



Axel Rachow

Sichtbar

managerSeminare Verlags GmbH, Bonn

Axel Rachow



... Dipl.-Sozialpädagoge, zert. Erwachsenenbildner, Jahrgang 1961, entwickelte 1995 die DART-Idee für engagierte Personal- und Unternehmensentwicklung.

Als Trainer, Moderator und Autor hat er sich einen Namen gemacht. Seine acht Werke gehören zur Standardliteratur: allen voran der nunmehr in der fünften Auflage erschienene Visualisierungsbestseller „sichtbar“ sowie die erfolgreiche „spielbar-Reihe“. Sein Markenzeichen sind praxisnahe Handreichungen mit vielfältigen Anregungen für die lebendige Gestaltung von Lernsituationen, Präsentationen und (Groß-)Veranstaltungen. Für interaktiv gestaltete Trainingsmaßnahmen erhielt er 1998 den Deutschen Trainingspreis und 2000 ein Certificate of Excellence des BDVT.

2005 neu firmiert in der DART Consulting GmbH, begleitet er Veränderungsprozesse mit den Schwerpunkten Kommunikation und Innovation.

► DART | CONSULTING

Axel Rachow
 Achterstraße 73
 50678 Köln
 07 00 / 20 72 24 69
 Rachow@DART-Consulting.de
 www.graphic-recording.de

Vorwort	8
---------------	---



Der Weg zur Idee13

„Am Anfang steht Dein Gedanke.“

Der Weg zur Idee – so sehen es andere.....	14
In diesem Kapitel erfahren Sie	15
1. Was ist überhaupt eine Idee?	17
2. Der Weg zur Idee in vier Schritten	18
1. Schritt: Tempo 30 – Das Mini-Brainstorming	18
2. Schritt: Eine treffende Idee auswählen.....	20
3. Schritt: Eine Stichwortliste zum Leitthema.....	21
► Variation: M.O.S.E.	22
4. Schritt: Das Scribbeln	23
3. Variationen auf dem Weg zur Gestaltungsidee	24
Fax-Storming mit Kollegen	24
Der offene Blick für Gestaltungsideen	25
City-Card-Collection	26
Mein Archiv für Gestaltungsideen.....	28
Zusammengefasst: Der Weg zur Idee	30



Komposition31

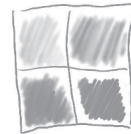
„Fertige nicht Unordnung an, wo sie unnötig ist.“

Komposition – so sehen es andere	32
In diesem Kapitel erfahren Sie	33
1. Die Nürnberger Komposition	35
Möglichkeiten der Visualisierung im Überblick.....	37
2. Die Dreierregel	40
3. Anordnung von Zeilen	45
4. Der Weg zum Plakat in drei Schritten	47
1. Schritt: Sammlung der Gestaltungselemente	47
2. Schritt: Mit den Elementen spielen.....	48
3. Schritt: Auswählen und übertragen	49
► Variation: Haftnotizen in groß	50
Mein Archiv für Gestaltungsideen.....	52
Zusammengefasst: Der Weg zur gelungenen Komposition.....	54

A-Z Schrift.....55

„Wer (schön) schreibt, der bleibt.“

Schrift und Schreiben – so sehen es andere	56
In diesem Kapitel erfahren Sie	57
1. Als Basis: Moderationsschrift	59
2. Der Weg zur Moderationsschrift in vier Schritten	60
1. Schritt: Das Linienschema	60
2. Schritt: Die Stifthaltung	60
3. Schritt: Die wichtigsten Merkmale einer leserlichen Schrift	61
4. Buchstaben üben	62
3. Eine einfache und markante Schrift: Angular	64
So entsteht ein Buchstabe in Angular.....	65
4. Variationen für Überschriften und markante Worte	70
5. Tipps zum Einsatz von Schriften	72
6. Bildworte und arrangierte Buchstaben	74
Mein Archiv für Gestaltungsideen von Schriften	76
Zusammengefasst: Der Weg zur deutlichen und effektvollen Schrift	78



Farben79

„Wähle Farben, wenn Du mehr sagen willst.“

Mit Farben arbeiten – so sehen es andere	80
In diesem Kapitel erfahren Sie	81
1. Farben wirken	83
2. Schnell und einfach färben mit Blöcken und Kreiden	88
3. Farbige Stifte im Einsatz	92
4. Fix und fertig im Angebot: farbige Karten	94
5. Beispiele für das Arbeiten mit Farben	96
Mein Archiv für colorierte Ideen	99
Zusammengefasst: Der ausgewählte Einsatz von Farben.....	102



