



## Die Invasion der Barbaren

Gedanken zur Re-Mythisierung Hollywoods in den 1980er-Jahren

*Marcus Stiglegger, Berlin*

### 1.

Wenn ich zurückdenke an das Jahr 1982 – ich war gerade 11 Jahre alt –, muss ich sagen, dass Conan für kurze Zeit zu meinem Mentor wurde. Ich durfte den Film mit Arnold Schwarzenegger damals noch nicht sehen und sammelte daher verzweifelt alle Artikel über John Milius' CONAN THE BARBARIAN (1982), die ich finden konnte. So kaufte ich mein erstes *Cinema*-Heft und meine erste *Bravo*-Ausgabe, denn beide berichteten ausführlich über den archaischen Barbaren. Und welche Freude war es, als der Heyne Verlag mit seiner Veröffentlichung der *Conan*-Stories und -Romane begann, die jeweils mit einem Filmfoto auf dem Cover erschienen. Diese blassgelben Buchrücken schmücken noch heute mein Lesezimmer.

*Conan* kam damals zur richtigen Zeit: mit der wachsenden Popularität von J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe*-Romantrilogie und dem gleichnamigen Animationsfilm von Ralph Bakshi aus dem Jahr 1979, mit John Boormans 1981 gestarteter Neuinterpretation des Arthus-Mythos' in EXCALIBUR und Terry Gilliams TIME BANDITS (1981). Es folgten THE DRAGON SLAYER (1982) von Matthew Robbins, FIRE AND ICE (1983) von Ralph Bakshi, THE DARK CRYSTAL (1982) von Jim Hanson und Frank Oz, LEGEND (1983) von Ridley Scott und aus Deutschland DIE UNENDLICHE GESCHICHTE (1984) von Wolfgang Petersen. Und nicht nur das Kino feierte die Phantasie, auch das Table-Top-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* hatte damals eine Hochphase. Tolkiens Mittelerde hatte sich bereits in der Hippie-Ära der frühen 1970er-Jahre großer Beliebtheit erfreut, Studierendenkreise ebenso inspiriert wie esoterische Beschäftigung angestoßen. Pen-and-Paper-Rollenspiele etablierten sich als Gruppenerlebnis, und schon in den 1970er-Jahren musste man von einem Revival jener Fantasy-Literatur sprechen, die eigentlich einer anderen Ära entstammte: den krisengeplagten 1930er-Jahren mit ihren ‚Weird Tales‘ und weiteren frühen Fantasy-Magazinen. Diese inspirierten zweifellos auch aufstrebende Fantasy-Künstler wie Boris Vallejo, Frank Frazetta, Luis Royo und Paolo Serpieri, oder das französische Comicmagazin *Metal Hurlante*, gegründet 1975, das 1981 den Animationsfilm HEAVY METAL (von Gerald Potterton, Jimmy T. Murakami u. a.) nach sich

zog und großen Einfluss auf Fantasy- und Science-Fiction-Filme der 1980er-Jahre hatte. Selbst im *Marvel*-Comicverlag gab es seit 1970 eine *Conan*-Reihe, die später auch in Deutschland verlegt wurde.

Doch den stärksten Eindruck hinterließ in jedem Fall Robert E. Howards *Conan*-Mythos, bezogen aus klassischen Monomythen, wie sie später Robert Campbell analysierte, und kongenial inszeniert von John Milius als Variante von *APOCALYPSE NOW* (1979), dessen Drehbuch er geschrieben hatte, mit dem Bodybuilding-Star Schwarzenegger in einer ikonischen Besetzung. Von der damaligen Filmkritik international einhellig verspottet und als reaktionäres Derivat verdammt, hat *CONAN THE BARBARIAN* ein bis heute nachwirkendes Bild in Hollywood etabliert, ohne das viele Werke danach kaum denkbar wären, vor allem Filme von Mel Gibson, Ridley Scotts *GLADIATOR* (2000) oder Zack Snyders *300* (2006).<sup>1</sup> In gewisser Weise kann man *CONAN* auch als einen frühen *Marvel*-Film sehen, denn er war zweifellos von der Bildwelt der Comiczeichner Barry Windsor-Smith und John Buscema beeinflusst. Was aber machte die Welt von ‚sword & sorcery‘ so verführerisch?

