

## Warum heißt dieses Buch UZMO?



UZMO bedeutet – in der visuellen Sprache –  
»Glühbirne«.

Sie müssen die vier Buchstaben U, Z, M und O  
einfach nur anders zusammensetzen.



Mit diesem einfachen Piktogramm können Sie  
zum Beispiel ganz einfach Begriffe wie »Idee«,  
»Inspiration« oder »Innovation« zum Leben  
erwecken.

Damit steht UZMO gleich in zweifacher Hinsicht für  
dieses Buch und seine Botschaft:

*Zeichnen, ohne zeichnen zu können, um Neues in die  
Welt zu bringen.*

urheberrechtlich geschütztes Material

## Zeichnen, um ins Gespräch zu kommen. Denken mit dem Stift.

Ich bin immer gerne gereist. Oft alleine, jedoch nie ohne Skizzenbuch. Ich konnte Stunden damit zubringen, auf einer Bank, in einem Café oder im Zug zu sitzen und vor mich hin zu zeichnen.

Alleine blieb ich dabei meist nicht. Leute kamen näher, blinzelten mir über die Schulter und wollten sehen, was ich da zeichne. Oft waren sie es selbst, die ich in meinem Skizzenbuch abbildete, doch meine Porträt-Versuche waren zum Glück meist so lausig, dass sie sich nicht wiedererkannten.

Wen oder was auch immer ich gerade zeichnete, meist ergab sich ein Gespräch. Oft auch eine Bekanntschaft und manchmal sogar eine Freundschaft: mit einer Sprachpädagogin aus Argentinien, einem Straßenmusiker aus Barcelona oder einem polnischen Übersetzer.



urheberrechtlich geschütztes Material Zeichnen, um ins Gespräch zu kommen.

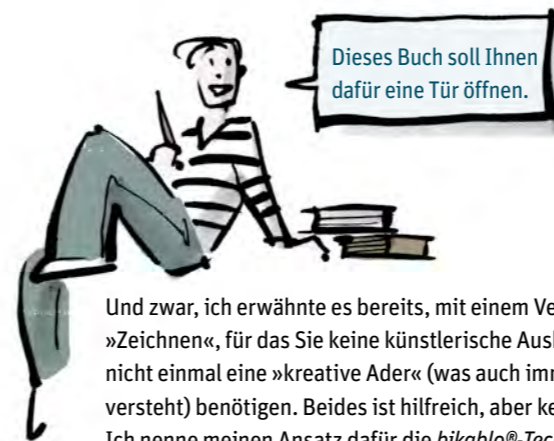
Jemand sitzt da und zeichnet – öffentlich. Er bringt das, was die gemeinsame Umgebung bei ihm an Resonanz erzeugt, auf Papier und schafft so mit dem zufälligen Betrachter einen gemeinsamen Wahrnehmungsraum. Und damit den Anlass für einen Austausch.

Ich habe dann als Kommunikationsdesigner und Illustrator gearbeitet, und schließlich vor über 10 Jahren mit den Kommunikationslotsen die Kraft der Visualisierung für Dialog- und Veränderungsprozesse kennengelernt.

Ich zeichne immer noch. Zusammen mit meinen Visualisiererkollegen von den Kommunikationslotsen mache ich mit dem Filzstift auf Meetings, Workshops und Konferenzen Wissen und Dialoge sichtbar und vermittele diese Fertigkeit anderen. Wir nennen das »Sketchnoting«, »Graphic Recording« oder »Visual Facilitating«. Dafür braucht es eine völlig andere Art zu zeichnen, die keine künstlerischen Fähigkeiten voraussetzt: statt dem Naturalistisch-Abbildhaften meiner frühen Skizzenbücher eine Art zweidimensionales, bildhaftes Schreiben mit Text, grafischen Elementen, Piktogrammen und Figuren.

Meine Porträts von Menschen sind immer noch so lausig wie früher. Doch wenn ich so an die Zeiten zurückdenke, als ich alleine mit Rucksack und Skizzenbuch durch die Welt reiste, kommt mir der Gedanke, dass es darum auch nie ging. Sondern, dass das Zeichnen selbst schon eine Form des Dialoges ist: zwischen Zeichner, Bild, Umgebung und den Menschen, die Teil davon sind und ihre Welt in der Zeichnung gespiegelt sehen.

Im Grunde habe ich für mich damals den Grundstein dafür gelegt, worum es in diesem Buch geht:



Und zwar, ich erwähnte es bereits, mit einem Verständnis von »Zeichnen«, für das Sie keine künstlerische Ausbildung, ja noch nicht einmal eine »kreative Ader« (was auch immer man darunter versteht) benötigen. Beides ist hilfreich, aber keine Voraussetzung. Ich nenne meinen Ansatz dafür die *bikablo*®-Technik (mehr darüber ab S. 42).

Probieren Sie's aus! Nehmen Sie sich irgendeinen Stift und zeichnen Sie aus U, Z, M und O die UZMO-Glühbirne vom Umschlag dieses Buches:



Wenn Ihnen das gelungen ist – und damit meine ich: man kann Ihre Glühbirne als solche erkennen –, sind Sie bereits ein Visualisierer. Und zwar unabhängig von Ihrer Selbsteinschätzung, ob Sie zeichnen können oder nicht.



Hier einige UZMO-Glühbirnen meiner Nachbarn in Köln, die nach eigener Aussage auch nicht zeichnen können.

urheberrechtlich geschütztes Material

Die UZMO-Glühbirne ist schon seit einigen Jahren mein ständiger Begleiter. (Sie ist übrigens nicht meine Erfindung, sondern durch Zufall in einem unserer Trainings entstanden.)

Hat sie auch in Ihnen die Lust am Zeichnen geweckt?

Dann lassen Sie uns weiter visualisieren: Sie, meine Leserin, mein Leser, und mich, Ihren Reisebegleiter, und unseren Weg in die Welt der visuellen Sprache:



Sie sehen: Es ist ganz einfach. Ein Blatt Papier, ein Stift und ein paar Buchstaben und einfache Grundformen, die Sie neu zusammensetzen. Mehr brauchen Sie nicht, um anzufangen.

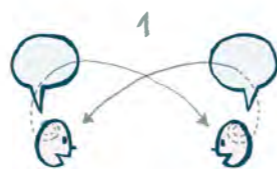
Visualisierung ist keine Kunst, sondern ein Kommunikationsmittel und eine moderne Kulturtechnik. Sie kann die Art, wie wir denken, lernen und arbeiten, revolutionieren. Visualisierung ist eine alte, neue Sprache, die wir alle beherrschen, oft ohne es zu wissen. Mit der visuellen Sprache können wir die Grenzen unserer Wortsprache, die sich in linearem Sprechen und Schreiben ausdrücken, ausweiten. Denn zeichnen ist wie sprechen – nur anders.

Das Grundprinzip ist ganz einfach: Im Gespräch (mit sich selbst oder anderen) nehmen Sie einen Stift in die Hand und bringen das Gesagte oder Gedachte schnell visuell zu Papier. Sie machen Unsichtbares sichtbar, Unbegreifliches greifbar und geben Diffusum eine Form: Ideen von Ideen, ungeordnete Gedanken, unfertige Fragen oder Ahnungen. Sie holen die einzelnen Ideen aus der Isolation der Köpfe, in denen sie entstanden sind, heraus, und machen sie anderen zugänglich.

Der Betrachter (das kann Ihr Gesprächspartner sein oder Sie selbst) bekommt so die Möglichkeit, daran anzuknüpfen. Die sichtbar gewordene Idee wirken zu lassen. Ihre Relevanz zu prüfen. Mit weiteren Ideen abzugleichen. Ihr eine gute Frage zu stellen, die zu neuen Ideen führt.

»Die Grenzen meiner Sprache  
bedeuten die Grenzen meiner Welt.«  
Ludwig Wittgenstein

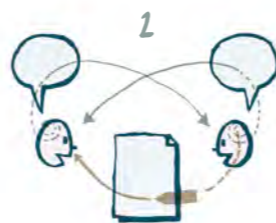
urheberrechtlich geschütztes Material



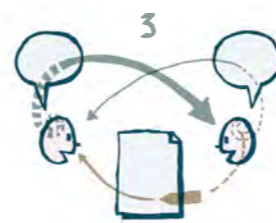
**Wenn wir beide uns unterhalten, formuliert jeder seine Gedanken in Worte.** Der andere hört sie, verbindet sie mit seinen eigenen Gedanken und spricht diese aus. Ein normaler verbaler Dialog. Die Gedanken selbst bleiben dem anderen verborgen, wir hören nur die Worte des anderen. Oft fällt es uns deshalb schwer, genau zu verstehen, das Wesentliche aus den Worten herauszufiltern oder zu überprüfen, ob wir wirklich verstanden haben.



Hinter dem Denken mit dem  
Stift steckt ein einfaches  
Kommunikationsmodell.



**Nehme ich nun einen Stift in die Hand und zeichne meine Gedanken auf** (also das, was ich von Ihren Worten verstanden habe, was es an Resonanz bei mir ausgelöst hat oder welche eigenen Ideen ich dazu habe), öffne ich Ihnen einen zweiten Wahrnehmungskanal. Der visuelle Kanal bietet ganz andere Ausdrucksmöglichkeiten als der verbale. Es kommt sozusagen »doppelt« so viel Information bei Ihnen an, die Sie reflektieren, überprüfen und mit Ihren Gedanken in Resonanz bringen können. Die Visualisierung wird zum »dritten Gesprächspartner« unseres Dialogs.

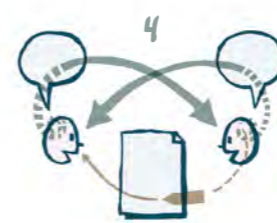


**Ihre Antwort kann also auch von einer viel höheren Qualität sein:** Sie können formulieren, was Ihnen an meiner Visualisierung gefällt und was nicht, ob Sie Ihre Gedanken darin wiederfinden oder auf welche neuen Ideen Sie das Bild bringt.



Wenn nun auch Sie beginnen, mit dem Stift zu denken, und wir gemeinsame Gedankenlandkarten entwickeln, kann unser Dialog ganz neue Dimensionen einnehmen. Die Lösungen, wie wir finden, sind durchdachter, reflektierter und von einem tieferen Verständnis für die Gedanken und Gefühle des anderen geprägt.

urheberrechtlich geschütztes Material



**Auch ich kann über das parallele Denken und Zeichnen** auf ganz neue Ideen, Fragen oder Vorschläge kommen.

Visualisierung bietet ein phantastisches Feld an Möglichkeiten, um Ideen zu entwickeln, sich Wissen anzueignen oder zu vermitteln, gemeinsam Lösungen zu finden und Veränderungsvorhaben zu begleiten.

Von diesen Möglichkeiten handelt dieses Buch.

Willkommen bei  
UZMO - Denken mit dem Stift!



# Wie dieses Buch gelesen werden möchte

UZMO – Denken mit dem Stift ist anders als andere Bücher. Schon alleine deshalb, weil es nicht nur über, sondern zu großen Teilen auch in der visuellen Sprache verfasst wurde. Sie können es auf unterschiedliche Arten lesen, denn ich habe es für unterschiedliche Lesertypen gestaltet.

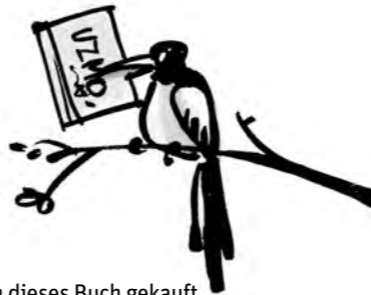


Die **Honigbiene** fliegt von Seite zu Seite und sammelt dabei so viel Wissen ein, wie sie tragen kann. Für alle Honigbienen sind die Inhalte in einer logischen, aufeinander aufbauenden Reihenfolge geordnet. Als Aussichtspunkt dient Ihnen das visuelle Inhaltsverzeichnis zu Beginn jedes Kapitels.

Das **Trüffelschwein** stöbert zielgerichtet nach den Passagen, die ihm besonders wertvoll erscheinen. Für die Trüffelschweine unter Ihnen, aber natürlich auch für die anderen Lesertypen habe ich auf S. 302 ein Stichwortverzeichnis und auf S. 286 ein Glossar mit den wichtigsten Fachbegriffen angelegt.



Der **Habicht** überfliegt die Seiten – und sieht er fette Beute, schlägt er zu. Für die Habichte fasse ich, wo immer es möglich ist, einen Sinnabschnitt auf einer Doppelseite zusammen.



Wenn Sie sich dieses Buch gekauft haben, um es ungelesen zu Ihren anderen Schätzen ins Regal zu stellen, sind Sie eine **Elster**. Da Sie allerdings bereits bis hierher gelesen haben, nehme ich an, Sie haben sich unmerkelt bereits in einen der anderen vier Lesertypen verwandelt.

Das **Eichhörnchen** wiederum springt über Querverweise durch das Buch hin und her. Oft verweise ich im Text auf ein anderes Kapitel, den Anhang oder weiterführende Literatur, um ihm das vernetzte Lernen zu erleichtern.



Die wichtigsten Modelle und visuellen Vokabeln dieses Buchs finden Sie zusammengefasst auf den Umschlagklappen.

urheberrechtlich geschütztes Material

## Darüber hinaus sind mir noch fünf andere Dinge wichtig:



Den Begriff **Visualisierung** verwende ich als Überbegriff für alle Spielarten des visuellen Denkens, Präsentierens, Dokumentierens und Erkundens, die Sie in diesem Buch kennenlernen werden. In anderen Bereichen, etwa Medizin, Psychologie oder Architektur, hat er andere Bedeutungen. Hier bedeutet Visualisierung, *Inhalte zeichnerisch sichtbar zu machen, um Lern-, Dialog- und Veränderungsprozesse zu unterstützen.*

Mit welcher Motivation Sie auch immer dieses Buch aufgeschlagen haben, ich hoffe, ich kann Sie – in Text und Bild – dabei unterstützen. Es ist allerdings **kein Visualisierungstraining auf Papier**. Das ist auch nicht möglich. In einer Gruppe lernt es sich ganz anders als im Lesesessel oder am Schreibtisch. Einem Buch fehlen die Übungsmöglichkeiten, Gruppenerfahrungen und Reflexionsschleifen, die ein Präsenztraining bietet. Dafür kann ich mit Ihnen als Leser viel tiefer in die Materie einsteigen und Ihnen detaillierte Inhalte und Hintergründe vermitteln.



urheberrechtlich geschütztes Material



Die Kommunikationslotsen sind eine Organisationsberatung mit Sitz in Köln. Wir begleiten Gruppen und Organisationen mit einem beteiligungsorientierten Ansatz durch Veränderungsprozesse. Das nennen wir Facilitating Change. Dieser Begriff ist mit bestimmten Grundhaltungen, Prinzipien, Methoden und Arbeitsweisen verbunden. Visual Facilitating, also visuelle Dialogbegleitung, ist eine der Fertigkeiten, die ein Facilitator in solchen Prozessen nutzen kann. Auch wenn ich immer wieder die Arbeit des Facilitators streifen werde, **ist dieses Buch doch bewusst aus der Perspektive des Visualisierers geschrieben**. Daraus ergibt sich, dass beispielsweise im Kapitel »Visuell erkunden« die Erfolgsfaktoren eines Facilitators für das Gelingen von Dialogprozessen auch nur am Rande Erwähnung finden.

