

DISNEY STRATEGIE

Renate Welkenbach



lich

W!llkommen!

Barcamp Rhein-Main
Dieburg 23. / 24.11.2013
Tag 2 / Session #29
Neue Möglichkeiten
durch Perspektivenwechsel
mit der Disney-Strategie
by @NeosLove

DISNEY STRATEGIE

Um was geht's dabei?

Warum
brauche ich das?

Wozu
ist die gut?

Wie geht das?

...zum Beispiel?

Einführung in die Disney Strategie

Inhalt

04 // **Traumhaft durchdachte Handlungsmöglichkeiten mit der Disney Strategie**

*Lernchancen durch Vorbilder
Vorbild: Disneys Arbeitsweise*

06 // **Kernelemente der Disney Strategie**

- 1. Zustand der / des Träumenden – „Träumerling“*
- 2. Zustand der / des Handelnden – „Action B.“*
- 3. Zustand der / des Denkenden – „Ernzt Ä.“*

08 // **Fortschritt möglich machen mit der Disney Strategie**

*Ansatzpunkt für die Disney Strategie
Ziel und Nutzen der Disney Strategie
Anwendung der Disney Strategie im Alltag
Fokus auf Fähigkeit und Funktion*

10 // **Die Disney Strategie – wie es geht, damit es läuft!**

Ablaufschema

12 // **Literaturhinweise**

© 2013 – alle Rechte vorbehalten

Renate Welkenbach

Kommunikationsdesign

Ihre Wahl: +49 151 5410 5679

rwelkenbach@rocketmail.com

Illustrationen auf Basis

von Vorlagen via fotolia.com:

sunny07, julien tromeur,

Brux, pixeldompteur44

Traumhaft durchdachte Handlungsmöglichkeiten mit der Disney Strategie

Die Disney Strategie ist eine Kreativitäts- und Strategiemethode von Robert Dilts und Todd Epstein. Die beiden Mitbegründer des Neurolinguistischen Programmierens haben diese Coachingtechnik durch Analyse der Arbeitsweise von Walt Disney, Schöpfer der berühmten Mickey Mouse, entwickelt.

Lernchancen durch Vorbilder

Die Analyse von erfolgsgekrönten Verhaltensweisen und das Erkennen des damit verbundenen Musters mit der Übertragung in eine Nutzen orientierte Strategie wird im NLP »Modellieren« genannt. NLP modelliert also den Alltag – und zwar da, wo es gut läuft.

Vorbild: Disneys Arbeitsweise

Was genau war nun so besonders an der Arbeitsweise dieses erfolgreichen Menschen? Berichten zufolge hat er zur Verwirklichung seiner Vorstellungen seinen Arbeitsprozess auf drei voneinander getrennte Räume aufgeteilt; er hat also drei Büros anstelle von nur einem genutzt. Zweck dieser Aufteilung war die Strukturierung nach verschiedenen Aspekten.

Man kann sich das so vorstellen, dass Walt Disney immer dann, wenn ihm eine neue und verheißungsvolle Idee in den Sinn kam, sich zunächst in den ersten dieser drei verschiedenen Räume zurückgezogen hat. Abgeschottet von äußeren Einflüssen hat er dort seiner Fantasie freien Lauf gelassen und sich intensiv der detaillierten Ausschmückung dieser Idee gewidmet – ohne jegliches Wenn und Aber! Dabei hat ihm möglicherweise die Vorstellung geholfen, wie es wäre, wenn diese Idee bereits Wirklichkeit wäre: Was gäbe es damit zu erleben – zu sehen, hören, fühlen, riechen und schmecken? Wenn die Vorstellung dann so richtig lebendig war, hat er damit den Raum verlassen, um in den nächsten zu gehen.

Der zweite Raum diente ausschließlich dazu, einen Umsetzungsplan für die im ersten Raum kreierte Vorstellung zu entwickeln. Hier hat Walt Disney sich ganz realistisch die Frage der Machbarkeit gestellt: Welche konkreten Maßnahmen, Mittel und Ressourcen wären für die Realisierung nötig? Welche Notwendigkeiten, Termine, Ziele sowie Zwischenschritte und deren Reihenfolge würden daraus resultieren? Mit diesem bis ins kleinste Detail ausgeklügelten Plan hat der Mann dann den zweiten Raum verlassen; und damit hat er sich anschließend in den dritten Raum begeben.

