

Themenschwerpunkt:

Bilder des Nordens in der Populärkultur

INHALTSVERZEICHNIS

NIELS PENKE (SIEGEN):

Einleitung zum Themenschwerpunkt — Bilder des Nordens in der Populärkultur, S. 55–61.

NIELS PENKE (SIEGEN) ÜBER:

Persistente Bilder. Popularität und Medialität des Nordens, S. 62–90.

JENNIFER GRÜNEWALD (FREIBURG) ÜBER:

Das Make-Up des Narrativs: Der Transfer skandinavischer Kriminalromane auf den deutschsprachigen Buchmarkt, S. 91–126.

HELENE PETERBAUER (WIEN) ÜBER:

»Et ishavsfolk ble til.« — Spitzbergische Identitätskonstruktionen in norwegischer Literatur, S. 127–164.

CHRISTINE AMLING (FRANKFURT AM MAIN) ÜBER:

Der Barbar aus dem Norden — Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen, S. 165–193.

ANDREAS SCHMIDT (TÜBINGEN) ÜBER:

Unten und im Norden — Mythische Bildsprache, Kunst und (Sub-)Kultur in der nordischen Schaffensperiode Helrunars, S. 194–227.

COURTNEY MARIE BURRELL (MÜNCHEN) ÜBER:

Otto Höfler's *Männerbund* Theory and Popular Representations of the North, S. 228–266.

DANIELA HAHN (MÜNCHEN) ÜBER:

Njáll im Hörbuch. Zwei moderne Audioversionen einer mittelalterlichen Saga, S. 267–292.

SIMON INSELMANN (GÖTTINGEN) ÜBER:

American Thunder — Der skandinavische Norden in den Comics des Marvel-Verlags, S. 293–313.

Christine Amling (Frankfurt am Main) über:

Der Barbar aus dem Norden

Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

Zusammenfassung

Die *Conan*-Erzählungen von Robert E. Howard können als eindeutige Produkte der Populärkultur gelten. Sie sind Teil einer als Massenprodukt ausgelegten Heftreihe mit einer ökonomisch ausgerichteten Verkaufsstrategie. Unter diesem Gesichtspunkt stellt das Bild des Nordens, das Howard als Herkunftsort seines Protagonisten Conan entwirft, nichts weiter dar, als den Versuch, durch Rückgriff auf bekannte Schemata eine möglichst große Leserschaft ansprechen zu können: Der Norden in Howards Welt des Hyborian Age ist kalt und unwirtlich, bewohnt von blonden und zähen Hünen, die zivilisatorischer Ursprünglichkeit frönen. Die Andersartigkeit des Nordens und seiner Bewohner liefert zudem den Hintergrund für Conans speziellen Charakter.

Abstract

Unarguably, Robert E. Howard's *Conan*-stories are products of popular culture. They are part of a pulp series that focuses on mass production and economic sales strategy. Taking this into account, it becomes obvious that Howard's fictional space of the North as Conan's place of origin refers to known clichés and concepts in order to attract a large body of readers. The North in Howard's world of the Hyborian Age is cold and unfriendly, populated by blond and tough warriors who live under pre-civilized, barbaric conditions. The otherness of the North and its inhabitants serves as the background for Conan's special character.

Christine Amling, Masterabsolventin der Goethe-Universität Frankfurt/Main, forscht nach einem Lehramtsstudium mit den Fächern Englisch und Deutsch, einem Magisterstudium mit den Schwerpunkten Sprachen Nordeuropas und des Baltikums sowie Linguistik und dem beendeten 2. Staatsexamen nun in der Skandinavistik. Ihr Forschungsschwerpunkt liegt in der Analyse literarischer Räume, sowohl in Texten der Gegenwart wie auch in jenen des skandinavischen Mittelalters.

1. Einleitung

Repräsentationen von Norden und Nördlichkeit durchziehen eine große Anzahl von Produkten der Populärkultur. Die Vielfalt an Beiträgen im vorliegenden Schwerpunkt vermag die Bandbreite des Spektrums verdeutlichen, das von Literatur über Comics bis hin zu Hörspielen und Computerspielen reicht. Gemeinsam ist allen hier untersuchten Werken die Thematisierung eines wie auch immer gearteten »Nordens«. In Anlehnung an die von Krahl¹ vorgeschlagenen Kategorien der topographisch-geographischen und topologischen Raumkonstruktion möchte dieser Beitrag jenen fiktiven Raum »Norden« analysieren, den Robert E. Howard in seinen *Conan*-Erzählungen entwirft. Danach soll der ideengeschichtlichen Herkunft jener Topoi nachgegangen werden, auf die Howard für seine Raumkonstruktion hauptsächlich zurückgreift. Gleichzeitig wird der Frage nachgegangen, auf welche Weise bestimmte Charakteristika der Populärkultur bei der Verbreitung jener Eigenschaften mithelfen könnten, mit denen Howard seinen Nordenraum versieht.

2. Robert E. Howard und die Populärkultur

Robert E. Howard gilt als einer der Begründer des Fantasy-Genres. Genauer gesagt sind seine Erzählungen die Geburtsstunde der sogenannten *Sword-and-Sorcery*-Tradition.² Unter *Sword-and-Sorcery* versteht man eine Art der Fantasy, bei der es weniger um ausgestaltete Welten und aufwändige Erzählgeflechte geht, sondern hauptsächlich um spannende Abenteuer mit vielen Kämpfen.³ Seine bekannteste Figur dürfte *Conan the Cimmerian* sein. Von Howard selbst stammen insgesamt ungefähr zwanzig Erzählungen mit Conan als Protagonisten. Ihre Länge variiert dabei beträchtlich und reicht von wenigen Seiten bis hin zu Romanlänge. Howard hat die Anfänge des Fantasy-Genres maßgeblich geprägt.⁴ Nach Howards Tod wurde und wird die Figur Conan in zahlreichen weiteren Erzählungen anderer Autoren, in Filmen, Comics und zuletzt auch in Computerspielen rezipiert – die letzte Publikation, das Online-Rollenspiel *Age of Conan* erschien erst 2017. Howard veröffentlichte ab 1925 bis zu seinem Tod 1936 in regelmäßigen Abständen Geschichten unterschiedlicher Länge und mit verschiedenen Protagonisten in einem *Pulp*-Magazin namens *Weird Tales*.⁵ Sogenannte *Pulps* werden auf kostengünstigem Papier gedruckt und enthielten mehrere Erzählungen verschiedener Verfasser.⁶ Durch die Verwendung minderwertigen Materials können sie preiswert produziert werden, waren aber in ihrer Beschaffenheit nicht auf eine lange Lebensdauer ausgelegt. Vielmehr steht der sofortige Konsum im Vordergrund und damit einhergehend die oftmals darauffolgende Entsorgung nach der Lektüre. Ihr Inhalt kann überdies als Schemaliteratur bezeichnet werden, da Handlungsabläufe sehr häufig einem festgelegten Muster folgen. Durch die Serialität der Veröffentlichung und der Handlungsstrukturen werden einerseits Lesererwartungen bestätigt. Andererseits ermöglicht eine solche

¹ Vgl. Krahl 1999, S. 4–5.

² Vgl. Nagel 2005, S. 18.

³ Vgl. ebd.

⁴ Vgl. ebd.

⁵ Vgl. Jones 2006, S. 899.

⁶ Vgl. Nagel 2005, S. 18.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

Konzeption auch jederzeit den Einstieg, ohne dass die Lesenden das Gefühl haben, etwas verpasst zu haben. Die kostengünstige Produktion der Heftchen gepaart mit dem seriellen Charakter ihrer Erzählungen hat daher zu ihrer Verbreitung beigetragen. Zugleich wurden die ökonomischen Interessen ihrer Produzenten bedient, so dass man sie ohne Weiteres als Produkte der *Populärkultur* auffassen kann.⁷

Uneinigkeit herrscht jedoch bezüglich einer Definition des Konzepts *Populärkultur*. Die Sozialwissenschaften haben sich des Problems genauso angenommen⁸ wie die Literatur- und Kulturwissenschaften.⁹ Eine eindeutige Klärung des Begriffs steht jedoch nach wie vor aus. Allerdings gibt es einige Schlagwörter, die im Kontext von Diskursen über *Populärkultur* wiederholt erscheinen. Hierzu gehören die Begriffe *Masse* und *Kapitalismus*, wie bereits Vertreter der Frankfurter Schule anmerkten. Demnach wird erst im Falle einer Vielzahl beziehungsweise einer Masse von Rezipienten von *Populärkultur* gesprochen. Auch scheint sie ein Phänomen kapitalistischer Gesellschaften zu sein, da bei der Produktion und Verbreitung populärkultureller Güter wirtschaftliche Gründe eine Rolle spielen. Das Produkt soll möglichst preiswert hergestellt werden und zugleich eine möglichst große Anzahl von Konsumenten ansprechen, damit es wirtschaftlich rentabel ist, es zu verbreiten. Aus diesem Grund werde bevorzugt das produziert, was dem Geschmack einer größtmöglichen Rezipientenschaft entgegenkommt. Kritiker der Populärkultur sehen deswegen in ihr entweder kulturell minderwertige Produkte zur Betäubung der Massen oder die Möglichkeit der Verbreitung kapitalistischer Ideologien.¹⁰ Aufgrund der zuvor beschriebenen Eigenschaften der *Pulp*-Magazine, ist es wohl gerechtfertigt, bei der Analyse der *Conan*-Erzählungen den Fokus maßgeblich auf den kapitalistischen Aspekt der *Populärkultur* zu legen.

3. Nordendarstellungen in den *Conan*-Erzählungen

Die *Conan*-Erzählungen von Robert E. Howard folgen zumeist einer ziemlich simplen Struktur. Sie bilden jeweils in sich abgeschlossene Einheiten, von denen keine narrativ an eine vorherige anschließt. Der Handlungsablauf der meisten von ihnen folgt einem ähnlichen Muster: In der sekundären Welt des *Hyborian Age* bereist ihr aus dem nördlichen Cimmeria stammender Protagonist zahlreiche fremde Länder auf der Suche nach Ruhm und Reichtümern und muss seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Der Terminus *sekundäre Welt* geht hierbei auf Tolkien¹¹ zurück, und wurde von Ekman¹² ergänzt. Es wird zwischen *actual world* (übersetzt: tatsächliche Welt), *primary world* (übersetzt: primäre Welt) und *secondary world* (übersetzt: sekundäre Welt) unterschieden. Als tatsächliche Welt wird jene Welt verstanden, welche von Lesenden und Schreibenden gleichermaßen bewohnt und erfahren werde und außerhalb jeglicher Fiktion liege. Eine primäre Welt sei diejenige Welt, die in fiktionalen Texten soziale, geographische und historische Korrelate mit der tatsächlichen Welt habe.

⁷ Vgl. Hügel 2003.

⁸ Vgl. Huck & Zorn 2007.

⁹ Vgl. Fiske 2011; Hecken 2012; Jenkins u.a. 2002a.

¹⁰ Vgl. Jenkins u.a. 2002b, S. 31.

¹¹ Vgl. Tolkien 2001.

¹² Vgl. Ekman 2013, S. 10.

Eine sekundäre Welt schließlich sei eine rein literarische Erfindung des Autors und braucht mit der tatsächlichen Welt nichts mehr gemein zu haben, auch wenn viele Werke mit sekundären Welten häufig Anleihen an der tatsächlichen Welt nehmen. Mit der Erschaffung einer solchen Welt hat ein Autor innerhalb derselben sämtliche Freiheiten Geographie, Naturgesetze und Gesellschaften nach seinem Willen zu gestalten. In der Theorie muss er dabei auf keinerlei Sachverhalte der tatsächlichen Welt Rücksicht nehmen. Dennoch ist in einem Großteil der Fantasypublikationen die Weltkonstruktion »anschlussfähig an den alltagsweltlichen Realitätenkonsens«.¹³ Dies liegt zum einen in der begrenzten Vorstellungskraft des Autors, zum anderen aber auch in dem Bedürfnis des Lesers oder der Leserin begründet, Anknüpfungspunkte an Bekanntes vorzufinden, um das Gelesene sinnvoll innerhalb des eigenen Erfahrungshorizontes verorten zu können.¹⁴

Conan ist ein muskulöser, kampferprobter »Barbar«.¹⁵ Er stellt seine kriegerischen Fähigkeiten häufig dem Meistbietenden als Söldner zur Verfügung, ist Anführer einer Horde von Gesetzlosen oder betreibt Piraterie. Bei allem, was er tut, folgt er jedoch stets seiner eigenen Auffassung von Ehre und Moral. Dadurch gerät er zwangsläufig in Konflikt mit übernatürlichen Kräften oder den politisch Mächtigen, wobei Letztere ihn bisweilen auch für ihre eigenen Zwecke zu nutzen suchen. In vielen Geschichten gibt es zudem eine weibliche Nebenfigur, die in Bedrängnis gerät und von Conan gerettet werden muss. Unabhängig von Ausgangshandlung und Handlungsort kommt es gegen Ende jeder Erzählung zu einem detailliert ausgestalteten Kampf gegen einen scheinbar übermächtigen, zauberkundigen oder monströsen Gegner. Immer gelingt es Conan aus eigener Kraft, seine Widersacher mit konventionellen Mitteln zu besiegen, wobei ihnen ihre übernatürlichen Fähigkeiten gegen Conans Stärke und Mut am Ende nicht helfen. Obwohl Conan in jeder Erzählung ein anderes Land des Hyborian Age bereist, ist die Kurzgeschichte *The Frost-Giant's Daughter* (1976)¹⁶ die einzige Erzählung über Conan von Howard selbst, die im Norden spielt. Entwürfe fiktiver Nordenkulturen spielen für die Handlung in so gut wie allen *Conan*-Erzählungen eine untergeordnete Rolle. Der narrative Schwerpunkt der Geschichten liegt vielmehr auf Conans Abenteuern und Kämpfen in der Fremde. Auch sind die Handlungsorte der Erzählungen zumeist wenig komplex ausgearbeitet. Einen Nordenbezug der *Conan*-Erzählungen stellt aus diesem Grund hauptsächlich ihr

¹³ Vgl. Ferstl & Walach 2016, S. 11.