Bereits auf dem Umschlag ist Ihnen die **bikablo®-Technik** begegnet. Diese Visualisierungstechnik bildet das Rückgrat des Buchs. bikablo® ist die Abkürzung für Bilder-Karten-Block, dem ersten visuellen Wörterbuch, das wir Kommunikationslotsen 2009 zusammen mit unserem Vertriebspartner Neuland veröffentlicht haben. bikablo® ist inzwischen eine eingetragene Marke\* mit der Mission, Menschen über Trainings und Produkte zum Visualisieren zu befähigen. Grundlage ist eine Methodik des Zeichnens, Kolorierens und Gestaltens von visueller Information, die wir in über zehn Jahren Praxisarbeit entwickelt haben. Es gibt viele Techniken und Zugänge in die Welt der Visualisierung. bikablo® ist der Zugang, den ich für dieses Buch bewusst gewählt habe.

\* Die Abbildungen in diesem Buch, die bikablo®-Visualisierungstechnik und unsere Trainingskonzepte und Methoden sind urheberrechtlich geschützt. Mehr dazu im Impressum.

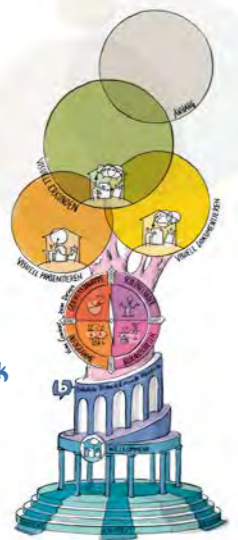


In diesem Buch spreche ich von Lesern, Visualisierern und Beratern. Ich wünsche mir, dass sich alle **Leserinnen, Visualisiererinnen und Beraterinnen** genauso angesprochen fühlen – und sich zusammen mit ihren männlichen Kollegen darüber freuen, dass der Text dadurch lesbarer geworden ist.

# Inhalt

Der Visualisierungsturm ist Ihr Inhaltsverzeichnis durch das Buch. Die Kapitel sind die Stockwerke. An jedem Kapitelanfang wird Ihnen der Turm wiederbegegnet, um Ihnen Orientierung zu geben.

- Anhang
- Vom Design zum Kontext
  - 6 Visuell erkunden
  - 5 Visuell dokumentieren
  - 4 Visuell präsentieren
- 3 Vom Content zum Design
- 2 bikablo®-Visualisierungstechnik und visuelle Vokabeln
- 1 Willkommen in der Welt der Visualisierung!



Im ersten Kapitel lernen Sie die Trends kennen, die das Zeitalter der Visualisierung einläuten. *Content* (der Inhalt, um den es geht), *Kontext* (der Rahmen, in dem Sie agieren) und *Design* (wie Sie den Inhalt visuell darstellen) bilden dafür die drei Fundamente. Ich stelle die unterschiedlichen Tätigkeitsfelder von Visualisierern vor, und ihre Strategien, um Lernen, Wissensvermittlung und Zusammenarbeit zu erleichtern.

urheberrechtlich geschütztes Material

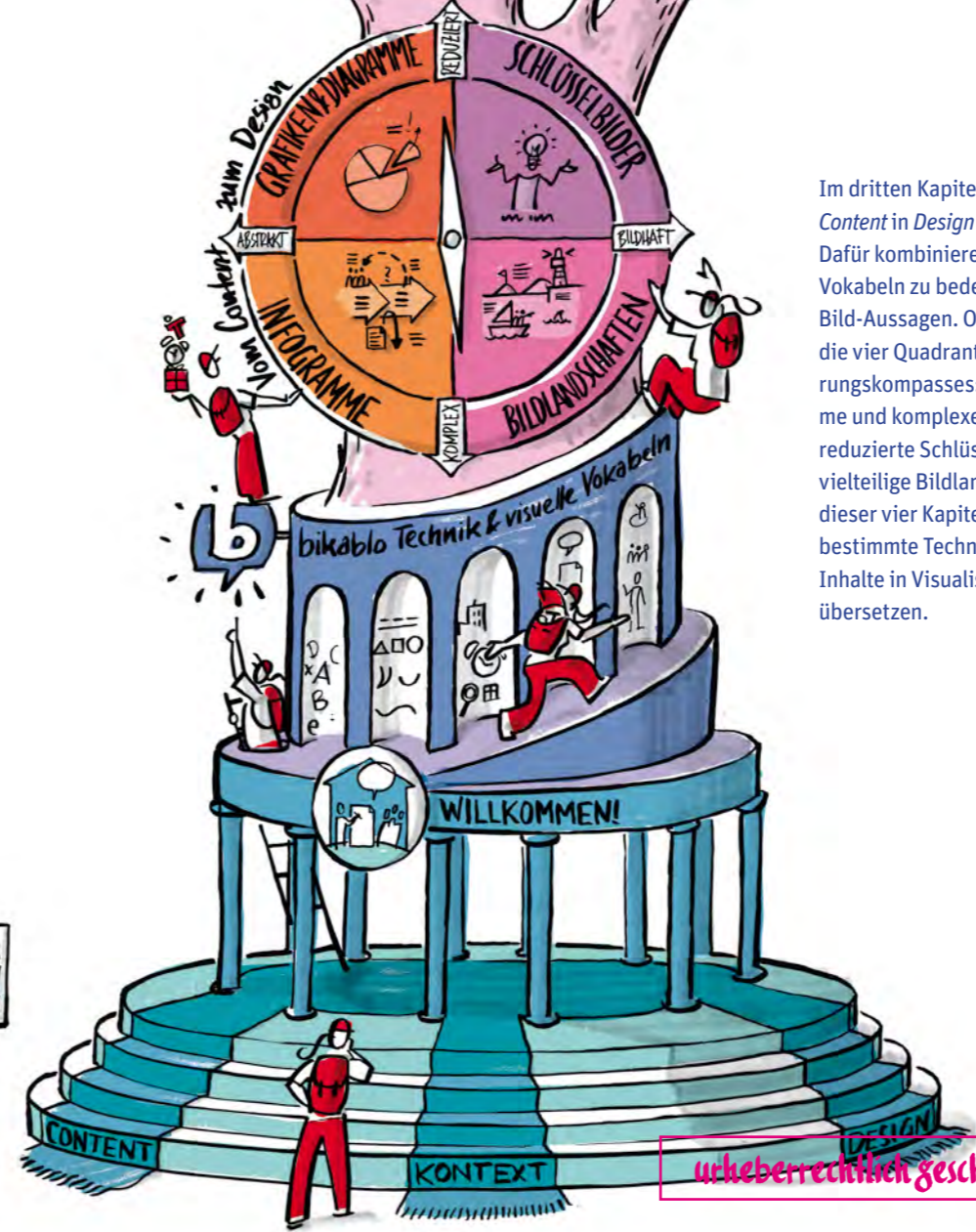
Das zweite Kapitel ist vor allem dem *Design* gewidmet. Die Visualisierungsstrategien Ihrer Kindheit helfen Ihnen, sich auch ohne zeichnerisches Talent und Vorwissen das Visualisieren als Kulturtechnik anzueignen. Dabei unterstützt Sie die bikablo®-Visualisierungstechnik mit ihren 10 Prinzipien. Schritt für Schritt führe ich Sie durch Schrift, Grundformen, Grafikelemente, Piktogramme, Figuren und Farbe.

## 1 Willkommen in der Welt der Visualisierung!..... 16

- Handarbeit wird Kopfarbeit – und was dabei verloren geht ...18
- Weshalb die Zeit für Visualisierung gekommen ist ..... 20
- Die drei Fundamente der Visualisierung ..... 24
- Grundstrategien, die Visualisierern zur Verfügung stehen ... 28
- Spielarten und Einsatzgebiete von Visualisierung ..... 30
- Was Visualisierung bewirken kann .....32

## 2 bikablo®-Visualisierungstechnik und visuelle Vokabeln ..... 40

- Die Idee hinter bikablo®**  
 Die Weisheit, die in Kinderzeichnungen steckt..... 42  
 Zeichnen als Handwerk, Sprache und Kulturtechnik..... 44  
 Wie die Idee bikablo® entstanden ist..... 46  
 Die zehn Prinzipien der bikablo®-Technik ..... 48
- Die Bestandteile der bikablo®-Technik**  
*Text*: der Informationsträger Nummer eins.....52  
*Grafikelemente*: Behälter, Ordner und Verbinder ..... 54  
*Piktogramme*: die schnellen Bedeutungsbots ..... 56  
*Figuren*: die vielseitigen Darsteller ..... 58  
*Farbe*: das Hilfsmittel für Struktur und Emotionen ..... 62  
 Visuelle Kombinationstechniken ..... 64  
 Visualisierungs-Glaubenssätze, die Sie über Bord werfen können ..... 66



urheberrechtlich geschütztes Material

Im dritten Kapitel geht es darum, *Content* in *Design* zu verwandeln. Dafür kombinieren Sie die visuellen Vokabeln zu bedeutungsvollen Bild-Aussagen. Orientierung bieten die vier Quadranten des Visualisierungskompasses: Grafiken & Diagramme und komplexe Infogramme, reduzierte Schlüsselbilder und vierteilige Bildlandschaften. Jedes dieser vier Kapitel bietet Ihnen bestimmte Techniken, um abstrakte Inhalte in Visualisierungen zu übersetzen.

## 3 Vom Content zum Design: Der Visualisierungskompass ..... 68

- Wie entsteht Bedeutung?.....70
- Ikonic und symbolisch: bedeutungsvoll visualisieren..... 72
- Der Visualisierungskompass..... 76
- abstrakt und reduziert: Grafiken & Diagramme**  
 Dallas, Houston, San Antonio:  
 In drei Strichen die Welt erklären ..... 82  
*Pfeile*: Prozesse, Verhältnisse und Strukturen darstellen.....84  
*Blasen*: Verhältnisse und Schnittstellen erklären.....94  
*Datendiagramme*:  
 Zahlen und ihre Verhältnisse visualisieren ..... 96  
*Visualisierungstechnik*: Gedankenskizzen.....100
- abstrakt und komplex: Infogramme**  
 Spaghetti für die Taliban:  
 Wenn das Schaubild den Inhalt erschlägt .....106  
 Layout-Templates:  
 Ordnung schaffen für komplexen Content ..... 110  
 Visualisierungstechnik: Infogramme entwickeln..... 118  
 Infogramm-Beispiele von Parzival bis zum Korea-Krieg ..... 124
- bildhaft und reduziert: Schlüsselbilder**  
 Einsteins Zunge: Wie ein Bild etwas auf den Punkt bringt ... 128  
 Visuelle Vokabeln miteinander kombinieren.....132  
 Text und Bild: Sparringpartner für tiefere Bedeutung..... 134  
 Visualisierungstechnik: Die SymbolSafari ..... 136
- bildhaft und komplex: Bildlandschaften**  
 Parallelwelten auf Papier:  
 Themen in visuelle Abenteuer verwandeln ..... 142  
 Bildlandschaften-Templates: Baupläne für Traumwelten..... 148  
 Visualisierungstechnik: Bildlandschaften entwerfen .....152  
 Vom Design zum Kontext ..... 162

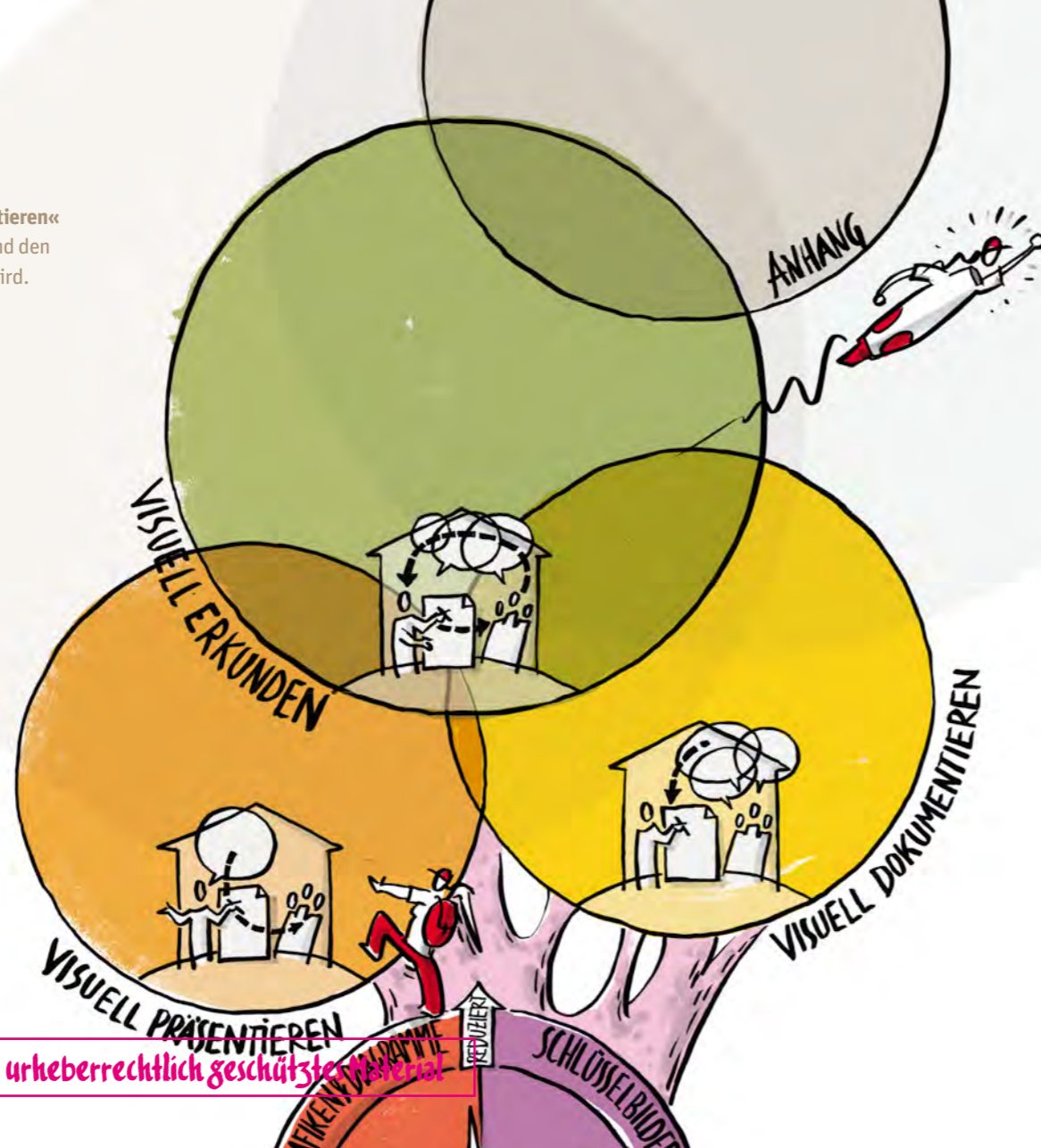
## Vom Design zum Kontext

Die drei Kapitel »Visuell präsentieren«, »Visuell dokumentieren« und »Visuell erkunden« öffnen die Tür in die Praxis und sind den Kontexten gewidmet, in denen Visualisierung angewandt wird.