Im dritten Raum wurde schließlich das komplette Projekt auf den Prüfstand gestellt, zerlegt und auseinander genommen, auf Fehler und Schwachstellen überprüft sowie absolut kleinlich und kritisch hinterfragt. Hier ging es um konstruktive Kritik, die auch Zweifel und Ängste mit einbezieht. Mit allen Bedenken hat Walt Disney auch diesen Raum wieder verlassen, um direkt im Anschluss wieder in den ersten Raum zu gehen.



DISNEY STRATEGIE

Kreativitäts- +
Strategiemethode von
Robert Dilts + Todd Epstein

Vorbild: Arbeitsweise
von Walt Disney –
im NLP: „Modellieren“

Kernstück sind
3 innere Zustände:
Träumer/in
Realist/in
Denker/in

Alle 3 Zustände wertvoll!

DISNEY STRATEGIE

„There were actually
three different Walts:
the dreamer, the realist,
and the spoiler.“

„Tatsächlich gab es
drei verschiedene Walts:
den Träumer, den Realisten
und den Miesepeter.“

Robert Dilts zu Disneys Arbeitsweise

Somit waren die gesammelten Erkenntnisse die Basis zur Erweiterung der Ursprungsidee – die Identifikation möglicher Fehlerquellen hat also den 3-Räume-Zyklus einfach wieder von neuem in Gang gesetzt, während das Ende des Prozesses erst dann erreicht war, wenn im letzten Raum keinerlei Einwände mehr gefunden wurden.

Um was geht's dabei?

STRATEGIE

Kernelemente der Disney Strategie

Der 3-Räume-Zyklus aus Disneys Arbeitsweise wurde von Robert Dilts und Todd Epstein in drei voneinander getrennte innere Zustände bzw. Haltungen übersetzt:

1. *Träumer/in oder Visionär/in*
2. *Realist/in oder Handelnde/r*
3. *Denker/in oder Kritiker/in*

Dabei wird der Wert jedes einzelnen dieser drei Zustände hervorgehoben!



1. Zustand der/des Träumenden – „Träumerling“

Meine persönliche Metapher für den Zustand des Träumenden ist der Träumerling; es ist ein Wesen der Freiheit – verspielt, enthusiastisch und schöpferisch! Wenn man dieses schillernde Wesen einfach flattern lässt, können sich die wunderbarsten Vorstellungen ohne Grenzen und Vorbehalte entfalten; gleichzeitig nimmt er jede Inspiration auf, die sich ihm bietet. Damit können die verrücktesten Ideen erst so richtig groß werden, bevor sie die Chance haben, zu echten Innovationen zu werden. Der Träumerling ist eine Quelle der Inspiration und kreiert Fantasiebilder wie in einer Kristallkugel.

DISNEY S



2. Zustand der/des Handelnden – „Action B.“

Die fleißige Biene ist der Umsetzungsstrategie für den Träumerling. Sie hat den Plan und bringt die Kugel ins Rollen! In ihrer praktisch-pragmatischen Art fragt sich Action B. wie etwas erreicht werden kann und präsentiert dann detaillierte Maßnahmen, Termine, Mittel und Ressourcen, definiert Ziele und Zwischenziele.



3. Zustand der/des Denkenden – „Ernzt Ä.“

Von wegen Kugel ... Stein des Anstoßes! Ernzt Ä. hält jede rollende Kugel erst mal an und schaut, wohin sie rollt oder ob eventuell Hindernisse im Weg liegen. Oft wird die weise Eule als „Bedenken-träger“ oder „Spaßbremse“ bezeichnet; dabei machen geballte Erfahrung und der nötige Überblick sie zum geeigneten Experten für die Überprüfung jeglichen Vorhabens. So nimmt Ernzt Ä. alles genau unter die Lupe, hinterfragt nüchtern und kompetent, ob das Projekt überhaupt realisierbar ist, findet alle Stärken und Schwächen eines Plans und meldet auch Ängste und Zweifel an.

STRATEGIE

Fortschritt möglich machen mit der Disney Strategie

Die mit den drei Kernzuständen der Disney Strategie einhergehenden Fähigkeiten – Träumen, Realisieren und kritisches Hinterfragen – sind in jedem vorhanden. Die unterschiedlichen Perspektiven führen häufig dazu, dass diese drei wie Streithammel aufeinander los gehen.

