

90. Namensspiele, Spiele mit Namen

1. Wortspiele
2. Spiele mit Eigennamen
3. Arten der onomastischen Spiele
4. Mechanismen der Spiele mit Namen
5. Zusammenfassung
6. Literatur (in Auswahl)

1. Wortspiele

Wortspiel wird in der Regel als „spielerische“ Veränderung eines Wortes zum Zwecke überraschender Wirkungen bzw. als rhetorische Figur definiert (vgl. Bußmann 1990, 858), die Witz, Humor, Spott und Satire im Bewußtsein des Hörers/Lesers hervorrufen soll. Wortspiele beruhen im allgemeinen auf dem Doppelsinn von Wörtern und Wendungen, auf Veränderung der Bedeutung, also auf Ausnützung von Homonymie oder Polysemie, auf Veränderung der Wortformen: auf Umstellung von Lauten, Silben, Morphemen; auf Kontaminationen, d. h. Verschmelzung von Wörtern und auf Variationen von festen Wortverbindungen, von Sprichwörtern, Phraseologismen oder geläufigen Zitaten.

2. Spiele mit Eigennamen

Auf das Spiel mit Eigennamen (EN) – als eine spezifische Untergattung der Wortspiele – treffen die Merkmale des Wortspiels in besonderem Maße zu. Da die Lautfolgen bei EN nicht abstrakte Vertreter einer Gattung bedeuten, sondern direkt reale Individuen bezeichnen, nennt sie Kully (1990 a, 139) die „unsachlichste“ Wortart. Daher sind Namen auch „unsachlicher“ Behandlung leichter zugänglich als andere Kategorien. Drei existentielle Grundsituationen regen die Phantasie des Menschen so an, daß er mit Sprachbestandteilen in einer unsachlichen, d. h. von der Alltagslogik abweichenden Weise umzugehen pflegt: das schöpferische Spiel, die Liebe und der Haß. Die onymischen Spiele sind folglich entweder poetisch, erotisch oder polemisch (Kully 1990, 344 f.).

Allerdings stellen sie, wie die Wortspiele im allgemeinen, nicht immer bloße „Spielereien“ dar, sondern setzen als Spiele in höherem Sinne Sprachbeherrschung, kreativen Umgang mit der Sprache, Schlagfertigkeit sowie Sinn für Witz und Humor voraus (Böttger 1984, 17). Wie Dittgen (1989, 9) ausführt, handelt es sich also im wesentlichen um „Ab-

weichungen“ von Normen oder Regeln, die sprachlich bedeutsam sind. Durch das unterstellbare absichtliche Verstoßen gegen Regeln bekommen aber die Texte eine Bedeutung, die die korrekt formulierte Form nicht besitzt und auch nicht besitzen kann. Die dabei entstehenden Effekte und Wirkungen sind des öfteren primär stilistischer Natur (im Sinne von Sandig 1986, 18 f.), gehen jedoch über die enge Beschreibung stilistischer Strukturtypen hinaus. Es sind vielfach keine Besonderheiten um ihrer selbst willen oder um der Ästhetik willen. Vielmehr sind sie funktional orientiert und nur in diesem funktionalen Kontext verstehbar. Ebenso wie Witze operieren onymische Spiele mit dem Vorwissen und den Erwartungshaltungen der Hörer/Leser. Auf eine kognitive Interpretation sei hier jedoch verzichtet, da es nun eher darauf ankommt, die einzelnen Techniken, die Mittel des Wortspiels unter Berücksichtigung der Semantik und der Funktion der Wortspiele sowie die Namentransformationen zu beschreiben.

3. Arten der onomastischen Spiele

Vor der Behandlung der konkreten operationalen Verfahren erscheint es erforderlich, zwei grundsätzliche Arten der onomastischen Spiele voneinander zu unterscheiden.

3.1. Unter Namensspielen verstehen wir den Gebrauch solcher Quasi-EN, bei denen eine appellativische Bedeutung in eine Namenstruktur gebracht wird, also kein echter EN vorliegt, z. B. *ein Baron/Herr von Habenichts* ('mittelloser Mensch, der gern auf großem Fuße lebt und sich für reich ausgibt' aus *haben + nichts*).

3.2. Spiele mit Namen sind hingegen Konstruktionen, die durch das Spiel mit einzelnen Namen oder Namenbestandteilen zustande kommen, indem zum Beispiel formal gleiche oder ähnliche Elemente lediglich aufgrund des äußeren Gleichklangs in eine semantische Beziehung gebracht werden. Hier wird auf echte EN zurückgegriffen. Vgl. *KRENNiederlegung* (zur Interpretation siehe Punkt 4.1.2.).

Mit Blick auf den Charakter und die Zielsetzung dieser Publikation werden wir im weiteren lediglich die Spiele mit Namen problematisieren, zumal die Namensspiele ohnehin

keine echten EN enthalten. Ein Teil dieser onomastischen Spiele tritt direkt am Wortkörper in Erscheinung und ist daher als solches leichter zu erkennen, während viele Verfahren und Transformationen erst im Zusammenwirken mit anderen Elementen im Kontext das Spiel ergeben.

