

Das Khuzdul - das Zwergische

Ähnlich wie bei der Schwarzen Sprache und dem Orkischen ist die Überlieferungsbasis des Khuzdul nur sehr kläglich. Wir finden in Tolkiens Werken nur sehr wenige Beispiele für das Zwergische. Meistens sind es einzelne Wörter, die als Ortsnamen bzw. -beschreibungen dienen; ein einziger Satz in Khuzdul, von Gimli in der Schlacht um die Hornburg ausgerufen, verdient die Bezeichnung Satz eigentlich gar nicht, und selbst die viel versprechenden Zwergenrunen, die uns im Hobbit und im Herrn der Ringe begegnen, sind bei näherer Betrachtung wenig geeignet, die magere Ausbeute zu vergrößern. Aber bevor wir uns einer Wörterliste widmen, soll ein kurzer Abriss über das Khuzdul die historischen Hintergründe im Rahmen Mittelerdes darstellen.

Die Entstehung und Entwicklung des Khuzdul

Ihre Sprache wurde den Zwergen von Aulë gegeben, wie uns das Silmarillion verrät, denn als ihr Erschaffer erdachte er sich eine Möglichkeit, damit sie sich untereinander verständigen konnten. (Wenn man bedenkt, dass die Zwerge zunächst seelenlos waren und nur durch die Gedanken Aulës belebt, wäre eine Sprache für sie eigentlich gar nicht nötig gewesen. Dennoch hat Aulë sich die Mühe gemacht, ihnen zuallererst die Sprache zu geben. Als seine Geschöpfe - man möchte eher sagen: Marionetten - hätte er ihnen sicherlich auch ohne Sprache die Kunst des Schmiedens etc. beibringen können. Allerdings, die Sprache Ilúvatars war das erste, was die Valar vernahmen und sie waren durch ihre "Sprache" der Musik - in Töne gefasste Gedanken - am Schöpfungsakt beteiligt, sodass kaum verwunderlich ist, wie wichtig die Sprache eben auch Aulë erschien.)

Passend zu ihrer Gestalt und ihrem Wesen bekamen die Zwerge eine Sprache, die in den Ohren anderer Wesen harsch und vielleicht auch abweisend klang, sogar von misstönend ist die Rede.

Da das Khuzdul auf Aulë zurückgeht, ist es eigenständig, nicht von anderen Sprachen beeinflusst (allerdings könnte man annehmen, dass es Elemente des Valarischen in sich birgt), hat aber seinerseits wohl etwas auf das Adunaische abgefärbt.

Im Laufe der Zeit war das Khuzdul nur wenigen Veränderungen unterworfen und somit eine langlebige Sprache. Obgleich die Zwerge in unterschiedlichen Regionen "Dialekte" entwickelten, war die Verständigung untereinander immer gesichert. Selbst da, wo das Khuzdul keine Umgangssprache mehr war, wurde es weiterhin gelehrt und kann somit als Hoch- und Buchsprache bezeichnet werden.

Die Zwerge hüteten ihre Sprache übrigens wie einen ihrer unzähligen Schätze. Nur ausgewählten Außenstehenden gewährten sie das Wissen um die Zwergensprache. Nicht-Zwerge taten sich allerdings sehr schwer mit dem Erlernen des Khuzdul, sodass kaum jemand, der kein Zwerg war, das Khuzdul wirklich beherrschte.

Da sie ein solches Geheimnis um ihre Sprache machten, verständigten sich die Zwerge in Gegenwart anderer Wesen niemals in ihrer Muttersprache. Für sie war das keine Schwierigkeit, denn das Aneignen fremder Sprachen (in der Regel die, mit denen sie es in ihrem Umfeld und durch geschäftliche Beziehungen zu tun hatten) zum täglichen Gebrauch, bereitete ihnen wenig Probleme.

In diesem Zusammenhang sei auch darauf hingewiesen, dass die Namen der Zwerge, wie wir sie in Tolkiens Werken finden, nicht dem Khuzdul angehören, weil ein Zwerg seinen wahren

Namen ebenso geheimhielt wie seine Sprache, was von Tolkien wiederholt betont wurde. Deshalb habe ich in meiner Wörterliste auch die Namen Khîm, Ibun und Mîm nicht aufgenommen, obwohl sie in verschiedenen Nachschlagewerken dem Khuzdul zugerechnet sind.

Tolkien sagt selbst zur Herkunft der Namen, dass er sie aus der Älteren Edda entliehen hat. (HoMe, RotS 246.)