Formen 103

„Nutze Deine Ecken und Kanten.“

Mit Formen gestalten – so sehen es andere.....	104
In diesem Kapitel erfahren Sie ...	105
1. Klein, aber fein: der Punkt	107
2. Unverzichtbar und variabel: die Linie	108
Schritt für Schritt zum effektvollen Motiv	110
3. Eine runde Sache: der Kreis	112
4. Praktisch und gut: das Viereck	116
Schritt für Schritt: Ein Würfel entsteht.....	119
5. Auf die Spitze getrieben: das Dreieck	120
Mein Archiv für Ideen mit Format	124
Zusammengefasst: Die Gestaltung mit Formen.....	126



Akzente 127

„Rücke Deine besten Seiten ins Licht.“

Markante Akzente setzen – so sehen es andere.....	128
In diesem Kapitel erfahren Sie ...	129
1. Die Suche nach der Vereinfachung	131
2. Perspektivische Darstellungen	132
3. Schatten	134
4. Speedlines	138
5. Spritzer	140
6. Textfelder	142
7. Rahmen	144
Mein Archiv für deutliche Akzente	146
Zusammengefasst: Effekte erzielen durch deutliche Akzente.....	148



Menschen149

„Liebe Dein nächstes Strichmännchen.“

Menschen gestalten – so sehen es andere	150
In diesem Kapitel erfahren Sie	151
1. Papiermännchen	153
2. Star-People	154
3. Star-People in Variationen und im Kontext	156
4. Kleine Helfer	159
5. Karten-Menschen	160
6. Menschengruppen	162
7. Gesichtsausdrücke	164
8. Menschen im Einsatz	166
Mein Archiv für Männchen und Menschen	168
Zusammengefasst: Der Weg zum liebenswerten Strichmännchen	170



Verfremden, kopieren und zitieren .171

„Lerne aus dem, was an Gutem schon da ist.“

Von den Einfällen anderer lernen – so sehen es andere	172
In diesem Kapitel erfahren Sie	173
1. Ihr Visu-Archiv	175
2. Übertragen mit Overhead-Projektor oder Beamer	176
3. Durchpausen	178
4. Übertragen mit der Rastermethode	180
5. Das Prinzip übertragen	181
6. Vorlagenbücher	182
7. Landkarten	184
8. Gedankenlandkarten	186
9. Cartoons und einfache Illustrationen	187
10. Gesammelt: So machen es die Kollegen	188
Mein Archiv für anregende Vorlagen und Ideen	192
Zusammengefasst: Von den Einfällen anderer lernen	194



Kreativ präsentieren195

„Du sollst Deinen Zuhörern nicht die Zeit stehlen.“

Aussagekräftig und eingängig präsentieren – so sehen es andere	196
In diesem Kapitel erfahren Sie	197
Präsentationen bleiben merk-würdig, wenn	199
1. Einfache Präsentationen mit Haftnotizen	200
2. Präsentation mit Haftnotizen in Motiven	202
3. Das einzelne Bild	204
4. Der einzelne Gegenstand	205
5. Das Museum	206
6. Pappkartons	208
7. Die Präsentation zum Ausklappen	210
8. Die Wäscheleine	211
9. Das Mobilé	212
10. Moderationskarten mit Icon	213
Mein Archiv für Präsentationsideen	214
Zusammengefasst: Kreativ präsentieren	216



Spiele.....217

„Bring Spiele ins Spiel.“

Spiele – so sehen es andere	218
In diesem Kapitel erfahren Sie	219
Überraschen Sie die Teilnehmer mit einem Spiel.....	221
1. TORNWIENRU	222
2. Weitere visualisierte Rätselaufgaben	224
3. Ds Spl hn Vkl	226
4. Dezimo	228
5. Der bayerische Wecker	230
6. MoKa-Knochelei	232
7. Der große Preis	234
8. Galerie	236
9. Erkenntnisbaum	238
Mein Archiv für spielerische Ideen.....	240
Zusammengefasst: Spiele ins Spiel gebracht	242
Detailerläuterungen zu den Abbildungen in Kapitel 2	244
Quellen & Co.	250
Literatur	252

Vorwort



Kennen Sie das? Auf einmal sollen Sie etwas in Groß präsentieren, vor einer Gruppe schreiben oder einen Sachverhalt darstellen ...