4. Mechanismen der Spiele mit Namen

Die onomastischen Wortspiele basieren auf unterschiedlichen, phonetischen, phonologischen, morphologischen, semantischen u. a. Manipulationen sowie auf deren Kombinationen.

4.1. Phonetische Verfahren

Sie bilden eine zahlenmäßig große Gruppe. Es handelt sich hierbei um Wortspiele mit Vokal- oder Konsonantenwechsel, bei denen die Assoziation auch eine Rolle spielt. Unzählige Wortspiele entstehen durch Paronomasie. Das ist eine rhetorische Figur: Wortspiel durch Koppelung klangähnlicher, etymologisch und semantisch unterschiedlicher Wörter.

4.1.1. Wortspiel durch Lautähnlichkeit (Homophonie) eines Lexems mit graphischer Segmentierung, z. B. *Blumen statt KRENZe* (Lang 1990, 143). Es liegt hier Homophonie vor, d. h. dieses Wortspiel kommt nur in geschriebener Form zustande, weil die phonetische Realisierung der beiden Lexeme *KRENZe* und *Kränze* beinahe identisch ist. Mit dem spielerischen Vokalwechsel (*ä-e*) soll deutlich gemacht werden, daß sich die Bevölkerung der damaligen DDR nicht mehr die Traurigkeit, die mit dem Kranz und mit den vom Generalsekretär der SED, Egon Krenz vertretenen Verhältnissen verbunden ist, sondern Blumen, d. h. ein schöneres Leben, wünscht.

Die Überschrift *Kain-Einwanderungsland* (Deutsche National-Zeitung, 13. 12. 1991, S. 4) nutzt ebenfalls die Homophonie von *kein* und dem Namen der Figur des Alten Testaments. Der Rückgriff auf diese abstoßende biblische Gestalt führt eine sehr starke negative Bewertung herbei. Die graphische Segmentierung wird mit dem Bindestrich gewährleistet.

4.1.2. Wortspiele durch Lautähnlichkeit eines Kompositums mit graphischer Segmentie-

rung, z. B. *KRENZNiederlegung* (Lang 1990, 13). Das ähnlich lautende Appellativum ist auch in diesem Falle *Kranz*, aber im Singular. Es wird auf die gewünschte Ablösung des Generalsekretärs *Krenz* mit dem Gleichnis eines in der DDR sehr verbreiteten, aber zur reinen Äußerlichkeit gewordenen Rituals der *Kranzniederlegung* angespielt.

4.1.3. Mit einem Wortspiel durch Konsonantenwechsel haben wir es beispielsweise in *Frigitte* zu tun. Das ist eine ironische Bezeichnung für die Frauenzeitschrift *Brigitte*, wo durch den Austausch von *B* und *F* auch der Begriff *frigid* mitschwingt, der auf einen gewissen Mangel an vollwertiger Weiblichkeit hindeutet.

Das Kabarett *Münchener Lach- und Schießgesellschaft* bildete seinen Namen aus dem der Bezeichnung des Instituts *Wach- und Schließgesellschaft*, indem die Anfangsbuchstaben von *Wach* auf *Lach* verändert und aus der *Schließgesellschaft* ein *l* ausgelassen wurde. *Schießen* bedeutet: 'jmdn. an einer bestimmten Stelle) mit einem Schuß treffen, jmdm. eine schießen: (salopp; jmdm. eine Ohrfeige geben), zum Schießen sein (ugs.; sehr zum Lachen sein)' (DUDEN 1989, 1317). So sind die wichtigsten Eigenschaften dieser Institution: „lachen“ und „schießen“ hervorgehoben.

Das Konstrukt *KRENZlos* (Fraas 1990, 598) nimmt auf *grenzenlos* Bezug. Mit der Verwechslung der Anfangsbuchstaben wurde der grundlegendste Wunsch der DDR-Bürger zum Ausdruck gebracht: sie wollten ohne Grenzen in aller Hinsicht, also auch ohne *Krenz*, ohne die sozialistische Eingeschränktheit leben.

4.1.4. Gleichsetzung von Namen und assoziierendem Appellativ, z. B. *Wenn des Brutus Briefe dir sind in Ciceros Briefen, ||[...]|| Der von den Göttern du stammst, von Göttern oder vom Kote, || Goethe, sende sie mir!* (Kully 1990, 358). Mit dem Namen wird hier nicht nur durch Vokal- oder Konsonantenwechsel gespielt, sondern er bekommt assonierende Appellative. Die zitierten Sätze stammen von Herder. Er wollte sich in Straßburg von Goethe die Briefe Ciceros an Brutus ausleihen. Seinen Wunsch hat er in dieser Versform ausgedrückt, indem er aus dem Namen von Goethe ähnlich klingende Appellativa – so wie *Götter*, *Gote* und *Kote* gebildet hat.