Neben ihrer Lautsprache hatten die Zwerge übrigens auch eine Gebärdensprache entwickelt, die der stummen Kommunikation diene und sicherlich häufig von Nutzen war, man denke an Kampfsituationen oder Verhandlungen. Die Gebärdensprache zeigte sich regional und nach Gruppenzugehörigkeit sehr unterschiedlich.

Eine Wörterliste

Anmerkung: Um möglichst nah an der Bedeutung zu bleiben, die Tolkien den Wörtern des Khuzdul gegeben hat, werde ich immer auch die englische Übersetzung mit anführen. Beginnen will ich mit der Primärliteratur, als da wären:

- Der Herr der Ringe (LotR),
- Das Silmarillion (SIL),
- Nachrichten aus Mittelerde (UT)

Die Seitenangaben in Klammern beziehen sich übrigens auf die englischen Ausgaben, die im Quellenverzeichnis genannt sind, da ich in der Hauptsache mit ihnen arbeite; daher auch die Abkürzungen. Doppelte Nennungen aus verschiedenen Werken sind nicht aufgeführt. (Den Begriff "Azaghâl" finden wir zum Beispiel im Silmarillion aber auch in den Nachrichten aus Mittelerde.) Die Worte die mir beim Durchsehen der Literatur als erstes über den Weg gelaufen sind, haben Eingang in diese Liste gefunden.

Der Hobbit bietet leider überhaupt keine Ausbeute, obwohl die Zwerge hier eine Hauptrolle spielen; aber das Khuzdul begegnet uns nicht. Die anfangs viel versprechende Runenschrift auf Thorins Karte entpuppt sich als Englisch.

Silmarillion

Azaghâl (229) = Fürst von Belegost, keine Bedeutung überliefert

Gabilgathol (99) = Great Fortress (Belegost) = Große Festung

Khazâd (99) = Dwarves= Zwerge

Khazad-dûm (39) = Dwarrowdelf = Zwergen-Halle, Zwergen-Herrensitz; dûm = mansion(s) = wahrscheinlich Mehrzahl oder Sammelwort

Mahal (39) = zwergischer Name für Aulë, vielleicht als "Schöpfer" oder "Erschaffer" zu verstehen

Tumunzahar (39) = Hollowbold = Höhle-steil?, gemeinhin mit Hohlburg übersetzt

Nachrichten aus Mittelerde

Gamil Zirak (99) = "The Old", Old Silver = Altes Silber

Sharbhund (128) = Bald Hill = Kahler Hügel, Kahle Anhöhe, gemeinhin Kahlkopf

Tharkûn (514) = Staff-man = Stab-Mann, Bezeichnung für Gandalf

Der Herr der Ringe

Azanulbizar (276) = Dimrill Dale, Vale of Dim Streams = Schattenbachtal, Tal der schattigen Bäche

Barazinbar = Redhorn = Rothorn

Baruk Khazâd! Khazâd ai mênu! (522) = Axes of the Dwarves! The Dwarves are upon you! = Äxte der Zwerge! Zwerge auf euch! (besser vielleicht: Die Zwerge sind über euch!)

Bundushatûr (276) = Cloudyhead = Wolkenkopf, Kopf-Wolken?

Kibil-nâla (276) = Silverlode = Silber-Ader?, übersetzt mit Silberlauf

Mazarbul = Chamber of ... (313) Chamber of Records = Kammer der Aufzeichnungen

Shatûr (276) = Cloud = Wolke, Abkürzung von Bundushatûr

Zirak-zigil (276) = Silvertine = Silberzake, gemeinhin übersetzt mit Silberspitze

Etwas versteckt finden sich im Herrn der Ringe zudem noch zwei (oder sogar drei) weitere Wörter in Khuzdul. Dafür müssen wir die Inschrift auf Balins Grab in Moria betrachten, die aus Angerthas Moria besteht und zunächst einmal folgendes wiedergibt:

BALIN
FUNDINUL
UZBADKHAZADDÛMU
BALINSONOFFUNDINLORDOFMORIA. (311)

Gandalf sagt, die Inschrift bestehe aus der Sprache der Menschen und Zwerge. Demzufolge bedeuten die ersten drei Zeilen dasselbe wie die vierte. Khazaddûm erklärt sich von selbst und wir können das Uzbad als Lord (Herr) identifizieren. Das abschließende u sollte demnach das of (von) sein.

