

Walt Disney Methode

Quelle: http://www.shaxmax.at/itwo/trainerwiki/index.php?title=Walt_Disney_Methode

Die Walt Disney Methode ist eine Kreativitätstechnik nach dem Gründer der weltbekannten Disney-Filmmacherei. Sie ist leicht umzusetzen, sehr praxisorientiert und kann sowohl alleine als auch in der Gruppe mit sehr wenig Aufwand betrieben werden. Es gibt parallelen zu den 6 Denkhüten nach DeBono, außerdem lassen sich die Rollen auch als Gruppenrollen im Modell nach Belbin wiederfinden.

Inhaltsverzeichnis

[\[Verbergen\]](#)

- [1 Rollenspiel](#)
- [2 Die Rollen und ihre Räume](#)
 - [2.1 Der Träumer](#)
 - [2.2 Der Realist](#)
 - [2.3 Der Kritiker](#)
 - [2.4 Der Beobachter](#)
- [3 Mögliche Übungen](#)
- [4 Quellen und weiterführende Informationen](#)

Rollenspiel

Die Methode an sich beruht auf einem Rollenspiel, bei dem sich der Anwender in drei Persönlichkeiten aufspaltet

- Der Träumer (Visionär, Ideenlieferant)
- Der Realist (Umsetzer, Macher)
- Der Kritiker (Qualitätsmanager, Fragensteller, Miesepeter)

Dies lässt sich auch leicht aus einem Zitat über Walt Disney herauslesen: „*There were actually 3 different Walts: the dreamer, the realist and the spoiler*“ Der Visionär, der Realist und der Miesmacher.

Dieses Rollenspiel betrieb Walt Disney der Reihe nach.

Zuerst kommt die Rolle des Träumers. Diese widmet sich der Ideenfindung, dem Träumen, sammelte seine Visionen und gab sich dem kreativen Prozess hin, ohne kritisch zu bewerten oder Ideen weiter zu verarbeiten. Grenzenloses Denken, keine Beschränkungen, Phantasie und uneingeschränkte Kreativität sind hier gefragt.

Dann folgt die Rolle des Realisten, der die zahlreichen Ideen des Träumers umsetzbar macht und Arbeitsschritte erstellt, sodass die Ideen des Träumers praktikabel werden. Er stellt sich Fragen zum Ablauf der Entwicklung und Umsetzung einer Idee und geht praktisch an die

Träume aus dem ersten Arbeitsschritt heran.

Schließlich befasst sich die letzte Rolle, der Kritiker, mit eventuellen Problemen oder Verbesserungsmöglichkeiten. Er schottet sich quasi von dem Projekt ab und schaltet seine Subjektivität so gut wie möglich aus, um die bisherigen Ergebnisse nüchtern und sachlich betrachten zu können und gibt daraufhin konstruktive Kritik.

Diese drei Rollen werden bei der Walt Disney Methode durchlaufen. Ich muss mich dazu in den jeweiligen geistigen und emotionalen Zustand zu versetzen versuchen und dann die jeweilige Arbeit ausführen. Die Reihenfolge ist hier durchaus wichtig, da ein Kritiker nichts zum Kritisieren hat, wenn der Träumer und der Realist noch nicht am Werk waren.

Die Technik braucht nicht viel Übung, sobald man in seine Rolle gefunden hat und diese richtig verankert hat geht die Arbeit leicht von der Hand. Als Hilfe können verschiedene Arbeitsplätze, Räume oder allgemein Umfeldler benutzt werden. Oft reichen schon 3 Sessel, einer für den Träumer, einer für den Realisten und einer für den Kritiker. Wenn ich auf dem Träumersessel sitze, dann widme ich mich dem kreativen Prozess allein. Wenn ich genug Ideen habe, wechsele ich Sessel und schlüpfe in die Rolle des Realisten, um die Ideen umzusetzen. Wenn ein Arbeitsplan steht wechsele ich wieder den Sessel und kümmere mich um Kritik an meinem eigenen Projekt. Der Sitzplatzwechsel sorgt für einen Perspektivenwechsel und erleichtert so das ankern der verschiedenen Rollen.

Die Rollen und ihre Räume

Der Träumer

Der Raum des Träumers ist groß, hell und bunt und eventuell mit Spielzeug ausgerüstet, und je nach Präferenz chaotisch (Stichwort kreatives Chaos) oder leicht geordnet. Das fördert die Kreativität und sorgt für ein leichteres Umschalten in die Rolle des Träumers. Spielen und Herumblödeln sind legitim, es gibt keine Grenzen oder Regeln und alles was den kreativen Prozess fördert oder beschleunigt und den kritischen Teil zurückstellt ist wünschenswert. Der Träumer ist subjektiv und enthusiastisch, da er sich von seinen Emotionen leiten lässt und hauptsächlich den Spaß und das positive an seiner Aufgabe sucht. Wer Spaß am Ideen sammeln hat, wird schneller Ideen sammeln. Wer subjektiv ist, lässt sich mehr von seinen Emotionen leiten und Ideen, die mit Emotionen verbunden sind kommen allgemein besser an.

