

Zygmunt Têcza: DAS WORTSPIEL IN DER ÜBERSETZUNG. (Stanisław Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers), Niemeyer, Tübingen 1997, 235 pp.

*"Here the Red Queen began again. 'Can you answer useful questions?' she said.  
'How is bread made?'  
'I know that!' Alice cried eagerly. 'You take some flour –'  
'Where do you pick the flower?' the White Queen asked: 'In a garden or in the  
hedges?'  
'Well, it isn't picked at all', Alice explained: 'it's ground –'  
'How many acres of ground?' said the White Queen ..." (Nöth 1980: 27).*  
*"In the beginning was the pun", Becket, Murphy (1957:65).*

Verantwortlich für die unüberschaubare Fülle an Bezeichnungen und Definitionen<sup>1</sup> für das Wortspiel ist zum einen die Vieldeutigkeit des Spielbegriffs selbst (von Wittgensteins Verständnis bis zur Bridge-Ecke in diversen Gazetten), zum anderen die Formen- und Funktionsvielfalt von Wortspielereien auch noch innerhalb eines einigermaßen engen Definitionsrahmens. Sogar die nützliche Unterscheidung zwischen Klangspiel<sup>2</sup> und Sinnspiel<sup>3</sup> kann nicht flächendeckend durchgehalten werden.

Die vieldiskutierte Frage des Unterschieds zwischen Polysemie und Homophonie behandelt m.E. ein Scheinproblem.

Was bleibt, ist die Rolle des gleich-Klangs,<sup>4</sup> der Anhauch einer gewissen Normwidrigkeit und vor allem die Aktivierung der Deutungsbereitschaft des Rezipienten, die mit Spaß honoriert wird. Der intellektuelle und affektive Reiz entspringt im Falle des Wortspiels einer Reflexion über die sprachlichen Formen und nicht über die Sache, wie das bei der Metapher der Fall ist.

Wortspiele im engeren Sinne umfassen homophone (homographe)<sup>5</sup> und paronyme Techniken.

<sup>1</sup> Die mannigfaltigen Definitionsversuche bedienen sich oft genug der unterschiedlichsten, um nicht zu sagen zufälliger Kriterien.

<sup>2</sup> Unwillkürliche Klangspiele werden meist als stilistisch störend empfunden.

<sup>3</sup> Grassegger nennt dies "semantische Akzentuiertheit".

<sup>4</sup> Reimformen und Anagramme gelten in diesem Verständnis nicht als Wortspiele, weil "die Klangverwandtschaft mehrerer Wörter ohne Beziehung auf ihre Bedeutung benutzt wird" (Anm. 96, nach Fürst 1979: 46). Kontaminationen und Wortungetüme sind demnach auch keine echten Wortspiele. Konversionen sind in verschiedenen Sprachen verschieden stark vertreten (engl. *like*), d.h. Sprachen "mit wenig Flexionsformen und vor allem unfester Graphem-Laut-Relation" (: 55), wie Französisch oder Englisch; oder auch orthographischer Gepflogenheiten: *der V/verfolgte F/floh, einsaitiges Talent*; vgl. dazu K. Kraus: " Würde ist die konditionale Form von dem, was einer ist".

<sup>5</sup> Homographische Ausdrucksmittel sollten nicht unterschätzt werden, sie spielen z.B. in der Plakatwerbung eine unverzichtbare Rolle.

Wesentlich und vordergründig scheint mir, daß Wortspiele in ihrer Aktivierung<sup>6</sup> des Rezipienten ihn damit an einem kreativen Sprachakt teilhaben lassen. (Von der Rolle, die linguale Spielzüge geradezu als *movens* im Denken und Werk etwa von Heidegger, Lacon oder Derrida haben, gar nicht erst zu reden.)

Semantisch wesentlich ist die Verquickung objekt- und metasprachlicher Information, d.h., daß Sprache nicht nur Mittel, sondern auch Gegenstand ihrer selbst ist (Grassegger; "Doppelte Eindeutigkeit" nennt dies Hausmann). Einer Reflexion darüber dienen schon Techniken wie Transmotivationen (*Straßenhändler, Hosenträger, Stichtag* = 'Impftermin'), Pseudomotivationen (*Mädchenhandelschule*), oder auch Segmentierungsscherze (*Abteile* = 'Hast eines Kloostervorstehers').

Besonders ambitioniert sind chiastische Figuren (in der sog. *contrepéterie* erfolgt die Phonemmutation symmetrisch: *latente Talente*): *Verrichte nie am Morgen Sachen, die dir am Abend Sorgen machen*. Spoonerismen, Schüttelreime, Volksetymologien und Malapropismen gehören in diese Nachbarschaft.

Noch aufwendiger sind Spiele mit Textteilen (Phraseologismen) und Kurztexten (sprichwörtlichen Wendungen u.ä.), der Autor faßt sie unter "Redensartenspiel" zusammen. Daß es in diesem Bereich leicht zu Kollisionen kommen kann, liegt in der Natur der Strukturen (wenn also einer *den Nagel abschießt und den Vogel auf den Kopf trifft*). Derartige gilt allgemein als typisch für Stilblüten, meist handelt es sich um eine Metaphernkollision durch Bilderhäufung, so, wenn einem *dieses heiße Eisen schon zum Hals heraushängt*.

Was *Metaphern* allgemein anlangt, so betrachtet sie der Autor als Sprachspiele im weiteren Sinn des Begriffs (: 83). Er zeigt auch, daß durch Bespielung sog. tote Metaphern neu "belebt" werden können: *Arbeit ist süß, aber ich bin leider Diabetiker*.

