blick, ist ganz auf ihn zentriert, während er diese Rede hält. Das Licht der Autoscheinwerfer, die freilich nicht gegen die Nachtschwärze ankommen, fällt auf mannshohe Kornhalme, sodass eine scharfe horizontale Trennlinie den unteren und den oberen Teil des Bildes voneinander scheidet: das leidlich erhellte Feld und den Himmel, an dem man weder Mond noch Sterne sieht. Es ist dies ein eigentümlich artifizielles, zugleich abstrakt und archaisch anmutendes Setting für Howards Auftritt.

Dem entspricht D’Onofrios Spiel: Wie ein Betrunkener schwankt Howard, macht weit ausladende, beschwörende Gesten, während seine Rede die Spanne zwischen Geraune und Gebrüll ausmisst. Dabei fährt die Kamera langsam auf D’Onofrios Gesicht zu, erfasst es schließlich in einer Nahaufnahme: brennende Augen, schweißfeuchte Haarsträhnen. Man sieht einen Schauspieler, der ein histrionisches Ausdrucksregister bemüht, um das romantische Bild des Dichters zu erzeugen, der mit seinen Dämonen ringt; sieht zugleich den Dichter selbst, der sich großer theatralischer Gesten und rauschhafter Stimmakrobatik bedient, um eben dieses Bild von sich herzustellen.

Was die Szene für die Zuschauer so irritierend macht, ist aber vor allem ihre auditive Gestaltung. Hans Zimmer und Harry Gregson-Williams wählen hier, in scharfem Bruch zu ihren restlichen Kompositionen für *THE WHOLE WIDE WORLD*,<sup>5</sup> eine von Bläsern, Streichern und einem Männerchor getragene, dräuend anschwellende, schließlich zu martialischem Bombast sich steigernde Musik, die eben in der Tat für einen *Conan*-Film gemacht sein könnte. Der Effekt wird noch dadurch gesteigert, dass die Gesten, die Howard vollführt, wenn er von der Kampfleidenschaft des Cimmeriers spricht – er umfasst den Griff eines imaginären Schwertes und schwingt es gegen imaginäre Opponenten –, von entsprechenden Geräuschen auf der Tonspur begleitet werden: Mit sirrendem Zischen wird die Klinge aus der Scheide gezogen; es folgt ein scharfer Knall, als Stahl auf Stahl trifft. Ganz ähnlich ist später, als Howard das Begehren schildert, welches Conan mit seiner gewaltigen Stärke in „those women“ erweckt, ein leicht verzerrtes Stöhnen auf der Tonspur zu hören. Und Zellweger hält den Gesichtsausdruck, der Novalyne Price’ einzige Antwort auf diese Rede ist, so in der Schwebe, dass man nicht weiß, ob die Lehrerin vielleicht selber Begehren empfinden mag; oder eher pikierten Widerwillen; oder einfach Ratlosigkeit; oder alles zugleich.

Es bieten sich zwei gegensätzliche, letztlich aber komplementäre Deutungen an: Einerseits scheint die Inszenierung zu suggerieren, dass Howard so sehr in der Welt seiner Geschichten versank, so sehr Teil von ihr war, dass ihm die äußere, physisch-materielle Wirklichkeit mitunter zum Anhängsel seiner Fantasie wurde. Andererseits lässt D’Onofrios Darstellung vermuten, dass hier eben auch die Figur, die das Schauspiel zum Leben erweckt, im Bemühen gezeigt wird, ein Bild ihrer selbst zu entwerfen.

Dass diese beiden Deutungen zusammengebunden werden müssen, um zu verstehen, wie sich Dan Irelands Film seinen Protagonisten denkt, legt eine

---

<sup>5</sup> Es heißt zwar, dass Zimmer faktisch keine Musik für den Film geschrieben hätte; im Vorspann taucht sein Name dennoch auf.

andere Szene nahe. Nach seinem ersten Streit mit Price unternimmt Howard etwas, das nach einem Fluchtversuch aussieht – er lädt seine Schreibmaschine und einen Stapel Papiere in sein Auto, das allerdings nicht anspringt –, läuft anschließend, in einem Ausbruch ohnmächtiger Wut, mit einer echten Waffe (allerdings, wenn ich nicht irre, einem Kavalleriesäbel) in die nahegelegenen Felder und Wiesen, schlägt wild um sich, ehe er schluchzend zusammenbricht und schließlich gesenkten Hauptes zu seiner Mutter zurückkehrt, die ihn so gleich tröstet.

Es gibt also das eingebildete Schwert, das Männer, Tiere, Teufel und Götter zum Erzittern bringt, und den tatsächlichen Säbel, der gerade dazu taugt, ein paar Gräser und Blumen zu massakrieren; es gibt die urwüchsige Macht des Barbaren, vor der die Frauen schwarenweise dahinschmelzen, „like butter on a hot skillet“, und die Hilflosigkeit des Künstlers, der seine Zuflucht in schützenswerter Zärtlichkeit sucht.

THE WHOLE WIDE WORLD arbeitet ihn scharf heraus, jenen unversöhnlichen, unüberwindlichen Gegensatz. In dieser Perspektive wird deutlich, worin für Dan Ireland, seinen Drehbuchautor Michael Scott Myers und vielleicht auch Novalyne Price Ellis die Tragik des Robert E. Howard bestanden haben mag: dass die Sehnsucht nach dem rohen, rauen, großen Leben des Kriegers und Barbaren – wenn es ein solches Leben denn je gegeben haben sollte – in letzter Konsequenz die Bejahung von allem einschließt, was diesem Dichter unerträglich war: eben jene zügellose Rücksichtslosigkeit (oder etwa vitale Selbstbehauptung?), die eine kranke Mutter geschwind ihrem Elend überlassen und mit einer hübschen, liebesbereiten Lehrerin nicht viel Federlesens gemacht hätte. Dass Howard zu dieser Art von Lebenskunst nicht in der Lage war und seinem eigenen phantasmatischen Ideal weder genügen konnte noch wollte, war, folgt man THE WHOLE WIDE WORLD, eine wesentliche Ursache seiner Verzweiflung: Auf der Flucht vor sich selbst geriet er in ein dunkles Tal, aus dem er nicht mehr herausfand.

## Eine unbequeme Zeitgenossenschaft

Doch selbst, wenn das alles stimmen sollte – was ist damit gewonnen, das Psychogramm eines Pulp-Schriftstellers zu zeichnen, der seit über achtzig Jahren tot ist?

Ich halte es durchaus für legitim, bei der Deutung des Werkes eines Künstlers biografisches Material heranzuziehen. In den Schriften Peter von Matts und W. G. Sebalds finden sich eindruckliche Beispiele dafür, dass eine solche Methodik gewinnbringend sein kann. Vorausgesetzt man versteht sich darauf, die

Rekonstruktionen, welche das Leben und Sterben von Menschen betreffen, die in den meisten Fällen fremden Zeiten und Welten angehören, mit der präzisen ästhetischen Analyse zu verbinden – als Fundierung, Bestätigung und nötigenfalls Korrektiv des eigenen Blickpunkts. Größte Zurückhaltung scheint mir in diesem Zusammenhang geboten, wenn es darum geht, mit der Weisheit der Nachgeborenen hausieren zu gehen. Denn, wie Peter von Matt anlässlich einer Diskussion der Zensurgeschichte von Schillers *Wilhelm Tell* (1804) anmerkt, „Heroismus zu verlangen von anderen Leuten, wenn der eigene nicht mehr gefordert wird, ist wohlfeil.“<sup>6</sup> Vermeidet man hingegen den denunziatorischen Gestus und die moralische Überheblichkeit, die regelmäßig mit dem Lob des guten und richtigen Daseins einhergehen, so können Mutmaßungen über die seelische Verfasstheit eines Autors wertvolle Einsichten erbringen hinsichtlich „jener sonderbaren Verhaltensstörung, die jedes Gefühl in Buchstaben verwandeln muß und mit erstaunlicher Präzision vorbeizielt am Leben“<sup>7</sup>, während ihre Produkte – die Erzählungen, Romane, Theaterstücke und Gedichte – „doch manchmal Ausblicke von solcher Schönheit und Intensität, wie sie das Leben selber kaum liefern kann“, zu eröffnen vermögen.<sup>8</sup>

Worum geht es mir also bei meiner eigenen Rekonstruktion? Aus den Briefen, die Robert E. Howard während seines kurzen Lebens verfasst hat, und der Forschung zu seinem Werk, die seit den achtziger Jahren deutlich an Schwung gewonnen hat, ergibt sich ein bestimmtes Bild dieses Autors; es korrespondiert in wesentlichen Zügen dem *memoir* von Price Ellis und der kinematografischen Fantasie, die *THE WHOLE WIDE WORLD* aus den Erinnerungen der Lehrerin entwickelt. Kurz gesagt ist es das Bild eines Mannes, der in seiner Lyrik, seinen Erzählungen und Novellen, ebenso wie in seinem persönlichen Dasein, mit einer gewaltsamen, sowohl unerfüllbaren als auch unüberwindlichen Sehnsucht nach der Barbarei ringt. Diese Sehnsucht bildet den Glutkern von Howards Werk, sie hat ihn angetrieben und vielleicht zerstört. Zumindest aus der Sicht von *THE WHOLE WIDE WORLD* verachtete Howard ebendas, wessen er am meisten bedurfte, ist das Zivilisatorische in seinen Augen doch gleichzusetzen mit allem Weichen, Zarten und Schwachen, sodass der Triumph der Barbarei mit einer Abtötung der Liebe einhergehen muss.

Mir scheint nun, dass in diesem Bild von Robert E. Howard eine für uns Heutige recht unbequeme Zeitgenossenschaft aufscheint. Um zu erläutern, was

<sup>6</sup> Peter von Matt: Drei Perspektiven auf Schillers *Tell*. In: ders.: *Das Kalb vor der Gotthardpost*, S. 241–258, hier: S. 254.

<sup>7</sup> W. G. Sebald: *Logis in einem Landhaus*. Über Gottfried Keller, Johann Peter Hebel, Robert Walser und andere. Frankfurt a. M. 2000, S. 6.

<sup>8</sup> Sebald: *Logis in einem Landhaus*, S. 7.

das heißen soll, will ich zunächst der Frage nachgehen, ob sich jene zutiefst ambivalente Sehnsucht nach der Barbarei als *Movens* von Howards berühmtester Schöpfung – Conan, seine Welt und Epoche, das Hyborische Zeitalter – beschreiben lässt. Im Anschluss daran werde ich mich CONAN EXILES zuwenden, dem gegenwärtig populärsten künstlerischen Produkt der ungebrochenen Faszination an dem Cimmerier und seinen Abenteuern, um in einer analytischen Perspektive aufzuzeigen, inwieweit sich die Poetik der Barbarei hier im Medium des Videospiele realisiert; und was das für die behauptete Zeitgenossenschaft Howards bedeutet.

Eingangs sei noch einmal betont, dass sich das beschriebene Bild Howards tatsächlich längst schon als Interpretationsschema zu Leben, Persönlichkeit und Werk des *Conan*-Erfinders etabliert hat. So schreibt Don Herron in seinem Aufsatz von 1984: „The Howardian mood and philosophy is not simply barbaric, it is a *dark barbarism*, a pessimistic view that holds the accomplishments of society of little account in the face of mankind’s darker nature.“<sup>9</sup> Weiter heißt es:

This dark and brooding attitude was at the core of Howard’s creative impulse. His artistic leanings toward the poetic and the romantic, his compulsion for violence, his interests in history, myth and adventure all fell easily into this shadow of barbarism.<sup>10</sup>

Und ein Vierteljahrhundert später stellt S. T. Joshi sein Resümee des über sechs Jahre und mehr als 400.000 Wörter sich hinziehenden Briefwechsels zwischen H. P. Lovecraft und Robert E. Howard unter die Auspizien eines unauflöselichen Konflikts zwischen Barbarei (Howard) und Zivilisation (Lovecraft)<sup>11</sup> – obgleich er die Gültigkeit dieser antipodischen Anordnung sogleich selbst in Zweifel zieht<sup>12</sup> und darüber hinaus Aussagen von Howard zitiert, in denen dieser sich gegen den Vorwurf Lovecrafts verwehrt, er würde die Barbarei verglichen mit der Zivilisation für überlegen erachten.

Es lohnt sich, den entsprechenden Brief Howards etwas genauer zu betrachten. Anfang November 1932 schreibt er:

---

**9** Herron: *The Dark Barbarian*, S. 150 [Herv. i. O.].

**10** Herron: *The Dark Barbarian*, S. 151.

**11** S. T. Joshi: *Barbarism vs. Civilization. Robert E. Howard and H. P. Lovecraft in their Correspondence*. In: *Studies in the Fantastic* (2008), H. 1, S. 95–126.

**12** „In the broadest terms, the fundamental divergence of views between the two writers can be encapsulated by Howard’s preference for the barbarian life and Lovecraft’s preference for civilization; but within this simple formulation lie masses of complexity and fine shades of meaning and emphasis that in some senses render these views not quite as antipodal as they may appear.“ Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 96–97.



I didn't say that barbarism was superior to civilization. For the world as a whole, civilization even in decaying form, is undoubtedly better for people as a whole. I have no idyllic view of barbarism – as near as I can learn it's a grim, bloody, ferocious and loveless condition. I have no patience with the depiction of the barbarian of any race as a stately, god-like child of Nature, endowed with strange wisdom and speaking in measured and sonorous phrases. Bah! my conception of a barbarian is very different. He had neither stability nor undue dignity. He was ferocious, vengeful, brutal and frequently squalid. He was haunted by dim and shadowy fears; he committed horrible crimes for strange monstrous reasons. As a race he hardly ever exhibited the steadfast courage often shown by civilized men. He was childish and terrible in his wrath, bloody and treacherous.<sup>13</sup>

Diese Zeilen machen sehr deutlich, dass Howards eigene Haltung gegenüber präzivilisatorischen Zuständen keineswegs auf eine ungebrochene Idealisierung des Archaischen hinausläuft. Vielmehr erscheint das barbarische Leben in der Perspektive, die er hier einnimmt, als eine von harschen Entbehrungen sowie allerlei seelischen und materiellen Nöten bestimmte, ebenso trost- wie hoffnungsarme Mühsal. Nicht einmal einen Gewinn an Freiheit kann er im Treiben der wilden Krieger erkennen. Auch was das betrifft, ist es, folgt man Howard, eher düster um den Barbaren bestellt: „He had no mental freedom, as civilized man understands it, and very little personal freedom, being bound to his clan, his tribe, his chief.“<sup>14</sup> Da überrascht es denn doch, dass Howard in demselben Brief, wo er ein derart freudloses Bild von der *conditio barbaria* zeichnet, sich nichtsdestotrotz zu seiner Sehnsucht nach einem solchen Dasein bekennt.

„But I do say“, so beschließt er seine Ausführungen,

that if I had the choice of another existence, to be born into it and raised in it, knowing no other, I'd choose such an existence as I've just sought to depict. There's no question of the relative merits of barbarism and civilization here involved. It's just my own personal opinion and choice.<sup>15</sup>

## Das Schlachthaus der Geschichte

Nun liegt die Vermutung nahe, dass Howard, wenn er sich an seinen Schreibtisch setzte und, wie er es ausdrückte, ein Garn spann, nicht einfach seine persönliche Haltung in Erzählungen umgoss. Schließlich kann als Binsenweisheit gelten, dass der literarische Schaffensprozess ebenso merkwürdige wie unvorhersehbare Wege einschlägt und keineswegs als dienstbarer Nachvollzug der

<sup>13</sup> Zitiert nach: Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 102.

<sup>14</sup> Zitiert nach: Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 102.

<sup>15</sup> Zitiert nach: Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 102.

bewussten Intentionen der Autorinnen und Autoren sich ereignet. Was Howard betrifft, so ging diese Transformation allerdings nicht mit einer schlichten Aufhübschung der Barbarei einher, die sie zu einer kuscheligen Wohlfühlveranstaltung gemacht hätte.

Es trifft zwar zu, dass Howards beste Arbeiten, wie Donald Sidney-Fryer schreibt, durchdrungen sind von „a wonderful and liberating sense of imagination and adventure, a uniquely healthy gesture reaching outward, as well as a pulse, a rhythm, that is as vigorous as it is invigorating“.<sup>16</sup> Und ebenso richtig scheint mir Dennis Rickards Bemerkung, dass Howard in seinem Schaffen angetrieben wurde von dem Drang, immer wieder aufs Neue eine stereotype Idee von Heldentum zu gestalten: Es ist das Bild des unbeugsamen Kriegers, der, auf sich allein gestellt, übermächtigen und häufig auch übernatürlichen Feinden trotzt.<sup>17</sup> So gesehen könnte man Morgan T. Holmes durchaus zustimmen, wenn er *Sword-and-Sorcery* – jene Spielart der Fantasy, als deren Begründer Howard gilt – definiert als „an action-adventure/hero story with supernatural elements and a setting that is generally preindustrial“<sup>18</sup> und als kanonische Elemente einer solchen Geschichte „the competent swordsman, evil sorcerers, exotic fantastic backdrop, otherworldly and other-dimensional menace, treachery, and skullduggery“ anführt.<sup>19</sup>

---

**16** Donald Sidney-Fryer: Robert E. Howard. *Frontiersman of Letters*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 17–22, hier: S. 17.

**17** „Howard’s concept of a man standing alone against all odds is the main thrust of his fiction.“ Dennis Rickard: *Through Black Boughs. The Supernatural in Howard’s Fiction*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 65–85, hier: S. 84. Vor diesem Hintergrund scheint es Rickard angebracht, den Vorwurf zu relativieren, demgemäß Howards Geschichten darunter leiden würden, dass die jenseitigen Wesen und Mächte in ihnen nicht allzu furchteinflößend sind: „It may be unfair to criticize the relatively weak supernaturalism in his stories, for when set against Howard’s concept of the strong and fearless hero, the terrors of both the known and the unknown may never have been intended to overwhelm.“ Rickard: *Through Black Boughs*, S. 84.

**18** Morgan T. Holmes: *Gothic to Cosmic. Sword-and-Sorcery Fiction in Weird Tales*. In: Everett/Shanks (Hg.): *The Unique Legacy of Weird Tales*, S. 63–79, hier: S. 63.

**19** Holmes: *Gothic to Cosmic*, S. 70. Vgl. hierzu auch die Ausführungen von Jeffrey H. Shanks: „A sword-and-sorcery story is usually a linear adventure story set in a preindustrial, pretechnological world – often a completely fictional secondary world, but not always – in which the protagonist or hero is set in opposition to supernatural forces that must be overcome in order to achieve resolution (Clute and Grant 915). Unlike in many traditional works of fantasy, magic and the supernatural are often malevolent and dangerous and are certainly untrustworthy, even when used by the protagonist (Suvin 228).“ Jeffrey H. Shanks: *History, Horror, and Heroic Fantasy. Robert E. Howard and the Creation of the Sword-and-Sorcery Subgenre*. In: Gary Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights. Pulp Fiction of the 20s and 30s*. Ipswich 2013, S. 3–18, hier: S. 3.

Natürlich enträt auch Holmes' Definition, so nachvollziehbar sie auf der deskriptiven Ebene sein mag, nicht den Fallstricken der taxonomischen Genretheorie. Ganz abgesehen davon aber bedarf sie in einem wesentlichen Punkt, und das gilt gleichermaßen für die Ausführungen von Sidney-Fryer und Rickard, einer Ergänzung. Denn zumindest Howards eigene *Conan*-Geschichten (was späterhin aus der Figur wurde, steht auf einem anderen Blatt) tragen sich zu in einer Welt, wie sie finsterner kaum sein könnte.<sup>20</sup> Dem Lustvoll-Schundhaften und Unverschämt-Wüsten dieser Geschichten steht ein bitterer, geradezu verzweifelter Pessimismus gegenüber, der dem dunklen Barbaren, von dem Don Herron spricht, anhängt wie eine Seuche.

Bereits ein flüchtiger Blick auf das Hyborische Zeitalter – genauer gesagt auf den gleichnamigen pseudo-historischen Essay, den Howard in den dreißiger Jahren schrieb – verdeutlicht diesen Zusammenhang. Das Hyborische Zeitalter beginnt nach dem Untergang von Atlantis, welchen er auf etwa 15.000–10.000 v. Chr. datiert haben dürfte,<sup>21</sup> und endet mit dem Heraufdämmern der uns bekannten, schriftlich niedergelegten Geschichte. Somit war das Hyborische Zeitalter für Howard, wie Jeffrey H. Shanks treffend anmerkt, „not so much a *fantasy* age as it was a *proto-historical* age“.<sup>22</sup> Schon die schiere Länge des Essays, er umfasst etwa 8.000 Wörter, legt nahe, dass Howard nicht einfach eine Grille pflegte, als er das Hyborische Zeitalter entwarf, und es ihm auch nicht allein darum zu tun war, den kulturellen, politischen und geografischen Hintergrund des *Conan*-Zyklus zu skizzieren. Dafür spricht desgleichen die Tatsache, dass der Essay nicht mit dem Tod des Cimmerier endet, sondern den Gang der Geschichte über Jahrtausende hinweg weiterverfolgt, nachdem Conans Knochen längst zu Staub zerfallen sind.

Wie aber *geht* die Geschichte in Howards Augen? Shanks betont, dass das Hyborische Zeitalter nicht als Gegenentwurf zum damaligen Stand der historischen Forschung verstanden werden darf. Vielmehr korrespondiert Howards Entwurf größtenteils den Erkenntnissen von ihm bekannten und in den Jahrzehnten vor dem Zweiten Weltkrieg viel gelesenen und weithin geschätzten Standardwerken wie E. A. Allens *The Prehistoric World. Or, Vanished Races*

**20** Und jene um Bran Mak Morn sind womöglich von noch finsternerem Ingrimme gekennzeichnet. So sieht es zumindest David Weber, der schreibt: „The brooding darkness which clings to virtually all of Howard's heroic fantasy is nowhere stronger than in the case of Bran Mak Morn, last king of the oldest race.“ Zitiert nach Rusty Burke: Introduction. In: Robert E. Howard: Bran Mak Morn. The Last King. New York/Toronto 2005, S. xvii–xxiii, hier: S. xix.

