Esme Winter-Froemel

Deutungsspielräume – Ambiguität und Motivation sprachlicher Zeichen als Quellen des Wortspiels

[...] wie schön, dass die Sprache noch nicht zu Ende erfunden ist. Wir können alle an ihr weiter erfinden, wir können etwas dazutun oder etwas wegnehmen oder etwas umdrehen, und schon können wir uns etwas anderes vorstellen.
(Hohler [1982] 2010: 5)

1 Deutungsspielräume

Wortspiele zeigen unerwartete Deutungen auf und nutzen Deutungsspielräume der Sprache. Dies soll einleitend an drei Beispielen veranschaulicht werden, in denen mit verschiedenen idiomatischen Ausdrücken des Deutschen gespielt wird.¹ In Bodo Wartkes „Die Schlange“ werden Schwierigkeiten des Tiers bei seiner anstehenden Häutung beschrieben, und der Text gipfelt in der Pointe „Sie kam halt nicht aus ihrer Haut.“ Der zugrunde liegende Ausdruck *nicht aus seiner Haut können (kommen)* lässt sich dabei ganz wörtlich interpretieren, wobei auch die idiomatische Bedeutung im konkreten Äußerungszusammenhang ihre Berechtigung behält. Damit kann das Vorliegen einer Mehrdeutigkeit oder Ambiguität konstatiert werden; sowohl die wörtliche als auch die idiomatische Bedeutung stehen als mögliche Interpretationen im Raum. Gleichzeitig wird die idiomatische und im alltäglichen Sprachgebrauch übliche Bedeutung des Ausdrucks durch den die Pointe vorbereitenden Text, der die kompositionale wörtliche Interpretation stützt, für die Zuhörer (wieder) motiviert oder durchsichtig gemacht.²

Ebenso beruht auch Christian Hirdes' Lied „Milder Vater und hilfloser Henker“ auf der Ausnutzung eines Deutungsspielraums; auch hier wird in der Schlusspointe die wörtliche Bedeutung eines idiomatischen Ausdrucks spie-

1 Zum Spiel mit idiomatisierten Bedeutungen vgl. auch meinen Beitrag „Das Spiel mit Wiederholung und Variation bei Bodo Wartke und Christian Hirdes – *durch müssen* oder *es einfach laufen lassen*“ im vorliegenden Band.

2 Zum Begriff der Durchsichtigkeit vgl. auch Gauger (1971) und den Beitrag von Hans-Martin Gauger „Elazar Benyoëtz – der Wortspieler“ im vorliegenden Band.

risch in den Vordergrund gerückt (wobei diese mit dem tabuisierten Konzept des TODES in Verbindung gebracht wird):

Dasselbe sprach ein milder Vater zum geliebten Spross,
dem wegen der Latein-Fünf Wasser in die Augen schoss,
wie jener Henker, der hilflos mit Schlinge in der Hand,
vorm Delinquenten, der zum Doppelkinn tendierte, stand:
„Kopf hoch!“

Ein weiteres Beispiel liefert der folgende Dialog zwischen Meister Eder und Pumuckl, in dem es darum geht, eine Erkältung des Kobolds zu diagnostizieren:

Meister Eder: „Halt den Mund und tu die Zung ’raus!“
Pumuckl (*sich den Mund zuhaltend und durch die Finger der zuhaltenden Hand sprechend*):
„Aber wenn ich den Mund zuhalte, kann ich die Zunge doch nicht raustun!“
Meister Eder: „Also bitt’ schön, Pumuckl, heraus.“
Pumuckl: „Aber wenn die gar nicht wehtut!“
Meister Eder: Mhmm, belegt.“
Pumuckl: „Belegt – wie deine Wurstsemmel belegt, mit Wurst?“
Meister Eder: „Na.“
Pumuckl: „Wer hat denn mir meine Zunge belegt, also, ich hab’ das g-gar nicht bemerkt,
also, also so was, also, oh!“
(Ellis Kaut, *Pumuckl und der Schnupfen*, 7:54–8:17)

Um das hier vorliegende Spiel zu analysieren, müssen mehrere Kommunikations-ebenen unterschieden werden. Auf der Ebene der Figurenkommunikation zwischen Pumuckl und Meister Eder ergeben sich verschiedene Missverständnisse: Pumuckl (er-)kennt nicht die idiomatische Bedeutung verschiedener Ausdrücke des Deutschen (*den Mund halten*, *eine belegte Zunge*, vgl. darüber hinaus in derselben Episode auch *die Nase läuft*); Meister Eder klärt diese zum Teil auf, indem er die konventionelle Bedeutung der Ausdrücke erläutert. Auf der Ebene der Kommunikation zwischen der Autorin Ellis Kaut und den Fernsehzuschauern (bzw. den Hörern der Hörspielfassung oder den Lesern der Buchfassung) – und nur auf dieser Ebene – liegen Wortspiele vor: Spielerisch werden verschiedene Interpretationsmöglichkeiten für einzelne formgleiche Ausdrücke gegenübergestellt, wobei die Textrezipienten dazu eingeladen sind, die Fehlinterpretationen des Kobolds zu beobachten und sich darüber zu amüsieren. Damit das Spiel auf dieser Kommunikationsebene funktioniert, müssen die Rezipienten die angemessene Interpretation der Ausdrücke entsprechend der konventionalisierten Bedeutungen selbst bereits kennen, so dass sie eine überlegene Perspektive einnehmen können. Sofern diese Voraussetzung erfüllt ist, sind sie eingeladen, die Aufmerksamkeit auf die Ebene des sprachlichen Ausdrucks zu richten und von

den wörtlichen Bedeutungen ausgehend mit Pumuckl eine alternative „logische“ Interpretationsmöglichkeit (wieder) zu entdecken. Dies kann auch mit einer Erinnerung daran verbunden sein, dass die Rezipienten selbst die idiomatischen Bedeutungen erst im Zuge des Spracherwerbs lernen mussten; gerade für Kinder als Adressaten des Textes kann diese Erinnerung noch sehr lebendig sein (ebenso die Erinnerung an sich nicht erschließende Zusammenhänge wie den zwischen Zungenbelag und der Diagnose eines Infekts – vgl. Pumuckls Entgegnung auf Meister Eders Handlungsanweisung: „Aber wenn die gar nicht wehtut!“).

Entsprechende Interpretationsspielräume und die Schwierigkeit, die im allgemeinen Sprachgebrauch konventionalisierte oder kontextuell angemessene Interpretation abzuleiten, werden im Spracherwerb immer wieder deutlich. Ebenso kann die Auslegung bestimmter Ausdrücke auch in der Kommunikation und im Handeln Erwachsener relevant werden (man denke beispielsweise an juristische oder medizinische Kontexte und Begriffe wie *Hausfriedensbruch* oder *Tod/Herztod/Hirntod*). Sprachspielerische Texte, in denen die Interpretation vorgegebener Ausdrücke thematisiert wird oder in denen entsprechende Interpretationsspielräume ausgelotet werden – um zum zitierten Beispiel zurückzukehren: „Wieso heißt X [eine belegte Zunge usw.] so?“ bzw. „Was bedeutet das Wort/der Ausdruck X [‘eine belegte Zunge’ usw.]?“ –, knüpfen damit potentiell auch an sehr ernste Fragemuster an.

Die zitierten Textbeispiele illustrieren Phänomene einer potentiellen Mehrdeutigkeit und werfen die Frage nach der Motivation und der „Richtigkeit“ der sprachlichen Zeichen auf. In den Beispielen zeigt sich, dass das Wortspiel eine Irritation erzeugen kann, in deren Rahmen der in der Alltagskommunikation in der Regel nicht reflektierte Übergang vom sprachlichen Ausdruck zur Interpretation des Inhalts des Gesagten ins Stocken gerät. Nachfolgend soll untersucht werden, welche Formen dieses Spiel mit Ambiguität und Motivation annehmen kann bzw. wie Ambiguität und Motivation als Quellen des Wortspiels fungieren können. Hierzu werden zunächst die Begriffe der Motivation sprachlicher Zeichen und der Ambiguität unter sprachwissenschaftlicher und sprachphilosophischer Perspektive kurz umrissen. Im Anschluss daran werden sechs grundlegende Arten des Spielens mit der Mehrdeutigkeit und Motivation sprachlicher Zeichen unterschieden. Die sich ergebenden unterschiedlichen kommunikativen Dynamiken werden dabei jeweils anhand von Beispieltexten illustriert und kommentiert. Abschließend wird auf dieser Grundlage ein kurzes Fazit zur potentiellen erkenntnistiftenden und subversiven Funktion des Wortspiels gezogen.

2 Zur Motivation sprachlicher Zeichen

Einer der noch immer wichtigsten Grundlagentexte für sprachwissenschaftliche und sprachphilosophische Überlegungen zur Motivation der sprachlichen Zeichen ist der Dialog *Kratylos* des antiken Philosophen Platon (428/427 v. Chr.–348/347 v. Chr.), in dem die Frage der „Richtigkeit der Benennungen“ (Platon, *Kratylos*, 384a) zwischen Sokrates, Hermogenes und Kratylos diskutiert wird. Hierbei vertritt Kratylos, nach dem der Dialog benannt ist, die Auffassung, die Richtigkeit der Namen sei von Natur aus gegeben, d. h. die Form der Zeichen sei natürlich motiviert, während Hermogenes keine natürliche Richtigkeit anerkennt, sondern die Namen als willkürlich und vom Menschen gesetzt ansieht, so dass sich ihre Richtigkeit nur durch die Konvention herleite:

HERMOGENES: Kratylos hier; o Sokrates, behauptet, jegliches Ding habe seine von Natur ihm zukommende richtige Benennung, und nicht das sei ein Name, wie einige unter sich ausgemacht haben etwas zu nennen, indem sie es mit einem Teil ihrer besonderen Sprache anrufen; sondern es gebe eine natürliche Richtigkeit der Wörter, für Hellenen und Barbaren insgesamt die nämliche. (Platon, *Kratylos*, 384a)

HERMOGENES: Ich meines Teils, Sokrates, habe schon oft mit diesem und vielen andern darüber gesprochen und kann mich nicht überzeugen, daß es eine andere Richtigkeit der Worte gibt, als die sich auf Vertrag und Übereinkunft gründet. [...] Denn kein Name irgendeines Dinges gehört ihm von Natur, sondern durch Anordnung und Gewohnheit derer, welche die Wörter zur Gewohnheit machen und gebrauchen. (Platon, *Kratylos*, 384c–d)

Welche der beiden Auffassungen als die richtige(re) anzusehen ist, wird am Ende des Dialogs nicht eindeutig geklärt; dies soll hier nicht weiter vertieft werden – unabhängig davon lässt sich aber feststellen, dass dem Dialog eine zentrale Bedeutung für die weiteren Diskussionen der Thematik zukommt, insofern als die beiden grundlegenden Positionen klar benannt und die Argumente für und gegen sie jeweils ausführlich erörtert werden. Die Wirkungsgeschichte von Platons Dialog hält bis heute an, und dem Kratylogismus kommt noch immer eine große Aktualität als Grundposition in entsprechenden Debatten zu.

Blickt man in die neuere Geschichte der Sprachwissenschaft, so ist vor allem Ferdinand de Saussures *Cours de linguistique générale* für die Thematik der Motivation sprachlicher Zeichen grundlegend. Hierbei betont Saussure gerade die Bedeutung des Prinzips der Arbitrarität der sprachlichen Zeichen, das der Motivation entgegengesetzt ist; dieses Prinzip stellt eine der Kernthesen seiner Theorie dar: „*Le signe linguistique est arbitraire.*“ (‘Das sprachliche Zeichen ist arbiträr.’; Saussure [1916] 1969: 100, Hervorhebung im Original). Für Saussure ist das sprachliche Zeichen demnach ein willkürlich gesetztes, das nur innerhalb

des Zeichensystems, das von einer Sprachgemeinschaft geteilt wird, seine Gültigkeit bzw. seinen Wert (frz. *valeur*) erhält. Damit wird Hermogenes' Position wieder aufgegriffen, wobei sich Saussure bezüglich der Kontroverse klar positioniert. Er diskutiert verschiedene Aspekte einer potentiellen Motivation der sprachlichen Zeichen, stuft deren Bedeutung allerdings als marginal ein, so dass die Auffassung von der grundsätzlichen Arbitrarität der sprachlichen Zeichen beibehalten wird.

Von Interesse für die Fragestellung des vorliegenden Beitrags ist, welche Formen einer (partiellen) Motivation Saussure dabei diskutiert (Saussure [1916] 1969: 101–102). Es handelt sich erstens um lautmalerische Formen oder Onomatopoetika, die ein außersprachliches Geräusch nachahmen; ihre sprachliche Form ist daher zumindest teilweise durch dieses motiviert. Noch genauer kann unterschieden werden zwischen Formen, die das Geräusch selbst bezeichnen (dt. *wauwau*, *kikeriki*), und lautsymbolischen Formen (dt. *knistern*, *rascheln*, *säuseln*, *klappern*), bei denen der ausgedrückte Inhalt durch lautliche Merkmale symbolisiert wird. In beiden Fällen hebt Saussure hervor, dass entsprechende Zeichen nur einen geringen Anteil des Wortschatzes ausmachen und zudem auch hier allenfalls eine partielle Motivation vorliege und das Merkmal der Arbitrarität der sprachlichen Zeichen keineswegs aufgehoben sei. Zur Stützung dieser Auffassung werden zunächst diachrone Entwicklungen angeführt. So geht etwa das frz. *fouet* 'Geißel, Peitsche', das als lautsymbolisch (einen Peitschenschlag suggerierend) erscheinen kann, auf das lat. *fagus* 'Buche' zurück, das nicht als lautmalerisch einzustufen ist. Für die „echten“ Onomatopoetika lässt sich nach Saussure anhand von Übersetzungsäquivalenten belegen, dass auch hier die Motivation allenfalls eine partielle ist und es einen wichtigen Anteil an einzelsprachlichen Festlegungen gibt (vgl. frz. *ouaoua*, *cocorico*, engl. *bow-wow*, *cock-a-doodle-doo* als Entsprechungen von dt. *wauwau*, *kikeriki*).

