

GEHIRN-TRAINING MIT BIRKENBIHL

MULTIPLE METAPHERN

VON VERA F. BIRKENBIHL

Bis Mitte der 1980er Jahre hielt sich hartnäckig die Meinung, Metaphern seien eigentlich überflüssig und nur für Poeten und Redner von Bedeutung. Doch bereits 1931 hatte Alfred Graf von Korzybski in »Science and Sanity« darauf hingewiesen, dass man eigentlich jedes Wort in Gänsefüßchen setzen müsse, da es immer nur eine grobe Annäherung sein könne.

In den letzten 15 Jahren tauchen nun immer mehr Publikationen auf, die darauf hindeuten, dass wir ohne Metaphern gar nicht denken können. Als ich begann, der Sache nachzugehen, stellte ich fest, dass unsere Sprache derart voller Sprachblumen ist, dass wir den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen – um gleich zwei auffällige Metaphern zu verwenden. Metaphern prägen, wie wir die Wirklichkeit wahrnehmen. Deshalb schlägt beispielsweise der New Yorker Medien- und Informatikexperte Neil Postman vor, Metaphern als Wahrnehmungsorgane zu betrachten.

VORSICHT, DENK-BREMSE!

Wir können die Idee aber noch weiterführen. Warum sollten Metaphern nicht auch als Instrumente der Wahrnehmung dienen, etwa als Lupe, Mikroskop, Fernglas oder Radargerät? Jede Metapher erhellt einen Aspekt, den wir vorher vielleicht nicht registriert hatten; sie hebt ein zuvor für uns unsichtbares Detail heraus, während sie andere Facetten aus dem Bewusstsein drängt.

Daher plädiert Neil Postman auch dafür, ein und dieselbe Sache mit mehreren Metaphern zu beleuchten. Dieser Vorschlag stößt manchmal auf Widerstand. Dahinter können Ängste stehen, die durch drei weitgehend unbewusste Annahmen ausgelöst werden:

1. Es gibt nur eine Art, eine bestimmte Information richtig zu übermitteln.
2. Wissen bleibt immer gleich. Wir wollen darauf vertrauen können, dass unsere Kennt-

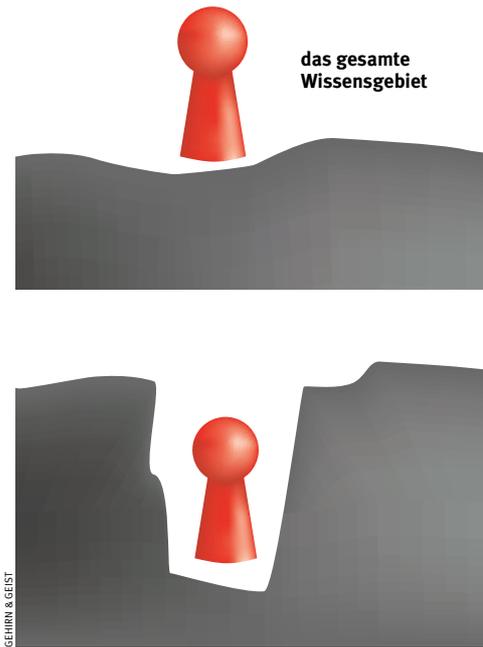
nisse richtig sind, und zwar endgültig. Eine neue Metapher hingegen kann uns nicht nur neue Aspekte aufzeigen, sie kann eine alte Vorstellung auch vollkommen in Frage stellen.

3. Wer eine Erklärung hat, braucht keine weiteren. Das ist eine der schlimmsten Denkbremsen überhaupt! Leider haben sich auch viele Lehrende im Laufe der Zeit durch stetiges Wiederholen immer derselben Erklärungen in solche tiefe Denk-Rinnen eingegraben und überblicken dadurch das weite Wissensfeld nicht mehr. An den Wortbildern Denkbremse und Denk-Rinne sehen Sie jetzt auch, wie das Denken in Metaphern uns helfen kann, uns wesentlich bewusster mit einem Thema auseinander zu setzen. Wir verstehen mehr und wir merken es sofort, wenn neue Fakten mit einer Metapher nicht zu vereinen sind.

Dabei kann im Grunde jeder Begriff als Metapher dienen, auch wenn wir das gar nicht merken. Achten Sie doch einmal in den Nachrichten darauf, wer wie bezeichnet wird. Wann ist etwa von Freiheitskämpfern die Rede, wann von Terroristen? Und wann wurden Bin Ladens von den USA unterstützte islamische Freiheitskämpfer zu blutrünstigen Terroristen? Diese Bezeichnungen sind alle Metaphern! Fragen Sie sich selbst: Welche Assoziationen löst der Begriff »Terrorist« in Ihnen aus? Und was fällt Ihnen ein, wenn jemand als Freiheitskämpfer bezeichnet wird?

