

Walt-Disney-Methode

Walt Disney / Robert B. Dilts

Ziel

Die TeilnehmerInnen sollen in der Lage sein, Ideen anhand der Walt-Disney-Methode zu generieren, zu bewerten und zu präzisieren sowie kritisch zu hinterfragen und schließlich zu realisieren.

Kontext

- Kreativitätstechniken
- Ideenfindung
- Planung

Theoretischer Hintergrund

(basierend auf Robert B. Dilts (1994): Strategies of Genius. Volume I)

Dilts beschreibt mit der Walt-Disney-Methode eine Herangehensweise, wie sie von Walt Disney gelebt wurde, um Ideen zu generieren und umzusetzen. Er meint: „There were actually three different Walts: the dreamer, the realist and the spoiler. You never knew which one was coming into your meeting.“ (Dilts 1994)

Aus diesem Gedanken heraus entwickelte Dilts die Methode zur Generierung, Präzisierung und Realisierung von Ideen, die genauso für Einzelpersonen wie für Gruppen einsetzbar ist. Dafür muss sich entweder die Einzelperson in drei verschiedene Rollen hineinversetzen oder man teilt die Gruppe entsprechend auf:

- 1) Der Träumer (Visionär, Ideenlieferant)
- 2) Der Realist (Macher, Pragmatiker)
- 3) Der Kritiker (Fragensteller, Qualitätsmanager)

Wie beim Einsatz für die Einzelperson, durchlaufen auch bei einer Gruppenarbeit alle Gruppenmitglieder alle Rollen. In jeder Rolle diskutieren Sie so lange, bis ein Standpunkt erreicht wurde. Insgesamt wird der ganze Kreislauf so oft durchlaufen, bis ein ausreichend gutes Ergebnis erreicht ist – das ist von der jeweiligen Zielsetzung der Person oder Gruppe abhängig.

Zu einem späteren Zeitpunkt wurde eine vierte Rolle – die des Beobachters – eingeführt. Dies wird John Martin et al. zugeschrieben (vgl. Martin et al. 2000). Der Beobachter ist neutral und steht in keinerlei emotionaler Verbindung zu dem bearbeiteten Projekt. Er ist

unbefangen und wertfrei. Diese Rolle wird gerade in Seminaren häufig von der Trainerin/dem Trainer eingenommen.

Praktische Umsetzung

Der Raum sollte, wenn möglich, so hergerichtet sein, dass sich die Gruppenmitglieder möglichst gut in die jeweiligen Rollen einfinden können (siehe Kommentar). Dann werden die TeilnehmerInnen aufgefordert, sich in die erste Rolle einzudenken und diese so gut wie möglich auszuleben:

Die TräumerInnen: Sie sind offen und enthusiastisch, lassen sich von ihrer Intuition leiten. Es werden Ideen gesammelt und nicht bewertet. Es gelten die klassischen Regeln des Brainstorming. Nur sammeln/aufschreiben, nicht überlegen, ob etwas realistisch oder umsetzbar ist. Ziel ist es, ganz kreativ ganz viele Ideen zu generieren. Dazu können sich die TräumerInnen folgende Fragen stellen:

- Was will ich machen?
- Was will ich ausprobieren/habe ich noch nicht ausprobiert?
- Wie soll die Zukunft (in Bezug auf mein Projekt) aussehen?
- Wie sieht die perfekte Welt (in Bezug auf mein Projekt) aus?

Die RealistInnen: Sie nehmen die Ideen aus der TräumerInnen-Phase und betrachten sie genauer. Sie zerlegen sie und definieren mögliche Zwischenziele. Sie überlegen, welche Ressourcen benötigt werden und welche Arbeitsschritte eingeplant werden müssen. Die RealistInnen stellen sich folgende Fragen und setzen bei Bedarf Projektplanungstools ein (z.B. SMARTe Ziele):

- Was muss getan werden?
- Was brauche ich zur Umsetzung?
- Was habe ich bereits zur Verfügung und was muss erst beschafft werden?
- Kann man die Idee irgendwie testen?
- Gibt es bereits Erfahrungen mit ähnlichen Projekten?

Die KritikerInnen: Sie bewerten die Ideen samt der möglichen Umsetzung. Sie stellen Kosten-Nutzen-Überlegungen an, wägen ab, ob die Idee sinnvoll und der Mühe Wert ist. Sie kritisieren das Ganze und die Details – und zwar so, dass man damit etwas anfangen kann (konstruktive Kritik!). Durch sie sollen Verbesserungen angeregt werden. KritikerInnen stellen sich folgende Fragen:

- Was kann man anders/besser machen?
- Wurde möglicherweise etwas übersehen?
- Wo können Probleme auftreten?

- Wo kann die Idee auf Widerstand stoßen?
- Welche Chancen und Risiken birgt die Idee?
- Was nützt uns die Umsetzung?
- Wie finde ich ganz persönlich die Idee und was missfällt mir daran vielleicht?

Die drei Rollen werden so lange durchlaufen, wie es nötig ist, um das vorher festgelegte Ziel zu erreichen. War dies beispielweise die Generierung und Überprüfung von Ideen, kann man möglicherweise nach einer Runde bereits abschließen – dann hat man eine Sammlung von Ideen, die einmal grob durchgeplant und anschließend einem kritischen Blick unterzogen wurden. Genauso ist es aber möglich, dass das Ergebnis eine fix und fertig ausgearbeitete Idee ist, die anschließend nur noch umgesetzt werden muss. In diesem Fall werden mehrere Durchläufe notwendig sein – so lange, bis die KritikerInnen keine Verbesserungsvorschläge mehr liefern können.

Kommentar

Es hat sich als sinnvoll erwiesen, für die einzelnen Rollen auch eigene ‚Räume‘ bzw. Bereiche zu schaffen. So sollte der Bereich des Träumers hell, bunt und evt. ein bisschen chaotisch sein. Hier darf auch Spielzeug herumliegen. Für den Realisten ist es gut, einen geordneten Arbeitsplatz mit Arbeitsmaterial (Schreibzeug, Zeichenmaterialien, Möglichkeit zum Recherchieren, etc.) zu haben. Der Kritiker hingegen sollte einen möglichst unbequemen, kleinen, beengten Bereich bekommen. Er soll durch die Umgebung zu einer kritischen (miesepetrigen) Haltung gebracht werden. Er braucht weder Offenheit noch Spielzeug oder Werkzeug.

Richtiger Zeitpunkt/Voraussetzungen

Diese Methode hat keine inhaltlichen Voraussetzungen. Es macht allerdings wenig Sinn, die Methode nur theoretisch durchzusprechen. Also am besten an einer konkreten Problemstellung ausprobieren.

Querverweise

- Brainstorming
- Brainwriting
- Six Thinking Hats
- Zukunftswerkstatt
- SMARTe Ziele

Weiterführende Literatur

- Dilts, Robert B. (1994): „Strategies of Genius. Volume I: Aristotle, Sherlock Homes, Walt Disney, Wolfgang Amadeus Mozart.“ Meta Publicatons. ISBN 0-916990-32-X [Dilts 1994]

- Dilts, Robert B. / Epstein, Todd / Dilts, Robert W. (1994): "Know How für Träumer: Strategien der Kreativität, NLP & modelling, Struktur der Innovation." Junfermann. Paderborn.
- Martin, John / Bell, Ros / Farmer, Eion (2000): „B822 – Technique Library.“ The Open University. Milton Keynes.