4.2. Grammatische Verfahren

Von den (nicht sehr zahlreichen) grammatischen Transformationen sei hier eine morphologische Umwandlung hervorgehoben. Besonders die Werbesprache bietet viele Beispiele für Wortspiele durch Graduierung. In *Soft, softer, Softis* (ZEWA Hygienepapiere Mannheim) wird das Adjektiv kompariert. Das Wortspiel erfolgt dadurch, daß beim Adjektiv im Superlativ statt der echten (erwarteten) Form ein EN (meist Warenname) mit ähnlichem Klang erscheint. „Softis“ ist eine Taschentuchmarke. Die Eigentümlichkeit besteht darin, daß ein englisches Wort *soft* in der Bedeutung ‘sanft, weich’ Grundlage für die Steigerung ist. „Softis“ soll anstelle des erwarteten Superlativs verdeutlichen, was der Superlativ ausdrückt: den höchsten Grad. Mit dieser spielerischen Graduierung wird darauf hingewiesen, daß diese Sorte besonders weich, sanft ist. In ähnlicher Weise wird auf ein anderes Produkt, eine Biersorte aufmerksam gemacht, um die Kaufentscheidung der Kunden zu beeinflussen: *Gut, besser, Gösser*. Dieses Spiel lebt von dem zeitlich älteren Spruch *Gut, besser, Paulaner*, nützt aber zudem die phonetische Verwandtschaft zu *gut – Gösser* (Alliteration) als auch die zu *besser – Gösser* (Assonanz). Von der Produktivität dieses Modells zeugt auch der Werbeslogan *Schön, schöner, Schöningen* (aus einem Fremdenverkehrsprospekt), mit dem der unweit von Braunschweig liegende Ort als die schönste Stadt apostrophiert wird.

4.3. Semantische Verfahren

4.3.1. Da EN über die Eigenschaft der Polysémie von Haus aus nicht verfügen, können durch das Hervorrufen neuer Mehrdeutigkeiten onomastische Spiele entstehen. „Neue Mehrdeutigkeiten“ sind nach Dittgen (1989, 93) solche, die nicht im Lexikon angelegt sind, sondern erst im jeweiligen Kontext und/oder Kotext durch Benutzung einer aktuellen Bedeutung eines Lexems oder einer Lexemgruppe geschaffen werden. Vorwiegend üben sie eine bewertende Funktion aus.

4.3.1.1. Zusätzliche Bedeutung eines Lexems als EN, oft mit graphischer Segmentierung (Dittgen 1989, 94), z. B. *Lieber KOHL als gar kein Gemüse!* (Lang 1990, 158). Die Mehrdeutigkeit in dieser Losung der Wendezeit (der ehemaligen DDR) steckt im Wort *Kohl*, das einerseits ein Gemüse, andererseits der Name des deutschen Bundeskanzlers ist. Wel-

che von diesen zwei Bedeutungen realisiert wird, geht aus der Großschreibung aller Buchstaben des betreffenden Wortes hervor. Diese Doppeldeutigkeit läßt zum einen Kritik an der wirtschaftlichen Lage der DDR, zum anderen eine Annahme der vom Bundeskanzler repräsentierten Lebensform und Politik erkennen.

Die Überschrift *Vogel bekommt ein Brüderle*. (FDP nach 16 Jahren CDU-Alleinregierung wieder im Mainzer Kabinett) (Dittgen 1989, 94) enthält sogar zwei EN. Das Wortspiel beruht jedoch auf der Doppeldeutigkeit lediglich einer onymischen Komponente: von *Brüderle*; der Textzusammenhang zeigt deutlich, daß mit *Vogel* ausschließlich der Politiker Bernhard Vogel gemeint wird. *Brüderle* gilt zum einen als eine Variante von *Brüderlein* aus dem Pfälzischen oder Schwäbischen, zum anderen als der Name des Politikers Rainer Brüderle. In dem Beleg ist auch eine umgangssprachliche Wendung versteckt: *jmd. hat ein Brüderchen bekommen*, in der daraus ableitbaren Bedeutung ‘jmd. ist nicht mehr allein’. *Brüderle* kommt in dieser Überschrift ein zusätzliches Semem zu: etwa ‘kleinerer Bruder, der wenig zu sagen hat’. Damit wird auch der Politiker bewertet, der wenig ernst zu nehmen ist, weil er weniger Stimmen bekommen hat als Vogel.

Drei EN sind im Beleg *KRENZ zu TISCH zum MITTAG-Essen!* (Lang 1990, 70) vorhanden. Die Großschreibung aller Buchstaben verrät hier sofort, daß es sich hier um EN (und um Doppeldeutigkeit) handelt. Harry Tisch als Vorsitzender des Freien Deutschen Gewerkschaftsbundes und Günter Mittag als Zuständiger im Politbüro für Wirtschaftsfragen hatten in der ehemaligen DDR hohe politische Funktionen. Sie wurden mit der Wende ihrer Ämter enthoben. Egon Krenz war damals noch Generalsekretär der SED. Diese Losung mahnt, daß er auch bald an einem Tisch mit den bereits abgelösten Funktionären zusammen zu Mittag essen wird, d. h. mit diesem metaphorischen Ausdruck wird gefordert, daß er auch bald abgesetzt werden soll, daß sein Schicksal eigentlich mit dem der anderen beiden übereinstimmt.

Im Zitat *Schatz, du bist 'ne Wucht* (Fauleit 1988, 145) aus der *Leipziger Volkszeitung* wird mit *Schatz* nicht der oder die Geliebte gemeint, sondern der Sportler Dirk Schatz. Mit dieser Aussage, die auf einen Schlagertext hindeutet, wird seine großartige Leistung gelobt.