Oder: Wann wandelte sich der irakische »Freund« Saddam Hussein in den »Diktator«, den man bekämpfen muss? Den Zeitpunkt kann man recht genau festmachen: Ab 1989 versahen westliche Medien den irakischen Präsidenten zunehmend mit diesem Etikett. Es ist spannend zu beobachten, dass sich diese Gewohnheit sehr schnell fortpflanzt: Kaum eine Diskussionsrunde, gleichgültig ob mit Politikern, Journalisten oder anderen, die nicht derartige Sprachregelungen übernimmt – völlig unbewusst, versteht sich.

Fragen Sie heute jemanden, ab wann Saddam Hussein in den Medien als »Diktator« bezeichnet wurde, wird er Sie fassungslos an- ▷



IN DER DENK-RINNE

Am Anfang steht uns noch das gesamte Wissensgebiet offen. Hat sich eine Denk-Rinne erst einmal tief eingegraben, kommen wir nur noch an Ausschnitte heran.

Aus urheberrechtlichen Gründen können wir Ihnen die Bilder leider nicht online zeigen.

SPRACHBLUMEN

ES GIBT NATÜRLICH auch Metaphern für Metaphern, etwa wenn wir diese als Sprachblumen bezeichnen. Auch Neil Postmans Sichtweise von Metaphern als Wahrnehmungsorganen ist nichts anderes.

WELCHES WORT NEHMEN WIR?

WENN ES NUR DARUM GEHT, schnell einen Startpunkt für den eigentlichen Spielverlauf zu finden, kann man einfach eine Nadel blind in einen Text stechen und dann das nächstgelegene Wort verwenden. Man kann aber auch Stichwortverzeichnisse in Büchern oder Abc-Listen ausschlagen.

Durch Diskussion etabliert man dann, welche Begriffe allen Spielern bekannt sind. Es hat ja wenig Sinn, mit Worten zu spielen, die einige nicht kennen. Natürlich können wir aus dem Generieren auch ein eigenständiges Spiel machen. So nutzt eine mir bekannte Familie die Ergebnisse des letzten Scrabble-Spiels als Ausgangsmaterial für die zweite Spielrunde des Metaphern-Spiels.

- ▷ sehen und sagen: »Der Mann war doch immer schon ...« Sie sehen daran, dass Metaphern sogar rückwirken können, sodass man nach einer Weile gar nicht mehr weiß, was davor üblich war. Metaphern, die wir als solche nicht erkennen, tragen zwei Gefahren in sich: Erstens, dass wir sie mit objektiven Beschreibungen der Wirklichkeit verwechseln, und zweitens, dass wir rückblickend denken, das Etikett sei schon immer das gleiche gewesen. Heute kann sich kaum jemand mehr vorstellen, dass der Westen Saddam Hussein früher als »lieben Freund«, als Verbündeten sah.

Es geht aber noch weiter: Vielleicht ist Ihnen schon aufgefallen, wie oft in der Zeit vor dem Krieg nur noch von »Saddam« die Rede war, während man nie hörte, »George« habe eine Rede gehalten. Auf diese Weise lernen wir unbewusst, dass man den irakischen Präsidenten im Gegensatz zum amerikanischen wie ein Tier oder Kind beim Vornamen nennen darf.

Sie sehen, wie das Nachdenken über Bezeichnungen uns zu ganz neuen Einsichten führen kann. So können wir im Prinzip alle Begriffe näher betrachten, indem wir uns fragen: Wenn wir das Wort als Metapher sehen, was suggeriert es? Welche Assoziationen löst es in uns aus? Welche Erfahrungen haben wir in der Vergangenheit mit den Dingen gemacht, die mit diesem Begriff umschrieben wurden?

Eine einzige einfache Metapher kann der Komplexität eines Gegenstands jedoch selten gerecht werden. Mehrere Metaphern hingegen helfen uns, verschiedene Aspekte der Sache zu beleuchten, besser zu begreifen und zu lernen. Denn mit jeder weiteren Metapher zum selben Gegenstand gibt es immer zwei Möglichkeiten: Entweder sie passt gut zu unserem bisherigen Wissen oder aber sie zwingt uns, noch einmal nachzudenken.

