Klaus Cäsar Zehrer

Interview

© Steffi Rossdeutscher

Klaus Cäsar Zehrer, geb. 1969, ist promovierter Kulturwissenschaftler und lebt als freier Schriftsteller in Berlin. Zuletzt erschienen: *Das Genie* (Roman, Diogenes, 2017). Gemeinsam mit Robert Gernhardt gab er zwischen 2004 und 2006 mehrere Gedichtbände mit dem Schwerpunkt Komische Lyrik/ Sprachspiel heraus, u. a.:

- *Hell und Schnell. 555 komische Gedichte aus 5 Jahrhunderten*
- *Bilden Sie mal einen Satz mit .../Ein Dichterwettstreit*
- Alexander Moszkowski: *Mensch, reime dich!*
- Michael Schönen: *Frohe Kunden*

Teil I

Was sind für Sie wesentliche Merkmale des Wortspiels? Was macht für Sie den Reiz am Spielen mit Wörtern und Sprache aus?

Für das komische Gedicht ist das Spiel mit der Sprache unverzichtbar. Das zeigt sich schon daran, dass die komische Lyrik, anders als die ernsthafte, bis heute nur selten ohne die sprachlichen Regel-, also Spielsysteme Reim und Rhythmus auskommt. Das Spiel besteht darin, die Sprache auf möglichst schlagende Weise in eine bestimmte Ordnung zu bringen. Zum Spielmittel kann dabei jedes

erdenkliche Stilmittel werden, sofern es nur konsequent und massiert genutzt wird – man denke etwa an Ernst Jandls berühmtes Gedicht „ottos mops“, das seine Komik vor allem dadurch erzeugt, dass im gesamten Text nur ein einziger Vokal vorkommt, das o.

Für den Dichter liegt der Reiz solcher Spiele darin, eine möglichst elegante Lösung für eine selbstgestellte Aufgabe zu finden – je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer die erforderliche Sprachkünstlerschaft. Für das Publikum ist das Vergnügen vergleichbar mit dem beim Betrachten eines versierten Jongleurs. Es speist sich aus dem Erstaunen darüber, dass etwas, das sich von Natur aus schwer bezähmen lässt – die Bälle, die Worte – von einem Könner scheinbar mühelos kontrolliert wird. Nicht von ungefähr spricht man von Sprachjonglage oder Sprachartistik.

Können Sie uns ein oder zwei Lieblings-Wortspiele nennen (eigene oder fremde) und umreißen, warum diese eine besondere Bedeutung für Sie haben?

Otto Sommerstorff (1859–1934), ein erfindungsreicher, zu Unrecht weitgehend vergessener Sprachbastler, hat eine ganze Reihe origineller sprachspielerischer Scherzgedichte verfasst, z. B. folgendes:

Der künstliche Diamant
 Wohl dem, dem dem dem Demant
 Vollkommen gleichen Stein
 Wird auf die Spur zu kommen
 Dereinst beschieden sein!
 (Hell und Schnell, S. 357)

Dieses Sprachspiel ist in mehrfacher Hinsicht außergewöhnlich. Üblicherweise setzt ein sprachspielender Dichter den sprachlichen Clou seines Gedichts nach hinten, nutzt ihn also als Schlusspointe. Sommerstorff hingegen zeigt schon in der ersten Zeile, was hier gespielt wird: Gesucht wird eine Formulierung, in der die Silbe „dem“ fünffach hintereinander steht – eine höchst eigenwillige, ja extravagante Aufgabe, die durch die Vorgaben von Rhythmus (jambischer Dreieheber) und Reim (wenngleich nur in der Form eines halben Kreuzreims ABCB, nicht eines Wechselreims ABAB) zusätzlich erschwert wird.