## 4 Visuell präsentieren .....164

Die Plakatmaschine:  
in 15 Minuten zum Präsentations-Flipchart .....166  
Wissenslandkarten für Ihre Präsentation .....170  
Acht Tipps für visuelles Präsentieren .....172  
Newton, Scrum und Trichter:  
drei visuelle Präsentationen .....176  
Wissenslandkarten und Erklärfilme  
in der Unternehmenskommunikation .....182

Kapitel vier beginnt mit einer einfachen Technik, um Flipchartplakate zu entwerfen. Sie erfahren, wie Wissenslandkarten für Fachvorträge eingesetzt werden und welche Prinzipien sich für das Präsentieren vor Publikum bewährt haben. Sie lernen drei exemplarische Live-Präsentationen kennen und können mich auf einen Exkurs in die Welt von »strategic visualization« und »videoscribing« begleiten.



urheberrechtlich geschütztes Material

## 6 Visuell erkunden .....216

Vom Graphic Recorder zum Visual Facilitator .....218  
**Arbeitsplakate:**  
Struktur, Ziele und Inhalte: Wie Arbeitsplakate funktionieren .....220  
Arbeitsplakate: warum, wie und wofür? .....222  
Infogramm-Arbeitsplakate für Dialogmethoden .....224  
Bildhafte Arbeitsplakate für Meeting, Coaching und Workshop .....226  
Arbeitsplakate selbst entwickeln .....228  
**Dialoge kartieren**  
Forschergeist und Kartographie: Eine Expedition mit gutem Ausgang .....232  
Der Visual Facilitator als Kartograph von Dialogen .....234  
Dialoge kartieren Schritt für Schritt .....236  
Vom Zukunftsbild zur Handlungsplanung: die Riesenrad-Technik .....242  
Wie das Riesenrad Lösungsfindungsprozesse unterstützt .....248  
Die Riesenrad-Technik Schritt für Schritt .....252  
Innere Templates für strukturierten Dialog .....260  
**Mit Bildern verändern**  
Zum Visualisieren befähigen – mit Bildern verändern .....264  
Elf Erfolgsfaktoren für bedeutungsvolle Meetings  
& strategische Konferenzen .....272

In diesem Kapitel geht es um die Königsdisziplin der Visualisierung: Der *Visual Facilitator* macht in Echtzeit und in Interaktion mit anderen Dialoge sichtbar und unterstützt so im Meeting, Coaching oder Workshop die Lösungsfindung. Dafür lernen Sie Methoden und Techniken kennen. Und Sie erhalten Antworten auf die Frage, wie man andere zum Visualisieren befähigt und mit Bildern Veränderungsprozesse unterstützt.

## 5 Visuell dokumentieren .....186

**Sketchnoting**  
Besser zuhören und lernen mit Skizzen-Notizen .....188  
In acht Schritten zum eigenen Sketchnoting-Stil .....190  
Ein Sketchnote unter der Lupe .....198  
Neun Tipps für angehende Sketchnoters .....202  
**Graphic Recording**  
Das öffentliche Skizzenbuch .....204  
Techniken und Formate für Graphic Recording .....206  
Vom Briefing zum Wandbild:  
ein Graphic-Recording-Projekt .....210  
Wie Sie Graphic Recording in Ihrem Kontext einsetzen .....214

Das fünfte Kapitel stellt die Welt von *Sketchnoting* und *Graphic Recording* vor. Es geht also darum, wie Sie fremdes Wissen aufzeichnen, verankern und weiterbearbeiten – als Lerntechnik für sich selbst und im Dienst eines Gruppenprozesses.

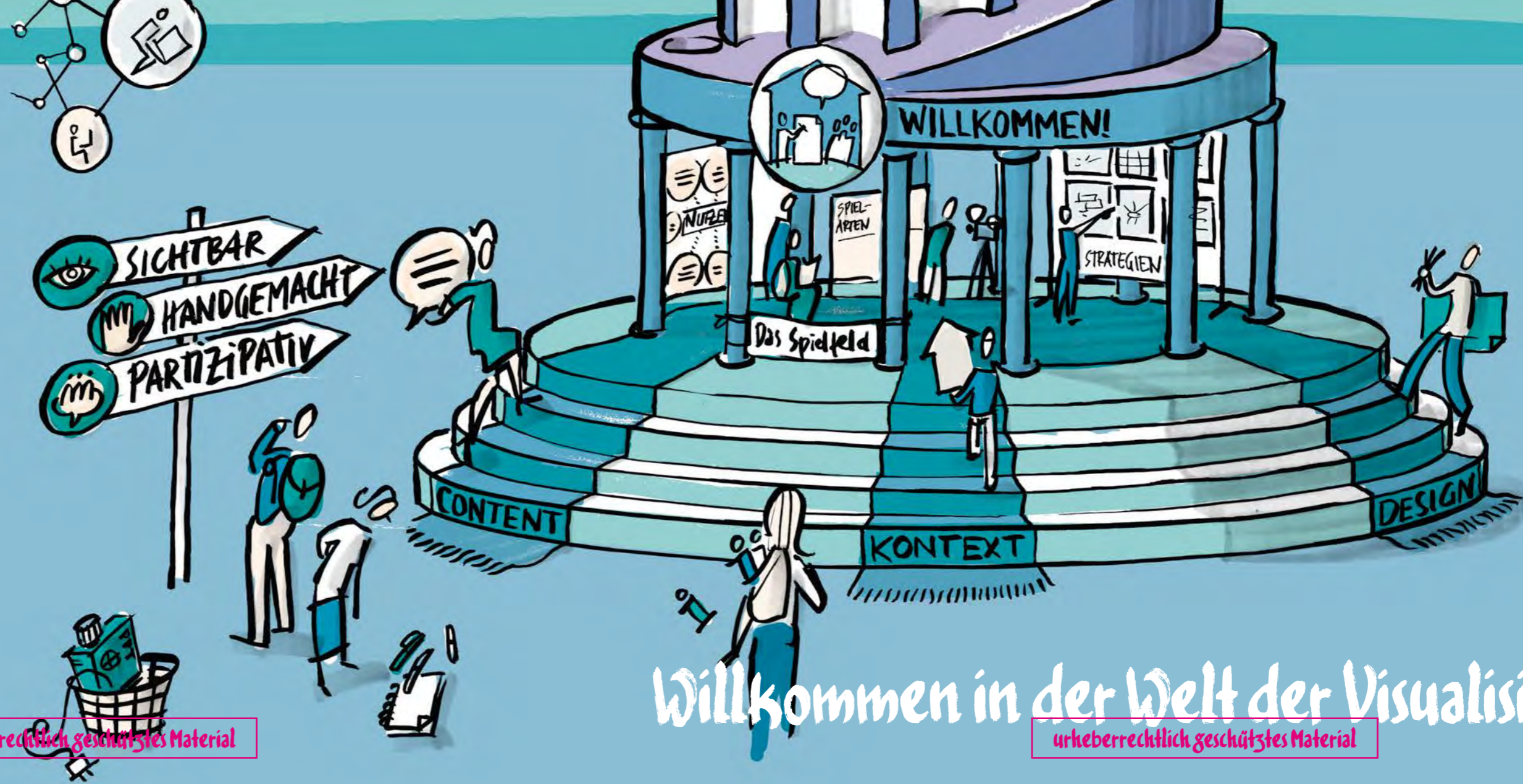
urheberrechtlich geschütztes Material

## 7 Anhang .....214

Tipps, mit denen Sie Ihre  
Schrift verbessern .....276  
Tricks, die die Arbeit an  
Flipchart & Pinnwand leichter machen .....280  
Tools, die Sie beim  
Visualisieren unterstützen .....282  
Begriffe aus der Welt der Visualisierung ...286  
Menschen, die das visuelle Denken  
weitergebracht haben .....292  
Bücher, die weiter ins Thema hineinführen .296  
bikablo®-Produkte und Lernlandkarten,  
die Sie unterstützen .....298  
Links, die neue Türen öffnen .....300  
Stichworte und Personen,  
die Sie in diesem Buch finden .....302

Im letzten Teil erwarten Sie Tipps für die eigene Handschrift, Tricks für Flipchart und Pinnwand und Werkzeuge wie Filzstifte, Kreiden und Arbeitsflächen. Darüber hinaus habe ich ein Verzeichnis der wesentlichen Pioniere des visuellen Denkens zusammengestellt. Eine Auswahl an Büchern, Produkten, Programmen und Internet-Links, ein Glossar und ein Stichwortverzeichnis schließen das Buch ab.

Es ist der richtige Moment, um anzufangen, mit dem Stift zu denken! Die Bedürfnisse der Wissensgesellschaft und drei Trends läuten das Zeitalter der Visualisierung ein: sichtbar, handgemacht und partizipativ. Sie lernen mit Content, Kontext und Design ihre Fundamente kennen und - vom Sketchnoter bis zum Visual Facilitator - die unterschiedlichen Spieler auf diesem Feld. Ich stelle visuelle Grundstrategien vor und wie das Denken mit dem Stift Lernen, Wissensvermittlung und Zusammenarbeit erleichtert.

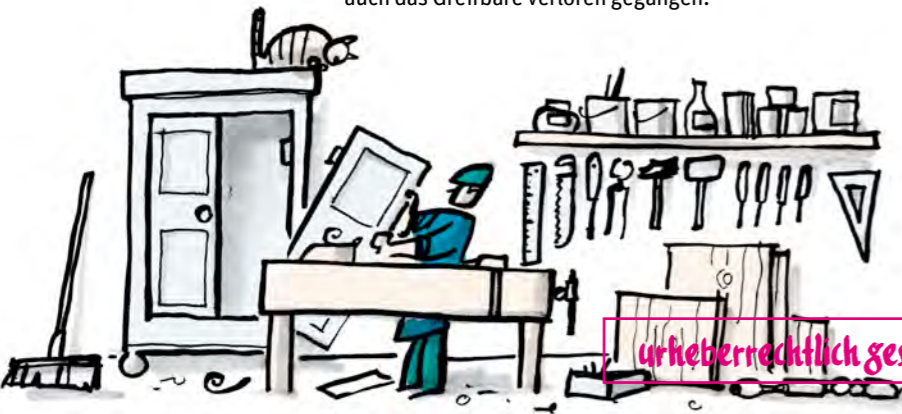


# Handarbeit wird Kopfarbeit – und was dabei verloren geht

Auf dem Weg von der Werkbank zum Desktop ist unsere Arbeit ungegenständlich und komplex geworden. Bietet der digitale Arbeitsplatz dafür noch die richtigen Werkzeuge?

Wissen Sie, was ein Bildungsprozessmanager macht? Worin eine Makroumweltanalyse besteht und was Key-Performance-Indikatoren sind? Sollten Sie es tatsächlich wissen (ich selbst habe nur eine grobe Vorstellung) – könnten Sie es dann auch jemand anderem vermitteln?

Früher konnten Menschen ihre Berufe durch Abläufe, Werkzeuge, Arbeitsräume und Ergebnisse erklären. Mein Urgroßvater war Schreiner. Er stand in seiner Schreinerwerkstatt und baute mit Schreinerwerkzeugen Schränke. Einen davon kann man heute noch in meiner Küche bewundern. Mein Großvater war Schneider und stellte Kittelschürzen her. Auch wenn es diese Berufe immer noch gibt – unsere Gegenwartskultur wird durch Tätigkeiten geprägt, die am Bildschirm, am Telefon und im Meetingraum stattfinden. Prozessdesigns, Evaluationstools und Leistungsportfolios kann man nicht mehr sehen und anfassen wie einen Schrank oder eine Kittelschürze. Unsere Arbeit hat sich in den virtuellen Raum verlagert. Doch auf dem Weg von der Werkbank zum Desktop ist auch das Greifbare verloren gegangen.



urheberrechtlich geschütztes Material

## Die Gestalt des Wissens im Informationszeitalter

Was wir tun, erklärt sich nicht mehr dadurch, wie wir es tun und womit. Und auch nicht durch das, was dabei herauskommt. Globalisierung und Digitalisierung sind Auslöser, Beschleuniger und wiederum Ergebnis dieser Entwicklung. Das Paradoxe dabei: Die Aufgaben der Wissensarbeiter werden immer diversifizierter und komplexer, ihre Werkzeuge jedoch immer einfacher: Ein Computer, ein paar Programme und ein Telefon genügen. Der Reichtum unserer Gegenstandswelt, der sich im Werkzeugschrank meines Urgroßvaters fand, unser Körper und unsere Sinne spielen im Zeitalter von Digitalisierung und Wissensarbeit eine immer geringere Rolle. Unser Wahrnehmungs- und Denkapparat sind jedoch recht ungeschickt im Umgang mit virtuellem Wissen. Abstrakte Information begreifen wir schlecht. Große Mengen an Zahlen, Daten und Fakten können wir uns nicht merken. Zusammenhänge und Wechselwirkungen als Ganzes nicht erfassen. Und alles zusammen mit anderen zu teilen überfordert uns oft.

Die Informationsvisualisierung am Bildschirm in Grafiken, Diagrammen und Bildmetaphern ist deshalb längst zur Grundstrategie von Wissensarbeit geworden. Daraus ergeben sich zwei grundsätzlich neue Fragen:

- Sind das die richtigen Werkzeuge für uns als soziale, sinnliche und sinnsuchende Wesen, um Wissen zu erarbeiten und zu beherrschen?
- Und schaffen wir es so, dieses Wissen bedeutungsvoll mit den Menschen zu teilen, mit denen wir in komplexen Systemen zusammenarbeiten? Also ein tiefes, handlungsleitendes gemeinsames Verständnis über gemeinsame Vorhaben zu erreichen?



## Die visuelle Revolution frisst ihre Kinder

1984 ist das Geburtsjahr des Macintosh 128k. Es ist der erste massentaugliche Computer, der nicht über Text (Programmiercode), sondern über Bilder (grafische Benutzeroberfläche) gesteuert wird. Der Bildschirm präsentiert sich dabei als virtuelle Entsprechung des »alten« Büros mit Schreibtisch, Akten und Papierkorb. Man öffnet Ordner, in denen Dokumente und Werkzeuge liegen. Der »Mac« hat die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine einfach und selbsterklärend gemacht.

Schnell kommen die ersten Programme auf den Markt, mit denen es ein Kinderspiel ist, Präsentationen zu entwerfen, Schaubilder zu erstellen und Text mit Bild zu Layouts zu verschmelzen. Dies macht den Umgang mit Wissen intuitiv und beschleunigt seine Verarbeitung und Vermittlung.

urheberrechtlich geschütztes Material

Doch ist die visuelle Sprache erst einmal losgelassen, gibt es kein Halten mehr: Über die Informationsflut ergießt sich die Bilderflut. Ein »Abfallprodukt« der digital-visuellen Revolution ist eine Unmenge von Grafiken, Icons und Symbolen, die jedem zugänglich werden. Die Präsentationssoftware PowerPoint wird zum Menetekel einer Kultur von Informationsverarbeitung, Präsentation und Wissensvermittlung, die in ihrer eigenen Visualisierung zu ertrinken droht. Sachverhalte werden zu Bullet Points atomisiert. Textinhalte, Datendiagramme und grafischer Dekor prasseln in einer Geschwindigkeit auf uns ein, dass der Geist auf Durchzug stellt. Die visuelle Revolution frisst ihre Kinder.

Wissensarbeiter werden zu Wissensdesignern. Doch wie man Wissen visuell sinnvoll gestaltet, wird von den Bildermaschinen selbst nicht vermittelt. Wenn Visualisierung die »Weltsprache des 21. Jahrhunderts« ist, wie der Informationswissenschaftler Robert E. Horn in seinem Buch *Visual Language*\* propagiert – wie viele derer, die sie nutzen, beherrschen diese Sprache wirklich?

Wissensarbeiter stehen heute vor drei Herausforderungen: Wissen strukturiert und bedeutungsvoll sichtbar zu machen. Es aus dem virtuellen Raum zurückzuholen und es mit den Händen anfassbar zu machen. Und eine neue Kultur der Beteiligung und des Dialogs zwischen Menschen und Organisationen zu etablieren.

Sichtbar, handgemacht und partizipativ sind tatsächlich drei Trends, die derzeit überall neue Ausdrucksformen suchen. Mehr darüber auf der nächsten Seite.

\*Visual Language von Robert E. Horn, Macrovu Press, 1998





# Weshalb die Zeit für Visualisierung gekommen ist

Sichtbar, handgemacht und partizipativ sind drei Trends, um den Herausforderungen der Wissensgesellschaft zu begegnen. Visualisierung vereint sie zu einer neuen Art des Denkens und Zusammenarbeitens.