Zweitens diskutiert Saussure die Existenz von Ausrufen wie dt. *Au!* als möglichen Einwand gegen die These der Arbitrarität der Zeichen; auch diesen weist er jedoch mit analogen Argumenten wie für die Onomatopoetika zurück (Vergleich mit Übersetzungsäquivalenten wie frz. *Aïe!*, Verweis auf nicht entsprechend motivierte diachrone Vorgänger der Formen, geringe quantitative Bedeutung im Wortschatz insgesamt).

Ein weiterer grundlegender Falltyp einer relativen Motiviertheit, der von Saussure an anderer Stelle diskutiert wird, ist hingegen morphologisch fundiert. Er ergibt sich demnach im Rahmen der Kombination der kleinsten bedeutungstragenden Einheiten der Sprache zu größeren Einheiten (vgl. das Kapitel zur absoluten und zur relativen Motiviertheit bei Saussure [1916] 1969: 180–184): Für zusammengesetzte Wörter wie frz. *dix-neuf* / dt. *neunzehn* lässt sich feststellen,

dass diese nicht völlig arbiträr gewählt sind, sondern in einer (teil-)motivierten Beziehung zu den einzelnen Komponenten und ihren Bedeutungen stehen (*dix*, *neuf* bzw. *neun*, *zehn*; die Bedeutung der Komposita entspricht der mathematischen Summe der Komponenten). Daher können Formen wie frz. *dix-neuf* '19' im Vergleich zu Formen wie *vingt* '20' als teilmotiviert angesehen werden. Ähnliches gilt für frz. *poirier* 'Birnbaum', das das Wort *poire* 'Birne' evoziert. Auch hier zeigen sich jedoch nach Saussure wiederum Grenzen der Motiviertheit: Nicht immer kann den Wortbildungselementen eine klare Bedeutung zugewiesen werden, und die Bedeutung des Gesamtausdrucks geht stets über die der einzelnen Komponenten hinaus.³ Die relative Motiviertheit kann nach Saussure dennoch als ein Ordnungsprinzip eingestuft werden, das der völligen Arbitrarität entgegenwirkt; sie fungiert als 'partielle Korrektur eines natürlicherweise chaotischen Systems' ('une correction partielle d'un système naturellement chaotique', Saussure [1916] 1969: 182–183).

Hierbei ist auch eine Dynamik in der Entwicklung der Wortformen erkennbar: Eine ursprüngliche Motiviertheit der sprachlichen Zeichen kann verloren gehen, es können aber auch neue motivationelle Bezüge geschaffen werden. Dies lässt sich an dt. *-zig* belegen, das aus dem germanischen **teg(u)*- 'Dekade' (vgl. EWDS) stammt, in den Zahlwörtern (*zwanzig*, *vierzig*, *fünfzig* usw.) aber so mit den anderen Komponenten verschmolzen ist, dass es nicht mehr als motiviert einzustufen ist. Aus entsprechenden Zahlwörtern wurde das Element *zig* dann jedoch „neu“ isoliert, so dass es heute auch (wieder) als freies Element vorkommen kann. Gleichzeitig hat dabei eine Innovation hinsichtlich seiner Bedeutung stattgefunden; bei entsprechenden Verwendungen 'steht [es] anstelle einer nicht genau bekannten, aber als sehr hoch angesehenen Zahl' (*Duden*).

Die Bedeutung der dynamischen Entwicklung der sprachlichen Zeichen im Lauf der Zeit verweist auf den Bereich der Etymologie, der Wissenschaft von der Herkunft und Entwicklung der Wörter. Hierbei zeigt die Komponente griech. *étymos* 'wahr', dass entsprechenden Betrachtungen der Wörter immer

³ Ergänzend zeigt der Vergleich von Übersetzungsäquivalenten auch hier bestimmte Festlegungen der Einzelsprachen, etwa bezüglich der Reihenfolge der Komponenten (frz. *dix-neuf* vs. dt. *neunzehn*) sowie bezüglich divergierender inhaltlicher Beziehungen (frz. *quatre-vingts* 'achtzig', wörtlich 'vier-[mal]zwanzig') – diese lassen sich zwar in vielen Fällen aus der Sprachgeschichte heraus erklären (im genannten Beispiel als Relikt einer Vigesimalzählung), erscheinen aber dennoch mit Blick auf das aktuelle System des Französischen sowie im Übersetzungsvergleich allenfalls als teilmotiviert.

wieder ein Erkenntnisgewinn über ihre „wahre“ und evtl. im aktuellen Sprachgebrauch verborgene Bedeutung zugeschrieben wurde.⁴

Wichtig ist ferner das Phänomen der Volksetymologie, bei der die Sprecher üblicherweise nicht (mehr) motivierbare Formen (nach Andreas Blank 1993 auch „verwaiste“ Wörter, vgl. auch Blank 1997: 391–392) an bestehende Wörter oder Wortfamilien anbinden, zu denen kein etymologischer Zusammenhang besteht, die aber in formaler und semantischer Hinsicht eine hinreichend plausible Verknüpfungsmöglichkeit darstellen. Ein Beispiel liefert dt. *Friedhof*, bei dem die Komponente *Fried-*, die eigentlich in etymologischer Beziehung zu *einfrieden* steht, durch den Anschluss an dt. *Friede* neu motiviert wird und der Friedhof dadurch als ‘Immunitätsland’ aufgefasst wird (vgl. EWDS). Ebenso geht das dt. *Hängematte* auf ein karibisches Wort *hamāka* zurück, das ins Deutsche entlehnt wurde; diese im Deutschen nicht motivierbare Form wurde dann als „Hängematte“ interpretiert, wodurch ein formaler und semantischer Anschluss an *hängen* und *Matte* hergestellt wird. Wichtig ist in diesem Zusammenhang zu betonen, dass Phänomene der Volksetymologie aus sprachwissenschaftlicher Sicht in der Synchronie (d. h. mit Blick auf die Sprache zu einem bestimmten Zeitpunkt in ihrer Geschichte) als kreative Leistung der Sprecher anzusehen sind, die Einblicke in die im Sprachgebrauch stattfindenden Interpretationsleistungen gewähren.

Aussagen zur Motivation und Motiviertheit sprachlicher Zeichen sind damit stets auch im Sinne der Motivierbarkeit für die Sprecher zu denken, wobei sich die Möglichkeit divergierender Einschätzungen innerhalb einer Sprachgemeinschaft ergibt. Dies kann anhand des Wortes dt. *Schimmel* veranschaulicht werden: Zwischen den Bedeutungen ‘Belag auf feuchten oder faulenden organischen Stoffen’ und ‘weißhaariges Pferd’ wird aktuell von manchen Sprechern eine inhaltliche Beziehung gesehen, andere hingegen interpretieren die Formen als zwei getrennte, nur zufällig gleichlautende Einheiten. In etymologischer Hinsicht leitet sich die zweitgenannte Bedeutung aus der ersten ab (die Form wird zunächst adjektivisch verwendet für ein Pferd, das wie Schimmel aussieht, vgl. EWDS); diese motivationelle Beziehung wird jedoch nicht mehr von allen Sprechern intuitiv gesehen – wobei sie aber unter Umständen im Rahmen einer bewussten Reflexion noch immer nachvollziehbar sein kann.

Hier deuten sich somit bereits mögliche Übergänge zwischen sprachlichen Innovationen in der Alltagssprache und spielerischen Verwendungen an, bei

⁴ Dies gilt insbesondere für das Etymologieverständnis der Stoa in der Antike sowie die daran inhaltlich anknüpfende mittelalterliche Etymologie (zur Etymologie vgl. auch Rettig 1981: 185–198).

denen entsprechende motivationelle Beziehungen wieder in den Vordergrund gerückt werden oder neue motivationelle Beziehungen vorgeschlagen werden; dies kann dabei in einem mehr oder weniger unernsten Ton geschehen bzw. es können mehr oder weniger ernste Gedanken mitschwingen. Die große Nähe zwischen Sprachspiel und den skizzierten sprachwissenschaftlichen und sprachphilosophischen Überlegungen zur Motivation sprachlicher Zeichen lässt sich beispielsweise anhand der Überlegungen illustrieren, mit denen Bas Böttcher seinen Text „Doppelwörter“ einleitet: Hier ergibt sich eine direkte Verbindung zu Saussures Überlegungen zur relativen Motivation der sprachlichen Zeichen (frz. *poirier* usw.):

Komposita, ist Ihnen das ein Begriff? Wörter, die zusammengesetzt werden und dadurch größere Wörter ergeben. Die sind in Deutschland nicht logisch. Es gibt zum Beispiel das Wort *Apfelbaum*, aber man sagt nicht *Eichelbaum*, sondern *Eiche*. Mit der gleichen Logik müsste man in Deutschland *Apfe* sagen, macht man aber nicht. Diese Komposita, die sind nicht logisch, aber ich habe ihnen eine Hymne gewidmet. [...] (Bas Böttcher, „Doppelwörter“, Video der Performance, 0:00–0:25)

Die Nähe zwischen alltäglichen Interpretationsprozessen und wortspielerischen Verwendungen wird auch in der Forschungsliteratur zum Wortspiel verschiedentlich hervorgehoben, wenn dieses innerhalb einer kratylistischen Sprachauffassung verortet wird⁵ – Catherine Kerbrat-Orecchioni beschreibt diese Denkfigur in Anknüpfung u. a. an Lecolle (2015) wie folgt:

[...] je sais bien que les signes sont arbitraires, mais quand même, je ne puis m'empêcher de penser que ce n'est pas tout à fait un hasard si par exemple, « s'excuser » et « s'accuser » se ressemblent, ressemblance qui donne plus de « poids » à l'aphorisme « qui se ressemble, s'assemble ». (Kerbrat-Orecchioni im Druck: 35; vgl. darüber hinaus auch Attardo 2018: 100) '[...] ich weiß wohl, dass die Zeichen arbiträr sind, aber dennoch kann ich nicht umhin zu denken, dass es kein völliger Zufall ist, wenn zum Beispiel *s'excuser* [sich entschuldigen] und *s'accuser* [sich einer Sache bezichtigen] sich ähneln, eine Ähnlichkeit, die dem Aphorismus „qui se ressemble, s'assemble“ [wer sich ähnelt, kommt zusammen / Gleich und gleich gesellt sich gern] mehr „Gewicht“ gibt.'

Genau hier liegt demnach ein wesentliches Merkmal vieler wortspielerischer Texte: Unabhängig von der Frage, wie es sich in der „realen“ Sprache mit der natürlichen Richtigkeit der sprachlichen Zeichen verhält, tut das Wortspiel so,

⁵ Zum Kratyismus vgl. auch Genette (1976), zur sprachlichen Motivation insgesamt und mit Bezug zum Wortspiel vgl. Rettig (1981); zur Nähe des Wortspiels zur Reflexion über grundlegende Merkmale sprachlicher Zeichen und kommunikativer Handlungen vgl. auch den Sammelband Zirker und Winter-Froemel (2015b).

als gebe es eine natürliche und „richtige“ Beziehung zwischen Zeichen und Sachen bzw. zwischen Ausdruck und Inhalt, die dann jedoch häufig ad absurdum geführt wird. So führt Bas Böttcher die formale Diskrepanz der Zeichen vor Augen, die der inhaltlich gestützten Analogie widerspricht; dementsprechend erweisen sich beide Analogieschlüsse als ungültig, da sie zu keinem im Sprachsystem existenten Zeichen führen:

*Apfel : Apfelbaum = Eiche : *Eichelbaum*

*Eichel : Eiche = Apfel : *Apfe.*

In anderen Fällen wird im Wortspiel von formähnlichen oder formgleichen Ausdrücken ausgegangen, deren inhaltliches Verhältnis zueinander – typischerweise ein Kontrastverhältnis – dadurch in den Vordergrund gerückt wird (vgl. z. B. „das vermutlich analphabetische Alphatierchen“, Clausen 2012: 85).

In der Wortspielforschung werden in diesem Zusammenhang drei grundlegende Realisationsformen unterschieden, die vielfach belegt sind (vgl. zu den nachfolgenden Ausführungen u. a. Käge 1980 und Heibert 1993: 62–66). Erstens handelt es sich um wortspielerische Remotivationen, bei denen ausgehend von Ausdrücken mit einer idiomatisierten Bedeutung die wörtliche Lesart wieder akzentuiert bzw. aktiviert wird. Damit wird der üblichen, spontanen Interpretation der Ausdrücke eine alternative gegenübergestellt; vielfach ist die wörtliche Bedeutung dabei im aktuellen Sprachgebrauch gegenüber der idiomatischen Bedeutung verblasst. Dieser Fall lässt sich durch die in der Einleitung zitierten Texte von Bodo Wartke (*nicht aus seiner Haut können*), Christian Hirdes (*Kopf hoch!*) und Ellis Kaut (*den Mund halten, eine belegte Zunge*) illustrieren.

Im Fall einer Transmotivation hingegen wird eine von den Strukturen und Regeln des Sprachsystems her denkbare alternative Lesart für einen konventionellen komplexen Ausdruck aufgezeigt. Dies lässt sich anhand des folgenden Witzes und der folgenden Scherzfrage veranschaulichen:

„Ich bin Straßenhändler.“ – „Interessant! Und was kostet bei Ihnen eine Straße?“

Was ist weiß und schaut durchs Schlüsselloch? – Ein Spannbettlaken.

