

Konzepte von Religion und Glauben in „Conan, der Barbar“

Kurzessay zur filmischen Einführung in die Philosophie XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Einleitung.

Der Film „Conan, der Barbar“ basiert auf der Romanfigur „Conan, der Cimmerier“ von Robert E. Howard. Sein Erfinder platziert Conan in eine Welt 10000 Jahre vor unserer Zeit, dort genannt das „Hyborische Zeitalter“¹. Howard präsentiert uns eine bunte, eklektizistische Fantasiewelt, in der Königreiche und Anarchie sowie Städte und Nomadentum nebeneinander existieren. Der Film von 1981 bleibt stilistisch nah an der Trivialroman-Vorlage und fängt dabei dessen Atmosphäre durch aufwendige Ausstattung ein, bricht diese aber zuweilen durch selbstironische Momente.

Conan nimmt in der Verfilmung vor dem Hintergrund einer Hack-and-Slay-Story die Gestalt einer Entwicklungsgeschichte an: Als Kind zunächst allein und orientierungslos, lernt Conan im Laufe der Handlung verschiedene Religionskonzepte kennen, an denen er sich mehr oder weniger orientiert. Dabei schlägt der Film einen Bogen von den Anfangsszenen, denen das (freie) Nietzsche-Zitat „Was dich nicht umbringt, macht dich stärker“ vorangestellt ist, über die verschiedenen religiösen Praxen die Conan auf seiner Reise kennenlernen bis zum finalen Showdown, in dem das Anfangsmotiv wieder aufgenommen wird.

Der Zuschauer erlebt dabei unterschiedlichste Konzepte von Frühformen der Religiosität. Heutige Weltreligionen sind komplex organisiert und in erster Linie sprachlich vermittelt. Meist liegt ihnen ein konstituierender Text wie z.B. die Evangelien zugrunde. Diese Texte werden einer kontinuierlichen Exegese unterworfen, um danach ebenfalls sprachlich den Gläubigen vermittelt zu werden.² Mit diesem Hintergrundwissen des Zuschauers kontrastiert der Film nunmehr verschiedene archaische, teils vorsprachliche Glaubenskonzepte.

Handlung.

Als kleiner Junge wird Conan Zeuge, wie sein Dorf überfallen wird, alle Bewohner inklusive seiner Eltern werden umgebracht. Conan wird verschleppt und versklavt. Erwachsen und durch die Arbeit abgehärtet wird er zunächst zu Gladiatorenkämpfen gezwungen und steigt zum Günstling seiner Entführer auf. Seine Verängstigung weicht einem neuen Selbstbewusstsein. Er studiert „die Dichtkunst des Khitai und die Philosophie von Sung“.³

¹ Dies würde erdgeschichtlich dem Ende der letzten Eiszeit oder dem Übergang vom Pleistozän zum Holozän entsprechen. Howards imaginäre Kultur würde tatsächlich in diese Periode passen: Europa war längst besiedelt, die quartäre Fauna (z.B. Mammut) bereits ausgestorben, und frühe Kulturen hatten bereits größere Siedlungen mit komplexen Bauwerken entwickelt. Andererseits sind die ersten Hochkulturen (Mesopotamien, Ägypten) zeitlich noch in weiter Ferne. Ein auffallender Anachronismus ist das Vorhandensein des Stahls, denn das beginnende Holozän gehört zur Steinzeit.

² So ist bspw. Im Christentum die bildliche Vermittlung über Kunst eher geduldet als essentiell

³ Interessanterweise wurden in der deutschen Schnittfassung nicht etwa Gewaltszenen entfernt, sondern jene mit zu wenig Gewalt. Häufig sind dies Landschaftsaufnahmen, aber auch die Szene, in

Überraschend wird ihm die Freiheit geschenkt, und er macht sich auf, die Mörder seiner Eltern zu rächen. Dabei hat er als Hinweis in seiner Erinnerung nur das Feldzeichen von Thulsa Doom, eine zweiköpfige Schlange. Auf seinem Weg trifft Conan drei Gefährten, die ihm helfen, Thulsa Doom aufzuspüren⁴: den Dieb und Bogenschützen Subotai, den Zauberer Akiro sowie die Diebin Valeria, mit der Conan eine Liebesbeziehung eingehet. Gemeinsam versuchen sie, Thulsa zu besiegen, was nach mehreren Versuchen auch gelingt. Vor der letzten Schlacht stirbt Valeria, erscheint jedoch noch einmal als Geist und greift in das Geschehen ein.