¹⁴ Vgl. Ferstl & Walach 2016, S. 11; Ferstl 2016, S. 181.

¹⁵ Der Terminus *Barbar* hat eine ideologische Schlagseite, auf die noch eingegangen wird. Da Conan aber in jeder Erzählung konsequent als »barbarian« (sowohl in substantivischer wie auch adjektivischer Verwendung) bezeichnet wird, geht daraus deutlich hervor, wie wichtig Howard diese Attribution als wesentliches Element der Gesamtkonzeption seines Protagonisten war. In diesem Sinne steht »Barbar« hier zunächst als Zitat Howards.

¹⁶ Gerade bei der für die Analyse so zentralen Kurzgeschichte ist die Veröffentlichungsgeschichte etwas komplexer. Die ursprünglich von Howard als *Conan*-Erzählung konzipierte Geschichte *The Frost-King's Daughter* (sic!) wurde 1932 von seinem Verleger abgelehnt. Unter dem Titel *Gods of the North* reichte Howard eine überarbeitete Fassung ein. In dieser 1934 veröffentlichten Fassung ist aber anstelle Conans eine ihm ähnliche Figur namens »Amra of Akbitana« der Protagonist. Erst 1976 wurde Howards ursprüngliche Version veröffentlicht. Zwei Gründe sprechen dafür, die Geschichte dennoch in die Untersuchung einzubeziehen. Zum einen war Conan der von Howard ursprünglich intendierte Protagonist der Kurzgeschichte. Zum anderen soll die Figur Amras Conan nicht nur ähneln, in mehreren Geschichten wird auch gesagt, es handele sich um einen anderen Namen für Conan, beispielweise in *The Scarlet Citadel* (1932) vgl. Howard 2006, S. 55 oder *The Hour of the Dragon* (1935) vgl. ebd., S. 682.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

Protagonist her. Sobald Conan als handelnde Figur auftritt und auf seine Herkunft und Andersartigkeit verwiesen wird, folgt ein Abschnitt, der über Conans Herkunftsland Cimmeria berichtet. Bisweilen tritt Conan mit anderen Figuren in Dialog und erklärt Bräuche seiner Heimat, wie in *Queen of the Black Coast* (1934)¹⁷ und *Beyond the Black River* (1935)¹⁸, beziehungsweise reflektiert diese selbst, wie in *The Phoenix on the Sword* (1932).¹⁹ Diese Momente stellen zwar im Gesamtkanon der Erzählungen eher die Ausnahme dar, tragen aber dazu bei, Einblicke zu erhalten, wie Howard den Raum »Norden« in seinen Erzählungen entwirft.

3.1 Die topologische Konstruktion des Nordens in der Welt des Hyborian Age

Im Folgenden sollen jene Topoi vorgestellt werden, die dem Norden und seinen Bewohnern in der Welt des Hyborian Age zugrunde liegen. Abgesehen von den Figuren, denen Conan in *The Frost-Giant's Daughter* (1976)²⁰ begegnet, ist Conan der einzige Nordbewohner, den Howard in seinen Erzählungen auftreten lässt. Innerhalb ihres narrativen Rahmens ist er daher die einzige Figur, die fachmännisch über dieses Gebiet Auskunft geben kann. Conans physische Attribute sowie seine Weltanschauung sind das Resultat seiner Herkunft: Er personifiziert den Norden geradezu, indem er zur Projektionsfläche für viele der Nordentopoi wird, die Howard zur topologischen Konstruktion seines Nordens heranzieht. Deshalb erscheint es angemessen, Conan als repräsentativen Vertreter des »Nordens« anzunehmen. Zusätzlich zu den Informationen über Moralvorstellungen und Verhaltensweisen, die man in den Erzählungen durch Conan erhält, ist es möglich, mithilfe von Begleittexten wie *The Hyborian Age* (1936) und *Notes on Various Peoples of the Hyborian Age* (1977) weitere Konzepte herauszuarbeiten, die Howard seinen Nordgebieten und deren Bewohnern zugrunde legt.

3.1.1 Die Abstammung und das Aussehen der Nordbewohner in der Welt des Hyborian Age

Die Bewohner des Nordens in Howards Konzeption erfüllen zwei gegensätzliche Funktionen. In Hyperborea soll einerseits die Wiege der Zivilisation des Hyborian Age liegen, andererseits werden die Bewohner von Cimmeria, Asgard und Vanaheim im Kontrast dazu als barbarisch und unzivilisiert dargestellt. Wie bereits dem Chrononym *Hyborian Age* zu entnehmen ist, sind die Hyborians die dominierende menschliche Rasse²¹ in der Welt Conans.

¹⁷ Vgl. ebd., S. 246.

¹⁸ Vgl. ebd., S. 434.

¹⁹ Vgl. ebd., S. 28–29.

²⁰ Gerade bei der für die Analyse so zentralen Kurzgeschichte ist die Veröffentlichungsgeschichte etwas komplexer. Die ursprünglich von Howard als *Conan*-Erzählung konzipierte Geschichte *The Frost-King's Daughter* (sic!) wurde 1932 von seinem Verleger abgelehnt. Unter dem Titel *Gods of the North* reichte Howard eine überarbeitete Fassung ein. In dieser 1934 veröffentlichten Fassung ist aber anstelle Conans eine ihm ähnliche Figur namens „Amra of Akbitana“ der Protagonist. Erst 1976 wurde Howards ursprüngliche Version veröffentlicht, vgl. Jones 2006, S. 918–919. Zwei Gründe sprechen dafür, die Geschichte dennoch in die Untersuchung einzubeziehen. Zum einen war Conan der von Howard ursprüngliche intendierte Protagonist der Kurzgeschichte. Zum anderen soll die Figur Amras Conan nicht nur ähneln, in mehreren Geschichten wird auch gesagt, es handele sich um einen anderen Namen für Conan, beispielsweise in *The Scarlet Citadel* (1932), vgl. Howard 2006, S. 55 oder *The Hour of the Dragon* (1935), vgl. ebd., S. 682.

²¹ Der Terminus *Rasse* steht ideengeschichtlich in einem problematischen Kontext und wird heute nicht mehr verwendet, um Menschen

»But in the north, the tribes are growing. These people are called Hyborians, or Hybori; their god was Bori — some great chief, whom legend made even more ancient as [sic!] the king who led them into the north«. ²²

Demzufolge seien die Hyborians ein nördlicher Stamm, dessen Name sich volksetymologisch von einem Gott namens Bori²³ ableite. Bei dieser Darstellung handelt es sich zum einen um einen Gründungsmythos im Assmannschen Sinne²⁴, zum anderen um eine euhemeristische Darstellung: ein legendärer Anführer wird als Stammesgründer vergöttlicht und stiftet damit für seine Stammesmitglieder Identität. Aus diesem Grund geht Boris Name in das kulturelle Gedächtnis über, indem er erst Teil des Stammesnamens ist und später im Namen für ein ganzes Zeitalter zu finden ist. Das Volk, das die Zivilisation des Hyborian Age begründe, komme also aus dem Norden. Sein Aussehen und Charakter werden wie folgt beschrieben: »Fifteen hundred years in the north country have made them a tall, tawny-haired, grey-eyed race, vigorous and warlike, and already exhibiting a well-defined artistry and poetism of nature«. ²⁵

Das Leben im Norden habe dafür gesorgt, dass die Hyborians ihr Aussehen der Umgebung angepasst haben. So sei ihr Haar von gelbbrauner Farbe und ihre Augen seien grau, zudem seien sie großgewachsen. Diese Aussage ist insofern bemerkenswert, weil hier unterstellt wird, der Norden beziehungsweise das Leben im Norden verändere

unterschiedlicher Ethnien voneinander abzugrenzen. Seine Verwendung ist hier als Zitat Howards zu verstehen, der die Völker seiner Welt in Rassen (»races«) unterteilt. Innerhalb der Grenzen seiner sekundären Welt soll Howards Terminologie verwendet werden, um die von ihm erfundenen Konzepte angemessen zu beschreiben. Es ist ein generelles Problem der Fantasy, dass in der Verkleidung sekundärer Welten Rassentheorien perpetuiert werden, die in anderen Kontexten problematisch zu nennen wären. Finn 2013, S. 94 argumentiert zwar, dass die Frage, ob Howard ein Rassist sei, nicht so einfach zu beantworten sei. Dennoch lässt sich rassistisches Gedankengut in Howards Werken nicht leugnen.

²² Howard 2006, S.4.

²³ Howard arbeitet bei der Benennung seiner nordischen Länder und Figuren mit Namensmaterial aus eddischen und antiken Quellen. Es gibt überzeugende Gründe für die Annahme, eine seiner Bezugsquellen hierfür sei Thomas Bulfinchs *The Outline of Mythology* gewesen, da Bulfinchs Werk zu Howards Lebzeiten in den USA eines der meist verbreiteten Bücher über Mythologie war. Leider konnte dies trotz extensiver Recherche nicht zuverlässig belegt werden. Es lässt sich nicht eindeutig klären, ob Howard für den Namen *Bori* ein Vorbild hatte. Allerdings existieren zwei mögliche Erklärungsansätze. So könnte *Bori* eine Abwandlung von *Boreas*, dem griechischen Namen für den Nordwind, sein und volksetymologisch mit *Hyperborea* verknüpft, so wie es Howards eigene Ausführungen nahelegen, vgl. Howard 2006, S. 4. Der Name *Boreas* ist bei Bulfinch belegt, vgl. Bulfinch 1913, S. 176. Eine andere Möglichkeit wäre eine Verwandtschaft mit dem Namen *Búri* aus den *Skáldskaparmál* der Snorra Edda. Dort soll *Búri* einer der frühesten Götter sein. Er wird von der Kuh Auðhumbla aus einem Stein geleckt, vgl. Snorri Sturluson 2005, S. 11. In einigen älteren deutschsprachigen Ausgaben der Snorra Edda wird *Búri* als *Bori* wiedergegeben, beispielsweise in der Übersetzung von Schimmelmänn von 1777, vgl. Resen & Schimmelmänn (Übers.) 1777, S. 126. Obwohl die Episode um Auðhumbla bei Bulfinch nachzulesen ist, findet sich der Name *Búri* oder eine Abwandlung davon dort nicht wieder, vgl. Bulfinch 1913, S. 329. Es ist aber nicht auszuschließen, dass Howard weitere Quellen zu eddischer Überlieferung zur Hand hatte, da sich auch die Namen *Æsir* und *Vanir* sowie *Vanaheim* bei Bulfinch nicht finden lassen. Zudem werden sowohl Howards *Bori* als auch der *Búri* der Snorra Edda als Götter imaginiert. Unabhängig davon, welche Quelle Howard als Vorbild diente, hat der Name *Bori* eine Konnotation mit Konzepten von Norden. Dieser Eindruck wird überdies dadurch bestärkt, dass die bei Howard geschilderte Einwanderung von Boris Parallelen zu der Legende von der Einwanderung der Asen trägt, wie sie sowohl im Prolog der Snorra Edda als auch in der *Ynglinga saga* innerhalb der *Heimskringla* berichtet wird.

²⁴ Vgl. Assmann 2007.