4.3.1.2. Zusätzliche Bedeutung eines Lexems als EN in Kombination mit mehrdeutigem Lexem, z. B. *Ansichten einer Queen*. (TIP-Interview mit dem Boß der Rockgruppe „Queen“, *Freddie Mercury*) (Dittgen 1989, 94). Bei diesem Beispiel treten zwei Arten von Mehrdeutigkeiten auf. Eine ist die in der Lexik angelegte Polysemie. Mit *Ansichten* sind einerseits Bilder, Fotos, Abbildungen gemeint (die es im bebilderten Artikel reichlich gibt), andererseits Anschauungen, Meinungen (mit denen das Interview operiert). Die andere ist das aktuell zum polysemen Lexem gemachte Wort *Queen*. Dieses ursprünglich aus dem Englischen ins Deutsche eingedrungene Lexem verfügt über drei Sememe: 'die englische Königin; weibliche Person, die in einer Gruppe, in ihrer Umgebung auf Grund bestimmter Vorzüge im Mittelpunkt steht; femininer Homosexueller' (DUDEN 1989, 1203). Zudem kommt noch *Queen* als Name der englischen Popgruppe. So kommt es, daß *Queen* in unserem Beispiel drei von diesen (wenn man den EN hinzuzieht) vier potentiellen Bedeutungen aktiviert. Erstens ist die Überschrift der Titel eines Interviews mit Freddie Mercury, dem Leiter der berühmten britischen Gruppe, der als Bisexueller lebte und unlängst gestorben ist. Zweitens werden in dem Titel des Interviews die Abbildungen und Meinungen der Popgruppe bzw. F. Mercurys als „königlich“ bewertet. Drittens kann dieses Wort nicht nur positive, sondern auch negative Bedeutungen entfalten, im Sinne von 'arrogant' oder 'überheblich'. (Darüber hinaus kann der in Literatur bewanderte Rezipient beim Lesen dieses Titels auch das Böll-Werk „Ansichten eines Clowns“ assoziieren und zwischen dem Clown und Freddie Mercury eine gemeinsame Eigenschaft (vielleicht sogar Ähnlichkeit) entdecken, nämlich daß sich beide immer vor einem großen Publikum produzieren.)

4.3.1.3. Zusätzliche Bedeutung eines Lexems als EN im mehrdeutigen Kompositum, z. B. *Kohlblätter* (Dittgen 1989, 95). In diesem Kompositum basieren beide Elemente auf Doppeldeutigkeit, aber nur eines von ihnen ist mit einem EN verbunden. Unter *Blatt* ist 'der flächige, meist durch Chlorophyll grün gefärbte Teil höherer Pflanzen' wie auch 'ein Stück Papier' zu verstehen. Die andere Komponente *Kohl* vermag eine Pflanze oder umgangssprachlich auch 'Geschwätz, dummes Gerede' zu bezeichnen, aber gemeint kann auch der Politiker Helmut Kohl sein. Über

das Lexem *Kohl* erfolgt hier Referenz und Prädikation in einem Ausdruck. Diese Zusammensetzung ist der Titel eines Buches, das Anekdoten, dummes Geschwätz über den Bundeskanzler enthält.

Die neue Doppeldeutigkeit des Demospruchs *Wir wollen keine KOHLsuppe!* wird durch die Großschreibung von *Kohl* deutlich. Bei *Kohlsuppe* geht es nicht um die Speise, sondern um die vom Bundeskanzler gekochte „Suppe“, d. h. um die negativen Folgen seiner Politik.

Ähnlich wie in Punkt 4.3.1.1. wird in *Schatzgräber* (Faulstich 1988, 146) mit dem Namen des Sportlers Dirk *Schatz* gespielt. Er ist ein erfolgreicher „Schatzgräber“, der viele „Schätze“ (d. h. Medaillen) gefunden d. h. gewonnen hat.

Bei der Beschreibung der Doppeldeutigkeit muß auch beachtet werden, auf welcher Ebene die Mehrdeutigkeit realisiert wird. In den obigen Beispielen tritt sie entweder auf der Ebene des Wortes, der Wortgruppe oder auf der Ebene des Satzes zutage. Zum Verständnis des onymischen Spiels sind hier größere Texteinheiten nicht notwendig.

4.3.2. Gleichsetzung von Namen und „synonymem“ Appellativ, z. B. *Bern* ('*Bärenstadt*')/*Mutzenopolis* (Kully 1990, 355 und 360): für die Stadt *Bern* steht im *Postheiri* mehrfach *Mutzenopolis*, also *Mutzen* (= *Bären-)*stadt, und für den Kanton Bern *Mutzenpotamien*, also *Bärenstromland*, gebildet nach dem geographischen Namen *Mesopotamien* und mit Anspielung auf das Berner Wappentier.

