

Valge Elevandi nõuandevihik nr 12

Täna tuleb juttu **MUDELITEST** ja **WALT DISNEY LOOVSTRATEEGIAST**. **NLP on mudelite loomise kunst**. NLP üks eesmärkidest on luua üksikasjalikult väljendatud kaardid erilistelt võimekate ja suurepäraseid tulemusi saavutanud inimeste, nagu näiteks Walt Disney, edukatest mõtlemisstrateegiatest. NLP uurib viise, kuidas inimesed järjestavad ja kasutavad ümbritseva maailma korrastamiseks ning maailmas tegutsemiseks selliseid põhivõimeid nagu nägemine, kuulmine ja tundmine.

Kui meie mõtlemine kohtab kusagil kaost, hakkame me looma süsteeme, mille abil seda kuidagi struktureerida, mõista või vähemalt hoomata. Mudelid aitavad meil olukordade keerukust vähendada, jättes suurema osa lihtsalt kõrvale ja keskendudes olulisimale.

Mudelid ei kujuta endast jäika reeglite kogumikku, mis dikteeriks, kuidas peab mõtlema: suisa vastupidi, need on aktiivse mõtlemise tulem. Kui meeles pidada, et mudelid näitavad alati tegelikkusest üksnes lihtsustatud väljavõtet, saab neid vägagi edukalt kasutada. Mudelid aitavad meil ülevaatlikkuse kaotamise korral maailmas olukordi olulisimale taandada, korrastada, raskuspunkte seada.

HEA MUDEL VASTAB JÄRGMISTELE KRITEERIUMITELE:

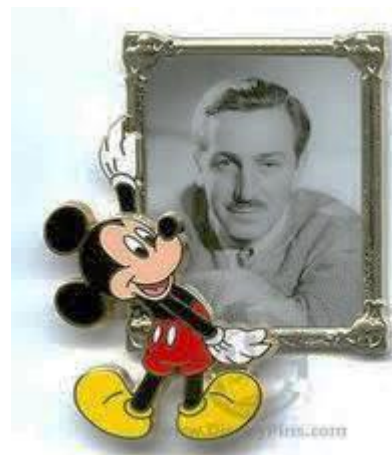
1. **LIHTSUSTAV** - ei hõlma kõik tegelikkuse aspekte, vaid üksnes neid osi, mis tulemuse saavutamise seisukohalt olulised.
2. **KASULIKKUSEST LÄHTUV**
3. **KOKKUVÕTLIK** – keeruliste seoste kergesti hoomatav kokkuvõte.
4. **VISUAALNE** – selgitab piltide abil asju, mida oleks keerukas sõnadesse kätkeada.
5. **KORRASTAV** – struktureerib infot.
6. **MEETODIT SISALDAV** – mudel ei anna vastuseid, vaid püstitab küsimusi. Alles siis, kui me ise mudelit rakendame – selle täidame ja sellega töötame – tekivad vastused.

WALT DISNEY LOOVSTRATEEGIA MUDEL

Ma eelistan pigem pakkuda inimestele meelelahutust lootuses, et nad õpivad sellest midagi, kui õpetada inimesi lootuses, et see pakub neile meelelahutust.

Walt Disney

Robert Dilts on loonud Walt Disney poolt kasutatud loovstrateegia mudeli. Disney oli märkimisväärselt loov ja edukas mees, kelle töö pakub jätkuvalt rõõmu lugematule hulgale inimestele üle kogu maakera. Disney võime ühendada oma loomingulisus eduka äristrateegiaga ja rahva kaasahaaramisega, iseloomustab teda kui geeniust meelelahutuse alal. Disney valitud väljendusvahend – multifilm, iseloomustab geniaalsuse põhiprotsessi, s.o. **võimet võtta midagi, mis eksisteerib vaid kujutlustes ja muuta see realselt eksisteerivaks, teisi vahetult, positiivsel viisil mõjutavaks kogemuseks.**



Sarnaselt Albert Einsteinile, kelle sõnade kohaselt “kujutusvõime on palju tähtsam kui teadmised või tarkus”, võttis ka Walt Disney oma fantaasiad väga tõsiselt väites, et “multifilm suudab seletada kõike, mida inimloomus võib välja mõelda.” Tegelikult

esinevad nende kahe mehe – Einsteini ja Disney, loominguprotsessides mõned märkimisväärsed sarnasused. Einstein ütles, et tema tüüpiline mõtlemisviis oli “visuaalne ja motoorne”, oma avastuste tegemisel kasutas ta sageli visuaalseid fantaasiaid või “erilisi kujuteldavaid konstruktsioone”. Samuti näis Disney olevat oma loomeprotsessis väga visuaalne ja kõike kehaliselt kogev.

Disney ainulaadse geniaalsuse üheks peamiseks elemendiks oli võime **uurida asju erinevatelt tajupositsioonidelt**. Või nagu üks Disneyle lähedal seisnud inimene ütles: “... tegelikult oli 3 erinevat Walti: **UNISTAJA**, **REALIST** ja **KRIITIK**.. Kunagi ei võinud teada, kes neist tuleb sinuga kohtuma.”

DISNEY MÕTLEMISSTIILIDE KIRJELDUSED:

UNISTAJA

Unistaja faas on suunatud kaugesse tulevikku. Sellelt positsioonilt esitatakse mõte suure pildi ja suurte jaotuste vormis. Nii töötatakse välja uusi valikuid ja alternatiive. Peamine selles faasis on esitada konkreetse idee või plaani lai perspektiiv. Tähelepanu esialgne alus on plaani või idee sisulise pinnase loomine. Unistaja ülesanne Disney arvates on selgelt näha oma kujutluses, kuidas kõik pildi tükid paigutuvad ühte loosse (pilti). Ta määratleb eesmärgid ja kavatsused positiivses vormis ja soovitud seisundi saamise kasud.