Religionen und Kulte

Nach dem einleitenden Nietzsche-Zitat⁵ mag man eine Welt vor oder nach allem Götterglauben erwarten, doch in *Conan der Barbar* werden zahlreiche unterschiedliche Formen und Praxen religiösen Glaubens dargestellt. Sie unterscheiden sich in der Art der Gottheiten, des Glaubens an sie, ihrer Funktion sowie vor allem der Form des Zugangs zu religiöser Offenbarung. Conans eigener Glauben zieht sich dabei als roter Faden durch die Handlung, wobei das Drehbuch Wert auf diese Schlüsselmomente legt, indem es ihnen viel Zeit einräumt. Die verschiedenen Ansätze sollen nun an den sie vertretenden Personen aufgezeigt werden. Die Reihenfolge entspricht dabei ungefähr dem Übergang von den Naturreligionen in Richtung zu den großen Glaubenssystemen unserer Zeit. Dabei nehmen Conans Gott Crom selbst und Thulsas Schlangenkult eine Sonderrolle ein, da sie sich beide erst im Verlauf der Erzählung enthüllen.

Valeria- die Agnostikerin?

Valeria nimmt eine Sonderstellung ein, von ihr erfahren wir nichts von einer Form von Glauben. Stattdessen ist ihr Wahlspruch: „Wollt ihr ewig leben?“ Ihr Leben ist an der Praxis ausgerichtet, man kann vermuten dass sie keinen Glauben im engeren Sinne besitzt. Interessanterweise lernt Conan basale ethische Konzepte wie Freundschaft und Vertrauen ausgerechnet von ihr. Ebenso unerwartet ist, dass gerade sie nach ihrem Tode Conan noch einmal als Geist erscheint und ihm im Kampf beisteht. Valerias Auffassung von der Lebensführung bildet den Gegenentwurf zu allen dargestellten religiösen Systemen, sie führt ein vollkommen autonomes, auf individuelle Unmittelbarkeit bezogenes Leben. Nur Beziehungen zu Menschen interessieren sie.

Subotai: Pantheismus

Subotai „betet zu den vier Winden“. Seine Götter sind also dem Gebet zugänglich. Als Nomade der Steppe, der den Kräften der Natur direkt ausgesetzt ist, fügt sich diese Art pantheistischen Glaubens stimmig in das von ihm gezeichnete Bild ein. Das Göttliche ist die Natur selbst. Dennoch verbindet Subotai recht konkrete Vorstellungen mit seinen Göttern: Er ist überzeugt davon, dass sie über Conans Gott „lachen“ – sich also zumindest (proto-) sprachlich äußern -, und mächtiger seien als dieser.

der Conan die Schriftrollen studiert. Auch das Gespräch über die Götter mit Subotai wurde zuweilen entfernt.

⁴ Bis heute ist dies die klassische Konstellation in Fantasy Stories und -Spielen.

⁵ Man mag zunächst glauben, dass das Zitat – wie viele Philosophen-Zitate – in verfälschtem Kontext wiedergegeben ist und im Kontext des barbarischen Kämpfers lediglich eine Art Durchhaltementalität propagieren soll. Auch widerspricht die tatsächliche Textstelle dem Rat Conans' Vater, denn bei Nietzsche heißt es: „er ehrt, (...) indem er vertraut“ - entgegen des Ratschlags, niemandem zu vertrauen.

Akiro, der Zauberer

Über Akiro erfahren wir am wenigsten von allen Figuren. Er scheint eher ein Betrüger oder Hochstapler zu sein, der einen Zauberer spielt. Dennoch repräsentiert seine Figur im Entwurf einen primitiven übernatürlichen Glauben, nämlich den an Magie. Magie stellt in ihren einfachsten Formen, z.B. in der Vorstellung von magisch aufgeladenen Gegenständen, eine gedankliche Brücke zu einer Welt dar, die für den Menschen undurchschaubar, aber voller übernatürlicher Kräfte ist – eine Religion ohne Gott. Sie ist vorsprachlich; obgleich sie primitive Symbole verwenden kann, sind doch ihre eigentlichen Symbole (symbolische Zeichen im Sinne von de Saussure) die magischen Gegenstände selbst.

Thulsa Doom (zu Beginn)

Zu Beginn sieht der junge Conan nur das Emblem der Truppen von Thulsa: Ein Schlangensymbol. Später erfährt Conan, dass Thulsa einen Schlangenkult praktiziert. Als Conan zum ersten Mal in einen von Thulsas Tempel eindringt und tatsächlich Zeuge der Schlangenverehrung wird, zeigt sich ein synkretistisches, von Zeremonien geprägtes Bild. Die Verehrung der Schlangen – wirkliche Schlangen, nicht nur symbolisierte – verweist auf Frühformen von Naturreligionen, in denen reale Objekte angebetet werden. Diese werden dann häufig mit übernatürlichen Dingen in Verbindung gebracht, z.B. in dem Glauben, dass Geister diese Objekte bewohnen. Zwar gibt es in frühen Hochreligionen ähnliches zu beobachten (Bsp. Ägypter mit ihren Tiergottheiten), doch wären hier viele solcher Elemente zu einem ganzen System verwoben.

