

Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet

(WiBiLex)

Wortspiel (AT)

Stephan Lauber

erstellt: Oktober 2007

Permanenter Link zum Artikel:
<http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/35022/>



DEUTSCHE
BIBEL
GESELLSCHAFT

Wortspiel (AT)

Stephan Lauber

1. Definition

Als „Wortspiel“ wird die absichtsvolle Verwendung mehrdeutiger Begriffe oder die Kombination von im Laut- oder Schriftbild ähnlichen oder identischen, semantisch aber unterschiedlichen Wörtern bezeichnet. Dabei können die aufeinander bezogenen Wörter entweder im Text enthalten sein, oder ein Wort kann sich auf ein kontextuell zu erschließendes, aber nicht explizit genanntes anderes Wort beziehen. Absicht des Wortspiels ist es, eine (häufig hintergründige) Beziehung zwischen den Denotaten herzustellen, Aufmerksamkeit zu wecken oder einen euphonischen oder onomatopoetischen Effekt zu erzielen.

Die Bibel selbst kennt keinen Begriff für „Wortspiel“, in der rabbinischen Literatur findet sich dafür der Ausdruck *lāšôn nôfel* *‘al lāšôn* „Sprache, die auf Sprache fällt“ (vgl. Bereschit Rabba 18,4; 31,8).

2. Arten

Das Spiel mit der Bedeutungsvariabilität, Vieldeutigkeit und Klangvielfalt nutzt spezifische Eigenschaften von Lexemen, wobei sich für das hebräische Alte Testament folgende Formen unterscheiden lassen:

2.1. Polysemie

Zuweilen beruhen Wortspiele auf der Mehrdeutigkeit (Polysemie) von Wörtern.

So trägt etwa zur Metaphorik von [Hi 7,6](#): „Meine Tage eilen schneller als ein Weberschiffchen, sie sind zuende, sobald *תִּקְוָה* *tiqwāh* fehlt“, die doppelte Bedeutung des Wortes *תִּקְוָה* *tiqwāh* bei, das a) „Schnur / Faden“ und b) „Hoffnung“ bedeutet. Einerseits wird das Bild vom „Gewebe“ des Lebens aus V. 6a in V. 6b fortgeführt, andererseits die schwindende „Hoffnung“ als der Grund der Klage Hiobs angedeutet.

In [Gen 4,13b](#) ist sowohl das Verb נשא *ns'* als auch das Nomen אָוֹן *āwon* doppeldeutig. Das Verb bedeutet „tragen“ und „wegnehmen“, das Nomen „Sünde“ und „Strafe“ – die Strafe resultiert aus der Sünde. Der Ausruf Kains אָוֹןִי מְשֹׁאֵי גָדוֹל *gādôl āwonî minnəs'o* meint deswegen einerseits: „Meine Strafe ist zu groß zum Tragen“, andererseits: „Meine Sünde ist zu groß zum Wegnehmen (= Vergeben)“. Damit legt der Entsetzensschrei die Ursache des Entsetzens offen.

Ein Spezialfall von Wortspielen mit polysemen Begriffen ist die Verwendung desselben Wortes in konkreter und in übertragener Bedeutung (Amphibolie).

Die Nathansverheißung in [2Sam 7,1-17](#) etwa spielt mit der Bedeutung des Nomens בַּיִת *bajit* „Haus“, das im übertragenen Sinn dessen Bewohner bezeichnen kann und dann „Familie“, im monarchischen Kontext „Dynastie“ meint.

2.2. Homonymie

Homonyme Begriffe, also Wörter, die von verschiedenen Wurzeln abgeleitet sind und unterschiedliche Bedeutungen haben, aber gleich ausgesprochen (Homophonie) und / oder geschrieben (Homographie) werden, können wortspielerisch miteinander in Verbindung gebracht werden.

In dem auf mündliche Weitergabe zielenden und daher rhetorische Eingängigkeit anstrebenden Prahlsspruch [Ri 15,16](#): „Mit dem Kinnbacken eines Esels (הַחֲמֹר *hachămôr*) habe ich sie gründlich verprügelt (חֲמֹר הַחֲמֹרִים *chămôr chămartîm*); mit einem Eselskinnbacken habe ich tausend Männer erschlagen“, erscheint das Wort חֲמֹר *chămôr* „Esel“ und direkt im Anschluss (in einer gegenüber dem masoretischen Text zu korrigierenden Vokalisation) der nahezu gleichlautende Infinitivus absolutus von חמר *chmr* „verprügeln“, dazu ein drittes Mal in der phonematisch und graphematisch erweiterten Verbform חֲמַרְתִּים *chămartîm* „ich habe sie verprügelt“. Die masoretische Punktation verstärkt das Wortspiel, indem sie חֲמֹר הַחֲמֹרִים *hachămôr chămôr chămorātājim* liest und damit die Konsonanten חמר *chmr* dreimal mit identischen Vokalzeichen versieht, wobei allerdings die dabei vorausgesetzte Bedeutung der Wendung unklar bleibt.