²⁵ Howard 2006, S. 4.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

die Menschen sowohl innerlich als auch äußerlich. Eine solche Auffassung findet sich auch in den noch näher zu besprechenden klimatheoretischen Schriften. Zu dieser Beobachtung passt auch die Beschreibung, sie seien »vigorous and warlike«, also kräftig und kriegerisch.²⁶ Gleichzeitig wird der Kunst- und Literatursinn der Hyborians betont, der als Fundament einer Zivilisation betrachtet werden kann. Sie sind es auch, die erste zivilisatorische Leistungen vollbringen und ein Königreich gründen:

Another factor has added to the impetus of Hyborian drift. A tribe of that race has discovered the use of stone in building, and the first Hyborian kingdom has come into being — the rude and barbaric kingdom of Hyperborea, which had its beginning in a crude fortress of boulders heaped to repel tribal attack.²⁷

Die Zivilisation und die Gründung des Königreichs Hyperborea Königreichs haben ihren Ursprung demnach in einem bewaffneten Konflikt. Von dort aus soll sich das Volk der Hyborians in der Welt ausgebreitet haben, wobei eine genetische Vermischung mit anderen Rassen stattgefunden haben soll.²⁸ Die oberflächliche Ähnlichkeit der Namen *Hyperborea* und *Hyborian* lässt auch hier den Schluss einer volksetymologischen Verknüpfung zu. Man könnte daher vermuten, der Name des Zeitalters der *Conan*-Erzählungen gehe in letzter Instanz auf *Hyperborea*, den Namen eines antiken Konzeptes für Norden, zurück. Mit ihrem Status als dominierende Rasse in der Welt des Hyborian Age, welche inzwischen überall siedelt, verlieren die Hyborians aber gleichzeitig ihren Status der Nördlichkeit, daher werden Hyperborea und seine Einwohner von Howard selbst nicht weiter thematisiert.

Anders verhält es sich mit den Bewohnern der anderen Länder im Norden. Sie verlieren ihre Fremdheit und Andersartigkeit nicht, sondern stehen in Kontrast zu den Hyborians und den anderen Völkern des Hyborian Age. Laut Howard sind die Bewohner Cimmerias einerseits und die Æsir und Vanir andererseits von anderer Abstammung als die Hyborians. Die Bewohner Vanaheims und Asgards sollen die Nachfahren von »blond arctic savages«²⁹ sein, wohingegen die Cimmerians, ein im Norden wohnendes Volk, von den Bewohnern Atlantis' abstammen sollen: »North of Aquilonia³⁰, [...], are the Cimmerians, [...] they are the descendants of the Atlanteans [...]«.³¹ Die Konstruktion einer ähnlichen Verbindung ist zugleich die zentrale These von Olof Rudbecks Werk *Atlant, eller Manheim* (1679-1702).³² Rudbeck versucht akribisch nachzuweisen, Atlantis sei in Wahrheit in

²⁶ Ähnliche Beschreibungen der Bewohner des Nordens finden sich bei Mallet. Es ließ sich weder beweisen noch widerlegen, ob Howard zu dem Werk in Form seiner Übersetzung *Northern Antiquities* Zugang hatte. Zwar beschäftigte sich Howard nachweislich mit Mythen und Legenden, doch es muss angezweifelt werden, dass ein Werk wie *Northern Antiquities* in einer texanischen Kleinstadt zu Beginn des 20. Jahrhunderts rezipiert wurde.

²⁷ Howard 2006, S. 5.

²⁸ Vgl. ebd., S. 7.

²⁹ Ebd.

³⁰ Das lateinische Wort *aquilo* bedeutet zunächst *Nordwind*, wird später aber metonymisch für den gesamten Norden verwendet, vgl. Fraesdorff 2005, S. 37–38. Dieser Nordenbegriff hat sowohl in der Antike als auch im christlichen Mittelalter eine negative Konnotation vgl. ebd., S. 40. Der Name *Aquilonia*, den Howard für sein fiktives Königreich verwendet, weist also, ähnlich wie die Namen *Cimmeria*, *Asgard* und *Vanaheim*, eine Verbindung zum Norden auf. Abgesehen von Conans späterer Königsherrschaft über Aquilonia hat das Land aber keine weiteren Verbindungen zum Norden, weder kulturell noch geographisch.

³¹ Howard 2006, S. 6.

³² Vgl. Rudbeck 1937–50.

Schweden gelegen. Er belegt diese These mit Platons *Atlantis*, Bibelziten und Textstellen aus der altwestnordischen Literatur und durch vergleichende Sprachbetrachtungen. Damit stilisiert er die Schweden zu einem der ältesten Völker Europas. Es ist unerheblich, inwieweit Howard von Rudbeck direkt beeinflusst wurde. Seine *Conan*-Erzählungen spiegeln in jedem Fall Diskurse der Nordenkonstruktion des 17. und 18. Jahrhunderts wider. So findet sich neben der postulierten Verbindung der Cimmerians mit Atlantis auch die Behauptung in *The Hyborian Age*, die Goten seien das Stammvolk der Skandinavier und Angelsachsen.³³ Während der Zeit des Gotizismus in Dänemark und Schweden im 17. und 18. Jahrhundert wurde ebenfalls versucht, die Herkunft des jeweils eigenen Volkes von den Goten herzuleiten.³⁴ Bei Howard wiederum stammen die Goten von nahezu all seinen fiktiven Nordvölkern ab.³⁵ In gewisser Weise fügt sich Howards Werk so in die Diskursgeschichte um die Herkunft der skandinavischen Völker aus der Zeit des Gotizismus ein. Innerhalb der Erzähllogik der Welt des Hyborian Age wird die ethnische und kulturelle Andersartigkeit der Bewohner Cimmerias, Asgards und Vanaheims durch die Abstammung von Atlantis beziehungsweise durch ihre Herkunft aus den Eiswüsten des Nordens unterstrichen.

Was das Aussehen der Bewohner des Nordens betrifft, so gibt es in der Welt des Hyborian Age klare ethnische Zugehörigkeiten. Anders ausgedrückt haben alle Angehörigen eines bestimmten Volkes denselben Phänotyp³⁶. Diese propagierte Einheitlichkeit perpetuiert rassistisches Gedankengut, geht es doch letzten Endes um eine »Reinheit der Rasse«. Dieser Eindruck wird durch folgendes Zitat über die Bewohner Cimmerias bestätigt: »But the barbarians have kept their bloodstream pure; the Cimmerians are tall and powerful, with dark hair and blue or grey eyes.«³⁷ Nur ihrem »reinen Blut« verdanken die Cimmerians ihre überlegene Physis, was den Eindruck des unterschwelligeren Rassismus in der Weltkonzeption Howards verstärkt. Außerdem seien die Cimmerians groß und kräftig, dunkelhaarig und helläugig. Conan, der Protagonist der Erzählungen, entspricht diesem Phänotyp voll und ganz. Zu Beginn einer jeden Erzählung wird er als großgewachsener, athletischer Mann mit schwarzer Mähne und feurigen blauen Augen beschrieben. Mit Conans barbarischer Herkunft und seinem durchtrainierten Körper geht überdies das Attribut der Zähigkeit einher, trotz vieler Kämpfe bleibt er unbesiegt und unverseht.

Stellvertretend für eine Vielzahl ähnlicher Beschreibungen Conans soll die Einführung stehen, die er in der Erzählung *Beyond the Black River* (1935) erhält. Der Soldat Balthus trifft Conan bei einem Streifzug durch den Wald das erste Mal:

[H]e saw the bushes part, and a tall figure stepped leisurely into the trail. [...] [H]e wore a sleeveless hauberk of dark mesh-mail in place of a tunic, and a helmet perched on his black mane. That helmet held the other's gaze; it was without a crest, but adorned by short bull's horns. No civilized hand ever forged that head-piece. Nor was the face below it that of a civilized man: dark, scarred, with smoldering blue eyes, it was a face as

³³ Vgl. Howard 2006, S. 19.

³⁴ Vgl. Tuchtenhagen 2009, S. 27–30.

³⁵ Vgl. Howard 2006, S. 19.

³⁶ Dudenredaktion o.J.

³⁷ Howard 2006, S. 7.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

untamed as the primordial forest which formed its background. [...]

He [gemeint ist Balthus, C.A.] felt curiously helpless [...] as he gazed on the proportions of the forest man — the massive iron-clad breast, and the arm that bore the reddened sword, burned dark by the sun and ridged and corded with muscles. He moved with the dangerous ease of a panther; he was too fiercely supple to be a product of civilization [...].³⁸

Conans Aussehen wird hier dreifach mit dem Konzept von Zivilisation kontrastiert. So sei sein Gesicht nicht das eines zivilisierten Mannes, sondern vielmehr ungezähmt und er sei zu geschmeidig, um das Produkt einer Zivilisation zu sein. Diese Wildheit trägt animalische Züge, wie der Vergleich mit einem Raubtier, einem Panther, nahelegt. Balthus, der nicht aus dem Norden stammt und sich stattdessen einer zivilisierten Gesellschaft zugehörig fühlt, vergleicht sich mit Conan. Dabei überkommt ihn das Gefühl von Hilflosigkeit, da Conan ihm physisch überlegen ist. Conan wirkt zäh, wettergegerbt und stark. Was Conans Bekleidung betrifft, ist der Verweis auf seinen Helm eine Betrachtung wert. Hier heißt es, der Helm sei nicht das Produkt einer zivilisierten Hand. Der Helm wird als Hörnerhelm beschrieben, der nach wie vor als klischeehafte Kopfbedeckung der Wikinger gilt. Auch an anderer Stelle wird das Tragen von Hörnerhelmen erwähnt. So werden in der Erzählung *Queen of the Black Coast* (1934) gehörnte Helme mit den Bewohnern von Nordheim in Verbindung gebracht: »His [gemeint ist Conan, C.A.] horned helmet was such as was worn by the golden-haired Æsir of Nordheim«. ³⁹ Die Hörnerhelme innerhalb der Welt des Hyborian Age tragen anscheinend nur Personen, die aus dem Norden stammen. Howard bedient sich dieses kontrafaktischen ⁴⁰ Klischees, um die Nördlichkeit seiner Figuren, insbesondere Conans, zu betonen.

Obwohl Conan von allen Figuren am detailliertesten beschrieben wird, gibt es auch einige Hinweise auf das Aussehen der Æsir und Vanir. Obiges Zitat verdeutlicht bereits, dass die Æsir von goldenem Haar, also blond, seien. Diese Aussage wird in *The Hyborian Age* (1936) und *The Frost-Giant's Daughter* (1976) wiederholt. Beide Texte geben auch über das Aussehen der Vanir Auskunft. Diese seien rothaarig. ⁴¹ Æsir und Vanir ähneln sich demnach sehr, unterscheiden sich aber prinzipiell in ihrer Haarfarbe. Beide seien von ähnlicher Statur wie das Volk Conans, hellhäutig und mit blauen Augen. ⁴² Wie sehr die Phänotypen an die Völker gebunden sind, zeigt eine Aussage Conans in *The Frost-Giant's Daughter* (1976), als er Atali, die Tochter des Frostriesen Ymir, das erste Mal erblickt. Conan ist über ihr Aussehen zunächst verunsichert. Er kann nicht erkennen, ob sie zu den Æsir oder den Vanir gehört, da ihre Haarfarbe zu wechseln scheint. Es kommt ihm nicht in den Sinn, dass es sich bei Atali nicht um einen Menschen handeln könne.

His gaze went again to her unruly locks, which at first glance he had thought to be red. Now he saw that they were neither red nor yellow but a glorious compound of both colors. [...] Her eyes were likewise neither

³⁸ Ebd. S. 432.

³⁹ Ebd., S. 239.

⁴⁰ Vgl. Frank 2000.

⁴¹ Vgl. Howard 2006, S. 7.

⁴² Vgl. ebd.

wholly blue nor wholly grey, but of shifting colors [...] he could not define. [...]

»I can not (sic!) tell,« said he, »whether you are of Vanaheim and mine enemy, or of Asgard and my friend. [...] Never have I seen such hair, not even among the fairest daughters of the Æsir. By Ymir —!«. ⁴³

Wie der Abschnitt zeigt, lassen sich die Völker der Æsir und Vanir grundsätzlich anhand der Haarfarbe unterscheiden. Eine Abweichung von diesem Prinzip gib es nicht. Atalis Aussehen kann nur deshalb von dieser strikten Einteilung abrücken, weil sie ein übernatürliches Wesen ist. Dieser Sachverhalt ist ansonsten undenkbar innerhalb von Howards Welt und sorgt daher bei Conan für Irritationen.