Der Schlangenkult – als Repräsentant der „bösen“ Seite im Film (später stellt sich heraus, dass der Kult Menschenopfer darbringt) – stellt sich als Synthese von Elementen des Satanismus, Schamanismus und primitiver Naturreligionen dar. Die dargestellten Orgien betonen die beschworene hedonistische Unmittelbarkeit des Glaubens im Gegensatz z.B. zu Ideen der Erlösung oder des Paradieses im Christentum.

Der Zugang zum Glauben als religiöse Praxis erfolgt ausschließlich über Rituale. Bis auf das Schlangenzeichen gibt es keinerlei symbolische oder gar textuelle Einfassung. Damit ist diese Religion bereits in ihrer Zeit archaisch (denken wir an Conans Studium der philosophischen Texte).

Conan

In einer der ersten Szenen erklärt Conans Vater seinem Sohn ihren Glauben: Ihr Gott sei *Crom*. *Crom* kenne das Geheimnis des Stahls (des Schwerts). Nur dem Schwert könne man vertrauen. „Vertraue niemandem!“ bekräftigt Conans Vater.

Crom verkörpert den personifizierten Gott einer Religion, in der Götter Mischwesen mit Eigenschaften zwischen Allmacht und Menschlichkeit sein können. Allerdings scheint es in dieser Frühform einer Religion kein Widerspruch zu sein, dass andere Götter existieren, die jedoch für einen selbst nicht relevant sind. So stellen Conan und Subotai Mutmaßungen über die Macht ihrer Götter an. An einer Stelle fragt Conan, ob „die Götter“ (gemeint ist nicht etwa sein eigener Gott) ihm helfen werden. Dies weist auf eine interessante Frage hin: Kann man lernen zu glauben? Dies ist eine Frage, die in den Zeiten der Hochreligionen an Bedeutung verloren hat. Sie ist keineswegs trivial. Zunächst muss zwischen doxastischer und fiduzieller Überzeugung unterschieden werden. Conan mag der sachlichen Überzeugung (doxa) sein, dass Subotais Götter existieren. Er bringt ihnen jedoch keine *fiducia* (lat. Vertrauen, hier: inneres erfüllt-sein) entgegen. Grundsätzlich ist der Glaube in Conans Welt jedoch tatsächlich der freien Entscheidung des Einzelnen unterworfen: So wird das Gefolge von Thulsa Doom letztlich von seinem Glauben „befreit“.

In einer der Schlüsselszenen des Films⁶ unterhalten sich Conan und Subotai über Religion.

⁶ Auch dies Szene wurde leider in einigen Versionen entfernt. Quelle: schnittberichte.com

Dabei stellt Conan verschiedene weitere Aspekte von Crom dar. Crom wohne unter der Erde. Als Gottheit ist er also bis zu einem gewissen Maße außerhalb der menschlichen Welt, jedoch nicht in einer völlig unerreichbaren (z.B. intelligiblen) Sphäre angesiedelt.

Mit Crom hat es einige Besonderheiten auf sich. „Er hört nicht zu!“ erfahren wir von Conan. Crom ist also schon ein Gott, mit dem man direkt kommunizieren könnte. Dies lässt bereits auf ein Gottesbild schließen, in dem der Gott dem Gebet zugänglich ist. Das bedeutet, dass der Zugang zu diesem Gott ein *sprachlicher* ist. Damit weist diese Konzeption weit voraus in Richtung der Hochreligionen, in denen Sprache der primäre Bezug zum Glauben ist: über eine heilige Schrift, die im steten Diskurs immer wieder ausgelegt werden muss. Auch der Bezug zum Johannesevangelium kommt in den Sinn, in dem Gott sogar mit Sprache, vielleicht auch besser: mit dem *Begriff* assoziiert wird: „Im Anfang war das Wort (...) und das Wort war Gott“.⁷ Dennoch ist die Essenz von Conans Religion noch keine sprachliche.

Über Crom erfahren wir nämlich weiterhin, dass der Mensch nach dem Tode vor ihn treten wird – der Zugang zum Crons Reich ist aber nur dem offen, der „das Geheimnis des Stahls“ kennt. Nicht nur, dass hiermit eine (wenn auch nicht näher explizierte) Jenseitskonzeption eingeführt wird; sondern damit tritt dieser Gott als einziger mit einem konkreten Auftrag an den Menschen heran (wenn auch mit einem denkbar primitiven). Conans Zugang zum Glauben ist daher noch nicht der sprachliche, sondern er sieht sich verpflichtet, den Auftrag seines gesetzgebenden Gottes auszuführen und das „Geheimnis des Stahls“ zu ergründen. Religiöse Riten spielen dafür im Vergleich zu den anderen vorgestellten Konzepten keine Rolle, Gebete nahmen die Form kurzer Anrufungsgebete an. Doch Conans religiöse Überzeugung erfährt noch weitere Wandlungen.