Das Sprichwort in [Pred 7,6](#): „Denn wie das Prasseln der Dornen (הַסִּירִים)

haśśîrîm) unter dem Kessel (הַסִּיר *haśśîr*), so ist das Lachen des Narren“, spielt mit den beiden homonymen Nomina סִיר *śîr* „Dorn“ und סִיר *śîr* „Topf“/„Kessel“.

2.3. Paronomasie

Die häufigste, oft auch als „Wortspiel“ im eigentlichen Sinn beschriebene Form des Wortspiels ist die Kombination semantisch unterschiedlicher, lautlich aber ähnlicher Wörter mit demselben Grundbestand an Vokalen oder Konsonanten (Paronomasie). Ein solcher lautlicher Bezug bei differierender Bedeutung wird im Hebräischen z.B. bei Verben durch die Verwendung derselben Wurzel in unterschiedlichen Stammformen erzielt.

In [Jes 7,9](#)c-d: „Glaubt (תִּאֲמִנּוּ *ta'ăminû*) ihr nicht, so bleibt (תִּעֲמַנּוּ *te'ămenû*) ihr nicht!“, entspricht der Zusammengehörigkeit von Tun und Ergehen der zweifache Gebrauch desselben Verbs אמן *'mn* für beide Aspekte, zuerst im H-, dann im N-Stamm.

Dieselbe Absicht verfolgt in [Jes 1,19-20](#): „Seid ihr willig und gehorsam, so sollt ihr das Gut des Landes essen (תֹּאכְלוּ *to'khelû*); weigert ihr euch aber und seid widerspenstig, so sollt ihr vom Schwert gefressen werden (תֹּאכְלוּ *tə'ukkəlû*)!“, die Verwendung von אכל *'kl* im aktiven und passiven G-Stamm.

Bei etymologisch voneinander unabhängigen Wörtern beruht die Paronomasie auf 1) der Klangidentität oder Klangähnlichkeit der Vokale bei leicht abweichendem Konsonantenbestand oder 2) der unterschiedlichen Vokalisation von Wörtern mit gleichen (oder nahe verwandten) Konsonanten.

1) Abweichende Konsonanten. Der erste Fall setzt im biblischen Hebräisch in der Regel die Übereinstimmung von zwei der drei Basiskonsonanten voraus. Das dafür illustrativste Beispiel ist [Jes 5,7](#)b: „Er hoffte auf Rechtsspruch (מִשְׁפָּח *mišpāṭ*) – doch siehe da: Rechtsbruch (מִשְׁפָּח *mišpāch*), und auf Gerechtigkeit (צְדָקָה *ṣəḏāqāh*) – doch siehe da: ein Schrei (צַעֲקָה *ṣə'aqāh*)“, in dem die antagonistischen Begriffe durch ihren ähnlichen Klang aufeinander bezogen werden.

Oft kann solche Lautähnlichkeit durch die teilweise unterschiedliche Reihenfolge derselben Konsonanten (Metathesis) verursacht sein. In [Jes](#)

[61,3b](#): „um ihnen Schmuck (פְּאֵר *pə'ēr*) zu geben statt Schmutz (אֶפְאֵר *'efær*)“, etwa sind die inhaltlich gegensätzlichen Begriffe auf diese Weise lautlich aufeinander bezogen.

2) **Gleiche Konsonanten.** Ein Beispiel für den zweiten Fall ist [Jer 1,11-12](#): „Das Wort des Herrn erging an mich: Was siehst du, Jeremia? Ich antwortete: Den Zweig eines Mandelbaums (דָּקֵשׁ *šāqed*) sehe ich. Da sprach der Herr zu mir: Du hast richtig gesehen; denn ich wache (דָּקֵשׁ *šoqed*) über mein Wort und führe es aus.“ Wegen der lautlichen Ähnlichkeit beider Begriffe wird der Mandelzweig zum Symbol der angekündigten Tat JHWHs.

2.4. Zweisprachige Wortspiele

Es gibt im Alten Testament einige Beispiele für zweisprachige Wortspiele. Im Vorwurf des Pharaos an die Israeliten in [Ex 10,10](#): „Ihr habt Böses (רָעָה *rā'āh*) im Sinn!“, etwa klingt ironisierend der ägyptische Gottesname → [Re](#) an. Innerhalb des „Lobs der tüchtigen Frau“ in [Spr 31,10-31](#) lautet [Spr 31,27](#): „Sie achtet (צוֹפִיָּה *šôfijjāh*) auf das, was vorgeht im Haus, und isst nie das Brot der Faulheit.“ Die Verbform ähnelt dabei phonematisch stark dem griechischen Nomen σοφία *sophia* „Weisheit“.