3.1.2 Die Gesellschaftsordnung der Bewohner des Nordens und Conan als ihr Repräsentant

Wie aus dem Vorangegangenen zu entnehmen ist, gibt es im Norden der Welt des Hyborian Age drei beziehungsweise vier Nordvölker. Mit Ausnahme derjenigen von Hyperborea ähneln sich jedoch die Gesellschaftsordnungen der skandinavisch inspirierten Æsir und Vanir und die der keltisch inspirierten Cimmerians. Dies ist bereits anhand der politischen Verfasstheit ihrer Länder ersichtlich. Außer Hyperborea wird keines der genannten Länder als Königreich, sondern lediglich als »country« bezeichnet. Im Gegensatz zu Hyperborea sind Cimmeria und Nordheim keine Monarchien. Vielmehr scheint es sich bei ihnen um Stammesgesellschaften zu handeln. So heißt es über die Gesellschaftsordnung von Æsir und Vanir: »There was no such thing, at that time, as a consolidated Nordic empire. As always, the tribes had each its own chief or king, and they fought savagely among themselves«. ⁴⁴

Die Bewohner Nordheims leben nicht in einem vereinigten Reich, stattdessen gibt es viele vereinzelte Stämme mit jeweils einem Kleinkönig oder Stammesoberhaupt. Zusätzlich heißt es, sie bekämpften sich »savagely«, also in unzivilisierter Art und Weise. Æsir und Vanir sind also nicht in der Lage, sich zu einem staatsähnlichen Gebilde zusammenzuschließen. Eine vergleichbare Gesellschaftsstruktur stellt Howard bei den Cimmerians fest. Auch bei diesen sollen Clans beziehungsweise Stämme zusammenleben. Das sei auch die Schwäche der Cimmerians, wie Conan in der Erzählung *Red Nails* (1936) über sein eigenes Volk aussagt: »[T]here's strength in union. That's what the Aquilonian renegades used to tell us Cimmerians when they came into the hills to raise an army to invade their own country. But we always fight by clans and tribes«. ⁴⁵

So kämpften die Cimmerians lieber in kleinen Einheiten, anstatt sich in großen Gruppen zusammenzuschließen. Zwar lässt sich bei dieser Textstelle nicht eindeutig ablesen, ob die Cimmerians sich untereinander genauso bekämpfen wie die Æsir und Vanir, Conans Aussage legt dies jedoch nahe.

Neben dem Aspekt der zivilisatorischen Rückständigkeit, der in der Beschreibung der sich untereinander bekriegenden Stammesgesellschaften mitschwingt, ermöglicht eine solche Gesellschaftsordnung dem Individuum

⁴³ Ebd. S. 819–820.

⁴⁴ Howard 2006. S.18.

⁴⁵ Ebd., S. 515.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

mehr persönliche Freiheit als die vorhandenen Hierarchien eines Königreiches. Der Einzelne kann sich innerhalb der Stammesordnung aus eigener Kraft einen Namen machen, ist aber häufig durch einen Ehrenkodex anderweitig wieder eingeschränkt. Howards Nordenkonstruktion vereint demzufolge Unzivilisiertheit mit einem darin zugrundeliegenden Freiheitsgedanken. Bei der Figur Conans sind diese beiden Gesichtspunkte nicht nur erkennbar, sie definieren geradezu seinen Charakter. In der Kurzgeschichte *The Scarlet Citadel* (1932) werfen ihn seine politischen Widersacher als König von Aquilonia in einen Kerker. Er, der kaum Furcht kennt, gerät bei dem Verlust seiner Freiheit in ungewöhnliche Panik:

Conan cursed and panic surged through him as he glared into the darkness that pressed against the half-circle of light. All the superstitious dread of the barbarian slept in his soul, untouched by civilized logic. His primitive imagination peopled the subterranean darkness with grisly shapes.⁴⁶

In dem Moment seiner Gefangennahme büßt Conan mit seiner Furchtlosigkeit einen wesentlichen Teil seiner Persönlichkeit ein. Stattdessen ängstigt er sich vor Dingen, denen er bei anderer Gelegenheit mutig gegenübergetreten ist. Diese Panik kontrastiert aber zeitgleich mit dem »primitiv-barbarischen« Teil seines Charakters, der ihn in der Dunkelheit Gegenstände erkennen lässt, die gar nicht vorhanden sind. Eine solche Art der Wahrnehmung wird dabei in mehrfacher Hinsicht als unzivilisiert und rückständig bezeichnet. Sind es sonst gerade seine barbarischen Eigenschaften, die Conan einen Vorteil gegenüber anderen Figuren verschaffen, so gereichen sie ihm durch den Entzug der Freiheit zum Nachteil. Daran zeigt sich, wie sehr der Freiheitsgedanke und die Unzivilisiertheit miteinander verwoben sind. Weitere Erzählungen belegen diese Beobachtung. In folgendem Auszug aus der Kurzgeschichte *Queen of the Black Coast* (1934) erzählt Conan, er hätte vor Gericht gegen einen seiner Freunde aussagen sollen:

I replied that since he was a friend of mine I could not betray him. Then the court waxed wrath, and the judge talked a great deal about my duty to the state, and society, and other things I did not understand, and bade me tell where my friend had flown. By this time I was becoming wrathful myself, for I had explained my position. [...] So then, seeing they were all mad, I drew my sword and cleft the judge's skull; then I cut my way out of the court, and seeing the high constable's stallion tied near by [sic!], I rode for the wharfs.⁴⁷

Auch an dieser Stelle ist Conans individueller Freiheitsdrang an den unzivilisierten Teil seiner Persönlichkeit gekoppelt. Entgegen der Meinung des Gerichts, als eindeutige Institution der Zivilisation, kann und will Conan seinen Freund nicht verraten, weil eine solche Handlung sein persönliches Ehrempfinden verletzen würde. Vielmehr missachtet er die Obrigkeit auf zweierlei Weise, indem er zunächst den Richter erschlägt und dann das Pferd des Polizeihauptmanns stiehlt. Er begründet seine Handlung damit, dass er abstrakte Konzepte wie Pflichten gegenüber Staat und Gesellschaft nicht verstünde, zumal sie in diesem Fall gegen seinen moralischen Kompass verstoßen (würden). Seine Respektlosigkeit gegenüber Autoritäten und der Verstoß gegen zivilisatorische Normen sind aber zugleich auch Ausdruck seiner Freiheit, die es ihm ermöglicht, sich außerhalb einer gesellschaftlichen

⁴⁶ Ebd., S. 53.

⁴⁷ Ebd. S. 238.

Ordnung zu bewegen, sobald ihm diese missfällt. Überdies belegt die Stelle, dass Conans zivilisatorische Rückständigkeit positiv konnotiert ist. Sie soll dem Leser oder der Leserin Respekt abnötigen, weil Conan unter dem Einsatz seines eigenen Lebens seinen Freund nicht verrät und lieber den Konflikt mit der wenig sympathisch dargestellten Obrigkeit sucht.

An obigem Abschnitt wird zudem Conans Ehrbegriff verdeutlicht, den er selbst in widrigen Umständen beibehält – was auch seine Feinde anerkennen.⁴⁸ So hält er sein gegebenes Wort⁴⁹ und erschlägt zwar im Kampf zahllose Widersacher, räumt ihnen aber zugleich das Recht ein, sich zu verteidigen. Zu seinem Ehrenkodex gehört auch, Rache an denjenigen zu üben, die ihm übel mitspielen. Dies zeigt sich beispielsweise in der Kurzgeschichte *Shadows in Zamboula* (1935). Der Gastwirt Aram Baksh, in dessen Wirtshaus Conan übernachtet, verkauft ahnungslose Gäste an eine Gruppe von Kannibalen. Auch Conan fällt dieser Praxis beinahe zum Opfer. Am Ende der Erzählung rächt sich Conan, indem er Aram Baksh selbst den Kannibalen ausliefert. Es wird angedeutet, das Schicksal des Gastwirtes sei absolut gerechtfertigt, da Kannibalismus eine moralische Grenze darstellt, die sogar einen »Barbaren« wie Conan entsetzt. Wehrlose Menschen oder Unbeteiligte tötet Conan nie. Die Erzählungen suggerieren zu jeder Zeit: Figuren, die durch Conans Hand sterben, haben es auch verdient. In der Kurzgeschichte *Shadows in the Moonlight* (1934) rettet Conan die Sklavin Olivia vor ihrem ehemaligen Besitzer Shah Amurath, der sie gedemütigt und vermutlich sexuell missbraucht hat. Obwohl es zu einer Annäherung zwischen Conan und Olivia kommt, drängt er sich ihr nicht gegen ihren Willen auf. Vielmehr beschützt er sie. Aus Olivias Sicht erscheint Conan ungefährlich: »He came of a people bloody, grim and ferocious. [...] Yet he had not harmed her, and her worst oppressor had been a man the world called civilized«. ⁵⁰

Obwohl Conan einem kriegerischen Volk angehört, ist Olivia eher das Opfer eines Mannes geworden, der als zivilisiert gilt. Dadurch wird Shah Amuraths verwerfliche Handlungsweise der brutalen Ehrlichkeit in Conans Volk gegenübergestellt. Trotz seiner vorgeblichen Unzivilisiertheit respektiert Conan offenbar Frauen. In *Red Nails* (1935) fühlt er sich sehr stark sexuell von der Piratin Valeria angezogen, der er deswegen hartnäckig nachstellt. Sie erwidert seine Avancen aber nicht und zieht ihre Waffe gegen ihn. Conan ist ihr zwar körperlich überlegen, möchte ihr gegenüber aber keine Gewalt anwenden: »He could draw his broadsword and disarm her, beat the blade out of her hand, but the thought of drawing a sword on a woman, even without intent of injury was extremely repugnant to him«. ⁵¹

Dieser Topos findet sich schon bei Tacitus mit der Bemerkung, die Frauen der Germanen hätten eine vergleichsweise hohe Stellung in der Gesellschaft inn.⁵² Bei Mallet wird er dahingehend ergänzt, der Ursprung der Galanterie und Freiheit sei im Norden zu verorten.⁵³

⁴⁸ Vgl. ebd., S. 804.

⁴⁹ Vgl. ebd., S. 45.

⁵⁰ Ebd., S. 220.

⁵¹ Ebd., S. 511.

⁵² Vgl. Fink 2004, S. 60.

⁵³ Vgl. Mallet 1755, S. 197–198; Fink 2004, S. 96.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

In Howards Norden soll es auch, anders als in den sogenannten zivilisierten Gebieten, das Konzept der Sklaverei nicht geben, wie ein Dialog zwischen Conan und Olivia belegt:

Her lips twisted in a bitter smile. »Aye, civilized men sell their children as slaves to savages sometimes. They call your race barbaric, Conan of Cimmeria.«

»We do not sell our children,« he growled, his chin jutting truculently.⁵⁴

Conan entsetzt sich geradezu, wenn Menschen wie Waren behandelt werden, da eine solche Praxis dem von ihm vertretenen Freiheitsgedanken eklatant widerspricht. Hierdurch erweist sich Conan als Vertreter einer als zivilisatorisch rückständig bezeichneten Kultur als moralisch überlegen, während die Zivilisation im Vergleich verdorben wirkt. Somit zeichnet sich die – laut Howard – im Norden vorherrschende »Barbarei« durch solche Aussagen als eigentlich wünschenswerte Gesellschaftsordnung aus.

Neben den Aspekten der Freiheit und der mangelnden Zivilisation, die durch Conan mit dem Norden in Verbindung gebracht werden, verwendet Howard zusätzlich einige Wikingerklischees, um Conans Charakter und auch dessen Nördlichkeit festzuschreiben. So ist Conans vorgebliches Ziel, weswegen er durch die Welt zieht, das Streben nach Ruhm und Reichtum. Dabei schließt er sich auch Piraten an oder plündert. Dies erinnert stark an das, was man sich gemeinhin unter dem *modus operandi* der Wikinger vorstellt.⁵⁵ Auffällig ist auch die Bestattung, die Conan seiner Liebhaberin in *Queen of the Black Coast* (1934) zukommen lässt. Bêlit, die selbsternannte Piratenkönigin, wird auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schatz von einer Horde Affenmenschen getötet. Conan überlebt als einziger die Expedition. Er erweist Bêlit die letzte Ehre, indem er ihren Leichnam auf einem Schiff aufbahrt und dieses anzündet.⁵⁶ Conan scheint eine solche Bestattungspraxis aus seiner Heimat zu kennen. Außerdem wird hier etwas beschrieben, das bis heute die populäre Wahrnehmung von Wikingerbestattungen bestimmt.⁵⁷ Zuletzt wird Conans Kampffähigkeit an mehreren Stellen mit »berserk rage«⁵⁸ oder »berserk fury«⁵⁹ in Verbindung gebracht. Das Konzept des Berserkers, oder altnordisch *berserkr* bezeichnet Krieger, die in eine Art Kampfekstase verfallen konnten und solange sie in diesem Rausch waren, übermenschliche Stärke besaßen. Häufig hatten diese Krieger auch animalische Züge.⁶⁰

Offensichtlich fügt Howard die eigentlich keltisch inspirierten Cimmerians und die skandinavisch inspirierten Æsir und Vanir an vielen Stellen zusammen. Sofern erkennbar, wirkt Conan gerade durch die Verwendung der Wikingerklischees eher »skandinavisch«. In folgendem Dialog aus der Kurzgeschichte *The Phoenix on the Sword*

⁵⁴ Howard 2006, S. 212.