## Trend Nr. 1:

### Das Zeichnen als Kulturtechnik ist zurück

Menschen sehnen sich zurück nach der Unmittelbarkeit und Einfachheit von Stift und Papier, um sich auszudrücken. An allen Ecken der Welt entstehen kreative Bewegungen weg von Desktop, Maus und Grafiksoftware.

Ähnlich handgemacht funktionieren die Videos von **theRSA.org**: Synchron zu wissenschaftlichen Vorträgen zeichnet eine Hand cartoonartige Schaubilder auf ein Whiteboard. Ob es um Soziologie, Politik oder Technik geht: Auch hier gehen die YouTube-Klicks in die Millionen.

[thersa.org](http://thersa.org)

**Urbansketchers.org** hat die Mission, den künstlerischen, erzählerischen und pädagogischen Wert des Vor-Ort-Zeichnens zu steigern, seine Ausübung zu fördern und Menschen auf der ganzen Welt, die an ihren Wohnorten und Reisezielen zeichnen, miteinander zu verbinden. Die »urbanen Zeichner« zeichnen bewusst mit realen Stiften in reale Skizzenbücher. Ihre Community hat inzwischen weltweit über 6000 Mitglieder.

[urbansketchers.org](http://urbansketchers.org)

[commoncraft.com](http://commoncraft.com)



urheberrechtlich geschütztes Material

Das Notebook zuklappen, das Notizbuch aufschlagen – so könnte das Motto einer Internet-Gemeinde lauten, die sich auf Foren zu **Sketchnoting** und **Visual Notetaking** trifft: sie dokumentieren Präsentationen und Dialoge als Skizzen-Notizen, die sie dann mit der Community teilen.

[sketchnotearmy.com](http://sketchnotearmy.com)  
[visualnotetaking.net](http://visualnotetaking.net)



## Trend Nr. 2:

### Die Renaissance des Handgemachten

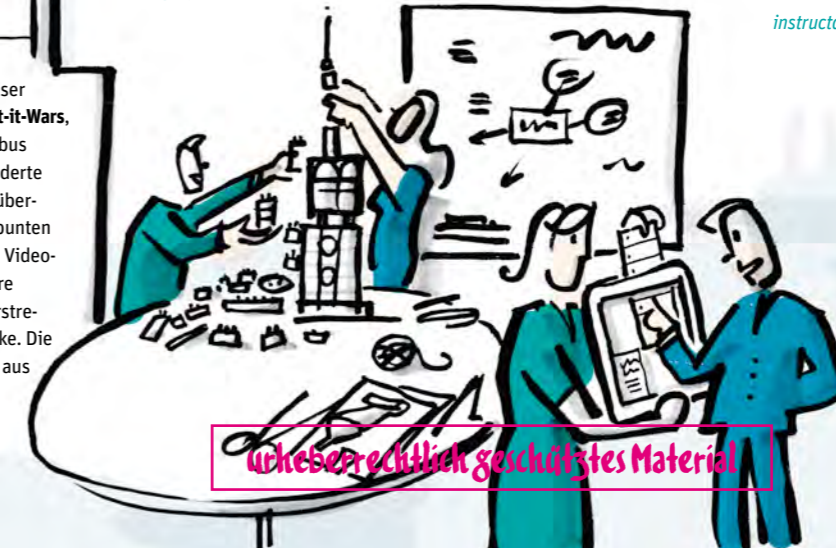
Wissensarbeit ist Handarbeit. Menschen bemerken, wie begrenzt letztendlich die Möglichkeiten des Computerbildschirms sind, um Dinge zu begreifen, Neues zu entwickeln und sinnerfüllt zusammenzuarbeiten.

LEGO® hat eine neue Zielgruppe entdeckt: Produktentwickler, Software-Engineers und Projektmanager. Die Lust am Spielen und Bauen, die wir aus unserer Kindheit mitbringen, wird in Workshops umgenutzt. Unter dem Motto **SeriousPlay** bauen Fachexperten aus den bunten Steinen Software-Architekturen, Lieferketten oder Qualitätsmanagement-Prozesse zusammen, um sie sich selbst und anderen begreifbar zu machen.

[seriousplay.com](http://seriousplay.com)

Im Mai 2011 begannen in einem Pariser Industriegebiet die sogenannten **Post-it-Wars**, die sich bereits über den ganzen Globus ausgebreitet haben: Kreativ unterforderte Wissensarbeiter tun sich abteilungsübergreifend zusammen und kleben aus bunten quadratischen Haftnotizen bekannte Videospielden oder Comicfiguren an ihre Fenster. Diese riesigen Pixelbilder erstrecken sich oft über mehrere Stockwerke. Die Schlacht beginnt, wenn die Kollegen aus dem Glasturm gegenüber mit noch größeren Motiven kontern.

[postitwar.com](http://postitwar.com)



urheberrechtlich geschütztes Material

Statt Beamer, Leinwand und Konferenztischen gibt es in vielen Entwicklungslabors wieder Flipcharts, Marker und Klebestifte. Die Ingenieure stellen fest: Wir bringen nichts wirklich Neues in die Welt, wenn wir auf Datencharts starren – wir müssen die Dinge statt dessen wieder in die Hand nehmen. Im Produktentwicklungsansatz **Design Thinking** spielt deshalb das Handwerk eine entscheidende Rolle: Schnell zusammengebastelte Papp-Prototypen für Hard- und Software ermöglichen Lernerfahrungen, die kein virtuelles Modell leisten kann.

[de.wikipedia.org/wiki/Design\\_Thinking](http://de.wikipedia.org/wiki/Design_Thinking)

Bewegungen wie **Urban Gardening** oder **Guerilla Knitting** zeugen von einer neuen, oft politisch motivierten Lust am Selbstgemachten. Menschen tun sich zusammen, um den Stadtraum als Lebensraum zurückzuerobern. Gemeinsam verwandeln sie Brachflächen in Gemüsebeete und Straßenlaternen durch Umhüllung mit Handgestricktem in Kunstwerke.

[gartenpiraten.net](http://gartenpiraten.net)

Weltweit bilden sich **Do-it-yourself-Communitys**, die Videobeamer aus Tageslichtprojektoren bauen, Altgeräte reparieren und Kleider wieder selbst nähen.

[instructables.com](http://instructables.com)



## Trend Nr. 3:

## Partizipativ lernen, zusammenarbeiten und das Wissen des Systems nutzen

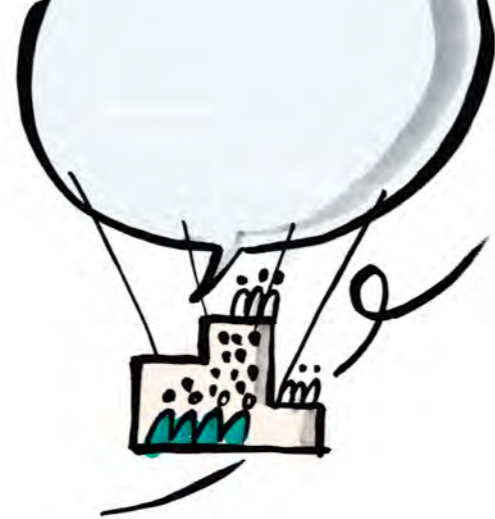
**Beteiligung statt Hierarchie, Dialog statt Frontalbeschallung und Selbstorganisation statt Befehl und Gehorsam: Menschen versuchen, jenseits von konventionellen Machtstrukturen selbstorganisiert und im Dialog zu arbeiten, zu lernen und zu entscheiden.**

In der Pädagogik hat sich das Verständnis des Lehrenden hin zum **Lerncoach** oder **Lernbegleiter** gewandelt, der Schüler dabei unterstützt, sich Wissen selbst zu erarbeiten.

In der **agilen Softwareentwicklung** machen Methoden wie Scrum oder Kanban Furore, die auf die eigenverantwortliche, hierarchiefreie Arbeit der Entwicklerteams setzen.



urheberrechtlich geschütztes Material



In der Organisationsentwicklung entsteht eine neue Denkschule: **Facilitating Change** revolutioniert die Art und Weise, wie Organisationen mit Veränderungen umgehen. Partizipation und Zusammenarbeit heißt hier, alle Menschen, die für den Wandel entscheidend sind, so früh wie möglich an den Veränderungsprozessen zu beteiligen. Warum eine Change-Initiative in Angriff genommen wird, wie das geschehen soll und mit welchen Mitteln – all das ist Teil der Prozessbegleitung.

Die Piratenpartei experimentiert unter dem Begriff der **Liquid Democracy** mit neuen Formen onlinegestützter politischer Willensbildung. Das Ziel dabei ist, demokratische Entscheidungsprozesse aus politischen Gremien heraus mehr in die Hand von Bürgern zu legen.



## Archaische Wurzeln

Diese Trends haben alte Wurzeln. Das Unsichtbare sichtbar zu machen, dafür Handwerk und künstlerische Mittel einzusetzen und für den Dialog und die Zusammenarbeit von Gemeinschaften zu nutzen, sind archaische Kulturtechniken.

Bereits in den Höhlenmalereien, Stein-, Ton- und Metallarbeiten der frühesten menschlichen Kulturen gaben Bildwerke Gruppen und Stämmen eine gemeinsame Identität. Auf rituellen Stätten bildeten sie die symbolische Brücke in die unsichtbare Welt der Götter, Geister und Vorfahren. Oft stellten sie auch die Erlebnisse des Stammes und seine Mythen dar. Und luden dazu ein, diese wieder und wieder von Generation zu Generation weiterzuerzählen.

Mit den Hochkulturen entstanden dann die ersten Zeichen- und Schriftsysteme, die es ermöglichten, zusammenzuarbeiten, Handel zu treiben, Staatsgebilde zu steuern und Wissen für die Nachwelt zu sichern. Elementar für die Visualisierer der Menschheitsgeschichte waren – und sind es bis heute – Einbildungskraft, visuell-systematisches Denken und handwerkliche Fertigkeiten.

Bis in die Moderne nutzen Kulturen Bildwerke als verbindende symbolische Bedeutungsträger, als Kommunikationsmittel und Wissenspeicher. Und so ist es noch heute – auch wenn die Bildwerke unserer Zeit Bildikonen, Logos und visuelle Leitsysteme sind.

Heute ist die Herausforderung der Visualisierung, das Lernen, Vermitteln und Zusammenarbeiten aus der virtuellen Enklave in die Gegenstandswelt zurückzuholen. Und damit den ganz modernen Bedarfen der Wissensgesellschaft genauso zu entsprechen wie den archaischen Bedürfnissen der Menschen.



urheberrechtlich geschütztes Material



# Piktogramme: die schnellen Bedeutungsboten

Piktogramme sind die »Darlings« unter den visuellen Vokabeln: charmant, aussagekräftig, attraktiv und einfach zu zeichnen.



Piktogramme helfen dabei, abstrakte Inhalte begreifbar zu machen.

Auf der Umschlagklappe dieses Buchs habe ich für Sie die wichtigsten Piktogramme der bikablo®-Technik\* zusammengestellt. Die UZMO-Glühbirne ist selbstverständlich auch dabei! Sie alle haben einen harten Praxischeck durchlaufen:

- Sie bestehen aus so wenig Strichen wie möglich und sind damit einfach zu zeichnen.
- Wo immer möglich, sind sie aus Buchstaben und visuellen Grundformen zusammengesetzt (siehe das 2. Prinzip der bikablo®-Technik!).
- Sie sind mannigfaltige Bedeutungsträger und dadurch vielseitig einsetzbar.

Versuchen Sie, Ihre Lieblingspiktogramme mit einem schwarzen Filzstift abzuzeichnen.

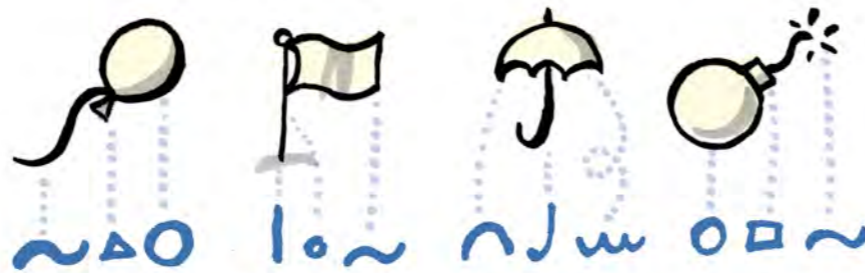
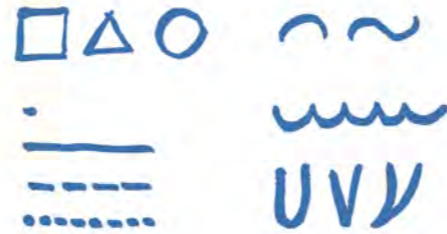
Achten Sie darauf:

- Wo sind die Grundformen erkennbar?
- In welchem Größenverhältnis stehen die Grundformen zueinander?
- An welchen Stellen »stoßen« sie aneinander?
- Wohin wird der Schatten gezeichnet?

Schnell werden Sie lernen, diese visuellen Vokabeln flüssig »auszusprechen«. Wie Sie sie später kolorieren oder schattieren, erfahren Sie im Abschnitt »Farbe«.

\* Eine umfassende Sammlung von 120 Piktogrammen und 90 Figuren finden Sie in der Kartensammlung *bikablo® icons*. Mehr dazu im Anhang.

Zweites Prinzip der bikablo®-Technik: Setzen Sie die visuellen Vokabeln aus Grundformen zusammen!



urheberrechtlich geschütztes Material

## Effektlinien

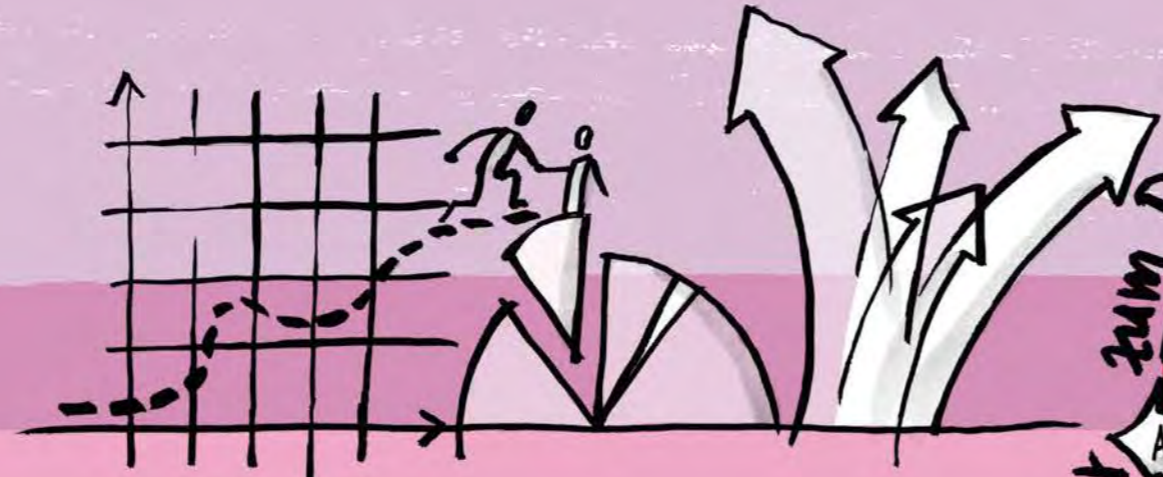
Comiczeichner nutzen diese visuellen Hilfsmittel, um Unsichtbares zu visualisieren, das die Handlung unterstützt: die Geschwindigkeit und Richtung eines Geschosses, das Nicken oder Kopfschütteln, das Dampfen einer Tasse Tee oder das Frösteln von Donald Duck beim Schlittschuhlaufen. Diese visuellen Hilfsmittel nenne ich »Effektlinien«. Mit ihrer Hilfe können Sie Bewegung in Ihre Visualisierung bringen. Effektlinien machen Piktogramme schnell, langsam, heiß, laut oder leise. Und sie helfen Figuren dabei, ihre Gefühle auszudrücken und in Aktion zu treten.



