

Wie realisierte Walt Disney seine Träume?

Ein Klassiker unter den Kreativitätstechniken

KREATIVITÄT



Man erzählt sich, dass Walt Disney in seinem Anwesen drei ganz spezielle Räume eingerichtet hatte.

Das eine war das **Zimmer des Träumers**. Hier sah es aus wie in einem Kinderzimmer eines großen Jungen. Walt Disney zog sich hierher zurück und ließ seiner Phantasie freien Lauf. Hier spann er die Ideen, die er später mit immer größerem Erfolg umsetzte. Seine Maxime führte später zum Leitsatz seines Konzerns:

„Wir machen Menschen glücklich!“

Dann ging er mit seinen Ideen, nachdem er sie etwas sacken ließ, in den nächsten Raum. Es war das **Zimmer des Realisierers** (nicht mit Realisten verwechseln). Die Ausstattung war eher nüchtern und von einer Arbeitsatmosphäre geprägt. Seine Gedanken drehten sich hier um all das, was es braucht, um seine Ideen oder Träume Wirklichkeit werden zu lassen.

Schließlich ging er in den dritten Raum: Das **Zimmer des Kritikers**. Es war etwas enger und trister eingerichtet als die Räume davor. Hier setzte er sich ganz bewusst eine „graue Brille“ auf und stellte sich viele Fragen. Fragen, die ihm ein fremder Dritter, z. B. ein Finanzier auch stellen würde. Wusste er keine Antworten, dann ging er mit der Suche nach einer solchen wieder in den ersten Raum und begann erneut zu spinnen.



Auch wir können alleine oder auch im Team, diese Räume für uns nutzen. Wichtig dabei ist, dass Sie voll und ganz in dem jeweiligen Raum verinnerlicht und verankert sind.

Das Problem ist nämlich, dass wir ständig und stets bewerten. Wenn uns ein Gedanke kommt, kommt gleich im Doppelpack ein anderer mit. Der eine sagt: „Ach wäre das schön!“, und schon sagt der andere: „Das kannst du dir abschminken, das ist doch viel zu teuer!“

Daher ist es so wichtig, dass wir jedem kleinen Männchen in uns, dem Träumer, dem Realisierer und dem Kritiker einen eigenen, einen von den anderen getrennten Raum geben.

So gehen Sie vor:

Die Räume

Für die Übung sollten Sie drei Räume, Plätze, Orte haben, die jeweils von Ihnen besetzt sind.

Der Raum des Träumers

- Sie gehen an einen Ort, mit dem Sie Freiheit, Glück und Unbeschwertheit verbinden. Das kann unter einem Baum, auf einer Gänseblümchenwiese, auf einem Ruderboot, ... sein.
- Dort träumen Sie über ein Thema, ohne sich überhaupt Gedanken zu machen, wie Sie es realisieren wollen und können.
- Schreiben Sie alles auf, was Ihnen in den Kopf kommt.
- In meiner Coachingpraxis nehme ich oft auch ein Flipchartpapier, lege es als „Anker“ auf den Boden. Mein Coachee stellt sich drauf und ich stelle ihn auf dieses jeweilige Zimmer ein. Dann stelle ich gezielte Fragen und notiere mir seine Antworten.

Der Raum des Realisierers

- Dieser Raum kann Ihr Arbeitsplatz sein. Sie haben alle Hilfsmittel zur Hand, die Sie benötigen. Ein Ort, an dem Sie sehr produktiv sind.
- Nun arbeiten Sie die Traumthemen ab. Sie prüfen welche Ressourcen Sie brauchen. Also, wer kann Ihnen helfen, wieviel Geld und Zeit brauchen Sie, welche Kompetenzen sind wichtig.
- Kurz: Versuchen Sie eine Realisierungsplan zu erstellen.

Raum des Kritikers

- Jetzt stellen Sie sich vor, wenn Sie mit dieser Idee einem Freund, dem Bankmanager, einem Kunden gegenüber stehen, was würden diese an Ihrer Idee bemängeln. (Ganz sicher kennen Sie in Ihrem Umfeld jemanden, der vieles zerfetzt und an fast nichts ein gutes Haar lässt.)
- Suchen Sie einen Raum auf, den Sie mit dieser Person verbinden (und wenn es der Keller ist :-)
- Versuchen Sie sich in diese Person hineinzuversetzen. Was wird sie Ihnen sagen? Was bemängelt sie? Was glaubt sie Ihnen nicht? Was traut sie Ihnen nicht zu?

Die Schleife

- Wenn Sie auf Fragen des Kritikers keine guten Antworten haben, dann gehen Sie jetzt mit diesen Fragen wieder in den Raum des Träumers und beginnen dafür neue Ideen zu entwickeln.

Beispiel

- Er sagt Ihnen: „Und woher willst du denn das Geld dafür aufbringen!“ Dann finden Sie im Träumerzimmer ganz sicher viele unkonventionelle Antworten. Der Realisierer sagt Ihnen, wie Sie diese angehen können, Ja und dann geht's wieder zum Kritiker.