Et tunda end unistajana, on kasulik suunata pilk ülepoole, võtta sümmeetriline, lõdvestunud ja mugav poos.

REALIST

Realisti eesmärgiks on unistuse realiseerimine tööplaanis või tootes. Realistina tahad tegutseda nii, nagu unistus oleks elluviidav, keskendudes tegevustele, mis tõepoolest viivad unistuse realiseerimisele. Tähelepanu algne fookus on sellel, **kuidas** plaani või ideed ellu viia. Realisti faas loomingulises mõtlemises on suures osas orienteeritud tegevustele, lühemale tähtajale kui unistajal. Realist on keskendunud operatsioonidele või tehnoloogiale.

Et tajuda end realistina, istu otse, tõstetud peaga, pilk suunatud ette või kergelt ettepoole, poos on sümmeetriline ja pisut ettepoole suunatud.

Mõttefookus võiks olla selline: unistus on saavutatav, küsimus on vaid selles, kuidas plaani ellu viia või ideed kehastada. Vaadeldakse vajalikke tegevusi ja määratletakse astutavad sammud lähitulevikus. Sellel etapil on kasulik end asetada teiste inimeste asemele, keda tuleb plaani väljatöötamisele kaasa haarata ja vaadata plaanile erinevatest vaatenurkadest.

KRIITIK

Kriitiku faas järgneb unistaja ja realisti faasile. Kriitiku eesmärk on hinnata esitatud plaani või projekti, mõelda potentsiaalsetele probleemidele ja möödalastud elementidele. Efektiivne kriitik mõistab, kui tähtis on näha protsessi nende inimeste perspektiivis, kes võivad plaani või projekti mõjutada või kes võivad sattuda mõjutajate mõju alla. Algselt on kriitiku põhieesmärk avastada plaani või võimaliku lahenduse potentsiaalsed probleemid ja möödalaskmised. Kriitiku strateegia on aidata vältida probleeme, võttes erinevaid persepektiive ja leides möödalaskmisi loogilise arutluse kaudu, mis kõik võib juhtuda, kui tekivad probleemid.

Kriitiku poos on toolil istudes ette kummardunud, silmad, pea on suunatud allapoole ja silmad pisut kassis, ühe käega toetades pead vm.

Kõige keerulisemad probleemid tekivad siis, kui kriitik kritiseerib mitte enam ideed või plaani, vaid unistajat või realisti ennast. Tähtis on mõista, et nagu teistel käitumisviisidel, on ka kriitikal positiivne kavatsus.



Proovi järgi: WALT DISNEY LOOVSTRATEEGIA RAKENDAMINE

- 1. Vali mingi probleem või eesmärk, millega tahad töötada.**
Astu UNISTAJA kohale. Loo mõttes pilt iseendast soovitud eesmärki saavutamaks, just nagu oleksid tegelane mingis filmis. Luba endale mõelda vabalt ja ilma igasuguste piiranguteta. Ära lase reaalsusel häirida oma mõtteid. Unistajat võib lühidalt iseloomustada fraasi “**Mida kõike on veel võimalik ...?**” abil. Kui sa oled lõpetanud astu tagasi vaatleja positsioonile.
- 2. Mine REALISTI kohale ja ühine oma unistustega.** Tunne end kõikide sinna kuuluvate tegelaste nahas. Seejärel vaata seda protsessi just nagu oleks see pildiraamat, milles kujutlused järgnevad üksteisele. Mõtle sellest plaanist, millest unistasid. Korrasta oma ideed. Kuidas saaks selle ellu viia? Mida tuleks muuta, et teha see realistlikumaks? Realisti iseloomustab fraas: “**Kuidas ma seda teha võiksin?**” Kui oled lõpetanud mine tagasi vaatleja positsioonile.
- 3. Astu KRIITIKU positsioonile, kontrolli ja hinda plaani.** Seejärel muuda kriitika küsimusteks unistajale. Kas midagi puudub? Kui plaan nõuab koostööd teiste inimestega, siis, mis on selles plaanis teiste jaoks? Mis sellest välja tuleb? On see huvitav? Kriitik küsib: “**Mis puudub? Mida on veel lisaks vaja?**”
- 4. Mine tagasi UNISTAJA kohale ja paku loovaid lahendusi, alternatiive ning täiendusi vastuseks KRIITIKU küsimustele.** Muuda loovalt plaani, võttes arvesse seda, mida õppisid realistilt ja kriitikult.
- 5. Jätka nende kolme positsiooni läbi käimist, kuni plaan sobib kongruentselt iga positsiooniga.**

NB! Jälgi, et kriitika oleks konstruktiivne, mitte destruktivne ja pea meeles, et Kriitik pole sugugi realistlikum kui Unistaja. See on lihtsalt teistsugune viis võimalustest mõtlemiseks. Kriitik ei tohi kritiseerida Unistajat või Realisti. Kriitik peab kritiseerima plaani.

Sa võid Disney strateegiat kasutada:

- Üksinda või siis, kui tahad oma meeskonnas loovust arendada.
- Kui sul on idee ja sul on ebakõla selle praktilisuse ja elluviimise ning unistuste vahel.
- Kui tahad testida mitmeid ideid, et näha, kuidas neid realiseerida saaks.

**Loomingulisi unistusi, edasiviivat kriitikat ja realiseeruvaid plaane soovides,
Sinu Valge Elevant**