urheberrechtlich geschütztes Material

**Buchtip:** Im sehr unterhaltsamen *Lexicon of Comicana* erklärt der Cartoonist Mort Walker die unterschiedlichen Elemente von Comics (Textkästen, Effektlinien, Sprechblasen ...) mit eigens erfundenen Fachausdrücken. (Verlag iUniverse, 2000)

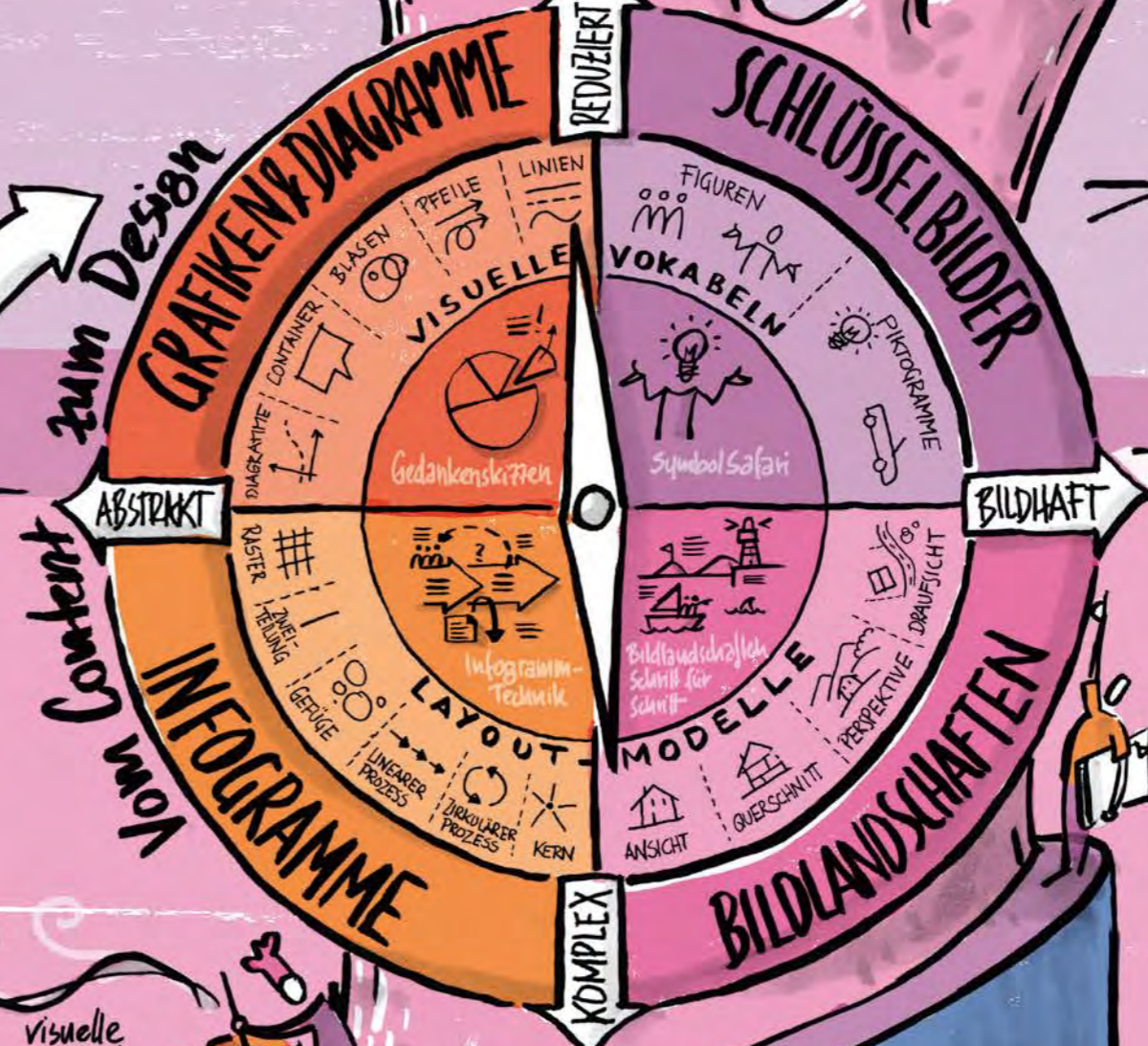
# 3



Mit den Prinzipien der bikablo®-Visualisierungstechnik und ihren visuellen Vokabeln ausgestattet können Sie nun Content in bedeutungsvolles Design übersetzen. Dafür ist eine kleine Reflexion hilfreich, wie Bedeutung in die Dinge kommt. Danach lernen Sie den Visualisierungskompass mit seinen vier Quadranten kennen: Grafiken & Diagramme und komplexe Infoграмme, reduzierte Schlüsselbilder und vierteilige Bildlandschaften. Jeder Quadrant hat seine eigenen Techniken, um Gedanken und Textinhalte zu visualisieren.

## Vom Content zum Design: Der Visualisierungskompass

urheberrechtlich geschütztes Material



visuelle Vokabeln kombinieren... und Bedeutung erzeugen

urheberrechtlich geschütztes Material

# Dallas, Houston, San Antonio: In drei Strichen die Welt erklären

Willkommen im ersten Quadranten des Visualisierungskompasses!  
Er wird bevölkert von einfachen Grafiken und Datendiagrammen.  
Sie helfen Ihnen, mit ein paar Strichen Ideen, Zahlen und Konzepte sichtbar zu machen.



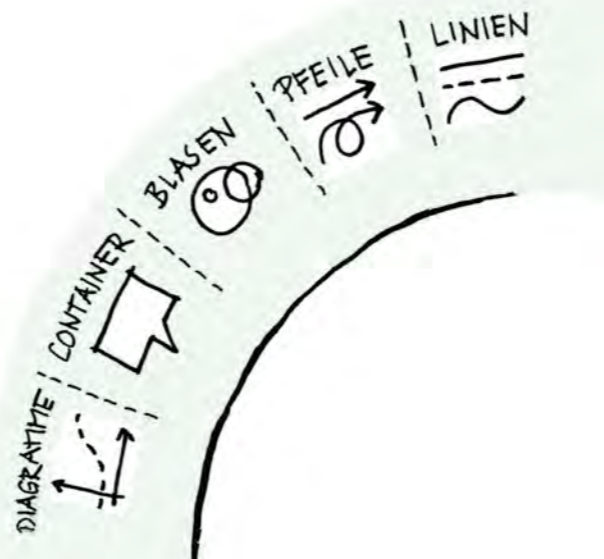
Der Visualisierungsautor Dan Roam stellt in seinem Bestseller *Auf der Serviette erklärt* seine Lieblingsgeschichte vor, wie man mit einfachen Zeichnungen Probleme lösen kann. Die amerikanische Fluggesellschaft Southwest Airlines wurde 1967 in einer Bar in San Antonio auf dieser Serviette gegründet. Die Idee des Geschäftsmodells: Southwest sollte einfach nur die drei größten Ballungsgebiete von Texas miteinander verbinden: Dallas, Houston und San Antonio. »Aus dieser bescheidenen Serviette ging die profitabelste Fluglinie der Geschichte hervor«, berichtet Roam.

Ein typischer amerikanischer Gründungsmythos? Vielleicht. Was wir auf jeden Fall daraus lernen können: Die einfachsten Geschäftsideen sind oft die besten. Und kleine Handskizzen helfen dabei, sie zu entdecken.

urheberrechtlich geschütztes Material

Das Feld der einfachen Grafiken und Diagramme ist der beste Einstiegspunkt in den Visualisierungskompass. Denn schon mit ein paar Strichen wird wie bei den Gründern von Southwest Airlines der visuelle Ideenbeschleuniger in unserem Kopf in Gang gebracht. Die Frage, wie Content in Design übersetzt wird, also Gedanken, Ideen und Daten sichtbar gemacht werden können, wird hier ganz spielerisch und intuitiv beantwortet.

Im Kapitel »Visuelle Vokabeln« haben Sie unter den »Grafikelementen« Linien und Container bereits kennen gelernt. In diesem Kapitel möchte ich Sie zusätzlich mit ihren beiden Verwandten bekannt machen, dem Pfeil und der Blase. Und Sie nach einem kleinen Exkurs über die wichtigsten Datendiagramme einladen, Ihre Ideen in Gedankenskizzen zu Papier zu bringen!



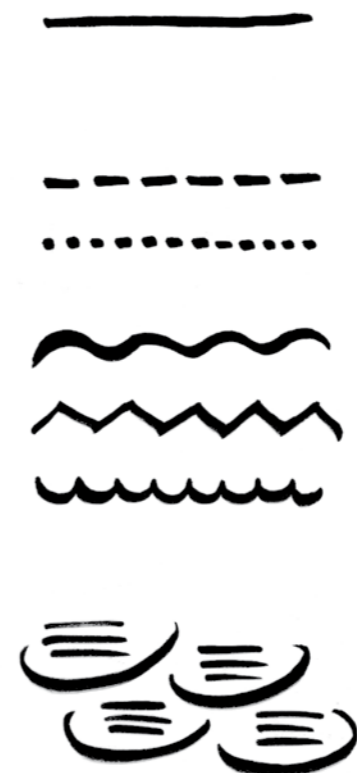
## Was eine einfache Linie möglich macht

Lassen Sie uns zunächst einen Blick auf die Urform aller Visualisierung werfen: die Linie.

Linien haben es in sich. Sie sind die Grundlage aller Visualisierung und können ganz einfach Inhalte miteinander verbinden, voneinander trennen, strukturieren und unterschiedlich miteinander in Beziehung setzen.

Linien gliedern Information auf der Fläche. Je nach Verwendung sind sie durchgezogen, gestrichelt oder gepunktet. Damit können Sie unterschiedlich starke Verbindungen oder Trennungen sichtbar machen.

Linien sind Trenner und Verbinder. Kreisen Sie Inhalte locker ein und trennen Sie sie so optisch voneinander. So wird aus der Linie im Handumdrehen ein Container.

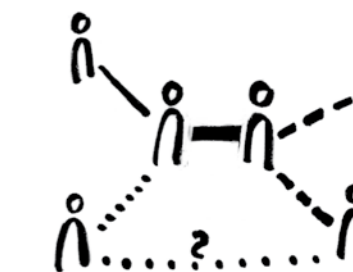
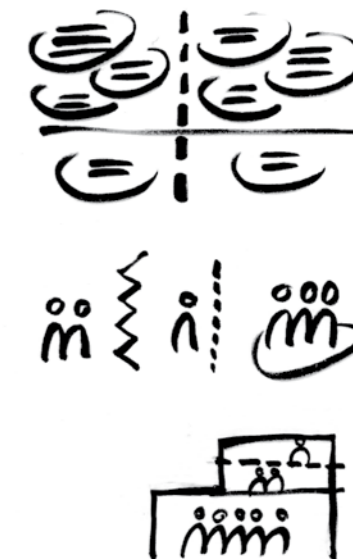


urheberrechtlich geschütztes Material

Stecken Sie Felder ab, um Container zu Bereichen zusammenzufassen. Schaffen Sie durchlässige und undurchlässige Grenzen zwischen Abteilungen oder Textfeldern.



Das Gleiche funktioniert, wenn Sie Inhalte miteinander verbinden. Die Art der Linie definiert den Charakter und die Stärke der Verbindung.



## 4

## Visuell präsentieren

urheberrechtlich geschütztes Material



Wir alle präsentieren. Uns, unser Wissen, unsere Ideen und Fragen.  
Wir zeigen, vermitteln, erklären und berichten. In Meetings, Vorträgen oder Vorlesungen. Aber was ist das eigentlich – präsentieren?  
Der Begriff selbst hat viele nahe und fernere Verwandte, die uns helfen, seiner Bedeutung auf den Grund zu gehen.

Präsens steht laut Duden für Anwesenheit und körperliche Ausstrahlungskraft.

Das mittelhochdeutsche *presentieren* heißt, (ein Geschenk) zur Annahme darreichen.

In der Grammatik bezeichnet Präsens die Gegenwartsform.

Das lateinische *praesentare* bedeutet »gegenwärtig machen« oder »zeigen«.



urheberrechtlich geschütztes Material

Etwas in die Gegenwart holen, das Schenken und die körperliche Anwesenheit – all diese Assoziationen führen zum Kern der Sache: Ich schenke Ihnen mein Wissen, meine Ideen oder meinen Rat, die ich dafür in die Gegenwart hole. (Sie schenken mir im Gegenzug Ihre Zeit und Aufmerksamkeit.) Dies passiert in der Jetztzeit, in der wir beide körperlich anwesend sind. Alles zusammen ergibt einen einzigartigen Moment, der nicht wiederkehrt!

Präsentieren hat viele Gesichter und Aspekte. Wie Sie Ihrem Publikum in diesem Jetztmoment von Mensch zu Mensch begegnen, egal, ob es drei oder dreihundert Köpfe (und Herzen) hat. Wie Sie aus Ihrem Wissen Geschenke machen und sie so verpacken, dass sie bei Ihren Gesprächspartnern ankommen. Wo Sie die Hauptbotschaft platzieren, wie die Argumente hintereinander folgen und wie Sie sie textlich ausarbeiten. Dafür finden Sie im Anhang hilfreiche Literatur. Ich konzentriere mich in diesem Kapitel auf eine wesentliche Frage, die uns schon im letzten Teil begleitet hat:

Welche Strategien helfen Wissensvermittlern, um Content in eine visuelle Präsentation zu übersetzen?

Alles, was Ihnen bis hierhin über Diagramme, Infogramme, Schlüsselbilder und Bildlandschaften begegnet ist, können Sie dafür nutzen. Und alles, was Sie daraus machen, nutzt Ihnen dann wiederum in den Bereichen »Visuell dokumentieren« und »Visuell erkunden«.

Ich beginne mit der einfachsten Art des visuellen Präsentierens: ein Flipchartplakat, das einen Sachverhalt auf den Punkt bringt – in 15 Minuten fertig gestellt!

# Die Plakatmaschine: in 15 Minuten zum Präsentations-Flipchart

Verwandeln Sie ein Thema schnell in ein einfaches, attraktives Präsentationsplakat! Haben Sie etwas Übung und Ihr Thema gut vorbereitet, brauchen Sie dafür nicht mehr als eine Viertelstunde.



Diese simple Technik eignet sich besonders, wenn ihr Anliegen im »reduzierten« Feld des Visualisierungskompasses liegt. Denn das Prinzip der Plakatmaschine lautet: Keep it simple! Statt das originellste Plakat aller Zeiten zu erschaffen, geht es hier darum, ein Thema schnell in den Raum zu holen.

## 1 Klären Sie die Kernbotschaft Ihres Plakats.

Formulieren Sie sie als Stichwort, Frage oder Statement. Schreiben Sie die Kernbotschaft in einen Container und platzieren Sie ihn als Überschrift in die Mitte oder an den oberen Rand des Plakats.



urheberrechtlich geschütztes Material

## 2 Finden Sie ein einfaches Motiv, das Ihr Anliegen auf den Punkt bringt.

Zeichnen Sie es oben, in die Mitte oder unten auf ein Flipchartblatt. Um dieses Motiv zu finden, stehen Ihnen vier mögliche Herangehensweisen zur Verfügung:



Übrigens: Diese beiden Layout-Templates (S. 110) stehen hier Pate:

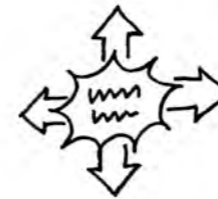


### Eine einfache Grafik oder ein Diagramm

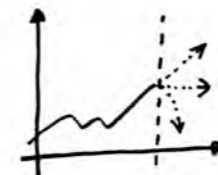
Wie stehen die Teams miteinander in Beziehung?