Nicht ganz unähnlich den eigentlichen Wortspielen ist die Benutzung zweier verschiedener Semiotiken, wie sie in den rebus-Rätseln vorliegt, oder auch das Spiel mit den Zitierformen der Buchstaben (Brachylalie). *ZL* = "Zettel" (auch die berühmte *Zeitungsente* soll auf diese Weise entstanden sein: *NT* = "non testatum").

Jenseits dieses Rahmens sind noch eine ganze Menge von Spielereien im Schwang, die der Autor nicht unbesprochen lassen kann, zumal sie im Werk seines Autors eine Rolle spielen. Da gibt es – um nur einiges zu nennen – *Flexionsspiele* (*vielleicht – vielleicht; zart – zarter – Mozart; some are more equal than others* (Orwell)); paronymische Transskriptionsspiele (*poor lays zanglay*, poln. *³ykend*); haplologische *Verschmelzungen* (*alcoholidays, sexperience*), die – entsprechend der Wortspiel-Definition – normwidrige Formspiele zum Zwecke der Irritation bzw. überraschenden Wirkung auf den Rezipienten aufweisen.

<sup>6</sup> Das Wesen der Expressivität ist nach Tëcza nicht so sehr in der emotionellen Abweichung zu sehen, sondern in der intellektuell motivierten Hervorhebung. Insofern ist das Wortspiel eine Bereicherung, weil Verdichtung des Gemeinten.

Nicht zuletzt sind verschiedene Arten von *Neologismen* eine beliebte Spielwiese aller kreativen Sprachbesitzer. Têcza unterscheidet zwischen systemkonformen Neologismen, also solchen, die sich aus dem lexikalischen Repertoire motivieren lassen (*anythingarian* (Joyce), *ekstelopedia* (Lem)) und absoluten, deren (referentielle) Bedeutung stark eingeschränkt ist.<sup>7</sup> Einer dritten Kategorie, den "Neosemantismen", d.h. der re-Interpretation von Phraseologismen (*er ergriff den Koffer und damit die Flucht*) gesteht der Autor einen "hohen Grad an Expressivität" zu.

Daß auch *Kurzwörter* und Abkürzungen als Spielformen gelten können, macht sie – abgesehen von ihrer modischen Anziehungskraft – auch anfällig für parodistische Angriffe: *GmbH* = 'gehste mit, biste hin'. Merkwürdig genug, daß manche Abkürzungen auch sinnvolle Wörter ergeben (*PEN-Club*), schlimmer, wenn diese Scheinwörter irreführende Botschaften zu enthalten scheinen: *ARGE*, *AIDS*.

Schließlich kann man auch – wie denn nicht, wenn man die aggressive Komponente aller Spielmotivationen in Rechnung stellt – *Eigennamen* bespielen. Besonders deutlich ist die semantische Degradierung in den deutschen Namen jüdischer Familien (Scherzartikel der preußischen und maria-theresianischen Beamten, die die Zeit überdauert haben): von *Mandelbaum* bis *Abendschein* und *Streysand*. Es geht aber auch mit den Namen von *goyim*: *Brandt-Stifter*, *Khand el Aber*, poln. *Billion Cykszpir*, *Astoianni*,<sup>8</sup> noch schlimmer: *Schiederich Flegel* und neuerdings: *Karl-Weinrich-Haggerl*.

Das Spiel mit Worten ist nicht nur allzeit und allseits virulent, es ist wahrscheinlich notwendig: "a formidable weapon against the tyranny of language" (Martin 1974: 69).

"Das Wortspiel ist ... einer der Anfänge der Magie, Veränderung des Worts bedeutet Veränderung der Sache."  
(Liede 1963: II.Bd.: 276)

## Bibliographie

- |                |      |  |
|----------------|------|--|
| Fürst, F.      | 1979 | Sprache ist Delphi. Sprachphilosophische Überlegungen zur Geschichte des Wortspiels, in Mair, W./Sallager, E. (Hgg.) <i>Sprachtheorie und Sprachenpraxis. Festschrift für Henri Vernay zu seinem 60. Geburtstag</i> , Tübingen: 41-51. |
| Grassegger, H. | 1985 | <i>Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie "Astérix"</i> , Tübingen.   |

<sup>7</sup> Die Parallele zur abstrakten Malerei "wo Form und Farbe sich selbständig gemacht ... haben" (: Anm. 146, nach Stählin 1978: 97), scheint mir nicht unplausibel.

<sup>8</sup> Lem leistet sich übrigens etliche paronymische Spiele mit dem eigenen Namen. Seine "materielle Gebundenheit, nämlich an den Lautkörper des bespielten Wortes, macht nicht nur synonyme Paraphrasen unmöglich, sondern behindert auch die meisten Übersetzungsversuche für (eigentliche) Wortspiele (im engeren Sinne).

- Hausmann, F.J. 1974 *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im "Canard enchainé"*, Tübingen (Zts. f. Roman. Phil., Beiheft 143).
- Kemmner, E. 1972 *Sprachspiel und Stiltechnik in Raymond Queneaus Romanen*, Tübingen.
- Liede, A. 1963 *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*, Berlin.
- Martin, R.B. 1974 *The Triumph of Wit*, Oxford.
- Nöth, W. 1980 *Literarsemiotische Analysen zu Lewis Carrolls Alice-Büchern*, Tübingen.
- Redfern, W. 1986 (1984) *Puns*, Oxford (Rezension in GLS 25).
- Stählin, F. 1978 *Sprache und Spiel. Sprache, Spiel und Dichterspaß. Kindergedichte und Kinderreime. Morgensterns Galgenlieder*, Utting/Ammersee, Quadriga-Schriften 3.