## 2.

Der bis heute populäre Begriff ‚sword & sorcery‘ wurde 1961 vom britischen Autor Michael Moorcock geprägt, der im *Fantasy-Fanzine Amra* einen Leserbrief veröffentlichte, welcher die Frage nach einem Namen für die Fantasy-Abenteuergeschichte von Robert E. Howard beantwortete: Ursprünglich hatte er ‚epic fantasy‘ vorgeschlagen, woraufhin der Autor Fritz Leiber den Begriff ‚sword & sorcery‘ einbrachte;<sup>2</sup> Moorcock propagierte daraufhin diese Variante, denn sie beschrieb gut die Ära und die Schlüsselmotive jener Geschichten:<sup>3</sup> Man kämpfte mit dem Schwert und betrieb Magie statt Wissenschaft. Während Tolkien der ‚high fantasy‘ zugerechnet wurde, verband man mit ‚sword & sorcery‘ schnelle, aktionsreiche und ‚dreckige‘ Geschichten, voller ambivalenter und mysteriöser Figuren, Gewalt und unkomplizierter Sexualität. Oft tauchten hier exotistische und kolonialistisch geprägte Stereotypen auf, die unter anderem den *Conan*-Stories den Ruf bescherten, rassistisch zu sein. Andere Kulturen wurden als undurchschaubar und beängstigend geschildert, bedienten sich unbekannter Formen der Magie und Verführung. Der aufrechte Schwertheld dagegen löste die Konflikte oft mit brachialer Gewalt und pragmatischer List, wenn er nicht der exotischen Verführung verfiel und unter Gefangenschaft und Folter leiden musste. Da die ‚sword & sorcery‘-Helden ihre Bestimmung in Kampf und Krieg finden, fand man in der zeitgenössischen Kritik auch immer wieder den Vorwurf des „Faschistoiden“, bis hin zu den Texten von Rolf Giesen, was durch die Selbstbeschreibung des Regisseurs als „Zen-Faschist“ nicht relativiert wurde –

<sup>1</sup> Zur Bedeutung von John Milius' Invasionsfilm *RED DAWN* (1984), der ebenfalls als reaktionäres Action-Kino kritisiert wurde, der sich aber in ähnlicher Weise als symptomatisch für das Hollywood-Kino der 80er-Jahre lesen lässt, siehe den Beitrag von Benjamin Moldenhauer in dieser Ausgabe.

<sup>2</sup> Siehe hierzu die US-amerikanische Zeitschrift *Ancalagon* (Ausgabe vom 6. April 1961).

<sup>3</sup> Siehe die US-amerikanische Zeitschrift *Amra* (Ausgabe vom Juli 1961).

Nachweise hierzu findet man unter anderem in dem Dokumentarfilm *Milius* aus dem Jahr 2013.<sup>4</sup>

Das Fantasy-Subgenre der ‚sword & sorcery‘-Spielart wurde beeinflusst von antiker Mythologie, nordischen Göttersagen, der Grals-Sage, aber auch der Ritterliteratur von Sir Walter Scott oder den Musketier-Romanen von Alexandre Dumas d. Ä. Ein klassisches Abenteuer-narrativ traf hier immer wieder auf fantastische Elemente wie Giganten, Hexen, Zauberer und Drachen. Speziell die Geschichten von Robert E. Howard und Clark Ashton Smith schöpften auch aus den Erzählungen von *Tausendundeine Nacht*. Dazu kamen Motive des Picaresken und des Karnevalesken, besonders in den Schilderungen des bunten Stadtlebens. Verbreitet wurden diese Geschichten vor allem in Magazinen wie den *Weird Tales* (seit 1923), in denen auch die *Conan*-Stories auftauchten. An diese Tradition knüpfte in den 1960er- bis 1980er-Jahren das Autorenkollektiv um Lin Carter an, der selbst den *Conan*-Mythos weiter-spannt. Die Autoren hatten stets gegen das triviale Image ihres Subgenres zu kämpfen, das gerade im Gefolge des *CONAN*-Films auch auf der Leinwand zum Synonym reißerischer Fantasy (*pulp fiction*) wurde. ‚Sword & sorcery‘ verlor bald wieder an Bedeutung und erlebte erst um 2000 eine dritte Welle, die unter anderem einen neuen *Conan*-Film mit sich brachte und bis in George R. R. Martins Roman-Zyklus *A Song of Ice and Fire* (1996–2011) und deren Serienverfilmung *GAME OF THRONES* (seit 2011) hinein spürbar bleibt.