3. Verwendung

3.1. Magische Vorstellungen

Die ursprünglich enge Verbindung des Wortspiels zu magischen Vorstellungen und Praktiken wird etwa aus ägyptischen religiösen Texten deutlich. Das Wortspiel ist vor allem in Ritualen das sprachliche Instrument schlechthin, mit dem man die kultische und die götterweltliche Sphäre aufeinander bezieht. Auch das Wort des Traumdeuters und Zauberers erweckt den im Lautzusammenhang enthaltenen Sinnzusammenhang und macht ihn sich im Wortspiel durch imitative Magie nutzbar.

3.2. Ausdruck von Wesen und Bedeutung

Anklänge an solche Vorstellungen finden sich im Alten Testament, wenn Wortspiele dazu dienen, das Wesen und die Bedeutung von Orten oder Personen zu erhellen. Das ist z.B. häufig der Fall bei der ätiologischen Erklärung von Personen- oder Ortsnamen durch eine auf einem Wortspiel beruhende etymologische Deutung.

So wird in [Gen 2,7](#) etwa der Name des ersten Menschen Adam (אָדָם *ādām*) durch seine Herkunft von der Erde (אֶדְמָה *ādāmāh*) erläutert, oder in [Ex 2,10](#) der des Mose (מֹשֶׁה *mošəh*) mit dem Verb מָשַׁח *mšh* „ziehen“ in Verbindung gebracht, das auf seine Rettung aus dem Nil anspielt: „Ich habe ihn aus dem Wasser gezogen (מָשַׁח מֵהַיָּם *məšīthū*)“.

[Gen 11,9](#) erklärt den Namen der Stadt Babel (בָּבֶל *bāvæl*) durch das Verb בָּלַל *bll* „verwirren“, das auf die Verwirrung der Sprache, die dort ihren Ursprung hat, verweist.

Mit Hilfe von Wortspielen kann die Enthüllung auch des künftigen Geschicks von Personen oder Orten geschehen.

Neben dem schon erwähnten Beispiel [Jer 1,11-12](#) (vgl. 2.3) ist dafür etwa [Am 8,1-2](#) anzuführen, wo der Prophet einen Korb mit Obst (קַיִץ *qajis*) sieht, der visionär Symbol für das bevorstehende Ende (קֵץ *qes*) Israels ist.

Im Zusammenhang von [Gen 32,23-25](#) erscheint der Name Jakob (יַעֲקֹב *jaəqov*) wie eine Vorherbestimmung des Namensträgers zum Kämpfen (וַיִּבֹרֶק *wajeāveq*) mit dem Unbekannten am Jabbok (יַבְבֹּק *jabboq*).

Das Wesen einer Person kann auch durch ihre Umbenennung aufgrund einer schicksalhaften Erfahrung offengelegt werden.

So enthält [Rut 1,20](#) die Aufforderung: „Nennt mich nicht mehr „Liebliche“ (נְעֻמָּי *nə‘āmī*), sondern „Bitternis“ (מַרְא *mārā*); denn der Allmächtige hat mich sehr verbittert (הֵמַר *hemar*).“

3.3. Rhetorisches Gestaltungsmittel

Das Wortspiel ist in zahlreichen Fällen als rhetorisches Gestaltungsmittel eingesetzt. So dient die Paronomasie häufig zur Formulierung von euphonisch eingängigen Wortpaaren, wie etwa נָדָד וְנָדָד *nā‘wānād* „rastlos und ruhelos“ in [Gen 4,12,14](#) oder עָפָר וְעָפָר *āfār wā‘efær* „Staub und Asche“ in [Gen 18,27](#); [Hi 42,6](#). Wortspiele werden verwendet, um einen Gedanken oder eine Aussage hervorzuheben und zu betonen.

In [Jes 24,17](#) wird die Ankündigung der Vernichtung durch die Wiederholung

klanglich nahe stehender Begriffe verstärkt: „Schrecken (פַּחַד *pachad*) und Grube (תַּפְחַת *wāfachat*) und Strick (נַפְחַח *wāfāch*) kommen über dich, Einwohner des Landes!“

In einer längeren Textpassage kann mit dem Mittel der Paronomasie ein Zusammenhang zwischen verschiedenen Abschnitten hergestellt werden.

Die Ermahnung Labans in [Gen 29,26](#): „Es ist nicht Sitte in unserm Lande, die jüngere vor der Älteren (בְּכִירָה *bəkhîrāh*) zur Ehe zu geben!“, etwa soll den Leser daran erinnern, wie Jakob seinen Bruder Esau um das Erstgeburtsrecht (בְּכוּרָה *bəkhôrāh*) und den väterlichen Segen (בְּרָכָה *bərākhāh*) betrogen hat (vgl. [Gen 27,36](#)), und ihn Labans Verhalten als Vergeltung dafür verstehen lassen.