Auf der Flucht stürzt Conan in eine Höhle, in der er die Überreste eines Thronsaals entdeckt. Das Skelett des Königs auf dem Thron hält ein Schwert in der Hand. Conan identifiziert den König mit Crom. Er nimmt dessen Schwert und verlässt die Höhle. Dieses Erlebnis führt keineswegs dazu, dass Crom nun gewissermaßen entzaubert sei – Conans Verhältnis zu seinem Gott wird dadurch nicht beeinträchtigt. Anscheinend betrachtet Conan den vorgefundenen toten Gott nur als Abbild in der realen Welt, aber keineswegs als dessen gesamtes Wesen. Dies zeigt, dass Götter für ihn zwar Teil der Wirklichkeit sind, ihre Existenz jedoch nicht so betrachtet wird, als erschöpfe sie sich darin (so als seien Götter nur besonders mächtige Menschen oder Tiere).

Diese Eigenschaft des Metaphysischen zeigt sich in den monotheistischen Weltreligionen viel stärker, meist nehmen sie Bezug auf die Eigenschaften der Allmacht, Allwissenheit und Allgütigkeit.⁸

Im Gegensatz zum „barbarischen“ Grundthema des Films wird also viel Zeit für Details dieser unterschiedlichen Religionskonzeptionen verwendet. Dabei stellt Conans Götterglaube das komplexeste Konstrukt dar, und Thulsas Schlangenkult ein eher primitives. Der Showdown des Films steht nun im Zeichen des Konflikts dieser beiden Glaubenssysteme. Conan trifft auf Thulsa Doom.⁹ Doch letzterer gibt sich überraschend aufgeklärt: Er erläutert Conan, dass der von ihm verehrte Stahl keineswegs mächtig sei, sondern nur die Hand, die ihn führt, und „das Herz“, das der Hand befiehlt. So habe er, Thulsa, doch letztlich Conans Leben durch den Mord an dessen Eltern seinen Sinn gegeben und eine Flamme in seinem Herzen entzündet. Zum Beweis demonstriert er die Macht des Wortes und des Willens, in dem er eine Jüngerin auffordert, sich in den Tod zu stürzen.

⁷ Es gibt natürlich viele weitere Bezüge der Hochreligionen zur Sprache, die hier nicht alle erörtert werden können

⁸ Diese Eigenschaften sind es auch, die in der Philosophie für diverse Gottesbeweise herangezogen wurden, s. z.B. Kreis, *Bromand: Gottesbeweise. Von Anselm bis Gödel*, Suhrkamp 2011

⁹ Conan schließt sich zum Schein Thulsas Jüngern an, die in Scharen zu dessen Burg strömen. Dabei wird das Gefolge augenzwinkernd als eine Mischung aus Sekte und Hippies dargestellt. Conan trägt einen Strauß Blumen in der Hand, sein Pferd einen Blumenkranz...

Thulsa schließt damit den Bogen, der von dem einleitenden Nietzsche-Zitat geschlagen wurde, indem er Leid und Unbill als charakterformend und gesetzgebend propagiert (auch wenn das Zitat hier sehr weit ausgedeutet wird). Auch Conans Entwicklung im Verlauf des Films weist in diese Richtung: an einer Stelle fragt er Akiro, ob dessen Götter ihm im Kampf helfen würden. Als Akiro verneint, sagt Conan „Dann sollen sie sich mir wenigstens nicht in den Weg stellen“. Conans weitere Einstellung zum Glauben bleibt offen. Letztlich schließt sich jedoch der Kreis, indem Conan Thulsa besiegt – natürlich mit Crons Schwert.

Abschluss.

„Conan der Barbar“ wird von einer Stimme aus dem Off erzählt – es ist die von Akiro, dem Schamanen. Er spricht von Conan als seinem „Herrn“ und deutet an, dass Conan ein eigens Reich gründete, in dem er sich selbst zum König ausrief. Unabhängig davon, ob man dies als weiteren Beleg für Thulsas Auffassung sieht oder so interpretiert, dass Conan selbst eine Art Gott wird – schließlich war auch Crom ein König – fällt auf, dass die Geschichte explizit in Form einer Erzählung vermittelt wird. Religion, und Kultur ganz allgemein, wird nicht nur sprachlich vermittelt, sondern auch sprachlich erfahren. Die unterschiedlichen Ausformungen dieses Prinzips bilden eine Art Meta-Handlung, die sich durch den gesamten Film zieht.¹⁰



¹⁰ Es gibt viele weitere Referenzen zu Religionen im Film, als Beispiel sei nur genannt, dass Conan gegen Ende an einem Baum gekreuzigt wird.



Quelle: conanmovieblog.com