⁵⁵ Vgl. Simek 2000, S. 18–19.

⁵⁶ Vgl. Howard 2006, S. 260–261.

⁵⁷ Vgl. Simek 2000, S. 119.

⁵⁸ Howard 2006, S. 559; 666.

⁵⁹ Ebd., S. 257; 286; 752.

⁶⁰ Vgl. Höfler 1975.

(1932), in dem Conan als König von Aquilonia seinem Berater Prospero Auskunft darüber gibt, wie die Nordbewohner beschaffen seien, kommt diese Ähnlichkeit zur Sprache:

»Tall and fair and blue-eyed. Their god is Ymir, the frost-giant and each tribe has its own king. They are wayward and fierce. They fight all day and drink ale and roar their wild songs all night.«

»Then I think you are a lot like them,« laughed Prospero. »You laugh greatly, drink deep and bellow good songs; though I never saw another Cimmerian who drank aught but water, or who ever [sic!] laughed or ever sang save to chant dismal dirges.«

»Perhaps it's the land they live in«, answered the king. »A gloomier land never was.«⁶¹

Der Dialog unterstreicht viele der bereits diskutierten Aspekte über die Gesellschaftsordnung der Nordbewohner und über die düstere Stimmung Cimmerias. Bemerkenswert ist allerdings der Brückenschlag, der hier versucht wird. So ist Conans Wesensart eher den Æsir und Vanir ähnlich, wodurch er sich von seinen eigenen Landsleuten entfernt. Diese Beobachtung macht auch Birkhan: »So gesehen galt *Conan* den einen als Ur-Germene, seinem Erfinder eher als Ur-Kelte, obwohl er und seine Abenteuer so gut wie nichts Keltisches haben [...].«⁶²

3.1.3 Die Sprache der Bewohner des Nordens

Im Gegensatz zu späteren Werken der Fantasy gibt es bei Howard noch keine Versuche, seinen Figuren eine eigens entwickelte Sprache zu verleihen. Alle Charaktere verständigen sich problemlos in einer *lingua franca* (in Howards Erzählungen Englisch). Einzig das Einstreuen von Theonymen oder Toponymen geht in die Richtung des Kreierens einer Sprache, wobei Howard sich hier bevorzugt des Namensinventars der Snorra Edda, der Lieder-Edda und der griechischen Mythologie bedient.

Wie bereits diskutiert, werden die Cimmerians keltisch gezeichnet. Hierzu passt der Fluch, den Conan in der Kurzgeschichte *The Slithering Shadow* (1934) ausstößt: »»*Lir an mannan mac lir!*« he swore.«⁶³ Die ungrammatische Äußerung kann ungefähr als »*Lir, der Mannanan Sohn des Lir« übersetzt werden und spielt auf die keltische Gottheit *Mannan Mac Lir* an, die in Irland und der Isle of Man verehrt wurde. Ob sich Howard die Wörter aus dem Irischen oder dem Schottischen borgt, ist unklar. Auch sonst bleibt der Satz unkommentiert stehen, weil es weniger darum geht, eine real existierende Sprache syntaktisch korrekt wiederzugeben, als Conans Fremdartigkeit zu unterstreichen. Außerdem müssen im Kontext der Welt des Hyborian Age nicht dieselben sprachlichen Gesetzmäßigkeiten gelten wie in der tatsächlichen Welt. Abgesehen von diesem Zitat verwendet Howard für Conans Sprechweise das Englische. Dennoch gibt es weitere sprachliche Verknüpfungen der Cimmerians mit den Kelten. Die erste und offensichtlichste ist der Name *Conan* selbst. Hierbei handelt es sich nämlich um einen weit verbreiteten gälischen Männernamen mit der Bedeutung »kleiner Wolf«. ⁶⁴ Zudem ruft

⁶¹ Howard 2006, S.29.

⁶² Birkhan 2009, S. 521–522.

⁶³ Howard 2006, S. 139.

⁶⁴ Vgl. Campbell 1996–2017.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

Conan in der Kurzgeschichte *The Phoenix on the Sword* (1932) keltische Gottheiten an: »By Badb, Morrigan, Macha and Nemain!« he concluded wrathfully.«⁶⁵ Genau wie obiger Fluch ist auch dieser Beleg idiosynkratisch. Da er in Howards allerersten *Conan*-Erzählung zu finden ist, liegt nahe, dass Howard die Figur zu diesem Zeitpunkt noch nicht angemessen ausgearbeitet hat. In späteren Texten ruft Conan einzig die fiktive Gottheit *Crom* an. An Conans Sprechweise wird deutlich: Howard geht es nicht darum, eine eigene Sprache zu erfinden. Stattdessen werden Elemente aus existierenden Sprachen geborgt, um der Figur einen keltisch gefärbten Anstrich zu geben.

Was die Sprachen der Æsir und Vanir betrifft, so lässt Howard die Bewohner Nordheims ausschließlich Englisch sprechen. Jedoch verwendet er vor allem in *The Frost-Giant's Daughter* (1935) eine gewisse Anzahl nichtenglischer Eigennamen. Bemerkenswerterweise handelt es sich bei ihnen zu einem großen Teil um eddische Theonyme, die in der Kurzgeschichte Conans menschliche Gefährten bezeichnen. So trifft er auf Seiten der Æsir auf Figuren namens Bragi, Heimdul (Heimdallr) und Niord (Njörðr). Der Anführer der Vanir heißt allerdings Wulphere nach einem angelsächsischen König.⁶⁶ Die Bewohner Nordheims beten einen Gott namens Ymir an, dessen vorgebliche Tochter von Conan verfolgt wird. Auch dieser Name erscheint in der Snorra Edda. Dort bezeichnet er den ersten Riesen, aus dem die Welt geschaffen worden sein soll.⁶⁷ Überdies berichtet Conan in *Queen of the Black Coast*, die Bewohner Nordheims glaubten an »Valhalla«: »It may be [...] the snowy plains of the Nordheimer's Valhalla.«⁶⁸ Über die Onomastik versucht Howard, seinen Æsir und Vanir ein nordisches Kolorit zu geben. Die Namen der Figuren und Termini ihrer Religion sind mit Ausnahme Wulpheres eddischer Herkunft. Howard waren demnach wohl keine anderen Quellen bezüglich altnordischer Sprache zugänglich, als solche, die den Inhalt der eddischen Überlieferung wiedergeben. Bei der Verwendung der Topoi zur Beschreibung der Gesellschaftsordnung der Nordbewohner werden Cimmeria und Nordheim zusammengedacht. Auf der sprachlichen Ebene hingegen trennt Howard beide Länder voneinander. Keltisch-gälisches Wortmaterial bleibt Cimmeria vorbehalten, Namen germanischen Ursprungs finden sich in Nordheim.

3.1.4 Übernatürliche Elemente im Norden

The Frost-Giant's Daughter (1976) belegt: Es gibt auch im Norden der Welt des Hyborian Age übernatürliche Vorkommnisse. Da die Kurzgeschichte als einzige Quelle dient, fällt es schwer, eine angemessene Aussage darüber zu machen, in welcher Beziehung der Norden insgesamt zum Übernatürlichen steht. Seine Reisen führen Conan sonst in die Dschungel und Städte des Südens. Nachdem ein Zauberer der verfeindeten Picts namens Zogar Sag die Soldaten in Valannus Fort mit seiner Magie in Angst und Schrecken versetzt hat, befragt Hauptmann Valannus Conan in der Erzählung *Beyond the Black River* (1935), was dieser von übernatürlichen Kräften halte:

»The soldiers, who do not believe in ghosts or devils,« he said, »are almost in a panic of fear. You, who

⁶⁵ Howard 2006, S. 42.

⁶⁶ Vgl. Insley 2007.

⁶⁷ Vgl. Snorri Sturluson 2005, S. 10–12.

⁶⁸ Howard, Robert E. 2006, S. 246.

believe in ghosts, ghouls, goblins and all manner of uncanny things, do not seem to fear any of the things in which you believe.«

»There's nothing in the universe cold steel won't cut,« answered Conan.⁶⁹

Hierbei offenbart sich ein bemerkenswerter Kontrast. Obwohl es gerade im Süden, also den angeblich zivilisierteren Gegenden der Welt des Hyborian Age, nachweislich übernatürliche Dinge gibt, scheinen die Soldaten Valannus zunächst nicht daran zu glauben, bis sie von Zogar Sag eines Besseren belehrt werden. Conan, auf der anderen Seite, glaubt fest daran, wodurch erneut ein Gegensatz zwischen Conans »Barbarei« und der Zivilisation hergestellt wird. Zum Zeitpunkt des Dialogs mit Valannus hat Conan bereits mehrere Begegnungen übernatürlicher Art hinter sich. Dennoch fürchtet er sich nicht vor ihnen, sondern steht ihnen eher stoisch gegenüber. Seine Auffassung, es gebe nichts, das man nicht mit Stahl verletzen könne, bewahrheitet sich allerdings auch in der Mehrzahl der Erzählungen. An dieser sowie an anderer Stelle betont Howard, Conans Glaube an das Übernatürliche sei Teil seiner Herkunft und somit wohl auch anderen Nordbewohnern zu eigen.

In der Art der Darstellung des Übernatürlichen erhält der Norden ebenfalls eine Sonderstellung. So unterscheidet sich Conans Begegnung mit Atali, der selbsternannten Tochter des Frostriesen Ymir, von seinen anderen Kontakten mit dem Übernatürlichen. Die meisten übernatürlichen Begegnungen Conans folgen einem Muster. Am häufigsten trifft er magiekundige Menschen: Zauberer oder Priester und in einem Fall eine Hexe. Darauf folgen Dämonen beziehungsweise affenähnliche Humanoide. Atali ist weder das Eine noch das Andere. Zum einen ist sie weiblich. Dies ist außer der Hexe Salome aus *A Witch Shall Be Born* (1934) keiner seiner Widersacher. Zum anderen sind Atali und auch die beiden Frostriesen weder menschlich noch menschenverwandt. Sie stammen überdies, im Gegensatz zu den Dämonen, die Conan trifft, nicht aus einer anderen Sphäre. Es handelt sich also bei ihnen um idiosynkratische, magische Wesen, zu denen es nichts Vergleichbares innerhalb der anderen Erzählungen gibt. Als Frostriesen beziehungsweise *jötnar* sind sie auf besondere Art und Weise mit dem Norden verknüpft. Sie sind Figuren, die sowohl in der Snorra Edda als auch in der Lieder-Edda erscheinen. In der Schöpfungserzählung der Snorra Edda heißt es, Ymir sei der erste der Frostriesen gewesen.⁷⁰ Durch die Nennung eines Frostriesen namens Ymir in *The Frost Giant's Daughter* (1976) nimmt Howard Bezug auf die Schöpfungserzählung der Snorra Edda. Überdies ist Frostriesen ein inhärentes Kälteattribut zu eigen, das sie mit dem als unwirtlich und eisig imaginierten Norden verbindet. Wie resistent sie gegen Kälte sind, zeigt Atalis leichte Bekleidung in der Erzählung.⁷¹ Obwohl die Frostriesen übernatürlicher Natur sind, gestaltet sich der Kampf Conans gegen Atalis Brüder konventionell:

Conan saw the remaining giant looming high above him like a colossus carved of ice, etched against the cold glowing sky. The axe fell, [...] as Conan hurled himself aside and leaped to his feet. The giant roared and wrenched his axe free, but even as he did, Conan's sword sang [sic!] down. The giant's knees bent and

⁶⁹ Ebd., S. 443.

⁷⁰ Vgl. Snorri Sturluson 2005, S. 10.

⁷¹ Vgl. Howard 2006, S. 819.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

he sank slowly into the snow, which turned crimson with the blood that gushed from his half-severed neck.⁷²

Zwar werden die Frostriesen in ihrer Andersartigkeit beschrieben, die hauptsächlich darin besteht, größer und auch stärker zu sein als Conan. Dennoch setzen sie gegen Conan keinerlei Magie ein; er ist in der Lage, sie mit seinem Schwert zu töten. Obgleich der Riese als ein »Koloss aus Eis geschnitzt« beschrieben wird, scheint er nicht aus Eis zu sein, denn Conans Schwert bringt ihm blutige Wunden bei. Damit bewahrheitet sich Conans Aussage gegenüber Valannus und auch seine generelle Einstellung zu Übernatürlichem.