3.4. Ironie und Rätsel

Besonders das Stilmittel der Ironie und die Gattung des Rätsels sind vielfach durch Wortspiele konstituiert.

In [Jes 30,16](#) „Ihr habt gesagt: Nein, auf Rossen wollen wir dahinfliegen (עַל-סוּסִים וְנָסוּסִים *‘al-sûs nāsûs*). Darum sollt ihr jetzt fliehen (תִּנּוּסוּן *tənûsûn*)“, werden die hochtrabenden Pläne der Angesprochenen ironisch unter Verwendung von durch Paronomasie verbundener Begriffe mit der Realität konfrontiert.

[Dan 5](#) handelt von einer rätselhaften Schrift an der Wand des Palastes Belsazars ([Dan 5,5](#)): „Mene mene tekel uparsin“ (מְנֵה מְנֵה תִּקְל וּפְרָסִין *məne’ məne’ təqel ûfarsîn*)“ ([Dan 5,25](#)). Die Nomina bezeichnen die Geldgewichte „Mine, Schekel und Halbmine“, doch werden sie in [Dan 5,26-28](#) mit aramäischen Verben in Verbindung gebracht, die jeweils dieselben Wurzelkonsonanten aufweisen: Gott „hat gemessen (מָנָה *mənāh*) ... du wurdest gewogen (תִּקְלִיתָה *təqiltāh*) ... es (sc. das Königreich) wurde geteilt (פָּרְסִיתָה *pərisat*)“, wobei וּפְרָסִין *ûfarsîn* zugleich auf die „Perser“ (פָּרָסִים *pārās*) anspielt.

3.5. Lautmalerische Funktion

Zuweilen hat die Paronomasie die lautmalerische (onomatopoetische) Funktion, die thematisierten Sachverhalte klanglich abzubilden.

[Jes 7,18](#) vergleicht die Heeresmacht Ägyptens mit den landestypischen Fliegen und ahmt – zumal bei einer gedehnten Aussprache der s-Laute (Frikative) – zugleich das von ihnen verursachte Geräusch nach: „An jenem Tag wird pfeifen (יִשְׂרֹק *jīšroq*) der Herr den Fliegen (לְזָבוּב *lazzəvû*) an den Mündungen des Nils in Ägypten und den Bienen im Land Assur.“

Dabei ist ein Wort zuweilen mit einem semantisch funktionslosen anderen allein um des phonetischen Effekts willen verbunden (engl. Farrago).

In [Gen 1,2](#): „Die Erde war Wüste (תְּהוֹ *tohû*) und Leere (וַבְּהוֹ *wāvohû*)“ (vgl. [Jer 4,23](#)), nimmt die Wortschöpfung בְּהוֹ *bohû* den langen o-Laut aus dem Nomen תְּהוֹ *tohû* auf, um den trostlosen Zustand Welt vor dem Schöpfungshandeln Gottes anklingen zu lassen.

[Angaben zu Autor / Autorin finden Sie hier](#)

Empfohlene Zitierweise

Lauber, Stephan, Art. Wortspiel (AT), in: Das Wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (www.wibilex.de), 2007

Literaturverzeichnis

1. Lexikonartikel

- Biblisch-historisches Handwörterbuch, Göttingen 1962-1979
- Lexikon der Ägyptologie, Wiesbaden 1975-1992
- The Anchor Bible Dictionary, New York 1992
- Metzler Lexikon Sprache, Weimar 2. Aufl. 2000
- Calwer Bibellexikon, Stuttgart 2003

2. Weitere Literatur

- Glück, J.J., 1970, „Paronomasia in Biblical Literature“, Semitics, 50-78.
- Lausberg, H., 3. Aufl. 1990, Handbuch der literarischen Rhetorik. Eine Grundlegung der Literaturwissenschaft, Stuttgart.
- Rendsburg, G.A., 1988, „Bilingual Wordplay in the Bible“, VT 38, 354-357.
- Kalimi, I., 1997, „Paronomasie im Buch der Chronik: Ein Beitrag zur literarischen Forschung an der Arbeitsweise des Chronisten“, BZ 41, 78-88.

Impressum

Herausgeber:

Alttestamentlicher Teil
Prof. Dr. Michaela Bauks
Prof. Dr. Klaus Koenen

Neutestamentlicher Teil
Prof. Dr. Stefan Alkier

„WiBiLex“ ist ein Projekt der Deutschen Bibelgesellschaft

Deutsche Bibelgesellschaft
Balingen Straße 31 A
70567 Stuttgart
Deutschland

www.bibelwissenschaft.de