Die Lösung verdient Bewunderung, umso mehr, als sich das Gedicht auch auf semantischer Ebene als korrekt erwiesen hat: Mehrere Jahrzehnte nach Sommerstorffs Tod, also aus seiner Perspektive betrachtet „dereinst“, gelang zum ersten Mal die Herstellung von synthetischen, den natürlichen Mineralien „vollkommen gleichen“ Diamanten – ein, wie vom Dichter zutreffend prophezeit, lukratives Geschäft.

Das zweite Beispiel stammt aus weltberühmter Quelle, nämlich aus dem „Ulysses“ von James Joyce. Im „Circe“-Kapitel singen die „Prison Gate Girls“ die nur scheinbar kindlich-harmlosen Verse:

If you see Kay
Tell him he may
See you in tea
Tell him from me.

Hier ist das Sprachspiel so gut versteckt, dass der Leser es vielleicht erst entdeckt, wenn er den Text laut liest. Dann erkennt er, dass die erste und dritte Zeile klanglich fast identisch sind mit den englisch ausgesprochenen Buchstaben F - U - C - K bzw. C - U - N - T, die Mädchen also mit untergründigen Obszönitäten locken.

Wie geschmeidig Joyces Sprachspiel ist, zeigt sich in der Schwierigkeit seiner Übersetzung. In Hans Wollschlägers vielgepriesener Übertragung lautet die entsprechende Stelle:

Leckst du den Aar,
er ess' Zeh-Haar,
leck ich den Pfau –
o Tee, zeht die Sau!

Um die Doppeldeutigkeit des Originals nachzuahmen, wurde die Sprache auf sehr unelegante Weise zurechtgebogen. Vom holprigen Rhythmus abgesehen, sind die Formulierungen „Aar, er ess' Zeh-Haar“ und „Pfau – o Tee, zeht“ extrem unnatürlich und kaschieren mehr schlecht als recht die Buchstabenfolgen A - R - S - C - H sowie V - O - T - Z (das eigentlich erforderliche E fehlt vollends).

Können Sie uns an einem eigenen Beispiel erläutern, wie Ihre Wortspiele und wortspielerischen Werke entstehen?

Eine verbreitete Methode besteht darin, eine bereits bestehende Regel aufzugreifen und zu variieren. Robert Gernhardt nahm sich etwa einmal folgenden, älteren Sprachwitz zum Vorbild: „Sag mal einen Satz mit Bochum und Köln!“ – „???“ – „Er Bochum die Ecke, um zu pinköln.“

Aufbauend auf dieser Vorlage entstand sein Zyklus aus Zwei- und Vierzeilern namens „Bilden Sie mal einen Satz mit ...“, beispielsweise:

Bilden Sie mal einen Satz mit pervers:
Ja, meine Reime sind recht teuer:
per Vers bekomm' ich tausend Eier.

Im Jahr 2005 riefen Gernhardt und ich öffentlich dazu auf, ähnliche „Satz-mit“-Gedichte einzusenden. Die 555 schönsten Ergebnisse haben wir in einem Sammelband veröffentlicht. An dem Projekt war ich nicht nur als Mitherausgeber, sondern auch als Mitdichter beteiligt – wobei ich mir zugute halten darf, das Gernhardtsche Original insofern übertrumpft zu haben, als in meinem „Satz mit schwach, schwer, Schweiß und Schweineschwarte“ gleich vier Spielwörter eingebaut sind:

'schwach auf und fühl mich so alleine.
'schwär so froh, wärst du die Meine.
Tausend Tränen sind's, die 'schweine-
'schwarte nur auf dich, du Kleine.
(Gernhardt / Zehrer: *Bilden Sie mal einen Satz mit ..., S. 78*)

Welches waren oder sind für Sie wichtige Inspirationsquellen und Vorbilder im Bereich des Spielens mit Wörtern und Sprache?