3.2 Die topographisch-geographische Konstruktion des Nordens in der Welt des Hyborian Age

Im Gegensatz zu späteren Werken der Fantasy steht für Howards sekundäre Welt noch sehr deutlich die tatsächliche Welt Pate. Dies geht aus dem Essay *The Hyborian Age* (1936) hervor: »The origins of other races of the modern world may be similarly traced; [...] their history stretches back into the mists of the forgotten Hyborian age...«.⁷³ Das Hyborian Age soll sich also in einer unbestimmten, längst vergessenen Vergangenheit der tatsächlichen Welt ereignet haben, weswegen die Welt der *Conan*-Erzählungen irritierenderweise mit einem Chrononym anstelle eines Toponyms bezeichnet wird. Auch wenn es auf den ersten Blick scheint, dass die tatsächliche Welt in ferner Vergangenheit den Handlungsort darstelle, kann man die Welt des *Hyborian Age* doch als sekundäre Welt auffassen, denn die in den Geschichten entworfenen Räume haben keinerlei erkennbares räumliches oder zeitliches Korrelat zur tatsächlichen Welt. Auch stellt das Vorhandensein von Magie und monströsen Kreaturen einen zusätzlichen dissoziativen Faktor dar. Für Ekman ist zudem ausschlaggebend, dass die Erzählungen darüber zu einer nicht näher bestimmten Zeit an einem nicht näher bestimmten Ort spielen.⁷⁴ Dieser Auffassung soll hier gefolgt werden.

Auskunft über die Beschaffenheit der Welt des Hyborian Age gibt, neben dem gleichnamigen Essay, auch eine Landkarte, die Howard anfertigte. Aus beiden Quellen geht gleichermaßen hervor, es gebe folgende Länder⁷⁵ im Norden: Cimmeria, Vanaheim als Heimat der Vanir, Asgard als Heimat der Æsir⁷⁶ und zuletzt »the rude and barbaric kingdom of Hyperborea«.⁷⁷ Asgard und Vanaheim sollen dabei Teilgebiete eines Landes namens »Nordheim« sein, das sich aber so auf der Karte nicht finden lässt: »Their country is called Nordheim, and they are divided into the red-haired Vanir of Vanaheim, and the yellow-haired Æsir of Asgard«.⁷⁸ Es bleibt deshalb unklar, ob es sich um drei oder vier Länder im Norden handelt. Wie bereits angedeutet ist Cimmeria Conans Heimat. Die

⁷² Ebd. S. 822.

⁷³ Ebd., S. 20.

⁷⁴ Vgl. Ekman 2013, S. 10.

⁷⁵ Howard wählt als Bezeichnung das Wort »country« (Howard 2006, S. 7) um Asgard und Vanaheim zu bezeichnen. Ansonsten vermeidet er, Cimmeria, Asgard und Vanaheim in Bezug auf potentielle Regierungsformen zu klassifizieren.

⁷⁶ Vgl. ebd., S. 6–7.

⁷⁷ Ebd., S. 5.

⁷⁸ Ebd., S. 7.

Namensgleichheit mit dem aus antiken Quellen bekannten Volk der Kimmerier, welche im »äußersten Norden«⁷⁹ angesiedelt worden seien, ist dabei offensichtlich gewollt. Die Namen der anderen drei Länder haben ebenfalls eine Verbindung mit »Norden«. Mit *Hyperborea* wurde in der Antike ein weiteres im Norden, »über dem Nordwind« liegendes Gebiet bezeichnet.⁸⁰ *Ásgarðr* und *Vanaheimr* sind Begriffe aus der eddischen Überlieferung. Mit ihnen werden die Wohnorte der Göttergeschlechter der *Æsir* beziehungsweise der *Vanir* bezeichnet, deren Namen in der Welt des Hyborian Age für die menschlichen Bewohner von Asgard und Vanaheim eingesetzt werden. Der Raum Norden, der topographisch-geographisch konstruiert wird, zeigt also durch seine Toponyme eine traditionell an »Norden« geknüpfte Verwendung von Namen aus den Bereichen antiker und eddischer Überlieferung. Allerdings geht diese Rezeption über die Übernahme der Eigennamen kaum hinaus. Die in der Edda mit den Namen *Ásgarðr* und *Æsir* beziehungsweise *Vanaheim* und *Vanir* bezeichneten Konzepte finden sich in Howards Schöpfung nicht wieder. Stattdessen werden die Namen mit einer neuen Bedeutung versehen, indem die Bezeichnungen für Göttergeschlechter respektive ihrer Reiche nun für menschliche Völker und deren Länder verwendet werden. Howard geht es darum, die fiktiven Länder seines Nordens zu benennen, indem er auf geläufige, mit dem alten mythischen »Norden« verknüpfte Namen zurückgreift.

Aus der Kurzgeschichte *The Phoenix on the Sword* (1932) geht hervor, wie die nördlichen Länder zueinander situiert sind: »Asgard lies to the north, and Vanaheim to the northwest of Cimmeria«.⁸¹ Dieselbe Anordnung lässt sich auch anhand der Karte nachvollziehen. So ist auf ihr Hyperborea gemeinsam mit Vanaheim und Asgard im äußersten Norden platziert, wobei Vanaheim nordwestlich liegt, Hyperborea nordöstlich und Asgard zwischen beiden Reichen angesiedelt ist. Cimmeria grenzt südlich an Vanaheim und Asgard, hat aber keine gemeinsame Grenze mit Hyperborea. Jedes der Reiche ist auf der Karte deutlich mit einer Grenze umrissen. Es gibt aber keinen Textbeleg dafür, wie diese Grenzen eingehalten werden und wer sie gezogen hat. Für die Figuren, insbesondere Conan, erscheinen sie absolut durchlässig. Die topographische Anordnung der Reiche entspricht in groben Zügen Howards Vorbildern aus der tatsächlichen Welt. So heißt es:

Great strips of the western coast sank; Vanaheim and western Asgard — uninhabited and glacier-haunted wastes for a hundred years — vanished beneath the waves. The ocean flowed around the mountains of western Cimmeria to form the North Sea; these mountains became the islands later known as England, Scotland and Ireland [...]. In the north the Baltic Sea was formed, cutting Asgard into the peninsulas later known as Norway, Sweden and Denmark [...].⁸²

Das nordwestlich gelegene Cimmeria wird den Britischen Inseln gleichgesetzt, Vanaheim verschwindet, aber das weiter nördlich gelegene Asgard wird zur skandinavischen Halbinsel. Somit verbindet sich die »Nördlichkeit« von Howards Reichen mit jenem Raum der tatsächlichen Welt, der auch dort aus europäischer Perspektive mit

⁷⁹ Vgl. Käppel 2001, S. 19.

⁸⁰ Vgl. ebd., S. 22.

⁸¹ Howard 2006, S. 26.

⁸² Ebd., S.18.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

»Norden« assoziiert wird: das Nord- und Ostseegebiet sowie Skandinavien. Die Bewohner Cimmerias, zu denen auch Conan gehört, werden mit den »Gaels« und volksetymologisch mit den »Cymric tribes of Britain«, also keltischen Stämmen, gleichgesetzt. Dabei verwendet Howard für die Cimmerians einen Namen der griechischen Antike und vermischt damit zwei Konzepte unterschiedlicher Herkunft. Bemerkenswert ist vor allem die Verortung der Kelten⁸³ im Norden, die in Howards Werk sichtbar wird. Zu dem bereits angedeuteten keltischen Charakter der Cimmerians kommt die Gleichsetzung von keltischen und germanischen Stämmen: »The blond [...] Gauls and Britons, for instance, were descendants of pure-blooded Æsir«. ⁸⁴ Handelt es sich bei dem Wort *Æsir* um einen altnordischen Namen, so versteht man unter dem Begriff *Gauls* landläufig einen keltischen Stamm. Die Vermengung von Kelten und Germanen⁸⁵ zieht sich überwiegend durch die Diskursgeschichte des 18. und 19. Jahrhunderts. Sie lässt sich unter anderem bereits im Titel von Paul Henri Mallets Werk *Monumens de la Mythologie et de la Poesie des Celtes* (1756) finden, dessen Untertitel *Et particulièrement des anciens Scandinaves* lautet.⁸⁶ Das Werk gibt die Auffassung wieder, die Germanen seien ein »untergeordnete[r] und etwas primitivere[r] Zweig der alten Kelten«⁸⁷, weswegen Mallet beide Völker zusammendenkt. Allerdings kritisieren bereits Zeitgenossen diesen Standpunkt. So entfernt Thomas Percy, der Mallets *Introduction à l'histoire de Dannemarc* (1755) als *Northern Antiquities* (1770) ins Englische übertrug, in seiner Übersetzung jeden Verweis auf eine Gleichsetzung von Kelten und Skandinaviern. Er bemängelt diesbezüglich in seinem Vorwort Mallets Ansichten.⁸⁸ Dennoch hielt sich die Vorstellung, Kelten und Germanen zusammenzudenken, in der populären Wahrnehmung bis ins 20. Jahrhundert hinein.⁸⁹ Sie findet offensichtlich auch in Howards Weltkonstruktion ihren Niederschlag.

Was die Beschreibung der Landschaft des Nordens betrifft, so gibt es nur wenige Texte von Howards, die darüber Auskunft geben. Grundsätzlich wird der Norden jedoch als kaltes, schneereiches Gebiet mit harten Wetterbedingungen geschildert. In *The Hyborian Age* (1936) werden Asgard und Vanaheim als »snow countries« bezeichnet.⁹⁰ Die Landschaft Cimmerias schildert Conan seinem Berater Prospero⁹¹ in der Kurzgeschichte *The Phoenix on the Sword* (1932) wie folgt: »A gloomier land never was – all of hills, darkly wooded, under skies nearly always gray, with winds moaning drearily down the valleys«. ⁹² Etwas ausführlicher, aber inhaltlich

⁸³ »Die Kelten« als übergeordnetes Volk hat es zu keinem Zeitpunkt gegeben. Es handelt sich bei diesem Terminus um die Referenz auf ein Konstrukt, das auch Howards Konzeption seiner Welt beeinflusst zu haben scheint.

⁸⁴ Ebd., S. 19.

⁸⁵ Derselbe Konstruktcharakter, der dem Begriff der Kelten innewohnt, ist gleichermaßen auf »die Germanen« zu übertragen. Die Verwendung des Begriffs soll hier als Zitat der entsprechenden zeitgenössischen Diskurse verstanden werden.

⁸⁶ Vgl. Mallet 1756.

⁸⁷ Birkhan 2009, S. 486.

⁸⁸ Vgl. Mallet & Percy (Übers.) 1770, S. ii.

⁸⁹ Vgl. Birkhan 2009, S. 205-207.

⁹⁰ Howard 2006, S. 7.

⁹¹ Auch wenn der Name Prosperos identisch ist mit dem Namen des Protagonisten aus Shakespeares *The Tempest*, hat dies keine weitere Relevanz für die Handlung. Ein möglicher Anknüpfungspunkt ist lediglich, dass sowohl Howards als auch Shakespeares Prospero gelehrt sind.

⁹² Ebd., S. 29.

identisch, wird Cimmeria auch in dem gleichnamigen Gedicht von 1932 beschrieben. Das Land soll demnach düster und schwermütig sein. Es gibt dunkle Wälder, Hügel und zerklüftete Täler. Der Himmel über Cimmeria scheint oft bewölkt und grau zu sein; die Wolken verfinstern das Licht der Sonne. Es handelt sich dabei um jene Landschaftsmerkmale, die im Zuge der Ossian-Rezeption⁹³ mit dem Norden verbunden wurden.⁹⁴

In Nordheim, wie es in *The Frost-Giants Daughter* (1976) beschrieben wird, ist die dominierende Landschaftsform eine endlose Eiswüste, in der die Sonne matt und schwach strahlt, aber keine Wärme spendet. Die Kälte der Landschaft wird mit Adjektiven wie »frosty« beschrieben sowie durch Landschaftsformen wie »ice-field« und »snow-covered plain«.⁹⁵ Das Land ist karg und verschneit. Bei der Verfolgungsjagd, die sich Conan mit der im Titel erwähnten »Tochter des Frostriesen« Atali liefert, ändert sich die Landschaft allmählich, je weiter er nach Norden vordringt. Zwar handelt es sich nach wie vor um eine Eiswüste, aber die Ebene geht in ein Gebirge über.