Bei der Pseudomotivation schließlich wird ebenso ein bestehender komplexer Ausdruck „gegen den Strich“ gelesen; zusätzlich zur semantisch unüblichen Interpretation kommt gegenüber der Transmotivation hier hinzu, dass auch Konstituentengrenzen verletzt werden. Dieses Verfahren erscheint bereits im Zusammenhang mit der ersten Verwendung des Begriffs ‘Wortspiel’ im Deutschen bei Harsdörffer (*Frauenzimmer Gesprächspiele*, 1647):

Faßt dergleichen Wortſpiel findet ſich in Theilung etlicher Wörter. Als wann jener etliche alte Jungfren geſehen/ und gefragt/ daß ſie mit Recht Jungfern zu nennen/ weil ſie ferne von Jung verſtehend der Jugend. (Harsdörffer [1647] 1969: 427)

Auch in neueren wortspielerischen Texten sind Pseudomotivationen vielfach belegt, vgl. etwa Hans Arps „klavier klasechs klaacht klazehn“ (Arp 1963: 107), Heinz Erhardtts „Kolum hieß der Bus, der Kolum-Bus“ („Das Ei des Kolumbus“) sowie Texte von Christian Morgenstern und Joachim Ringelnatz, z. B.:

Der Werwolf

[...]
 ‘Der Werwolf’ – sprach der gute Mann,
 ‘des Weswolfs, Genitiv sodann,
 dem Wemwolf, Dativ, wie man’s nennt,
 den Wenwolf, – damit hat’s ein End.’
 (Morgenstern [1914] 1990: 87)

Abendgebet einer erkälteten Negerin

[...]
 Drüben am Walde
 Kängt ein Guruh – –
 Warte nur balde
 Kängurst auch du.
 (aus: *Kuttel Daddeldu*, Ringelnatz [1920] 1924)

Ebenso finden sich Pseudomotivationen in der aktuellen Sprachspielkunst vielfach wieder, vgl. etwa die in Michael Schönnens Interview erwähnten Reinterpretationen von „Audi Q“ als „Au! Die Kuh!“ und „alternieren“ als „Altern Iren?“. Bas Böttcher erwähnt in seinem Interview die Entdeckungen der Wörter *Beach* und *Mensch* in „Beachten Sie bitte den folgenden Hinweis.“ bzw. *Blumenstrauß* (bei langsamer Aussprache) und *Zusammenschlagen*. Weitere Beispiele liefern Astrid Poier-Bernhards „3 Reflex-Ionen zum potentiellen Leben“ (Poier-Bernhard 2013) und ihre Entdeckung eines *Gemein-Schafs* (hier verbunden mit einer unbeabsichtigten, durch einen Schreibfehler bedingten formalen Abweichung; vgl. hierzu auch Poier-Bernhard 2018) sowie Philipp Scharrenberg:

Merke:
 Der Hippocampus ist keine Universität für Nilpferde.
 (Scharri 2012: 21)

Insgesamt zeigt sich bei den verschiedenen Beispielen neben der grundlegenden Bedeutung der Motivation der sprachlichen Zeichen, dass immer wieder für gegebene Ausdrücke alternative Interpretationsmöglichkeiten zur konventionellen Lesart durchgespielt werden. Dieses Verfahren verweist auf die Mehrdeutigkeit der Zeichen als weitere zentrale Quelle des Wortspiels, die nachfolgend kommentiert werden soll.

3 Ambiguität als Grundlage spielerischer Verfahren

In der klassischen Ambiguitätsforschung werden lexikalische und syntaktische Ambiguität als Haupttypen angesetzt. Die ersteren sind die Grundlage für die folgenden wortspielerischen Witze, bei denen mit der Mehrdeutigkeit von dt. *Arme* bzw. dt. *Herr* gespielt wird:

Anna und Bernd sind im Varieté. Ein Artist wirbelt seine Partnerin herum, wirft sie in die Luft und fängt sie wieder auf.

Anna: – „Die Arme!“

Bernd: – „Hm, aber erst die Beine!“

(Koch, Krefeld und Oesterreicher 1997: 24)

Ein frommes junges Ehepaar setzte folgende Geburtsanzeige in die Zeitung:

„Endlich hat unsere Silke das lang ersehnte Brüderchen bekommen. Dank sei dem Herrn, der über uns wohnt.“

(Koch, Krefeld und Oesterreicher 1997: 25)

Ebenso kann syntaktische Ambiguität als Quelle wortspielerischer Witze dienen:

Policeman:

„Excuse me, Sir, your dog’s been chasing a man on a bicycle.“

Man:

„Ridiculous, constable, my dog can’t ride a bicycle.“

[„Entschuldigen Sie, Ihr Hund jagt einen Mann mit einem Fahrrad.“ – „Blödsinn, Wachtmeister, mein Hund kann gar nicht Rad fahren.“]

(Koch, Krefeld und Oesterreicher 1997: 33 [engl. Text und Übersetzung])

Das Spiel beruht dabei auf unterschiedlichen möglichen Interpretationen der Beziehungen der Konstituenten des Satzes zueinander. Die Bedeutung der hierarchischen Struktur des Satzes kann auch sprachspielerisch aufgezeigt werden, indem einzelne Wörter umgestellt werden wie im folgenden Beispiel, wo

sich durch die Überführung der Struktur ABCD in eine Struktur CBED gleichzeitig eine Veränderung der Wortart von „macht“ / „Macht“ ergibt:

Das macht die Sprache – die Macht der Sprache (aus Bas Böttcher, „Die Macht der Sprache“)

In der neueren Ambiguitätsforschung wird dafür plädiert, neben den wichtigen Grundtypen der lexikalischen und syntaktischen Ambiguität weitere Phänomene der Mehrdeutigkeit zu berücksichtigen, die weitere Ebenen der Sprache sowie andere Zeichensysteme einschließen (vgl. u. a. die Forschungsarbeiten des Tübinger Graduiertenkollegs 1808: „Ambiguität – Produktion und Perzeption“⁶). Ein solches erweitertes Verständnis von Ambiguität erweist sich auch für die Analyse sprachspielerischer Texte als hilfreich, da so eine Reihe von weiteren Spiel-Arten mit in die Betrachtung hineingenommen werden kann; dies soll hier anhand einiger Beispiele aufgezeigt werden.

Im Zusammenhang mit der Motivation der sprachlichen Zeichen wurde bereits auf Interpretationsspielräume bei Komposita verwiesen⁷: Auch bei Komposita, bei denen die Komponenten in ihrer jeweiligen Ausgangsbedeutung zur Bedeutung des Kompositums beitragen (d. h. bei denen keine idiomatisierte oder teilidiomatisierte Bedeutung vorliegt), bestehen grundsätzlich verschiedene Möglichkeiten der Auslegung der Beziehung, in der die Komponenten zueinander stehen, und dementsprechend prinzipiell Möglichkeiten für Uminterpretationen, die von der konventionalisierten abweichen. Dies kann sehr gut an bestimmten lexikalischen Paradigmen veranschaulicht werden, die in sprachwissenschaftlichen Einführungsveranstaltungen gerne zur Erläuterung dieses Phänomens angeführt werden: So ist für engl. *olive oil* – *baby oil* (‘Olivenöl’ – ‘Babyöl’) allein aus der Form der Komposita nicht ableitbar, dass es sich im ersten Fall um ein *aus* Oliven hergestelltes Öl, im zweiten Fall dagegen um ein Öl *für* Babys handelt. Analoge Beobachtungen lassen sich für die folgenden Beispielsreihen anstellen (wobei sich ein Potential für bewusste sprachspielerische Umdeutungen ergibt, die in alltäglicher Scherzkommunikation immer wieder beobachtbar sind):

Apfelkuchen – Birnenkuchen – Kirschkuchen – Hundekuchen – Sandkuchen –
Napfkuchen – Marmorkuchen usw.

⁶ Vgl. <https://uni-tuebingen.de/forschung/forschungsschwerpunkte/graduiertenkollegs/grk-1808-ambiguitaet-produktion-und-rezeption.html> (Zugriff 08.10.2018).

⁷ Vgl. hierzu auch den Beitrag von Stefan Engelberg und Irene Rapp im vorliegenden Band sowie Onysko (2014, 2017).

Kalbsschnitzel – Schweineschnitzel – Jägerschnitzel – Seniorenschnitzel – Kinderschnitzel – Hackschnitzel – Holzschnitzel usw.

Interpretationsspielräume bei Komposita stehen auch im Mittelpunkt von Bas Böttchers Text „Doppelwörter“ (für die er auch die Bezeichnungen „Huckepacktermini“ oder „Sprachdoppelwopper“ einführt):

So wird der Wortkoitus kurios:
Aus Wollust wird Lustwolfe
Aus Rollmops wird Mopsrolle
Aus Spieltrieb wird Triebspiel
Aus Stilblüte wird Blütenstiel

Durch die verkuppelten, gekoppelten, angedockten und verdoppelten Worte

Da wird aus Ober plus Affe Direktor
Da werden Katzen durch Auge Reflektor
Der Fuchs wird durch Schwanz eine Säge
Der Tiger durch Balm eine Creme

Es werden Sonnen durch Bank ein Gerät
und Vater durch unser Gebet
Es wird der Vogel durch frei eine Strafe
Und Brenner plus Pass eine Straße

Das Ass wird durch best was Schlechtes
Geschichten durch Erzähler was Echtes

Durch die verkuppelten, gekoppelten, angedockten und verdoppelten Worte
Jetzt auch als Konzentrat:
Blockschokolade in Kurzform Blockade
Der Schweinehund wird Schwund
Und Schlüsselbund wird Schlund

Studentenjob wird Stop
Der Snackshop Snob
Der Flashmob wird Flop

Durch die verkuppelten, gekoppelten, angedockten und verdoppelten Worte

Knusperhaus – Perhaus-Knuss
Schluss-Applaus – Applaus-Schluss.

(Bas Böttcher, „Doppelwörter“, nach der auf der Homepage des Künstlers verfügbaren Textfassung; vgl. das Video der Performance, 1:47–3:00)

Vorgeführt wird hier zunächst, wie sich aus der Umstellung der Komponenten neue, überraschende Sinneffekte ergeben (*Wollust* – *Lustwolle* usw.). Darüber hinaus werden Komposita unterschiedlicher Idiomatisierungsgrade vorgestellt, bei denen sich dementsprechend ein mehr oder weniger großer Abstand zur Ausgangsbedeutung der Komponenten ergibt (vollständig idiomatisiert z. B. *Katzenauge*, *Fuchsschwanz*, *vogelfrei*; teilidiomatisiert *Brennerpass*, *Sonnenbank*); zusätzlich werden hierbei auch okkasionelle Bedeutungen (*Oberaffe* für ‘Direktor’) und pseudomotivationelle Bezüge (*Asbest* – *As(s) best*) in die Aufzählung integriert. Am Ende des Textes werden ferner Wortverschmelzungen, die ein weiteres Wortbildungsverfahren neben der Komposition darstellen (vgl. dt. *Motel*/engl. *motel* aus *motor* und *hotel*, dt. *Smog*/engl. *smog* aus *smoke* und *fog*, dt. *jein* aus *ja* und *nein* usw.), einbezogen.⁸

Eine andere Form des Spiels mit dem Prinzip der Komposition liegt vor, wenn neue Zusammensetzungen gebildet werden, indem zwei bereits existierende Komposita verbunden werden, die eine übereinstimmende Komponente aufweisen; in den komplexen dreiteiligen Formen kann daher eine (unauflösbare) Ambiguität bezüglich der Zugehörigkeit der mittleren Komponente festgestellt werden. Dieses Verfahren findet sich beispielsweise in Hans Arps „kruzifixundfertig“ (Arp 1963: 106); ausführlich wird es von Philipp Scharrenberg kommentiert und illustriert:

Auch die Sprache ist ein Steckspiel, ein Brutkasten, in dem man neue Wortformen züchten kann. Zum Beispiel indem man zusammengesetzte Substantive ihrerseits zusammensetzt – zu Mutanten-Substantiven, kurz: zu Mutantiven! [...] Nehmt zum Beispiel die Worte ‘Widersacher’ und ‘Sachertorte’ – zusammen ergeben sie eine ‘Widersachertorte’! Was meint ihr, wie der Bäcker guckt, wenn ihr die bestellt? Oder ‘Kompromiss’ und ‘Promiskuität’ – ergibt ‘Kompromiskuität’! Nach dem Motto: ‘Eigentlich gefällte mir nicht, aber ich nehm’ dich trotzdem mit!’ Auch schön ist es, sich beim Service der Deutschen Bahn zu erkundigen, ob die ‘Atemzugbegleiter’ ‘Sauerstoffhosen’ tragen! Oder bei der Krankenkasse anzurufen und zu sagen, man sei ‘geisteskrankenversichert’ und verlange ‘Dachschadenersatz’! („Mein Tipp“, Scharri 2012: 76).

Die bereits besprochenen Beispiele für Pseudomotivationen zeigen darüber hinaus das Vorliegen von Ambiguität auf einer weiteren Ebene auf: Die Wortspiele beruhen darauf, dass an „falschen“ Stellen Segmentierungen vorgenom-

⁸ Für dieses Verfahren und die daraus resultierenden Wortformen werden in der sprachwissenschaftlichen Forschung verschiedene Termini verwendet, u. a.: Kontamination, Blending/Blend, Port(e)manteau-Wort, Kofferwort, Wortkreuzung, Wortmischung, Amalgamierung/Amalgam, Teleskopierung/Teleskopwort, haplologische Zusammensetzung (vgl. Bußmann 2008, s. v. *Kontamination*).

men werden. Hierbei kann eine Verschiebung von Morphemgrenzen vorliegen, etwa wenn *Wachs-Tube* in *Wach-Stube* oder *Nach-Teile* in *Nacht-Eile* überführt wird. Bei Bas Böttchers *Asbest* wird hingegen eine zusätzliche Morphemgrenze eingeführt (*As(s)+best*). Dieses Verfahren lässt sich ebenso an Willy Astors Liedtext „Ich bin ein Hängereh“ illustrieren, in dem sich durch die Hinzufügung des Namens *Gista* eine überraschende Interpretation bzw. Auflösung (*Hängereh Gista / Hängeregister*) ergibt (vgl. darüber hinaus im selben Text das Spiel mit *Gitter-Reh / Gitarre*). Ebenso basieren die Pointen am Ende der einzelnen Strophen des Reggaes „In Afrika, in Afrika“ auf dem Prinzip der Pseudomotivation:⁹

In Afrika, in Afrika, da gibt es einen See
Da muss ich hin, da muss ich hin, da muss ich hin.
In-Afrika-see [Hühnerfrikassee], In-Afrika-see [...]

