

Kriegergeist der Germanen

Evgeny Spodarev

1. Germanen und Römer: Zusammenstoß der Kulturen

Eine der ersten Begegnungen der Römer und Germanen fand im gallischen Feldzug des Julius Caesar (58-50 v. Chr.) statt. Caesar, der gegen Sueven am Rhein gekämpft hat, beschreibt sie als groß, kräftig, tapfer, und erfahren im Waffengebrauch. Ihre Sitten sind rau, aber rein. So trinken sie keinen Wein, weil er ihrer Meinung nach einen Krieger verweichlicht und ihn unfähig macht, Schwierigkeiten eines Krieges zu ertragen. Germanen sind ein freiheitsliebendes Volk und kennen (Caesar nach) keine Disziplin des Militärs. Sie härten ihren Körper ständig in Jagd und Krieg ab, und tragen selbst im Winter nur ein kurzes Fellgewand. Sie lernen bis zum mindestens 20. Lebensjahr keine Frauen kennen, weil die Keuschheit einen Krieger stark macht. Sie führen ein Nomadenleben und bleiben nirgendwo länger als ein Jahr ansässig, weil das ansässige Leben Abhängigkeiten schafft (z.B. vom Geld) und träge macht. Gesetz der Gastfreundschaft ist für die Germanen heilig. Ein Gast genießt vollen Schutz des Hausherrn und teilt mit ihm alles, was der hat. Caesar vergleicht sie auch mit Kelten, die er sehr gut kennt. So schreibt er, dass die Germanen nur Naturkräfte (Sonne, Mond und Feuer) verehren, und dass sie keine Priesterkaste wie Druiden haben. Seit mehreren Jahren haben die Germanen die keltischen Gebiete nördlich vom Rhein und der Donau annektiert und Gallier vertrieben, weil sie die Kelten, die im längeren Kontakt mit Kulturen des Mittelmeerraums in den Luxusgenuss gekommen sind und dadurch weich wurden, in Tapferkeit und Mut deutlich übersteigen. So war der Eindruck des römischen Kaisers, den die Germanen in ihm hinterließen haben. In ihrer Beschreibung ist Caesar nicht unparteiisch, wie wir später sehen werden. Viel objektiver ist Tacitus, der in seinem Werk „Germania“ um 100 n. Chr. eine genauere Kenntnis der Bräuche der Germanen zeigt. Er stellt ihre Sittenreinheit und Glaubensstärke dem Knechtsinn, Unzucht und Aberglauben der Römer gegenüber. Zwar lebte der *Virtus*¹ der Römer, d.h., die Tugenden der Tapferkeit und der militärischen Pflichterfüllung in der römischen Armee am Längsten, doch auch dort zeichnete sich im 2. Jh. n. Chr. der Verfall der Werte ab. Vielleicht deshalb dienten Germanen sogar in der Leibgarde des römischen Kaisers. Ab dem 1 Jh. n. Chr. begannen die römischen Kaufleute, germanische Gebiete zu durchqueren und Handel mit ihnen zu betreiben. Aber vor Allem setzten Römer die verbündeten germanischen Stämme als Schutzpuffer zwischen ihnen und den späteren Wellen der Völkerwanderung ein, um die Grenzen des Reiches (sog. Limes) zu schützen.

Welchen ersten Eindruck hatten die Germanen von der Begegnung der Kulturen? Dies zeigt am Besten eine Geschichte des Vellejus Paterculus, eines Offiziers vom Kaiser Tiberius, der unter ihm an der Elbe diente. Er beschreibt, wie einmal in einem Einbaum ein fürstlich geschmückter Greis über den Strom zum römischen Lager fuhr, um den Kaiser sehen zu dürfen. Tiberius erschien ihm in all seiner Pracht eines römischen Konsuls, mit Purpur und vergoldeter Rüstung. Nach langer schweigender Beobachtung sagte der Fürst: „Heute habe ich, o Caesar, Götter gesehen, von denen ich früher nur gehört hatte“. Diese erste

¹ Die Römer waren eine kriegerische Nation und in dieser Hinsicht den Germanen gleichgestellt. Dies zeigt vor allem die Tatsache, dass der Tempel des Janus Quirinus in Rom, der in den Friedensjahren geschlossen bleiben musste, bis zur Regierungszeit Oktavians (also in ca. 600 Jahren) nur zweimal (!) geschlossen war. Oktavian Augustus, dessen Regierung (Pax Augusta, 43 v. Chr.- 14 n. Chr.) als friedlichste in Roms Geschichte betrachtet wurde, war stolz darauf, dass zu seiner Zeit dieser Tempel drei Mal geschlossen blieb.