Welche Auswirkungen hat ein Trend?



Wie können sich die Absatzzahlen weiter entwickeln?



### Ein einzelnes Piktogramm

Ich habe Ideen gesammelt.



Wir schauen uns etwas im Detail an.



Es geht um unser neuestes PKW-Modell.



urheberrechtlich geschütztes Material

### Ein Schlüsselbild als Kombination aus visuellen Vokabeln

Wie machen wir die Einkaufs- abteilung schneller?



Was ist eine Berufsunfähigkeits- versicherung?



Was sind bei diesem Projekt Ressourcen, Investitionen und Erträge?



### Eine Situation mit Figuren

Ein neuer Teamleiter kommt in die Abteilung.



Wann fühlen sich Mitarbeiter gemobbt?



Welche Themen gibt es in dieser Coaching-Sitzung?



urheberrechtlich geschütztes Material



# Newton, Scrum und Trichter: drei visuelle Präsentationen

Meine Sternstunden als Visualisierungstrainer sind die Momente, in denen ich von Teilnehmenden lerne, wie aus einfachen Konzepten hervorragende Präsentationen werden. Hier drei Beispiele dafür.

Meist steckt hinter jeder guten Präsentation eine simple Idee, die anspruchsvollen Content verständlich, einnehmend und merkfähig macht. Vielen Dank an Joseph Pelrine (Metaprog GmbH), Günter Schwanenberg (Stadtverwaltung Köln) und Helge Wangler (Deutsche Telekom AG), die diesem Buch ihre Präsentationen zur Verfügung gestellt haben!

Was ist der Unterschied zwischen **deduktivem** und **induktivem Denken**? Beides sind schlussfolgernde Arten zu denken – es geht also darum, von einer Sache auf eine andere zu schließen.

Bei der Induktion schließt man von einem Einzelfall auf eine Gesetzmäßigkeit, bei der Deduktion ist es umgekehrt. Was das bedeutet? Hier ein einfaches Beispiel.

Induktion bedeutet »Herbeiführung«. Wir verallgemeinern beispielsweise von einer einzelnen Beobachtung auf ein Naturgesetz.

Günter Schwanenberg: deduktives und induktives Denken  
urheberrechtlich geschütztes Material

Und genau das tat, nach einer berühmten Anekdote, der Physiker Isaac Newton Mitte des 17. Jahrhunderts. Er beobachtete, wie ein Apfel vom Baum fiel und fragte sich: Warum fällt er senkrecht nach unten? Der Grund, schlussfolgerte Newton, musste ein Naturgesetz sein: das Gesetz der Schwerkraft.

Deduktion hingegen bedeutet »Herleitung« und ist die genau umgekehrte Schlussfolgerung: Wenn wir das Naturgesetz kennen, können wir es auf einen konkreten, praktischen Einzelfall anwenden.

In diesem Beispiel: Wir wissen, dass Dinge im allgemeinen senkrecht nach unten fallen. Also auch Äpfel von einem Baum – und das hilft uns, Strategien zu entwickeln, um sie zu ernten.

urheberrechtlich geschütztes Material

Im Kapitel »Visuell präsentieren« haben Sie einige Möglichkeiten kennengelernt, eigenes Wissen visuell zu vermitteln. In diesem Kapitel geht es darum, live in Präsentations- und Dialogsituationen fremden Content aufzuzeichnen.

Das nennt sich **Sketchnoting** und **Graphic Recording**.

# 5

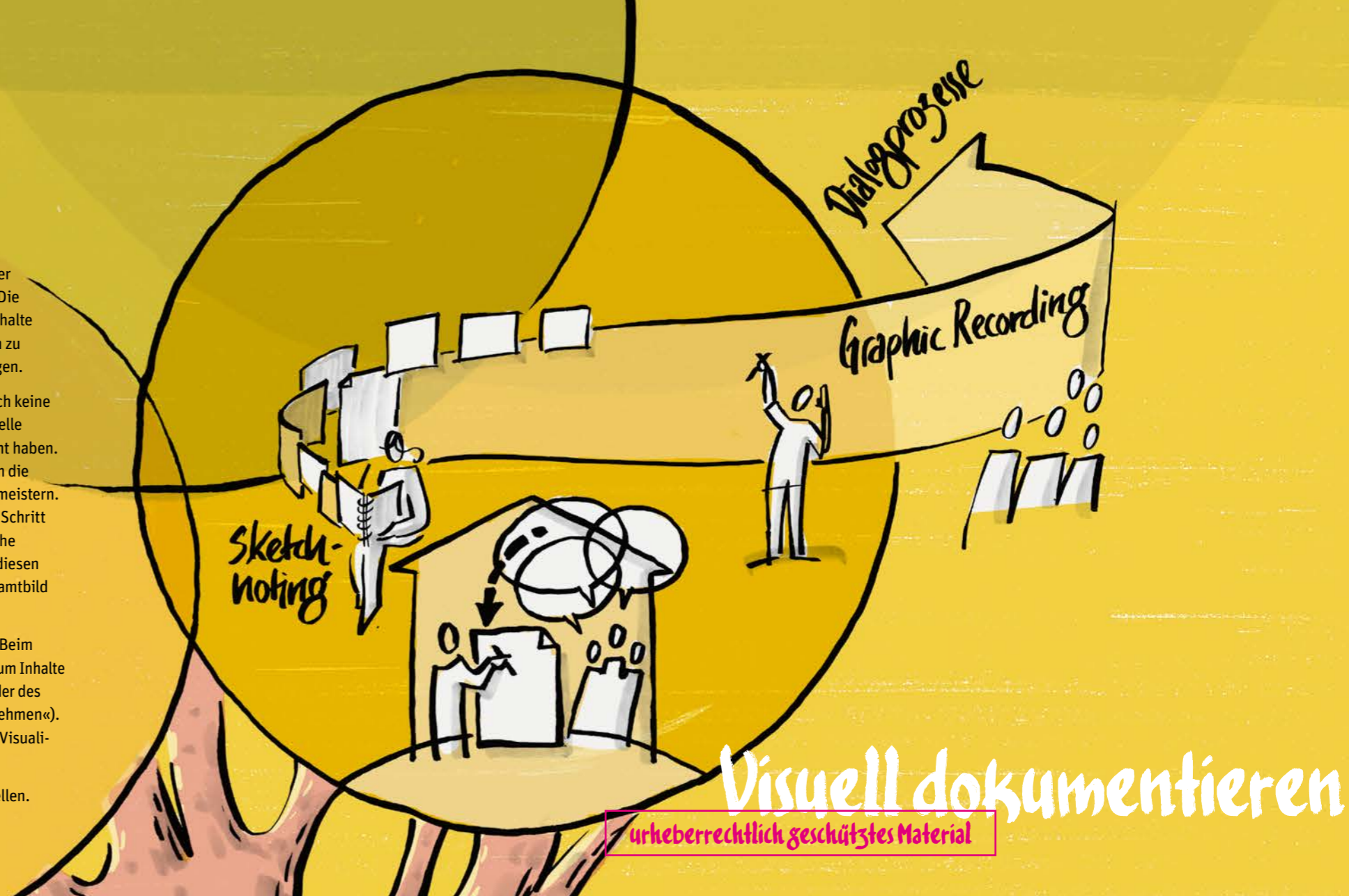
urheberrechtlich geschütztes Material

Wie ist es möglich, live in einer Vorlesung, Konferenz oder Besprechung Wissen und Dialog visuell aufzuzeichnen? Die Herausforderung liegt ja darin, gleichzeitig zuzuhören, Inhalte im Kopf zu verarbeiten, dafür geeignete visuelle Vokabeln zu finden und das Ganze dann strukturiert zu Papier zu bringen.

Das klingt nach einer richtigen Multitasking-Aufgabe. Doch keine Bange: Sie können alles nutzen, was Sie bereits über visuelle Vokabeln und die Grammatik der visuellen Sprache gelernt haben. Allerdings benötigen Sie nun etwas andere Strategien, um die Gleichzeitigkeit von Hören, Verarbeiten und Zeichnen zu meistern. Um diese Strategien geht es in diesem Kapitel. Sie lernen Schritt für Schritt, aus Vorträgen oder Gesprächen das Wesentliche herauszuhören, es sofort aufs Papier zu bringen und aus diesen einzelnen visualisierten Gedanken ein strukturiertes Gesamtbild zu schaffen.

Es gibt zwei Möglichkeiten des visuellen Dokumentierens: Beim **Sketchnoting** machen Sie visuelle Notizen für sich selbst, um Inhalte besser zu verstehen und sie sich zu merken. Der große Bruder des Sketchnotings ist das **Graphic Recording** (»visuelles Aufnehmen«). Hierbei zeichnen Sie im Dienst einer Gruppe, der Sie Ihre Visualisierung zur Reflexion anbieten.

Beide Techniken möchte ich auf den nächsten Seiten vorstellen. Folgen Sie mir zunächst in die Welt der visuellen Notizen!



urheberrechtlich geschütztes Material

# Ein Sketchnote unter der Lupe

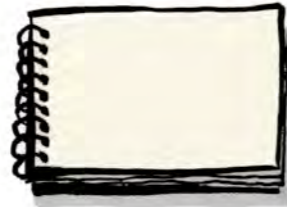
Erleben Sie mit, wie ein Sketchnote entsteht!

Der Anlass: Ein Vortrag bei YouTube über eine neue Form des Auto-Teilens.

Michael Hübl von flinc.org spricht bei »TEDx Rhein-Main« zum Thema »Das Ende des eigenen Autos«. Sie finden diese Präsentation bei youtube.com unter diesem Suchbegriff. Das Video dauert 17 Minuten und ich habe es live visuell mitskizziert – im A4-Querformat mit einem Fineliner. Die farbigen Akzente kamen in einem zweiten Schritt dazu, genau wie die Anmerkungen, die ich beim späteren Durchlesen hinzugefügt habe.

Hier einige »Off-Kommentare«, wie dieses einfache Sketchnote nach der »Haltestellen-Strategie« entstanden ist.

ein A4-Spiralbuch



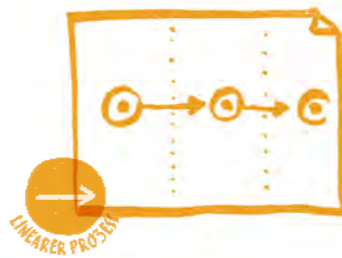
ein paar Gedanken darüber, welche Piktogramme hilfreich sein könnten



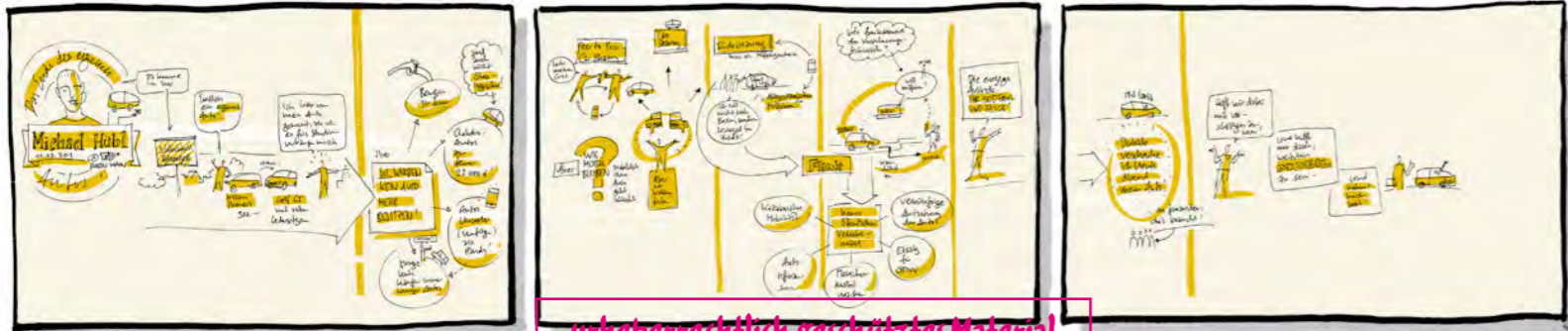
ein Fineliner mit eingebautem Textmarker (sehr praktisch!)



die Entscheidung für die Haltestellen-Layoutstrategie (vorhergehende Seite)

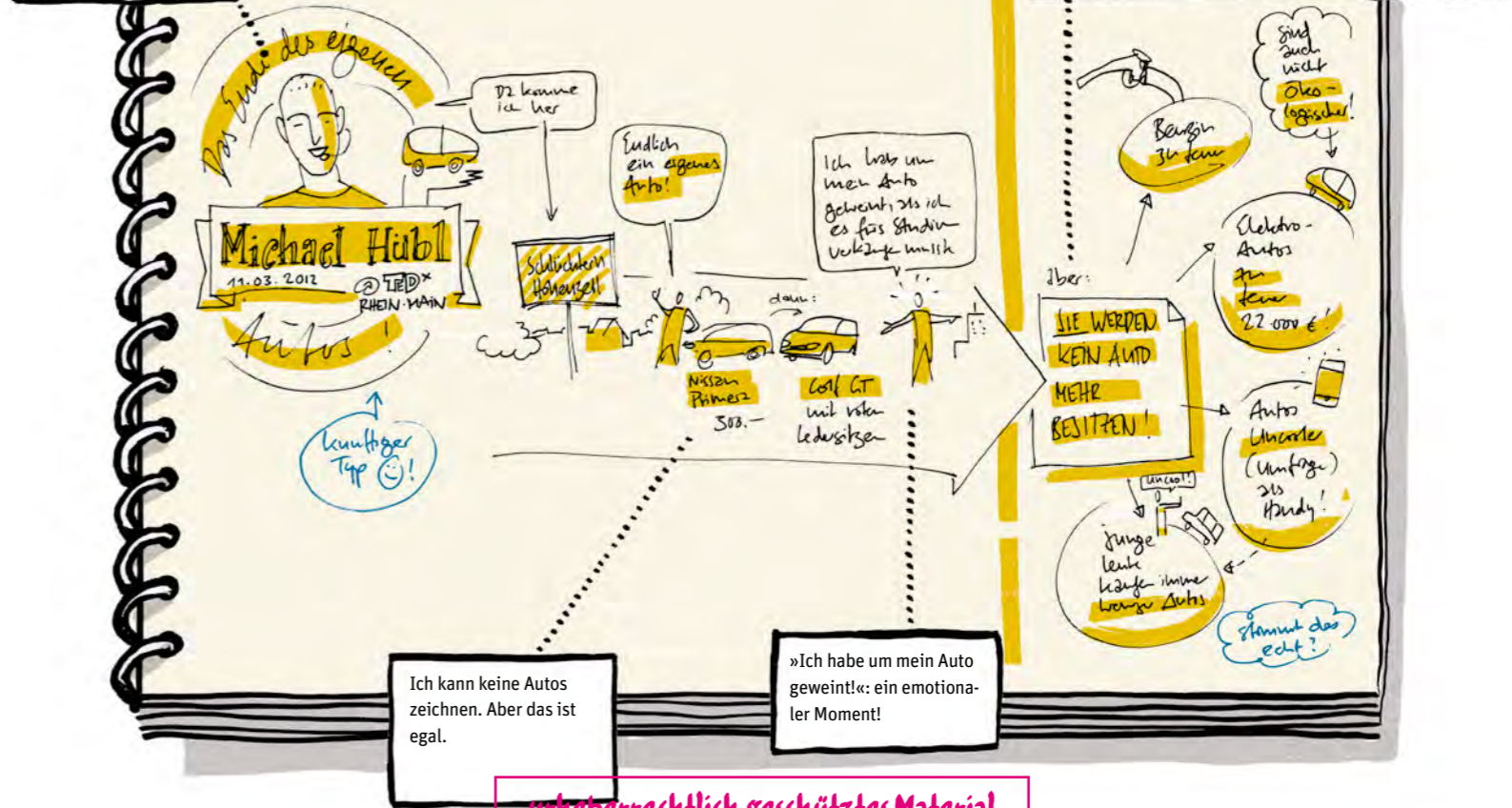


Das Ergebnis auf 3 Seiten:



urheberrechtlich geschütztes Material

Bevor ich auf den Startknopf des Videos drücke, zeichne ich noch schnell ein Eröffnungsbild mit dem Redner und seinem Thema.