Auf der Flip-Chart oder der Pinwand, die Ihnen hierfür zur Verfügung steht, wachsen neben der dort entstehenden Schrift oder Grafik auch die Zweifel, ob das denn alles so lesbar, deutlich und plausibel ist und am Ende sogar noch richtig überzeugend wirkt: Haben Sie als Präsentierende/r denn auch alles richtig gemacht? Alle Gestaltungsrichtlinien eingehalten? Die Perspektive beachtet? Die Farben farbpsychologisch genau eingesetzt? Schattierungen, Akzentuierungen, Schnittpunkte, Komposition und chronologische Platzierung der Elemente berücksichtigt?

Der optische Wettbewerb ist groß und die Wettbewerber heißen PowerPoint, Printmedien, Werbung und Fernsehen. Systematisch durchdachte und ausgefeilte grafische Inszenierungen begegnen uns allorts und haben die visuellen Ansprüche verändert.

Nicht um dort mitzuhalten, sondern um die eigenen Gestaltungsideen schnell, punktgenau und handlungssicher in Seminaren, Workshops und Präsentationen zu platzieren, gibt es SICHTBAR.

5. Spritzer

Die Spritzer sind ein weiteres graphisches Element aus der Welt der Comics. Sie tauchen überall dort auf, wo es etwas Überraschendes gibt und der Blick des Betrachters zentriert werden soll.

Spritzer sind einfach und vielseitig:



Die kleine Sequenz macht deutlich, wie breit die Anwendung der Spritzer sein kann. Ein Gefühl für die Menge (hier zwischen vier und neun) und den Abstand zum Objekt entwickeln Sie mit der Zeit. Die Spritzer müssen das Objekt oder die Schrift auch nicht ganz umranden (s. Schild oben rechts).

Spritzer im Einsatz



Ein bisschen Aufmerksamkeit links ...



... ein bisschen Aufmerksamkeit rechts ...



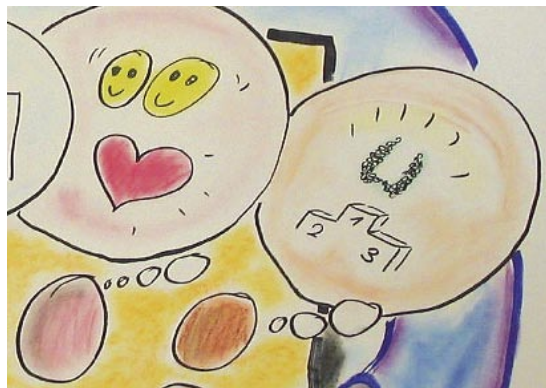
... und auch noch einmal in der rechten Ecke.



Im gesamten Plakat wiederholen sich die wichtigen Aussagen in gleicher Farbe und von Spritzern begleitet.



Hier wirkt jemand sehr nachdenklich ...

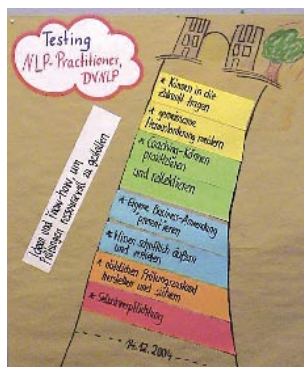


Beim nachträglichen Colorieren werden die Spritzer heller gefärbt oder sogar ganz frei gelassen. So „leuchten“ sie.

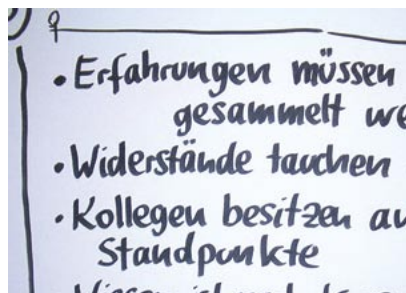
6. Textfelder

Textfelder sind Mini-Rahmen, die einzeln stehen können oder miteinander verbunden sind:

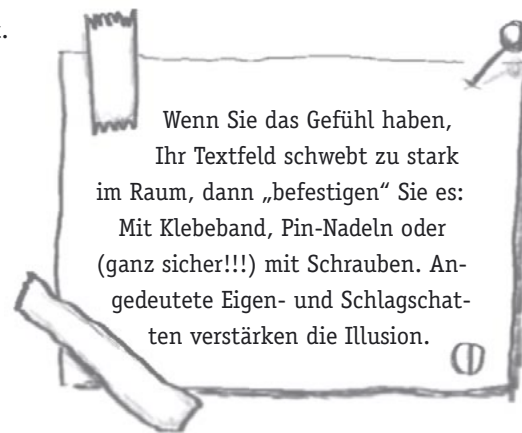
- Sie packen jeweils einen Sinnzusammenhang in ein Format.
- Sie fokussieren den Blick und geben dem Betrachter das Leseverhalten vor: „Erst in diesem Textfeld alles lesen, dann zum Nächsten.“
- Sie sind schnell zu gestalten oder schon fertig gefärbt.



Für diese Textfelder wurde tief in den Moderationskoffer gegriffen. Die farbigen Streifen („Schlipse“) bieten viel Raum für Text.

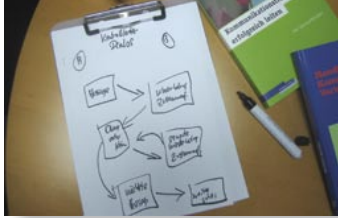


Ein dynamisches Textfeld – passend zur zügigen Schrift.

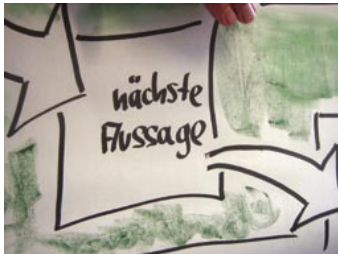


Der Trick mit dem kleinen Textfeld: Hier gibt es einen kurzen Kommentar zur großen Aussage (Vielleicht einen Zweifel? Einen Widerspruch?). Dieses Textfeld ist für den Betrachter kaum zu lesen und dennoch wird jede/r Sie fragen: „Was steht da?“

Schritt für Schritt: eine Arbeitsanleitung für die Gruppenarbeit ganz aus Textfeldern



Eine komplexere Aufgabe steht bevor. Deshalb unbedingt vorher ein Scribble anlegen. Das dauert zwei Minuten und beantwortet schon entscheidende Fragen zur Platzierung der Textfelder.



Der nächste Schritt ist das Vorzeichnen mit dem Bleistift, erst dann wird zum Marker gegriffen, ...



... um Textfelder und Pfeile sichtbar zu machen.



Das fertige Plakat: Die Textfelder sind schattiert und treten dadurch deutlich hervor. Die Pfeile liegen scheinbar noch eine Ebene darüber und „springen“ durchs Motiv.

Die zehn Gebote der Visualisierung

Der Weg zur Idee	1. Am Anfang steht Dein Gedanke.	13
Komposition	2. Fertige nicht Unordnung an, wo sie unnötig ist.	31
Schrift	3. Wer (schön) schreibt, der bleibt.	55
Farben	4. Wähle Farben, wenn Du mehr sagen willst.	79
Formen	5. Nutze Deine Ecken und Kanten.	103
Akzente	6. Rücke Deine besten Seiten ins Licht.	127
Menschen	7. Liebe Dein nächstes Strichmännchen.	149
Verfremden, Kopieren und Zitieren	8. Lerne aus dem, was an Gutem schon da ist.	171
Kreativ präsentieren	9. Du sollst Deinen Zuhörern nicht die Zeit stehlen.	195
Spiele	10. Bring Spiele ins Spiel.	217

Hat Ihnen diese Leseprobe gefallen?

Als Mitglied von **Training aktuell** erhalten Sie beim Kauf von Trainingsmedien Sonderpreise. Beispielsweise bis zu **20 % Rabatt auf Bücher**.

Zum Online-Shop

Training *aktuell* einen Monat lang testen



Ihre Mitgliedschaft im Testmonat beinhaltet:

- ▶ eine **ePaper-Ausgabe Training aktuell** (auch Printabo möglich)
- ▶ **Teil-Flatrate** auf 5.000 Tools, Bilder, Inputs, Vertragsmuster www.trainerkoffer.de
- ▶ **Sonderpreise** auf Trainingsmedien: ca. **20 % Rabatt** auf auf Bücher, Trainingskonzepte im Durchschnitt **70 EUR günstiger**
- ▶ **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv**: monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

Mitgliedschaft testen