Ansatzpunkt für die Disney Strategie

Der Konflikt zwischen den drei Streithammeln führt dazu, dass diese sich gegenseitig ausbremsen; vor allem Träume, Visionen, Fantasien, Wünsche und Ziele sind aufgrund des fehlenden Umsetzungskonzepts schutzlos gegen Kritik. So wird den besten Ideen von vornherein der Garaus gemacht – und damit mögliche Innovationen verhindert. Wie schade!

Wenn dagegen eine Idee sich ausgiebig entwickeln kann, anschließend ein entsprechender Umsetzungsplan entworfen und auch noch kritisch unter die Lupe genommen wird, ist die Chance auf Erfolg entsprechend hoch!

DISNEY STRATEGIE

3 Streithammel im Konflikt

Gegenseitiges Ausbremsen

Kritiker tarnen sich als Realisten:

„Jetzt sei doch vernünftig!“
„Kannste vergessen!“
„Unrealistisch!“



Ziel und Nutzen der Disney Strategie

Die Disney Strategie bietet kreative Lösungen, die sowohl Realisierbarkeit als auch Verantwortlichkeit mit einbeziehen: inhaltlich und strukturell angemessen, alltagstauglich, ökologisch und wohldurchdacht. Dabei ist das Modell sowohl für Einzelpersonen als auch für Gruppen anwendbar.

DISNEY S

DISNEY STRATEGIE

Integrierte Lösungen:
kreativ
realisierbar
durchdacht

Gleichgewicht für
verschiedene Anteile

Denkblockaden
überwinden

Probleme lösen

Innovation fördern

DISNEY STRATEGIE

Klare Trennung der
3 Positionen ermöglicht
Fokus auf Funktion

Kreativer Kreisprozess:
optimiert sich selbst +
sichert Kooperation
der Beteiligten

Vom Streithammel
zum Leithammel!

Anwendung der Disney Strategie im Alltag

- Freie Ideenfindung
- Vision / Mission ist bereits bekannt und der Weg dorthin soll gefunden werden
- Problemlösung / Aufgabenbewältigung
- Überwindung von Denkblockaden
- Förderung von Kreativität und Innovation
- Streit schlichten
- Integrierte Lösungen
- Teamprozesse / Teamentwicklung
- Aufgaben- / Rollenverteilung
- Kooperationen
- Konzeptentwicklung
- Projektplanung
- Veranstaltungsmanagement
- Feedbackinstrument
- Lernstrategie

Fokus auf Fähigkeit und Funktion

Innerhalb der Disney Strategie hilft die klare und deutliche Trennung der 3 Positionen voneinander, deren Kompetenz zu erkennen und sich darauf einzulassen. Dabei ist die Reihenfolge immer die gleiche: Die Vision wird ausschließlich dem Realisten präsentiert, während der Kritiker auf den Umsetzungsplan reagiert; dessen Feedback ist wiederum Input für den Träumer. So entsteht ein kreativer Kreisprozess, der sich dabei selbst optimiert und die Kooperation der Beteiligten sichert.

STRATEGIE

Die Disney Strategie – wie es geht, damit es läuft!

Die Wirkungsweise der Disney Strategie ist auf die dreigeteilte Struktur zurückzuführen: Indem die kämpfenden Streithammel voneinander getrennt und auf verschiedene Weiden gestellt werden, kann jeder für sich – im gut eingezäunten, unangefochten eigenen Terrain – frei zu Wort kommen.

Ablaufschema – 1. Runde (mit Separator): Installation der inneren Zustände mittels Bodenanker

Beim Coachingprozess – dem sogenannten „Format“ – der Disney Strategie dient die 1. Runde zur Vorbereitung der eigentlichen Themenbearbeitung. Dabei werden zunächst die drei genannten inneren Zustände nacheinander ins Bewusstsein gebracht und mittels entsprechend gekennzeichneten Karten – sogenannter „Bodenanker“ – im Raum ausgelegt.

Wie im späteren Verlauf ist es auch hier wichtig, mit dem Zustand des/der Träumenden zu beginnen. Dabei hilft beispielsweise die Erinnerung an eine Situation, in der man sich ganz wunderbar einem Tagtraum hingeben konnte; das Abfragen der Sinneskanäle bietet weitere Unterstützung, um sich des Zustands voll und ganz bewusst zu werden. Wenn die Erinnerung ganz lebendig ist, kann diese praktisch in den entsprechenden Bodenanker einfließen und auch zu späteren Zeitpunkten die Fähigkeit zum Träumen begünstigen.