Bewunderung dauerte nicht lange, denn spätestens mit der verheerenden Niederlage des Quintilius Varus beim Teutoburger Wald im Jahr 9 n. Chr. begriffen die Germanen, dass die römischen „Götter“ sehr wohl besiegbare sind. Damals hatten die germanischen Stämme unter dem Feldherrn Arminius 3 römische Legionen niedergemetzelt. Die gefangenen Offiziere wurden den Göttern geopfert, und Varus nahm sich sein Leben.

Ab dem 3. Jh. n. Chr. überqueren germanische Stämme (Franken, Alamannen, Hermunduren, Burgunder, Sueven, Vandalen, usw.) Rhein und Donau und drängen tief in das römische Gebiet hinein, um dort neue Staaten zu gründen. Krieger und Bauern fanden sich plötzlich in milderem Klima vor, in einem Reich, wo luxuriöse Städte mit Villen und Thermen, Tempeln und Theatern durch einwandfreie Handelsstraßen miteinander verbunden waren. Dies alles hassten die Germanen jedoch zutiefst als einen goldenen Käfig, und zogen vor, Städte zu plündern und zu zerstören, als sich dort niederzulassen. Sie gründeten außerhalb der Ruinen der alten römischen Städte ihre neuen Dörfer, die später zu Städten heranwuchsen. Dies ist als Lebenswillen der neuen, unverbrauchten Kräfte der Völker zu deuten, die von den Römern die Fackel der Geschichte und der Zivilisation übernehmen sollten. Nicht umsonst hatten Germanen keine Tempelanlagen gebaut, denn ihnen schien es Beleidigung der Götter zu sein, sie in einer (Menschen)gestalt als Statuen darzustellen, wo ihre Götter in den heiligen Hainen hausten und wie Wotan in einer stürmischen Nacht als Anführer der wilden Jagd durch die Luft flogen. Natürlich hatten Germanen einen komplizierten Götterkultus und die Priesterschaft, auch Heiligtümer. Doch diese waren viel näher an die ursprüngliche indoeuropäische vedische Tradition geknüpft, als der Glaube von Römern und Griechen es zu der Zeit gewesen war. So vertrauten die germanischen Fürsten in wichtigen Entscheidungen den heiligen Weibern, Seherinnen, die ihnen den Willen der Götter offenbarten. Auf den gemeinsamen indoeuropäischen Ursprung deuten jedoch unterschiedliche Götternamen, wie z.B. der des Kriegsgottes *Tiu* (süddt. *Tiuz*, norddt. *Tyr*), der mit (lat.) *Deus* oder (gr.) *Zeus* gleichgesetzt werden kann. Dieser Name ist auch in der Bezeichnung „Deutsch“ übriggeblieben, d.h., das Land oder Volk des Gottes *Tiuz*.

2. Kriegergötter des germanischen Pantheons

Die Götter der Germanen waren ein „Secretum“, etwas sehr Verborgenes, was jedoch tief in das Menschenleben eingreift. Auch hier drückt sich der Kriegergeist der Germanen durch ihre Götter des Asen-Geschlechts (*Odin, Thor, Tyr*) aus, die alle kriegerische Züge ausweisen und das ältere Wanen-Geschlecht der friedlichen Göttern der Fruchtbarkeit, des Wohlstandes und der Meeresfahrt (*Freyja, Freyr, Njörd*) verdrängen. Vielleicht ist auch dieser Kampf der Göttergeschlechter auf den Paradigmenwechsel vom ansässigen Leben zum Nomadentum zurückzuführen, der zu Beginn der Ära der Völkerwanderung stattfinden musste, um den Menschenmassen neue Ideale beizubringen, wofür es sich zu kämpfen und zu sterben lohnt.

Um die Kriegerseele der Germanen besser verstehen zu können, bedarf es einer näheren Betrachtung ihrer Hauptgötter. Der Obergott der Germanen war *Odin* (süddt. *Wotan*, vom „ungestüm marschieren“), der Gott-Seelenführer der gefallenen Krieger in die Unterwelt, aber auch Gott des Sturms, des Krieges, der Runenweisheit und der Poesie. Diese Züge, die er teilweise von den anderen (älteren) Göttern *Thor, Tyr* und *Braghi* übernahm, deuten auf ein Kriegerideal der Germanen hin: ein Krieger ist nicht nur tapfer und bereit zu sterben, sondern auch weise, und ist der Kunst der Dichtung zugewandt.