Um leichter weitere Metaphern zu finden, entwickelte ich das Metaphern-Spiel. Dabei lernen wir eine ganze Menge über jedes The-

ma, das wir in dieser Weise angehen. Und je mehr Metaphern wir durchspielen, desto besser verstehen wir den Gegenstand unserer Untersuchung. Andererseits können manche Metaphern auch völlig neue Fragen aufwerfen, aber das gehört zum Reiz dieses Spiels!

1. DAS METAPHERN-SPIEL

1. In der ersten Spielrunde wollen wir Begriffe, Namen oder Ideen finden beziehungsweise generieren, mit denen wir spielen können (siehe Kasten links). In der Regel steht das Thema bereits fest, ehe man sich entscheidet zu spielen. Sollte das einmal nicht der Fall sein, schieben wir einfach einen Schritt vor, in dem auf ähnliche Weise das Thema ausgewählt wird.

Beispiel: Nehmen wir an, unser Thema sei das Verhältnis zwischen Männern und Frauen. Nehmen wir des Weiteren an, die Gruppe möchte die Assoziationen nutzen, die ein Spieler neulich in ein Wissens-Abc (siehe Gehirn&Geist 1/2002, S. 92) eingetragen hatte, und zwar zum Thema Auto. Für unser Beispiel greifen wir fünf Begriffe dieser Liste heraus, mit denen wir in die nächste Spielrunde gehen wollen: Autopilot – Bremse – Getriebe – Lenkrad – Zündkerzen.

2. Jeder Begriff wird nun als potenzielle Metapher angesehen. Also müssen die Teilnehmer ihn auf mögliche Verbindungen zum eigentlichen Gegenstand der Untersuchung abklopfen. Je mehr mögliche Metaphern dabei erbeutet werden, desto größer der Spielerfolg!

Dieser Teil des Spiels kann extrem spannend werden. Zur Zündkerze sagte ein Spieler beispielsweise: »Klar, wenn die Zündkerzen verdreht sind, gibt es keinen Kontakt, dann läuft nichts mehr, dann startet der Motor nicht und ohne Motor ist so ein Auto ziemlich sinnlos, oder?« Darauf eine Frau: »Tja, und die Männer gehen im Zweifelsfall natürlich immer davon aus, dass wir Frauen dafür sorgen, den Dreck wegzuräumen.« Jetzt haben wir neben den möglicherweise metaphorischen Zündkerzen schon metaphorischen »Dreck« hinzugewonnen sowie das metaphorische »Wegräumen« desselben.

Wir sehen, dass Zündkerze durchaus zu einer Metapher in der Diskussion über Partnerbeziehungen werden kann. Aber wahrscheinlich hatten Sie beim Lesen des Beispiels eigene Assoziationen, die Sie jetzt ins Spiel einbringen könnten, und so geht es auch den meisten anderen Spielern und Spielerinnen.

Natürlich ist unsere Ausbeute immer abhängig von unserem Wissen. Was nützt uns die Idee eines metaphorischen Mikroskops, wenn wir uns darunter nichts vorstellen können?

Aus urheberrechtlichen Gründen können wir Ihnen die Bilder leider nicht online zeigen.

Und was kann jemand mit der Metapher der Zündkerze anfangen, wenn er nicht weiß, dass ohne sie kein Starten des Motors möglich ist?

Ähnlich ist es mit den übrigen Begriffen in unserer Liste. Wie würden Sie die vier anderen potenziellen Metaphern auf ihre Tauglichkeit bezüglich des Verhältnisses zwischen Männern und Frauen testen? Können Sie zu jedem Begriff eine Verbindung zum Thema herstellen? Notieren Sie bitte schnell und spontan Ihre Assoziationen (Stichworte genügen)!

Ihre ersten Ideen stellen nun eine Art Inventur dar, nach dem Motto: Was weiß oder denke ich zurzeit über diesen Begriff? Je weniger wir wissen, desto armseliger fällt unsere Inventur aus, und umgekehrt: Je mehr uns zu diesen Begriffen einfällt, desto ergiebiger wird unser Spiel, desto reicher die Beute, die wir machen! Wenn wir beginnen, potenzielle Metaphern im Hinblick auf unser jeweiliges Thema abzuklopfen, merken wir sehr bald: Neben Wissen brauchen wir auch Fantasie. Dann kann so gut wie jeder Begriff als Metapher für fast alle Gegenstände fungieren. Zum Ende dieses Spielschrittes entscheiden wir dann, welche Metaphern sich für die aktuelle Sache besonders gut eignen. Das sind **funktionierende Metaphern**.