### 3.

Mythos und Moderne bilden von Beginn an ein dialektisches Paar, das als unvereinbarer Gegensatz erscheinen mag und doch in engem Verhältnis steht. In dem Buch *Verdichtungen. Zur Ikonologie und Mythologie populärer Kultur*<sup>5</sup> definierte ich diese Dialektik als einen Schlüssel zum Verständnis unserer Gegenwart, die sich in ihren Kommunikationsmedien spiegelt. Dies zeigt sich an Artefakten der populären Kultur mit analytischem Blick auf dieses Verhältnis, vorrangig in Film, Literatur und Musik, aber auch in Fotografie, Theater und Computerspielen. Im akademischen Konsens haben sich Mythos und Moderne als scheinbar unvereinbares Gegensatzpaar etabliert, auch wenn Roland Barthes in *Mythen des Alltags* (Orig. 1957) bereits einen ähnlichen Zusammenhang vorschlägt. Dabei kommt gerade das Schlüsselwerk der aufgeklärten Moderne, Theodor W. Adornos und Max Horkheimers *Dialektik der Aufklärung* (Orig. 1944), nicht ohne den Begriff des Mythos’ aus.<sup>6</sup> Nicht nur bezieht dieser Band seine elementaren Beispiele aus der klassischen Mythologie, etwa Homers *Odyssee*, auch kann der Umschlagspunkt von Aufklärung in Barbarei nicht vom mythischen Denken gelöst werden, in der das individualistische, lineare, rationale Denken in ein kollektives, zyklisches

<sup>4</sup> Vgl. zur Rezeption des Films: Giesen 1982; Manthey 1982; Sammon et al. 1982: 22ff.; Fischer 1983: 3; Fritze et al. 1983: 152ff.; Giesen 1983: 184ff.; Stresau 1984: 184ff.; Hickenlooper et al. 1990: 29ff.

<sup>5</sup> Vgl. Stiglegger 2014.

<sup>6</sup> Vgl. Horkheimer/Adorno 2000: 6.

und eben mythisches übergeht. Mythos und Moderne stehen also selbst mindestens in dialektischem Verhältnis, wenn nicht die Moderne selbst zu einem Mythos der aufgeklärten Philosophie geworden ist.<sup>7</sup>

Speziell das Medium Film arbeitet entweder mit klassischen Mythen beziehungsweise mit mythologischen Motiven (Orpheus, Ödipus, der Sündenfall usw.) oder erschafft seine eigenen Mythen und Kulte – oft durch charismatische Protagonisten wie James Dean, Bruce Lee, Marilyn Monroe oder Romy Schneider. Die Protagonisten (Helden) des Mythos werden oft als Wesen übernatürlicher Herkunft beschrieben. Nimmt man aber die soziale Verflochtenheit des Mythos<sup>7</sup> als gegeben an, kann man in diesen mythischen Wesen nur die Projektion des Menschlichen in eine religiöse (oder heilige) Form erkennen, und die ‚überlebensgroße‘ Qualität des Hollywood-Kinos wiederum qualifiziert sich als mythentauglich. Film generiert also seinen eigenen Mythos und bietet seine eigenen ‚übermenschlichen‘ Protagonisten auf. Er ist bereits von daher als Mythenträger geeignet, da er stets in einer relativen Gegenwart erlebt werden kann: Indem der Film rituell neu gesehen wird – man denke hier vor allem an das Phänomen des Kultfilms –, wird er für das Publikum zur genuinen, gegenwärtigen Erfahrung. Zugleich kreist der filmische Mythos um elementare und existenzielle Motive: Geburt, Leben, Tod, Sexualität, Gewalt, Angst, Freude, Hass, Glück usw. Es erweist sich als eher kontraproduktiv, den mythischen Gehalt des Films als ‚Regression‘ zu werten, wie es Hartmut Heuermann in seinem Buch *Medienkultur und Mythen*<sup>8</sup> unternimmt, oder gar den Mythos ganz allgemein als Angst- oder Feindbild des Denkens zu betrachten, wie man es gelegentlich in der linken Theorie beobachten kann. Film und Mythos sind in jedem Fall eng verwoben. Tatsächlich ist es eher die Frage, ob ein filmisches Artefakt den Zuschauer entmündigen und manipulieren möchte oder gar mit dem Mythos produktiv arbeitet. Gerade das manipulative amerikanische Mainstream-Kino baut seinen größten Reiz mitunter auf seiner mythischen Qualität auf, ersetzt sogar Ideologie und Geschichtsbewusstsein durch allgemein zugänglichere mythische Modelle.