Bleibt noch das UL bei FUNDINUL (wir erinnern uns: Zwergennamen sind nicht in Khuzdul), das irgendwie mit son of (Sohn von) in Übereinklang gebracht werden muss. Das u müsste eigentlich als of (von) gelten, nur erscheint es mir wenig sinnvoll dem L die Bedeutung son (Sohn) zu geben. Noch seltsamer ist meiner Ansicht nach, dass das UL bei Fundin untergebracht ist, wenn man an skandinavische Sprachen denkt. Eher sollte es BALINUL (Balin Sohn von) heißen.

Wir kommen hier also so nicht weiter. Ich tendiere stark zu der Annahme, dass das UL einem Suffix entspricht - hier in der Bedeutung von Balin (Sohn) Fundins. Das Sohn taucht geschrieben nicht auf, ergibt sich aber aus dem Kontext der Inschrift.

Unterstreichen kann man die Suffix-Erklärung zum Beispiel, wenn man die Wörter Khuzdul oder Mazarbul betrachtet. Beide Male habe wir es mit einem Suffix zu tun: Dwarvish, (Zwergisch) und Records (Aufzeichnungen).

Das Kh in Khazâd weist in der geschriebenen Form übrigens darauf hin, dass kh eine bestimmte Lautbedeutung im Khuzdul hat, denn es besteht aus einer K-Rune und dem Zusatz +k. Aber dazu unten noch etwas mehr.

Wir können die Wörterliste also ergänzen.

-u = of = von

-ul = -s oder -ish als Suffix

Uzbad = lord = Herr

Alle weiteren Wörter des Khuzdul müssen wir uns aus der Sekundärliteratur suchen; genauer: der History of Middle-earth.

aglab (WotJ 395) = language = Sprache

Buzundush (ToI 167) = Blackroot = Schwarzwurzel, schwarze Wurzel

felak (PoM 352) = Bedeutung von breitschneidiger Meißel, kleiner Axtkopf
 felakgundu (PoM 352) = cave-hewer = "Höhlen-Hauer", Höhlenbewohner, gemeinhin mit Höhlenschleifer übersetzt
 felek (PoM 352) = hew rock = hauen, behauen Stein, behauener Stein?
 Gabilân (WotJ 336) = Great River = Großer Fluss, Name des Sirion
 Gundabad (PoM 301) = Untertage-?, als originaler Zwergenausdruck bezeichnet
 gundu (PoM 352) = underground hall = Untergrund-Halle, Halle untertage?
 gunud (PoM 352) = delve underground, excavate, tunnel = Untertage graben oder forschen, ausgraben, aushöhlen, ausschachten, untertunneln
 iglishmêk (WotJ 395) = gesture-language = Gebärden-Sprache
 Narag-zâram (RotS 466) = Black Pool = Schwarzer Teich, Tümpel
 Nargûn (RotS 466) = Mordor = Schwarzes Land
 Nulukkhizdîn (WotJ 180) = Nargothrond = Narog-Festungsgewölbe
 Rukhs (WotJ 391) = Orc = Ork
 Rakhâs (WotJ 391) = Orcs = Orks
 Sigin-tarâg (PoM 321) = Loangbeards = Langbärte
 Zigil-nâd (PoM 279) = Silverlode = Silber-Ader?, Silberlauf

Mit dieser Grundlage können wir uns die vorhandenen Wörter noch einmal ansehen, denn es lässt sich ein wenig interpretieren bzw. die Wörter können zum Teil auseinander genommen werden.

Abschließend soll noch eine Besonderheit des Zwergischen angesprochen werden. Wie es scheint, basiert es in Teilen auf so genannten Radikalen, das sind Wortstämme oder Wortwurzeln, wie wir sie zum Beispiel im Hebräischen, aber auch bei den Kanji-Zeichen des Chinesischen/Japanischen finden.

So wird für narag = black das Radikal NRG angegeben. (RotS 466), es sind also nur die Konsonanten vorhanden, während sich die Vokale aus dem Satzkontext ergeben müssen. Mit diesen Radikalen ließen sich in unterschiedlichen Kombinationen Wörter bilden, die alle mit dem Begriff Schwarz zu tun haben.

Aus den wenigen Angaben ist es schwierig ein System zu erkennen, deshalb habe ich in der nun folgenden, kompletten Wortübersicht die gesicherten Radikale unterstrichen, während meine eigenen Überlegungen kursiv sind. Manchmal ist kein vernünftiges Radikal zu ersehen.