Dieses Spiel trainiert vor allem Ihre Fähigkeit, assoziativ zu denken. Dabei handelt es sich um diejenige Art zu denken, für die unser Gehirn von Natur aus am besten geeignet ist! Das erklärt auch Folgendes: Selbst wenn das Spiel jemandem zunächst schwer fällt, wird er erfahrungsgemäß erstaunlich schnell besser. Denn wenn wir assoziativ denken, kehren wir zur ursprünglichsten Arbeitsweise des Gehirns zurück, gehen also gehirn-gerecht vor. Es ist immer leichter, gehirn-gerechte Vorgehensweisen zu lernen! Und je besser uns dies gelingt, desto mehr potenzielle Metaphern können wir spielerisch in funktionierende Metaphern umwandeln.

In der zweiten Spielrunde sind wir also eine Reihe von Metaphern durchgegangen und haben durch unsere Assoziationen neue Einsichten in das betreffende Thema gewonnen. Hier können wir aufhören, wenn wir wollen. Es ist aber auch möglich weiterzuspielen.

3. Dann gehen wir in die Tiefe und fragen: Inwieweit treffen unsere neuen Metaphern das Wesen der Sache? Bei der Suche nach dem Wesen oder Wesentlichen aufgenommenen Informationen tun sich viele Leute schwer. Ob sie sich beim Lesen überfordert fühlen oder

bei einem Vortrag, einer Radiosendung oder in Schule und Ausbildung – immer beschreiben sie das Problem als Unfähigkeit, das Wesen einer Sache zu erkennen.

Das wird einem auch nicht gerade leicht gemacht. Wer nach dem Wesen(tlichen) einer Sache fragt, erhält häufig nur eine besondere Bezeichnung oder eine Definition zur Antwort. Aber wenn der Arzt eine Blinddarmentzündung als »Appendizitis« bezeichnet, hat er damit nichts vom Wesen der Erkrankung erklärt, er hat der Sache lediglich ein anderes Etikett aufgeklebt. Begreifen und Benennen

Ein Begriff kann dann als funktionierende Metapher angesehen werden, wenn er uns hilft, einen wesentlichen Aspekt der Sache besser zu verstehen

werden gerne miteinander verwechselt, wie der amerikanische Physiker Richard Feynman (1918–1988) in seinen sehr lesenswerten autobiografischen Büchern immer wieder betont.

Ähnliches gilt für viele Definitionen, etwa aus unserer Schulzeit: Sie beschreiben nur mit anderen Worten, was wir nicht begreifen. Auch Neil Postman weist unermüdlich darauf hin, dass die meisten Definitionen zum Begreifen des Wesentlichen nicht taugen, weil sie oft nur umschreiben, ohne zu erklären.

Auf der Suche nach dem Wesen eines Gegenstands kann uns das Metaphern-Spiel weiterhelfen. Und zwar, indem wir folgende Regel aufstellen: Ein Begriff kann dann als funktionierende Metapher angesehen werden, wenn er uns hilft, einen **wesentlichen** Aspekt der Sache besser zu verstehen als vorher.

Dieser dritte Schritt kann auch als Hausaufgabe deklariert werden: Wir verteilen die neuen Metaphern auf die Mitspieler und diese berichten beim nächsten Mal über ihre Ergebnisse, nachdem sie die Metaphern in der Zwischenzeit mehrmals durchgespielt haben. Auch für TV-Werbepausen eignet sich dieser Teil des Spiels übrigens vorzüglich. Statt durch die Programme zu zappen, klopfen wir je eine Metapher darauf ab, welche Aspekte des Gegenstands durch sie besonders beleuchtet werden. Viel Erfolg bei der Jagd auf neue Metaphern! ◀

VERA F. BIRKENBIHL ist Seminarleiterin und Managertrainerin. Zur besseren Nutzung des Gehirns propagiert sie eine Reihe von Methoden und Tricks, um Innovationen »gehirn-gerecht« aufzunehmen und zu verarbeiten.

www.birkenbihl.de

Literaturtipps

Birkenbihl, V. F.: Was Sie über Metaphern und Stories wissen sollten. ebook: www.active-books.de 2002.

Birkenbihl, V. F.: Wissens-Spiele. Offenbach: Gabal 2003.

Feynman, R.: Sie belieben wohl zu scherzen, Mr. Feynman. München: Piper 1996.

Postman, N.: Keine Götter mehr. Das Ende der Erziehung. Berlin Verlag 1995.