**21** Vgl. Jeffrey H. Shanks: Hyborian Age Archaeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations. In: Prida (Hg.): Conan Meets the Academy, S. 13–34, hier: S. 28.

**22** Shanks: Hyborian Age Archaeology, S. 30 [Herv. i. O.].

(1885) oder H. G. Wells vierbändiger *Outline of History* (1919–1920).<sup>23</sup> In diesen und anderen Studien fand Howard eine Geschichtsphilosophie formuliert, die im Einklang mit seinen eigenen Überzeugungen stand; sie zielt darauf, die „Rasse“ als treibende Kraft der Historie zu bestimmen.<sup>24</sup>

Was das heißt, lässt sich an einer willkürlich ausgewählten Passage aus „The Hyborian Age“ (1936/38) studieren:

While these events had been transpiring, the kingdom of Shem had conquered their ancient master, Koth, and had been defeated in an attempted invasion of Stygia. But scarcely had they completed their degradation of Koth, when they were over-run by the Hyrkanians, and found themselves subjugated by sterner masters than the Hyborians had ever been. Meanwhile the Picts had made themselves complete masters of Aquilonia, practically blotting out the inhabitants.<sup>25</sup>

Und so geht es weiter, über Seiten und Seiten. Es entsteht ein eigentümlicher Sog, ein, wie auch Deke Parsons anmerkt, gleichsam hypnotisches Raunen<sup>26</sup> – wer Howards Essay liest, vor dem tut sich eine schwindelerregende Zeitenkluff auf, ein Strudel von Jahrtausenden. Ungezählte Völker treten aus dem Zwielficht hervor, nur um bald darauf wieder in die Dunkelheit und das Vergessen einzugehen. Selbst die mächtigsten Reiche sind dabei kaum mehr als Staubkörner im Sturmwind. Über Dörfer, Städte, Landstriche, ja den ganzen Kontinent stampft der Krieg hinweg, und in Anbetracht dieses blutigen, Epochen umfassenden Panoramas erscheint das Schicksal einzelner Männer oder Frauen so irrelevant, dass sie nicht einmal Erwähnung finden. Ohne Unterlass dröhnen die Trommeln, die zum Mord rufen, und was ihren Schlägen den Takt gibt, ist der Aufstieg und Fall der Rassen, ihr endloser Kampf um die Vorherrschaft.<sup>27</sup> Immer wieder ist es das gleiche Schauspiel: Ein wildes Geschlecht entsteigt dem Urschlamm, entringt sich einem tierhaft-verschatteten Dasein, greift nach der Krone von Zivilisation,

<sup>23</sup> Vgl. Shanks: *Hyborian Age Archaeology*, S. 30.

<sup>24</sup> „Race in the Hyborian Age is not primarily a basis for superiority or inferiority, but the animating force of history.“ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 125.

<sup>25</sup> Robert E. Howard: *The Hyborian Age* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 1–20, hier: S. 15.

<sup>26</sup> Vgl. Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 125.

<sup>27</sup> Übrigens hat Howard, wenn er derartige Ideologeme formuliert, Teil an einem keineswegs marginalen Diskurs. Hermann Kappelhoff führt aus, dass, laut Foucault, „die moderne Rede vom Krieg eine von Grund auf rassistische Rede [sei], die das Recht als ein je apartes Recht einklagt“. Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 29 u. 316. Foucault selbst schreibt, die Erzählung vom „Krieg der Rassen“ sei „[i]n der abendländischen Gesellschaft seit dem Mittelalter der erste Diskurs [...], den man streng genommen einen historisch-politischen Diskurs nennen kann“. Michel Foucault: *Vom Licht des Krieges zur Geburt der Geschichte* [1976]. Berlin 1986, S. 13.

Kunst und Wissenschaft – und wird wieder in den Dreck getreten, wenn das Wohlleben es weich und träge gemacht hat.

In einer frühen *Conan*-Geschichte, „The Tower of the Elephant“ (1933), beschreibt Howard diesen heillosen Ringelreihen mit großer poetischer Kraft. Hier trifft Conan, ein junger Dieb in Zamora, auf ein buchstäblich vorsintflutliches, unirdisches Wesen namens Yag-kosha, das einstmals als Gott verehrt wurde, aber bereits seit Jahrhunderten ein Gefangener des Zauberers Yara ist und sich ebenso lange grausamen Foltern ausgesetzt sieht.

Yag-kosha erzählt:

We saw men grow from the ape and build the shining cities of Valusia, Kamelia, Commoria and their sisters. We saw them reel before the thrusts of the heathen Atlanteans and Picts and Lemurians. We saw the oceans rise and engulf Atlantis and Lemuria, and the isles of the Picts, and shining cities of civilization. We saw the survivors of Pictdom and Atlantis build their stone-age empires, and go down to ruin, locked in bloody wars. We saw the Picts sink into abysmal savagery, the Atlanteans into apedom again. We saw new savages drift southward in conquering waves from the Arctic circle to build a new civilization, with new kingdoms called Nemedias, and Koth, and Aquilonia and their sisters. We saw your people rise under a new name from the jungles of the apes that had been Atlanteans. We saw the descendants of the Lemurians who had survived the cataclysm, rise again through savagery and ride westward as Hyrkanians. And we saw this race of devils, survivors of the ancient civilization that was before Atlantis sank, come once more into culture and power – this accursed kingdom of Zamora.<sup>28</sup>

Für Howard ist Geschichte also nichts anderes als, um es mit Parsons' Worten zu sagen, „an eternal pageant of violence and suffering“<sup>29</sup>; sie gleicht einem Schlachthaus voller Irrer und Kannibalen, in dem jeder jeden niedermetzelt, ohne Sinn, Verstand, Richtung und Ziel. Allein die Stärksten überleben hier – und auch dies nur für kurze Zeit. Was sie freilich nicht daran hindert, alle anderen unter ihre Knute zu zwingen, solange sie obenauf sind.

In dieser Perspektive sind die Barbaren vor allem Vorboden des Unheils und Vollstrecker des Urteils, das die Zivilisationen in ihrer Neigung zu Dekadenz und Degeneration immer wieder über sich selbst verhängen.

Frank Coffman drückt es so aus:

Civilizations rise up and seek to protect and perpetuate themselves. There are walls of protection and gates that are barred against chaos. But Howard sees the barbarians

<sup>28</sup> Howard: The Tower of the Elephant [1933]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 79–100, hier: S. 96–97.

<sup>29</sup> Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 96.

always ready to invade and conquer. The walls will not hold forever and the gates will, eventually and inevitably, be broken wide.<sup>30</sup>

## Rassismus und Essenzialismus

Die Geschichtsphilosophie Robert E. Howards, die ich auf den vorangegangenen Seiten umrissen habe, ist gewiss sehr düster. Sie als melancholisch zu bezeichnen, wäre zu harmlos. Dass die Zeitenläufte aus der Perspektive der Vergänglichkeit betrachtet werden müssen und alles Irdische dahingeht wie Blumen in der Sommerglut, gilt ihr zwar als eine Selbstverständlichkeit. Das trauervolle, zugleich jedoch heitere Einvernehmen, welches aus der Melancholie erwachsen kann, ist ihr hingegen fremd. Im Herzen der Welt, ja des Universums, erkennt sie nur ein schwarzes Loch. Friede und Versöhnung sind da unmöglich. Insofern nähert sich diese Philosophie jenem zerstörerischen Nihilismus an, den etwa Albert Camus als die Geißel des 20. Jahrhunderts betrachtet hat.

Was man Howard allerdings nicht vorwerfen kann, ist mangelnde Klarheit hinsichtlich der Folgen einer ungezügelten Barbarei. Er wusste sehr wohl, dass Gewalt und Hass, einmal entfesselt, immer nur mehr Gewalt und Hass hervorbringen. Ein selten drastisches Beispiel für diese Dynamik findet sich in „Red Nails“ (1936), der letzten zu Howards Lebzeiten veröffentlichten *Conan*-Erzählung. Hier geht es um zwei Stämme, denen ihre Heimatstadt Xuchtol zum Gefängnis geworden ist. Eine seit Generationen andauernde Blutfehde eskaliert schließlich zum Vernichtungskrieg. Worauf beide Seiten mit einer derartigen Konsequenz, um nicht zu sagen Inbrunst, der eigenen Auslöschung sich hingeben, dass dem Leser darüber Hören und Sehen vergehen. Am Ende bleibt die Stadt, und auch dies ist nur folgerichtig, als riesiges Grabmal zurück – voll von Schätzen, die niemandem mehr nutzen werden.<sup>31</sup>

Da stellt sich natürlich die Frage, wie das zusammenpasst: solche Erzählungen schreiben und nach der Barbarei sich sehnen. Es gibt eine zweifache Antwort auf diese Frage. Zum einen muss man vermutlich einen Unterschied machen zwischen *der* Barbarei und *dem* Barbaren. Conan ist ja nicht irgendein Barbar, sondern gewissermaßen der ultimative Barbar. Als solcher nimmt er eine Ausnahmestellung ein, was denn auch in jeder Geschichte, die Howard über ihn schrieb, deutlich wird.

---

**30** Frank Coffman: *Barbarian Ascendant. The Poetic and Epistolary Origins of the Character and His World*. In: Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy*, S. 35–50, hier: S. 49.

**31** Vgl. Robert E. Howard: *Red Nails* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 505–573.

Man kann Fritz Leiber, der übrigens den Ausdruck *Sword-and-Sorcery* geprägt hat und selbst zu den einflussreichsten Fantasy-Autoren des vergangenen Jahrhunderts zählt,<sup>32</sup> wohl beistimmen, wenn er in Conan ein Ideal seines Schöpfers erkennt:

Conan is the superman into whom Howard was best able to pour his daydreams of power and unending adventure, of combative and sexual prowess, of hot impulses instantly followed, yet a fighting man's code never broken: a true hero of Valhalla, battling and suffering great wounds each day, feasting and carousing and wenching by night, and miraculously restored on the morrow.<sup>33</sup>

Interessanter ist allerdings eine Anmerkung, die David Hinckley fast beiläufig fallen lässt. Er schreibt: „Conan inevitably faces situations with impossible odds against his success, but with heroic fortitude and tremendous luck he invariably succeeds. Although he frequently begins an adventure out of selfish motives, his actions always help defeat some monstrous evil.“<sup>34</sup> Als Beispiel für diese Volte führt Hinckley die bereits erwähnte Geschichte „The Tower of the Elephant“ an, die er wie folgt zusammenfasst:

Setting out to steal a fabulous gem, the Heart of the Elephant, rumored to be kept in a mysterious tower, he braves natural and supernatural obstacles to attain his goal, only to voluntarily free a mysterious being from another planet, Yag-kosha, who wreaks awful magical vengeance on the tower's builder, the evil magician Yara. The jewel that Conan sought is absorbed into the spell, and he flees while the tower crashes to ruin behind him.<sup>35</sup>

Hinckley verweist auf eine Erzählmechanik, die tatsächlich in fast allen *Conan*-Geschichten Howards zur Anwendung kommt. Man könnte dem Autor unterstellen, er übe sich hier darin, den Pelz zu waschen, ohne ihn nasszumachen, insofern Conan zwar der wildeste aller Barbaren ist, indessen niemals auf den Gedanken käme, etwas richtig Unerfreuliches zu tun – also beispielsweise zu vergewaltigen oder zu foltern –, was denn vielleicht sogar den *Weird-Tales*-Lesern zu bunt geworden wäre. Dabei würde man allerdings verkennen, dass die Anlage der Figur einer poetischen Logik folgt, die durchaus im Einklang mit den Prinzipien von Howards Weltenbau steht. Conans Abenteuer tragen sich ja nicht

---

**32** Dieses vor allem aufgrund seiner überaus langlebigen Serie um das Helden- und Schurkenduo Fafhrd and the Grey Mouser; die ersten Geschichten um diese beiden Figuren publizierte Leiber kurz vor dem Beginn des Zweiten Weltkriegs, der letzte Sammelband erschien im Jahr vor dem Mauerfall.

**33** Fritz Leiber: *Howard's Fantasy*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 3–15, hier: S. 8.

**34** David Hinckley: *The Conan Series* [1996]. In: Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights*, S. 182–186, hier: S. 183.

**35** Hinckley: *The Conan Series*, S. 183.

in seinem Heimatland Cimmeria zu, sondern zumeist in einem südlicher, mitunter gar tief im Süden gelegenen zivilisierten Königreich, oder an der Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis, wie in der Erzählung „Beyond the Black River“ (1935), von der noch zu reden sein wird. Die Welt, in der er sich bewegt, wird also beherrscht von unfähigen und verweichlichten Königen, machtgerigen Priestern und schurkischen Zauberern sowie deren tumben, gewalttätigen und unterdrückerischen Vasallen – denn „Zivilisation“ bezeichnet im Hyborischen Zeitalter recht eigentlich einen Zustand, in dem etwas potenziell Kostbares (etwa Freiheit und Schönheit) durch Korruption und Tyrannei immer schon verspielt wurde. Conans Widersachern ist dabei gemein, dass sie zu schwach sind, um das, was sie begehren (etwa eine Krone oder Schätze und Artefakte) auf geradem Weg zu erringen, weshalb sie zu Heimtücke, Verrat und allerlei hinterlistigen Manipulationen greifen müssen. Das unterscheidet sie von Conan.<sup>36</sup>

Im Fall des Cimmeriers bedeutet die Barbarei zum einen, dass er sich nicht blenden lässt von schönen Worten, wohlfeilen Verheißungen und den Ideologien der Unterdrücker. Zum anderen, dass er die Stärke besitzt, um alles, was er haben will, sich aufrecht zu erstreiten. Sogar Conans Diebeszüge gestalten sich als faires Kräfteressen zwischen der Geschicklichkeit des Einbrechers und der Findigkeit derjenigen, die das zu Erbeutende mit verschiedenen Vorrichtungen (Fallen, Wachen und so weiter) zu verteidigen suchen. Und das gilt bei Conan ganz grundsätzlich. Wenn er jemand töten will, tötet er ihn im Zweikampf; wenn er eine Frau begehrt, erobert er sie (wozu es meistens keiner besonderen Anstrengung von seiner Seite bedarf); und wenn es ihn nach dem Königstum verlangt, wird er zum Usurpator, der dem Schwächling auf dem Thron die Krone kraft seines Schwertarms entreißt.

Das heißt, Conan ist nicht nur seinen Feinden, sondern auch der Welt, die sie verkörpern, moralisch überlegen, eben weil er sich einen feuchten Kehricht um vermeintlich höhere Werte schert, vielmehr geradlinig seinen Wünschen und

---

<sup>36</sup> Was freilich nicht bedeutet, dass Conan niemals zu einer List greifen würde. In „The Pool of the Black One“ (1933) beispielsweise macht er dem Freibeuter Zaporavo seine Crew abspensig. Im Rahmen der Geschichte erscheint das allerdings weniger als Intrige, denn als angemessene und konsequente Antwort auf das Verhalten eines Mannes, der sich von Conan bedroht fühlt, ihm allerdings – anstatt die Herausforderung anzunehmen, die der Cimmerier qua seiner Persönlichkeit ausspricht – mit arrogantem Ressentiment und Herablassung begegnet. Wie übrigens auch der eigenen Mannschaft. Howard schreibt: „Zaporavo made the mistake so many autocrats make; alone in somber grandeur on the poop, he underestimated the man below him. He had his opportunity to kill Conan, and he let it pass, engrossed in his own gloomy ruminations. He did not find it easy to think any of the dogs beneath his feet constituted a menace to him.“ Robert E. Howard: *The Pool of the Black One* [1933]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 163–187, hier: S. 166.



Bedürfnissen folgt. Er steht außerhalb der Verstrickungen der Zivilisation, durchschaut ihre Lügen und beseitigt ihre Ungerechtigkeiten: die Korruption, die Unterdrückung, die Tyrannei. Somit transzendiert er die Barbarei hin auf einen kuriosen Seinszustand, in dem das Wilde – nicht seiner Wildheit zum Trotz, sondern sozusagen in Erfüllung seiner Wildheit – etwas wie Edelmut freigibt.

Hier wird deutlich, dass noch Howards *Conan*-Zyklus auf das Gestaltungsmittel der Eukatastrophe zurückgreift. Sie besteht präzise darin, dass ein Barbar, dem es eigentlich nur um sein eigenes Wohlbefinden zu tun ist, immer wieder in tödlichen Konflikt mit bösen Mächten gerät und diese niederringen muss – einfach weil da eine Unvereinbarkeit zwischen den Seinsarten besteht, die nur in der Niederlage des Schurkischen und Dämonischen aufgelöst werden kann.<sup>37</sup> Sogar im Hyborischen Zeitalter bricht sich das Gute also Bahn. Dass es sich dabei eines Mannes bedient, dessen Intentionen nicht im Einklang mit dem hehren Zweck stehen, dem er dient, entbehrt nicht der Ironie, ist aber zweifellos folgerichtig, wenn man bedenkt, dass die Eukatastrophe als poetologisches Prinzip auf die radikale und unerwartete Verkehrung von affektiven Qualitäten, ideellen Eigenschaften und Wertigkeiten abzielt.

Soweit zum Barbaren. Aber was ist mit der Barbarei? Um zu verstehen, warum sich Howard von allem Archaischen, Wilden und Rohen angezogen fühlte, ist ein kleiner Umweg nötig. Bekanntlich war Howard, wie auch sein Briefpartner H. P. Lovecraft, ein eingefleischter Rassist. Es könnte fast erheiternd sein zu lesen, wie diese beiden Autoren, die den allergrößten Einfluss auf die westliche Populärkultur der letzten fünfzig Jahre ausgeübt haben, sich darin überbieten, Schreckensszenarien zu skizzieren, die mit der vermeintlichen „Überfremdung“ und „Semitisierung“ der Vereinigten Staaten einhergehen (Howard: „I'm afraid that in a few generations Texas will be overrun with mongrels“; Lovecraft: „Yes – New York is pretty much lost to the Aryan race“<sup>38</sup>) – in der Tat, es könnte erheiternd sein, wenn man nicht wüsste, welche grauenvollen Wirkungen

---

<sup>37</sup> Dies auch deshalb, weil exzessive Gewalt im Hyborischen Zeitalter, wie Howard es sich ausmalt, nicht nur als eine legitime, sondern sogar als die einzig vernunftgemäße Antwort auf den blutigen Wahnsinn der Unterdrücker erscheint. Deke Parsons schreibt: „One of the appeals of Conan is his ability to destroy some maniacal foes. The character's violence is a rational response to the kind of enemies that cannot be bargained with, avoided or handled by the state. Howard has created a world in which the states (generally monarchies or despotisms) function only to oppress the common people. Conan must kill or be killed. If the villains in the stories were mere stock moustache-twirlers, then Conan's dismembering of them would be a disproportionate response. This is not the case. His villains are such maniacs that the only sane response is to annihilate them.“ Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 120.

<sup>38</sup> Vgl. Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 97–98.

die Ideologie, die die Erfinder von Conan und Cthulhu hier vertreten, hervorgebracht hat und immer noch hervorbringt.

Nun scheint es mir wenig hilfreich, Howard und Lovecraft aufgrund ihrer politischen Irrungen, so fatal sie sein mögen, zu ächten oder zu abzuurteilen. Nicht nur deshalb, weil man zusammen mit ihren Werken gleich die halbe Weltliteratur aus den Bücherregalen entfernen müsste, wenn man die Haltungen der Autorinnen und Autoren am Common Sense des Liberalismus unserer Tage misst. Sondern vor allem, weil dieser Common Sense ja weder so selbstverständlich noch so unhinterfragt ist, wie man das vielleicht gerne hätte. Anders ausgedrückt: Wer Howard als Rassist brandmarken will, muss sich überlegen, ob er das glühende Eisen nicht gleich auch ins eigene Fleisch drücken sollte. Denn die Menschenverachtung, die unauflöslich mit jeglicher Form von rassistischer Ideologie sich verbindet, ist ja nicht nur die der anderen – sondern unsere eigene. Schließlich sind auch in Westeuropa immer mehr Leute anzutreffen, die weder ihr verhältnismäßig gutes Einkommen, noch ihre Kultiviertheit, noch ihre politischen oder religiösen Überzeugungen daran hindern, diejenigen, durch die sie ihren Wohlstand oder ihre Sicherheit gefährdet glauben, bis an die Grenze der Dehumanisierung, und mitunter darüber hinaus, zu verunglimpfen. Man könnte also sagen: Robert E. Howard war ein halbgebildeter Redneck, der kaum je etwas anderes gesehen hat als texanische Provinzstädtchen und obendrein unter einem üblen Mutterkomplex litt; kein Wunder, dass er anfällig war für allerlei reaktionäres Gedankengut. Doch dann muss man zugleich die Frage stellen: Wer oder was sind wir?

Es gibt wohl kaum jemanden, der von sich behaupten könnte, nicht auf die eine oder andere Weise, wie Hermann Kappelhoff es ausdrückt, „lustvoll verstrickt“ zu sein in die konsumistische Unterhaltungskultur US-amerikanischer Prägung,<sup>39</sup> obgleich diese Lust ab einem gewissen Grad von Feuilleton-Kompatibilität mit einem ironischen Augenzwinkern, imperialismuskritischer Distanziertheit oder dem seufzenden Eingeständnis der *guilty pleasure* einhergehen mag. Allein darum ist es meiner Meinung nach nicht nur angemessen, sondern sogar notwendig, darüber nachzudenken, ob die Persistenz von Autoren wie Howard oder Lovecraft nicht etwas mit den, um sich eines einschlägigen Pulp-Bildes zu bedienen, schwarzen, bodenlosen und faulig-schleimtriefenden Abgründen ihrer Geisteswelt zu tun haben könnte.