Vervollständigte Wortliste

aglab (WotJ 395) = language = Sprache [GL]
 ai (WortR 20) = von aya = upon = über, aus Gimlis Schlachtruf
 Azaghâl (SIL 229), Fürst von Belegost, keine Bedeutung überliefert
 Azanulbizar (LotR 276) = Dimrill Dale, Vale of Dim Streams = Schattenbachtal, Tal der schattigen Bäche [ZN]-[BZR] ZNBZR
 azan? (RotS 466) = dim, dark = schattig, dunkel [ZN]
 baraz = red, ruddy = rot, rötlich [BRZ]
 Barazinbar (LotR 276) = Redhorn = Rothorn [BRZ]-[MBR] BRZMBR
 Baruk = axes = Äxte [BRK]
 Baruk Khazâd! Khazâd ai mênu! (LotR 522) = Axes of the Dwarves! The Dwarves are upon you! = Äxte der Zwerge! Zwerge auf euch! (besser vielleicht: Die Zwerge sind über euch!), wörtlich vermutlich als "Äxte, Zwerge! Zwerge über euch!" zu übersetzen.
 Bizar = dale, valley = Tal [BZR]
 Bundushatûr (LotR 276) = Cloudyhead = Wolkenkopf, Wolkiger Kopf? Da das shatûr für sich genommen mit Wolken übersetzt wird, ist Kopf-Wolken am wahrscheinlichsten, sollte das u

vor shatûr das "von" sein, könnte man auch poetisch Kopf von Wolken - auf den Berggipfel bezogen - sagen. Betrachten wir die Übersetzung Cloudyhead wäre es auch möglich, dass das -ushatûr als Adjektiv wolkig dient und das Bundu "Kopf" heißt. Aber das muss Spekulation bleiben.

Bund(u)? = head = Kopf [BND]

Buzundush (ToI 167) = Blackroot River = Schwarzwurzel-Fluss, schwarze Wurzel oder eher dunkle Wurzel? [ZN][DSH]

Buzun? = black = Schwarz, hier vermutlich eher "dunkel". Vgl. azan.

dûm = mansion(s) = Herrnsitz, wahrscheinlich Mehrzahl oder Sammelwort; Verbindung zu Carn Dûm (?-Herrnsitz) ist wahrscheinlich, da auch Gundabad zwergischen Ursprungs sein soll und die Nähe beider Orte für eine sprachliche Beziehung spricht.

Dush? = root = Wurzel

felak (PoM 352) = Bedeutung von breitschneidiger Meißel, kleiner Axtkopf

felakgundu (PoM 352) = cave-hewer = Höhlen-Behauer?

felek (PoM 352) = hew rock = hauen, behauen Stein, behauener Stein?

Gabilân (WotJ 336) = Great River = Großer Fluss/Strom, Name des Sirion, vermutlich als "Großer" zur interpretieren, da das Wort Fluss nicht zu erkennen ist und das -ân mir wie ein Suffix erscheint.

Gabilgathol (SIL 99) = Great Fortress (Belegost) = Große Festung

gabil = great = groß(e)

Gamil Zirak (UT 99) = "The Old", Old Silver = Altes Silber

Gamil = old = alt

Gathol = Fortress = Festung

Gundabad (PoM 301) = Untertage-?, als originaler Zwergenausdruck bezeichnet

gundu (PoM 352) = underground hall = Untergrund-Halle, Halle untertage?

gunud (PoM 352) = delve underground, excavate, tunnel = Untertage graben oder forschen, ausgraben, aushöhlen, ausschachten, untertunneln

iglishmêk (WotJ 395) = gesture-language = Gebärden-Sprache [GL]

Inbar = horn = Horn, aus Baraninbar [MBR]

Khazâd (SIL 99) = Dwarves = Zwerge [KZD]

Khazad-dûm (SIL 39) = Dwarrowdelf (englische Wörterbücher geben keine Auskunft, da Begriffe nicht mehr geläufig) = Zwergen-Halle, Zwergen-Herrnsitz, Tolkien hat Dwarrowdelf mit 'Dwarves mine' = Zwergen-Mine übersetzt. (PoM 44)

Kheled-zarâm = Mirror-mere = Glas-Teich, Spiegel-Teich, gemeinhin Spiegel-See

Kheled = glass = Glas, Spiegel

Kibil-nâla (LotR 276) = Silverlode = Silber-Ader?, übersetzt mit Silberlauf

Kibil = silber(n)?