4.3.3. Gleichsetzung von Namen und assozierendem oder auf dem Umweg über eine unterlegte Bedeutung semantisch ähnlichem Appellativ in einer anderen Sprache, z. B. *Häslil Leporello* (Kully 1990, 357 und 360). Nach dem Beispiel von Kully hatte eine Dame die Gewohnheit, auch die Namen ihrer Haustiere hypokoristisch zu verändern. So bildete sie zu dem ursprünglich arabischen Namen *Hassan* ihrer Deutschen Dogge – eigentlich „der Schöne“ – eine schweizerische Koseform *Hässeli*, daraus dann das anklingende *Häslil* „Häselin“, und dieses übersetzte sie schließlich ins Italienische als *Leporello*.

4.3.4. Namenübersetzungen. In der *Jungen Welt* vom 21. 10. 1987 war über die mehrfachen Radballweltmeister Jan und Jindrich Pospíšil aus der Tschechoslowakei folgendes zu

lesen: „*Nomen est omen*“. Bei den Brnoern trifft das Zitat zu, denn schließlich heißt *Pospisil*, ins Deutsche übertragen, „man eilt“. Und sie flitzen von einem Weltmeister-Sieg zum nächsten (Faulseit 1988, 146). Im Zeitungsbericht wurde der tschechische Name ins Deutsche übersetzt und spielerisch zum Ausdruck der großartigen Leistungen und Erfolge der Namensträger verwendet.

Ein einfallsreiches Beispiel für Namenübersetzungen liefert der folgende Textabschnitt über die Sportlerin Aurelia Dobre: *Aurelia, das heißt auf deutsch „Die Vergoldete“*. Passender hätte die kleine Rumänin ihrem Vornamen nicht gerecht werden können. Sie „vergoldete“ sich selbst, als neue Turnweltmeisterin des Mehrkampfes ... Dobre wiederum heißt soviel wie „gut“. Doch das nur 1,51 m große Mädchen ist ein Superlativ seiner selbst. Erst die Steigerungsformen ihres Namens entsprechen ihrem Können an den Geräten (Faulseit 1988, 146–147). Der Textproduzent übersetzt sowohl den Vor- als auch den Nachnamen der rumänischen Turnerin ins Deutsche, wodurch ihr Sieg und Erfolg anerkennend gewürdigt werden.

Recht aufschlußreich ist der Beleg *CDU-Aufstand: Go molka, go!* (Junge Welt, 16. 3. 1992, S. 1), in dem der Familienname von Alfred Gomolka, dem Ex-Ministerpräsidenten Mecklenburg-Vorpommerns graphisch auch abgewandelt wurde. Das Spiel mit dessen Übersetzung ins Englische bzw. mit dessen englischem Verständnis weist auf die Notwendigkeit seines Abdankens hin.

Diese Spiele mit der Namenübersetzung sind allerdings nur auf Kontextebene nachvollziehbar.

4.3.5. Den spielerischen Umgang mit der Sprache zeigen auch die sog. sprechenden Namen. Hierbei wird eine Person so benannt, daß ihre charakteristischsten Eigenschaften sofort erkennbar werden. Besonders bekannt ist beispielsweise Simplicius Simplicissimus. In dem gleichnamigen Roman von Grimmelshausen bekommt die Hauptfigur von einem Einsiedler wegen ihrer Einfältigkeit und Weltfremdheit den Namen Simplicius und später Simplicissimus. Das Wortspiel besteht darin, daß einem Namen appellativische Bedeutung gegeben wird, wodurch der Namensträger zutreffend charakterisiert wird (Kully 1990, 354).

4.3.6. Im Sinne einer Vornamenetymologie wird versucht, dem Namen seinen ursprüng-

lich gemeinten Sinn wiederzugeben. Hierzu sei nach Kully (1990 a, 158) ein Zitat von K. Kraus angeführt: er ... hätte im Bureau sitzen müssen „und sein eigener Edmund werden“ (*Großmann weiß gewiß nicht, wie gut sein Ausdruck ist, da Edmund wirklich „Beschützer des Vermögens“ bedeutet*).

4.4. Anagramme

Buchstaben bzw. Silben können innerhalb eines Namens so vertauscht werden, daß ein neues sinnvolles Lexem entsteht. Beispiele dieser Art gibt es sehr viele: *Martin Luther: Lehrt in Armut* (Lukácsy 1985, 74), *Adolf Hitler: Folterhilda* (Oker 1984, 47), *Elisabeth: Behalt sie* (Schaffner 1982, 21), *Horst: Stroh* (Stengel 1984, 14) usw.

4.5. Palindrome

Als eine Sonderform von Anagrammen werden die Palindrome (Pendelwörter, symmetrische Wörter) aufgefaßt, die vorwärts und rückwärts gelesen jeweils denselben (oder einen anderen) Sinn ergeben, z. B. *Anna* (Fühmann 1978, 28), *Otto* (Fühmann 1978, 28) bzw. *Leda – Adel* (Stengel 1984, 1), *Nebe* (als Familienname) – *eben* (Naumann 1978, 211).

Allerdings gehören diese EN nicht schon per se zu den Wortspielen, sondern können in einem erst zu definierenden Kontext als Palindrome verwandt werden.

4.6. Kontaminationen

4.6.1. Graphisch-segmentierte Abkürzung in Kombination mit Lexemteilen in ähnlicher Lautung (Dittgen 1989, 120), z. B. *BRDigung* der DDR (Fraas 1990, 598). Diese Zusammenziehung, aus den Lexemen *BRD* und *Bedigung* gebildet, weist mittels einer Wortmischung auf den Untergang der DDR durch die deutsche Einigung hin.