Ideen und Visionen wurden gesammelt und ungeordnet aufgezeichnet, es wird keine Wertung vorgenommen, die Ideen werden nur aufgeschrieben um sie nicht zu vergessen und um später darauf zurückgreifen zu können. Es wird auch nicht überlegt, ob eine Idee realistisch, umsetzbar oder sinnvoll ist, jede Idee ist in dieser Rolle gleichwertig.

Der Träumer erlaubt sich keine Analyse seines Tuns sondern lässt die Kreativität einfach laufen. Seine Ergebnisse werden wahrscheinlich ungeordnet, chaotisch und durcheinander sein, manche absolut unbrauchbar, andere schwer umsetzbar, aber es sind mit Sicherheit einige Ideen, die umsetzbar und sinnvoll sind dabei.

Der Träumer stellt sich Fragen, die die Zukunft betreffen:

- Was will ich machen?
- Was habe ich noch nicht ausprobiert?
- Wie soll die Zukunft (meines Projekts, etc.) aussehen?

Einige Beschreibungen ordnen dem Träumer einen visuellen Aspekt zu: Er entwirft Zukunftsbilder und Ideen in seinem Kopf, und da der Mensch im allgemeinen den Sinn des Sehens und Bilder am meisten benutzt, liegt es nahe, dass der visuelle Kanal bei Entwürfen von Ideen und Bildern stark angesprochen ist.

Verankert wird diese Rolle am besten mit der Erinnerung an eine Situation, in der ich ein Problem einfallsreich gelöst habe oder in der ich viele Ideen hatte. So passe ich mich am schnellsten an die Rolle des Träumers an.

Der Realist

Der Raum des Realisten oder Umsetzers ist ausgestattet mit allerlei Werkzeug und Zeichenmaterial. Der Realist arbeitet die Ideen des Träumers aus, gestaltet, designt und berechnet eventuell wo notwendig. Dazu braucht er Werkzeuge und Zeichenmaterial, um möglichst klar und präzise entwerfen zu können. Bezüglich der Gestaltung und Dekoration des Raumes sollte er weder zu bunt und chaotisch noch zu ordentlich und beengend sein, sondern möglichst normal. Alle notwendigen Werkzeuge zur Umsetzung und die Ideensammlung sollten griffbereit liegen.

Er muss die Träume umsetzen, indem er sie durchdenkt, sich Fragen dazu stellt und Strategien überlegt, wie er eine Idee praktikabel machen kann.

Er geht praktisch-pragmatisch an die Visionen heran, zerlegt sie in Zwischenziele, definiert die Träume genauer und konkreter und überlegt, was dabei an Ressourcen benötigt wird und bereits vorhanden ist, wie diese genutzt werden können und wie das geschafft wird. Er bringt die Träume aus dem vorhergehenden Schritt in die reale Welt, macht sie greifbar. Sein Ziel ist die Erstellung eines Plans für die Arbeitsschritte, die bis zum fertigen "Produkt" notwendig sind, eventuell mit Techniken aus dem Bereich des Projektmanagement. Er strukturiert, verteilt Aufgaben und holt die Zukunftsvision des Träumers durch gedankliches Durchgehen in die Gegenwart.

Er fragt sich Folgendes:

- Was muss getan werden?
- Was brauche ich?
- Was habe ich?
- Wie fühlen ich mich und andere sich dabei?
- Kann die Idee getestet werden?

Dieser Rolle wird auch oft eine kinästhetische Komponente zugeordnet, er macht und tut mit den Händen, die Bilder aus dem vorherigen Schritt werden genauer gezeichnet, Konstruktionen werden berechnet, er beginnt das "anpacken" des Prozesses und macht ihn greifbar.

Diese Position verankere ich, indem ich an eine Situation zurückdenke, in der ich durch genaue und sorgfältige Überlegungen und Planungen zum Ziel gelangt bin. Das dabei entstandene Gefühl sorgt für ein leichteres Eindringen in die Rolle.

Der Kritiker

Der Raum des Kritikers ist klein und eng, er muss in bekannten, einengenden Mustern denken. Er hat nicht den Platz des Träumers oder das Werkzeug des Realisten, sondern nur sich selbst und sitzt in einer unbequemen Umgebung, die ihn wenig anspricht und ihn so quasi in eine kritische Haltung zwingt.