John Milius als Drehbuchautor und Regisseur arbeitete intensiv an einer Re-Integration mythischer Narrative und Strukturen in populäre Hollywood-Stoffe. Mit *DILLINGER* (1973, Regie und Drehbuch) verfilmte er den Mythos des Gangsters als *public enemy*, mit *JEREMIAH JOHNSON* (1972, Drehbuch) verdichtete er den Mythos der amerikanischen *frontier* zwischen Wildnis und Zivilisation in Gestalt des kannibalischen Trappers ‚Liver Eating Johnson‘, und in *THE WIND AND THE LION* (1975, Regie und Drehbuch) ließ er den Beduinenfürsten Raisuli (Sean Connery) gegen Theodor Roosevelt selbst antreten. Dieses Konzept eines mythischen Kinos kulminierte in seiner Joseph-Conrad-Adaption *APOCALYPSE NOW* (1979, Drehbuch), in der ein selbstgekrönter Dschungelkönig (Marlon Brando) im Tempelinneren

---

<sup>7</sup> Vgl. Stiglegger 2012.

<sup>8</sup> Vgl. Heuermann 1994.

seinen Assassinen (Martin Sheen) erwartet. CONAN THE BARBARIAN wurde schließlich zur mythischen Zusammenführung all dieser Motive.

#### 4.

CONAN THE BARBARIAN beginnt mit einem Friedrich Nietzsche-Zitat: „Was uns nicht tötet, macht uns nur stärker.“ In einer mythischen Vorzeit muss der junge Conan (Jorge Sanz) miterleben, wie die brutalen Reiter des Priesters Thulsa Doom (James Earl Jones) seine Eltern und das ganze Dorf niedermetzeln. Er kommt in Gefangenschaft und fristet seine Jugend an ein riesiges Mühlrad gekettet. Ein Gladiatorenlehrer kauft ihn frei und bildet ihn aus. Conan (Arnold Schwarzenegger) wird zum Helden der Arena, lernt Lesen und Schreiben und bekommt schließlich seine Freiheit geschenkt. Mit einem neuen Schwert kommt er zum ersten Mal in eine große Stadt.

Conan hat nur ein Ziel: Rache für den Tod seiner Eltern zu nehmen; er sucht den Herrscher eines Menschenopfer fordernden Schlangenkultes: Thulsa Doom. Zusammen mit dem Bogenschützen Subotai (Gerry Lopez) und der Söldnerin Valeria (Sandahl Bergman) bricht Conan auf, um Yasmina (Valérie Quennessen), die Tochter des Königs Osric (Max von Sydow), aus den Klauen der Sekte zu befreien. Bei dem Versuch, in Thulsa Dooms Heiligtum vorzudringen, wird Conan überwältigt und gekreuzigt. Ein Schamane (Mako) kann ihn zwar wiedererwecken, doch Valeria verspricht den Göttern dafür ihr eigenes Leben. Prompt wird sie von Thulsa Dooms Pfeil tödlich getroffen, als die Gefährten wiederum in den Tempel eindringen und Yasmina befreien. Conan tötet Doom und vollendet damit seine Mission. Er zieht mit Yasmina davon und – so erzählt es der Sprecher – krönt sich selbst zum König.

Die Obsession des gesamten Werkes von John Milius ist Joseph Conrads Passagenroman *Heart of Darkness* (1902). Er inspirierte ihn zu dem Drehbuch zu APOCALYPSE NOW, prägte seinen späteren Film FAREWELL TO THE KING (1989) und spielt auch eine prägende Rolle bei seiner Sicht des *Conan*-Stoffes: Conan ist der ‚verlorene Sohn‘, dessen Leben zu einer Reise ins ‚Herz der Finsternis‘ wird, um schließlich mit seinem dialektischen Gegenpart im Opferritual zu verschmelzen. Auf dieser leidgeprägten Passage nähert er sich dem gottgleichen Moloch Thulsa Doom an, stirbt gar den symbolischen Tod am Kreuz und erlebt eine schamanische Auferstehung. In späteren Interviews betonte Milius, CONAN THE BARBARIAN sei der einzige Film, der vollständig seinen Vorstellungen entspreche. Gleichzeitig ist er der einzige einer Reihe von ‚Barbaren‘-Filmen, dem eine inszenatorische Entsprechung zur archaischen Thematik gelingt. Milius bemüht sich um einen fast ethnographischen Realismus, der zwar aus Kulturen und Historien wild kompiliert, jedoch letztlich ein atmosphärisch bestechendes Bild der von Howard erfundenen ‚Hyborischen Epoche‘ beschwört. Der Schriftsteller hatte diese fiktive Epoche basierend auf archäologischen und historischen Versatzstücken unterschiedlicher Kulturen konstruiert und kontinuierlich weiterentwickelt. Wie sein Protagonist und Robert E. Howard selbst misstraut Milius den Errungenschaften der Zivili-