---

<sup>39</sup> Hermann Kappelhoff: Auf- und Abbrüche. Die Internationale der Pop-Kultur. In: ders./Christine Löttscher/Daniel Illger (Hg.): Filmische Seitenblicke. Cinepoetische Exkursionen ins Kino von 1968. Berlin/Boston 2018, S. 1–42, hier: S. 29.

Da muss man sich zunächst einmal klarmachen, dass Howards Rassismus, seiner Krassheit zum Trotz, wahrscheinlich nicht wesentlich über das Maß dessen hinausging, was zu seiner Zeit und (nicht nur) in seinem Winkel der Welt als, nun ja, Common Sense galt.

So sieht es wenigstens Benjamin Garstad, der am Ende seiner scharfsichtigen Analyse der Rolle, die Sklaverei und Sklavenaufstand in den Werken des *Conan*-Schöpfers spielen,<sup>40</sup> zu dem Schluss kommt, es sei

Howard's very popularity which makes him important as an author who discloses the sentiments of his day. Howard distilled the antipathies and tensions of his time and place, and gave them a clear and succinct role in the history of his fictional worlds. Something in his understanding of history, no less than his swordfights and spine-tingling terrors, resonated with a wide readership, concerning whose educational, social, and economic status it would probably be unwise to generalise.<sup>41</sup>

Und er fügt hinzu: „Howard's simplistic historical scenarios may not be a strange relic to his current readers, but part of his appeal.“<sup>42</sup>

---

**40** Garstads aus meiner Sicht sehr überzeugende These lautet: „Howard presents slavery, even in his fantastic worlds, in racial terms, and is a firm believer in the superiority of certain races over others, but he does not subscribe to the proslavery sentiments of many romantic Southerners after the Civil War. Rather, he proves to be a critic of slavery from the perspective of white supremacy. He depicts slavery exerting a debilitating influence on ‚superior races‘ and initiating their downfall. Nations which engage in slavery inevitably follow a historical trajectory which involves miscegenation, slave revolt, and the dominance of former slaves. This understanding of slavery's role in history has its roots in the paranoid rhetoric of servile insurrection generated by white Southerners, and offers a popular expression of segregation ideology.“ Benjamin Garstad: „Death to the Masters!“. *The Role of Slave Revolt in the Fiction of Robert E. Howard*. In: *Slavery and Abolition* 31 (2010), H. 2, S. 233–256, hier: S. 233–234.

Es sei angemerkt, dass diese Sichtweise in der Forschung keineswegs uneingeschränkt geteilt wird. Jared van Duinen vertritt – ohne sich freilich auf Garstad zu beziehen – beispielsweise eine gegenläufige These. Seines Erachtens nimmt Howard einen geradezu progressistischen Standpunkt ein. Er schreibt, es sei bemerkenswert, wie sehr sich der *Conan*-Schöpfer von zeitgenössischen „essentialist views regarding ‚race‘ and miscegenation“ freigemacht habe; in seinem Werk gelte die Vermischung der Rassen häufig genug als „beneficial“, weshalb man behaupten könne, dass das Hyborische Zeitalter mit zunehmender Dauer immer mehr Ähnlichkeit mit „liminal places of hybridisation and transculturation“ bekomme. Vgl. Jared van Duinen: *Robert E. Howard, the American Frontier, and Borderlands in the Stories of Conan the Barbarian*. In: *Extrapolation* 57 (2016), H. 3, S. 339–353, hier: S. 342.

**41** Garstad: „Death to the Masters!“, S. 248.

**42** Garstad: „Death to the Masters!“, S. 248. Garstad ergänzt diese Bemerkung um den folgenden Hinweis: „Even some of Howard's most egregious ideas (in which he would most probably have put only the stock of vivid imagination) have a receptive, if marginalised, audience as credible propositions: Michael Barkun has traced the conspiracy theorist David Icke's reptilian

Ganz ähnlich weisen Jeffrey Shanks und Justin Everett darauf hin, dass Howards rassistische Ideologie seinerzeit durchaus salonfähig war, insofern sie auf einen Sozialdarwinismus à la Herbert Spencer sowie populäre Vorstellungen über Eugenik und die offenbar unguten Folgen sogenannter „Rassenmischung“ zurückgriff.<sup>43</sup> Allerdings erkennt Shanks doch eine gewisse Distanz zwischen der Gegenwart, in der er schreibt, und der Vergangenheit, die von derartigen Präokkupationen umgetrieben wurde. Zumindest legt das die Schlussfolgerung nahe, die er am Ende seines Aufsatzes zieht. Die Wirkmacht von Howards Werken – wobei er vor allem auf die in mehrfacher Hinsicht verstörende, abgründig finstere Bran-Mak-Morn-Geschichte „Worms of the Earth“ (1932) zielt – sieht Shanks nicht unwesentlich in der Art und Weise begründet, wie sie „the subconscious fears and anxieties of the post-Darwin generations that were still wrestling with the implications of what it means to be human“ für ihre literarischen Zwecke auszunutzen wussten.<sup>44</sup> Woraus man die ziemlich verwegene Annahme herleiten könnte, wir Heutigen hätten begriffen, wie Menschsein geht und würden unsere Tage im schönsten Einvernehmen mit uns selbst zubringen. Da ist es wohl angemessener, so wie Everett wenigstens implizit anzuerkennen, dass wir den politischen Grabenkämpfen der dreißiger Jahre niemals wirklich entronnen, oder aber längst wieder in sie verwickelt sind. Das Vermächtnis von *Weird Tales* erkennt er in dem Wissen, „that the new genres produced in this time, including Howard’s own contribution of sword-and-sorcery, have eugenic DNA. Where they come from is less important than what we do with them now and in the future.“<sup>45</sup>

In diesem Sinne möchte ich auch meine Diskussion von Howards Rassismus verstanden wissen. Es geht nicht darum, eine menschenverachtende Ideologie mit dem Hinweis auf den historischen Kontext zu rechtfertigen. Das ist schon deshalb nicht zulässig, weil das Leiden, das Unterdrückung und Ausbeutung verursachen, ja nicht geringer wird dadurch, dass man ihre Ursprünge benennen und Gründe für ihre Verbreitung finden kann. Aber da Conan in seinen verschiedenen Permutationen – von Lovecrafts „Great Old Ones“ ganz zu schweigen – heutzutage vermutlich mehr Menschen beschäftigt als sämtliche Romane Fitzgeralds, Hemingways und Faulkners zusammengenommen, ist die Frage nach dem Vermächtnis von *Weird Tales*, die Everett aufwirft, nicht ohne Relevanz. Und ein Blick

---

hierarchy, with their powers of mind control and ambitions of world domination, back to a Howard short story, ‘The Shadow Kingdom’.“

<sup>43</sup> Vgl. Jeffrey H. Shanks: Evolutionary Otherness; sowie Justin Everett: Eugenic Thought in the Works of Robert E. Howard. In: ders./Shanks (Hg.): The Unique Legacy of *Weird Tales*, S. 131–149.

<sup>44</sup> Shanks: Evolutionary Otherness, S. 128.

<sup>45</sup> Everett: Eugenic Thought in the Works of Robert E. Howard, S. 147.

auf Howards Ressentiments, der sich von ahistorischer Besserwisseri und moralischem Dünkel ebenso frei zu machen sucht wie von folkloristischer Verharmlosung, erlaubt zu erkennen, dass die Obsessionen dieses Autors in seinem Werk und namentlich im *Conan*-Zyklus eine Gestalt annehmen, die der rassistischen Ideologie zwar nicht unverwandt, aber doch auch nicht mit ihr gleichzusetzen ist: jene des Essenzialismus.

Was hat es mit diesem Essenzialismus auf sich? Wenn wir das verstehen, sind wir, so meine ich, in der Lage, die Gründe dafür aufzudecken, warum Howard ein Leben lang von der Sehnsucht nach der Barbarei umgetrieben wurde – zugleich erlaubt es die Analyse von Howards Essenzialismus, die bis auf den heutigen Tag anhaltende Faszination für sein Werk besser zu begreifen.

Es ist bereits des Öfteren angemerkt worden, dass der Rassismus, der so viele von Howards Briefen durchdringt, nicht ungebrochen in seinen Erzählungen und Novellen reflektiert wird. Deke Parsons etwa weist darauf hin, dass insbesondere das Hyborische Zeitalter als ästhetisches Weltkonstrukt weitgehend frei sei von rassistischen Ideologemen. Seines Erachtens kann es als eine von Howards größten Errungenschaften gelten, dass er „the anxieties and resentments of his life“ solcherart in der Kunstproduktion verwandelt und zum Teil wohl auch überwunden habe.<sup>46</sup> Während Parsons aber einerseits behauptet, die *Conan*-Geschichten würden keine Obsession mit „blood purity“ aufweisen, räumt er doch ein, dass Howard nahezu jede Figur, die den Weg des Cimmeriers kreuzt, rassistisch kategorisiert.<sup>47</sup> Er erläutert: „This is partly because he treats race and nation as synonymous. In his scheme almost any description of a character automatically includes race even in situations where he is not interested in describing race.“<sup>48</sup>

Andere gehen noch weiter im Bemühen, den *Conan*-Zyklus von den ideologischen Verirrungen seines Schöpfers freizusprechen. Für Przemyslaw Górnjak ist im Hyborischen Zeitalter ein Kosmopolitismus wirksam, der in Conan seine Verkörperung findet – schließlich begegne uns der Barbar im Lauf seines Lebens als „a Zamorian thief, a captain of Zingarian pirates, the chieftain of the black warriors of Kush, a mercenary soldier in Turan and finally the King of Aquilonia“; darüber hinaus sei festzustellen, dass er niemanden entsprechend (zweifelhafter) zivilisatorischer Standards beurteile, sich also nicht die Frage stelle, woher jemand kommt, sondern was jemand

---

<sup>46</sup> Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 107–108.

<sup>47</sup> Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 126.

<sup>48</sup> Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 126.

seinem Wesen nach ist.<sup>49</sup> Somit stehe Conans Welt im Zeichen eines ethnischen Multiperspektivismus, den Górnjak als typisch amerikanisch betrachtet und in dessen Gestaltung durch Howard er ein künstlerisches Kalkül erkennt. In dem Sinn, dass dieser Autor seinen Leserinnen und Lesern erlaube, „to approach the narrative without any direct national assumptions and to sympathize with chosen characters on the basis of their deeds, rather than ethnicity“.<sup>50</sup>

Die Einschätzung Górnjaks mag nicht unbegründet sein. Aber in Howards Geschichten um Conan den Cimmerier verhält es sich so, dass die Frage, was jemand tun kann und was nicht, maßgeblich davon abhängt, welcher Rasse er angehört, sodass die Würdigung der Handlungen eines Mannes oder einer Frau letztlich nicht völlig losgelöst von einer ethnischen Kategorisierung vollzogen werden kann. Beispielsweise lesen wir in „The Hour of the Dragon“ (1935/36): „The Argosseans were strong, sturdy, fearless like all their race, trained in the brutal school of the sea.“<sup>51</sup> In „Shadows in Zamboula“ (1935) heißt es kurz und bündig: „For a Zamboulan dancer to blush would be an impossibility.“<sup>52</sup> Und in „Beyond the Black River“ wird folgender Vergleich zwischen Conan und aquilonischen Waldläufern angestellt:

They were wild men, of a sort, yet there was still a wide gulf between them and the Cimmerian. They were sons of civilization, reverted to a semi-barbarism. He was a barbarian of a thousand generations of barbarians. They had acquired stealth and craft, but he had been born to these things. He excelled them even in the lithe economy of motion. They were wolves, but he was a tiger.<sup>53</sup>

Derartige Beschreibungen finden sich dutzendfach. In ihnen vermischt sich auf merkwürdige Weise eine materialistische Analyse, die die Seinsmöglichkeiten eines Menschen in seiner Herkunft und seiner Erziehung vorgeprägt sieht, mit einer biologistischen Robustheit, die den dunklen Eigenschaften des Blutes eine schicksalhaft Bedeutung zuschreibt. Ist es das harte Seefahrerleben, das die Argossaner „strong, sturdy, fearless“ macht, oder ist es ihre rassische Herkunft? Wenn es der Tänzerin aus Zamboula unmöglich ist, zu erröten, liegt das

---

**49** Przemyslaw Górnjak: Robert E. Howard's Conan Cycle as Modern Epic. In: Andrzej Wicher (Hg.): Basic Categories of Fantastic Literature Revisited. Newcastle upon Tyne 2014, S. 104–114, hier: S. 112.

**50** Górnjak: Robert E. Howard's Conan Cycle as Modern Epic, S. 112.

**51** Robert E. Howard: The Hour of the Dragon [1935/1936]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 575–732, hier: S. 683.

**52** Robert E. Howard: Shadows in Zamboula [1935]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 478–504, hier: S. 498.

**53** Robert E. Howard: Beyond the Black River [1935]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 431–477, hier: S. 445.

daran, dass sie sich seit frühesten Jugend an die Zurschaustellung ihrer Nacktheit gewöhnt hat, oder daran, dass sie eben eine Tänzerin aus Zamboula ist – und nicht etwa aus Shadizar oder Tarantia? Und wäre ein Cimmerier, der (denn das muss es ja geben) ein Leben lang in seinem Heimatdorf geblieben ist, den Aquiloniern dennoch überlegen, was „stealth and craft“ betrifft, da es sich bei ihm nun mal um einen „barbarian of a thousand generations of barbarians“ handelt?

Für Howard sind also nicht nur die Wörter „Volk“ und „Rasse“ gleichbedeutend, wie Deke Parsons feststellt; überhaupt bekommt man bei der Lektüre seiner Erzählungen und Novellen den Eindruck, dass er die verschiedenen Begründungszusammenhänge auch deshalb sorglos ineinanderführt, weil das menschliche Dasein in seiner Sichtweise einer unentrinnbaren Fatalität untersteht, die noch oberhalb der Gesetzmäßigkeiten von Blut und Herkunft waltet, sodass sogar Howards Rassismus wie etwas Abgeleitetes, eine beinahe zwangsläufige Folge der Anerkennung jener alles Irdische bestimmenden Macht erscheint. Desgleichen ergibt sich die skizzierte Geschichtsphilosophie – deren Essenz treffend in Georg Trakls verzweifeltem Ausruf in Anbetracht der Schrecken des Ersten Weltkrieges, „Alle Straßen münden in schwarze Verwesung“, zusammengefasst ist<sup>54</sup> – mit großer Folgerichtigkeit aus der Annahme eines allbestimmenden und nicht eben wohlmeinenden Schicksals.

Vor allem diese Schicksalhaftigkeit meine ich, wenn ich von Howards Essenzialismus spreche. Es geht ihr nicht, oder nur am Rande, darum, die Überlegenheit einer bestimmten Rasse zu erweisen. Vielmehr will sie aufzeigen, wie jeder und jede gemäß seinem oder ihrem Wesen handeln muss, das dem individuellen Zugriff, der Beeinflussbarkeit durch Willen und Wollen des Einzelnen, weitestgehend entzogen ist. Hier drängt sich der Gedanke an die Fabel von dem Skorpion und dem Frosch auf – und tatsächlich sind wir aus Howards Perspektive alle Skorpione, die den Frosch stechen müssen, obgleich sein Tod mit unserem eigenen Untergang einhergeht. Wir haben schlichtweg keine Wahl. Das erklärt, warum Howard die Geschichte der Menschheit in einem blutigen Zyklus immergleicher Abläufe gefangen sieht. Von dumpfer Grausamkeit ist die Fatalität, die über der Welt und ihren Bewohnern herrscht; sie lässt nicht zu, dass etwas Neues entsteht.

## Die Freiheit der Zwangsläufigkeit

Es spricht einiges dafür, dass Howard der Auffassung war, auch sein eigenes Leben unterliege solch einem harschen Gesetz. Jedenfalls zeigt Christopher

---

54 Georg Trakl: Grodek. In: ders.: Werke – Entwürfe – Briefe. Stuttgart 1984, S. 112.

Dowd auf, wie Howard – der niemals einen Fuß nach Irland gesetzt hat und über keinerlei Kontakte zu den irischen Immigrantengemeinschaften der urbanen Ostküste verfügte – nicht nur auf seiner keltischen Herkunft bestand und nachgerade eine Obsession mit allem Irischen entwickelte, sondern das Blut, das, wie er meinte, durch seine Adern floss, als eine Erbschaft annahm, die sein Dasein in höchstem Maße bestimmte.

Dowd führt aus:

Howard had no sense that he was re-inventing Irishness in any way, nor that ethnicities were so malleable. He believed he was anchoring his identity to something eternal, immutable, and authentic. In other words, he believed his performance of Irish identity was actually a manifestation of his innate Irishness, and further that this Irishness was a kind of truth cutting across time and space, just as it would for an Irishman in New York, Boston, or Dublin.<sup>55</sup>

Offenbar strebte Howard danach – um Brecht zu paraphrasieren –, dem Entwurf, den er von sich gemacht hatte, immer ähnlicher zu werden: Im Bemühen, seiner „Irishness“ zu entsprechen, pflegte er einen Hass auf die Briten (und andere Imperialisten) ebenso wie eine Liebe zu Boxen und Bier; er rezitierte irische Gedichte und Balladen, machte sich über irische Geschichte kundig und lernte sogar ein wenig Gälisch. Darüber hinaus schrieb er einige beherrschende und von ihm selbst als unselig und zerstörerisch wahrgenommene Eigenschaften seiner Persönlichkeit dem keltischen Erbe zu, namentlich seinen Jähzorn, seine gallige Bitterkeit und seine Neigung zu schwarzen Stimmungen.<sup>56</sup> Auf eine bestimmte Art zu sein, galt ihm als Schicksal, das mit dem irischen Blut einherging, eben als das Los des Kelten, worin sich das Paradoxe an der Sehnsucht nach einer festgefühten Identität zeigt, die „eternal, immutable, and authentic“ sein soll: Sie mag Halt und Stabilität geben, verbindet mit einem Existenzhorizont, der das eigene kleine Leben bei weitem übersteigt, sperrt das Ich jedoch zugleich in ein ausbruchsicheres Gefängnis.

Bemerkenswert ist nun, dass dieser Autor – folgt man Christopher Dowd – seine Lieblingsschöpfung, Conan den Cimmerier, zu einem „Irishman“ an Leib und Seele gemacht hat. Conan hat ja nicht nur „an explicit Celtic name and origin, as well as a narrative arc rooted in Irish-American history and culture“<sup>57</sup>; auch Howards Beschreibungen seiner körperlichen Erscheinung „make heavy

<sup>55</sup> Christopher Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*. In: *New Hibernia Review* 20 (2016), H. 2, S. 15–34, hier: S. 18.

<sup>56</sup> Vgl. Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 20.

<sup>57</sup> Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 24.



use of certain ‚Black Irish‘ features, including black hair, blue eyes, and a darker skin tone“.<sup>58</sup> Vor allem aber verfügt Conan bei Howard über „those mental characteristics he thought of as definitive of the Irish personality: melancholy, restlessness, and intense emotionality bordering on mania“<sup>59</sup>; eine Liste, die Dowd noch ergänzt um „gluttony, drunkenness, a child-like mind, a proclivity for violence, and an inherent unsuitability for civilized life“.<sup>60</sup>

He was quick to laugh, quick and terrible in his wrath. He was a valiant trencherman, and strong drink was a passion and a weakness with him. Naïve as a child in many ways, unfamiliar with the sophistry of civilization, he was naturally intelligent, jealous of his rights, and dangerous as a hungry tiger.<sup>61</sup>

Dieses Zitat, das Dowd anführt, um seine Zuschreibung von „Irishness“ zu belegen, stammt aus der Geschichte „Queen of the Black Coast“ (1934), der ich mich sogleich in größerer Ausführlichkeit zuwenden möchte. Nicht aber, ohne vorher auf die Pointe von Dowds Argumentation hinzuweisen, die darin besteht, dass die genannten, offenbar ur-irischen „mental characteristics“ des Cimmeriers eine entschiedene Umwertung durch den Autor erfahren, der sie ihm angedichtet hat. Unter Bezugnahme auf Conans Sehnsucht nach einem „primitive life“ schreibt Dowd:

Once again, Howard fully accepts an old Irish stereotype, but rejects the negative implications that had always accompanied it. He does not invert the stereotype; he inverts the world that surrounds it. Yes, Conan is just as savage and violent and barbaric as early descriptions of the Irish assert – yet these very qualities have given him a vitality that allows him to thrive in a world where civilized men wallow in pettiness, immorality, and evil. Conan survives and grows strong while the world around him atrophies and weakens.<sup>62</sup>

All das stimmt. Es ist aber nicht die ganze Wahrheit. Denn sogar Conan sieht sich mitunter eingekerkert in sein barbarisches Selbst; und sogar Conan wird manchmal zu Boden geschlagen von der erbarmungslosen Fatalität, die das Hyborische Zeitalter als Weltgesetz beherrscht – wobei der Unterschied zwischen ihm und nahezu allen anderen Figuren, die man in Howards Erzählungen trifft, darin besteht, dass er zugleich so sehr im Einklang steht mit diesem Weltgesetz, dass er immer wieder auf die Beine kommt, gleichsam eine helfende Hand findet in jener Fatalität, die die Schwachen und Wehrlosen

<sup>58</sup> Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 26.

<sup>59</sup> Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 27.

<sup>60</sup> Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 27.

<sup>61</sup> Robert E. Howard: *Queen of the Black Coast* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 236–261, hier: S. 239.

