

# Keltische Ortsnamen in der Schweiz und ihre Entwicklung

Geschichte 3. Semester

im Februar 1996

von

St. Toggweiler

Klasse IA94

Dozent: Dr. R. Käser

HTL Brugg-Windisch

## **Inhaltsverzeichnis**

## Kurze Uebersicht über die germanische Götterwelt

Ich hatte mir die Aufgabe gestellt, Ortsnamen der Schweiz zu suchen, die die Götter sind in zwei Gruppen aufgeteilt, die Asen und die Wanen. Am Anfang führten sie viel Krieg gegeneinander, dieser wurde jedoch durch einen Friedensvertrag beendet.

einige germanische Götter:

- Odin oder Wotan: Er ist der höchste der Asen. Der Name ist heute noch in der englischen Wochentagsbezeichnung Wednesday bezeugt. Odin hat eines seiner Augen durch göttliches Wissen ausgetauscht. Er hatte sich am Baume Yggdrasil selbst Scheingehängt, daher wird er auch manchmal als „Hängegott“ bezeichnet, und dabei fand er auf dem Boden die Runen.
- Tyr: in engl. Tuesday, allem. zisch-tig. Er war ursprünglich der Gott des Krieges und der Volksversammlung, des Thing, wurde jedoch später von Odin als Kriegsgott verflügelt. Im Runenalphabet blieb jedoch die T-Rune (Tyr-Rune) die Sieg verlieh.
- Thor oder Donar: in engl. Thursday, Donners-tag. Er ist sehr stark mit seiner Waffe Mjöllnir, einem Hammer. Für Kriegslisten und Tuschungen sind jedoch Odin und Loki zuständig.
- Loki: Er war der trickreichste aller Götter, den er war ein grosser Verwandlungskünstler.

## Die Runen und ihre Anwendung

### Die Runenlehren

Heil, der sie wies!  
Heil, der sie weiss!  
Er wahre sie wohl!  
Heil, die sie hörten!

#### A. Die Entstehung der Runen

1

Zeit ist's zu raunen  
auf dem Rednerstuhl  
an dem Urborn Urds.  
Ich schaute und schwieg,  
ich schaute und sann,  
lauscht auf der Manner Mund:

2

Von Runen hört ich reden -  
sie verrieten die Deutung  
vor der Halle Hars;  
in der Halle Hars  
hört ich sagen so:

3

Runen sollst du finden  
und rtliche Stbe,  
gar stolze Stbe,  
gar starke Stbe,  
die gertet der Redeherr  
und gewirket Weltmchte  
und geritzt der Raterfirst.

4

Dann zeigt sich's recht,  
wenn du nach Runen fragst,  
den raterentsprossnen,  
wie sie wirkten Waltmchte,  
und sie zog der Zauberherr:  
wer Verstand hat, bleibt stumm.

B. Odins Runenerwerbung

1

Ich weiss, dass ich hing  
am windigen Baum  
neun Nchte lang,  
mit dem Ger verwundet,  
geweiht dem Odin,  
ich selbst mir selbst,  
an jenem Baum,  
da jedem fremd,  
aus welcher Wurzel er wchst.

2

Sie spendeten mir  
nicht Speise noch Trank;  
nieder neigt ich mich,  
nahm auf die Runen,  
nahm sie rufend auf;  
nieder dann neigt ich mich.

3

Neun Hauptlieder  
lernt ich vom hehren Bruder  
der Bestla, dem Bthornsohn;  
von Odrrir,  
dem edelsten Met,  
tat ich einen Trunk.

4

Zu wachsen begann ich

und wohl zu gedeihn,  
weise ward ich da;  
Wort mich von Wort  
zu Wort fhrte,  
Werk mich von Werk  
zu Werk fhrte.

5

Nun sind Hars Reden  
in seiner Halle gesagt,  
gar rtlich Reckenshnen,  
nicht rtlich Riesenshnen.  
Heil, der sie wies!  
Heil, der sie weiss!  
Er wahre sie wohl!  
Heil, die sie hrten!

C. Die Ausbreitung der Runen

1

Sie schuf er,  
sie schnitt er,  
sie ersann Siegvater,  
durch den Trank,  
der getropft war  
aus Heiddraupnirs Haupt  
und aus Hoddrofnirs Horn.

2

Sie wirkt er,  
sie webt er,  
sie alle setzt zusammen er  
auf dem Thing,  
da die Degen ziehn  
zu gerechtem Gericht.