»Sie werden kein Auto mehr besitzen!« scheint eine Hauptthese zu sein. Entsprechend plakativ zeichne ich sie in die Mitte. Tatsächlich folgen drei oder vier Gründe, die diese These untermauern. Ich ordne sie radial an. Fachbegriffe, Details und Zahlen sind mir nicht wichtig.

Ich kann keine Autos zeichnen. Aber das ist egal.

»Ich habe um mein Auto gewinkt!«: ein emotionaler Moment!

urheberrechtlich geschütztes Material

# Vom Briefing zum Wandbild: ein Graphic-Recording-Projekt

Wie ist es möglich, live auf einer Dialogkonferenz große, komplexe und inhaltlich bedeutungsvolle Wandbilder zu entwickeln? Begleiten Sie die Graphic Recorderin Katrin durch ein exemplarisches Kundenprojekt.

## Inhaltliche Vorbereitung

Von der Projektgruppe erhält Katrin Präsentationsinhalte, Fachartikel und Informationen über den Kontext der Veranstaltung. Sie liest sich ins Thema ein und klärt Fachbegriffe und Abkürzungen.



## Auftragsklärung

Katrin ist eine professionelle Graphic Recorderin mit einigen Jahren Berufserfahrung. Sie wird angefragt, die Netzwerkkonferenz einer Organisation für internationale Entwicklungszusammenarbeit zu recorden. Eine Telefonkonferenz mit der Projektleitung und dem Prozessbegleiter (Facilitator) klärt die Ziele, die räumlichen Gegebenheiten vor Ort und Katrins Rolle im Prozess.

urheberrechtlich geschütztes Material



## Prozessintegration und Bildkonzept

Katrin trifft sich zu einem Workshop-Tag mit Facilitator und Pilotgruppe (einem Querschnitt der Beteiligten aus der Organisation und den Gästen der Konferenz). Darin wird ihre Rolle auf der Konferenz durchgespielt, wie sie wann von wem welche Informationen bekommt und welches Format die Visualisierung haben soll. Dann wird gemeinsam die Bildidee entwickelt: Im Dialog mit der Gruppe arbeitet Katrin die Skizze einer Bildlandschaft aus, die alle Phasen und zu erwartenden Inhalte beinhalten soll.

## Vor der Veranstaltung

Am Tag X ist Katrin früh am Veranstaltungsort. Sie bereitet ihren Arbeitsplatz vor und trifft sich zu einer kurzen Lagebesprechung mit Facilitator, Präsentatoren und Pilotgruppen-Mitgliedern, die ihr inhaltlich zuarbeiten sollen. Die letzte halbe Stunde vor Beginn bereitet Katrin ihr Wandbild vor: Sie skizziert ihr Layout mit dem Bleistift vor und gestaltet schon einmal den Titelschriftzug.



## Es geht los!

Wie geplant beginnt die Konferenz mit einer Präsentation der Projektleitung. Katrin macht sich Notizen, die sie zwischendurch mit einem Experten aus der Pilotgruppe abstimmt. Während die Gruppe in einem World Café die Präsentation reflektiert, bringt sie die Inhalte aufs Plakat.

urheberrechtlich geschütztes Material

## Blitzpräsentationen

Als das World Café im Plenum ausgewertet wird, schreibt Katrin die Kernbotschaften, die sie hört, direkt in einen dafür vorgesehenen Bereich. Während der Mittagspause bildet sich ein Kreis von Neugierigen rund um Katrin und ihre begonnene Visualisierung. Lebhaft diskutieren alle die Zwischenergebnisse. Katrin nimmt Ergänzungen und Korrekturen aus der Gruppe auf.

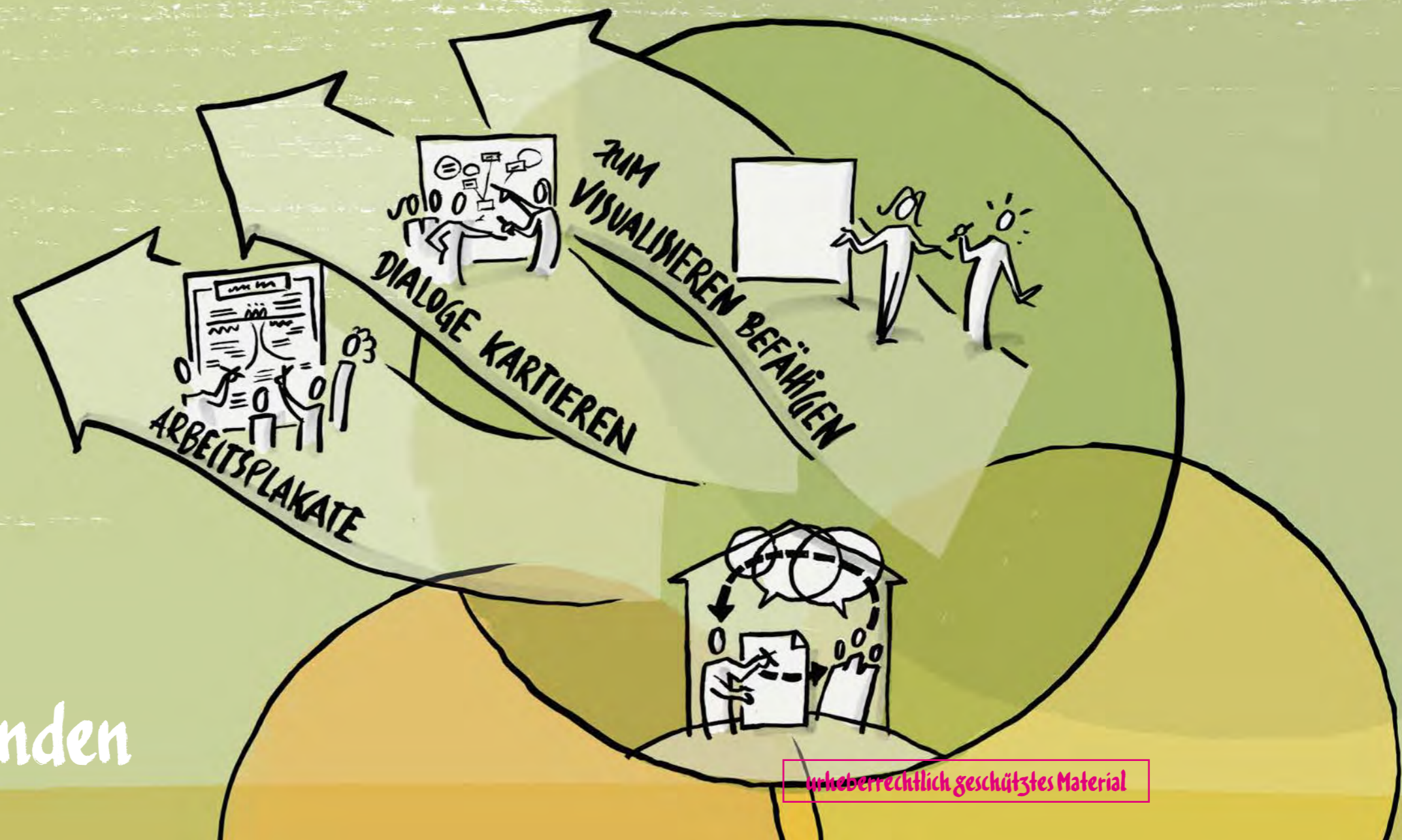


## 6

Willkommen bei **Visual Facilitating**, der visuellen Prozessbegleitung. Hier entfaltet das Denken mit dem Stift sein volles Potenzial für persönliche Entwicklung, Gruppenlernen, Projektmanagement und Veränderungsvorhaben. Sie lernen Techniken und Methoden kennen, um in Coaching, Meeting oder Workshop Lösungsfindungsprozesse visuell zu unterstützen – in Echtzeit und partizipativ. Und wir skizzieren Antworten auf die Frage, wie man andere zum Visualisieren befähigen kann und so dem Denken mit dem Stift eine neue Dimension gibt.

## Visuell erkunden

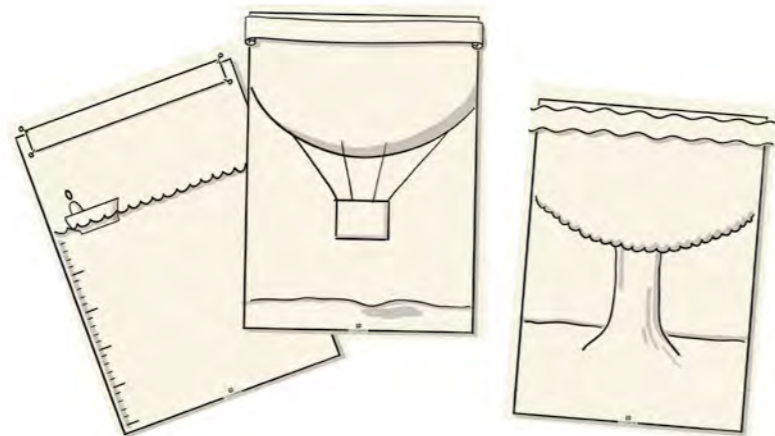
urheberrechtlich geschütztes Material



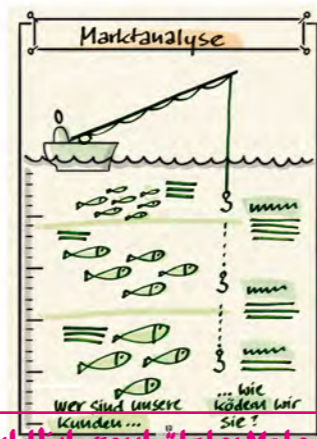
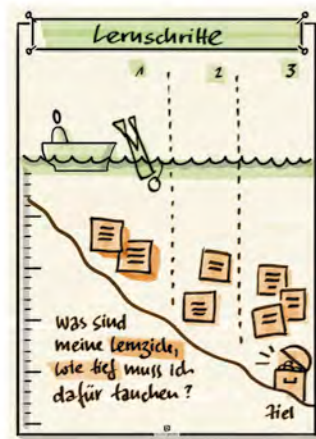
urheberrechtlich geschütztes Material

# Bildhafte Arbeitsplakate für Meeting, Coaching und Workshop

Meer, Baum und Ballon: Für Dialogsituationen sind einfache, erzählerische Bildlandschaften für Flipchart und Pinnwand entstanden. Drei davon möchte ich hier vorstellen – und welche unterschiedlichen Fragen Sie damit visuell erkunden können.



Diese Beispiele stammen aus der Plakatsammlung »bikablo® posters«. Mehr dazu im Anhang.



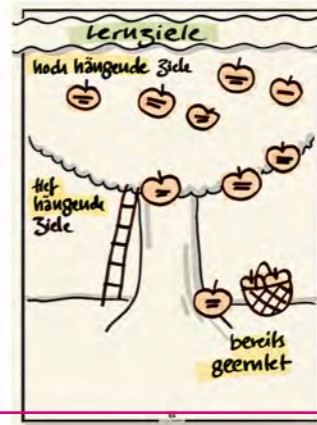
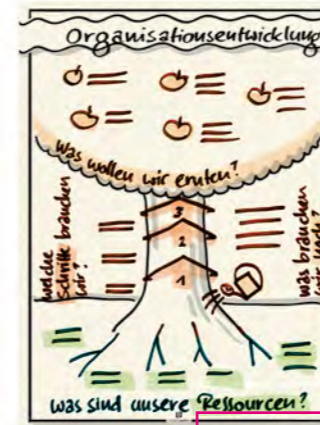
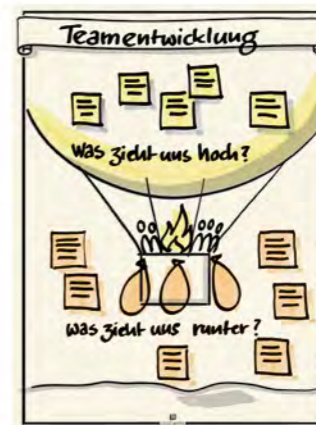
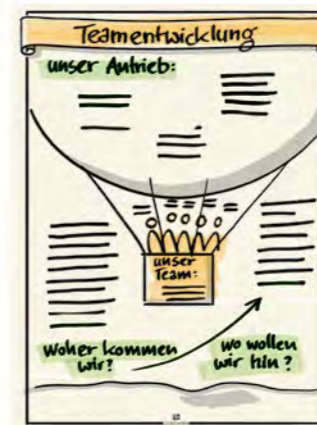
## Rausch der Tiefe

Die Bildmetapher des Tauchgangs demonstriert das Verhältnis zwischen Können, Aufwand und Ertrag: Nutzen Sie dieses Template, um eigene Potenziale oder das in den Tiefen der Organisation brachliegende Wissen an die Oberfläche zu bringen. Wie tief muss ich tauchen, um welche Schätze zu bergen? Was an Ausrüstung und Fertigkeiten ist in welcher Tiefe nötig? Verteilen Sie die Vorlage in Kleingruppen zusammen mit einer prägnanten Fragestellung und reflektieren Sie dann die Ergebnisse im Plenum.

urheberrechtlich geschütztes Material

## Auftrieb und Antrieb

Das schöne am Motiv Heißluftballon ist, dass es so viele unterschiedliche, oft paradoxe Deutungen zulässt: Sind die Sandsäcke unnötiger Ballast oder notwendige Steuerungsinstrumente? Sind wir den Launen des Windes ausgeliefert oder können wir lernen, mit externen Faktoren souverän umzugehen? Womit befeuern wir den Auftrieb? Und wird es wirklich leichter, wenn einer über Bord geht? Mit diesem Poster schaffen Sie einen Bedeutungsraum, der für Führung, Zusammenarbeit und Zukunftsgestaltung Impulse bietet.



urheberrechtlich geschütztes Material

## Saat und Ernte

Der Baum und der Kreislauf von Saat, Pflege, Wachstum und Ernte lassen sich in den unterschiedlichsten Kontexten verwenden – immer wenn es darum geht, seine Wurzeln und Ressourcen zu erforschen, die Investitionen in ein Vorhaben zu planen und die Bedingungen für Wachstum zu schaffen. Und natürlich um herauszufinden, wie die Ernte ausfallen soll.

# Vom Zukunftsbild zur Handlungsplanung: die Riesenrad-Technik

Die Geschichte von Lina und ihrem Vater – und die Frage, wie Sie einen Gesprächspartner hin zu einer Lösung begleiten können, indem Sie den Verlauf des Gesprächs visuell steuern.

Neulich traf ich meine alte Freundin Lina. Wir hatten uns lange nicht gesehen, und Lina wirkte erschöpft und niedergeschlagen.

Ich kann nicht mehr, mein Vater ist chronisch krank und kann oft wochenlang nicht vor die Tür. Er schafft es nicht mehr, für sich selbst zu sorgen. Ich habe das Gefühl, dass ich mich um alles kümmern muss: Putzfrau, Wohngeld, Arzttermine und so weiter. Ständig ruft er mit irgendwas an, und meistens endet das im Streit. Ich stehe vor dem Nervenzusammenbruch! Wird das jetzt bis in alle Ewigkeit so weitergehen? Mit schwirrt der Kopf! Ich brauche ein Coaching!