Anschließend wird der Aufmerksamkeitsfokus wieder aus dem intensiven Erleben dieses Zustands gelöst; das kann durch eine einfache Frage zu einem völlig anderen Thema erreicht werden,

zum Beispiel: „Was gab’s heute morgen zum Frühstück?“. Damit eröffnet dieser sogenannte „Separator“ den Raum, sich auf etwas Neues (hier Zustand des/der Realisten) einzustellen.

In der Folge werden nach gleichem Muster zunächst die Fähigkeit zu realistischem Handeln (Zustand des/der Realisten) und schließlich zu kritischem Hinterfragen (Zustand des/der Denkenden) installiert.

Zum Schluss der Initialrunde wird die Meta-Position markiert: Von hier aus kann im Zweifelsfall alles aus der Rolle eines außen stehenden und völlig unwissenden Beobachters („Alien“) betrachtet werden. An dieser Stelle findet auch die Themenklärung statt.

Ablaufschema – ab 2. Runde (ohne Separator): Bearbeitung des konkreten Themas am Beispiel der Vorbereitung auf meinen Vortrag zur Disney Strategie

1. Ideenfindung durch den „Träumerling“: Rauminszenierung / Multimediainstallation mit Projektionen, Beleuchtung, Deko, Musik und/oder entsprechenden Klanggebilden zur Verdeutlichung der drei Kernzustände im Disney Prozess;
2. Ideenumsetzung durch „Action B.“: Projektion auf halbtransparente Leinwand zwischen Publikum und Bühne oder auf von der Decke abgehängte, sich im Luftzug bewegende Folienstreifen; dazu muss die entsprechende Technik und Ausstattung ausgeliehen, durch Fachpersonal installiert und in Betrieb genommen werden;
3. Ideenüberprüfung durch „Ernzt Ä.“: Die aufwändige technische Ausstattung und Dekoration sowie das für Installation und Betrieb nötige Fachpersonal verursacht immense Kosten und erfordert im Vorlauf einen Zeitaufwand von mindestens einem Arbeitstag – zum Aufbau im Veranstaltungsraum sind aber nur 15 Minuten eingeplant.



Ablaufschema – 3. Runde:

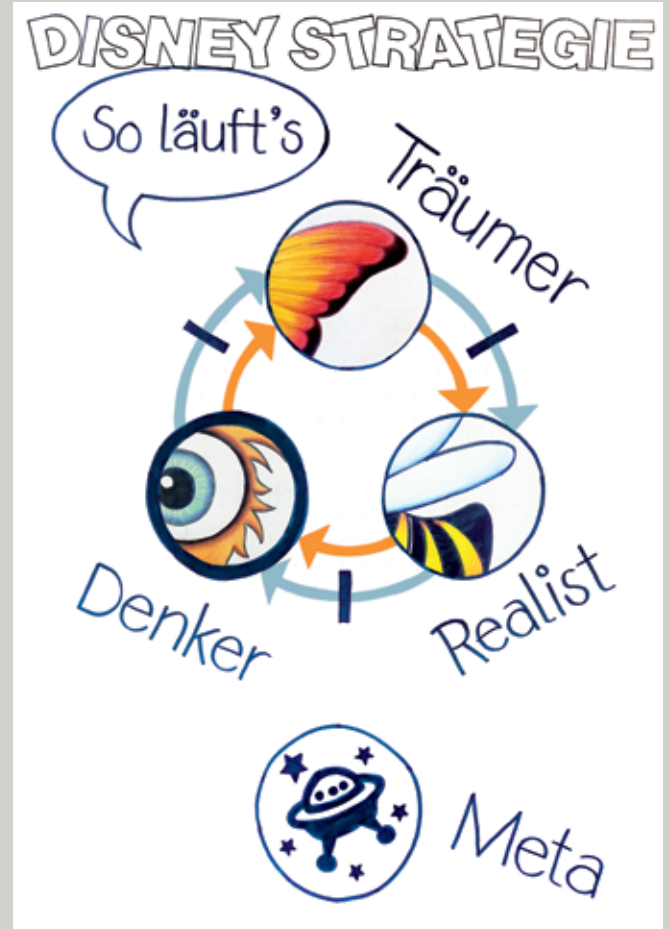
1. Erweiterung der Idee aufgrund der in der vorhergehenden Runde gewonnen Erkenntnisse: Anstelle der aufwändigen Ursprungsidee würde eine Art einfache 3D-Brille in 3 Farbvarianten ähnliche Unterstützung auf rein visueller Ebene bieten;
2. Umsetzung der erweiterten Idee: Entsprechende Brillen recherchieren, kaufen oder basteln; dazu sind Bastelmaterialien, Pappe, verschiedenfarbige Folien, Kleber, Scheren etc. notwendig;
3. Bewertung der erweiterten Idee: Kaufen ist auch hierfür immer noch zu teuer, Basteln zu viel Aufwand für die bis zum Vortragstermin verbleibende Zeit.