3

Auf dem Berg stand er  
mit Brimirs Schneiden,  
trug auf dem Haupt den Helm;  
da sprach Mimirs Mund  
wahres Weisheitswort  
und redete Runenkunde:

4

Runen sollst du lernen  
und rtliche Stbe,

Stbe gar stark,  
Zeichen voll Zauberkraft,  
wie sie zog der Zaubherr,  
wie sie wirkten Weihgtter,  
wie sie ritzte der Raterfrst.

5

Dain bei den Alben,  
Dwalin bei den Zwergen,  
Odin im asenreich,  
Alswinn im Jtenreich;  
auch ich ritzte einige.

6

So ritzte Thund  
vor der Tage Beginn;  
dort erhob er sich,  
von wo heim er kam.

7

Abgeschabt waren alle,  
die eingeritzt waren,  
und in den mchtigen Met gemischt,  
und weiten Weg gesandt;  
die sind bei den Asen,  
die sind bei den Alben,  
die bei weisen Wanen,  
die in der Menschen Macht.

D. Wo Runen stehen  
Auf den Schild sind sie geritzt,  
der steht vor der schimmernden Gttin,  
auf Arwakers Ohr  
und auf Alswinns Huf,  
auf das Rad, das sich dreht  
unter des Donners Wagen,  
auf Sleipnirs Zhne  
und die Zunge Bragis,  
auf des Schlittens Kufen  
und den Schnabel des Adlers,  
auf des Bren Pranke  
und die Pfoten des Wolfes,  
auf blutige Schwinge  
und der Brcke Stoss,  
auf der Heilbringerin Hand  
und der Helferin Spur,

auf Glas und auf Gold  
und auf guten Kleinod,  
in den Wein und ins Bier  
und auf gewohnten Sitz,  
auf Gungnirs Spitze  
und auf Granis Brust,  
auf der Norne Nagel  
und der Nachteule Schnabel.

E. Runengebrauch

1

Siegrunen lerne,  
willst du Sieg haben!  
Auf den Schwertknauf schneide sie,  
auf die Blutrinne  
und des Rckens Breite  
und ruf zweimal zu Tyr!

2

lrunen lerne,  
soll eines anderen Weib  
nicht trgen dein Vertrauen!  
Aufs Horn soll man sie ritzen  
und auf den Handrcken  
und ziehn auf den Nagel 'Not'.

3

Den Becher soll man segnen  
und vor bsem sich schirmen,  
werfen Lauch in den Labetrunk;  
dann bin ich gewiss,  
dass Bses dir nicht  
gemischt wird in den Met.

4

Gebrrunen brauche,  
willst zur Geburt du helfen,  
lsen das Kind vor der Kreissenden!  
Auf die Hand soll man sie graben  
und um die Glieder sie spannen,  
bei den Disen Gedeihn erlehn.

5

Brandungsrunen brauche,  
wenn du bergen willst  
auf der Fahrt das Flutenross!

Man brennt sie auf den Steven  
und auf des Steuers Blatt  
und ritzt auf die Ruder sie.  
Nicht ist so schwer die Brandung  
noch so schwarz die Woge:  
zum Hafen kommst du heil.

6

Astrunen lerne,  
wenn ein Arzt du sein  
und Krankheit erkennen willst!  
Man ritzt sie auf die Borke  
und des Baumes Gezweig,  
der ostwrts die ste streckt.

7

Rederunen lerne,  
soll kein Recke ein Leid  
grimmig vergelten dir!  
...

8

Denkrunen lerne,  
soll der Degen keiner  
deinen Verstand bestehn!  
...

9

Das sind Buchenrunen,  
das sind Gebrunnen  
und alle lrunen  
und kstliche Kraftrunen  
dem, der sie unversehrt  
und unverstrt  
sich zum Heil behlt.  
Ntz es, vernahmst du's,  
bis die Gtter vergehn!

F. Runenzauber an Toten  
Oft kommt heilsamer Rat  
aus hartem Balg,  
der bei Hten hngt  
und bei fellen flattert  
und baumelt bei Bsewichten.

G. Runenweissagung



Weisst du zu ritzen?  
 Weisst du zu raten?  
 Weisst du zu frben?  
 Weisst du zu fragen?  
 Weisst du zu wnschen?  
 Weisst du zu weihen?  
 Weisst du zu schicken?  
 Weisst du zu schlachten?