Er muss die Ausführungen des Umsetzers bewerten und durchgehen, auf Wirtschaftlichkeit (Kosten/Nutzen), allgemeine Umsetzbarkeit, Sinnhaftigkeit und Aufwand überprüfen. Dabei soll er vor allem Aspekte hervorheben, die noch verbesserungswürdig sind, auf eine Art und Weise mit der man weiterarbeiten kann. Konstruktive Kritik ist gefragt.

Er geht kritisch und detailliert an die Ausarbeitungen heran und betrachtet die Pläne des Umsetzers aus einer vom Projekt abgehobenen Perspektive, quasi aus der Metaebene. Dadurch fallen ihm Fehler und Probleme auf, die ihm nicht aufgefallen wäre, hätte er seine Gedanken nicht vom bisherigen Prozess gelöst. Wenn ich lange Zeit an einem Projekt arbeite und dieses nie hinterfrage, verliere ich irgendwann den Überblick. Der Kritiker versucht ebendas zu vermeiden.

Er übt konstruktive Kritik, überprüft die Vorgabenerfüllung und zeigt Fehlerquellen auf. Er stellt sich folgende Fragen:

- Was kann verbessert werden?
- Wo sind Chancen oder Risiken?
- Was wurde übersehen?
- Wie denke ich über die Idee?
- Wie denken Andere über die Idee?
- Wo können Probleme auftreten?

Der Kritiker arbeitet vor allem mit dem auditiven Kanal, hört auf seine innere Stimme und führt mit sich selbst so einen inneren Dialog. Dabei sucht er auch nach vergleichbaren Situationen aus der Vergangenheit, aus denen man eventuell Erfahrungen schöpfen und umlegen könnte.

Vorstellen einer Situation, in der konstruktive Kritik zum Ziel geführt hat und das damit assoziierte Gefühl verankern diese Rolle am leichtesten.

Diese drei Rollen werden immer wieder durchlaufen bis ein akzeptables Ergebnis entstanden ist. Die Probleme und Chancen, die der Kritiker aufgedeckt hat, werden vom Träumer wieder aufgegriffen und dazu werden Ideen und kreative, neue Lösungsansätze gesucht. Diese werden vom Realisten wiederum durchgedacht und geplant und an den Kritiker übergeben. Sobald alle Fragen beantwortet und alle Ideen für umsetzbar und der Umsetzung wert empfunden sind kann das eigentliche Arbeiten beginnen.

Es fällt Menschen unterschiedlich schwer, sich in die Rollen einzufühlen, da sie unterschiedliche Grundhaltungen haben, die sie meistens einnehmen. Will ich den TN die Chance geben, diesen Inhalt anzuwenden, muss ich damit rechnen, dass einige TN Schwierigkeiten bei den verschiedenen Rollen haben werden.

Bei der Anwendung der Walt Disney Methode ist es besonders wichtig, die einzelnen Rollen nicht zu mischen, da sonst das Ergebnis nicht so schnell oder zielführend erreicht wird. Jede der drei Rollen soll separat durchlaufen werden und das Aufkommen von Fragen aus der nächsten Phase soll unterbunden werden.

Der Beobachter

Die vierte Rolle ist der Beobachter, die nachträglich eingefügt wurde. Diese Rolle ist nicht zwingend notwendig, jedoch werden wir sie zum Beispiel als Trainer oft einnehmen wenn wir eine Gruppe an einem Projekt arbeiten lassen, da wir nicht direkt am Projekt teilhaben aber dennoch der Gruppe zur Verfügung stehen und bei ihrem Schaffen beobachten.

Der Beobachter ist außenstehend und objektiv, er verbindet keine Emotionen mit dem Projekt und kann daher auf Dinge aufmerksam werden, die den Rollenspielern nicht auffallen.

Er bietet Beratung und Begleitung des Prozesses an, sofern er dazu die nötigen Kenntnisse hat und die Rollenspieler dies wollen.

Wie bereits erwähnt ist dies Rolle nicht notwendig und kommt in der eigentlichen Kreativitätstechnik nicht vor. Wer sie anwenden will, kann dies jedoch hin und wieder tun, auch wenn sie im normalen Kreislauf der Methode nicht vorgesehen ist.

Mögliche Übungen

- [Walt Disney Methode \(Übung\)](#)
- Anwendung der Methode bei einer Gruppenarbeit

Quellen und weiterführende Informationen

- [Hamm.de, Walt Disney Methode zweisprachig erklärt](#)
- [Uni-Protokoll zur Walt Disney Methode](#)
- [NLP Bezug der Methode](#) Mit Vorsicht genießen, Informationen zu Dilts sind so nicht richtig, Walt Disney hat die Methode bewusst angewandt, nur hat er sie wahrscheinlich nicht so genannt
- [Blogeintrag zu Walt Disney Methode](#)
- Das große Buch der Kreativitätstechniken, compact Verlag
- [Zusammenfassung und Übungsanleitung](#)