In Afrika, in Afrika wohnt eine schöne Fee
Die schöne Fee heißt Bonenka aus der Ukraine
[...] Das ist die Bohnenka-Fee [Bohnenkaffee] [...]

[...] In Afrika, in Afrika, hab' ich das schon gesagt?
Sind momentan gut angezog'ne Liebhaber gefragt.
Liebhaber in Langarmshirts und Streifen sind modern
Die Frauen mögen Liebhaber mit Ringelstreifen gern
Sie mögen: Ringelpullover, Lover, Lover, Lover [...]

In das Spiel mit Pseudomotivationen reiht sich auch Christian Hirdes mit seinem Lied „Kläuschen, Dornröschen und Schneeweischen“ ein.¹⁰

9 Dieselbe Grundtechnik findet sich auch in den Rätselwitzen oder Scherzfragen des folgenden Typs, die im Französischen aufgrund der umfassenden Möglichkeiten des Spiels mit Homophonie (oder Quasi-Homophonie) sehr verbreitet sind: „M. et Mme Brosse ont un fils, comment s'appelle-t-il? – Adam.“ [Herr und Frau Brosse haben einen Sohn, wie heißt er? – [Brosse] Adam / *brosse à dents* 'Zahnbürste']; „M. et Mme Dœuf ont un fils. Comment s'appelle-t-il? – John.“ [Herr und Frau Dœuf haben einen Sohn. Wie heißt er? – John [Dœuf] / *jaune d'œuf* 'Eigelb']. Die sich ergebenden „Lösungen“ sind hierbei häufig auch ganze Äußerungen: „Monsieur et Madame Versaire ont quatre filles, comment s'appellent-elles? – Elsa, Rose, Laure, Annie.“ [Herr und Frau Versaire haben vier Töchter, wie heißen sie? Elsa, Rose, Laure, Annie [Versaire] / *Elles arrosent leur anniversaire* 'Sie begießen ihren Geburtstag']; „M. et Mme Dalors ont un fils. Comment s'appelle-t-il? – Homère.“ [Herr und Frau Dalors haben einen Sohn. Wie heißt er? – Homer [Dalors]. / *Oh, merde alors!* 'Oh, so ein Scheiß'].

10 Vgl. ebenso das Spiel mit unterschiedlichen Ausspracheregeln für *durch* vs. *Church* bei Bodo Wartke (siehe dazu meinen Beitrag „Das Spiel mit Wiederholung und Variation bei Bodo Wartke und Christian Hirdes – *durch müssen* oder *es einfach laufen lassen*“ im vorliegenden Band).

[...]

Warum heißt es *Häus-chen* und nicht *Häuschen*?
 Warum heißt es *Kläus-chen* und nicht *Kläuschen*?
 Warum heißt es *panschen* und nicht *pans-chen*?
 Warum heißt es *planschen* und nicht *plans-chen*?

[...]

Warum heißt es *Häns-chen* und nicht etwa *Hänschen*?
 Warum heißen wir dann and'rerseits nicht *Mens-chen*, sondern *Menschen*?
 Warum gibt's kein *Blüschen*, sondern lediglich ein *Blüs-chen*?
 Und warum heißt's dann *Rüschen* und nicht *Rüs-chen*?

[...]

Fährt ein kleiner Bus in einen Busch, ist das *Büs-chen* in den *Büschen*,
 gerät ein kleines Los in Brand, muss man das *Lös-chen* löschen,
 wie kommt es, dass Kreissägen bei ganz winz'gen *Kreis-chen* kreischen?
 Und warum heißt *Schneeweiß-chen* nicht *Schneeweischen*?

[...]

(Christian Hirdes, „Kläuschen, Dornröschen und Schneeweischen“)¹¹

Hier wird mit zwei Reihen von Wörtern des Deutschen gespielt, die beide die Buchstabenfolge «schen» enthalten, die jedoch jeweils unterschiedlich zu interpretieren ist: Die erste Gruppe bilden Wörter, bei denen «sch» ein Graphem darstellt (im nachfolgend zitierten Textauszug *panschen*, *planschen*, *Menschen*, *Rüschen*, *[in den] Büschen*, *löschen*, *kreischen*); in der zweiten hingegen liegt eine Morphemgrenze zwischen «s», das noch zum vorangehenden Morphem gehört, und «ch», das zum folgenden Verkleinerungssuffix *-chen* gehört. Der Unterschied zwischen beiden Wortgruppen zeigt sich dabei in der abweichenden Aussprache, d. h. hier liegt eine Ambiguität im Übergang von der Ebene der einzelnen Buchstaben «schen» zur Ebene der bedeutungsunterscheidenden Grapheme des Deutschen (<sch> bzw. <s> + <ch>) sowie zur Ebene der jeweils zugeordneten Aussprache vor. Die grundsätzliche Uneindeutigkeit der Buchstabenfolge «sch(en)» – die durchaus ein ernstes Problem darstellen kann, z. B. wenn Kinder lesen lernen – wird zunächst über eine Reihe von Fragen explizit thematisiert. Hierbei wird durch Realisierung der jeweils „falschen“ Aussprache Komik

¹¹ Die Bindestrichschreibungen und Kursivierungen wurden zur Verbesserung der Lesbarkeit eingefügt.

erzeugt; durch den ständigen Wechsel zwischen beiden Wortgruppen sowie die Umkehrung der Reihenfolge der Nennung der „richtigen“ und „falschen“ Formen (*Häus-chen* – *Häuschen*, ... *Häns-chen* – *Hänschen*, *Mens-chen* – *Menschen*, *Blüsch-chen* – *Blüschchen*, *Rüsch-chen* – *Rüschchen*) wird gleichzeitig ein erhöhter Verarbeitungsaufwand für die Rezipienten erzeugt, die jeweils das passende Interpretationsprinzip nachverfolgen müssen. Während in den ersten der zitierten Strophen noch eine Hilfestellung gegeben wird, indem jeweils eine Interpretation als falsch bzw. inexistent ausgewiesen wird (vgl. die Vorkommen von „warum heißt es [...] nicht...?“ und ähnlicher Formulierungen), werden in der dritten Strophe jeweils beide Varianten als zulässige realisiert und hierbei in unmittelbarer Folge oder großer Nähe zueinander präsentiert.

Die Beispiele zeigen, dass Phänomene der Mehrdeutigkeit auf unterschiedlichen Ebenen der Sprache lokalisiert sein können. Darüber hinaus stellt die parallele Einbeziehung mehrerer Sprachen und allgemeiner, unterschiedlicher Zeichencodes, eine wichtige Quelle des Sprachspiels dar. So beruht etwa der Text von Franz Hohler „Made in Hongkong“ (Hohler 2009: 184–186) darauf, dass diese Äußerung sowohl als Deutsch als auch als Englisch interpretiert werden kann (zu „Made in“ vgl. auch das Interview von Philipp Scharrenberg im vorliegenden Band sowie Heinz Erhardt, „Die Made“). Das Spiel mit Fremdsprachen kann sich wiederum ebenso auf die Ebenen der Schreibung und Aussprache gründen wie im folgenden Text, der eine von Raymond Queneaus „Stilübungen“ darstellt.

Poor lay Zanglay. Ung joor vare meedee ger preelotobüs poor la port Changparay. Eel aytay congplay, praysk. [...]
(Queneau 1947: 129)

Das grundlegende Textprinzip bei dieser Variante der Erzählung besteht darin, dass eine französische Äußerung unter Rückgriff auf Schreib- und Ausspracheregeln des Englischen (<oo> ↔ [u], <ay> ↔ [ei] usw.) so maskiert wird, dass der Text auf den ersten Blick als englisch erscheint. Dabei wird bevorzugt auf Grapheme zurückgegriffen, die im französischen Sprachsystem nicht vorkommen (übrigens einschließlich von Graphemen wie <ü>, die auch im englischen Sprachsystem nicht vorkommen), um einen möglichst starken Verfremdungseffekt zu erzielen. Ebenso werden Wortgrenzen teilweise nicht respektiert, was sich dadurch erklären lässt, dass in der Französischen Aussprache zahlreiche *liaisons* vorgenommen werden (*les* [-z] *Anglais*, vgl. im Text „Zanglay“) und Wörter, die eine Sinneinheit oder syntaktische Einheit bilden, zu einem *mot phonique* zusammengezogen werden, das nur einen Gruppenakzent trägt (vgl.

„preelotobüs“).¹² Erst bei der lautlichen Realisierung erschließt sich der eigentliche (auf Französisch ausgedrückte) Inhalt¹³; eine zusätzliche Quelle der Komik liegt dabei darin, dass die sich ergebende Äußerung bei Aussprache nach den Regeln des Englischen durch einen starken englischen Akzent charakterisiert ist ([pʊə] statt [pʊr], [lei] statt [le] usw.). Das Grundprinzip, das Queneau hier anwendet, wird auch in der italienischen Übersetzung des Textes von Umberto Eco deutlich, in der eine analoge Maskierung einer italienischen Textversion vorgenommen wird:

Perlee Englaysee. Oon jornow versaw matzodjornow soola peattaphormah pawstareoray
dee oon howtoboos da li leenea S veedee oon johvanay dull calloh trop-o-loongo [...].
(Queneau [und Eco] 1983: 193)¹⁴

Neben fremden Sprachen können auch andere Zeichensysteme beim Spiel mit Sprache einbezogen werden. Zu nennen sind hier beispielsweise Traditionen wie der Rebus oder das Figurengedicht, bei denen auf unterschiedliche Weise die visuelle Dimension einbezogen wird.

Weitere Beispiele für entsprechende multimodale oder multimodal unterstützte Sprachspiele liefern Robert Gernhardts zeichnerische Remotivation des Ausdrucks *ein fesselndes Buch* (vgl. die Umschlagzeichnung von Gernhardt 2006) sowie zahlreiche Sprachspiele bei Martin Reinl, dessen Puppen und Zeichnungen vielfach Bilderrätsel darstellen (der Jammerlappen, der Zugvogel, das halbe Hähnchen usw., vgl. das Interview von Martin Reinl sowie den zeichnerischen Gruß von Wiwaldi im vorliegenden Band). Ebenso wird in der Wiwaldi Show mit dem visuellen Kanal gearbeitet, wenn beispielsweise im Vorspann zur Sendung mit Bernhard Hoëcker Schleichwerbung dadurch präsentiert wird, dass verschiedene Produkte unten durchs Bild „schleichen“ oder eine mögliche „Reise mit einer Ente nach Wuppertal“ durch das Erscheinen einer Entenpuppe ambiguiert

¹² Dieses Merkmal stellt für Muttersprachler einer Sprache mit Wortakzent im Übrigen häufig eine Schwierigkeit beim Erlernen des Französischen als Fremdsprache dar, was in einer erkennbar abweichenden Aussprache resultiert.

¹³ Pour les Anglais. Un jour vers midi je pris l'autobus pour la porte Champerret. Il était complet, presque. 'Für die Engländer. Eines Tages nahm ich den Bus zur Porte Champerret. Er war voll, fast.'

¹⁴ Per gli Inglesi. Un giorno verso mezzogiorno sulla piattaforma posteriore di un autobus della linea S vidi un giovane del collo troppo lungo. 'Für die Engländer. Eines Tages gegen Mittag sah ich auf der hinteren Plattform (Bodenplatte) eines Busses der Linie S einen jungen Mann mit einem zu langen Hals.'

wird.¹⁵ Ferner kann hier auf die Tradition des Zimmer frei-Bilderrätsels verwiesen werden, bei dem die Gäste der Sendung – oder die Moderatoren – einen szenisch dargestellten Begriff erraten mussten, der auf einem Wortspiel basierte (*die anspruchsvollen Rollen, Tierhaltung, Wunderbar, Missverhältnis, Kugelschreibär* usw.; vgl. hierzu auch das Interview von Martin Reinl im vorliegenden Band). Bei entsprechenden Verwendungen bleibt die Sprache stets ein zentraler Bestandteil des Spiels, was sich auch daran zeigt, dass die zitierten Sprachspiele häufig nicht ohne Weiteres übersetzbar sind¹⁶ und nur innerhalb eines bestimmten Sprachsystems funktionieren.

Die Beispiele zeigen den vielseitigen Einsatz von sprachlichen und sprachbezogenen Ambiguitäten. Darüber hinaus deutet sich an, dass entsprechende wortspielerische Verwendungen mit unterschiedlichen kommunikativen Absichten verwendet werden und die Rezipienten auf unterschiedliche Weise angesprochen und einbezogen werden. Diese Dimension wird auch in neueren Forschungsarbeiten in den Vordergrund gerückt, die das Funktionieren von Ambiguitätsphänomenen in der Interaktion zwischen Textproduzent und Textrezipient analysieren (vgl. u. a. Winter-Froemel 2013; Winter-Froemel & Zirker 2010, 2015a; für die Einforderung einer sprecherbezogenen Perspektive bei der Untersuchung von Wortspielen vgl. bereits auch Rettig 1981: 204–208).

4 Zum Spiel mit Motivation und Ambiguität in der Sprecher-Hörer-Interaktion

Ausgehend von den bisherigen Überlegungen sollen nachfolgend einige grundlegende Formen des Einsatzes entsprechender Wort- und Sprachspiele in der Sprecher-Hörer-Interaktion charakterisiert werden (wobei ich diesen Begriff

¹⁵ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=yV1xVMIS2vM> und <https://www.youtube.com/watch?v=THekZBr4-io> (Zugriff jeweils 10.10.2018).

¹⁶ Es können jedoch ähnliche sprachliche Strukturen und Bildlichkeiten in anderen Sprachen vorliegen, die eine relativ textnahe Übersetzung unter Beibehaltung des Sprachspiels ermöglichen (vgl. z. B. für das zitierte Beispiel dt. *fesselnd* 'spannend': engl. *captivating* 'bezaubernd' / *captive* 'gefangen', frz. *captivant* 'spannend, mitreißend' / *captiver* 'gefangen halten', it. *avvincente* 'packend, spannend' / *avvincere* '[poet.] packen, umschlingen', span. *cautivador* 'fesselnd' / *cautivo* 'gefangen' – hierbei gibt es aber dennoch gewisse semantische Abweichungen, und die Ausgangsbedeutung ist für die einzelnen Ausdrücke noch unterschiedlich stark verfügbar; dementsprechend kann der Effekt der Remotivierung stärker oder schwächer empfunden werden).

in einem weiten Sinn auffasse und auch Schreiber und Leser einschlieÙe). Die Liste der sechs Grundformen, die hierbei angesetzt werden, ist dabei nur als Grobkategorisierung zu verstehen; bei der Betrachtung einzelner Beispiele zeigen sich immer wieder Übergänge, und es bleibt der weiteren Forschung vorbehalten, ggf. weitere Formen des Spiels mit Motivation und Ambiguität ausfindig zu machen.