sation und sucht nach einem reduzierten, primitiven Stil, den er in weitgehend ruhigen, epischen Breitwandbildern, ausgewaschenen Erdfarben und einer opernhafte Musikunterma- lung von Basil Poledouris findet.

Die Exposition des Films kommt mit minimalem Dialog aus – Conans Vater berichtet vom „Geheimnis des Stahls“ – und ähnelt in ihrem ritualisierten Pathos den Opern Richard Wagners: Milius zelebriert die Vernichtung des Dorfes durch die grausamen Horden aus dem Osten und schließlich die Enthauptung von Conans Mutter durch Thulsa Doom selbst mit dem Schwert des Vaters. Der Regisseur dringt mit Vehemenz in die Welt klassischer Mythen vor. In der amerikanischen Rezeption scheint auch Arnold Schwarzenegger mit seinem gro- ben Akzent und seiner expressiven Mimik ins Gesamtbild zu passen; aus der Distanz wirkt allerdings gerade der Protagonist oft unfreiwillig komisch. Immer wieder wird betont, dass sich Conans Charakter ganz auf seine Veräußerlichung reduziert. Jede Gefühlsregung findet in Muskelkontraktionen Ausdruck. Eine grobe Form des Samurai-Ethos wird zur einzigen Nuance seiner Motivation. Subotai überragt ihn an Flinkheit, Valeria an Intelligenz. Thulsa Doom dagegen präsentiert sich als gnadenloser Apokalyptiker im Stile Charles Mansons weit differenzierter: Er ist das in sich ruhende, finstere Schicksal. Selbst dem eigenen Tod sieht er mit der Gewissheit entgegen, in dem Bezwinger weiterzuleben.

## 5.

Wie kein Film zuvor etablierte also John Milius' CONAN nach einem Drehbuch von Oliver Stone eine Ikonografie der heroischen Fantasy, die dankbar von der internationalen Popkul- tur aufgegriffen wurde. So tauchten *Conan*-Elemente in der zeitgenössischen Heavy-Metal- Musik auf: *Saxon*, *Bathory* und *Manowar* spielten mit dem muskelbepackten Barbaren-Image und reproduzierten die mythopoetischen *One-Liner* des Films: „Nur dem Schwert kannst Du vertrauen...“ Auf lange Sicht nannte sich eine britische Doom-Metal-Band ganz direkt *Conan* und bezog sich ästhetisch und inhaltlich auf die archaische Welt Cimmeriens, wie sie Howard für die *Conan*-Stories konstruiert hatte.

Im Kino zeigten sich die Auswirkungen nicht nur in Hollywood, auch das europäische Gen- rekino erzielte mit *ATOR L'INVINCIBILE* (1982) von Joe D'Amato oder *I BARBARI* (1987) von Ruggero Deodato eigene kleine Erfolge, die sich wiederum auf die *peplum*-Welle der italieni- schen 1960er-Jahre bezogen (die *Maciste*-, *Ursus*- und *Herakles*-Filme). In Hollywood drehte Don Coscarelli eine eher jugendaffine Variante von *Conan* mit *THE BEASTMASTER* (1982), Albert Pyun inszenierte *THE SWORD AND THE SORCERER* (1982) eher als Exploitation-Reißer mit Sex und Gewalt, und Roger Corman produzierte den ähnlich gelagerten *DEATHSTALKER* (1983) von James Sbardellati als amerikanisch-argentinische Koproduktion. Auch der Ani- mationsfilm *FIRE AND ICE* (1983) von Ralph Bakshi, der vor allem von Frank Frazettas Ge- mälde *DEATH DEALER* (1973) inspiriert wurde, beschrieb den Kampf eines blonden Hünen gegen eine Horde tierhafter Orks. In ihrer mitunter rassistisch anmutenden Dichotomie zwi- schen weißem Helden und Tiermenschen gehen die Rip-Offs des *Conan*-Universums weiter

als Milius' Film, knüpfen aber direkt an die unreflektierten *pulp*-Fantasien der *Weird Tales*-Geschichten an.