Der Allvater *Odin* ist Gott des Heldentums und des Sieges. Er reitet auf dem achtbeinigen grauen Ross *Sleipnir*, besitzt zwei Raben (die *Hugin*, Gedanke und *Munin*, Gedächtnis heißen), die im Morgengrauen die Welt umfliegen und alle Geschehnisse dem *Odin* berichten:

*Hugin und Munin müssen jeden Tag
Über die Erde fliegen.
Ich fürchte, daß Hugin nicht nach Hause kehrt;
Doch sorg ich mehr um Munin.*

(Jüngere Edda, Gylfis Verblendung, 38)

Odins himmlische Gemach ist *Walhall*, in dem er mit auserwählten tapfersten gefallenen Krieger, *Einherjer*, wohnt. Walhall hat 540 Tore, durch jedes auf einmal 800 Einherjer eintreten können, um bei der Endschlacht der Welt am *Ragnarök* mit dem Wolf *Fenrir* (Personifizierung des unterirdischen Feuers) und *Muspells* Söhnen (Feuerriesen, außerirdisches Feuer) kämpfen zu können. Walhall ist mit Schilden bedeckt, erleuchtet wird sie durch das Glitzern der Schwerter und der Rüstung. Dort speisen die Einherjer mit Odin zusammen. Kriegsweiber *Walküren* servieren ihnen Met, den die Ziege *Heidrun* gibt. Odin ernährt sich nur vom Met (ein Symbol der dionysischen Enthusiasmus und des mystischen Rauschs). Die Speisen von seinem Tisch gibt er seinen zwei Wölfen *Geri* und *Freki* zu fressen. Nach dem Mahl kämpfen Krieger Odins gegen einander und töten einander, um am nächsten Tag wieder aus den Toten aufzuerstehen und erneut kämpfen zu können:

*Die Einherjer alle in Odhins Saal
Streiten Tag für Tag;
Sie kiesen den Wal, und reiten vom Kampf heim
Mit Asen Äl zu trinken;
Dann sitzen sie friedlich beisammen.*

(Jüngere Edda, Gylfis Verblendung, 41)

Dies ist eine sehr schöne Metapher, dass ein echter Krieger vom mystischen Enthusiasmus lebt. Er ist ständig bereit zu sterben, um erneuert wiedergeboren zu werden, Tag für Tag. Es unterstreicht die Notwendigkeit der ständigen Erneuerung der Seele. Wölfe Odins zeigen auf die Einsamkeit des Kriegers in seinem geistigen Kampf und auf den mystischen Ruf (Heulen des Wolfs), auf den die Seele ständig hören soll.

Zwölf Walküren weben das Schicksal der Kämpfer in den Schlachten:

*Geflochten ist es aus Fechterdärmen
Und stark gestrafft mit Streiterschädeln;
Kampfspeere sind die Querstangen,
der Webebaum Stahl, das Stäbchen ein Pfeil;
schlagt mit Schwertern Schlachtgewebe!*

(Ältere Edda, Walkürenlied)

Walküren sind unsichtbar für normale Sterbliche und erscheinen auf dem Schlachtfeld nur denjenigen Kämpfern, die fallen sollten, kurz vor dem Augenblicke des Todes. Nur die Seelen der Tapfersten von ihnen werden Walküren nach Walhall begleiten. Alle anderen gehen in das Totenreich der Unterweltgöttin Hel (vgl. engl. *hell*). Walküren angriffen und fesselten die Feinde, wobei sie ihre Schützlinge von den Banden befreiten und ihnen im Kampf halfen.

Odin verkörpert die Einweihung in die Weisheit. Dies zeigt seine Verbindung zu den Runen, die heilige Zeichen der germanischen Priester waren. Odin liebte die Weisheit so sehr, dass er ein Auge dem Riesen *Mimir* (Hüter der Weisheit) opfern musste, um aus der Quelle der Weisheit trinken zu dürfen:

Alles weiß ich, Odhin, wo dein Auge blieb:
In der vielbekannten Quelle Mimirs.
Meth trinkt Mimir jeden Morgen
Aus Walvaters Pfand: wißt ihr was das bedeutet?