Further and further into the wastes she led him. The land changed; the wide plains gave way to low hills, marching upward in broken ranges. Far to the north he caught a glimpse of towering mountains, blue with the distance or white with the eternal snows. Above these mountains shone the flaring rays of the borealis. [...] Above him the skies glowed and crackled with strange lights and gleams.⁹⁶

Mit dem Wort »waste« wird die vorher angedeutete Lebensfeindlichkeit der Umgebung betont. Die Berge wirken bedrohlich und weit entfernt, ihre Farben sind kalt. Über den Bergen scheint die »borealis«. Dieses Lichtphänomen, auch Nordlicht genannt, tritt in beiden polaren Regionen der tatsächlichen Welt auf, wird aber zumeist mit der nördlichen Hemisphäre assoziiert⁹⁷. Eine Landschaft, wie sie in der Kurzgeschichte entworfen wird, verhält sich feindlich gegenüber menschlichen Siedlungsbestrebungen. So ist Conans Bemerkung zu Atali zu verstehen: »I had thought there was no village within many leagues of this spot, for the war carried us far, but you cannot have come a great distance over these snows, naked as you are«.⁹⁸

Das Erscheinen einer leicht bekleideten Frau widerspricht Conans Eindruck, dass Nordheim in diesem Gebiet eigentlich dünn besiedelt und menschenleer sein müsse. Die spätere Erkenntnis von Atalis übernatürlichem Charakter liefert eine Erklärung für den scheinbaren Widerspruch.

⁹³ Ossian ist der Name eines keltischen Barden, dessen epische Texte aus dem vierten Jahrhundert angeblich von dem Schotten James Macpherson entdeckt und aus dem Gälischen übersetzt wurden. Macpherson, der die Texte in Wahrheit selbst schrieb, veröffentlichte sie 1760 und löste damit in den nachfolgenden Jahrzehnten eine Welle der Nordenbegeisterung aus, vgl. Zaiser 2007, S. 82. Dabei stand die Vorstellung eines tristen, melancholischen Norden zwischen »rohe[n] Naturgewalten« und »dunkler Jenseitssehnsucht« im Vordergrund, vgl. ebd.

⁹⁴ Vgl. Rühling 2004, S. 288.

⁹⁵ Howard 2006, S. 818.

⁹⁶ Ebd., S. 821.

⁹⁷ Dasselbe Lichtphänomen heißt in der südlichen Hemisphäre *aurora australis*. Alleine die Tatsache, dass der Terminus *aurora borealis* geläufiger ist, weist darauf hin, dass eine Verknüpfung mit »Norden« vorliegt, die über eine rein geographische Tatsache hinausgeht.

⁹⁸ Ebd.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

4. Nordenbilder und ihre Herkunft

Die vorangegangene Analyse hat gezeigt, dass Howard bei der Erschaffung seines fiktiven »Nordens«, auf bestimmte Bilder und Topoi zurückgreift. Diese wiederum sind das Ergebnis jahrhundertealter Diskurse, die im Gewand der Fantasy neu eingekleidet werden. Im Folgenden sollen noch einmal jene Topoi zusammengefasst werden, derer sich Howard im Wesentlichen bedient, um seine Welt zu erschaffen. Gleichzeitig soll exemplarisch hergeleitet werden, wo diese Topoi ihren Ursprung haben.

4.1 Klimatheoretische Topoi

a) Der Norden als Raum der Kälte

Der Norden ist kalt. Zum einen wird das raue, kalte, lebensfeindliche Klima nicht nur mehrfach betont, sondern auch durchweg an winterliche Wetterphänomene wie Schnee und Eis gekoppelt. Diese Merkmale werden dabei als eindeutig dem Norden zugehörig beschrieben. In der Beschreibung Cimmerias finden sich zudem noch Anklänge an das Bild eines melancholischen Nordens, wie es im 18. und frühen 19. Jahrhundert beeinflusst von der Ossian-Rezeption zu finden war.

b) Der Norden als Wohnort zäher, blonder Hünen

Die Physis von Howards Nordbewohnern ist durchweg gleich: sie sind zäh, kräftig und helläugig. Æsir und Vanir sind hellhaarig, die Cimmerians schwarzhaarig. Die zugrundeliegende Annahme ist in einer Art Fantasy-Rassismus begründet und besagt, Bewohner bestimmter fiktiver Landstriche seien nahezu gleichen Phänotyps.

c) Der Norden als Raum der Freiheit

Die Freiheit der Nordbewohner ist ebenfalls in allen untersuchten Texten ein wichtiger Topos. Er bestimmt nicht nur hintergründig ihre Gesellschaftsstruktur in wesentlichen Teilen, sondern bildet auch die Handlungsgrundlage derjenigen Figuren, die aus dem Norden stammen, aber fern der Heimat weilen. Während andere Länder Königreiche bilden, verwaltet sich der Norden mittels Familienverbände und Clans. Ihre Gesellschaftsform bietet den Nordbewohnern auf allen Ebenen politische Freiheit. Dabei schränkt das Ehrgefühl der Nordbewohner die in allen Texten postulierte Freiheit wesentlich ein. Obwohl ihre Gesellschaft egalitär konzipiert ist und sie – oberflächlich betrachtet – frei sind, zu tun wie ihnen beliebt, determiniert ihre Ehre vielfach das Handeln. Dies hat die Einschränkung der individuellen Freiheit zur Konsequenz.

Obige drei Topoi basieren auf Vorstellungen, die sich bereits in der sogenannten Klimatheorie in der Antike nachweisen lassen und maßgeblich vor allem von Tacitus in die Neuzeit tradiert wurden. Die Bewohner des Nordens seien behäbig und träge, die des Südens aufbrausend und geistig aktiv.⁹⁹ Im 18. Jahrhundert werden die

⁹⁹ Vgl. Fink 2004, S. 49.

zuvor innerhalb der Klimatheorie negativ besetzten Eigenschaften der Nordbewohner positiv umgedeutet. So sorgt in Montesquieus *De l'Esprit des lois* (1748)¹⁰⁰ das zuvor negativ besetzte Attribut der Kälte dafür, die im Norden lebenden Menschen erfinderisch werden zu lassen. Laut Montesquieu seien sie niemals unterjocht worden und weil sie sich Gesetze gegeben haben, seien sie auch keine Barbaren mehr.¹⁰¹ Ist der Freiheitstopos zuvor mit einem Aspekt von Anarchie und Barbarei verknüpft, erhält er bei Montesquieu jene positiven Attribute, die er auch heute noch hat. Die Topoi von Kälte und Freiheit greift auch der Schweizer Historiker Paul Henri Mallet auf. Mallet schrieb im Auftrag des dänischen Königs seine *Historie de Dannemarc* (sic!). In deren *Introduction*¹⁰² von 1755 bedient er sich Montesquieus Begriffen, um den Norden zu beschreiben¹⁰³. Auch bei Mallet erscheint der Norden als ein Raum, der von Kälte geprägt ist, aber dessen Bewohner frei sind und diese Freiheit sogar an den Rest Europas weitergeben.¹⁰⁴ Im Laufe der Jahrhunderte wurde der Norden mehr als Ort individueller Freiheit denn als Ort kollektiver Freiheit gesehen. Dies macht den mit ihm verknüpften Freiheitsbegriff beliebig und austauschbar.¹⁰⁵

4.2 Der Norden als Heimat der Barbaren

Der Norden und seine Bewohner haben eine gewisse Ursprünglichkeit bewahrt. Deshalb fehlen Infrastruktur und andere zivilisatorische Errungenschaften wie technologischer Fortschritt oder hierarchische Gesellschaftsstrukturen weitgehend. Diese Tatsache wird positiv konnotiert und als Gegenentwurf zur »verdorbenen« Zivilisation präsentiert. Der Terminus »Barbar« wird verwendet, um die Bewohner des Nordens von außen zu beschreiben.

Das Wort stammt von dem altgriechischen *ὁ βάρβαρος* (bárbaros) ab, das in der Antike zunächst für Menschen verwendet wurde, die kein Griechisch sprachen.¹⁰⁶ Erst später assoziiert man mit dem Begriff zivilisatorische Rückständigkeit.¹⁰⁷ In letzterer Bedeutung wird das Attribut »barbarisch« in klimatheoretischen Quellen der griechischen Antike zunehmend auch auf den Norden und seine Bewohner angewandt.¹⁰⁸ Bei den Römern setzt Tacitus die Germanen mit Barbaren gleich. Steht in der Antike den ungeschlachten Barbaren der zivilisierte Hellene gegenüber, so erfährt diese Antithese durch die Verbreitung des Christentums einen Bedeutungswandel. Barbaren sind nun die Heiden, denen die zivilisierten Christen gegenüberstehen.¹⁰⁹ Im christlichen Mittelalter wird der als Norden verstandene geographische Raum deshalb verstärkt mit negativen Fremdheitskategorien versehen, da er vergleichsweise spät christianisiert wurde. In Deutschland wird das Barbarenbild zunehmend positiv

¹⁰⁰ Vgl. Montesquieu 1750.

¹⁰¹ Vgl. Fink 2004, S. 80–81.

¹⁰² Vgl. Mallet 1755.

¹⁰³ Vgl. Fink 2004, S. 95.

¹⁰⁴ Vgl. ebd., S. 96.

¹⁰⁵ Vgl. Zernack 2018.

¹⁰⁶ Vgl. Fraesdorff 2005, S. 187.

¹⁰⁷ Vgl. ebd., S. 187–188.

¹⁰⁸ Vgl. Fink 2004, S. 53.

¹⁰⁹ Vgl. Fraesdorff 2005, S. 191.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

umgedeutet.¹¹⁰ Mithilfe von Tacitus' *Germania* und der Aneignung von Texten aus dem skandinavischen Mittelalter wird im Zuge der sogenannten Germanenschwärmerei im 19. Jahrhundert eine vermeintlich gemeingermanische Vergangenheit heraufbeschworen, die einseitig auch Skandinavien miteinbezieht.¹¹¹

4.3 Der Norden als Anspielung auf allerlei Skandinavisches oder Altnordisches

Indem Howard auf vereinzelte Wikingerklischees zurückgreift, bringt er seinen Norden mit Skandinavien in Verbindung. Zwar verkörpern seine Nordbewohner kein plünderndes Seefahrervolk, als das allgemein die Wikinger gesehen wurden. Zugleich greift Howard aber auf altwestnordisches Vokabular und skandinavische Eigennamen zurück, die er nachweislich aus der eddischen Überlieferung rezipiert. Die Assoziation des Nordens mit Skandinavien ist dabei nicht selbstverständlich, da über die Jahrhunderte mit »Norden« ganz unterschiedliche Regionen der tatsächlichen Welt bezeichnet wurden. Ein früher Versuch, den »Norden« mit Skandinavien in Verbindung zu bringen, findet sich erneut bei Mallet. Wie schon aus dem vollen Titel seiner *Introduction* hervorgeht, bezeichnet er die Bewohner des von ihm beschriebenen Raumes als »Danois«, also Dänen.¹¹² Dennoch findet sich in seiner Schrift das Phänomen, den Norden gleichzeitig als kosmopolitisches Konstrukt verstehen zu können, in das sich alle Völker einschreiben konnten, die sich dem Norden zugehörig fühlten. Durch diese Ambivalenz steht Mallet am Anfang einer späteren Gleichsetzung des »Nordens« mit »Skandinavien« in den Diskursen Europas. Gerade in der englischen¹¹³ und deutschen Romantik¹¹⁴ findet überdies eine starke Rezeption der Schriften des altwestnordischen Mittelalters statt. Inspiriert von den Stoffen der Texte versuchen sich verschiedene Autoren in Skandinavien, Deutschland und England entweder an Nacherzählungen oder Neudichtungen.

5. Fazit

Die Nordenkonstruktion in Howards Erzählungen bringt wenig Innovation. Diese Feststellung ist dabei keinesfalls als Kritik gemeint. Seine innovative Leistung besteht darin, jahrhundertealte, teils auch überkommene Bilder vom Norden, zu verwenden um damit etwas Neues, nämlich einen Teilraum seiner sekundären Welt, zu erschaffen. Zwar sind die von ihm verwendeten Topoi inzwischen kaum mehr als Klischees, die aus anderen Kontexten sattfam bekannt sind und hierdurch ihren Weg in das kulturelle Gedächtnis gefunden haben. Eine solche Wahl ist aber für den von ihm intendierten Effekt durchaus sinnvoll: Aus dem kulturellen Gedächtnis bekannte Elemente sind dem Leser oder der Leserin vertraut. Von dort ruft Howard sie wieder ab, um mit ihnen den fiktiven Nordenraum seinen Vorstellungen anzupassen. Problematische Aspekte, wie die unbekümmerte Verwendung des Barbarenbegriffs oder auch ein inhärenter Rassismus werden allerdings zu keinem Zeitpunkt hinterfragt. Dies mag dem Zeitgeist

¹¹⁰ Vgl. von See, 1994, S. 188.