In meinem Fall scheint die Liebe zum spielerischen Umgang mit der Sprache mit kindlicher Prägung zu tun zu haben, denn mein Lieblingsbuch als Fünfjähriger – ich hatte gerade lesen gelernt – war der Band „Schnick Schnack Schabernack“ (Hg. v. Viktor Christen, Oldenburg/Hamburg 1973). Darüber kam ich nicht nur zum ersten Mal mit Autoren wie Christian Morgenstern, Joachim Ringelnatz, Heinrich Seidel oder Gerhard Rühm in Berührung, ich lernte auch Wörter wie „Hottentottenstottertrotteltmutterattentäterlattengitterwetterkoterbeutel-rattenfangprämie“ kennen (und mit Begeisterung auswendig) oder ließ mir beibringen, dass in einer Mittwochsgesellschaft ein Ochs, ein Esel und ein Schaf stecken. Damals schon begann ich zu ahnen, dass in den Wörtern Geheimnisse verborgen sind, die nur darauf warten, entdeckt zu werden.

Als ich wenig später „Das große Heinz Erhardt Buch“ (Hannover 1970) in die Finger bekam, untersuchte ich die Verse mit großer Akribie. Ich erinnere mich, die Anfangsbuchstaben der Zeilen von oben nach unten gelesen zu haben, in der (leider enttäuschten) Hoffnung, auf sinnvolle Wörter zu stoßen. Natürlich wusste ich noch nicht, was ein Akrostichon ist, aber instinktiv suchte ich bereits danach.

Hat sich Ihr Verhältnis zum Wortspiel und zur Sprache im Laufe der Zeit verändert?

Ja. Viele der selbstgeschriebenen Gedichte, die ich von Lesern von *Hell und Schnell* zugeschickt bekommen habe, haben meine alte Liebe zur Sprachspielerei auf eine schwere Probe gestellt. Es ist erstaunlich, auf wie vielfältige Weise die Absicht, mit dichterischen Mitteln Komik zu erzeugen, missraten kann.

Teil II

Gibt es Themenbereiche, die sich besonders gut für das Spielen mit Wörtern und Sprache eignen? Inwiefern berührt das Wortspiel auch ernste Bereiche und Themen?

Beim freien Wortspiel, das um seiner selbst willen da ist, stehen die Sprache und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Mittelpunkt. Themen oder Inhalte ergeben sich nebenher und sind im Grunde unerheblich.

Es gibt allerdings auch Wortspiele, die nicht frei sind, sondern im Dienst einer Absicht stehen. Wenn zum Beispiel Karl Kraus schreibt: „Je größer der Stiefel, desto größer der Absatz“, dann nutzt er eine sprachliche Doppeldeutigkeit, um satirische Kritik zu üben. Man kann den Satz aufs Schuhmacherhandwerk beziehen und als banale Tatsache ansehen, man kann aber auch „Stiefel“ als Synonym für „Unsinn“ und „Absatz“ als anderes Wort für „Verkaufszahlen“ verstehen – dann offenbart der Satz sein zweites Gesicht: „Je dümmeres Zeug einer schreibt, desto besser verkauft es sich.“

Im deutschen Kabarett gibt es eine lange Tradition, mit derartigen Techniken Sprachspiel und Kritik zu verknüpfen. Für meinen persönlichen Geschmack wird das Sprachspiel dadurch zu sehr funktionalisiert, verliert also sein Eigentliches, eben das Verspielte, Kindlich-Unschuldige, sich selbst Genügende.

Inwiefern spielen andere Sprachen, Mehrsprachigkeit, Sprachenvielfalt und Übersetzungsprozesse in Ihren wortspielerischen Werken eine wichtige Rolle?

Natürlich steigen die Spiel- und Kombinationsmöglichkeiten mit der Menge an sprachlichem Ausgangsmaterial an, das sich der Sprachspielende selbst zur Verfügung stellt. Deshalb kann es hilfreich sein, sich gezielt aus dem Wortschatz von Dialekten oder anderen Sprachen zu bedienen. Man muss dann nur verstärkt darauf achten, das Verständnis des Publikums nicht zu überfordern, also kein allzu abgelegenes Vokabular zu verwenden.