## Die Entwicklung der Runenschrift

Die Runenschrift deren Alphabet Futhark heisst wird nach in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Die Urform wird altes Futhark genannt, da es eigentlich im ganzen germanischen Gebiet bis etwa ins 6.Jh.n.Chr. berall gleich geschrieben wurde, dieses Futhark umfasst 24 Zeichen. Das jngere Futhark ist somit nicht mehr Einheitlich:

- die Zeichenzahl variiert
- neue Zeichen kommen und alte verschwinden
- die Bedeutung der Runen ndert sich

In alter Zeit wurden die Runen nur benutzt um magische, religise Texte weiter zu geben, etwas spter wurde diese Schrift jedoch auch als normale Schreibschrift benutzt, in den nordischen Lndern teilweise bis ins 19.Jh. Da die Runenschrift erst ab etwa dem 2.Jh.n.Chr. bezeugt ist, kann ber die Entwicklung der Schrift nur spekuliert werden. Es ist nmlich sehr gut mglich, dass bereits vorher mit Runen geschrieben wurde, jedoch von diesen Schriftstcken keines mehr vorhanden ist. Je nachdem, wenn man die Entwicklung ansetzt kann auch die Abstammung variiert werden. Es wurde versucht die Runen vom altgriechischen Alphabet abzuleiten oder von der lateinischen Schrift. Heute gibt es jedoch eine Theorie die von verschiedenen Schriftstzen ausgeht:

Die Entwicklung msste daher etwa im 1.Jh.v.Chr. gewesen sein.

Runenzeichen die sicher von der nordetruskischen Alphabetgruppe entlehnt sind: - u, a, h, s, und l mit hoher Wahrscheinlichkeit sind auch - k, z (R), t und o aus dem nordetr. Alphabet abzuleiten. Eindeutig von der lateinischen Schrift sind - f, r, b, sowie mit leichter Modifizierung e, m zurckzufhren. Die i-Rune ist sowohl in der lateinischen, wie auch in der nord-etr. Schrift vorhanden. Nicht berzeugen ableitbar sind die Zeichen - th, g, w, n, j, i, p, ng und d. Die g-Rune knnte von dem formgleichen gallischen Zeichen mit dem Lautwert ch hergeleitet werden.

Vergleichstabelle zwischen etruskischen, runischen und lateinischen Schriftzeichen:

Sigurd und die Schildmaid1 Als Sigurd den Drachen erschlagen und seinen Vater gercht hatte, ritt er auf Grani nach Sden gen Frankenland und kam zum Fels der Hindin2. Auf der Spitze des Berges sah er einen leuchtenden Schein, als brenne ein Feuer zum Himmel auf. Als er aber nher kam, fand er einen Zaun aus gereihten Schilden, daraus ragte ein Banner empor. Er durchschritt die Schildburg und fand darin einen Krieger in voller Rstung in tiefem Schlaf liegen. Er nahm dem Ruhenden den Helm vom Haupte: da sah er, dass es ein Weib war. Die Brnne3 aber umhllte ihren Leib so fest, als sei sie angewachsen. Darum durchschnitt er sie mit dem Schwerte Gram, von der Kopfffnung nach unten und an den Armen entlang. Als er dann die Brnne lste, erwachte die Schlafende, richtete sich auf und sprach: „Was schnitt meine Brnne ? Wie brach ich hervor aus des Schlafes Umhllung ? Wer zerhieb mir des Bannes fahle Fesseln ?“ Sigurd sprach: „Das tat Sigmunds Sohn. Sigurds Schwert lste der Schlafenden Glieder.“- „Lange schlief ich“, sprach die Maid, „lang whrte der Bann meines Schlummers, lang ist der sterblichen Leid. Odin schuf, dass ich des Schlafes Zauberrunen nicht zu brechen vermochten. - Heil dir, Tag, und euch, Shne des Tages! Heil die,