4.1 Spiele mit der lautlichen Form

Eine erste Art des spielerischen Umgangs mit der Motivation der sprachlichen Zeichen liegt vor, wenn mit der Klanglichkeit der Wörter gespielt wird. Entsprechende Verwendungen werden teilweise auch als Klangspiele von den „eigentlichen“ Wortspielen (bei denen mit unterschiedlichen Bedeutungen form-ähnlicher Ausdrücke gespielt wird; vgl. Winter-Froemel 2009, 2016) abgegrenzt. Die sprachspielerischen Texte beinhalten demnach eine Einladung an den Rezipienten, gemeinsam mit dem Textproduzenten die Materialität der Sprache wiederzuentdecken. Bei dieser Form des Spiels kommen keine zusätzlichen Bedeutungen ins Spiel. Durch die Verwendung sprachlicher Zeichen, die als lautmalerisch oder lautsymbolisch interpretiert werden können (im nachfolgenden Beispiel etwa *Korax!* bzw. *kreischen*, *krächzen*, *krakeelen*, *knisternd*, *knacken* usw.), wird die Textbedeutung vielmehr ergänzt und unterstützt. Hierbei wird die Bedeutung der lautlichen Dimension zusätzlich durch die zahlreichen Alliterationen im Text gestärkt:

Papageien

Wenn die bunten Papageien
tief im Urwald lauthals schreien,
wollen sie aus vollen Kehlen
kreischen, krächzen und krakeelen.
Unsinn, Quatsch und Firlefax.
Korax!

Wenn die Papageien hacken,
Kern und Körner knisternd knacken,
greifen sie mit krummen Zehen,
die sie bis zum Schnabel drehen.
Eine Frage des Geschmacks?
Korax!

Wenn die Papageien brüten,
später dann die Jungen hüten,

schrei'n sie nicht mehr, sondern tuscheln,
 kosen, knabbern, kraulen, kuscheln.
 Leise gicks und zärtlich gacks.
 Korax, korax.
 (Schürmann-Mock 2015 [o. S.])

Der Storch

Welch ein Krach
 hoch auf dem Dach!
 Was ist denn da so laut?

Da rattert es,
 da knattert es,
 da klappert es,
 da plappert es.
 [...]
 (Schürmann-Mock 2015 [o. S.])

4.2 Spiele mit Brüchen und falschen Fährten

Für das Wortspiel im „eentlichen“ Sinn wird häufig das Spiel mit unterschiedlichen Bedeutungen der sprachlichen Zeichen als ein definitorisches Merkmal angesetzt; viele Standarddefinitionen charakterisieren das Wortspiel dahingehend, dass die Bedeutungen in überraschender Weise gegenübergestellt werden (vgl. Winter-Froemel 2009, 2016). Ebenso wird in vielen Humorthorien das Merkmal der Inkongruenz der Interpretationen (oder der Interferenz unterschiedlicher Prinzipien) sowie deren Verdichtung und Engführung als wesentliches Merkmal herausgestellt. Dies zeigt sich klar an der Textsorte Witz, die durch das Vorhandensein einer überraschenden Pointe charakterisiert ist; bei wortspielerischen Witzen ergibt sich diese sehr häufig aus einer lexikalischen Mehrdeutigkeit innerhalb der Pointe.

Demnach kann eine zweite wichtige Gruppe von Verwendungen angesetzt werden, bei denen ein semantischer Kontrast zwischen konkurrierenden Interpretationen grundlegend ist; gleichzeitig geht es hier darum, plötzlich eine unerwartete Interpretationsmöglichkeit aufscheinen zu lassen. Der Hörer (oder Leser) ist herausgefordert, diese zu entdecken; in vielen Fällen leitet der Sprecher (oder Schreiber) dabei den Rezipienten bewusst zunächst in eine falsche Richtung. Dieses Grundprinzip lässt sich anhand des folgenden Beispiels veranschaulichen, wo zunächst eine Parallelität der koordinierten Sätze suggeriert wird, die sich dann jedoch als falsch erweist:

Der Vati packt das Auto und die Mutti packt die Lust [...].
(Willy Astor, „Mir ist so langweilig“)

Die Fehlleitung liegt hier im Bereich der syntaktischen Struktur der Sätze, die unterschiedlich konstruiert sind; der Hörer muss demnach die nahe liegende und vermutlich bei der großen Mehrzahl der Rezipienten zuerst gewählte Interpretation (*der Vati* = Subjekt, *das Auto* = Objekt, analog dazu *die Mutti* = Subjekt, *die Lust* = Objekt) verwerfen und die syntaktische Struktur des zweiten Satzes neu konstruieren (*die Mutti* = Objekt, *die Lust* = Subjekt). Entsprechende Sätze, bei denen eine zuerst naheliegende syntaktische Interpretation im Verlauf der Verarbeitung korrigiert werden muss, werden in der Sprachwissenschaft auch als *garden path sentences* ('Holzwegsätze') oder frz. *phrases labyrinthes* ('Labyrinth-sätze') bezeichnet, womit das Merkmal der Irreleitung ausgedrückt werden soll.

Ähnliche Fehlleitungen lassen sich auch rein auf semantischer Ebene beobachten. So evoziert der Einleitungssatz von Yoko Tawadas Festrede anlässlich der Verleihung des Internationalen Literaturpreises / Haus der Kulturen der Welt an Dany Laferrière im Juli 2014 in Berlin zunächst den semantischen Bereich von Kunst und Kultur, der dann aber durch das Kompositum *Joghurtkultur* durchbrochen wird, das eine weitere Bedeutung von *Kultur* aktualisiert und auf einen völlig anderen Bereich (Lebensmittel und Gastronomie) verweist.

Ich möchte zuerst über eine spezifische Form der Kultur sprechen, nämlich die Joghurtkultur. (Tawada 2014)

In der Fortsetzung der Rede wird immer wieder mit der hierdurch angelegten Doppeldeutigkeit gespielt, wobei durch eine Reihe von Assoziationen und neu gebildeten Komposita mit der Komponente *Milch* immer wieder Bezüge auch zum Bereich von Kunst / Kultur / kulturellem Erbe / Sprache / Literatur hergestellt werden:

[...] Die europäische Kultur wurde ausschließlich aus Bulgarien nach Japan importiert, ich meine die Joghurtkultur. [...]

Der Joghurt ist ein Sauermilchprodukt, eine Art Dickmilch. Die Wörter „Sauermilch“ oder „Dickmilch“ werden selten verwendet, denn man soll heutzutage weder sauer noch dick sein.

[...] Die Wörter „Sauermilch“ oder „Dickmilch“ sind noch nicht vergessen, während das Wort „Setzmilch“ kaum noch verwendet wird. Ich habe es in einem Wörterbuch gefunden und las zuerst „Satzmilch“. Als Folge entstanden im Sprachzentrum meines Gehirns Wörter wie Wortmilch, Sprachmilch, Prosamilch, Haikuhmilch, Nachlassmilch, Übersetzungsmilch. Es gibt auch Wörter, die neu geboren werden. (Tawada 2014)

Das Spiel mit Brüchen einer erzeugten Erwartungshaltung zeigt sich auch systematisch bei der Stilfigur des Zeugma, etwa bei Heinz Erhardt:

Ich brach nicht nur 'n Arm, sondern auch 'n Urlaub ab.
(Heinz Erhardt, „Noch 'n Gedicht (1. Teil)“)

Der zusätzliche Verarbeitungsaufwand, der von den Rezipienten zu leisten ist, wird beim Vortrag entsprechender wortspielerischer Texte immer wieder durch verzögerte (oder ausbleibende) Publikumsreaktionen deutlich, was bei der Performanz der Texte häufig kommentiert wird.¹⁷ Grundlegend für das Funktionieren entsprechender Texte ist hierbei das von Sprecher und Hörer geteilte sprachliche und außersprachliche Wissen, das sowohl die stattfindende Fehlleitung steuert als auch Voraussetzung für die Ermittlung der letztlich richtigen Interpretation ist.

4.3 Ver- und Enträtselungen

In großer Nähe zu den eben beschriebenen Wortspielen, bei denen falsche Fährten gelegt werden, lassen sich Formen der Verrätselung beschreiben, bei denen der Rezipient in noch direkterer Weise aufgefordert ist, sich auf das Spiel einzulassen und die Äußerung zu enträtseln. Im Unterschied zur vorangehenden Gruppe muss hierbei die falsche Fährte nicht unbedingt plausibilisiert werden; vielmehr gibt sich das Rätsel als solches zu erkennen. Dieser Gruppe lassen sich beispielsweise wortspielerische Rätseltexte wie das in Abschnitt 3 besprochene Zimmer frei-Bilderrätsel zuordnen, darüber hinaus die folgenden Beispiele von Heinz Erhardt, bei denen benachbarte Begriffe assoziiert werden müssen (*Hose – Hemd*, *Cognac – Rum*) bzw. eine „Rückübersetzung“ angewandt werden muss (*Gesäß – Arsch*, *Nährgarn – Zwirn*), um zur richtigen Interpretation zu kommen:¹⁸

Ich wollte durch mein Erscheinen gar nicht erst herkommen, weil ich so scheu von Hause aus bin, nich, aber der Chef des Hauses meinte: „Och, Mensch, Heinz, komm, wirf alles von

¹⁷ Vgl. auch die Überlegungen zur phonetischen Signalisierung von Wortspielen im Beitrag von Angelika Braun sowie meinen Beitrag „Horizontale und vertikale Wortspiele in der Sprecher-Hörer-Interaktion: Textuelle Signalisierung und Auffälligkeit von Wortspielen“ im vorliegenden Band.

¹⁸ Klassische Scherzfragen sind hingegen nicht diesem Bereich zuzurechnen, da sie üblicherweise nicht vom Rezipienten lösbar sind; es handelt sich demnach um Scheinfragen, durch die der Sprecher lediglich die Legitimation vom Hörer erbittet, die Auflösung der Frage selbst zu ergänzen.

dir, was dich host! Was dich hemmt, hemmt, hat er gesagt, hemmt [Hemd], ja. Na ja, ich wusste, irgend so 'n Kleidungsstück war's. Und jetzt steh' ich hier Cognac, ne. Rum, rum, jetzt steh' ich hier rum. [...]

(Heinz Erhardt, „Noch 'n Gedicht (1. Teil)“)

Himmel, Gesäß und Nähgarn! (Heinz Erhardt, u. a. in „Das Ei des Kolumbus“)

Der Grad der Verrätselung und die Schwierigkeit der Auflösung (die sich etwa auch daraus ergibt, welche Wissensbestände – hinsichtlich sprachlichen und außersprachlichen Wissens – hierfür eingesetzt werden müssen) können stark variieren, ebenso die Deutlichkeit, mit der der Rätselcharakter der Äußerung signalisiert wird. Verrätselungen, die nur schwach (oder gar nicht) signalisiert werden, können als 'geheimes Wortspiel' (*secret wordplay*, Begriff nach Bauer 2015) eingestuft werden, und es ergeben sich fließende Übergänge zwischen ludischen und kryptischen Funktionen sprachspielerischer Texte (vgl. etwa auch den Bereich der Geheimsprachen).

Im Erfolgsfall, d. h. bei einer erfolgreichen Dekodierung des Rätsels, resultiert auf Seiten des Rezipienten eine Selbstbestätigung und die Erfahrung einer *connivence* mit dem wortspielenden Sprecher; Sprecher und Hörer bilden eine gemeinsame Rätselgemeinschaft. Wie auch bei der im vorangehenden Abschnitt besprochenen Gruppe ergeben sich auch hier durch die prinzipiell bestehende Gefahr eines Scheiterns der erfolgreichen Dekodierung fließende Übergänge zur folgenden Kategorie, bei der das unterschiedliche Textverständnis verschiedener Adressatengruppen im Vordergrund steht.

4.4 Spiele mit verschiedenen Adressatengruppen

In einigen Fällen kommt bei der Produktion und Rezeption der wortspielerischen Texte der sozialen Dimension eine zentrale Bedeutung zu. So zeichnen sich ironische Äußerungen vor einem gemischten Adressatenkreis sehr häufig dadurch aus, dass erwartet wird, dass nicht alle Adressaten die ironische Dimension der Äußerung erkennen. Die ironische Verrätselung der eigentlichen Aussageabsicht kann damit eine Spaltung der Adressaten in eine Gruppe der verstehenden Adressaten und eine Gruppe der nicht verstehenden Adressaten bewirken; für den Textproduzenten und die Gruppe der verstehenden Adressaten ergibt sich die Wahrnehmung oder Bestärkung einer Gruppenidentität, die gleichzeitig mit einer Abgrenzung gegenüber der Gruppe der Außenstehenden verbunden ist.

Noch eindeutiger ist das Spiel mit Ein- und Ausgrenzung in Fällen des *double entendre*, die etwa in dramatischen Texten inszeniert werden:

Squeam. [*Mil'tref's Squeami/h.*] Oh Lord, I'll have some China too, good Mr. *Horner*, don't think to give other People China, and me none, come in with me too.

Hor. [*Horner.*] Upon my Honour I have none left now.

Squeam. Nay, nay, I have known you deny your China before now, but you than't put me off so, come—

Hor. This Lady had the last there.

La. Fig. [*Lady Fidget.*] Yes indeed Madam, to my certain Knowledge he has no more left.

Squeam. O, but it may be he may have some you could not find.

La. Fig. What d'ye think if he had any left, I would not have had it too, for we Women of Quality never think we have China enough.