(Jüngere Edda, Gylfis Verblendung, 16)

Es zeigt, dass ein Krieger bereit sein muss, Opfer zu bringen, die einen sehr schmerzen, um zur Weisheit zu gelangen. Weiterhin muss er sein Auge für die weltlichen Dinge verlieren, um die göttlichen Dinge mit dem zweiten Auge besser sehen zu können.

Die Verbindung Odins zur epischen Poesie zeigt der Mythos von der Geburt der Poetik (norddt. *Edda*). Nachdem Asen und Wanen einen Friedenspakt geschlossen haben, spukten sie in eine Schale. Aus ihrem Speichel wurde der Dämon *Kwasir* (vgl. russ. *Kwas*, ein Malzgetränk, das in einem Gärungsprozess zubereitet wird) geboren, der eine Verkörperung des mystischen Wissens war. *Kwasir* wurde von Gnomen getötet, die aus seinem Blut einen Met gemacht haben, der die göttliche Weisheit verleihen sollte. Odin hat sich im Zuge der langen Abenteuer dieses Mets bemächtigt, und gibt ihn nur an diejenigen Sterblichen weiter, die *Skalden* (Dichter, die Götter- und Heldengesänge aufbewahrt und weitergegeben haben, ähnlich wie Barden bei den Druiden) werden. Dies zeigt, dass der mystische Enthusiasmus und Weisheit durch Heldentaten und Siege erkämpft werden müssen, und dass Krieger auch einen apollinischen Strahl (Poetik) in sich tragen.

Ein anderer bedeutender Kriegergott ist *Thor* (suddt. *Donnar*), dessen Name im *Donnerstag* übriggeblieben ist. Thor besitzt eine Wunderwaffe, die Wurfaxt *Mjöllnir* (vgl. russ. *Molnija*, Blitz), eiserne Handschuhe und einen Zaubergürtel, der seine Kräfte vervielfacht. Thor ist Gott des Gewitters und des Sturms und dadurch der Fruchtbarkeit. Der Donner ist das Getöse seines Streitwagens, der von zwei Böcken gezogen wird. Seine Dauerbeschäftigung ist der Kampf mit den *Frostriesen* (Symbol der Urmaterie, aber auch des *Chaos* in Gegensatz zum *Kosmos* der Schöpfung), in dem er Götter und Menschen vor den Kräften des Chaos und Zerfalls schützt. Genau dies ist eine Pflicht des echten Kriegers, gegen Mächte der Dunkelheit für die heilige Ordnung auf Erden zu kämpfen. Der Hinweis auf die Fruchtbarkeit zeigt, dass die Unternehmungen eines Kriegers Früchte tragen sollen, also nicht erfolglos bleiben.

Der Kriegsgott *Tiu*, nach dem *Dienstag* (engl. *Tuesday*) benannt wurde, war früher Gott des Himmels und Vorgänger Odins als Obergott. Seine Waffe ist ein Speer, mit dem er das Recht und Verträge auf dem *Thing* (Ort der Volksversammlung der Germanen) schützt. Dies zeigt uns eine weitere Facette des echten Kriegers als Beschützers des Gesetzes. *Tiu* ist ein mutiger Siegesgott. Er hat seinen Arm als Pfand an den Wolf *Fenrir* verloren, als die Götter den Feuerwolf bändigen und ihm Zauberkesseln auferlegen wollten. *Fenrir* hat eingewilligt, aber als Pfand für seine Sicherheit verlangte er, dass jemand ihm die Hand in das Maul legt. Kein Gott wagte es, und dann hat sich *Tiu* bereit erklärt, dies zu tun, obwohl er wusste, dass er sich damit von seiner Hand verabschiedet. Dies zeigt, dass ein Krieger sich auch vor scheinbar hoffnungslosen Unterfangen nicht scheut, wenn es dem gemeinen Wohl dient.