Macht, und dir, Tochter des Macht! Mit freundlichem Auge schaut auf uns her und gebt uns Ruhenden Sieg! Heil euch Asen, Heil euch Asinnen! Heil sei der fruchtprangenden Erde! Rede und Rat gebt und beiden Erlauchten und heilende Hnde immerbar!“Sigurd setzte sich nieder und fragte die Jungfrau, wer sie sei. Sie sprach: „Einst war ich eine sieghpendende Walkre und Odins Dienerin. In den Kampftlern erwuchs ich mit Brnne und Speer, Hild unterem Helme nannten mich damals die Helden. Da erhob sich Kampf zwischen zwei Knigen, Helmgunnar, dem greisen Frsten im Volk der Goten, und Agnar. Odin hatte Helmgunnars Sieg verheissen, doch dem jungen Agnar wollte niemand helfen. Da sprach ich Odins Befehl: Helmgunnar den Alten liess ich zur Hel hinabziehen, dem Agnar aber gab ich Sieg. Das erregte mir Odins Zorn. Auf dem Felsen der Hindin umschloss er mich mir Schildern, roten und weissen, dass die Rnder einer Richtschnur glichen, stach mich mit dem Schlafdorn und senkte mich so in tiefen Schlummer. Er verhnkte ber mich den Bann, dass ich nie wieder in der Schlacht Sieg bringen noch Helden flen drfe, bis der die Fesseln meines Schlafes breche, der niemals Furcht gekannt habe.“Nach diesen Worten nahm die Jungfrau ein Trinkhorn, flte es, reichte es Sigurd und sprach: „Heiltrank bring ich dir, du Held in der Brnne! Gemischt ist er mir Ruhm und Kampfeskraft, gefllt mit Gckssprchen und heilenden Stben, mit guten Zauber und Segensrunen. Und das knde ich dir: Willst du die Heldenbahn gehen nach dem Willen des Schicksals, so wirst du sterben als Held oder friedlich altern ohne Ruhm. Nun magst du kiesen, freie Wahl hast du, leuchtender Held! Rede und Schweigen hast du selbst zu kren. Alles Unheil ist vorbestimmt.“Sigurd antwortete: „Nie will ich dem Geschick weichen, droht mir gleich der Tod. Kein Feiger ward ich gezeugt. Dein Freundesrat lenkte meine Bahn, solange ich lebe.“Da lehrte ihn die Schildmaid uralte Weisheit und die Kunst der zauberischen Runen: „Siegrunen lerne“, sprach sie, „wenn du Sieg haben willst. Ritze sie in des Schwertes Hilze, in die Blutrinne und des Rckens Grat und raune zweimal den Namen Tyr. - Aelrunen lerne, dass nicht eines andern Weib dich tusche, wenn du vertraust, und den Trank die flsche. Aufs Horn musst du sie ritzen und auf den Rcken der Hand, auf den Nagel zeichne die Rune 'Not' jnł . - Brandungsrunen nimm, wenn du bergen willst vom Sund die Wogenrosse. Die ritzeest du auf den Steven und auf des Steuers Blatt und brennst sie in die Ruder ein. Wie schwer dann die Brandung ber dir schumt, wie schwarz die See auch droht: heil kommst du an Land. - Rederunen sollst du wissen, willst du nicht, dass ein Held dir einen Harm blutig vergelte, und Denkrunen musst du kennen, dass keiner der Mnner an Weisheit dich bertreffe. Sie schuf einst Odin, sie ritzte er, er fand sie durch den Trank, der getruft war aus dem Haupt und dem Zorn Mimirs, des weissen Riesen. - Hr meinen Rat: Schwr keinen Eid wider die Wahrheit! Den Eidbrecher trifft grimmes Geschick. Auch traue nie den Worten des jungen Wolfs. Ob du seinen Bruder erschlugst oder seinen Vater flttest: ein Wolf erwchst die in dem Knaben, nahm er gleich Wehrgeld. Glaube nicht, dass so leicht der Bluthass entschlft.“Vieles sprach sie noch und machte ihn reich an dem Wissen, dessen der Held bedarf. Dann ritt Sigurd von dannen.

Literatur Krause, Wolfgang: Runen. 2. unvernd.Aufl., 1993. Walter de Gruyter, Berlin. ISBN 3-11-014042-X. De Vries, Jan: Altgermanische Religionsgeschichte. 1970. Walter de Gruyter, Berlin. Band 1: ISBN 3-11-002678-3 / Band 2: ISBN 3-10-430570-3 Meid, Wolfgang: Aspekte der germanischen und keltischen Religion im Zeugnis der Sprache. Innsbrucker Beitrge zur Sprachwissenschaft, 1991. Uni Innsbruck. ISBN 3-85-124621-7. 1 Aus dem Buch „Heldensagen der Germanen“ von F. Wolters und C.Petersen (1931?). Diese Liedsage ist das Urmrchen von Dornrschen in heroisierter Form. 2 poetisch, veraltet: Hirschkuh 3 Mittelalterliches Panzerhemd B. Germanisches Altertum Seite 1