Hor. Do not take it ill, I cannot make China for you all, but I will have a Rol-waggon for you too, another time.

Squeam. Thank you dear Toad.

La. Fig. [*To Horner aside*] What do you mean by that Promise?

Hor. [*Apart to Lady Fidget*] Alas, she has an Innocent, literal Understanding.

Old L.[ady] Squeam. Poor Mr. *Horner*, he has enough to do to please you all, I see.

(Text zit. nach W. Wycherley, *The Country Wife* [1675] 1736: 74–75, 4.3.180–192)

Im Gespräch wird eine systematische Doppeldeutigkeit angelegt und entfaltet (wobei eine der Interpretationen auf sexueller Ebene angelegt ist), d. h. die Doppeldeutigkeit erstreckt sich grundsätzlich auf alle Gesprächsbeiträge der am Spiel beteiligten Kommunikationspartner. Im Beispiel dreht sich das Spiel vor allem um den Ausdruck *China*, für den eine zusätzliche Interpretation im Sinne von 'Geschlechtsverkehr/Phallus/Sperma' erzeugt wird, die sich durch das gesamte Gespräch zieht. Gleichzeitig ist wesentlicher Teil des Spiels, dass weitere Kommunikationsteilnehmer anwesend sind, die diese Doppeldeutigkeit nicht wahrnehmen und nur die „harmlose“ Ebene erkennen, die eine vollständige und in sich stimmige Interpretation liefert (vgl. den „naiven“ Kommentar der Old Lady Squeamish am Ende des Textauszugs; für eine ausführlichere Analyse des *double entendre* in englischen Komödien der Restaurationszeit und des frühen 18. Jahrhunderts vgl. Goth 2015).

Ein aktuelles Beispiel für fortgesetztes *double entendre* findet sich im Lied „Radieschen“ der Kleinen Tierschau. Zwar zielt der Text nicht auf eine Ausgrenzung konkreter Adressatengruppen ab, es ist aber durchaus feststellbar, dass sich die zusätzliche sexuelle Interpretation und die spezifische Metaphorik der einzelnen Ausdrücke nicht für alle Adressaten gleichermaßen schnell und vollständig erschließen; für die Gruppe der „Verstehenden“ ergibt sich eine Selbstbestätigung und der Effekt einer *connivence* mit den Textproduzenten.¹⁹

¹⁹ Der Text des Refrains stellt im Übrigen eine Übersetzung des ab der Mitte des 20. Jahrhunderts von zahlreichen Künstlern performten – ebenfalls *double entendre*-basierten –

Du mein kleines Radieschen,
 folge mir mit in mein Paradieschen.
 Bin so scharf wie ein Rettich,
 und ich denke immer, könnt' ich, dürft' ich, hätt' ich.
 Und ich schwöre bei meiner Möhre,
 dass ich immerzu nur dir gehöre.

Ja, wenn Bananenschalen fallen, Kleines,
 komm' ich noch auf einen Rutsch zu dir.

[...]

(Die Kleine Tierschau, „Radieschen“)

Insgesamt lässt sich für diese Gruppe sprachspielerischer Verwendungen festhalten, dass sich hier eine klare Trennung zwischen einem unvollständigen / nicht angemessenen und einem vollständigen / angemessenen Verständnis der Äußerung ergibt; hierbei wird das Spiel in der Regel nur bedingt signalisiert.

4.5 Spiele mit tieferen Wahrheiten

Eine grundlegend anders akzentuierte Verwendung des Wortspiels liegt vor, wenn dessen Erkenntnisfunktion in den Vordergrund gerückt wird. In der Forschung wird immer wieder auf die Nähe von Wortspiel und ernster Argumentation auf der Grundlage der sprachlichen Zeichen und ihrer Bedeutungen hingewiesen; die ernste Argumentation lässt sich dabei wie folgt charakterisieren:

Für die Erkenntnis und Argumentation mit der Motivierbarkeit werden im Denken oder in der Rede der Sprecher Lexikoneinheiten aufeinander bezogen, die einander lautlich ähnlich sind. Aufgrund der lautlichen Ähnlichkeit wird eine semantische Ähnlichkeit unterstellt und deshalb ein Zusammenhang der Sachverhalte angenommen. (Rettig 1981: 199)

Teilweise wird jedoch eine scharfe Grenzziehung zwischen beiden Bereichen vorgenommen. So sieht etwa Hausmann (1974: 14–15) einen entscheidenden Unterschied darin, dass beim Wortspiel im Kontext bestimmte „Signale“ gegeben werden, mit denen das Wortspiel angezeigt wird, während entsprechende Signale in der ernsten Argumentation fehlten. Rettig (1981) dagegen nuanciert dies und betont die Schwierigkeit einer eindeutigen Grenzziehung:

„When banana skins are falling (I'll come sliding back to you)“ dar; für Zuhörer, die diesen Bezug erkennen, kann dies eine zusätzliche Selbstbestätigung bewirken.

Ein Wortspiel ist nicht von vornherein und vollständig unernst; es ist nicht immer in gleichem Maß eine Aufhebung der Richtigkeit der Zeichen. Darüber hinaus ist vielmehr davon auszugehen, daß es prinzipiell zu gleicher Zeit sowohl ernsthafte Argumentation sein kann, die aus der Motivierbarkeit der Zeichen einen Zusammenhang der Sachverhalte ableitet, als auch unernstes Gegenteil von Argumentation durch eine logisch nicht nachvollziehbare Verbindung von Sachverhalten oder Aufhebung der Richtigkeit der Zeichen. (Rettig 1981: 200–202)

Dementsprechend plädiert Rettig für einen Anschluss des Wortspiels „an die Motivierung von Lexikoneinheiten für Erkenntnis und Argumentation“ (Rettig 1981: 204). Für diese Einordnung lassen sich auch eine Reihe von stützenden Positionierungen, etwa von A. F. Bernhardt oder Jean Paul, anführen (vgl. hierzu Winter-Froemel 2009: 138–139; siehe auch Wagenknecht 1965: 114–169, der die „Beglaubigungskraft des Wortspiels“ am Beispiel von Karl Kraus bespricht).

Eine Nähe der Phänomene und die Schwierigkeit einer scharfen Grenzziehung zwischen Wortspiel und ernster Argumentation lässt sich auch anhand zahlreicher Textbeispiele belegen. Zunächst kann hier auf biblische „Wortspiele“ verwiesen werden, etwa die Mehrdeutigkeit von *Petrus* / griech. *πέτρος* – *πέτρα* bzw. aramäisch *kephas* ‘Stein, Felsen’ (vgl. Winter-Froemel 2009: 1433). Ebenso noch klar im Bereich einer ernsthaften philosophisch-theologischen Argumentation steht Claudels „Abhandlung über das Mitsein mit der Welt und mit sich selbst“, in der das Verb *connaître* ‘erkennen, begreifen’ als *con-naître* ‘mitgeboren werden’ reinterpretiert wird (für ähnliche Reinterpretationen im Dienste der Vermittlung bestimmter Erkenntnisse vgl. auch die Schriften Martin Heideggers, siehe hierzu insgesamt auch den Beitrag von Hans-Martin Gauger im vorliegenden Band). Interessant ist, dass Claudel in diesem Zusammenhang die erkenntnistiftende Funktion der Wörter explizit thematisiert:

Nous ne naissons pas seuls. Naître, pour tout, c’est connaître. Toute naissance est une connaissance.

Pour comprendre les choses, apprenons les mots qui en sont dans notre bouche l’image soluble. Ruminons la bouchée intelligible.

‘Nichts wird für sich allein. Werden heißt zuletzt: miteinander werden. Jedes Werden ist ein Inne-Werden. Alles Sein ist Mitsein.

Um die Dinge zu begreifen, lernen wir die Wörter, die deren ablösbares Bild in unserem Mund darstellen. Kauen wir diesen verständlichen Bissen durch.’

(Claudel 1904: 149; Übers. R. Grosche in Claudel 1958: 30)

Was die Struktur der beteiligten Zeichen und ihrer Bedeutungen angeht, die in der Äußerung mit einer bestimmten persuasiven Zielsetzung eingesetzt werden, so unterscheidet sich diese nicht von den bisher besprochenen klaren Fällen von

Wortspielen: Gespielt wird mit formgleichen oder formähnlichen Formen, denen unterschiedliche Interpretationen zugeschrieben werden können.

Abstufungen und fließende Übergänge zwischen ernsthafter und spielerischer Reflexion zeigen sich auch in den folgenden literarischen Texten der Autorin Yoko Tawada. Im ersten Text wird eine motivationelle Beziehung zwischen den Ausdrücken *ins Auge fallen* und *augenfällig* aufgerufen; dabei wird gleichzeitig das Verb *fallen* wieder im Sinne der konkreten Ausgangsbedeutung verstanden. Hierdurch werden die Konzepte der TIEFE und des EINDRINGENS evoziert, der Akt des Betrachtens wird demnach interpretiert als ein Sich-Öffnen, bei dem das betrachtende Subjekt die Wahrnehmung in sich eindringen lässt und diese in sich aufnimmt:

Was ist eine Blume? Etwas, das ins Auge fällt. Aus den Augen Löcher machen, um das Augenfällige zu sehen. (Tawada 2010: 59)

Ebenso zeigen sich die Übergänge zwischen Spiel und Reflexion in den folgenden Passagen aus Yoko Tawadas dritter Vorlesung im Rahmen der Tübinger Poetik-Vorlesungen, „Gesicht eines Fisches oder das Problem der Verwandlung“:

Hier [in Walter Benjamin, *Einbahnstraße*] wird nicht etwa gesagt, daß das Gesicht eines Sammlers seine Leidenschaft ausdrücken würde, sondern umgekehrt zeigt die Leidenschaft an dem Sammler ihr Gesicht. Dabei fungiert der menschliche Körper als Medium, durch das die Leidenschaft überhaupt sichtbar werden kann. Ein Gesichtsfeld, das frei von Menschen bleibt, kann wie eine Leinwand viele Bilder empfangen und zeigen. So kam ich zu einer neuen Definition des Gesichtes: Ein Gesicht ist etwas, das sichtbar geworden ist. (Tawada 1998: 46)

Ein Gesicht, ein Geräusch, ein Geruch, ein Geschmack, ein Gefühl. Seltsam erschienen mir schon immer die deutschen Wörter, die sinnliche Wahrnehmungen bezeichnen. Das Gehör ist die Fähigkeit zu hören, während mit dem Geruch nicht etwa die Fähigkeit zu riechen, sondern der gerochene Duft gemeint ist. Was bedeutet der Satz „Ich rieche“? Kommt der Geruch von mir oder empfangen ich den Geruch? Genauso zweideutig verhält es sich mit dem Geschmack. Ich schmecke. Schmecke ich einen Geschmack oder schmecke ich einem Raubtier? Wenn das Gerochene der Geruch heißt und das Geschmeckte der Geschmack, könnte das Gesehene das „Gesicht“ heißen. Das, was ich an den anderen Menschen sehe, bezeichne ich als Gesicht. Es geht beim Gesicht also nicht um einen anatomisch fixierbaren Körperteil, denn man kann ein Gesicht auch auf einer Hand sehen oder in einer Handschrift oder in einer Kopfbewegung. (Tawada 1998: 48)

Als ich inmitten des Wortes „Gesicht“ das Wort „ich“ entdeckte, kam ich auf die Idee, daß das Gesicht die Perfektform des Verbs „ich“ sein könnte: „Ich habe es gesicht.“ Was könnte dieser Satz bedeuten? (Tawada 1998: 50)

In anderen Texten steht die Bedeutung der sprachlichen Ausdrücke nicht als Frage im Raum, sondern das Wortspiel deutet die enge Aufeinanderbezogenheit (oder Aufeinanderbeziehbarkeit) bestimmter Vorstellungen an. Dies kann beispielsweise an Helge Thuns Text „Die schwere Geburt“ aufgezeigt werden, in der das Hervorbringen eines Texts systematisch in Analogie zum Geburtsvorgang interpretiert wird:

EINS: [...] Mein Körperbau
hat sich nun mal leicht erweitert,
was dich scheinbar leicht erheitert,
weil ich seit längerem mit 'ner Idee
zu 'ner Geschichte schwanger geh.

[...]

ZWEI: Presse! Presse! Presse!
Raus mit der Sprache! Du schaffst es!

[...]

ZWEI: Ach guck mal süß! Wie goldig!
Gratuliere! Das hast Du toll gemacht!
'Nen gesunden Text zur Welt gebracht.

[...]

ZWEI: Es sieht ganz danach aus als wär's 'n
Geburtsgedicht in Knittelversen.
Die Reime mal männlich mal weiblich,
da wird es dann aber auch Zeit, sich
zu überlegen, wie es heißen soll.

[...]

Damit wird eine auch im alltäglichen Sprachgebrauch anzutreffende Konzeptualisierung bzw. nach Lakoff und Johnson ([1980] 2003) eine konzeptuelle Metapher (*Conceptual Metaphor*) hervorgehoben, nach der WERKE als NACHKOMMEN aufgefasst werden (vgl. neben der konventionalisierten Verwendung von *schwanger mit einer Idee gehen* Ausdrucksweisen wie „mein Baby“ für „mein (Lieblings-)Projekt“). Neben der Erzeugung einer komischen Wirkung lädt der Text damit auch dazu ein, Muster der Konzeptualisierung der Welt, die in der Alltagssprache verankert sind, zu erkennen.

Insgesamt ergeben sich als grundlegende Merkmale des Spiels mit tieferen Wahrheiten, dass der Fokus auf die semantische Nähe der Bedeutungen gelegt

wird und dabei eine persuasive Zielsetzung vorliegt, die meist durch eine klare Erläuterung des Spiels verfolgt wird; Ziel des Spiels ist nicht die Ausgrenzung bestimmter Adressaten, sondern die Inklusion; dementsprechend findet hier keine Verrätselung statt. Grundsätzlich steht dabei ferner nicht ein Kontrast an unvereinbaren Interpretationen im Vordergrund wie im Falle des Spiels mit Brüchen und falschen Fährten, sondern es besteht eine grundsätzliche Vereinbarkeit der Interpretationen. Dabei wird über die referentielle Funktion der Zeichen hinaus eine zusätzliche Bedeutungsdimension erschlossen. Dies stellt ein gemeinsames Merkmal mit der Gruppe der Spiele mit der lautlichen Form dar, anders als bei der zuletzt genannten Gruppe steht aber nun die inhaltliche Argumentation im Vordergrund.