¹¹¹ Vgl. ebd., S. 16–18.

¹¹² Vgl. Mallet 1755.

¹¹³ Vgl. Farley 1903; Wawn 2000.

¹¹⁴ Vgl. Bohrer 1961.

geschuldet sein, legt aber den Grundstein für spätere derivative Werke, in denen ähnliche Betrachtungsweisen weiterhin unkritisch übernommen werden. Die Perpetuierung bekannter Klischees hat aber noch einen weiteren Nebeneffekt: Durch diesen Kunstgriff lässt sich leicht Massentauglichkeit erzielen. Das Novum einer bis dato unbekannten sekundären Welt wird durch Elemente abgemildert, die jahrhundertlang kulturell übermittelt wurden. Diese Strategie kann daher mit Recht als populärkulturelles Verfahren im Sinne obiger Definition gelten, denn das Ziel ist, möglichst viele der Erzählungen gewinnbringend zu verkaufen. Indem man auf bekannte Konzepte zurückgreift, kann sich eine größere Leserschaft mit dem Gelesenen identifizieren. Die Raumkonstruktion ist damit reines Mittel zum Zweck, um einen halbwegs glaubhaften Hintergrund zu erschaffen, vor dem die Geschichten spielen können. Dabei ist es kein Zufall, dass Howard auf den Norden als Conans Herkunftsort zurückgreift. Erst durch den Rückgriff auf all jene Topoi kann Conan der sein, der er ist. Während es das Ziel dieses Beitrags war, die Howards Raumkonstruktion zugrundeliegenden geistesgeschichtlichen Diskurse herauszuarbeiten, konnten andere Aspekte nur am Rande gestreift werden. So wäre eine auf den gewonnenen Erkenntnissen aufbauende, ideologiekritische Untersuchung sicherlich gewinnbringend, da Rassismus und Rückgriffe auf andere ideologisch fragwürdige Topoi nicht nur in Howards Weltkonstruktion ein wiederkehrendes Element darstellen, sondern auch in den sekundären Welten späterer Fantasywerke zum Tragen kommen. Zugleich wäre danach zu fragen, weshalb gerade der Norden für eine schematische Raumkonstruktion, wie sie in populärkulturellen Texten möglicherweise gehäuft auftritt, so bedeutsam ist. Robert E. Howards Texte bilden für eine solche weitere Forschung eine solide Ausgangsbasis.

Literaturverzeichnis

Quellen

Howard, Robert E. & Stephen Jones (Hg.) (2006): *The Complete Chronicles of Conan. Centenary Edition*, Gollancz, London.

Mallet, Paul Henri (1755): *Introduction a l'Histoire de Dannemarc, ou l'on Traite de la Religion, des Loix, des Mœurs et des Usages des Anciens Danois*, o.V., Kopenhagen.

Mallet, Paul Henri (1756): *Monumens De La Mythologie Et De La Poesie Des Celtes Et particulierement Des Anciens Scandinaves. Pour servir De Supplement Et De Preuves A L'Introduction A L'Histoire De Dannemarc*, Philibert, Kopenhagen.

Mallet, Paul Henri & Thomas Percy (Übers.) (1770): *Northern Antiquities. Or, a Description of the Manners, Customs, Religion and Laws of the ancient Danes and other Northern Nations; including those of our own Saxon Ancestors with a Translation of the Edda, or System of Runic Mythology, and other Pieces, from the Ancient Islandic tongue. In two volumes.* Translated from Mons. Mallets Introduction a l'Histoire de Dannemarc. With additional Notes by the English Translator, and Goranson's Latin version of the Edda., o.V., London.

Montesquieu, Charles Louis de Secondat de (1750): *De l'esprit des loix : ou du rapport que les Loix doivent avoir avec la Constitution de chaque Gouvernement, les Mœurs le Climat, la Religion, le Commerce. A quoi l'Auteur a ajoûte des*

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

recherches nouvelles sur les Loix Romaines touchant les successions sur les Loix Française et sur les loix féodales, Barillot, Genf.

Resen, Peder Hansen & Jakob Schimmelmann (Übers.) (1777): *Die Isländische Edda. Das ist: die geheime Gottes-Lehre der ältesten Hypoerboräer, der Veneten, Gethen, Gothen, Vandaler, der Gallier, der Britten, der Skoten, der Sueven, u. kurz des gesamten alten Kaltiens, oder des Europäischen Skythiens*, Johann Franz Struck, Stettin.

Rudbeck, Olof & Axel Herman Nelson (Hg.) (193750): *Olf Rudbeks Atland, eller Manheim. Olaus Rudbecks Atlantica, svenska originaltexten*. På uppdrag av Lärdomshistoriska samfundet utgiven av Axel Nelson, Almqvist & Wiksell, Uppsala.

Snorri Sturluson & Anthony Faulkes (Hg.) (2005): *Edda. Prologue and Gylfaginning*, Viking Society for Northern Research, London.

Forschung

Assmann, Jan (2007): *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, C.H. Beck, München.

Birkhan, Helmut (2009): *Nachantike Keltenrezeption. Projektionen keltischer Kultur*, Praesens, Wien.

Bohrer, Karl Heinz (1961): Karl Heinz Bohrer, Der Mythos vom Norden. Studien zur romantischen Geschichtsprophetie. Inaugural-Dissertation, , Heidelberg.

Bulfinch, Thomas (1913): *The outline of mythology. The Age of Fable. The Age of Chivalry. Legends of Charlemagne*, Thomas Y. Crowell Co., New York.

Campbell, Mike (1996–2017): Mike Campbell, Irish Names. <https://www.behindthename.com/names/usage/irish> (Stand 10.9.2017).

Dudenredaktion (o.J.): Dudenredaktion, Phänotyp. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Phaenotyp> (Stand 10.9.2017).

Ekman, Stefan (2013): *Here be dragons. Exploring fantasy maps and settings*, Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut.

Farley, Frank Edgar (1903): *Scandinavian Influences in the English Romantic Movement*, Ginn, Boston.

Ferstl, Paul (2016), Authentizitätssignale und Effekte des Irrealen. Landkarten und Weltenbau in der Fantasy. In: Paul Ferstl, Thomas Walach u. Stefan Zahlmann (Hgg.) *Fantasy Studies*, Ferstl & Perz, Wien, S. 169–184.

Ferstl, Paul & Thomas Walach (2016), Fantasy. Eine Einleitung. In: Paul Ferstl, Thomas Walach u. Stefan Zahlmann (Hgg.) *Fantasy Studies*, Ferstl & Perz, Wien, S. 1–16.

Fink, Gonthier-Louis (2004), Diskriminierung und Rehabilitierung des Nordens im Spiegel der Klimatheorie. In: Astrid Arndt, Andreas Blödorn, David Fraesdorff, Annette Weisner u. Thomas Winkelmann (Hgg.) *Imagologie des Nordens. Kulturelle Konstruktionen von Nördlichkeit in interdisziplinärer Perspektive*, Peter Lang, Frankfurt am Main, S. 45–107.

- Finn, Mark (2013): *Blood and thunder. The Life and Art of Robert E. Howard*, The Robert E. Howard Foundation Press, o.O.
- Fiske, John (2011): *Understanding popular culture*, Routledge Classics, London.
- Fraesdorff, David (2005): *Der barbarische Norden. Vorstellungen und Fremdkategorien bei Rimbert, Thietmar von Merseburg, Adam von Bremen und Helmold von Bosau*, Akademie, Berlin.
- Frank, Roberta (2000), The Invention of the Viking Horned Helmet. In: Michael Dallapiazza, Olaf Hansen, Preben Meulengracht Sørensen u. Yvonne Bonnetain (Hgg.) *International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber. Ein runder Knäuel, so rollt' es uns leicht aus den Händen*, Edizioni Parnaso, Trieste, S. 199–208.
- Hecken, Thomas (2012): *Theorien der Populärkultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies*, Transcript-Verl., Bielefeld.
- Höfler, Otto (1975), Berserker. In: Heinrich Beck, Dieter Geuenich u. Heiko Steuer (Hgg.) *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, De Gruyter, Berlin, New York, S. 300–305.
- Huck, Christian & Carsten Zorn (2007): Christian Huck u. Carsten Zorn (Hgg.): *Das Populäre der Gesellschaft. Systemtheorie und Populärkultur*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden.
- Hügel, Hans-Otto (2003), Romanheft. In: Hans-Otto Hügel (Hg.) *Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*, Metzler, Stuttgart, S. 376–383.
- Insley, John (2007), Wulfhere. In: Heinrich Beck, Dieter Geuenich u. Heiko Steuer (Hgg.) *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, De Gruyter, Berlin, New York, S. 316–319.
- Jenkins, Henry u.a. (2002a), Defining Popular Culture. In: Henry Jenkins, Tara McPherson u. Jane Shattuc (Hgg.) *Hop on pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Duke University Press, Durham, S. 26–42.
- Jenkins, Henry u.a. (2002b), The Culture That Sticks to Your Skin. A Manifesto for a New Cultural Studies. In: Henry Jenkins, Tara McPherson u. Jane Shattuc (Hgg.) *Hop on pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Duke University Press, Durham, S. 3–25.
- Jones, Stephen (2006), Afterword. In: Stephen Jones (Hg.) *The Complete Chronicles of Conan. Centenary Edition*, Gollancz, London, S. 897–925.
- Käppel, Lutz (2001), Bilder des Nordens im frühen antiken Griechenland. In: Annelore Engel-Braunschmidt, Gerhard Fouquet, Wiebke von Hinden u. Inken Schmidt (Hgg.) *Ultima Thule. Bilder des Nordens von der Antike bis zur Gegenwart*, Peter Lang, Frankfurt am Main, S. 11–28.
- Krah, Hans (1999): Hans Krah, Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Einführende Überlegungen, *Kodikas/ Code Ars Semeiotica* 22, 1-2, S. 3–12.
- Nagel, Rainer (2005), Die Geschichte der Fantasyliteratur. In: Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs, Roland M. Hahn, Jörg M. Munsonius u. Hermann Urbanek (Hgg.) *Lexikon der Fantasy-Literatur*, Fantasy Productions, Erkrath, S. 17–21.

Der Barbar aus dem Norden Nordenbilder in Robert E. Howards *Conan*-Erzählungen

Rühling, Lutz (2004), „Bilder vom Norden“. Imagines, Stereotype und ihre Funktion. In: Astrid Arndt, Andreas Blödorn, David Fraesdorff, Annette Weisner u. Thomas Winkelmann (Hgg.) *Imagologie des Nordens. Kulturelle Konstruktionen von Nördlichkeit in interdisziplinärer Perspektive*, Peter Lang, Frankfurt am Main, S. 279–300.

Simek, Rudolf (2000): *Die Wikinger*, C.H. Beck, München.

Tolkien, John Ronald Reuel (2001), On Fairy Stories. In: John Ronald Reuel Tolkien (Hg.) *Tree and Leaf*, HarperCollins, New York, S. 3–82.

Tuchtenhagen, Ralph (2009), „Norden“ als frühneuzeitliche Geschichtskonstruktion. In: Jan Hecker-Stampehl u. Hendriette Kliemann-Geisinger (Hgg.) *Facetten des Nordens. Räume - Konstruktionen - Identitäten*, Nordeuropa-Institut der Humboldt-Universität, Berlin, S. 19–38.

von See, Klaus (1994): *Barbar, Germane, Arier. Die Suche nach der Identität der Deutschen*, Winter, Heidelberg.

Wawn, Andrew (2000): *The Vikings and the Victorians. Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain*, Brewer, Cambridge.

Zaiser, Rainer (2007), Die Modernität der französischen Romantik als imaginatio borealis. Das Bild des Nordens als kritische Revision des Klassik-Paradigmas in der ästhetischen Theorie von Madame de Staël, Victor Hugo und Stendhal. In: Andreas Fülberth, Albert Meier u. Victor Andrés Ferretti (Hgg.) *Nördlichkeit - Romantik - Erhabenheit. Apperzeptionen der Nord/Süd-Differenz (1750 - 2000)*, Peter Lang, Frankfurt am Main, S. 79–94.

Zernack, Julia (2018), Pre-Christian Religions of the North and the Political Idea of Liberty. In: John McKinell, John Lindow u. Margaret Clunies Ross (Hgg.) *The Pre-Christian Religions of the North. Research and Reception, Volume I: From the Middle Ages to c. 1830*, Brepols, Turnhout, S. 255–266.



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).