Mahal (SIL 39) = zwergischer Name für Aulë, vielleicht als "Schöpfer" oder "Erschaffer" zu verstehen. Interessanterweise findet sich das Wortelement "mahal" im valarischen Begriff "mahalma" (WotJ 399), was Thron bedeutet, somit käme eventuell auch eine Übersetzung mit "Thron(ender)" in Frage.

Mazarbul = Chamber of ... (LotR 313) Chamber of Records = Kammer der Aufzeichnungen [MZR]

Mazarb-? = Record = Aufzeichnung

mênu (WotR 20) = you (pl.) = euch

Narag-zâram (RotS 466) = Black Pool = Schwarzer Teich, Tümpel [NRG]-[ZRM] NRGZRM
narag = black = schwarz [NRG]

Nargûn (RotS 466) = Mordor = Schwarzes Land [NRG]

Nulukkhizdîn (WotJ 180) = Nargothrond = Narog-Festungsgewölbe

Rukhs (WotJ 391) = Orc = Ork [RKS]

Rakhâs (WotJ 391) = Orcs = Orks [RKS]

Sharbhund (UT 128) = Bald Hill = Kahler Hügel, Kahle Anhöhe, gemeinhin Kahlkopf

Shatûr (LotR 276) = Cloud = Wolke. Abkürzung von Bundushatûr

Sigin-tarâg (PoM 321) = Longbeards = Langbärte

sigin = long = lang

Tarâg = beards = Bärte

Tumunzahar (SIL 39) = Hollowbold = Höhle-steil?, gemeinhin mit Hohlburg übersetzt

Tharkûn (UT 514) = Staff-man = Stab-Mann, Bezeichnung für Gandalf

-u = of = von

-ul = -s oder -ish als Suffix

ûl (RotS 466) = streams = Wasserläufe, Flüsschen, Bäche

Uzbad (LotR 311) = lord = Herr

Zâram = Pool = Teich [ZRM]

Zigil-nâd = Silber-Ader, Silberlauf

Zirak-zigil (LotR 276) = Silvertine = Silberzacke, gemeinhin übersetzt mit Silberspitze

[ZRK]- [ZGL] ZRKZGL

zirak = silver = Silber [ZRK]

Zigil = tine = Zacke oder Silber [ZGL]

Da wir es sowohl beim Kibil als auch beim Zirak mit dem Wort Silber zu tun haben, kann man vielleicht von zwei Annahmen ausgehen: dass die Zwerge mehrere Wörter für einen Begriff benutzten oder dass der Ausdruck Silber unterschiedlichen Sinn hat.

Möglich wäre zum Beispiel, dass einmal vom Silber als Nomen (das Silber) und als Adjektiv (silbern) die Rede ist. Da in Gamil Zirak das Zirak offensichtlich ein Nomen ist, wäre das Kibil dann als Adjektiv zu werten, was aus dem Kibil-nâla (dem Silberlauf) den "silbernen Lauf" machen würde. Auch hier gilt wieder, dass diese Vermutungen reine Spekulation sind. Noch etwas verwirrender wird das Ganze, wenn wir den Begriff Zigil-nâd hinzunehmen, der ebenfalls Silberlauf bedeuten soll. Damit hätten wir Wort Nummer drei für Silber und gleichzeitig noch Wort Nummer zwei für "Zacke, Spitze".

Die Aussprache

An besonderen Merkmalen bei der Aussprache des Khudzul sind zu nennen:

sh - ähnlich wie das deutsche "sch"

th - gehauchtes t

kh gehauchtes h

z - stimmhaftes s

th und kh sind - wie weiter oben schon angedeutet - unterschiedlich zu sprechen, als man es

aus anderen Sprachen Mittelerdes kennt, th und kh kann man sich ungefähr so vorstellen:
K'hazâd, T'harkûn oder Nuluk'k'hizdîn.

Abkürzungen die History of Middle-earth (HoMe) betreffend:

WotJ = War of the Jewels (Band 3)

PoM = Peoples of Middle-earth (Band 3)

ToI = Treason of Isgard (Band 2)

RotS = Return of the Shadow (Band 2)

WotR = The War of the Ring (Band 2)

Quellen:

The Lord of the Rings, HarperCollinsPublishers, London 1995.

The Silmarillion, HarperCollinsPublishers, London 1999

Unfinished Tales, HarperCollinsPublishers, London 1998

The History of Middle-earth, HarperCollinsPublishers, London 2002 (dreibändige Ausgabe)

Jim Allan, An Introduction to Elvish, Brans Head Books, Helios Glenfinnan I verness-shire
2002

Heru im Januar 2006