Gleichzeitig ist darauf hinzuweisen, dass sich innerhalb dieser Gruppe unterschiedliche Modalitäten der Verwendung der Wortspiele beobachten lassen. Diese können *en passant* eingeflochten werden, aber auch den Ausgangspunkt einer ausführlichen Reflexion über das Verhältnis Sprache und Welt darstellen – diese Reflexion kann wiederum im Text nur angedeutet und letztlich dem Rezipienten überlassen oder aber im Text signalisiert (etwa durch Bindestrichschreibungen oder metasprachliche Äußerungen) und explizit entwickelt werden. Die Wahrheit, die durch das Wortspiel offengelegt wird, kann daher mehr oder weniger stark verborgen sein, der Erkenntnisgewinn mehr oder weniger stark ausgeprägt. Gleichzeitig wird immer wieder der Bereich der Etymologie berührt, wobei sowohl historische Vorgängerformen der betrachteten Zeichen als auch nur konstruierte (vielfach auch pseudomotivierende) Etymologien relevant sind. Ferner zeigen sich hier Übergänge zwischen Wortspiel und Sprachmagie sowie Wortspiel und Sprachkritik – im Vordergrund steht insgesamt jeweils, mit unterschiedlichen Akzentuierungen, das Verhältnis von Sprache und Welt (vgl. hierzu u. a. auch das Interview von Bas Böttcher im vorliegenden Band).

4.6 Spiele des Verdrehens und Gegen-den-Strich-Lesens

Die letzte Gruppe wortspielerischer Verwendungen, die hier besprochen werden soll, vereinigt grundlegende Merkmale der bisher besprochenen Kategorien: Sie verbindet (in unterschiedlichen Gewichtungen) die spielerische Erzeugung eines überraschenden Bruchs mit einem Evozieren von unter der Oberfläche der Sprache verborgenen Erkenntnissen, die in der Regel gemeinsam zwischen Sprecher und Hörer nachvollzogen werden (wobei Ausnahmen von diesem Prinzip auftreten können). Die gemeinsame Aufmerksamkeit richtet sich damit letztlich auf die Sprache selbst: So kann das Wortspiel etwa aufzeigen, wie riskant Kom-

munikation ist, wenn sich aus kleinen formalen Verschiebungen große inhaltliche Veränderungen ergeben können (etwa bei Buchstabendrehern wie „ein furchtbarer wissenschaftlicher Ansatz“ anstelle von „ein fruchtbarer wissenschaftlicher Ansatz“; zur spielerischen Reinterpretation von Tippfehlern in der Sprecher-Hörer-Interaktion vgl. auch Rabatel im Druck).

Ebenso können Interpretationsschwierigkeiten bzw. „-fehler“ vorgeführt werden, wobei sich die Frage der „Richtigkeit“ bzw. „Falschheit“ der Interpretation, die dabei implizit angesprochen wird, als durchaus legitim erweist. Dies zeigt etwa der folgende Textauszug, in dem der „tiefbegabte“ Junge Rico den im heutigen Sprachsystem des Deutschen für viele Sprecher nicht mehr motivierbaren Ausdruck *Schlamassel* neu interpretiert:

Asseln sind Tierchen mit grauen Panzern. Ich hab mal welche im Hinterhof gesehen, als der Mommsen dort aufräumte. Sie haben kurze Beine und noch kürzere Fühler, und sie leben unter dicken Steinen, denn sie mögen es dunkel und feucht. Wenn man so einen Stein umdreht, werden sie schrecklich aufgeregt, rasen wie winzige Kettenfahrzeuge durch die Gegend und suchen nach einem neuen Versteck. Mit etwas Pech fallen sie dabei in ein Schlammloch, und dann war's das. Ihr schwerer Panzer zieht sie erbarmungslos nach unten, so sehr sie auch strampeln. Sie winken ihren Asselkumpels noch ein letztes Mal mit einem Fühlerchen zu, und dann saufen sie ab. Deshalb nennt man jemanden, der in einer schwierigen oder ausgewogenen Lage steckt, eine Schlamassel. (Steinhöfel 2009: 77)

In ganz ähnlicher Weise wird eine von der Ausgangsbedeutung der Bestandteile des Kompositums *Meeresfrüchte* her denkbare Interpretation vorgestellt; im Hintergrund kann dabei an ernste Kinderfragen des Typs „Warum heißen Meeresfrüchte ‘Meeresfrüchte’?“ gedacht werden:

Meeresfrüchte sind total leckeres Fischzeug, aber das weiß jeder. Man müsste schon ziemlich tiefbegabt sein, um zu denken, dass es sich dabei um Unterwasseräpfel oder Strandpflaumen oder dergleichen handelt. (Steinhöfel 2009: 56)

Die teilweise Willkürlichkeit der Festlegungen der Sprachen in Bezug darauf, welche Ausdrücke als Einheiten des Wortschatzes konventionalisiert sind und welche Bedeutungen ihnen zugewiesen wird, zeigt sich auch bei Franz Hohler, wenn er seine Leser zu dem Sprachspiel „Leben erfinden“ einlädt. Das Spiel besteht darin, durch das Verfahren der Komposition Vogelnamen zu erfinden, deren Bedeutung dann zu interpretieren ist. Im Einleitungstext wird dieses Spiel dabei aus den realen Strukturen der Sprache heraus motiviert:

Für den Kenner gibt es nicht einfach die Meise, sondern mindestens die Blaumeise, die Schwarzmeise, die Sumpfmeise und die Haubenmeise. Und ein Fink ist natürlich ein weiter Begriff – soll es ein Buchfink oder ein Grünfink oder ein Gelbfink oder ein Bergfink oder ein Schmutzfink sein? Oder ist ein Schmutzfink kein Vogel? Warum sollte er eigentlich keiner

sein, schliesslich gibt es bei den Geiern auch den Schmutzgeier, das ist der, der das Allerübelste von den Tierkadavern noch frisst, das, was Hyänen, Schakale und Lämmergeier übrig gelassen haben, weil es ihnen zu ekelhaft ist. Gibt es den Schmutzfink, oder gibt es ihn nicht? Das ist eine schöne Frage, ich hoffe, dass man sie auch bei den Vogelnamen stellen muss, die ihr jetzt erfindet. (Hohler [1982] 2010: 22)

Die Berechtigung der hier aufgeworfenen Fragen zeigt sich bereits darin, dass der in der Aufzählung enthaltene Ausdruck *Gelbfink* im heutigen Sprachgebrauch laut *Duden* nicht existiert – die Existenz eines entsprechenden Tiers erweist sich aber, nicht zuletzt durch das Vorhandensein des *Grünfinks*, als sehr gut vorstellbar. Interessanterweise offenbart ein Blick in das *Grimmsche Wörterbuch* (DWB, Bd. 5, 1882, Sp. 2885), dass der Ausdruck *Gelbfink* in der deutschen Sprache durchaus eine gewisse Zeit existiert hat. Darüber hinaus zeigt der Text sodann eine unvorhersehbare Asymmetrie zwischen der Interpretation der Ausdrücke *Schmutzgeier* und *Schmutzfink* auf und lädt dazu ein, neben der idiomatischen Bedeutung ‘schmutzige Person’ über eine alternative Interpretation in Analogie zum Ausdruck *Schmutzgeier* nachzudenken.

Eine weitere Asymmetrie im Sprachsystem, die sich nun auf den Bereich der Personaldeixis bezieht, wird bei Yoko Tawada offengelegt:

Die zweite Peron Ich

Als ich dich noch siezte,
sagte ich ich und meinte damit
mich.
Seit gestern duze ich dich,
weiß aber noch nicht,
wie ich mich umbenennen soll.
(Tawada 2010: 8)

Darüber hinaus kann hier noch einmal der in Abschnitt 3 bereits teilweise besprochene Text von Christian Hirdes „Kläuschen, Dornröschen und Schneeweischen“ erwähnt werden. Nach der oben kommentierten Vorstellung der Problematik der Uneindeutigkeit der Schrift gipfelt der Text in einer wortspielerischen Abkehr von den konventionellen Realisierungen der Wortformen. Damit stehen die Rezipienten des Textes nun vor der Aufgabe, die deformierten Wortformen jeweils in die „richtigen“ zurückzuübersetzen, wobei sich immer wieder Überraschungseffekte ergeben. Die Rezipienten werden damit sehr aktiv in das Spiel einbezogen, wobei sie zunehmend mehr gefordert werden, indem im weiteren Verlauf des Textes bis zu fünf «schen»-Formen innerhalb eines Verses untergebracht werden.

Meine Sprache, die verwirrt mich. Ich frage mich: Warum?
 Warum spricht man es so, wie man es spricht?
 Warum probieren wir's nicht einmal andersherum?
 Das klingt doch sicher lustig, oder nicht?

Ich seh' den Jäger *pirs-chen* auf der Suche nach den *Hirs-chen*
 Er pflückt ein schönes *Röschen* und auch ein *Mimöschen*.
 Am Boden Äste *knirs-chen*, und am Baum, da wachsen *Kirs-chen*,
 da trifft er auf *Dornröschen* – ohne *Höschen*.

[...]

(Christian Hirdes „Kläuschen, Dornröschen und Schneeweischen“)

Das Spiel einer bewussten Erschwerung des Textverständnisses zeigt sich auch sehr deutlich in Christian Hirdes „Lisa“-Texten. Hier werden im Rahmen eines Kunstgriffs fünf Namen eingeführt (*Lisa*, *Li*, *Si*, *Tsi*, *Tsu*), die vielfältige Möglichkeiten zum Spiel mit homophonen Einheiten der deutschen Sprache bieten (vgl. die Verbformen *lieh*, *sieh*, *zieh*, die abtrennbare Verbalpartikel *zu* sowie die Personalpronomina der 3. Person Sg. und 3. Person Pl. *sie* in unterschiedlichen Flexionsformen).

Bei mündlichen Präsentationen ergeben sich im Verlauf der Verarbeitung der linearen Äußerungen, die vorrangig aus einsilbigen Wörtern aufgebaut sind, immer wieder Probleme. Hierbei handelt es sich oft um *garden path sentences* (vgl. hierzu Abschnitt 4.2); die auftretenden Verarbeitungsschwierigkeiten lassen sich sehr gut an verzögerten Publikumsreaktionen ablesen. Ein Beispiel hierfür liefern die Sätze [lizazali lizaliza]: Der erste Satz beginnt eindeutig mit dem Namen „Lisa“ (dies kann aus dem folgenden [za] rückerschlossen werden); dementsprechend wird hörerseitig die Erwartung erzeugt, dass dieser Name auch als Subjekt des folgenden Satzes beibehalten wird. Dies erweist sich jedoch als Fehlannahme, da „*Lisa Lisa“ keine sinnvolle Interpretation darstellt; dementsprechend muss die Interpretation hin zu „Li sah Lisa“ korrigiert werden.

Ebenso kann bei „doch die anderen sahen Si zu“ zunächst eine Interpretation von „Si“ (oder auch „sie“) als Akkusativobjekt angenommen werden (vgl. das vorangehende „Aber Lisa sah Si.“, in dem „Si“ eindeutig als Akkusativobjekt verwendet wird). Diese Interpretation erweist sich wiederum aufgrund der Hinzufügung von „zu“ als korrekturbedürftig dahingehend, dass „Si“ als Dativobjekt zu verstehen ist. Beim Vortrag des Textes werden von Christian Hirdes immer wieder kurze Pausen eingebaut, um etwas Zeit für entsprechende Uminterpretationsprozesse zu geben; insgesamt sind die Uminterpretationen aber in kurzer Zeit zu leisten, während der Textvortrag evtl. schon weitergeht.

Nach dem eben kommentierten Satz enthält der Text immer weniger Wortformen, die kontextunabhängig eindeutig interpretierbar sind und dadurch für die Hörer willkommene Verstehensinseln bereitstellen. Dadurch ergibt sich eine zunehmende Verdichtung und Erhöhung des (Re-)Interpretationsaufwands, bei gleichzeitiger Steigerung des Sprechtempos. Dies führt dazu, dass zunehmend mehr Hörer „aussteigen“; am Ende des Textes scheitern viele daran, noch sinnvolle Sätze des Deutschen zu dekodieren, und sie sind dann auf die reine Klanglichkeit der Silben zurückgeworfen. (Um diesen Effekt nachzuvollziehen, empfiehlt es sich, den nachfolgend präsentierten Textauszug nicht zu oft zu lesen und zunächst eine Videofassung einer mündlichen Darbietung des Texts zu betrachten – oder natürlich einen Liveauftritt des Künstlers zu besuchen.)

In der Boutique begegnete Lisa zufällig ihren vier chinesischen Freundinnen Li, Si, Tsi und Tsu.

Lisa sah Tsi. Tsi sah Lisa.

Lisa sah Li. Li sah Lisa.

Lisa, sieh Tsu!

Lisa sah Tsu nicht.

Aber Lisa sah Si. Si stand in einer Umkleidekabine, suchte eine Bluse für einen besonderen Anlass – und hatte den Vorhang offen gelassen. Lisa war das unangenehm, Lisa sah nicht hin, doch die anderen sahen Si zu.

Tsu sah Si zu.

Lisa sagte: Zieh den Vorhang zu, Si!

Tsi sah Si zu.

Lisa sagte: Zieh, zu, Si!

Li sah Si zu.

Lisa sah Si nicht zu.

Lisa, sieh zu!

Doch Lisa sah Si nicht zu.

Sieh Si zu, Lisa!

Doch Lisa sah Si nicht zu.

Lisa, sieh zu!

Nun sah Lisa Tsu.

[...]