Im Gefolge der New-Hollywood-Ära, die den amerikanischen Film noch einmal als Kunstform etabliert hatte, formierte sich das Blockbuster-Konzept, das Steven Spielberg und George Lucas mit ihren eigenen mythischen Filmen *JAWS* (1975) und *STAR WARS* (1977) erfolgreich durchspielten. *CONAN THE BARBARIAN* wurde als Blockbuster entworfen, mit cross-medialem Marketing, Merchandise und Sequels, die jedoch nicht wie geplant umgesetzt wurden: Richard Fleischer drehte *CONAN THE DESTROYER* (1984) eher als leichtes Familienabenteuer, und in Fleischers Spin-Off *RED SONJA* (1985) spielte Schwarzenegger unter dem Namen Kalidor eine *Conan*-ähnliche Rolle. Milius und Schwarzenegger planten einige Jahre später ein ‚echtes‘ Sequel namens ‚King Conan‘, das jedoch nie gedreht wurde. Stattdessen setzten Hollywood-Filme das mythische Erfolgsrezept eher in jugendorientierten Spielarten um, als *THE DARK CRYSTAL* (1982), *LEGEND* (1983) oder *LADYHAWKE* (1985) von Richard Donner.

Während weltpolitisch ein neuer Kalter Krieg spürbar wurde und die Präsidentschaft Ronald Reagans den USA einen deutlichen Rechtsruck bescherte, reagierte Hollywood auf diese neue Politik der Stärke mit machistischen Hardbody-Actionfilmen und eskapistischem *World-Making*, das dem Publikum einen Ausweg aus der latenten Atomkriegsangst der frühen 1980er-Jahre ermöglichte. Das *World-Making* des Fantasyfilms basierte auf dem Entwurf ästhetischer Gegenwelten mit eigenen Gesetzen. Für einen kurzen aber sehr fruchtbaren Moment in der Filmgeschichte konnte der Film *CONAN THE BARBARIAN* diese beiden Konzepte zusammenführen: die muskelbepackte Allmachtsphantasie in einem dichotomisch konstruierten Universum, das einfache Lösungen versprach und doch von mythischer Poesie durchzogen wurde. Auch wenn spätere Versuche, dieses Konzept aufleben zu lassen, weniger erfolgreich und einflussreich waren, so bleibt *CONAN THE BARBARIAN* ein ikonischer Kultfilm seiner Ära Anfang der 1980er-Jahre, der prototypisch zeigt, wie Hollywood aus klassischen Mythen einen eigenen populären Mythos generieren kann, der bis heute Auswirkungen in unterschiedlichsten Medien zeigt.

\*\*\*

### Über den Autor

Marcus Stiglegger, Prof. Dr. phil. habil., Film- und Kulturwissenschaftler, lehrt an der Universität Regensburg, der Filmakademie Baden-Württemberg sowie an der DEKRA Hochschule für Medien Berlin, wo er auch Vizepräsident ist. Er war Gastprofessor an Universitäten in den USA und Österreich, war akademischer Oberrat in Siegen, wissenschaftlicher Assistent in Mainz und lehrte zudem an den Universitäten Mannheim, Klagenfurt, Wrocław

sowie an der ifs Köln. Arbeitsschwerpunkte: Genretheorie, Medienmythologie, Seduktionstheorie der Medien, Medienkulturanthropologie, Körpertheorie der Medien. Herausgeber der Schriftenreihen *Genre-Diskurs* (Springer VS Verlag), *Medien/Kultur* (Bertz+Fischer), *Kultur+Kritik* (Bertz+Fischer). Zahlreiche Monographien und Herausgeberschaften zu Filmästhetik, -geschichte und -theorie. Aktuelle Publikationen u. a.: *Handbuch Filmgenres*, Wiesbaden: Springer VS 2019; *Auschwitz-TV. Reflexionen des Holocaust in internationalen Fernsehserien*, Wiesbaden: Springer VS 2014; *Kurosawa. Die Ästhetik des langen Abschieds*, München: Edition Text+Kritik 2014. Kontakt: Marcus.Stiglegger@dekra.com.