Ähnlich verhält es sich auch mit Besuch von *DDRüben* (Dittgen 1989, 115). Durch die Graphie wird hier deutlich, daß die Zusammenziehung aus dem Kurzwort *DDR* und dem Adverb *drüben*, d. h. jenseits der Grenze zur DDR entstanden ist. Das auf diese Weise gebildete Wort dient zur sprachökonomischen Identifizierung des bezeichneten Landes.

Dreck (Kully 1990, 359) wurde aus der Titelabkürzung und dem Namen von *Doktor Johannes Eck* (*Dr. Eck*) von Luther gemacht.

4.6.2. Zusammenziehung von Kurzwörtern, z. B. *U.d.S.S.A.* (Dittgen 1989, 117): 'die USA unter sowjetischer Herrschaft'. Der Kontext informiert über eine Fernsehserie, in der die

USA durch die Sowjetunion erobert werden. Die Überschrift charakterisiert diesen Vorgang insofern, als das Kurzwort *USA* in das Kurzwort *UdSSR* integriert wird. Aufgrund der Anzahl der eingefügten Grapheme und der lautlichen Ähnlichkeit des weggelassenen Graphems *R* mit dem vorhandenen *A* läßt sich nur das Lexem *UdSSR* eindeutig assoziieren. Die Punkte hinter den einzelnen Graphemen haben hier lediglich die Funktion, die Überschrift lesbar zu machen.

Sehr oft kommt der folgende Beleg vor: *BRDDR* (Dittgen 1989, 152; Fraas 1990, 598), teilweise so geschrieben, daß das *D* in der Mitte auch graphisch von den anderen Buchstaben abgesondert wird. Dieses *D* soll verdeutlichen, daß beide ehemaligen Staaten zu einer Nation gehören. Bei der spezifischen Darstellungsweise mit der *D*-Hervorhebung wird die Zusammengehörigkeit auch durch die Graphie unterstützt.

4.7. Abwandlung von Phraseologismen und Sprichwörtern

EN bieten als phraseologische Strukturkomponenten besonders vielfache Potenzen zu Wortspiel bzw. sprachspielerischem Gebrauch. Im folgenden seien allerdings nicht die Probleme der EN als phrasem- und textstrukturierendes Mittel thematisiert (dazu mehr bei Földes 1990, 340 ff.), sondern lediglich einige umgekehrte Fälle in aller Kürze angeschnitten, wo aus nicht-onymischen Wendungen in Anlehnung an EN okkasionelle Wortspiele kreiert werden.

4.7.1. Phraseologismus- bzw. Sprichwortabwandlung durch Ersetzung von (zwei) Phonemen, z. B. *Ernte gut – Party gut* (Luchtenberg 1991, 163). Dieser Werbespruch beruht auf dem Sprichwort *Ende gut alles gut*. *Ende* wird durch das lautlich korrelierende Wort *Ernte* ersetzt, das eine Zigarettensorte bezeichnet, wodurch suggeriert wird, daß eine Party mit dieser Zigarettensorte nur gut sein kann.

4.7.2. Phraseologismus- bzw. Sprichwortabwandlung durch lexikalische Substitution, durch Ersetzung eines ENs, z. B. *Don't worry/ Take GYSI* (Lang 1990, 161). Hier wird die geläufige englische Wendung *don't worry, take it easy*, d. h. 'mach dir keine Sorgen, nimm alles leicht' modifiziert. (Gregor Gysi [gesprochen gi:zi] ist der Vorsitzende der PDS, der Partei des Demokratischen Sozialismus.) Gegensätzliche Ansicht wird im folgenden Beleg

demonstriert: *Don't GYSI, be happy* (Lang 1990, 73 und Wotjak 1991, 49). Darin wird die Wortverbindung aus dem bekannten Liedtext *Don't worry, be happy* 'mach dir keine Sorgen, sei glücklich' aktualisiert.

4.7.3. Phraseologismus-Abwandlung durch Expansion, z. B. *Mit transalpino bis ans Oostende der Welt* (Dittgen 1989, 130). Dem Phraseologismus *bis ans Ende der Welt* 'sehr weit' wird eine konkrete Bedeutung gegeben, indem das *Ende* durch Hinzufügung einer Silbe zu der belgischen Stadt *Oostende* (in der flämischen Schreibung) näher bestimmt wird. Die Semantik des Originals bleibt jedoch unangetastet, denn Oostende liegt tatsächlich an einem Endpunkt, am Ende des Kontinents, am Meer.

4.7.4. Spiel durch das Wörtlichnehmen von Phraseologismen, z. B. *Dort macht ihm ein Waidmann in grünem Loden immer mehr Angst, mit dem die lokale CDU den Bo(e)ck zu ihrem Gärtner gemacht hat* (Neues Deutschland, 15. 7. 1992, S. 2); die Abwandlung *den Bo(e)ck zum Gärtner machen* operiert mit dem Namen von Böck, dem Innenminister Thüringens.