<sup>62</sup> Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 29.

ebenso brutal wie beiläufig niederhaut. Was das bedeutet, lässt sich gut an der erwähnten Geschichte, „Queen of the Black Coast“, zeigen. In dieser Geschichte nämlich kommt Conan dem, was man gemeinhin als Liebesbeziehung bezeichnet, gefährlich nahe. Und für den Cimmerier gilt dasselbe wie für die Monster des Horrorfilms und die kleinen Cäsaren und Narbengesichter des sogenannt klassischen US-amerikanischen Gangsterfilms: Liebe macht verwundbar.<sup>63</sup> Bei der Frau, an die Conan sein Herz verliert – wenn ein solch rührseliger Ausdruck hier am Platze ist –, handelt es sich um die Titelheldin von Howards Erzählung, die Piratenkönigin Bêlit.

Überaus vielsagend ist die Art, wie die beiden einander begegnen. Bêlit und ihre Korsaren überfallen das Schiff, auf das sich Conan bei seiner Flucht aus einer Stadt gerettet hat, in der er einmal mehr in Konflikt mit den Gepflogenheiten der Zivilisation kam. Es folgt ein kurzer, blutiger Kampf, den Don Herron als „archetypical Howardian action scene“ bezeichnet hat<sup>64</sup> und in dessen Verlauf die Besatzung des kleinen Handelsschiffes bis auf den letzten Mann niedergemacht wird. Conan freilich widersteht dem Angriff der Piraten

with a red mist of unreasoning fury wavering before his blazing eyes, he cleft skulls, smashed breasts, severed limbs, ripped out entrails, and littered the deck like a shambles with a ghastly harvest of brain and blood.<sup>65</sup>

Nicht einmal der Kampfesrausch, der ihn ergriffen hat, hindert allerdings, dass Conan von ebenso wildem Begehren ergriffen wird, als er Bêlit erblickt, genauer gesagt: „Her white ivory limbs and the ivory globes of her breasts“; denn: „Her only garment was a broad silken girdle.“<sup>66</sup> Die Piratenkönigin ihrerseits stört sich nicht im Geringsten daran, dass der Cimmerier soeben eine größere Zahl ihrer Krieger ums Leben gebracht hat. Ganz im Gegenteil: „With the unerring instinct of the elemental feminine, she knew she had found her lover.“<sup>67</sup> Dieses Erkenntnis veranlasst sie zu folgender Rede:

„Look at me Conan!“ She threw wide her arms. „I am Bêlit, queen of the Black Coast. Oh, tiger of the North, you are as cold as the snowy mountains which bred you. Take me and crush me with your fierce love! Go with me to the ends of the earth and the ends of the sea! I am a queen by fire and steel and slaughter – be thou my king!“<sup>68</sup>

<sup>63</sup> Vgl. Illger: Heim-Suchungen, S. 97–118, v. a. S. 110–115.

<sup>64</sup> Herron: The Dark Barbarian, S. 181.

<sup>65</sup> Howard: Queen of the Black Coast, S. 242.

<sup>66</sup> Howard: Queen of the Black Coast, S. 242.

<sup>67</sup> Howard: Queen of the Black Coast, S. 243.

<sup>68</sup> Howard: Queen of the Black Coast, S. 243.

Tatsächlich finden ihre Worte den ersehnten Widerhall in Conans „barbaric soul“; er stellt sich vor, wie es wäre, „with that white-skinned young tiger-cat“ zu segeln, „to love, laugh, wander and pillage“ – und willigt ein.<sup>69</sup>

Bêlit reißt sich daraufhin die (ohndies sehr spärliche) Bekleidung vom Leib und beginnt einen „mating-dance“, den Howard wie folgt beschreibt:

And she danced, like the spin of a desert whirlwind, like the leaping of a quenchless flame, like the urge of creation and the urge of death. Her white feet spurned the blood-stained deck and dying men forgot death as they gazed at her. Then, as the white stars glimmered through the blue velvet dusk, making her whirling body a blur of ivory fire, with a wild cry she threw herself at Conan's feet, and the blind flood of the Cimmerian's desire swept all else away as he crushed her panting form against the black plates of his corseleted breast.<sup>70</sup>

Es ist leicht, sich über diese Szene lustig zu machen; vielleicht noch leichter, sich über sie zu empören. Allein die erste Beschreibung von Bêlit – „She was slender, yet formed like a goddess: at once lithe and voluptuous“<sup>71</sup> – ist ein kleines Skandalon. Soll man da beschämt reagieren, oder verärgert, oder mit ungläubigem Erstaunen? Und was für den Anfang der Szene zutrifft, gilt umso mehr für ihren weiteren Fortgang. Das liest sich wie eine gezielte Verspottung von allem, was wir (und richtig: Wer ist „wir“?) wissen, oder zu wissen meinen, oder doch gerne glauben würden, wenn es um Geschlechterverhältnisse und sexuelle Identitäten geht. Da wird uns ein Ur-Weibliches vorgestellt, das die wilde Stärke des Mannes, der seine Feinde zuhauf erschlägt, derart erregend findet, dass es fast buchstäblich zerfließt, „like butter on a hot skillet“. Dem entspricht das Archaisch-Maskuline, das im brachialen Triumph, dem Zerschmettern Geringerer, so richtig zu sich kommt und dem Mord und Sex letztlich Äußerungen ein und derselben Lebendigkeit sind.

Es versteht sich, dass Howard von den Konventionen seiner Zeit und Kultur daran gehindert wird, den Geschlechtsakt zwischen Conan und Bêlit in Ausführlichkeit zu beschreiben. Doch das Szenario ist so deutlich gezeichnet, dass er den Rest getrost der Fantasie seiner Leserinnen und Leser überlassen kann: Zwei perfekte Körper treiben einander zur Ekstase – in vollendeter Schamlosigkeit und Hingabe – inmitten von Blut, Schweiß, Dreck und Eingeweiden – umgeben von den verstümmelten Leichen der Erschlagenen und den vielleicht ehrfürchtigen, vielleicht verstohlen-lüsternen Blicken der Überlebenden.

---

**69** Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 243. Dass die Korsaren nicht gezögert hätten, Conan im Falle einer Ablehnung zu zerstückeln, spielt bei dessen Entschluss offenbar keine Rolle.

**70** Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 244.

**71** Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 242.

Feministinnen jeglichen Geschlechts müssen den Blick schon sehr entschieden von der Repräsentation weg- und auf die ästhetische Konfiguration hinlenken, um hier nicht in ideologiekritischen Furor zu verfallen. Und selbst einem Machismo, der sich die Frauen am liebsten zugleich verrucht und unterwürfig denkt, kann nicht ganz wohl werden mit dieser Szene: Das – still und heimlich? – Begehrte ist hier denn doch allzu offen und unmissverständlich dargelegt.

Nichtsdestotrotz steckt in dieser Szene eine Liebesutopie, der man sich, so meine ich, nicht ohne Weiteres entziehen kann.<sup>72</sup> Worum es hier geht, findet einen Ausdruck in Conans allererster Reaktion auf den Anblick der Piratenkönigin: „Fierce fingers of wonder caught at his heart.“<sup>73</sup> Die erstaunlich zarte Poesie der Metaphorik zielt weniger auf sexuelles Begehren als auf eine unbändige Verzauberung. Das Zaubrische an der Begegnung von Conan und Bêlit aber liegt in der Fraglosigkeit ihres Einvernehmens. Da gibt es keine Angst, keinen Zweifel, keine Unsicherheit, kein Bangen, keine Enttäuschung, keine Verletztheit – kurzum, keine Psychologie. An die Stelle des mühsamen, oftmals schmerzlichen Aushandelns eines Verhältnisses von Nähe und Distanz, das wohl alle menschliche Zuneigung bestimmt, tritt hier ein urwüchsiges Erkennen in sein Recht, das weder Fragen noch Zaudern zulässt. Dass Conan und Bêlit zusammenkommen, ist, man kann es nicht anders ausdrücken, *naturnotwendig*.

Nun wird endlich deutlich, was Robert E. Howard so faszinierte am Bild des Barbaren. Die Zwangsläufigkeit, die Conan und Bêlit zusammenführt, enthebt sie jeglicher Entscheidung. Man hat nicht den Eindruck, dass einer von beiden frei wäre, „Nein“ zu sagen zum anderen. Ihr Wille und ihr Wollen tun nichts zur Sache – oder vielmehr, sie sind aufgehoben in jener Zwangsläufigkeit. In Howards Entwurf der Barbarei, jener „grim, bloody, ferocious and loveless condition“, verbinden sich also auf wahrlich paradoxe Weise die äußerste Freiheit und die äußerste Unfreiheit. Conan und Bêlit müssen ihrem Schicksal, ihrer Bestimmung folgen und auf den Ruf ihres Blutes hören. Dieses Müssen ist absolut – und es befreit diejenigen, die sich ihm unterwerfen, zugleich von sonstigem Müssen, namentlich der Zumutung, in Freiheit und Verantwortlichkeit sich zu entscheiden. Fragen nach richtig und falsch, gut und böse, verlieren jegliche Bedeutung. Die Zerbrechlichkeit der menschlichen Seele ist gleichsam weggewischt. Der *eine* Imperativ, die Fatalität des Weltgesetzes anzuerkennen, birgt in sich den Dispens von der Not der *conditio humana*.

---

72 Selbstredend sollte man nie vergessen, dass, wie Lyman Tower Sargent in seinem klassischen Aufsatz über den Utopismus darlegt, des einen Eutopie des anderen Dystopie ist. Vgl. Lyman Tower Sargent: Wiedersehen mit den drei Gesichtern des Utopismus. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 2 (2012), H. 1, S. 98–144, hier: S. 106.

73 Howard: Queen of the Black Coast, S. 242.

Was sich Howard vor allem ersehnte, in seinem gequälten Verlangen nach der Barbarei, ist aber, so scheint mir, weniger die Lizenz zu einer zügellosen Triebhaftigkeit, als vielmehr die Freiheit von Schuld und Reue.<sup>74</sup> Und die künstlerische Genialität seiner größten Schöpfung, des Hyborischen Zeitalters, zeigt sich darin, dass hier vor den Augen der Leserinnen und Leser eine Welt sich entfaltet, die so wild, blutig, harsch und ungerecht ist, dass Conans Handlungen – Deke Parsons, Christopher Dowd und andere haben darauf hingewiesen – in der Tat als vernünftig und angemessen erscheinen. Ganz gleich, wie viele Köpfe rollen; ganz gleich auch, wie viele gebrochene Herzen irgendwo im Straßenstaub zurückbleiben mögen. Sodass also ein sehr besonderer Lesegenuss entsteht, der nicht zuletzt daher rührt, dass sämtliche Gewalt- und Sexexzesse, denen Conan frönt, immer schon gerechtfertigt sind.

Ich weiß nicht, ob die Fantasy jemals wieder eine derart radikale Affirmation der Amoral gestaltet hat. Wenn ja, ist fraglich, ob den entsprechenden Autorinnen und Autoren eine ähnlich brillante Volte gelungen ist, wie jene, die Howards Poetik auszeichnet: dass die Amoral bei ihm nämlich nicht als Amoral erscheint, sondern eben als Notwendigkeit und höhere Gerechtigkeit.

Was Howard dabei zu einem großen Künstler macht, ist seine Treue zu der Abgründigkeit der eigenen Poetik. Im *Conan*-Zyklus bleibt es kaum je bei einer fidelen Feier der Wüstigkeit. Howards Geschichtsphilosophie trägt Sorge, dass sämtlichen Erzählungen, die im Hyborischen Zeitalter spielen, immer auch eine Verzweigung und eine Hoffnungslosigkeit eingeschrieben ist, die man durchaus als Sehnsucht nach einer ganz anderen Welt, einer anderen Seinsordnung verstehen kann. Ich erwähnte bereits, dass die erbarmungslose Fatalität, die

---

<sup>74</sup> Wenn das zutrifft, wäre hierin ein weiterer Grund zu erkennen, weshalb es sich lohnen könnte, die Poetik der Barbarei auf unsere Gegenwart zu beziehen. Es ist ja kein Zufall, dass Matthias Grotkops Studie über „filmische Poetiken der Schuld“ auf der Einsicht fußt, dass das Schuldgefühl, „die Erinnerung an begangenes Unrecht“, in Anbetracht der katastrophischen Geschichte des 20. Jahrhunderts „als unhintergebarer Bestandteil unseres Erbes eine Dimension der sozialen, politischen und kulturellen Wirklichkeit“ markiert – wobei es Grotkopp freilich nicht „um das schlechte Gewissen“ zu tun ist, „den letzten Keks weg zu essen, bei Rot über die Ampel zu gehen oder beim Monopoly zu schummeln“; vielmehr gelte es „eine Form zu analysieren, mit der wir erfahren, dass Mensch in Gemeinschaft zu sein bedeutet, dass man immer schon ein Raskolnikow unter Raskolnikows ist, dass man Geschichte und Gemeinschaft als eine Aneinanderreihung von Ungeheuerlichkeiten erkennt und diese Last nicht einfach loswerden kann, sondern in das affektive Gefüge der moralischen und politischen Identität“ hineinnehmen muss. Matthias Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens*. Berlin/Boston 2017, S. 3. u. 5f.

Der Punkt ist nun, dass das blutig-fatalistische Weltgesetz, welches über dem Hyborischen Zeitalter waltet, diejenigen, die sich ihm unterwerfen, von der Last der Schuld zu befreien verspricht.

über Howards Schöpfungen waltet, selbst Conan einen Preis abverlangt. In „Queen of the Black Coast“ wird das sehr deutlich. Mit Naturnotwendigkeit kommen Conan und Bêlit zusammen; mit Naturnotwendigkeit scheitern sie. Der Barbar und die Piratin – sie sind, wie sie sind, und nichts und niemand vermag etwas daran zu ändern. Am wenigsten sie selbst.

So stimmt Conan zu, als Bêlit ihr Schiff, die *Tigress*, auf den Fluss Zarkheba lenkt, der sie zu einer geheimnisvollen Stadt im Dschungel führen soll, denn: „It mattered little to him where they sailed or whom they fought, so long as they sailed and fought.“<sup>75</sup> Obwohl die Mannschaft nach vielen Kämpfen arg dezimiert ist, will Bêlit keine Zeit darauf verschwenden, in einen sicheren Hafen zu fahren, um neue Bukaniere anzuheuern. Ebenso wenig kann sie der Angriff einer Riesenschlange von ihrem Vorhaben abbringen. Und auch, als auf der Spitze der Pyramide, die im Zentrum der uralten Ruinenstadt steht, ein unheimliches Wesen erscheint, anscheinend ein geflügelter Riesenaffe, beharrt Bêlit darauf, ihren Plan in die Tat umzusetzen. Sie geht sogar so weit, den Aberglauben eines ihrer Männer zu verhöhnen, der die Dschungelstadt – völlig zu recht, wie sich zeigen wird – für verflucht hält und zu dem Schluss kommt: „Better we had cut our throats than come to this place.“<sup>76</sup>

Warum verhält sich Bêlit so? Weil sie, ganz im Gegensatz zu Conan, von der Gier nach Schätzen und Schmuck umgetrieben wird. Und warum ist die Piratenkönigin dieser Gier gegenüber derart ohnmächtig? Weil sie eine Frau und eine Shemitin ist.<sup>77</sup> Als Bêlit am Ziel ihrer Wünsche angelangt ist und die unvorstellbaren Reichtümer erblickt, die in der Dschungelstadt verborgen liegen, heißt es: „Bêlit’s eyes were like a woman’s in trance. The Shemite finds a bright drunkenness in riches and material splendor, and the sight of this treasure might have shaken the soul of a sated emperor of Shushan.“<sup>78</sup>

Wohlgermerkt, die Seele von Conan (der eben kein Shemite und kein Imperator ist, sondern ein Barbar) bleibt unberührt von all den Edelsteinen. Er sorgt sich mehr um die Sicherheit des Schiffes und einen etwaigen Angriff des geflügelten Affen. Doch nicht einmal er vermag noch, zu Bêlit durchzudringen.

---

75 Howard: Queen of the Black Coast, S. 245.

76 Howard: Queen of the Black Coast, S. 248. Überhaupt ist Bêlit ziemlich uninteressiert am Wohlergehen ihrer Männer – alles Schwarze übrigens, die sie selbstredend wie eine Göttin verehren –; später nimmt sie ohne mit der Wimper zu zucken den Tod von vier Seeleuten in Kauf, weil sie Conan und sich selbst nicht in Gefahr bringen will. Vgl. Howard: Queen of the Black Coast, S. 249.

77 Die Vermutung liegt nahe, dass die Wortähnlichkeit zwischen „Shemite“ und „Semite“ beabsichtigt oder unbewusster Ausdruck von Howards Ressentiment ist.

78 Howard: Queen of the Black Coast, S. 249.

Die hat nämlich eine besonders kostbare Halskette entdeckt – in deren Beschreibung sich das kommende Unheil bereits unmissverständlich ankündigt: „a long string of crimson stones that were like clots of frozen blood strung on a thick gold wire. In their glow the golden sunlight changed to bloody haze“<sup>79</sup> –, worauf sich zu der Gier der Shemitin die offenbar ebenso unüberwindliche Eitelkeit der schönen Frau gesellt. Bêlit hängt sich die Kette um den Hals, und als Conan versucht, ihre Aufmerksamkeit auf anderes zu lenken, heißt es nur: „She looked at him vaguely, in her eyes the blank blaze of her strange passion, her fingers working at the gems on her breast.“<sup>80</sup>

Wenig später wird der geflügelte Riesenaffe, bei dem es sich in Wahrheit um den heillos degenerierten Abkömmling einer einstmals göttergleichen Rasse handelt, Bêlit an dieser Halskette aufknüpfen. Conan, einmal mehr der letzte Überlebende, bleibt nur die Rache. Doch selbst diese Leidenschaft findet die Gestalt jener unerbittlichen Gleichgültigkeit gegenüber Leben und Sterben, die Conans Wesen (nicht immer, aber in bemerkenswert vielen von Howards Geschichten) weit fundamentaler zu bestimmen scheint als alle Sinneslust und die auf einem unverbrüchlichen Einvernehmen mit der Fatalität des Weltgesetzes beruht. Solange es Kampf ist, ist es gut – das ist die Wahrheit, die Conans Taten anleitet bis zum Ende. „Now he sat grimly on the pyramid, waiting for his unseen foes“, heißt es da. „The black fury in his soul drove out all fear. What shapes would emerge from the blackness he knew not, nor did he care.“<sup>81</sup>

## Kleines Summarium – Conan als Anti-Politiker

Ich habe behauptet, in dem Bild des Autors Robert E. Howard würde eine unbequeme Zeitgenossenschaft mit uns Heutigen aufscheinen, die zu denken geben sollte. Auf den vorangegangenen Seiten habe ich versucht, dieses Bild aus Howards Briefen und Werken als eine Poetik der Barbarei zu rekonstruieren. Dabei bin ich vor allem auf seine Geschichtsphilosophie und seine rassistische Ideologie eingegangen, wobei ich zeigen wollte, dass sich die persönlichen Überzeugungen des *Conan*-Schöpfers in den Konstruktionsprinzipien des Hyborischen Zeitalters vor allem als ein Essenzialismus niederschlagen, der wiederum die Form eines unversöhnlichen, gnadenlosen Weltgesetzes annimmt.

---

<sup>79</sup> Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 249.

<sup>80</sup> Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 250.

<sup>81</sup> Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 256.

Was hat es nun mit der behaupteten Zeitgenossenschaft auf sich? Zunächst einmal lässt sie sich festmachen an jenem Leitgedanken der Poetik der Barberei, demzufolge die Zivilisation immer schon gescheitert ist. Als Mensch des 20. Jahrhunderts, der den bescheidenen Komfort des ländlichen Texas gewohnt war, dürfte Howard selbst zwiegespalten gewesen sein, was diesen Befund angeht. Sein Werk hingegen erlaubt sich größte Klarheit und Eindeutigkeit. Unübertrefflich ist das in den berühmten, vielzitierten Schlusssätzen von „Beyond the Black River“ formuliert: „Barbarism is the natural state of mankind“, the borderer said, still staring somberly at the Cimmerian. „Civilization is unnatural. It is a whim of circumstance. And barbarism must always ultimately triumph.“<sup>82</sup> Das ist so, weil der Zivilisation im Hyborischen Zeitalter eine unaufhebbare Neigung zu Dekadenz, Korruption, Tyrannei und Degeneration innewohnt, die wohl aus dem Übermaß an Wohlleben und Reichtum herrührt.

Damit ist eine weitverbreitete Überzeugung unserer Zeit angesprochen. Für sehr viele Menschen, zumal der westlichen Welt, besteht schließlich nicht der geringste Zweifel daran, dass die Politiker alle korrupt sind; dass der Staat ohnmächtig ist – oder seine ganze Kraft darauf richtet, die Reichen immer reicher und die Armen immer ärmer zu machen; dass es sich bei der Demokratie um eine verlogene, heuchlerische und obendrein ineffiziente Veranstaltung handelt. Man wird sich schwertun, diesen Befund mit ein paar Worten zu widerlegen.

Im Hyborischen Zeitalter jedenfalls erwächst aus dem Umstand, dass die Zivilisation bis ins Innerste verrottet ist, die Notwendigkeit eines großen Reinemachens. Es sind die jeweiligen Barbarenvölker, welche gewissermaßen als Putzkolonnen des Weltgeistes antreten und die verwöhnten Wohlstandsmenschen das Fürchten lehren. Und möglicherweise entspringt Howards Angst vor den „Barbaren“ seiner Zeit, die in rassistischer Verachtung sich ausdrückt, gerade dem Umstand, dass er das historische Blutgericht, das mit den Erhebungen der Wilden einhergeht, für letztlich unvermeidbar erachtet hat.