Ablaufschema – 4. Runde:

1. Erneute Erweiterung der Idee: Den Veranstaltungsraum in verschiedenfarbige Lichter tauchen;
2. Entsprechende neue Umsetzungsschritte: Tageslichttaugliche Anlage recherchieren und kaufen oder ausleihen;
3. Entsprechende Bewertung: Auch das könnte noch zu viel Aufwand und Kosten bedeuten.

Ablaufschema – 5. Runde:

1. Nochmals Erweiterung der Idee: Visuelle Unterstützung mittels Comicfiguren zur Erklärung und Verdeutlichung der 3 Kernzustände – immerhin hat Walt Disney einen großen Teil seines Ruhms der Entwicklung von Comicfiguren wie beispielsweise Mickey Mouse zu verdanken;
2. Entsprechende neue Umsetzungsschritte: Das Wesen dieser 3 inneren Zustände in entsprechende Metaphern übersetzen und visualisieren; dazu ist die Arbeit mithilfe der „Logischen Ebenen“ – eines weiteren NLP-Formats – sowie Vorlagen, verschiedene Stifte, Radiergummi und Papier nötig;
3. Entsprechende Bewertung: Keine Einwände ... so läuft's!

**Abschluss auf Meta – von Traum oder Handlung aussteigend**

Nachdem die Kritikerposition ihr Einverständnis für den zuletzt gefassten Plan gegeben hat, können sich auch die anderen beiden Positionen über ein für alle Beteiligten positives Ergebnis freuen.

Anschließend findet auf der Metaposition der sogenannte „Future Pace“ statt: Dabei werden zumindest der Projektstart oder auch die nächsten Schritte mittels konkreter Terminierung in den Alltag übertragen; damit ist die Chance auf ein erfolgreiches Gelingen entsprechend hoch!

Vielen Dank für Ihr Interesse!

Möglicherweise hat die bedeutungsreiche Kugel, die Sie während des Vortrags erhalten haben, Sie bereits dazu animiert, sich ihren Wünschen und Träumen zu widmen oder auf andere Weise ihre ganz besondere Wirkung entfaltet ... und so frage ich mich, wie oft sie Sie wohl daran erinnert, dass es lohnenswert ist, einer guten Idee nachzugehen.

*Herzlich,
Renate Welkenbach*

Literaturhinweise

Robert B. Dilts, Todd Eppstein, Robert W. Dilts:
Know-How für Träumer.
Paderborn 1994

Gundl Kutschera:
Tanz zwischen Bewusst-Sein und Unbewusst-Sein. NLP-Arbeits- und Übungsbuch,
Paderborn 1994. Copyright Junfermann 1994

Michael Luther, Jutta Gründonner:
Königsweg Kreativität.
Paderborn 1998

E. Maaß & K. Ritschl:
Teamgeist
Junfermann Verlag

John Martin, Ros Bell, Eion Farmer:
B822 - Technique Library,
The Open University,
Milton Keynes/USA 2000

Alexa Mohl:
Der Meisterschüler.
Der Zauberlehrling, Teil II.
Das NLP-Lern- und Übungsbuch
Paderborn 1996.
Copyright Junfermann 1996.

Curriculum-Angebot:
„Die Walt-Disney-Methode“ an der FH Trier,
Studiengang Kommunikationsdesign, 02/2007

Pädagogisches Arbeitsblatt
an der TU Darmstadt:
„Methodenblatt – Walt-Disney-Strategie“
2003/2005

DISNEY STRATEGIE

... wann werden
SIE das Modell zum
1. Mal nutzen?

Renate Welkenbach
Kommunikationsdesign

Ihre Wahl: +49 151 5410 5679
rwelkenbach@rocketmail.com