4.7.5. Umdeutung von Initialen, Akronymen und Kurzwörtern. (Abkürzungswörter u. dgl. gehören normalerweise zwar nicht zum phraseologischen Bestand, aber da sie auch eine fixierte Form und Bedeutung haben, die zum Wortspiel verändert werden, können sie der Einfachheit halber hier behandelt werden.) Z. B. *ARD: Alles redet durcheinander* (Dittgen 1989, 132); die Abkürzung *ARD* (Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland) bekommt einen neuen Sinn, mit dem der Zusammenschluß der Rundfunkanstalten kritisiert wird.

Anhand der Spiele mit Abkürzungen werden vorwiegend negative Bewertungen ausgedrückt, z. B. *VW: Viehwaggon* (Oker 1984, 39), *DDR: Der Dämliche Rest* (Lang 1990, 51), *USA: Unfähig Satelliten abzuschießen* (Kully 1990, 360).

4.8. Sonstige onymische Spiele

4.8.1. Die Intarsia ist eine besondere Art der Namenversteckung: die EN sind in den Wörtern eingelegt, z. B. *Wir lassen uns nicht verKOHlen* (Leipziger Demotagebuch 1991, 142).

Noch prägnanter ist die Werbezeile des Büromaschinenherstellers IBM: *Schreibmaschine* (Dittgen 1989, 151), in der mittels graphischer Hervorhebung durch die typischen Schreibmaschinenbuchstaben die EN-Abkürzung *IBM* auffällig gemacht wird.

Als eine spezielle Sondergruppe der Intarsien gilt das Akrostichon, wo die Anfangsbuchstaben der Verszeilen EN ergeben (anschauliche Beispiele von Karl Kraus findet man beispielsweise bei Kully 1990 a, 140 f.).

4.8.2. Zu einer Gleichsetzung von Namen und Namen kommt es dort, wo für Ortsnamen Pseudonyme entstehen, die sich von historischen, geographischen Gegebenheiten oder von allgemeinen Vorurteilen gegen die Bewohner herleiten. In diesem Sinne steht nach Kully (1990, 355) z. B. für *Solothurn* immer *Honolulu*, weil nach solothurnischer Behauptung die hawaiische Hauptstadt der Antipode der eigenen Stadt sei.

4.9. Kombinationstypen

Häufig entsteht ein onymisches Wortspiel durch die Kombination mehrerer Techniken.

4.9.1. Zusammenziehung + Phraseologismus-Abwandlung, z. B. *Im Gleichschmidt Marsch!* / *Im Gleich-Schmidt Marsch!* (Dittgen 1989, 157). Diese Sprüche wandeln das Militärkommando *im Gleichschritt Marsch!* ab, indem das Grundwort des lexikalisierten Kompositums *Gleichschritt* durch ein lautlich ähnliches ersetzt wird, das gleichzeitig der Name des Politikers *Helmut Schmidt* ist, der wegen seines strengen, „militärischen“ Auftretens bekannt war. Das Ergebnis ist die Zusammensetzung *Gleichschmidt*, die zur Paraphrasierung des Spruchs als 'Im Gleichschritt Marsch mit Schmidt!' führt.

4.9.2. Phraseologismus-Abwandlung + lautliche Veränderung, z. B. *Bott sei Dank* (Faulstich 1988, 145). Der Austausch des Anfangs-G der Wendung *Gott sei Dank* mit einem B ergibt den Namens eines Fußballers, der in Böhlen Torwart war und seine Mannschaft durch großartige Abwehr vor der Niederlage gerettet hat. Für seine Leistung wurde mit diesem Wortspiel gedankt.

Beim folgenden Beispiel werden zwei Wörter verändert, *Die DDR – Der Dreiste Rest – verzichtet auf's beKRENzte Nest* (Lang 1990, 103). Als erstes erhält die Abkürzung *DDR* einen neuen Sinn, dann erfolgt in *beKRENzte* ein Konsonantenwechsel von G zu K, der

durch die graphische Segmentierung besonders auffällig wirkt. Zudem reimen sich die Lexeme *Rest* und *Nest*. Die Schöpfer der Lösung wollen also keine Grenzen und wünschen ohne *Krenz* zu leben.

4.9.3. Lautähnlichkeit + Mehrdeutigkeit, z. B. *GORBATSCHOW* statt *KaffeeKRENZchen* (Lang 1990, 75). Wegen der Homophonie zu *KaffeeKrenzchen* wird dabei automatisch die Assoziation *KaffeeKrenzchen* ('gemütliches Zusammentreffen einer Gruppe von Frauen, die bei Kaffee und Kuchen sich unterhalten und meistens über Unwichtiges schwatzen') ausgelöst. Der ehemaligen DDR-Führung unter E. Krenz wurde durch diese Lösung vorgeworfen, daß sie zu keiner einschneidenden Veränderung in der Lage ist, sondern – wie die Kaffeetanten – über Belanglosigkeiten berät. Die Bevölkerung forderte aber eben das Gegenteil: tatkräftiges Handeln und Offenheit im Sinne eines *Gorbatschow*. Im Spruch kann man auch ein anderes Wortspiel entdecken. *Gorbatschow* ist nämlich nicht nur der Name des Politikers, sondern auch der einer Alkoholsorte. *Wodka Gorbatschow*, d. h. ein starkes, kräftiges Getränk wird dem schwachen Kaffee gegenübergestellt.