Conan erscheint so gesehen beinahe als Kompromisslösung. Er ist der Barbar schlechthin, aber immerhin ein reinblütiger Nordmann. Fest steht, dass der Cimmerier stark ist im Aufräumen. Er kommt „von außen“, hat nichts mit den abgehobenen Eliten, dem korrupten Establishment der Hauptstädte zu tun und zwingt sie allesamt in die Knie – die verweichlichten, selbstgefälligen, inkompetenten, macht- und geldgierigen Staatslenker (Könige, Fürsten, Prinzen) und die „Experten“, die alles Mögliche im Sinn haben, ganz sicher aber nicht das Wohlergehen des Volkes (Zauberer und Priester). Dass Conan den Aufstand der echten, gleichsam waschechten Untermenschen – etwa der Pikten

---

<sup>82</sup> Howard: *Beyond the Black River*, S. 477.



– mit seinem Reinmachdienst auf Dauer stoppen kann, erscheint in Howards Weltsicht als höchst unwahrscheinlich.<sup>83</sup> Aber wenigstens zeigt er es „denen da oben“.

An Howards Werk, wie an seinen Selbstzeugnissen, lässt sich ersehen, dass eine anti-imperialistische, anti-autoritäre, beinahe anarchistische Haltung – denn diesem Autor ging nichts über die persönliche Freiheit<sup>84</sup> – leicht in ihr Gegenteil umschlagen kann, einen finsternen Autoritarismus, der ganz buchstäblich reaktionär ist und darum nur in allgemeiner Unterdrückung sein Heil findet, wenn die Klarheit der politischen Analyse (und vielleicht auch die Hoffnung) fehlt. So ist es, meine ich, kein Zufall, dass die beschriebenen Züge und Neigungen Conans eine unübersehbare Ähnlichkeit zu dem Typus des sogenannten Anti-Politikers aufweisen, der gegenwärtig landein, landaus reüssiert und seine bekannteste Personifikation in dem 45. Präsidenten der Vereinigten Staaten gefunden hat. Diese Entwicklung wäre kaum vorstellbar, wenn sich die Sehnsucht nach der Barbarei, nach dem großen Reinemachen, dem gründlichen Aufräumen, einem Ende von all dem Kleinklein und einem Verstummen der Störgeräusche, die ständig und überall laut werden – wenn sich eine solche Sehnsucht nicht tief in viele Herzen eingegraben hätte.

Aus der Perspektive des *Conan*-Zyklus ist das die Sehnsucht nach dem Blutbad, dem Massaker, einem rückhaltlosen Abschlachten. Howard mag darum bange geworden sein, wenn er die Implikationen der eigenen Wünsche bedachte. Jedenfalls hat er Hitler verachtet,<sup>85</sup> und man darf wohl vermuten, dass er die Poetik der Barbarei lieber in der Kunst als im Alltag realisiert sehen wollte. Vor allem war er sich bewusst, dass die radikale Eindeutigkeit des

---

**83** In „Beyond the Black River“ erscheinen die Pikten tatsächlich als eine dunkle, grausame und unaufhaltsame Menschenflut, die sämtliche Errungenschaften der Zivilisation, die eingebildeten und die echten, fortreißen wird. Der Fairness halber muss man allerdings anmerken, dass Howards Verhältnis zu dieser Rasse recht komplex war und durchaus von Respekt und Faszination zeugte. Vgl. Burke: Introduction.

**84** S. T. Joshi zitiert einen in diesem Zusammenhang sehr eindeutigen Ausschnitt aus einem Brief, den Howard an Lovecraft geschrieben hat: „What I want is impossible, as I’ve told you before; I want, in a word, the frontier – which is compassed in the phrase, new land, open land, free land – land rich and unbroken and virgin, swarming with game and laden with fresh forests and sweet cold streams, where a man could live by the sweat of his hands unharried by taxes, crowds, noise, unemployment, bank-failures, gang-extortions, laws, and all the other wearisome things of civilization. Failing in that, I want as much personal freedom as is possible under this system, and if I can’t have at least as much as I have now, I don’t want to live at all.“ Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 120–121.

**85** Vgl. Parsons: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy, S. 128.

Barbarischen nach einer Freiheit verlangt, die in gewisser Weise kaum von der Knechtschaft zu unterscheiden ist, und dass die wilden, sinnlichen, überbordenden Lebensäußerungen, die mit dieser Freiheit der Knechtschaft einhergehen, stets drauf und dran sind, sich selbst zu verschlingen.

Meine Ausführungen zu „Queen of the Black Coast“ zielten darauf, die Konsequenzen dieser zerstörerischen, der Poetik der Barbarei innewohnenden Dialektik am Beispiel der Liebesbeziehung zwischen Conan und Bêlit aufzuzeigen. Wichtiger noch ist die Frage, was sie für die Haltung der Leserinnen und Leser gegenüber dem Cimmerier bedeutet. Ehe ich mich dieser Frage zuwende, will ich jedoch anhand von CONAN EXILES untersuchen, wie sich die Poetik der Barbarei im Medium des Videospieles realisieren kann.

## Ein Land voll Zauber und Grausamkeit

Um das Spiel von Funcom angemessen zu würdigen, ist es zunächst nötig, die Poetik der Barbarei von einem anderen Blickwinkel aus zu betrachten. In meinen bisherigen Überlegungen habe ich mich auf die finsternen Seiten von Howards Welt- und Geschichtsentwurf konzentriert: den Krieg der Rassen, die Fatalität des Weltgesetzes, die Freiheit der Zwangsläufigkeit. Tatsächlich ist hierin die philosophische Essenz seines Werkes zu suchen. Doch ist mit dieser Feststellung wenig darüber gesagt, welchen künstlerischen Ausdruck die genannten Ideen finden. Hier scheint es angemessen, Donald Sidney-Fryers These in Erinnerung zu rufen, derzufolge Howards Werk sich auszeichne durch „a wonderful and liberating sense of imagination and adventure, a uniquely healthy gesture reaching outward, as well as a pulse, a rhythm, that is as vigorous as it is invigorating“.

Um zu verdeutlichen, was das *in concreto* heißt, will ich den Anfang von „The Tower of the Elephant“ zitieren: „Torches flared murkily on the revels in the Maul“, schreibt Howard,

where the thieves of the east held carnival by night. In the Maul they could carouse and roar as they liked, for honest people shunned the quarter, and watchmen, well paid with stained coins, did not interfere with their sport. Along the crooked, unpaved streets with their heaps of refuse and sloppy puddles, drunken roisterers staggered, roaring. Steel glinted in the shadows where wolf preyed on wolf, and from the darkness rose the shrill laughter of women, and the sounds of scufflings and strugglings. Torchlight licked luridly from broken windows and wide-thrown doors, and out of these doors, stale smells of wine and rank sweaty bodies, clamor of drinking-jacks and fists hammered on rough tables, snatches of obscene songs, rushed like a blow in the face.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Howard: The Tower of the Elephant, S. 79.

In diesen Zeilen sind einige der Wirkungen, welche die Fantasy anstrebt, vollendet realisiert. Die Leserinnen und Leser sehen sich kopfüber in eine rätselhafte und gefährliche Welt geworfen, die ihnen jedoch, aller Fremdheit zum Trotz, beinah augenblicklich zur Heimat werden kann. Das verdankt sich der sinnlichen Qualität der Sprache – ihrer rhythmischen Lockung –, die in wenigen, nicht zu feinen Strichen ein Bild entwirft, das gerade so vollständig und gerade so lückenhaft ist, wie es sein muss, um spannungsreiche Ahnungen zu wecken. Die allgemeine Gesetzlosigkeit der Szenerie lässt Schlimmes befürchten, oder vielmehr erhoffen, das schrille Frauenlachen verheißt erotische Eskapaden, und die Atmosphäre trunkener Gewaltätigkeit stellt klar, dass unser Held reichlich Gelegenheit finden wird, sich im Kampf zu bewähren. Dabei sind die Straßen, Gassen und Schenken in ein *Chiaroscuro* getaucht, das eines Caravaggio würdig wäre, sodass sich aus den Schatten und dem Zwielficht jene Gewissheit zu erheben vermag, auf die sich der Genuss an der Fantasy wohl vor allem gründet: dass in jedem geflüsterten Wort, jedem erbitterten Streit, dem verzweifelten Lebenshunger der Tänzerin (die niemals erwähnt wird) und dem finsternen Blick des Mannes, der allein in der Ecke hockt (und den wir uns ebenfalls hinzudenken dürfen), eine noch unerzählte Geschichte wartet. Zugleich sorgt das synästhetische Gusto, mit dem Howard von Unrat und Pfützen, von schalem Weindunst und stinkendem Schweiß schreibt, dafür, dass wir uns nicht allzu wohl fühlen in jenem verrufenen Teil der Stadt Arenjun – und auch dies ist wichtig. Denn zum einen müssen die Welten der Fantasy schon ein bisschen unangenehm sein, um ihre archaische Wucht glaubhaft zu entfalten; und zum anderen gehört zur Lust am Genre ganz allgemein dazu, dass der Ort der Lektüre, der Sessel, das Sofa, das Bett oder meinetwegen die Badewanne, erst so richtig behaglich wird im Ausmessen der Differenz zu den Schauplätzen, an denen die Einbildungskraft sich gerade umtut.

Kurzum, wer danach fragt, was Fantasy sein will und sein kann, ist gut beraten, einen Blick in Howards Erzählungen zu werfen. Auf der Höhe seines Könnens – und dort bewegt er sich zweifellos bei „The Tower of the Elephant“ – schafft er es wie wenig andere Autorinnen und Autoren, eine Welt zu gestalten, die zu endlosen Erkundungen einlädt, sie wünscht und herausfordert, ohne dass die Grenzen des manifesten Werkes den Entdeckerdrang der Leserschaft irgend hemmen würden. Und es gehört zu den Geheimnissen dieses Künstlers, dass er eine solch zauberische Verlockung gerade in dem schwarzen Pessimismus, der nihilistischen Verzweiflung und dem bitteren Rassenhass, die seine Arbeit so sehr prägen, zustande bringt.

Bei Funcom hat man dies allem Anschein nach begriffen. In CONAN EXILES jedenfalls verbindet das norwegische Entwicklerstudio die spezifische Poesie gelingender Fantasy mit der erbarmungslosen Grausamkeit, die dem Hyborischen

Zeitalter eignet – der Grausamkeit einer Welt, die auf ewig unerlöst bleiben muss. Wollte man die Unterscheidung von Jonas Prida heranziehen, der, wie erwähnt, zwischen „Conan as produced by Robert Howard and Conan as cultural production“ differenziert, so wäre CONAN EXILES also ein Beispiel für eine aktuelle Interpretation, die den Ursprüngen des Cimmeriers verpflichtet bleibt. Wobei sich die Treue zu Howards Werk gerade nicht auf Fragen der Repräsentation bezieht. Ob beispielsweise die Hyrkanier so dargestellt sind, wie der *Conan*-Schöpfer sie sich ausgemalt hat, ist meines Erachtens völlig nebensächlich. Und nicht einmal der Frage, wie Conan selbst in Erscheinung tritt, kommt *eo ipso* entscheidende Bedeutung zu (wichtig sind allerdings, wie wir sehen werden, die Differenzmarkierungen zwischen dem Cimmerier und der Spielerfigur). Vielmehr geht es darum, dass Funcom grundlegende Konstruktionsprinzipien des Hyborischen Zeitalters aufgegriffen und in ein anderes Medium übertragen hat. Dadurch entsteht ein Spielgefühl, das in der Tat auf eine Erfahrung der Poetik der Barbarei – in all ihrer faszinierenden und schrecklichen Ambivalenz – hinausläuft.

Ganz allgemein lässt sich sagen, dass CONAN EXILES verschiedene, in jüngerer Zeit sehr beliebte Spielmechaniken kombiniert. Die Schlagwörter des Slogans, mit dem das Spiel beworben wird – „Survive. Build. Dominate.“ –, zeigen an, was hier in Rede steht. Wenn die Spielerinnen und Spieler mit der Herausforderung des Überlebens konfrontiert werden, stellt sich CONAN EXILES in die Tradition der „Survival Games“, deren zeitgenössische Ausprägung auf Titel wie WURM ONLINE (Code Club AB, 2006) und vor allem MINECRAFT zurückgeht, wobei die ebenso große wie dauerhafte Beliebtheit von DAYZ (Bohemia Interactive, 2018; seit 2012 im Early Access auf Steam) wohl entscheidenden Anteil daran hatte, dass sich das Genre, über den singulären Erfolg des MINECRAFT-Phänomens hinaus, als maßgeblicher Trend der Spielebranche etablieren konnte.<sup>87</sup> Desgleichen ist die Mechanik des Bauens, wie sie in CONAN EXILES zur Anwendung kommt, wesentlich von MINECRAFT inspiriert – und wahrscheinlich auch von Survival-Spielen anderer Entwickler, die vergleichbare Features integrieren, wie RUST (Facepunch Studios, 2018; seit Dezember 2013 im Early Access auf Steam), THE FOREST (Endnight Games, 2018; seit Mai 2014 im Early Access auf Steam) oder SUBNAUTICA (Unknown Worlds Entertainment, 2018; seit Dezember 2014 im Early Access auf Steam). Schließlich bezieht sich das Herrschen selbstredend auf den allgemeinen Zuwachs an Macht, den der Avatar im Lauf der Zeit erfährt, namentlich aber auf den

---

<sup>87</sup> Vgl. Graham Smith: Survival Games are Important. Into the Wild. In: [www.rockpapershotgun.com](http://www.rockpapershotgun.com), 20. Oktober 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/20/survival-games-are-important/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

gewaltsamen Konflikt mit Tieren, Monstern, Nichtspielercharakteren und feindlichen Spielern, der in CONAN EXILES eine größere Rolle spielt als in den meisten anderen Vertretern des Genres. Das Kampfsystem, das Funcom der Vollversion des Spiels implementiert hat, gemahnt dabei in wesentlichen Zügen an DARK SOULS – was beispielsweise die Notwendigkeit betrifft, die Ausdauer der eigenen Figur im Blick zu behalten, die unter anderem durch Schläge und Rollen verbraucht wird –, ohne freilich die Präzision und Komplexität des mutmaßlichen Vorbilds zu erreichen. Das alles findet statt in einer offenen Welt, die sich über verschiedene Landschaftstypen erstreckt (Auen, Wälder, Dschungel, Wüste, Steppe, Tundra, Hügel und Berge) und entsprechende Klimazonen simuliert, von subtropisch bis subpolar; dazu gibt es umfängliche Möglichkeiten, das Äußere und die Eigenschaften des Avatars zu bestimmen und zu entwickeln, wie dies in Rollenspielen üblich ist.

Was die Spielerinnen und Spieler in CONAN EXILES zu tun haben, ist also wesentlich das Folgende: Sie sehen zu, dass sie nicht verhungern oder verdursten, sammeln verschiedene Ressourcen und Materialien, um sich einen Unterschlupf, Waffen und Rüstungen zu bauen, erkunden die Spielwelt und bestreiten dabei allerlei Kämpfe. Anfangs müssen sie sich mit einer baufälligen Hütte, schlichtester Kleidung und urzeitlich anmutenden, aus Stein oder Knochen gefertigten Waffen begnügen. Doch mit dem Fortschreiten des Spiels kann aus der Hütte ein Haus werden, aus dem Haus eine Festung, aus der Festung eine kleine Stadt – wobei den Möglichkeiten, das eigene Heim auszugestalten, wenig Grenzen gesetzt sind: Die Innenräume lassen sich mit Möbeln, Geschirr, Teppichen und Trophäen in verschiedensten Variationen schmücken; für die Höfe und Außenmauern stehen etwa Brunnen, Beete, allerlei Fackeln, Kohlebecken und Feuerschalen sowie Standarten, Statuen und Götteraltäre zur Verfügung; man kann sich sogar als Imker, Winzer oder Bierbrauer betätigen. Ebenso gibt es bei der Ausstattung mit Waffen und Rüstungen eine Vielzahl an Optionen. Was man im Lauf der Zeit schmiedet, schützt den Avatar nicht nur immer besser gegen Angriffe beziehungsweise erhöht die Gefährlichkeit der eigenen Attacken, sondern macht auch optisch immer mehr her – so wird aus einer abgerissenen Gestalt nachgerade ein edler Krieger, eine prunkvolle Amazone: herrschaftliche Erscheinungen, kleine Königinnen und Könige in einem Land voll Zauber und Grausamkeit.

In Abhängigkeit davon, wie es um die eigenen Vorlieben und Abneigungen bestellt ist, mag das alles mehr oder weniger reizvoll klingen. Für sich genommen erklären indessen weder die Spielmechaniken noch der Spielverlauf, wo sie herrühren mag, die Nähe von CONAN EXILES zu der Poetik der Barbarei, die Howards Geschichten um den Cimmerier prägt. Vielmehr geht es darum, wie die konkrete Ausgestaltung von beidem, Spielmechaniken und Spielverlauf, eine Welt entstehen lässt, welche die Poetik der Barbarei als Spielgefühl

realisiert. Folglich muss die Analyse hierauf ihr Augenmerk richten. Wobei es nicht unbedingt nötig ist, die einzelnen Mechaniken minutiös zu analysieren (obgleich sie zweifellos vielschichtig sind) oder die Geschichte, welche die Spielwelt in sich birgt, wortreich aufzuschlüsseln (sie dreht sich um einen Krieg zwischen den Menschen und einer uralten, höheren Rasse, entspricht also durchaus dem Geist – oder Ungeist – von Howards Geschichtsphilosophie). Umgekehrt schiene mir ein solches Vorgehen, anders als bei SHADOW OF THE COLOSSUS oder DARK SOULS, im Fall von CONAN EXILES sogar eher hinderlich. Wer dieses Spiel verstehen will, muss schlichtweg der Frage nachgehen, was es heißt, sich durch die „Exiled Lands“ zu bewegen.

## Die Arbeit der Exilierten

Das Erste, was Funcoms Interpretation des Hyborischen Zeitalters auszeichnet, ist die Atmosphäre einer dunklen Rätselhaftigkeit; hierin ist CONAN EXILES vielleicht am ehesten den Spielen von Fumito Ueda und Hidetaka Miyazaki vergleichbar. Während die Spieler die „Exiled Lands“ durchstreifen, stoßen sie überall auf die Ruinen gewaltiger, uralter Bauwerke: Straßen, Brücken, Tempel, Festungen und eine riesige, halb vom Wüstensand verschluckte Stadt, in deren Mauern grausige Kreaturen ihr Unwesen treiben. Beim Anblick dieser Ruinen mag man von einem ähnlichen Gefühl ergriffen werden wie bei der Lektüre von Howards Essay über das Hyborische Zeitalter: Es ist die Ahnung einer unauslotbaren, zugleich unheilvollen Zeitentiefe, in deren Abgrund sich die Trümmer verloschener Zivilisationen türmen. Denn die Geschichte, ja das Leben der „Exiled Lands“ liegt, so scheint es, in einer verschlossenen und versiegelten Vergangenheit: All die mächtigen Bauwerke strahlen Einsamkeit und Trauer aus, als wäre in ihren dunklen Stein die Erinnerung an einen Krieg, einen Kataklysmus oder eine Ekpyrosis eingeschrieben, die so lange zurückliegen, dass von denjenigen, die damals zugrundegingen, nicht mal mehr Staub und Asche übriggeblieben sind.

Einerseits locken die Ruinen mit dem Versprechen auf Abenteuer und immer neue Geschichten; andererseits birgt die düstere Monumentalität der Architektur eine Drohung in sich: Die Wälle, Rampen, Zinnen und Brüstungen verweigern sich den Explorationen, die sie zugleich herausfordern (allein schon deshalb, weil man ziemlich viel Ausdauer braucht, um nicht abzustürzen, während man sie erklettert) und geben ihre Geheimnisse nur widerwillig preis. Die Spielerinnen und Spieler können sich alles Mögliche denken, während sie die Ruinen und ihre Umgebung erkunden – und sicherlich liegt darin eine der Freuden, die CONAN EXILES eröffnet –, werden aber an und in den Gebäuden selbst nur wenig finden, was ihre Vermutungen widerlegt oder bestätigt. Um sich langsam Gewissheit

über die Historie und den Fluch der „Exiled Lands“ zu verschaffen, müssen sie schon den geisterhaften Erscheinungen folgen, denen man an den verschiedensten Orten begegnen kann und die zu den Spuren anderer Reisender führen – Nachrichten, Dokumente, Fragmente von Geschichten – oder selbst als Wiederhall des Vergangenen zu deuten sind und somit zu verstehen helfen, was es mit der Welt auf sich hat, in die man hineingeraten ist. Oder man muss mit den wenigen Nichtspielercharakteren reden, die für Gespräche zur Verfügung stehen, anstatt den Avatar beim ersten Sichtkontakt anzugreifen; etwa der Warmaker Klael, der im Herzen der namenlosen Stadt auf die Spielerinnen und Spieler wartet und sie, als mutmaßlich letzter Überlebender der erwähnten uralten Rasse, über die grause Vergangenheit der „Exiled Lands“ aufklärt.

Zu jenem Gepräge des Rätselhaften, Geheimnisvollen und Verbotenen trägt sicherlich der Umstand bei, dass Funcom sich dazu entschlossen hat, bei der Gestaltung der offenen Welt von CONAN EXILES weitestgehend auf die sogenannte Ubisoft-Formel zu verzichten. Mit dieser, heutzutage oft despektierlich verwendeten Bezeichnung wird auf die Neigung des französischen Entwicklergiganten verwiesen, seine diversen Triple-A-Serien (ASSASSIN'S CREED, FAR CRY, WATCH DOGS) nach dem immer gleichen Muster zu stricken und namentlich die Schauplätze der Spiele in ellenlange To-Do-Listen zu verwandeln. Das äußert sich darin, dass die Karten dieser offenen Welten nicht lange nach Spielbeginn schon mit Symbolen überfrachtet sind, die etwa dazu auffordern, diesen Turm zu erklimmen, jenes feindliche Lager zu überfallen und eine Unzahl an Sammelaufgaben zu erledigen.<sup>88</sup> Der kommerzielle Erfolg der Ubisoft-Produkte und die hohe Funktionalität jener Formel haben im Verlauf des vergangenen Jahrzehnts dazu geführt, dass das Spielprinzip der offenen Welt langsam synonym wurde mit den genannten Designmerkmalen – woran sich zuletzt auch der Überdruß festmachte an einem Konzept von ästhetischer Erfahrung, das die Spielerinnen und Spieler vermeintlich ins Freie ihrer eigenen Entdeckerlust entließ, nur um sie zugleich mit dem Hinweis auf einen Wust an zwar optionalen, sich zugleich jedoch permanent und penetrant in Erinnerung rufenden Erledigungen zu gängeln. Nicht einmal ein allgemein als Meisterwerk betrachtetes Spiel wie THE WITCHER 3: WILD HUNT vermag diesem Vorwurf gänzlich zu entraten.