Eine Reihe altbekannter Wortwitze macht sich gerade die Bedeutungsdiscrepanzen zwischen hochsprachlichem, dialektalem und fremdsprachlichem Material zunutze, etwa der Schwabe, der zum ersten Mal Mobiltelefone sieht und dabei das Wort „Handy“ erfindet („Hend die koi Schnur?“) oder der sächsische Grenzpolizist, der gegenüber den Autofahrern von „Gänsefleisch“ spricht („Gänsefleisch mohl d'n Gofferraum uffmachn?“).

Auch absichtsvolle Falschübersetzungen zwischen dem Englischen und Deutschen waren einmal eine beliebte Witztechnik – mit Höhepunkt in den

1960er und 1970er Jahren, als viele Deutsche lediglich stark fehlerbehaftete Englischkenntnisse besaßen, so dass man ihnen Sätze wie „Equal goes it loose“ (Gleich geht's los) oder „I white it not“ (Ich weiß es nicht) in den Mund legen konnte. Diese Witzmode verebbte mit der wachsenden Fremdsprachkompetenz, denn es wurde zunehmend unglaublicher, einem Sprecher eine derartige Unbedarftheit im Umgang mit dem Englischen zu unterstellen – ein Beispiel dafür, wie abhängig vom allgemeinen kulturellen Kontext und somit zeitverhaftet Sprachspiele sind.

Inwiefern sind Wortspiele für Sie ein Zeichen von Kreativität? Wo liegen Grenzen der Kreativität beim Spielen mit Wörtern und Sprache?

Der Zusammenhang ist offensichtlich: Ohne kreativen, also freien, eigenschöpferischen Umgang mit der Sprache kein Wortspiel, jedenfalls kein originelles.

Die wichtigste Grenze setzt die Sprache selbst: Wer eine Aufgabe von so großem Schwierigkeitsgrad wählt, dass sie mit dem gegebenen Sprachmaterial unmöglich gelöst werden kann, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. So lassen sich zwar Palindrom-Wörter oder kurze Palindrom-Sätze bilden (Reittier, Regallager, Ein Neger mit Gazelle zagt im Regen nie), aber wer sich etwa vornähme, einen lesbaren Palindrom-Roman zu schreiben, wird sehr bald aufgeben müssen.

Andere Wortspiele sind zwar technisch korrekt durchführbar, aber nur um den Preis, dass die Umsetzung gestelzt oder gequält klingt – siehe etwa die im ersten Teil zitierte Wollschläger-Übersetzung. Auch bei Anagrammen gelingt es nur selten, das Buchstabenmaterial neu anzuordnen, ohne dass Sprachklang und Semantik erheblich leiden.

Andererseits kann ein Sprachspiel auch an zu geringer Komplexität scheitern. Ein Beispiel liefert der Schüttelreim. Mit dieser speziellen Reimtechnik wurden in der Vergangenheit einige sehr populäre humoristische Effekte erzielt: „Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.“

Allerdings ist die Spielregel so einfach und führt zu so großen Trefferzahlen, dass ein Reim nicht schon allein dadurch komisch wirkt, dass er regelkonform „geschüttelt“ ist. Im Gegenteil: Angesichts einer ins Unüberschaubare angewachsenen Masse brav durchexerzierter, aber mäßig witziger Schüttelreime konnte ein Dichter wie F. W. Bernstein die abgenutzte Spielregel nur noch zu einem komischen Effekt nutzen, indem er sie gezielt sabotierte und Nonsense produzieren ließ:

Nicht einmal der Fingerhut
 Wird durch großen Hunger fit,
 Geht jedoch dein Hinger fut,
 Reicht auch schon ein Fungerhit.
 (Hell und Schnell, S. 366)

Würden Sie das Wortspiel als kulturell und traditionell geprägt ansehen? Gibt es bestimmte Muster und Verfahren, mit denen Sie arbeiten, wenn Sie mit Wörtern und Sprache spielen? Ist für Sie beim Spielen mit Wörtern und Sprache wichtig, dass dieses Spiel in eine bestimmte Kultur oder Tradition (oder mehrere) eingebettet ist?