4.9.4. Wortspiel durch Lautähnlichkeit eines Kompositums mit graphischer Segmentierung + Gleichsetzung eines Namenbestandteiles mit einem gleichklingenden Gattungsnamen einer anderen Sprache, z. B. *Sib-Straßen* und *Sib-Bier* (Kusche 1967, 120). Ins Wortspiel *Sib-Bier* spielen zugleich phonetische und semantische Techniken hinein, da hier der geographische Name *Sibirien* (russ. *Sibir*) präsent ist und im Text vom dortigen *Bier* die Rede ist.

5. Zusammenfassung

Aus den obigen Betrachtungen geht klar hervor, daß die Analyse der onomastischen Wortspiele auch mit Blick auf die Semantik der EN von Relevanz ist. Die Beispiele zeigen ja, daß es sich im wesentlichen um Bedeutungsspiele im Sinne von Umdeutungen durch einen neuen Kontext handelt. Dabei kommt dem Spiel Eigenname – Appellativum eine zentrale Rolle zu.

6. Literatur (in Auswahl)

Böttger, Walther (1984): Wortspiele in der Literatur und im Alltag. In: Sprachpflege 33, 17–20.

- Bußmann, Hadumod (1990): Lexikon der Sprachwissenschaft. 2., völlig neu bearb. Aufl. (Kröners Taschenbuchausgabe. 452). Stuttgart.
- Dittgen, Andrea Maria (1989): Regeln für Abweichungen: Funktionale sprachspielerische Abweichungen in Zeitungsüberschriften, Werbeschlagen, Werbeslogans, Wandsprüchen und Titeln (Europäische Hochschulschriften: Reihe 1, Deutsche Sprache und Literatur. 116). Frankfurt am Main/Bern/New York/Paris.
- DUDEN. Deutsches Universalwörterbuch (1989): 2., völlig neu bearb. u. stark erw. Aufl. Hrsg. und bearb. vom Wiss. Rat u. d. Mitarb. d. Dudenred. unter Leitung von Günther Drosdowski. Mannheim/Wien/Zürich.
- Faulstich, Dieter (1988): Wortspiele mit Familiennamen in Sporttexten. In: Sprachpflege 37, 145–147.
- Földes, Csaba (1990): Onomastische Wortspiele in der Phraseologie. In: Proceedings of the XVIIth International Congress of Onomastic Sciences. Helsinki 13–18 August 1990. Editor: Eeva Maria Närhi. Vol. 1. Helsinki, 331–342.
- Fraas, Claudia (1990): Beobachtungen zur deutschen Lexik vor und nach der „Wende“. In: Deutschunterricht 43, 594–599.
- Fühmann, Franz (1978): Die dampfenden Hälse der Pferde im Turm von Babel. Berlin.
- Koß, Gerhard (1990): Namenforschung. Eine Einführung in die Onomastik (Germanistische Arbeitshefte. 34). Tübingen.
- Kully, Rolf Max (1990): Aus Betty mache Dortchen. In: Actes du XVIe Congrès International des Sciences Onomastiques. Québec, Université Laval. 16–22 août 1987. Ed. Jean-Claude Boulanger. Québec, 353–364.
- Kully, Rolf Max (1990a): Namensspiele. Die erotische, die polemische und die poetische Verwendung der Eigennamen in den Werken von Karl Kraus. In: Joseph P. Strelka (Hrsg.): Karl Kraus. Diener der Sprache, Meister des Ethos. Tübingen, 139–166.
- Kusche, Lothar (1967): Kein Wodka für den Staatsanwalt. Berlin/Weimar.
- Lang, Ewald (1990): Wendehals und Stasi-Laus. Demo-Sprüche aus der DDR. München.
- Leipziger Demotagebuch (1991). Leipzig/Weimar. [ohne Verfasser]
- Luchtenberg, Sigrid (1991): Die Textsorte Plakatwerbung. Lernprobleme und Lernanreiz für ausländische Deutschler und -lernerinnen. In: Zielsprache Deutsch 22, 160–167.
- Lukácsy, András (1985): Elmes játékok, játékos elmék. Budapest.
- Naumann, Horst (1987). Hrsg.: Familiennamenbuch. Leipzig.
- Oker, Eugen (1984): Wortspielereien. Ravensburg.
- Sandig, Barbara (1986): Stilistik der deutschen Sprache (Sammlung Götschen. 2229). Berlin/New York.
- Schaffner, Emil (1982): Es rumpelt und stülzt im Sprach-Spülkasten. Eine Sprachwurzel-Purzelbaumschule für jedes Sprachspielalter. Frauenfeld/Stuttgart.
- Stengel, Hansgeorg (1984): Annasusanna. Ein Pendelbuch für Rechts- und Linksleser. Berlin.
- Weller, Rainer (1977). Hrsg.: Arbeitstexte für den Unterricht. Sprachspiele (Reclam Universalbibliothek. 9533). Stuttgart.
- Wotjak, Barbara (1991): Rede-„Wendungen“ in „Wende“-Reden. In: Deutsch als Fremdsprache 28, 47–51.

Csaba Földes, Szeged (Ungarn)