

Ruim 100 professionals, docenten en wetenschappers geven hun visie over het NU en de toekomst van het communicatievak in essays, columns, reportages, interviews en testimonials

Communicatie

GROOTBOEK VAN HET COMMUNICATIEVAK



2

ONDER REDACTIE VAN
PROF. DR. BETTEKE VAN RULER



ben jij een
doenker?

DE MEDIA-EXPLOESIE
VERANDERT ALLES

Gouden tijden voor het
communicatievak

Goede communicatie
is de kurk waar iedere
organisatie op drijft

prijs € 29,95



9 789491 560880

DE STORY FLOW METHODE

Communicatieprofessionals zoeken meer en meer naar dialoog, interactie en reflectie. Het wordt ook steeds vaker als zinvol ervaren om het lineaire denken en handelen los te laten, maar dan rijst wel de vraag: 'Hoe pak je dan een project aan?'

De Story Flow Methode geeft een mogelijk antwoord. Door eerst een creatief proces op gang te brengen doorbreek je het klassieke projectdenken waarbij onderzoek en analyse vertrekpunt zijn. Dus eerst werken met het hart en daarna tegenwind opzoeken met het hoofd in plaats van andersom. De methode gaat over het gezamenlijk nemen van besluiten en de mogelijkheid door voortschrijdend inzicht hier altijd weer op terug te komen (iteratief werken). Dat geeft een veilig gevoel in de groep. Deelnemers durven meer. Je moet natuurlijk wel vooruit in een project, je kunt niet eindeloos de cyclus herhalen. Daarom is het model getekend in een opgaande lijn. Op de storylijn staan punten die gaan over storybuilding, over hoe je als groep meer avontuurlijk denkt. Door het verhalende denken te koppelen aan de projectlijn krijg je beleving en uitdaging in het proces, de gang komt erin oftewel flow. De gedachte van een storylijn komt voort uit wat scenarioschrijvers doen. Hoe zij hun verhaal opbouwen en voortdurend op zoek zijn naar keuzes die gemaakt moeten worden. De projectgroep werkt op deze manier als een scenarioschrijver aan hun eigen avontuur.

In de voorbereiding maak je kennis met de ins en outs van het project. Vervolgens zoek je waarom en wat er moet worden aangepakt. De scenarioschrijver noemt dit de balansverstoring die onomkeerbaar is en waar de hoofdpersoon iets mee moet. In een project is dat bijvoorbeeld een terugtrekkende overheid waardoor saamhorigheid in een wijk steeds belangrijker wordt, om verpaupering tegen te gaan. Het team begint met het ontwikkelen van een gemeenschappelijke droom. Dat is het eerste scharnierpunt in het model. Die droom wordt vervolgens gezamenlijk omgezet in een uitdaging, bijvoorbeeld een wijk waar burens voor elkaar klaar staan. Die uitdaging mag nu leiden tot allerlei creatieve ideeën, niets is te gek, van kookclubjes tot garagewerkplaatsen als ontmoetingsplaats, alles kan. We zitten immers in de meewind. Op het tweede scharnierpunt kiest de groep welke wilde ideeën uitprobeerde of onderzocht kunnen gaan worden. Daarmee zoek je bewust tegenwind op. Je merkt zo al snel of een idee wat kan worden of niet. In een film vergaat het de held ook niet altijd meteen goed, tegenslagen maken hem juist sterk. Soms lijkt alles zelfs verloren en volgt er tot slot een do or die moment. Dat is het derde scharnierpunt in het model. De groep moet nu een finaal besluit nemen. Dit betekent in elk geval dat je slechte ideeën laat varen, maar misschien ook wel goede, je kunt nu eenmaal niet alles tegelijk aanpakken. Bovendien moet het passen bij de droom. Is het team tevreden, dan 'vlieg' je het model uit. Zo niet, dan formuleert de groep een nieuwe uitdaging en begint opnieuw! Net zolang tot er goede ideeën liggen die draagvlak zullen hebben en daarmee uitvoerbaar zijn. Tegenwind geeft vleugels. Dat is de kern van de Story Flow Methode.