Was nun CONAN EXILES betrifft, so kann der Spieler zwar von Beginn an eine Karte der „Exiled Lands“ aufrufen. Allerdings ist diese leer – in dem Sinn, wie die Karte eines fremden Landes, in dem man sich nicht auskennt, das man womöglich

---

<sup>88</sup> Spätestens seit ASSASSIN'S CREED ORIGINS (2017) und FAR CRY 5 (2018) versucht Ubisoft, dem Eindruck eines stagnierenden und repetitiven Spieldesigns entgegenzuwirken, was sich im Fall der Meuchler etwa in einer verstärkten Integration von Rollenspiel-Elementen und der Implementierung eines komplexeren Kampfsystems niederschlägt.

noch nie betreten hat, leer ist. Sie füllt sich, wenn die Erkundung voranschreitet, gerät aber niemals zu einer Aufforderung, diese oder jene Tätigkeit zu verrichten. In gewisser Weise kann man sogar sagen, dass das Geheimnis der Spielwelt sich vertieft in dem Maße, wie neue Örtlichkeiten und Symbole auf der Karte auftauchen. Denn was genau sich hinter Namen wie „Hanuman’s Grotto“, „Gate of the Moon“, „Deathwhisper Ruins“, „Thugra’s Stand“, „The Wardtowers“, „Carrowmore“ oder „The Well of Skelos“ verbirgt, weiß man mitunter selbst dann nicht, wenn man die entsprechenden Orte aufgesucht und erkundet hat. Das heißt, die Exploration vollzieht sich nicht als Abarbeiten einer vorgegebenen Aufgabenliste, sondern orientiert sich an Landschaftsformationen: Man will den Dschungel im Osten durchwandern, ist neugierig auf den Vulkan, der über den schneeüberwehten Gebieten des Nordens thront, oder möchte herausfinden, was es mit der kleinen Oase mitten in der Wüste auf sich hat. Dabei verrät einem die Karte niemals, ob sich hinter den mehr oder weniger stimmungsvollen (oder kitschigen, was mitunter auf dasselbe hinausläuft) Bezeichnungen vielleicht ein Sammelplatz für eine bestimmte seltene Ressource verbergen könnte – oder ein Nest voller Monster, oder schlicht ein Haufen Überbleibsel. Der Spieler kann es nur herausfinden, wenn er bereit ist, den Avatar, möglicherweise für nichts und wieder nichts, in Gefahr zu bringen.

Und die Gefahr ist sehr real und allgegenwärtig in CONAN EXILES. Hiermit ist ein zweiter Aspekt benannt, worin die Entwickler von Funcom die Poetik ihres Spiels an Howards Weltentwurf angeglichen haben. Denn obgleich sich die düstere Fatalität der Geschichtsphilosophie dieses Autors nahezu vollendet in der Gestaltetheit der „Exiled Lands“ ausdrückt – ihrer trauervollen, verödeten, vereinsamten und verheerten Monumentalität –, bedarf es doch auch des Gefühls einer ständigen Bedrohung, damit die Spielerinnen und Spieler das grausame Gesetz, dem das Dasein in dieser Welt untersteht, am eigenen Leib spüren. Nun gibt es sehr viele Spiele, in denen der Avatar unausgesetzt bedroht ist. Aber nur, weil man ständig Kämpfe bestehen muss, oder sich in einer feindlichen Umwelt bewegt, heißt das noch lange nicht, dass eine Empfindung echter Überlebensnot entsteht. In CONAN EXILES verhält sich das anders. Selbst im Genre der Survival-Spiele gibt es wohl nicht viele, bei denen das Überleben (und Vorankommen) mit solchen Mühen verbunden ist wie hier.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> Hierzu muss man sagen, dass ein Spieler, der sich an CONAN EXILES wagen will (zumindest zum gegenwärtigen Zeitpunkt, anderthalb Jahre nach Veröffentlichung der Vollversion), auf eine Fülle von Servern zugreifen kann. Neben den offiziellen Servern, die Funcom eingerichtet hat, gibt es so zahlreiche private Server, die bei diversen Firmen angemietet sind. Man kann nicht nur entscheiden, ob man etwa im PvP- oder PvE-Modus spielen will; auch andere Parameter variieren zum Teil drastisch, je nachdem, welchen Server man gewählt hat. Daran



Zunächst einmal hängt das durchaus mit der Rätselhaftigkeit der „Exiled Lands“ zusammen: Eine Spielwelt, die ihre Geheimnisse nicht ohne weiteres preisgibt, ist eine Spielwelt, deren Gefahrenpotenzial und innere Logik schwer berechenbar sind. Einen weiteren Ausdruck findet diese Rätselhaftigkeit darin, dass die Entwickler nur spärlich auf Tutorials zurückgreifen. Die Spielerinnen und Spieler werden zwar nicht ins kalte Wasser, wohl aber in den heißen Wüstensand geworfen und müssen schauen, wie sie zurechtkommen. Ihre zuverlässigste Anleitung besteht in sogenannten „Journey Steps“, die eine Richtlinie liefern, was ungefähr als Nächstes ansteht. Anfangs gibt es sehr einfache Aufgaben zu bewältigen, die darauf hinauslaufen, das schiere Überleben des Avatars zu gewährleisten. Man muss also etwas zu essen und zu trinken finden, Kleidung und Werkzeug herstellen. Im Laufe der Zeit werden die Aufgaben selbstredend herausfordernder, schwerer zu bewältigen und mitunter obendrein recht rätselhaft (wenn das Spiel beispielsweise verlangt „Destroy the Abyssal Remnant“ oder „Enter the Palace of the Witch Queen“ stellt sich zunächst die Frage, wo die entsprechenden Monster oder Örtlichkeiten zu finden sind). Aus dem Umstand, dass die Spielerinnen und Spieler meistens auf sich allein gestellt sind, wenn es darum geht, die jeweils nächsten Schritte zu bewältigen, folgt auch, dass man vieles nur experimentell ergründen kann, mitunter zum Schaden der Spielfigur. Wer beispielsweise rohes Fleisch isst, zieht sich eine Vergiftung zu, die beim Spielbeginn, wenn die Kräfte und Fähigkeiten des Avatars noch wenig entwickelt sind, schnell tödlich enden kann.<sup>90</sup> Bezogen auf die Mechanik des *Crafting* führt die sehr reduzierte Spielerführung dazu, dass man sich des Öfteren, wenn der saloppe Vergleich erlaubt ist, in der Lage des Ochsen vorm Berg wiederfindet. Zum Beispiel muss man erstmal darauf kommen, dass Teer abfällt, wenn man in einer Gerberei ein paar Häute und Baumrinde verarbeitet.

In CONAN EXILES gibt es also einen Imperativ des Überlebens, dessen Unbedingtheit häufig die Unklarheit korrespondiert, was genau zu tun ist. Das trägt wesentlich zu jenem Gefühl der Verlorenheit und Ausgesetztheit bei, das ein stetiger Begleiter der Spielerinnen und Spieler ist, wenn sie sich aufmachen, die „Exiled Lands“ zu erkunden.

---

entscheidet sich zum Beispiel, wie schnell man an Rohstoffe und Erfahrungspunkte kommt. Kurzum, der Schwierigkeitsgrad hängt wesentlich von dem gewählten Server ab. Die Vorgaben der Entwickler zielen allerdings ganz eindeutig darauf, jenen Effekt der Mühsal und des unausgesetzten Überlebenskampfes zu erzeugen, den ich hier zu beschreiben suche.

**90** Es ist möglich, über die rollenspieltypische Verteilung von Erfahrungspunkten einen Perk (im Sinn von „Vorteil“ oder „Vergünstigung“) freizuschalten, der es der Spielfigur erlaubt, ungekochtes Fleisch zu verzehren, ohne daran Schaden zu nehmen.

Eine andere Herausforderung, der man sich in *CONAN EXILES* stellen muss, besteht im *Crafting* selbst. Diese Herausforderung wird nicht unbedingt geringer, wenn man sich über das eigene Vorgehen im Klaren ist. Vor allem betrifft sie die Beschaffung der Rohstoffe, Ressourcen und Zutaten, die man benötigt, um höherwertige Waffen, Rüstungen, Gegenstände und Bauteile zu erstellen. Während man anfangs nur ein wenig Holz, Stein, Zwirn und Pflanzenfaser braucht, um sich mit einer rudimentären Ausrüstung zu versorgen, werden die fraglichen Materialien späterhin immer seltener, immer größer die erforderlichen Quantitäten. Sodass man mitunter lange und gefährliche Wege in Kauf nehmen muss, um sich etwa in den Besitz einer hinreichenden Menge Schwefel zu bringen. Doch selbst, wenn die fraglichen Ressourcen großzügig in der Spielwelt verstreut sind, hat man es nicht leicht. Denn es dauert einfach eine Weile, um mit der Spitzhacke wiederholt einige Dutzend Felsbrocken zu zer schlagen und – sowie der Avatar die Grenze seiner Tragfähigkeit erreicht hat – die gewonnenen Steine an den Ort zu schaffen, wo man seine Burg oder Festung vielleicht um einen Turm ergänzen möchte. Und schließlich gilt es noch, den Herstellungsprozess selbst zu bewältigen, der sich im späteren Spielverlauf regelmäßig über mehrere Stufen erstreckt.

Joseph Bradford schildert die damit verbundene Anstrengung wie folgt:

Complexity is fine as it gives crafting a sense of progression, but there are moments in *CONAN EXILES* where it crosses the line from fine to annoyingly tedious. Crafting a set of armor, for instance, requires three separate crafting stations to complete: a tannery, furnace, and armorer's bench. You're required to turn hide into leather, refine ironstone into iron bars, and then bring them all together on the armorer's bench. Then, in order to craft the armor, you first have to craft the shell – such as the padding for the chest piece or the lining for your gauntlets. Only then can you create the piece of armor you're after. It feels incredibly convoluted and oftentimes ends up making crafting feel more like a chore than fun.<sup>91</sup>

Man kann also sagen, dass Funcom die (mutmaßliche) Erfahrung des Avatars auf zweifache Weise mit jener des Spielers engführt: Beide finden sich in einer fremden, gefährlichen Wildnis wieder, ohne recht zu wissen, was sie zu tun haben, woraus mitunter Empfindungen von Rat- und Hilflosigkeit resultieren; und beide müssen, wenn sie von der anfänglichen Position der Ohnmacht in eine der Macht gelangen wollen, eine langwierige, mühselige Arbeit auf sich nehmen.<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> Joseph Bradford: *CONAN EXILES* review. In: ign.com, 21. April 2020 [17. Mai 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/05/18/conan-exiles-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

<sup>92</sup> Wenn man dem Spiel wohlwollend gegenübersteht, kann man noch die umständliche und fummelige Menüführung als Teil dieser Erfahrung betrachten. Die Tatsache, dass sowohl die Konsolenfassungen als auch die PC-Portierung vor allem anfangs von Bugs geplagt waren, die *CONAN EXILES* eigentlich mehr oder weniger unspielbar machten (oder spielbar nur unter der

Das Spielgefühl, das so entsteht, lässt sich vielleicht am treffendsten vermittels des Vergleichs erläutern, den Brigid Mary Costello zwischen MINECRAFT und DON'T STARVE (Klei Entertainment, 2013), einem weiteren Survival-Spiel, anstellt. In ihrer phänomenologisch inspirierten Studie untersucht Costello, wie die Spielerhandlungen im dynamischen Zusammenwirken mit den Antworten, die der Programmcode des jeweiligen Spiels auf diese Handlungen gibt, ein Rhythmusgefühl erzeugen, das zugleich als Gefühl für die Spielwelt beschrieben werden kann.

Sie erläutert:

MINECRAFT has a close match between player action and game response, creating a groove that always feels in sync with the player. Conversely, DON'T STARVE doesn't always match player action and game response. Often a short-player action will cause a longer game response and the player must wait for that response to play out. For example, a short click on an object four steps away will trigger an animation of the character walking over to the object and picking it up. This means that often the player's action events are fast, while the gaps between them are long. These long gaps between player actions in DON'T STARVE make it harder for the player to perceive any rhythmic patterns within their own gameplay actions. The game responses in DON'T STARVE are a very busy contrast to this, with long response events that have short gaps between them. The rhythms of these long action/fast gap game responses are consciously perceived by the player and then subconsciously compared to the player's own fast action/long gap performed rhythms. The player experience of this mismatch in rhythms is the feeling of being held up or dragged back by the game. The labor of collecting in DON'T STARVE feels more laborious than MINECRAFT, not because of the amount of player activity required but because of this mismatch in rhythms between player action and game response.<sup>93</sup>

In CONAN EXILES ist die von Costello analysierte rhythmische Störung auf der Makroebene des Spieldesigns zu verorten. Sie bezieht sich also weniger auf einzelne Animationen (obgleich es auch hier zu unangenehmen Verzögerungen kommt, vor allem beim Kampf und beim Klettern, was aber der hakeligen Steuerung und einem häufigen Ächzen der Serververbindungen zuzuschreiben ist), als auf grundlegende Mechaniken: Dem Vorwärtsdrängen der Spielerinnen und Spieler, ihrem Wunsch, die Welt zu erkunden oder auf die Jagd nach besonders gefährlichen Monstern zu gehen, steht immer wieder die Notwendigkeit gegenüber, sich mit Nahrung und Wasservorräten zu versorgen und in einem mühsamen, zeitraubenden Arbeitsprozess bessere Waffen und Rüstun-

---

Gefahr, jederzeit einen Absturz zu erleben, unerwartet alle Ausrüstung zu verlieren etc.) muss hingegen eher als gewissermaßen para-poetischer Effekt betrachtet werden.

**93** Mary Brigid Costello: *The Rhythm of Game Interactions. Player Experience and Rhythm in MINECRAFT and DON'T STARVE*. In: *Games and Culture* 13 (2018), H. 8, S. 807–824, hier: S. 817. In ihrer Studie fokussiert Costello übrigens eine – so weit ich sehe – nahezu allen Survival-Spielen pertinente Spieleraktivität: das Baumfällen.

gen (oder auch einfach Fackeln und Schlafmatten) herzustellen.<sup>94</sup> Es handelt sich um eine Dämpfung, fast schon um ein Ausbremsen des Strebens nach einem spürbaren Spielfortschritt und des Wunsches, dass die Spielwelt etwas Neues, Noch-nicht-Dagewesenes offenbaren möge; zugleich jedoch um einen wesentlichen und unvermeidlichen Bestandteil der Spielerfahrung von CONAN EXILES – sodass das Fazit, welches Costello in Bezug auf DON'T STARVE zieht, ohne weiteres auch hier Geltung beanspruchen kann, dass man sich nämlich aufgehalten oder gar zurückgezerrt fühlt von dem Spiel und jenem „mismatch in rhythms“.<sup>95</sup>

So lässt sich mit Fug und Recht behaupten, dass Funcom das Barbarentum, durchaus im Sinn Howards, als „grim, bloody, ferocious and loveless condition“ entwirft. Hierzu gehört, dass, wie bereits angedeutet, fast alles, was in der Spielwelt lebendig ist, es darauf abgesehen hat, dem Avatar den Garaus zu machen. Das betrifft die Tiere (von Hyänen und Krokodilen bis zu Mammuts und Gorillas) und Monster (etwa Fledermausdämonen, Drachen und Rieseninsekten) ebenso wie die anderen Exilierten, die sich durch den Umstand, dass sie Schicksalsgenossen der Spielfigur sind, keineswegs zu solidarischen Gesten veranlasst sehen, sondern in aller Regel nur zu Mord und Totschlag. Folglich ist man in CONAN EXILES ständig damit beschäftigt, um sein Leben zu kämpfen. Und da man sich in diesem Spiel leicht verkalkulieren kann, was die Widerstandsfähigkeit der eigenen Figur oder die Zähigkeit der Gegner betrifft (denn letztere treten häufig in größerer Zahl auf, und wenn der Ausdauerbalken des Avatars im falschen Moment verbraucht ist, wird sogar ein hochstufiger Krieger zur hilflosen Beute), bleiben die Kämpfe selbst dann noch eine Herausforderung, wenn man schon viele Stunden in den „Exiled Lands“ zugebracht hat. Zumal einen ja nicht nur die feindseligen Kreaturen umbringen können, sondern desgleichen Hitze, Kälte, Hunger, Durst, Sandstürme und Stürze von Türmen und Felswänden. Auch hier verschätzt

---

**94** Unbenommen ist, dass es Spielerinnen und Spieler geben wird, für die das *Crafting* den wesentlichen Grund darstellt, sich mit CONAN EXILES zu beschäftigen. Allerdings ist das Spiel darauf angelegt, auch jemanden, der eine nicht endende Freude bei der immer detaillierteren Ausgestaltung seiner Festung erlebt, die Mühsal der Rohstoff-Beschaffung spüren zu lassen. Darüber hinaus macht die Spielmechanik der „Purge“ den begeisterten Baumeistern das Leben schwer: Denn wenn ein Spieler – oder ein Spielerclan – zu mächtig wird, rotten sich in den „Exiled Lands“ Monster zusammen, die in mehreren, immer stärker werdenden Wellen die Behausung von vorwitzigen Recken angreifen, um sie zu zerstören.

**95** Es könnte interessant sein, das Phänomen des aus dem Takt geratenen Spieler-Grooves auf das in den Game Studies beliebte Konzept des Flow zu beziehen, wie es der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi entwickelt hat. Vgl. Mihály Csíkszentmihályi: *Beyond Boredom and Anxiety. Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco 1975.

man sich gerne; sei es, weil manche Mauer höher ist, als es zunächst den Anschein hat, sei es, weil man vergisst, wie schnell sich ein Wasserschlauch leert, wenn man durch die Wüste irrt.

Es steht also fest: Die Gefahr ist allgegenwärtig in CONAN EXILES, und der Überlebenskampf gestaltet sich als mühevoll und aufreibend. Nun sorgen dieselben Aspekte, die die Spielwelt – durchaus in einem unangenehmen, wenig erfreulichen Sinn – so herausfordernd machen, zugleich dafür, dass jener „wonderful and liberating sense of imagination and adventure“, den Sidney-Fryer der Prosa Howards attestiert, die „Exiled Lands“ zu durchdringen vermag. Der Zauber der Fantasy ist eben auch in CONAN EXILES an eine wechselseitige Bedingtheit von Drohung und Verheißung gebunden. Die harsche Düsternis der „Exiled Lands“ eröffnet einen Raum des Geheimnisses, der zu immer neuen Erkundungen lockt, von den Spielerinnen und Spielern aber im selben Moment verlangt, sich all dem Erschöpfenden und Zerstörerischen zu stellen, wenn sie dem eigenen Entdeckerdrang nachkommen wollen.

Man beginnt CONAN EXILES ja buchstäblich nackt und wehrlos. Wer die Wüste verlassen hat, findet sich in einer fruchtbaren Flusslandschaft wieder, in der man zwar leicht an Essbares und Wasser kommt, sich zugleich jedoch einer Fülle an Gefahren ausgesetzt sieht.<sup>96</sup> Anfangs sind selbst Hyänen und Riesenschildkröten eine tödliche Bedrohung, und man ist ständig damit beschäftigt, vor irgendetwas oder irgendjemandem davonzulaufen. Da erscheint es als Großtat, wenn es gelingt, einen Hasen zu erschlagen. Und ist man so weit, dass die ersten Waffen gefertigt und ein schlichter Unterschlupf errichtet sind, fühlt man sich in diesem Spiel schon fast als Held. Nun geht es darum, Erkundungen zu unternehmen. Denn man muss schließlich einen geeigneten Ort finden, um sich niederzulassen. Nah am Wasser sollte er sein; zudem braucht man leichten Zugriff auf unentbehrliche Rohstoffe wie Holz und Stein; und idealerweise gibt es eine Population von Riesenschildkröten (oder sonstigen schmack- und nahrhaften Tieren) in der Nähe, die eine stetige Fleischzufuhr gewährleistet.

Also durchstreift man die Auen oder steigt in die nahen Hügel, immer bedacht darauf, sich nicht zu weit von vertrautem Gebiet zu entfernen oder aus Versehen in ein größeres Lager anderer Exilierter hineinzustolpern. Ehrfürchtig betrachtet man die riesenhaften Statuen, die am Flussufer aufragen, oder die mächtigen Türme, die in der Ferne gen Himmel sich recken. Und vielleicht stößt man auf die prächtige Festung anderer Spielerinnen und Spieler, die

---

<sup>96</sup> Dennoch ist das Spiel von Funcom, was das betrifft, gewiss freundlicher zu dem Spieler als etwa ARK: SURVIVAL EVOLVED (Studio Wildcard u. a., 2017), bei dem es schon mal passieren kann, dass man sich unmittelbar nach dem Einsteig in die Spielwelt vor dem Maul eines Tyrannosaurus Rex wiederfindet.

schon sehr viel länger in den „Exiled Lands“ sich umgetan haben – und man fragt sich, von staunender Bewunderung ergriffen, was diese Recken alles gesehen, erlebt und vollbracht haben mögen, bis sie so weit waren, ein solches Bauwerk zu errichten.