## Filme

300 (USA 2006, Zack Snyder)

APOCALYPSE NOW (USA 1979, Francis Ford Coppola)

ATOR L'INVINCIBILE (ATOR – HERR DES FEUERS, Italien 1982, Joe D'Amato)

I BARBARI (DIE BARBAREN, USA/Italien 1987, Ruggero Deodato)

THE BEASTMASTER (BEASTMASTER – DER BEFREIER, USA/Deutschland 1982, Don Coscarelli)

CONAN THE BARBARIAN (CONAN, DER BARBAR, USA 1982, John Milius)

CONAN THE DESTROYER (CONAN, DER ZERSTÖRER, USA 1984, Richard Fleischer)

THE DARK CRYSTAL (DER DUNKLE KRISTALL, USA/Großbritannien 1982, Jim Henson/Frank Oz)

DEATHSTALKER (DER TODESJÄGER, Argentinien/USA 1983, James Sbardellati)

DILLINGER (JAGD AUF DILLINGER, USA 1973, John Milius)

EXCALIBUR (USA 1981, John Boorman)

FAREWELL TO THE KING (DER DSCHUNGELKÖNIG VON BORNEO, USA 1989, John Milius)

FIRE AND ICE (FEUER UND EIS, USA 1983, Ralph Bakshi)

GAME OF THRONES (TV-Serie, USA seit 2011, David Benioff/D. B. Weiss)

GLADIATOR (USA/Großbritannien 2000, Ridley Scott)

HEAVY METAL (Kanada/USA 1981, Gerald Potterton u.a.)

JAWS (DER WEISSE HAI, USA 1975, Steven Spielberg)

JEREMIAH JOHNSON (USA 1972, Sidney Pollack)

LADYHAWKE (DER TAG DES FALKEN, USA 1985, Richard Donner)

LEGEND (LEGENDE, USA/Großbritannien 1983, Ridley Scott)

RED SONJA (Niederlande/USA 1985, Richard Fleischer)

STAR WARS (KRIEG DER STERNE, USA 1977, George Lucas)

THE SWORD AND THE SORCERER (TALON IM KAMPF GEGEN DAS IMPERIUM, USA 1982, Albert Pyun)

TIME BANDITS (Großbritannien 1981, Terry Gilliam)

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE (Deutschland/USA 1984, Wolfgang Petersen)

THE WIND AND THE LION (DER WIND UND DER LÖWE, USA 1975, John Milius)

### Literatur

Barthes, Roland (2016) [1957]: *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp.

Fischer, Robert (1983): „Conan, der Barbar“. In: *Das Filmjahr 1982*. München: Heyne, S. 3.

Fritze, Christoph/Seeblen, Georg/Weil, Claudius (1983): *Der Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Giesen, Rolf (1983): *Der phantastische Film*. Ebersberg: Ed. 8 1/2.

Giesen, Rolf (1982): „Alle Macht der Fantasy?“ In: *Evangelischer Filmbeobachter* (August).

Heuermann, Hartmut (1994): *Medienkultur und Mythen. Regressive Tendenzen im Fortschritt der Moderne*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Hickenlooper, George/Pavlovic, Milan/Schifferle, Hans/Milius, John (1990): „Der talentierte Barbar“. In: *Steadycam* Nr. 25, S. 28–33.

Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W. (2000) [1944/1969]: *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Manthey, Dirk (Hg., 1982): *Helden und Mythen. Die Welt des Fantasy-Films*. Sonderband der Zeitschrift *Cinema* Nr. 5. Hamburg: IPV Pressevertrieb.

Sammon, Paul M. (1982): „Milius the Director“. In: *Cinefantastique* (April), S. 22–27.

Stiglegger, Marcus (2014): *Verdichtungen. Ikonologie und Mythologie populärer Kultur*. Hagen-Berchum: Eisenhut.

Stiglegger, Marcus (2012): „Souveränität, Transgression und Transzendenz als Fluchtpunkte einer anderen Moderne“. In: *getidan – Autoren über Kunst und Leben*, veröffentlicht am 8.7.2012, <https://bit.ly/2SxSDDX> (30.7.2018).

Stresau, Norbert (1984): *Der Fantasy-Film*. München: Heyne.