

Inhalt

Vorwort

1. Einführung: Form und Funktion von Redewendungen	1
1.1 Motive für Redewendungen	2
1.2 Redewendung, Metapher und Metonymie	3
1.3 Metaphern und Kreativität	6
1.4 Merkmale der Metaphern zu Denken und Dummheit	7
1.5 Die Unterstellung von Dummheit in verschiedenen Sprachspielen	9
1.6 Zielsetzung der Arbeit und Vorschau auf die folgenden Kapitel	11
2. Vorbemerkungen über Gehirn und Denken	13
2.1 Wo steckt das Denken?	13
2.2 Das Gehirn und seine Leistungen	14
2.3 Die Rolle der Sinneswahrnehmungen	15
2.4 Die Rolle des Nervensystems	16
2.5 Wie ist das Wissen angeordnet?	17
3. Vom Dummkopf zum Turbotöpel. Ein erster Blick auf den Wortschatz	19
3.1 Wer oder was ist klug oder dumm?	19
3.2 Was bedeuten die Ausdrücke „klug“ und „dumm“?	20
3.3 Einfache Ausdrücke für gutes Denkvermögen	21
3.4 Einfache Ausdrücke für allerlei Dummheiten	22
3.4.1 Ausdrücke für unzureichendes Denkvermögen	22
3.4.2 Ausdrücke für schlechte Denker	23
3.4.3 Ausdrücke für dummes Reden und Handeln	24
3.4.4 Erklärungsbedürftige und unklare Ausdrücke	24
3.5 Die allmähliche Verstärkung einfacher Ausdrücke	25
3.6 Niederträchtige Vergleiche	27
3.6.1 Doppelte Vergleiche	28
3.6.2 Tiervergleiche	28

v

3.7	Grünschnäbel und Verkalkte. Dummheit = weit weg vom Mündigsein.	30
3.8	Bildungszombies und Akadämliker. Der Schlagabtausch zwischen Klugen und Dummen.	31
3.9	Klappmühlen und Gummizellen. Ausdrücke mit Bezug auf klinische Krankheitsbilder.	35
4.	Zwischen Intelligenzbestie und XXS-Hirn. Das ideale Denkorgan.	39
4.1	Die Mitte als Idealzustand.	39
4.2	Das ideale Denkorgan und sein ideales Denken.	41
4.3	Dummheit = Folge von Gehirnfehlern.	43
4.3.1	Dummheit = Fehlen, Verlust oder Ausfall des Gehirns.	43
4.3.2	Dummheit = zu wenig Gehirn.	45
4.3.3	Dummheit = zu schwaches Gehirn.	45
4.3.4	Dummheit = fehlerhafte Konsistenz des Gehirns.	45
4.3.5	Dummheit = fehlende oder mangelhafte Ordnung des Gehirns.	47
5.	Helle Köpfe und Tranfanzeln. Der Zusammenhang von Geist und Licht.	49
5.1	Lebewesen und Licht.	49
5.2	Geist = Licht.	50
5.3	Sehen = Verstehen.	52
5.4	Seelische oder moralische Fehlfunktion = Dunkelheit.	52
5.5	Geistige Beeinträchtigungen = Sichthindernisse.	53
5.6	Dummheit = Blindheit und andere Sehfehler.	55
5.7	Dummheit = Dunkelheit des Geistes.	55
6.	Geschliffene Gedanken und verworrene Darstellungen. Denken als Handwerk.	57
6.1	Denken = Handhaben konkreter Objekte.	58
6.2	Dummes Denken = ungeschicktes Handeln.	61
6.3	Leitfäden und Webfehler. Denken = Herstellen von Fäden und Geweben.	63

7. Schläge, Schüsse, Affenbisse. Dummheit als Beschädigung des Gehirns.	69
7.1 Dummheit = Verunreinigung des Gehirns	69
7.2 Dummheit = Beschädigung des Gehirns durch Lärm	70
7.3 Dummheit = Beschädigung des Gehirns durch große Hitze oder Kälte.	70
7.4 Dummheit = Beschädigung des Gehirns durch schnelle Drehbewegung.	71
7.5 Dummheit = Beschädigung durch Tiere.	71
7.6 Dummheit = Beschädigung des Gehirns von innen	72
7.7 Dummheit = Beschädigung des Gehirns durch äußere Gewalt.	72
8. Nürnberger Trichter und Nudelsiebe. Lernen, Behalten und Vergessen in Metaphern.	75
8.1 Gehirn = Behälter für Gedanken.	75
8.2 Wissenserwerb = Nahrungsaufnahme.	76
8.3 Behalten = Herstellen einer Spur / Vergessen = Verschwinden einer Spur.	78
8.4 Elefant oder Nudelsieb? Die Tücken der Erinnerung	79
9. Fortschritt oder Sackgasse? Denken als Fortbewegung im Raum.	83
9.1 Geistige Fehlfunktion = nicht am richtigen Ort sein	83
9.2 Zielgerichtetes und zielloses Unterwegssein	84
9.3 Erfolgreiches Denken = ungehinderte Fortbewegung	85
9.4 Geistiger Fortschritt = erfolgreiche Jagd	86
9.5 Geistige Auseinandersetzung = Kampf oder Krieg	86
9.6 Dummheit = ziellose oder behinderte Fortbewegung	87
9.6.1 Probleme mit Gangart und Geschwindigkeit	87
9.6.2 Probleme mit der Wegfindung.	88
9.6.3 Äußere Hindernisse der Fortbewegung	89
9.7 Geistesriesen und Flachflieger. Oben und Unten in der Metapher.	90
9.7.1 Intelligenz = große Höhe / Dummheit = geringe Höhe.	91

9.7.2	Intensiv denken = Vorstoß in die Tiefe / ins Innere . . .	91
9.7.3	Die Rolle des Bodens.	92
9.7.4	Die Rolle der Landschaft.	93
10.	Lockere Schrauben und geistige Stromsparlampen.	
	Denken als Benutzen eines technischen Gerätes	95
10.1	Gehirn = mechanisches Gerät	97
10.2	Gehirn = Kamera.	97
10.3	Gehirn = Fahrzeug.	98
	10.3.1 Gehirn = Auto.	98
	10.3.2 Gehirn = Schienenfahrzeug.	99
	10.3.3 Gehirn = Schiff.	99
	10.3.4 Gehirn = Flugzeug.	100
10.4	Gehirn = elektrisches Gerät.	100
10.5	Gehirn = Computer.	101
11.	Fazit.	103
12.	Literatur.	107
13.	Sprichwörter und Zitate zu Denken und Dummheit	111