Am ehesten hat ein Sprachspiel Erfolg, wenn es auf einer Technik oder Regel fußt, die im betreffenden Kulturraum bereits eine gewisse Tradition besitzt, aber noch nicht übernutzt ist. Das Publikum sollte unmittelbar verstehen, dass und was da gespielt wird, ohne einem Schema überdrüssig geworden zu sein.

Die Folge ist, dass auf Komik abzielende Wortspiele Moden unterliegen, die kommen, aufblühen, vergehen und gegebenenfalls irgendwann wieder aufgegriffen werden. Als Theodor Fontane dichtete: „Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einer Schleie,/ Der Fisch will trinken, gebt ihm was, daß er vor Durst nicht schreie“, konnte er noch darauf setzen, dass seinen Lesern die alte Tradition der Leberreime geläufig ist. Heute dürfte es schwierig bis unmöglich sein, mit dieser ausgestorbenen Gattung Lacherfolge zu erzielen – es sei denn, jemand findet einen Dreh, sie mit aktuelleren Pointentechniken zu kombinieren und dadurch auferstehen zu lassen.

Welche Rolle spielt der Kontext bei der Verwendung von Wortspielen? In welchen Kontexten spielen Sie mit Wörtern und Sprache, in welchen Kontexten spielen Sie nicht mit Wörtern und Sprache? Gibt es Kontexte, in denen Wortspiele besonders gut funktionieren, oder umgekehrt Kontexte, in denen Wortspiele schwierig sind oder nicht funktionieren?

Wortspiele verleihen der Sprache Würze und sollten deshalb, wie jedes Gewürz, wohl dosiert und niemals beliebig eingesetzt werden. Dienen sie, wie etwa in der Reklame, allein dazu, Aufmerksamkeit zu heischen, wirken sie schnell aufdringlich und lästig.

Zu den Kontexten, in denen Wortspiele schwierig sind oder nicht funktionieren, zählen die Steuererklärung, der mathematische Beweis sowie die Grabrede. Diese Hypothese ist jedoch nicht überprüft und bedarf der Bestätigung durch den Praxistest.

Gibt es schlechte Wortspiele?

Zweifellos. Zum einen handelt es sich um Kalauer, also um Wortspiele, die von sich selbst wissen, dass sie schlecht sind, und deren Reiz eben darin besteht, Niveauerwartungen mutwillig zu unterbieten. Sie können sehr komisch sein.

Andererseits gibt es Wortspiele, die die Latte reißen, die der Spielende sich selbst gelegt hat, also Wortspiele, die nicht so gewitzt sind, wie ihre Urheber wünschen. Auf Grundlage der Gesamtschau des Materials, das im Zusammenhang mit dem „Bilden Sie mal einen Satz mit ...“-Wettbewerb (vgl. Teil I des Interviews) eingesendet wurde, muss schlussgefolgert werden, dass diese Art des schlechten Wortspiels die bei weitem verbreitetste ist.

Gibt es im Bereich des Wortspiels noch etwas, das Ihnen wichtig ist, und das Sie noch anmerken möchten?

Robert Gernhardt pflegte zu sagen: „Die Welt wird erst erlöst sein, wenn das letzte Wortspiel, das möglich ist, auch wirklich gemacht wurde.“ Leider hat er den erlösenden Augenblick nicht mehr selbst erleben dürfen. Im Gegensatz zu mir: In meiner Nachbarschaft hat neulich ein Friseursalon namens „Hair-Cool-Es“ eröffnet. Das war's. Mit diesem, dem definitiv allerletzten Wortspiel, hat die Geschichte des Wortspiels ihren endgültigen Abschluss gefunden.