In dieser Spielphase gelingt CONAN EXILES etwas wirklich Beachtliches: Vor allem, wer im Verbund mit Gefährten die Wildnis erkundet, vorsichtig, langsam, entzückt und verängstigt, mag die Fantasie einer Völkerwanderung *en miniature* erleben, oder sich – auch dies ein Lieblingsthema von Howard – wie die Siedler an der *Frontier* fühlen, die in harschem Überlebenskampf versuchten, einem, so sagt es uns die amerikanische Mythopoesie, ebenso zauberischen wie feindseligen Land eine Heimat abzutrotzen.<sup>97</sup>

Irgendwann hat man es schließlich geschafft, ein paar Häuser zu bauen, die den Namen verdienen, verfügt über ein Bett und ein paar grob gezimmerte Möbel, hat vielleicht sogar schon eine Schmiede und einen Brennofen errichtet ... und in dem „Irgendwann“ liegt selbst noch ein Geheimnis des Spiels von Funcom. Denn die schiere Dauer des Entwicklungsprozesses, die vielen Stunden, die es braucht, bis aus einem nackten, hilflosen Exilierten ein Überlebender wird, bis eine Handvoll Überlebende einen Clan oder Stamm gebildet haben, der in den „Exiled Lands“ bestehen kann – die Zeitlichkeit des Überlebens also –, vermittelt ein im Wortsinn episches Gefühl: Die Begründung einer neuen Ordnung vollzieht sich im eigenen Tun, der unausgesetzten Arbeit und Mühsal.

Wenn das erste große Ziel erreicht ist, kann es jedenfalls vorkommen, dass man vor der Tür des eigenen Heims steht und über das Land hinausblickt, während die Sonne untergeht, und dabei von einer seltsam wehmütigen Stimmung ergriffen wird. Denn die Nacht ist sehr dunkel in CONAN EXILES, und wahrscheinlich trägt die geheimnisvolle Leere der Spielwelt dazu bei, dass diese Dunkelheit eine archaische Macht entfaltet, wenn sie über die Wildnis hereinbricht. Man steht also da, von einem Lagerfeuer beschienen, und sieht, wie irgendwo in der Finsternis andere Feuer aufscheinen: ganz nah, auf einer Insel im Fluss, oder weit entfernt, in den Hügeln am Rand des Horizonts. In solchen Momenten ist das Gefühl der Verlorenheit und Ausgesetztheit, von dem ich vorhin sprach, am stärksten. Zugleich erfüllt CONAN EXILES mit seiner Nachtpoesie das Versprechen der Fantasy, wie es wenige andere Spiele vermögen – gerade weil das Versprechen, in der Erfüllung, immer noch und immer nur ein Versprechen bleibt.

---

<sup>97</sup> Ich möchte die Gelegenheit nutzen, Björn Hochschild zu danken, der nicht nur wochenlang mit mir die „Exiled Lands“ erkundet, sondern sich außerdem die Zeit genommen hat, unsere gemeinsame Spielerfahrung ausführlich zu diskutieren. Einige der Gedanken, die ich auf diesen Seiten zu entwickeln versuche, gehen auf seine Beobachtungen zurück.

Etwas, das stets im Begriff ist, sich zu enthüllen, dann jedoch wieder in die Verborgenheit zurücksinkt.

Diese kleine, lyrische Skizze sollte einen Eindruck von der konkreten Spielerfahrung vermitteln, die Funcom ermöglicht. Sie ließe sich um Dutzende Seiten erweitern. Doch das Prinzip bleibt, so meine ich, noch dann bestehen, wenn die Spielerinnen und Spieler nach langer Zeit selbst zu den Großen der „Exiled Lands“ gehören. Denn in dem Maße, wie ihr Heim wächst, wächst auch die Gefahr, von einem feindlichen, mag sein übermächtigen Stamm entdeckt zu werden. So kann es schnell geschehen, dass man nach unzähligen Spielstunden einen Privat-Kataklysmus erlebt: Alles, was man mühsam sich erbaut hat, liegt dann plötzlich in Trümmern – zerstört von anderen Spielern, die sich noch besser im unausgesetzten, grausamen Überlebenskampf des Hyborischen Zeitalters eingerichtet haben, als man selbst dies vermochte.

Es bleibt in CONAN EXILES also bei der wechselseitigen Bedingtheit von Gefahr und Verzauberung, von Entdeckerfreude und Mühsal. Die verschiedenen Spieleraktivitäten formen dabei einen Kreislauf, in dem jede einzelne Handlung mit allen anderen verbunden ist, sie (im Erfolgsfall) begünstigt und vorantreibt: Man kämpft, um neue Gebiete zu erkunden; man erkundet neue Gebiete, um an Rohstoffe zu gelangen; man sammelt Rohstoffe, um zu bauen; man baut (nicht nur, aber in letzter Konsequenz), um höherwertige Ausrüstung zu erstellen; man erstellt höherwertige Ausrüstung, um seine Chancen im Kampf zu verbessern. Worauf man wiederum gefährlichere Gebiete erkunden kann. Und so weiter, und so fort.<sup>98</sup>

## Der Imperativ des Überlebens

Die Prävalenz dieses potenziell endlosen Kreislaufes, für den das Wörtchen *grind* selten angemessen erscheint, verdeutlicht einmal mehr die Nähe von

---

**98** In seinen grundlegenden Merkmalen ähnelt der beschriebene Zyklus von Spieleraktivitäten durchaus jenem, der den „survival mode“ von MINECRAFT prägt. Sean C. Duncan schreibt: „[T]he game uses survival mode as a way to push the player through the earliest stages of the game, and to build a sense of immersion within the world. As the sun begins to set on the first night in a matter of minutes, the player is often scrambling to build a pickaxe, find coal (necessary to make torches), and either build a simple house or carve a sanctuary out of a rock face. Unlike MINECRAFT CLASSIC, the survival mode pushes the player to explore the space, learn to build, and then actually construct within the first few minutes of the game.“ Und weiter: „In MINECRAFT, the key relationship to note is that survival is necessary to propel initial construction, but that construction also ‚pays off‘ by supporting survival.“ Sean C. Duncan: MINECRAFT, Beyond Construction and Survival. In: Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning 1 (2011), H. 1, S. 1–22, hier: S. 11–12.

CONAN EXILES zu Howards düsterer Geschichtsphilosophie. Funcom geht allerdings noch weiter. Tatsächlich findet sich in ihrer Interpretation des Hyborischen Zeitalters eine spielmechanische Entsprechung zu der Freiheit der Zwangsläufigkeit, die ich anhand von „Queen of the Black Coast“ zu beschreiben suchte. In CONAN EXILES gibt es, wie gesagt, einen Imperativ des Überlebens. Dieser Imperativ ist absolut, ein Wert an sich, strenggenommen der einzige Wert, den das Spiel gelten lässt. Man muss sich ihm unterwerfen. Und hat man ihn erst einmal angenommen, ist alles andere gerechtfertigt. Selbstredend betrifft das die unausgesetzte Vernichtung von Tieren, Menschen und Monstern. Aber dergleichen ist ja das tägliche Brot im Videospiele.

Deutlich unbehaglicher wird es, wenn CONAN EXILES den Spielerinnen und Spielern nicht nur ermöglicht, sondern sie förmlich dazu zwingt, zum Sklavenhalter zu werden. Denn zum einen braucht man Kämpfer und Bogenschützen, um die eigene Festung zu schützen; zum anderen können Ausrüstungsgegenstände der höchsten Güteklasse allein von entsprechend ausgebildeten Schmieden und anderen Handwerkern hergestellt werden; darüber hinaus zieht sich der Avatar in bestimmten, offenbar schwarzmagisch durchdrungenen Gegenden der Spielwelt (vor allem alte Tempel und sonstige unheilige Stätten) sogenannte „Corruption“ zu, die nur geheilt werden kann, wenn er sich von einer Tänzerin oder einem Tänzer unterhalten lässt; und schließlich erfordert der Ausbau des eigenen Heims irgendwann solche Mengen an Materialien, dass der Herstellungsprozess kaum zu bewältigen ist, wenn man nicht über Leibeigene verfügt, die sich beispielsweise darum kümmern, Ziegel zu brennen oder Eisen zu schmelzen.

Tatsächlich verlangt CONAN EXILES sogar eine Art Selbstversklavung von den Spielerinnen und Spielern, die in den „Exiled Lands“ reüssieren wollen. Denn nicht nur die Angriffe feindlicher Clans und Stämme können die eigene Behausung dem Erdboden gleichmachen. Es gibt auch einen sozusagen natürlichen Verfallsprozess, der einsetzt, wenn man zu lange nicht in die „Exiled Lands“ zurückgekehrt ist; wohlgemerkt geht es hier um eine Abwesenheit in „play time“ (Jesper Juul)<sup>99</sup> oder „real world time“ (José P. Zagal und Michael Mateas)<sup>100</sup>, was faktisch bedeutet, dass die Zeitlichkeit der Spielwelt mit jener der Alltagswelt in Konkurrenz tritt, wobei erstere immer wieder den Primat einfordert. Wer nicht bereit ist, sich diesem Diktat zu fügen, wird mit der buchstäb-

---

<sup>99</sup> Vgl. Jesper Juul: Introduction to Game Time. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, Mass./London 2004, S. 131–142.

<sup>100</sup> José P. Zagal/Michael Mateas: Time in Video Games. A Survey and Analysis. In: Simulation & Gaming 41 (2010), H. 6, S. 844–868, hier: S. 850.



lichen Vernichtung des Spielfortschritts vieler Stunden bestraft, wenn er nicht sehr gut aufpasst.

Wie dem auch sei, die Sklavinnen und Sklaven sind jedenfalls selbst noch ein Gut, das, wie ein Schwert, ein Helm oder ein Möbelstück, „hergestellt“ wird. Das geht so zu, dass man einen Nichtspielercharakter niederschlägt, ihn dann bindet und verschleppt und schließlich, zurück daheim, an das eigens zu diesem Zweck konstruierte „Wheel of Pain“ kettet, um seinen Willen zu brechen.<sup>101</sup> Fast könnte man meinen, die Entwickler von CONAN EXILES hätten sich gezielt in die Lächerlichkeit und die Abstraktion geflüchtet, um ein wenig zu verschleiern, was für eine Ungeheuerlichkeit hier in Rede steht. Doch der alberne Lumpenpuppen-Effekt, der die Entführung der Nichtspielercharaktere begleitet, wenn die plötzlich absurd biegsamen Körper über den Boden geschleift werden, ändert wenig daran – und das gilt ebenso für die Tatsache, dass das, was am „Wheel of Pain“ sich vollzieht, also das systematische Quälen und Demütigen eines Menschen, keine grafische Darstellung findet –, dass die Spielerinnen und Spieler hier zu Handlungen verleitet werden, die ihren eigenen Maßstäben nach wahrscheinlich kaum zu rechtfertigen sind.<sup>102</sup>

---

**101** Das „Wheel of Pain“ findet sich übrigens nicht bei Howard, sondern ist John Milius' Film CONAN THE BARBARIAN (USA 1982) entlehnt. Hier verbringt Conan den Großteil seiner Kindheit und Jugend als Sklave an diesem Rad – eine aus Sicht Howards vermutlich absurde bis empörende Vorstellung. Im Film dient die lange Gefangenschaft Conans unter anderem dazu, die tumbrere, sowohl wort- als auch gefühlkargere und obendrein irgendwie hilflosere Version des Cimmeriers, die Arnold Schwarzenegger durchaus überzeugend verkörpert, plausibel zu machen.

**102** In späteren Fassungen des Spiels scheinen die Entwickler jenen Lumpenpuppen-Effekt deutlich reduziert zu haben. Dessen ungeachtet bedient sich CONAN EXILES ganz allgemein einer Ästhetik des Grotesken, um das Grausame der Spielwelt, und die Rolle des Spielers darin, verträglicher zu machen. Die zerstückelten Leichen besieger Gegner muten derart unreal an, dass die blutrünstige Brutalität sich fast zur Harmlosigkeit verkehrt. Und gewisse Bizarrerien – man kann nicht nur die Überreste getöterter Gegner, sondern sogar die Leiche des Avatars (in einer wiederum sehr abstrakten Darstellung) zerhacken und verspeisen – grenzen an eine Selbstparodie wüsten Barbarentums.

Übrigens gibt es Spielerinnen und Spieler, die die Affinität von CONAN EXILES zur Sklaverei in einer de certeauschen „Aneignung“ für Zwecke nutzen, die von den Entwicklern wahrscheinlich nicht vorgesehen waren: Sie verabreden sich auf bestimmten Servern zu erotisch aufgeladenen Rollenspielen zweiter Ordnung (sozusagen das Rollenspiel im Rollenspiel), bei denen die einen als Sklavenhalter auftreten, die anderen in die Rolle der Sklaven schlüpfen, die sich unterwerfen und demütigen lassen. Vgl. Dominik Schott: „Die Sklaven kommen ja von sich aus“. Online-Rollenspiele in der Conan-Welt. In: Spiegel Online, 08. September 2018, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/rollenspiele-in-conan-exiles-die-sklaven-kommen-ja-von-sich-aus-a-1226825.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

Der Punkt ist nun, dass, wie gesagt, in CONAN EXILES noch die empörendsten Taten als sinnvoll und notwendig erscheinen, weil der Überlebensimperativ nach ihnen verlangt. Ich betone das nicht, weil ich CONAN EXILES für verwerflich halte oder der Meinung bin, Funcom hätte sich einer unverzeihlichen Grenzüberschreitung schuldig gemacht. Andererseits käme es mir allzu gemütlich vor, sich des Problems mit dem Hinweis darauf zu entledigen, dass CONAN EXILES ja „nur ein Spiel“ sei – und obendrein ein Fantasy-Spiel. Wer eine solche Haltung vertritt, erklärt nicht nur die Beschäftigung mit Videospiele, sondern strenggenommen jedes Nachdenken über Kunst zu einem Zeitvertreib für Regentage; kurzum, zu etwas letztlich Überflüssigem. Nun verhält es sich aber so, dass die Dinge, die ein Videospiele darstellt, zwar nicht wirklich sind (in dem Sinn, wie etwa die Tasse Kaffee auf dem Schreibtisch wirklich ist), sehr wohl aber die Erfahrungen, die es gestaltet. Somit wäre die Frage, was der Umstand, dass man in CONAN EXILES mit der größten Selbstverständlichkeit zum Sklavenhalter und Folterknecht gemacht wird, zu der Spielerfahrung beiträgt.

Vielleicht dieses: die Erkenntnis, dass wir niemals Conan sein werden. Denn der Cimmerier, wie Robert E. Howard ihn darstellt, käme im Traum nicht auf den Gedanken, einen Sklaven zu halten. Übrigens würde er sich auch keine Festung bauen. Und nach allem, was wir wissen, ist er nicht besonders wählerisch, was Waffen und Rüstungen betrifft. Tatsächlich ist die unüberschreitbare Kluft zwischen Conan und den Figuren der Spielerinnen und Spieler buchstäblich vom ersten Moment an markiert. Nicht nur, dass Conan den Avatar – in der filmischen Eröffnungssequenz des Spiels – von dem Kreuz herabholt, an das er geschlagen wurde und an dem er ohne das Eingreifen des Cimmeriers zweifellos verendet wäre; nicht nur, dass er sich in der Folge auf charakteristische Weise über die Weichheit der Zivilisierten verbreitet, zu denen er die Spielfigur zählt; nein, nachdem er sich knapp verabschiedet hat, marschiert er geradewegs in einen Sandsturm hinein. Diese den ganzen Himmel bedeckenden, apokalyptisch anmutenden Stürme plagen die Spielerinnen und Spieler im Verlauf ihrer Exilierten-Karriere immer wieder. Sie haben eine Neigung, ohne Vorwarnung sich zusammenzubrauen und den Avatar schnell und erbarmungslos ums Leben zu bringen. Ganz gleich, welches Level man erreicht, ganz gleich, wie prächtig und uneinnehmbar das Heim ist, das man sich erbaut hat, ganz gleich auch, welche Güte die Waffen haben, die man zu schmieden versteht – es wird den Spielerinnen und Spielern niemals möglich sein, so wie Conan, nur mit einem Felllendenschurz bekleidet, in einem Sandsturm zu überleben. Dafür braucht man schon eine eigens für diesen Zweck bestimmte Maske, die nicht eben unaufwendig zu fertigen ist.

Auch sonst trägt Funcom von Anfang an Sorge, dass sich die Spielerinnen und Spieler bezüglich der Fallhöhe der eigenen Figur keinerlei Illusionen

hingegen. Wenn die Erstellung des Avatars beendet ist, wird uns, unmittelbar vor Conans Erscheinen, ein am Kreuz angebrachtes Holzschild gezeigt, auf dem die Vergehen der Spielfigur verzeichnet sind: etwa Kleindiebstahl, das Singen unanständiger Lieder oder das Schlagen eines Kamels.<sup>103</sup> Es ist dies ein etwas verschrobener Anflug von Humorismus, der in einem so martialischen Spiel wie CONAN EXILES leicht deplatziert wirkt und das Pathos des Einstiegs – der bittere Kreuzestod eines Verstoßenen – wirkungsvoll untergräbt.

Und noch das Ende des Spiels ist darauf bedacht, die über viele Dutzend Stunden gewirkten Heldentaten auf ihr wahres Maß zurechtzustutzen. Nachdem der Avatar das magische Armband, das ihn an die „Exiled Lands“ kettet, endlich hat lösen können, verlässt er sogleich die Wildnis, die wenigstens den Spielerinnen und Spielern eine Art Heimat geworden ist. Das ist ähnlich inszeniert wie der Abschied Conans in der Eröffnungssequenz: Wir sehen eine einsame Gestalt, die ihren Weg geht. Er führt im Fall der Spielfigur aber nicht ins Herzen des Sturms, sondern einem leeren Horizont entgegen. Damit ist, in einer seltsam trostlosen Volte, eigentlich alles negiert, was man ihm Spielverlauf geschafft hat. Auch wenn man sich eine mächtige Burg erbaut, hunderte von Feinden erschlagen und die entferntesten Ecken der „Exiled Lands“ erkundet hat – es zählt nichts. Die Burg wird verfallen oder von einem anderen Spieler niedergedrückt werden; die Vasallen werden erschlagen oder in alle Winde verstreut; und die Schätze und Ressourcen, die man gesammelt, die Ausrüstungsgegenstände, die man gefertigt hat, werden zur Kriegsbeute. Nichts hat Bestand. Nichts eine dauerhafte Wirkung. Denn letztlich bleiben die „Exiled Lands“ ein Ort, an dem man nicht leben kann – anders als Conan, der kommt und geht, wie es ihm beliebt, und der kein Bedürfnis nach Erholung und Sicherheit hat, weshalb ihm noch die unwirtlichste, feindlichste Umwelt zur (obzwar flüchtigen) Heimat werden kann. So bleibt der Eindruck, dass der Avatar im Augenblick seines vermeintlichen Triumphs, wenn das große Ziel erreicht ist – der letzte „Journey Step“ besteht eben darin, die „Exiled Lands“ zu verlassen –, nun endlich jenen Tod stirbt, vor dem Conan ihn zu Spielbeginn bewahrt hat.

In diesem Kontext sollte man, meine ich, auch das Gimmick sehen, welches darin besteht, dass die Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit haben, die Penisgröße der männlichen beziehungsweise den Brustumfang der weiblichen Figur zu bestimmen. Die Vermutung ist naheliegend, dass Funcom mit diesem Angebot ans Publikum auf ein werbewirksames Skandalchen schiele oder einen zusätzlichen Kaufanreiz für all jene zu schaffen suchte, die schon immer mal einem Porno der größeren Machart entlaufene Barbarinnen oder

---

<sup>103</sup> Zugegeben, es sind auch ernstere Vergehen zu verzeichnen – wie das Verstümmeln eines Wachmanns oder das Vergiften eines Brunnens.

Barbaren spielen wollten. „Porno“ ist aber noch in einem umfassenderen und beunruhigenderen Sinn das richtige Stichwort. Denn selbst wenn man sich mit einer Spielfigur begnügt, deren Anatomie halbwegs im Rahmen des Gängigen verbleibt, ist auffällig, dass die Physiognomie des Avatars in ihrer eigentümlich plastischen Künstlichkeit einem Körperideal der (freilich weit über die Pornografie hinausreichenden) *Mainstream-Sexindustrie* entspricht.

Hier kommt etwas Roh-Taxierendes zum Ausdruck; ein kalter Blick, der um den Wert des Fleisches und den Unwert von allem übrigen weiß. Somit werden die Spielerinnen und Spieler daran erinnert, dass ihre Figuren letztlich selbst nur Sklaven sind, die springen müssen, wenn man ihnen den Stock hinhält, und im Kampf um einen Platz an den Fleischtöpfen alles geben, was sie eben zu geben haben. Der wahre Herr der „*Exiled Lands*“ ist das düstere, grimmige Weltgesetz, das den *Conan-Zyklus* von Robert E. Howard durchwaltet und in Funcoms Spiel die Gestalt jenes Überlebens-Imperativs annimmt, der sämtliche Handlungen, die der Verlängerung der physischen Existenz dienen, immer schon gerechtfertigt hat, sodass ein endloser Kreislauf von Mord, Vernichtung und Unterdrückung als einzig möglich Form des Daseins erscheint.

Die Brutalität – und, mag sein, Ehrlichkeit – von *CONAN EXILES* besteht also darin, dass die Spielfiguren, ganz gleich, wie weit sie es bringen, immer das Korn bleiben, das in dieser Mühle zermahlen wird. Und sich darin nicht von den Tieren unterscheiden, die sie schlachten, um ihr Fleisch zu essen, oder von den Monstern, die sie vernichten, um aufzusteigen in der gnadenlosen Hierarchie der „*Exiled Lands*“. Wenn ein Avatar, der eigentlich nichts will als zu überleben, und zwar auf Kosten aller, die nicht zu seinem Stamm oder Clan gehören, gleichsam *en passant* einige grauenvolle Kreaturen erschlägt und die Welt solcherart doch ein bisschen besser macht, ist damit zweifellos eine Eukatastrophe gestaltet, in ähnlicher Weise, wie es Howards Geschichten um den Cimmerier tun. Aber diese Lichtstrahlen sind, und auch das entspricht der Poetik der Barbarei, auf eine schwarz grundierte Leinwand gemalt.