Ich bin zwar kein Coach, aber mit schwirrenden Köpfen kenn' ich mich aus. Warte einen Moment, ich hole eine Pinnwand und ein paar Stifte.

**urheberrechtlich geschütztes Material**

Wünsche

Ganz einfach: Ich will diese ganze Verantwortung los sein. Diese tausend Aufgaben. Ich will, dass es ihm gut geht. Ich will frei sein, zu entscheiden, ob ich ihn treffe oder nicht. Ich will den Druck loswerden.

Lass uns zunächst eine Wunschliste schreiben. Was wünschst Du Dir? Was soll sich ändern?

Gut! Stell dir vor, wir befinden uns in der Zukunft. Alles hat sich erledigt. Beschreibe eine Situation, in der Du feststellen wirst, dass sich Deine Wünsche erfüllt haben.

Na ja ... ich kann meinen Vater mal einfach so besuchen, und wir schauen zusammen den *Tatort* und trinken ein Bier.

**urheberrechtlich geschütztes Material**

Prima, das kann ich zeichnen. Was soll noch auf dieses Bild?

Es geht ihm gut. Die Wohnung ist sauber. Er hat etwas für mich gekocht. Wir reden über Gott und die Welt, und nicht über die Krankheit. Die Katze sitzt auf meinem Schoß. So wie früher. Das wäre echt schön!

Wünsche



**Dieses Buch hat Ihnen eine Tür in die Welt der Visualisierung geöffnet. Nach den Praxiskapiteln »Visuell präsentieren«, »Visuell dokumentieren« und »Visuell erkunden« möchte ich eine zweite Tür öffnen: aus der Welt der Visualisierung in die Welt der beteiligungsorientierten Prozessbegleitung von Veränderungsvorhaben.**

**Auf S. 218 finden Sie die Randbemerkung: »Wenn ein Dialogprozess falsch angelegt ist, kann man ihn auch mit Visualisierung nicht retten.« Was muss ein visualisierender Berater also tun, um den richtigen Kontext für bedeutungsvollen Dialog zu schaffen? Diese Frage war die Initialzündung für ein Kamingespräch im Kreis der Kommunikationslotsen. Hier eine Aufzeichnung unserer Erkundungen.**

Die **Kommunikationslotsen** begleiten Veränderungsprozesse in Wirtschaftsunternehmen, Organisationen und Institutionen aller gesellschaftlichen Bereiche (»Facilitating Change«) und bilden Facilitators aus. In der Arbeit mit Bildern und dem Befähigen zum Visualisieren sind sie Pioniere und Qualitätsführer in Europa. Mehr dazu unter [kommunikationslotsen.de](http://kommunikationslotsen.de)

urheberrechtlich geschütztes Material

*Martin:* Welche Geschichten aus Eurer Arbeit als visualisierende Berater und beratende Visualisierer könnt Ihr erzählen, die illustrieren, wie Visualisierung und beteiligungsorientierte Prozessbegleitung Hand in Hand gehen? Wie also lässt sich ein Kontext schaffen, in dem Visualisierung ihr ganzes Potenzial entfalten kann, damit Menschen besser lernen, sich verstehen und zusammenarbeiten?

*Holger:* Vielleicht beginnen wir zunächst mit der Frage, welche Rolle die Visualisierung, also das Bild selbst in einem Dialogprozess einnehmen kann. In der Dialogmethode »The Circle Way« (Kreisarbeit)<sup>1</sup> kennen wir den sogenannten »Dritten Punkt«. Beim Circle Way spricht man nicht quer durch den Kreis und schaut dem Angesprochenen in die Augen, sondern zur Mitte hin. Das ist extrem wichtig, vor allem bei emotional aufgeladenen Themen. Diese Mitte ist der »Dritte Punkt«. Solch ein Punkt kann auch ein Bild sein, und zwar in jedem Dialog: Wir unterhalten uns nicht miteinander, sondern mit dem Bild<sup>2</sup>.

Ein Beispiel dafür: In einem schwierigen Führungsprozess mit einem Managementteam führten wir zunächst Telefoninterviews

mit den einzelnen Mitgliedern und visualisierten dann ihre Kernaussagen als cartoonartige Schlüsselbilder. Einer klagte beispielsweise: »Meine komplette Abteilung wird auseinandergenommen. Jeder nimmt sich ein Steinchen raus, und übrig bleibt eine Ruine.« Dieses Sprachbild konnte natürlich einfach in eine humorvolle Zeichnung übersetzt werden.

Die Cartoons wurden dann in einem Führungskräftemeeting präsentiert. Jeder musste zunächst mal über die überzeichneten Interpretationen seiner Aussagen und der seiner Kollegen lachen. Plötzlich war eine ganz andere Atmosphäre da, die Klärungsgespräche hervorbrachte, die vorher unmöglich schienen. Die Bilder haben also das Unaussprechbare aussprechbar gemacht: Wir sind von der verbalen Ebene in die bildhaft-metaphorische gegangen, und dort war eine ganz andere Kommunikation möglich. Jeder konnte den Ärger, die Ängste und Frustrationen des anderen annehmen, ohne sich angegriffen zu fühlen.

*Verena:* Entscheidend ist hier wohl, dass eine »Lach-Gemeinschaft« der zerstrittenen Führungskräfte entstanden ist, die dann auch zu einer Bedeutungsgemeinschaft wurde.

*Ceren:* Offensichtlich hat jeder mit dieser »visuellen Provokation« eine persönliche Distanz zu seinen eigenen Urteilen und Ängsten bekommen. Die Visualisierung hat es den Beteiligten ermöglicht, neu auf die Situation zu schauen und das Ganze wertschätzend zu reflektieren.

*Holger:* Wir stellen ein gemeinsames Verständnis der Situation auf einer metaphorischen Ebene her. Das kann die Situation zwischen uns reinigen. Das gesprochene Wort hingegen ist oft eine Waffe, die gegen jemanden gerichtet ist. Das meine ich mit dem Bild als »Dritten Punkt« im Dialog. Was noch wichtig ist: Allen wird die Sichtweise desjenigen klar, der den Inhalt für das Bild geliefert

urheberrechtlich geschütztes Material

hat. Als Betrachter haben wir eine andere Perspektive als der Protagonist, können uns aber über das Bild in ihn hineinversetzen.

*Dirk:* Mir scheint, dass nicht die Cartoons selbst den Ausschlag zum Erfolg dieses Dialogs gaben, sondern der Prozess, den die Berater zusammen mit dem Kundensystem dafür entworfen haben.

*Holger:* Die Konfrontation der Gruppe mit ihren überzeichneten Aussagen war ein guter Start in das Gespräch. Entscheidend aber war der sichere Raum, der durch den Facilitator gehalten wurde und eine wertschätzende Reflexion der Bilder ermöglichte.

*Ceren:* Visualisierung von konfliktreichen Inhalten kann der Gruppe auch die Möglichkeit geben, sich zur Vorbereitung auf einen konstruktiven Dialog erst einmal zu »entladen«. Hier ein Beispiel, wie wir in einem Veränderungsprozess mit einer internationalen Bank vorgegangen sind: Bereits in der Vorbereitung einer Mitarbeiterveranstaltung war klar: Wegen interner Umstrukturierungen würde eine Menge Unmut im Raum sein. Deshalb entwickelten wir folgendes Setting: Ein Team aus drei Visualisierern arbeitete nacheinander mit Gruppen von je 10 Teilnehmenden. Ein Visualisierer ging in die Rolle des Interviewers, die anderen beiden hielten die Antworten schriftlich auf Din A3 fest und illustrierten sie. Diese Bilder wurden sofort im Raum aufgehängt. Der Interviewer holte die Mitarbeiter erst einmal in ihrer momentanen Stimmungslage ab: »Wie geht es euch mit den neuen Strukturen? Wo erzeugen sie Reibungen?« Jeder konnte unkommentiert alles loswerden, was er auf dem Herzen hatte. Das gleichzeitige Recorden durch zwei Visualisierer gab ihm das Signal: Alles, was du sagst, wird hier gehört, wertgeschätzt und aufgezeichnet<sup>3</sup>.

Nach dieser Phase spürten wir eine deutliche Erleichterung im Raum. Die Gruppe war nun bereit, ihre Ressourcen und Potenziale

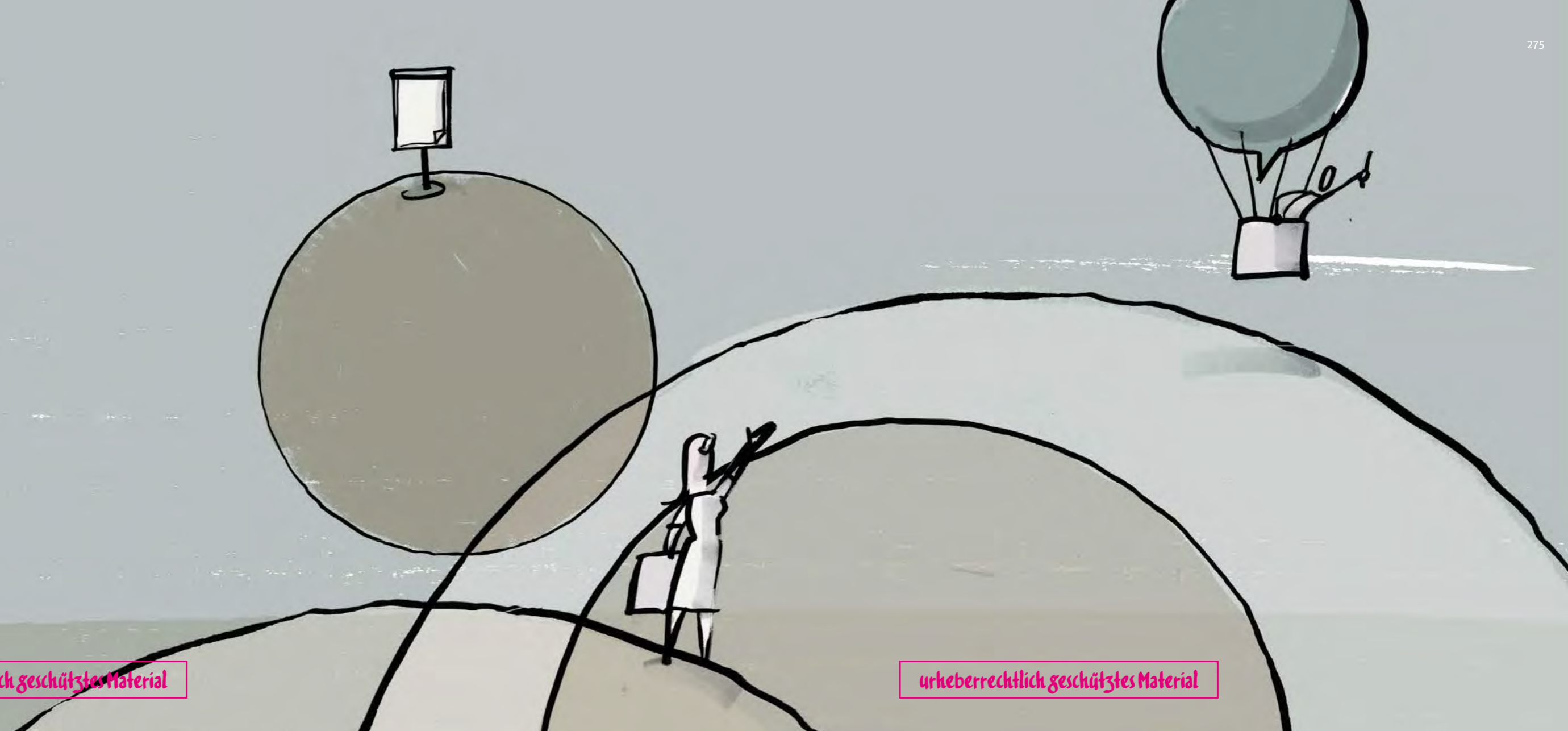
<sup>3</sup> Die Dialogmethode »Dynamic Facilitation« kennt unter der Bezeichnung »Purging« ein vergleichbares Vorgehen. Mehr dazu unter [www.diapraaxis.com](http://www.diapraaxis.com)



# Anhang

urheberrechtlich geschütztes Material

urheberrechtlich geschütztes Material



## Tipps, mit denen Sie Ihre Schrift verbessern

Fürs Visualisieren ist eine schnelle, lesbare Handschrift hilfreich. Das ist nicht Ihre Stärke? Verzagen Sie nicht. Diese sieben Tipps werden Ihnen weiterhelfen.

Die Natur hat den wenigsten von uns eine gleichmäßige Schönschrift mitgegeben. Linkshänder wie ich haben es besonders schwer. Die Firma Neuland hat deshalb extra fürs Flipchart eine »Moderationsschrift« entwickelt (unter neuland.com können Sie ein Übungsblatt dazu herunterladen). Ich kenne tatsächlich einige Trainer, die sie beherrschen und damit sehr erfolgreich sind.

Die wenigsten Menschen bringen allerdings die Begeisterung auf, ihre Handschrift komplett umzustellen. Dennoch können wir von der »Neuland-Schrift« einiges lernen, um in sieben Schritten unsere eigene zu verbessern.

### 1 Schreiben Sie in Blockbuchstaben.

Verwenden Sie Blockschrift in Groß- und Kleinbuchstaben. Sollten Sie ein versierter Schreibrüst-Kalligraph oder Großbuchstaben-Architekt sein: Probieren Sie die Blockschrift aus und entscheiden dann, ob Ihnen das weiterhilft. Ich kenne Menschen mit einer wunderbaren Flipchart-Schreibrüst, und viele Visual Facilitators schreiben grundsätzlich und lesbar nur »in groß«.

### 2 Checken Sie Ihre Buchstaben!

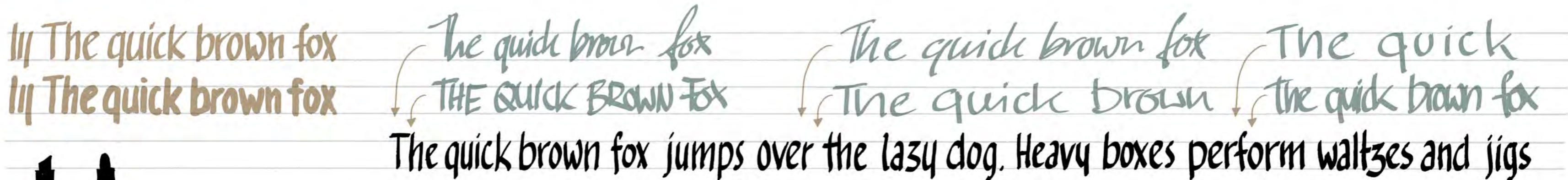
Achten Sie darauf, dass Ihre Buchstaben ...

- senkrecht stehen (das sorgt für optische Ruhe),
- schmal sind (das spart Platz)
- und die Buchstabeninnenräume nicht »zulaufen« (das fördert die Erkennbarkeit der Buchstaben).

Oft gelingt das am besten, wenn wir die Buchstaben bewusst aus mehreren Strichen zusammensetzen, und nicht wie in der Schreibrüst aus einer Linie.

### 3 Überprüfen Sie die Abstände!

Stehen Buchstaben und Wörter zu eng aneinander und berühren sich, beeinträchtigt das die Lesbarkeit. Stehen sie zu weit auseinander, zerfallen die Wörter in Einzelbuchstaben – und Sie brauchen viel mehr Platz für Ihren Text.



Rundspitze oder Keilspitze?  
Finden Sie den Filzmarker,  
der Ihrer Handschrift am  
besten entspricht.

urheberrechtlich geschütztes Material

urheberrechtlich geschütztes Material