3. Berserker

Eine weitere ganz typische Ausprägung des germanischen Kriegergeistes ist der Berserkerang. *Berserker* (norddt. Bärenkleider) waren Krieger, die statt des Panzers ein (meist Bären- oder Wolf-) Fell trugen. Auf dem Schlachtfeld ergriff sie die heilige Kampfwut, die ihnen eine ungewöhnliche Stärke, aber auch Unempfindlichkeit gegen Schmerz verlieh. Sie fürchteten weder Eisen noch Feuer und stürmten mitten in die Schlacht mit geschwungenen Schwertern, wie Wölfe heulend, auf den Feind. Dort, wo sie gegangen sind, stand weder Mensch noch Baum. Nach der Schlacht fielen Sie in die tiefe Erschöpfung. Berserker galten als Schützlinge Odins, und man berichtete, dass sie sich in ihrer Wut tatsächlich in die Bären oder Wölfe verwandelten, d.h., sie verbanden sich mit der archetypischen Kraft dieser Totentiere. Der Berserkerang war allen germanischen Stämmen (sowohl im Süden als auch im Norden) eigen. So hatten alle großen Wikingerkönige ihre 12 Berserker, eine Art Leibgarde, wie etwa der legendäre Dänenkönig Hrolf Kraki. Die jüngere Edda berichtet:

„Da sandte König Adils Boten zu Hrolf Kraki, seinem Stiefsohne, daß er ihm zu Hülfe käme, und versprach seinem ganzen Heere Sold so lange die Fahrt währte. Und der König selber sollte drei Kleinode erhalten, die er aus Schweden wählen würde. Aber Hrolf Kraki konnte ihm nicht zuziehen wegen des Kriegs, den er mit den Sachsen hatte. Doch sandte er ihm seine zwölf Berserker. Darunter waren Bödwar Biarki, Hialti der kühne, Hwitserkr der muthige, Wöttr, Widseti und die Brüder Swipdag und Beigudr. In diesem Kriege fiel König Ali und ein großer Theil seines Heers.“

Weiter, ... *„Da kamen König Mannen herein und trugen Scheite ins Feuer und machten es so groß, daß Hrolf und Seinen die Kleider brannten, und fragten, ob das wahr sei, daß Hrolf Kraki und seine Berserker weder Feuer noch Eisen scheuten. Da sprang Hrolf Kraki auf mit allen den Seinigen und rief: „Laßt uns mehren die Glut in Adils Gemach.“ Da nahm er seinen Schild und warf ihn ins Feuer, und lief über das Feuer, während der Schild brannte, und rief: „Der fürchtet kein Feuer, der drüber fährt.“ So thaten auch seine Mannen Einer nach dem Andern.“* (Jüngere Edda, Hrolf Kraki, 64)

4. Weg des Kriegers in der Gegenwart

Das Beispiel der Völker des Altertums wie Römer oder Germanen zeigt, dass Krieger zu sein vor Allem eine Geisteshaltung ist. Der Vergleich der Kriegertraditionen macht deutlich, dass der kämpferische Geist archetypische Züge aufweist, die allen Kulturen angehören, weil sie zeitlos sind.

Der Weg des Kriegers ist nicht einfach. Ein Held muss sich selbst wie einst Siegfried den Schwert seines Willens aus dem Meteoreisen (ein Symbol für höheres Ich) schmieden. Er muss den Weg der inneren Erkenntnis beschreiten, damit er seinen Vater (Geist) und seine Mutter (Materie) kennenlernt und somit sich seiner Unsterblichkeit bewusst wird. Danach stürzt er sich in den Kampf mit den Riesen und Drachen sowohl innerer (Laster) als äußerer Natur, um irgendwann seine Göttlichkeit zurück zu erlangen (Einzug in Walhall).

Der Kriegergeist ist in unserer Gegenwart genauso gefragt wie vor Tausend Jahren. Denn es werden immer Menschen gebraucht, die das Unrecht bekämpfen und Ordnung schaffen, die sich idealistisch in den Dienst einer höheren Sache stellen, die sich schwierigeren Proben unterziehen, um zu siegen. Und dieser Sieg ist in erster Linie ein Sieg über sich selbst, über sein tierisches Ich, denn der schwierigste Kampf ist immer mit sich selbst auszufechten.

Literatur:

1. Gaius Julius Caesar „Commentarii de bello gallico“
2. „Die Edda“. H. Hugendubel Verl., München, 2004
3. „Jüngere Edda“. Lodomir, Moskau, 1994.
4. E. H. Meyer „Mythologie der Germanen“, Athenaion, 1903.
5. Gaius Suetonius Tranquillus „De vita Caesarum“, Moskau, 1990.
6. Knauts Lexikon der Mythologie, Augsburg, 2000.

Westerstetten, den 28.12.2010