Der Slogan, mit dem *CONAN EXILES* beworben wird, verfehlt die Spielerfahrung so gesehen um mehr als nur Haaresbreite. Denn was bleibt übrig von „*Survive. Build. Dominate.*“? Das Überleben führt ins Nichts, das Gebaute verfällt oder wird zerstört, und wer meint, die „*Exiled Lands*“ zu beherrschen, sieht sich früher oder später zur Einsicht gezwungen, dass er in dieser Wildnis bestenfalls geduldet ist. Man müsste schon Conan sein, um das Programm, das Funcom vorgibt, im Ernst zu verwirklichen – wenn sich der Cimmerier denn um dergleichen scheren würde.

## Die Poetik der Barbarei – ein negatives Mitleiden?

Ich denke, dass die Spielerinnen und Spieler mithin auf eine Position verwiesen sind, die jener ähnelt, welche man als Leser von Howards *Conan*-Geschichten einnimmt. Diesem Gedanken will ich zum Abschluss nachgehen.

Wer sich eine Welt erträumt, in der zügellose Barbarei herrscht, muss ja eine Vorstellung davon haben, wo er sich selbst verorten würde. Es gibt die, die Gewalt ausüben, und die, die unter Gewalt zu leiden haben, die Henker und ihre Opfer, und alle psychologische, politische und moralische Nuancierung sollte uns nicht dazu verleiten, diesen Unterscheid leichthin zu verwischen. Nun steht zu vermuten, dass ein Mensch, der nach dem großen Reinemachen sich sehnt, für die eigene Person nicht unbedingt die Rolle desjenigen vorsieht, der gefoltert und vergewaltigt wird und mit gebrochenen Knochen und eingeschlagenem Schädel in einem Massengrab landet. Vielmehr wird so jemand wahrscheinlich der Meinung sein, dass er oder sie aus irgendeinem Grund über irgendwelche Eigenschaften und Fähigkeiten – Kampfgeschick oder Einfallsreichtum? Ruchlosigkeit oder das Charisma des geborenen Führers? – verfügt, die es erlauben würden, unter den Bedingungen eines Krieges aller gegen alle zu prosperieren.

Zu den bemerkenswertesten Eigenschaften des *Conan*-Zyklus von Robert E. Howard gehört indessen, dass er seinen Leserinnen und Lesern wenig Raum für derartige Fantasien gibt.

Let me live deep while I live; let me know the rich juices of red meat and stinging wine on my palate, the hot embrace of white arms, the mad exultation of battle, when the blue blades flame and crimson, and I am content. [...] I live, I burn with life, I love, I slay, and I am content.<sup>104</sup>

So spricht Conan auf dem Höhepunkt einer bemerkenswerten theologisch-philosophischen Unterredung, die er mit Bêlit führt – und er ist der Einzige, der im Hyborischen Zeitalter so sprechen kann und darf. Die unvergleichliche Robustheit, die in diesen Worten zum Ausdruck kommt,<sup>105</sup> ist ebenso sein Vorrecht wie die sorglose Sinneslust, mit der er das Leben liebt und den Tod verachtet; eine Art bluttriefender Epikureismus. Conan kennt durchaus Angst, Pein und Niederlagen. Zu Beginn von „A Witch Shall Be Born“ (1934) findet er sich beispielsweise in der Position eines Opfers von Gewalt und Grausamkeit wieder:

---

**104** Howard: *Queen of the Black Coast*, S. 246.

**105** Übrigens echot er sie zum Teil in der erwähnten Eröffnungssequenz von *CONAN EXILES*, als – unerfüllbare? – Aufforderung an die Spielfigur.

By the side of the caravan road a heavy cross had been planted, and on this grim tree a man hung, nailed there by iron spikes through his hands and feet. [...] The perspiration of agony beaded his face and his mighty breast, but from under the tangled black mane that fell over his low, broad forehead, his blue eyes blazed with an unquenched fire.<sup>106</sup>

Howards Beschreibung lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass es dem Cimmerier wenig Freude macht, ans Kreuz geschlagen zu werden; ebenso wenig lässt sie Zweifel daran aufkommen, dass die Kreuzesmarter nicht vermag, Conan zu brechen. Überhaupt gibt es nichts, was ihn brechen könnte – keine Qual, keine Not, keine Verzweiflung –, wie es auch nichts gibt, was ihn ändern könnte. „Conan lets the world keep on changing faster and faster and refuses to change himself. As a result, he is left still standing in the ruins of civilization“, wie es Christopher Dowd ausdrückt.<sup>107</sup> Wahrscheinlich ist dies in der Tat das Geheimnis des Cimmeriers. Er steht außerhalb der Geschichte, ist so unveränderlich und unüberwindlich wie es die Barbarei selbst in Howards Augen war. Darum sind seinem Hunger (nach dem roten Fleisch toter Tiere und dem weißen Fleisch der Frauen) und seinem Durst (nach Wein und Blut) keine Grenzen gesetzt. Und darum muss er keinen Feind, keine Macht, kein Schicksal fürchten: Er wurde auf einem Schlachtfeld geboren, und die ganze Welt ist ihm ein Schlachtfeld. Er ist wie eine herrliche Blume, die sich von Tod und Schmerz nährt.

Aus diesen Gründen also kann Conan sagen: „I live, I love, I slay, and I am content.“ Allein, wer ist wie Conan? Ganz sicher nicht die zahlreichen Frauen, die seine Wege kreuzen und für gewöhnlich seine Geliebten werden.<sup>108</sup> Tatsächlich

---

**106** Robert E. Howard: *A Witch Shall Be Born* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, S. 356–392, hier: S. 365.

**107** Dowd: *The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian*, S. 33.

**108** Bereits an dieser Stelle sei angemerkt, dass Winter Elliott in ihrer Deutung der Beziehung zwischen Conan und „seinen“ Frauen zu anderen Schlussfolgerungen kommt als ich. Ihrer Meinung nach besteht eine komplementäre Beziehung zwischen beiden, da der Cimmerier ebenso wie die Frauen aus Sicht der zivilisierten Gesellschaften das „Andere“ im Sinn der post-kolonialen Theorie verkörpert. Eine der Thesen, die Elliott auf der Grundlage ihrer Annahmen formuliert, lautet folgt: „In the Conan tales, the objectified narrative bodies of the women become the locus for those [libidinös-männliche, DI] fantasies. But Conan’s body is also displayed, also fetishized, and also subjected to fantasy. Unfortunately for Conan, that fact puts him in a distinctly female position, for Western civilization, Howard, and the amorphous civilization of the Hyborian Age define femininity as vulnerability, as body on display. For the Hyborians, as Valeria demonstrated, the female is defined by her ability to be stripped naked, her body vulnerable and powerless. Conan, then, inhabits that territory more than once. Like Valeria, he can get revenge after the fact, taking back his manhood and his masculinity, but he can’t undo the subjectification of his body. He may be written male, but he doesn’t perform a male role.“ Winter Elliott: *Life, Liberty and the Pursuit of Women. Gender Dynamics in the Hyborian World*. In: Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy*, S. 51–69, hier: S. 67.

ergeht es den Frauen in Howards Geschichten um den Cimmerier meist so schlecht, dass man nicht recht weiß: Ist das jetzt Misogynie oder ein verzweifelter Feminismus? Natala aus „The Slithering Shadow“ (1933) ist eine ehemalige Sklavin, und Olivia aus „Shadows in the Moonlight“ (1934) wurde von ihrem Vater in die Zwangsprostitution verkauft; Prinzessin Yasmela aus „Black Colossus“ (1933) widerfährt eine Art arkane Schändung, wohingegen Königin Taramis aus „A Witch Shall Be Born“ ganz handfest vergewaltigt wird; dass Bêlit nicht froh wird an ihren Schätzen haben wir bereits gehört, und selbst die unbeugsame Valeria aus „Red Nails“ landet splitternackt auf einem Opferaltar.

Das Los des weiblichen Geschlechts ist also vorderhand unabhängig vom sozialen Stand und individuellen Entscheidungen und Persönlichkeitszügen. Es trifft die Frauen mit der zerschmetternden Wucht eines Verhängnisses, als metaphysische Fügung. Auf besonders perfide Weise erfährt dies Yasmina, Königin von Vendhya, in „The People of the Black Circle“ (1934), als ein Schwarzmagier, der sie begehrt, ihre Widerspenstigkeit mit einer grauenvollen Vision straft. In dieser Vision ist Yasmina gezwungen, all ihre bisherigen Existenzen noch einmal zu durchleben, und ihr Taumel durch die Jahrtausende, vom Anbeginn der Menschheit bis hinein in ihre Gegenwart, gestaltet sich als einziges Martyrium – ein Martyrium, das sie qua Geschlecht erleidet. Wieder und wieder und wieder:

She saw walled cities burst into flame, and fled screaming before the slayers. She reeled naked and bleeding over burning sands, dragged at the slaver's stirrup, and she knew the grip of hot, fierce hands on her writhing flesh, the shame and agony of brutal lust. She screamed under the bite of the lash, and moaned on the rack; mad with terror she fought against the hands that forced her head inexorably down on the bloody block.

She knew the agonies of childbirth, and the bitterness of love betrayed. She suffered all the woes and wrongs and brutalities that man has inflicted on woman throughout the eons; and she endured all the spite and malice of women for woman.<sup>109</sup>

In Anbetracht des wahrlich infernalischen Daseins, zu dem die Frauen in Howards Weltentwurf verurteilt sind – wobei es ganz offensichtlich nicht in ihrer Macht liegt, eine Milderung des nach unergründlichem Ratschluss verhängten Urteils zu erwirken –, erscheint das Geschick der Männer federleicht und honigsüß. Schließlich sterben sie zumeist im Kampf oder werden umstandslos niedergemacht. Trotz dieser vergleichsweise erfreulichen Aussichten kann man sich kaum vorstellen, dass eine von Howards randständigeren Männerfiguren in das Loblied auf das barbarische Leben einstimmen würde, das wir aus Conans

---

**109** Howard: The People of the Black Circle [1934]. In: ders.: The Complete Chronicles of Conan, S. 289–366, hier: S. 334.

Mund gehört haben. „I am content“ – eine schlichte, nicht allzu überschwängliche Aussage. Aber wenn man sich die blutigen Schrecken vergegenwärtigt, die das Hyborische Zeitalter für jene bereithält, die in es hineingeboren wurden, erscheint sie als ein wundersames Ding.

Wundersam ist sie nicht zuletzt mit Blick auf Balthus, den traurigen Held aus „Beyond the Black River“. Sein Fall ist ein besonderer. Denn Balthus ist wahrscheinlich im ganzen *Conan*-Zyklus die einzige Figur, die an der Seite des Cimmerier bestehen kann. Nicht, weil er diesem an Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit gewachsen wäre. Ganz im Gegenteil. Auch Balthus wirkt neben Conan wie ein hilfloses Kind. Das ist keine Übertreibung. Denn Balthus ergeht es, seinem biologischen Geschlecht zum Trotz, wie beinah jeder Frau, die Conan begegnet. Er wird zur *damsel in distress*.

Vergleichen wir zwei der zahllosen Rettungen, die der Cimmerier im Verlauf seiner Abenteuer vollbringt. In „The Hour of the Dragon“ bewahrt er die Gräfin Albiona, die treu zu ihm stand, dem vermeintlich toten König von Aquilonien, vor dem Beil des Scharfrichters. Als Conan sie nun befreit, heißt es: „Stooping, he slashed the cords that bound her wrists and lifting her as if she had been a child, strode from the dungeon. She was sobbing hysterically, with her arms thrown about his corded neck in a frenzied embrace.“<sup>110</sup> Dies, wohlgemerkt, obwohl Albiona als eine tapfere und willensstarke Frau eingeführt wurde.<sup>111</sup>

Wie nun schildert Howard die Rettung des Balthus? Der junge aquilonische Siedler fällt Zogar Sag in die Hände, einem mächtigen Schamanen der Pikten, der ihn – eigentlich ein klassisch weibliches Schicksal – einer Riesenschlange opfern will. Ehe es soweit kommen kann, schreitet Conan ein:

[His] sword flailed down, crunching through flesh and bone, and then the Cimmerian was dragging Balthus around the altar, past a huddled shaggy bulk on the floor, to a door at the back of the long hut. [...] At the wall Conan halted, gripped Balthus and heaved him at arm's length into the air as he might have lifted a child.<sup>112</sup>

Es ist bemerkenswert, in welchem Maß sich die Beschreibungen ähneln. Nicht nur, dass beide, die Gräfin und der Siedler, in den starken Armen des Cimmeriers zu einem Kind werden. Auch die zeitweilige Paralyse, eine Folge der Todesangst, teilen Albiona und Balthus. Howard hat hier eine regressive Sehnsucht gestaltet, die vielleicht keinem Menschen ganz fremd ist und in welcher der Wunsch zum Ausdruck

<sup>110</sup> Howard: *The Hour of the Dragon*, S. 639.

<sup>111</sup> Vgl. Howard: *The Hour of the Dragon*, S. 634.

<sup>112</sup> Howard: *Beyond the Black River*, S. 452.



kommt, sich rückhaltlos einem starken, überlegenen und unerschütterlichen Vater zu überlassen, der willens und fähig ist, das Nötige zu tun.

Am Ende aber steht Balthus dann doch für sich selbst ein. Gemeinsam mit dem Hund Slasher, „a great, gaunt, scarred beast“,<sup>113</sup> dessen Herr ein Opfer der Grenzkriege zwischen den Pikten und den Aquiloniern wurde, tritt er den wilden, blutgierigen Eroberern entgegen, um einer Gruppe von Frauen und Kindern die Flucht zu ermöglichen – wissend, dass er keine Chance hat, aus diesem Kampf als Sieger hervorzugehen:

He fiercely hugged the head of the great dog growling at his side, muttered: „All right, boy, give em' hell!“ and sprang to his feet, drawing his ax. Then the dark figures flooded over the breastworks and closed in a storm of flailing axes, stabbing knives and ripping fangs.<sup>114</sup>

Mit diesen Worten nimmt der Erzähler Abschied von Balthus und Slasher. Als wir das nächste Mal von den beiden hören, in der Coda zu „Beyond the Black River“, kann nur noch über ihren Tod berichtet werden.

Balthus und Slasher gehören zu den zahllosen Verlierern des Hyborischen Zeitalers, in dem sich vielleicht nur, fantastisch bunt und fantastisch grausam, die Dunkelheit aller Epochen verdichtet. Ein junger Mann und ein Hund, der bereit ist, gemeinsam mit seinem neuen Herrn unterzugehen – zwei kleine, nichtige Leben, die in einen Strudel von Ereignissen hineingerissen werden, die sie nicht gewollt haben und die zu bestimmen außerhalb ihrer Macht liegt. In diesem Strudel gehen sie verloren und verschwinden ohne Spur. Doch einen Moment lang bringen Balthus und Slasher die Knochenmühle des Hyborischen Zeitalters zum Halten. Es ist dies der wahrscheinlich größte Moment in Howards *Conan*-Zyklus. Und zwar, weil hier etwas geschieht, das eigentlich nicht vorgesehen ist; etwas, wofür es keinen Platz gibt in der Poetik der Barbarei, die nur von der auswegslosen Fatalität ihres Weltgesetzes weiß. Es geschieht, mit einem Wort, etwas Neues. Denn Balthus und, so suggeriert der Erzähler, letztlich auch Slasher handeln aus Mitleid:

Without a word the old woman herded her charges ahead of her. As they faded into the darkness, Balthus could see the pale ovals that were the faces of the children twisted back over their shoulders to stare toward him. He remembered his own people on the Tauran and a moment's giddy sickness swam over ihm. With momentary weakness he groaned and sank down in the road; his muscular arm fell over Slasher's massive neck and he felt the dog's warm moist tongue touch his face.

---

113 Howard: *Beyond the Black River*, S. 465.

114 Howard: *Beyond the Black River*, S. 472.

He lifted his head and grinned with a painful effort. „Come on, boy“, he mumbled, rising. „We’ve got work to do.“<sup>115</sup>

In diesem Augenblick verlangt es Balthus weder nach rotem noch nach weißem Fleisch, auch nicht nach Wein und nicht einmal mehr nach dem Blut der Pikten. In diesem Augenblick begehrt und erhofft er nichts, als den Schmerz anderer ein wenig zu lindern. Darum haben sein Entschluss und sein Sterben, allem kriegerischen Pathos zum Trotz, etwas Zartes und Stilles; ein Eindruck, der sicherlich dadurch begünstigt wird, dass Howard, was nicht unbedingt seine Art ist, wegblendet, ehe das eigentliche Gemetzel beginnt. Balthus und Slasher sind so gesehen die wahren und vielleicht einzigen Helden im *Conan*-Zyklus. Doch es sind eben nicht sie, die überleben. Sondern der Cimmerier. Er kann auf das Andenken der beiden trinken. Er kann ihnen das größte Lob aussprechen, das er kennt. Und er kann schwören, dass er Vergeltung üben wird für ihren Tod.

„He was a man“, said Conan. „I drink to his shade, and to the shade of the dog, who knew no fear.“ He quaffed part of the wine, then emptied the rest upon the floor, with a curious heathen gesture, and smashed the goblet. „The heads of ten Picts shall pay for his, and seven heads for the dog, who was a better warrior than many a man.“<sup>116</sup>

Gewiss wird Conan genau das tun, was er ankündigt. Er wird siebzehn Pikten töten, um Balthus und Slasher zu ehren. Und vielleicht noch ein paar Dutzend mehr, die ihm im Weg stehen. Dann wird er weiterziehen, auf zu neuen Abenteuern. Er wird andere Gefährten finden. Andere Frauen. Auch sie werden ihn mit bewundernden, furchtsamen, begehrenden Blicken betrachten. Auch sie werden buchstäblich zwischen die Seiten fallen, spätestens, wenn die nächste Geschichte um den Cimmerier ihren Anfang nimmt.

Was bleibt? Balthus muss sterben, weil er ein Held ist. Andere gehen zugrunde, weil sie Schurken oder Feiglinge sind. Wieder andere leiden, einfach weil sie das falsche Geschlecht haben. Ihnen allen ist gemein, dass sie nicht Conan sind. Das verbindet sie mit dem Erfinder des Cimmeriers,<sup>117</sup> seiner Leserschaft und den Spielerinnen und Spielern, die in Funcoms „Exiled Lands“ zu überleben suchen. Was also bleibt? Es mag sein, dass die Poetik der Barbarei,

---

**115** Howard: *Beyond the Black River*, S. 471.

**116** Howard: *Beyond the Black River*, S. 477.

**117** Howard war sich dieses Umstands übrigens durchaus bewusst. In einem Brief an Lovecraft räumt er ein: „if I should be suddenly confronted with the prospect of being transported back through the centuries into a former age, with the option of living where I wished, I would naturally select the most civilized country possible. That would be necessary, for I have always led a peaceful, sheltered life, and would be unable to cope with conditions of barbarism.“ Joshi: *Barbarism vs. Civilization*, S. 100.

auf sehr kuriose Weise, eine Art negatives Mitleiden hervorbringt. Howard will, dass wir davon träumen, wie Conan zu sein. So frei. So stark. So leidenschaftlich. Und vor allem: so unberührt von Schuld und Reue. Zugleich macht er klar, dass dieser Traum niemals in Erfüllung gehen wird: Kein Weg führt von dem weichen, verwöhnten und verkümmerten Dasein der Zivilisierten zu der Herrlichkeit eines „barbarian of a thousand generations of barbarians“. Niemand von uns wird je sein wie Conan. Und die allerwenigsten wie Balthus. Darum kommt uns im Hyborischen Zeitalter die Rolle der Bösewichter und Drückeberger zu. Oder aber jene der Frauen.

Die Schreckensvision der Königin Yasmina beschreibt die Lebenswirklichkeit ungezählter Menschen. Vor zehn- oder zwölftausend Jahren war das so; es ist heute nicht anders. Und vielleicht fürchten wir, in banger Stunden, dass diese Wirklichkeit eines nicht allzu fernen Tages auch unsere eigene sein könnte. In diesem Sinn mag es angemessen sein, vom „Realismus“ des Robert E. Howard zu sprechen<sup>118</sup> – ein Autor, der aufrecht genug war, an den Aporien seines Denkens und Fühlens zu verzweifeln.

---

**118** George Knight beschreibt Howard als „Hard-Boiled Heroic Fantasist“ und vergleicht ihn mit den Protagonisten dieser Stilrichtung der US-amerikanischen Krimiliteratur, Raymond Chandler und vor allem Dashiell Hammett. In Hinblick auf die künstlerischen Errungenschaften des *Conan*-Schöpfers formuliert er folgendes Fazit: „Of course, ‚realism‘ is an imperfect term; it is impossible to believe that either the Continental Op [d. i. der namenlose Held vieler Hammett-Geschichten] or Conan could survive all the battles their authors force them to fight. But the presentation of a ‚tough‘ universe was realistic for postwar, Depression-era America. It was a mood or attitude that people could understand, whether they liked it or not.“ Und weiter heißt es: „[Howard] gave fantasy fiction a hard edge of reality. A literary form that previously had tended toward the whimsical and sardonic in Howard found its first truly modern writer, a man who gave the make-believe world of dragons and elves a sense of existential despair, and made it as tough and viable as any other fiction of the day.“ George Knight: Robert E. Howard. *Hard-Boiled Heroic Fantasist*. In: Herron (Hg.): *The Dark Barbarian*, S. 117–133, hier: S. 125 u. S. 132.