(Christian Hirdes, *Lisa und ihre vier chinesischen Freundinnen* – „Blusenverleih“)

Insgesamt zeigen sich damit in dieser Gruppe von Spielen des Verdrehens und Gegen-den-Strich-Lesens verschiedene Variationen einer Offenlegung des Funktionierens von Sprache und Interpretation selbst. Zwar gibt es auch hier in der Regel klar „falsche“ Interpretationen – die der sprachlichen Konvention widersprechen –, gleichzeitig erweisen sich diese aber als weit weniger eindeutig falsch, als es zunächst erscheinen könnte.

5 Fazit: Potentiale des Sprachspiels

Motivation und Ambiguität stellen sich auf der Grundlage der vorangehenden Reflexionen als wichtige und gleichzeitig extrem vielseitig einsetzbare Quellen des Wortspiels dar. Die Bezugnahme auf die Motivation der sprachlichen Zeichen im Wortspiel kann eine Anregung zum Nachdenken über Sprache und Welt beinhalten, die durch das Aufzeigen von etymologisch korrekten oder auch nur denkbaren Motivationen der Zeichen erfolgt. Hierbei kann dem Wortspiel sowohl eine erkenntnisstiftende oder erkenntnisunterstützende als auch eine subversive Funktion zukommen – das Spiel mit Mehrdeutigkeiten kann auch eingesetzt werden, um potentiell problematische Interpretationsspielräume aufzuzeigen und die Sprache zu hinterfragen. Gleichzeitig wird erkennbar, dass das Spiel sowohl die Materialität der Sprache, der Buchstaben und Laute als auch den Inhalt und die mit den sprachlichen Ausdrücken verbundenen Vorstellungen einbezieht.

Literaturangaben

Zitierte Werke

- Arp, Hans. 1963. *Gesammelte Gedichte. Gedichte 1903–1939*. Wiesbaden: Limes Verlag.
- Astor, Willy. 2014. Ich bin ein Hängereh. Aus dem Album *Kindischer Ozean*.
- Astor, Willy. 2014. Mir ist so langweilig. Aus dem Album *Kindischer Ozean*.
- Astor, Willy. 2015. In Afrika, in Afrika. Aus dem Album *Reimtime*.
- Böttcher, Bas. Die Macht der Sprache. Textfassung:
http://www.basboettcher.de/?page=Die_Macht_der_Sprache# (Zugriff 08.10.2018).
- Böttcher, Bas. Doppelwörter. Textfassung:
http://www.basboettcher.de/?page=verkuppelte_Woerter. Performance:
<https://www.youtube.com/watch?v=FDcrvmKMRCY> (Zugriff jeweils 08.10.2018).
- Claudel, Paul. 1904. *Traité de la co-naissance au monde et de soi-même*. In *Œuvre poétique*. Hg. v. Jacques Petit. Paris: Gallimard, 1967.
- Claudel, Paul. 1958. *Kritische Schriften*. Heidelberg: F. H. Kerle / Einsiedeln, Zürich & Köln: Benzinger.
- Clausen, Mürmel. 2012. *Frettsack. Roman*. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Die Kleine Tierschau. 1987. Radieschen. Aus dem Album *Wenn ich vergnügt bin...*
- Erhardt, Heinz. Das Ei des Kolumbus. <https://www.youtube.com/watch?v=HyBZY03C8TQ> (Zugriff 10.10.2018).
- Erhardt, Heinz. Noch 'n Gedicht (1. Teil). Aus dem Album *Das gibt's gar nichts zu lachen* (1993).
- Gernhardt, Robert. 2006. *Hier spricht der Zeichner. Bildwitze, Cartoons, Comics, Bildergeschichten, Bildgedichte, Photogedichte*. Stuttgart: Reclam.

- Harsdörffer, Georg Philipp. [1647] 1969. *Frauenzimmer Gesprächspiele*. VII. Teil. Hg. von Irmgard Boettcher, Neudruck der Ausgabe Nürnberg 1647. Tübingen: Niemeyer.
- Hirdes, Christian. 2008. Milder Vater und hilfloser Henker. Aus dem Album *Lieder wo am Ende jemand stirbt*.
- Hirdes, Christian. Kläuschen, Dornröschen und Schneeweischen. Vom Künstler zur Verfügung gestellte Textfassung.
- Hirdes, Christian. *Lisa und ihre vier chinesischen Freundinnen* – Blumenverleih. Vom Künstler zur Verfügung gestellte Textfassung.
- Hohler, Franz. [1982] 2010. *Sprachspiele*. Schweizerisches Jugendschriftenwerk, SJW Nr. 1485 (5. Aufl.).
- Hohler, Franz & Nikolaus Heidelberg. 2009. *Das grosse Buch. Geschichten für Kinder*. München: Carl Hanser Verlag.
- Kaut, Ellis. 1998. *Pumuckl und der Schnupfen*. Folge 2.11 der Fernsehserie. Erstaussstrahlung ARD, 10.12.1988. <https://www.youtube.com/watch?v=7zqmnoWGNi8> (Zugriff 06.10.2018).
- Morgenstern, Christian. [1914] 1990. Der Werwolf. In Christian Morgenstern, *Werke und Briefe*. Kommentierte Ausgabe. Bd. 3: *Humoristische Lyrik*. Unter der Leitung von Reinhardt Habel hrsg. von Maurice Cureau, 87–88. Stuttgart: Urachhaus.
- Poier-Bernhard, Astrid. 2013. 3 Reflex-Ionen zum potentiellen Leben. In Ilse Kilic (Hg.), *Werkstatt für potentielles Leben. OUVIEPO. Ouvroir de vie potentielle*, 37–39. Wien: Das fröhliche Wohnzimmer.
- Poier-Bernhard, Astrid. 2018. Wor(l)dplay: Reflections on a writing experience. In Esme Winter-Froemel & Verena Thaler (Hgg.), *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research* (The Dynamics of Wordplay 6), 75–85. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Queneau, Raymond. 1947. *Exercices de style*. Paris: Gallimard.
- Queneau, Raymond. 1983. *Esercizi di stile*. Traduzione di Umberto Eco. Torino: Einaudi.
- Reinl, Martin. Wiwaldi-Show (verschiedene Aufzeichnungen):
<https://www.youtube.com/watch?v=yV1xVMIS2vM>,
<https://www.youtube.com/watch?v=THekZBr4-io>; Puppen: <https://www.bigsmile-entertainment.de> (Zugriff jeweils 10.10.2018).
- Ringelnatz, Joachim. [1920] 1924. *Kuttel Daddeldu*. München: Kurt Wolff Verlag.
<http://gutenberg.spiegel.de/buch/kuttel-daddeldu-2719/6> (Zugriff 10.10.2018).
- Scharri, Philipp. 2012. *Der Klügere gibt Nachhilfe. Sprachakrobatik für alle Lebenslagen*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Schürmann-Mock, Iris & Christiane Fürtges. 2015. *Sing, sang, Zwitscherklang: Die Vogelwelt in Versen*. Freiburg: Christophorus Verlag.
- Steinhöfel, Andreas. 2009. *Rico, Oskar und das Herzgebreche*. Hamburg: Carlsen.
- Tawada, Yoko. 1998. *Verwandlungen. Tübinger Poetik-Vorlesungen*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke.
- Tawada, Yoko. 2010. *Abenteuer der deutschen Grammatik*. Tübingen: konkursbuch Verlag Claudia Gehrke.
- Tawada, Yoko. 2014. Lust auf Haikuhmilch. Über die Poesie von Akzenten und Konsonanten und von Wörtern, die neu geboren werden: Yoko Tawadas Rede zum Internationalen Literaturpreis Berlin. <https://www.tagesspiegel.de/kultur/yoko-tawadas-rede-zum-internationalen-literaturpreis-lust-auf-haikuhmilch/10147918.html>, 04.07.2014, 10:39 Uhr (Zugriff 10.10.2018).

- Wartke, Bodo. 2006. Die Schlange. Aus dem Album *Noah war ein Archetyp*. Textfassung vgl. auch: <https://www.bodowartke.de/medien> (Zugriff 06.10.2018).
- Wycherley, William. [1675] 1736. *The country wife, a comedy. As it is acted at the Theatres*. London. Reproduction of original from British Library. Farmington Hills, Mich Cengage Gale 2009 Eighteenth Century Collections Online Online-Ressource (Zugriff 10.10.2018).

Weitere zitierte Literatur

- Attardo, Salvatore. 2018. In Esme Winter-Froemel & Verena Thaler (Hgg.), *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research* (The Dynamics of Wordplay 6), 89–109. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Bauer, Matthias. 2015. Secret Wordplay and What It May Tell Us. In Angelika Zirker & Esme Winter-Froemel (Hgg.), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), 269–288. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Blank, Andreas. 1993. Das verwaiste Wort. Zum Bedeutungswandel durch Volksetymologie. In Christian Foltys & Thomas Kotschi (Hgg.), *Berliner Romanistische Studien. Für Horst Ochse* (Neue Romania 14), 43–61. Berlin: Institut für Romanische Philologie der FU.
- Blank, Andreas. 1997. *Prinzipien des lexikalischen Bedeutungswandels am Beispiel der romanischen Sprachen* (Beihefte zur Zeitschrift für romanische Philologie 285). Tübingen: Niemeyer.
- Bußmann, Hadumod. 2008. *Lexikon der Sprachwissenschaft*. 4. Aufl. Stuttgart: Kröner.
- Duden = Duden online*. <https://www.duden.de/woerterbuch> (Zugriff 06.10.2018).
- DWB = Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm. 16 Bde. in 32 Teilbänden. Leipzig 1854–1961. Quellenverzeichnis Leipzig 1971.
- <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemma=gelbfink> (Zugriff 01.10.2018).
- EWDS = Kluge, Friedrich. ²⁴2002. *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Bearbeitet von Elmar Seebold. Berlin & New York: De Gruyter.
- Gauger, Hans-Martin. 1971. *Durchsichtige Wörter. Zur Theorie der Wortbildung*. Heidelberg: Winter.
- Gauger, Hans-Martin. 1976. *Sprachbewußtsein und Sprachwissenschaft*. München: Piper.
- Genette, Gérard. 1976. *Mimologiques. Voyage en Cratylé*. Paris: Seuil.
- Goth, Maik. 2015. *Double Entendre* in Restoration and Early Eighteenth-Century Comedy. In Angelika Zirker & Esme Winter-Froemel (Hgg.), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), 71–94. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Hausmann, Franz Josef. 1974. *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“* (Beihefte zur Zeitschrift für romanische Philologie 143). Tübingen: Niemeyer.
- Heibert, Frank. 1993. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: Am Beispiel von sieben Übersetzungen des „Ulysses“ von James Joyce. Tübingen: Narr.
- Käge, Otmar. 1980. *Motivation: Probleme des persuasiven Sprachgebrauchs, der Metapher und des Wortspiels*. Göttingen: Kümmerle.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. Im Druck. Heurs et malheurs du jeu de mots. In Esme Winter-Froemel & Alex Demeulenaere (Hgg.), *Jeux de mots, textes et contextes* (The Dynamics of Wordplay 7), 25–48. Berlin & Boston: De Gruyter.

- Koch, Peter, Thomas Krefeld & Wulf Oesterreicher. 1997. *Neues aus Sankt Eiermark. Das kleine Buch der Sprachwitze*. München: Beck.
- Lakoff, George & Mark Johnson. [1980] 2003. *Metaphors We Live By*. Chicago & London: The University of Chicago Press.
- Lecolle, Michelle. 2015. Jeux de mots et motivation: une approche du sentiment linguistique. In Esme Winter-Froemel & Angelika Zirker (Hgg.), *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires* (The Dynamics of Wordplay 2), 217–244. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Onysko, Alexander. 2014. Figurative processes in meaning interpretation: A case study of novel English compounds. *Yearbook of the German Cognitive Linguistics Association* 2. 69–88.
- Onysko, Alexander. 2017. Conceptual metaphor variation in meaning interpretation: Evidence from speakers of New Zealand English. *Cognitive Linguistic Studies* 4(1). 7–36.
- Platon, *Kratylos*. In Ursula Wolf (Hg.), *Platon: Sämtliche Werke*. Bd. 3. Übersetzt von Friedrich Schleiermacher und Hieronymus und Friedrich Müller, 11–89. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1994.
- Rabatel, Alain. Im Druck. À quelles conditions les lapsus clavis sont-ils des jeux de mots? In Esme Winter-Froemel & Alex Demeulenaere (Hgg.), *Jeux de mots, textes et contextes* (The Dynamics of Wordplay 7), 49–76. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Rettig, Wolfgang. 1981. *Sprachliche Motivation. Zeichenrelationen von Lautform und Bedeutung am Beispiel französischer Lexikoneinheiten*. Frankfurt a. M. & Bern: Lang.
- Saussure, Ferdinand de. [1916] 1969. *Cours de linguistique générale*. Publié par Charles Bally et Albert Sechehaye. Paris: Payot.
- Wagenknecht, Christian. 1965. *Das Wortspiel bei Karl Kraus*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Winter-Froemel, Esme. 2009. Wortspiel. In Gert Ueding (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Bd. 9, 1429–1443. Tübingen: Niemeyer.
- Winter-Froemel, Esme. 2013. Ambiguität im Sprachgebrauch und im Sprachwandel: Parameter der Analyse diskurs- und systembezogener Fakten. *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 123(2). 130–170.
- Winter-Froemel, Esme. 2016. Approaching Wordplay. In Sebastian Knospe, Alexander Onysko & Maik Goth (eds.), *Crossing Languages to Play With Words. Multidisciplinary Perspectives* (The Dynamics of Wordplay 3), 11–46. Berlin & Boston: De Gruyter.
- Winter-Froemel, Esme & Angelika Zirker. 2010. Ambiguität in der Sprecher-Hörer-Interaktion. Linguistische und literaturwissenschaftliche Perspektiven. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 158. 76–97.
- Winter-Froemel, Esme & Angelika Zirker. 2015a. Ambiguity in speaker-hearer interaction: a parameter-based model of analysis. In Susanne Winkler (ed.), *Ambiguity: Language and Communication*, 283–339. Berlin & New York: Mouton de Gruyter.
- Zirker, Angelika & Esme Winter-Froemel (Hgg.). 2015b. *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1). Berlin & Boston: De Gruyter.