

"Und wozu soll das gut sein?" - Von "unnützen" und dennoch schönen Modellen

- Erziehung zur Ästhetik und zur Freude am Einfachen -

- Hier im Raum stellt sich wohl kaum einer die Frage nach dem Nutzen von Origami – alleine schon aus dem Wissen über seinen pädagogischen Wert heraus, aber auch aus dem Empfinden seiner Ästhetik
- Das geht jedoch nicht Jedem so. Viele Menschen haben aus verschiedenen Ursachen ein gespaltenes Verhältnis zum Empfinden von Schönheit, Ästhetik und dem „einfach sein“
- Kurze Geschichte zeigt diese mangelnde Sensibilität:
In einem norddeutschen Nationalpark steht ein Beobachtungspunkt für Kraniche, die im Frühjahr und Herbst vorbeiziehen und ihre Hochzeitstänze aufführen. Alle Anwesenden beobachten ergriffen das wunderschöne Schauspiel und vergessen alles um sich herum. Aber eine Dame fragt ganz trocken den Nationalparkwächter „wozu ist so ein Kranich überhaupt nütze!“ – Das gleiche passt auf einen Origami-Kranich. Wozu ist der nütze?
- „Und wozu soll das gut sein?“ – eine immer wieder auftauchende Frage von Origami-Neulingen zu bestimmten Modellen
- Wem ist diese Frage schon mal gestellt worden? Wie hat er/sie sich dabei gefühlt?
- Was zeigt diese Frage?
z.B. - Unsicherheit im Umgang mit Nicht-Alltäglichem
- Bedürfnis nach einem Nutzen in jeder Sache
- Angst vor Zeitverschwendung

- Wunsch nach schneller Zuordnung zu einer Kategorie
 - Einstellung, das Origami keine Kunst ist, sondern maximal Kunsthandwerk (bei einem Bild fragt niemand so etwas. Woran liegt das? Am Papier als „Nichtwert“, also billigem Trägermaterial???)
 - typische Einstellung westlich geprägter Kulturen, die den Nutzen einer Sache stets über deren Ästhetik stellt bzw. in der Alles einen irgendwie messbaren Gewinn bringen muss
 - keine Einbeziehung des schöpferischen Prozesses als Erlebnis (bei Kursteilnehmern) in die „Wertung“ des fertigen Objektes
- Was sind typische Modelle, die diese Frage auslösen?
 - rein dekorative Modelle ohne erkennbaren Nutzen (Verpacken, Aufbewahren...) wie z.B. freie Gestaltungen, Rosetten, Tessellations, Tiere, Blumen etc.
 - spielerische Modelle wie Kreisel, bewegliche Figuren...
 - Diese Frage wird in anderen Teilen der Welt kaum gestellt werden, z.B. im Orient, den indianischen Kulturen oder auch in Japan. Warum? In diesen Kulturen gibt es eine andere Wertung der Ästhetik, die ihre Wurzeln in Religion, Naturerlebnis und Philosophie hat. Dazu gibt es ein interessantes Essay von Victor Beskrowynch „Origami und das magische Quadrat des Zen“ (Quelle: Falter Nr. 28 und 29)
 - Zurück zur Situation eines Origamikurses: **Ich als Kursleiter kann (und will auch) keine japanische Philosophie lehren!** Daher muss ich überlegen, was diese Frage für mich anzeigt – nämlich dass u.U. der Schaffensprozess nicht wirklich intensiv erlebt wurde als reine Freude (oder auch Frust), Entspannung oder Anspannung und als Schöpfungsmoment.
 - Woran liegt das??? Unter anderem vielleicht an mir!!!
 - Ich muss den Schaffensprozess besser erlebbar machen, um dem Teilnehmer den Zugang zu der Ästhetik des Objekts zu öffnen

- Wie kann das aussehen?
 - im gemeinsamen Falten bereits den Zugang zu Besonderheiten des Materials, des Objektes, des Vorganges und zur Schönheit öffnen, also mit den Teilnehmern nicht nur „plaudern“, sondern diese Besonderheiten erwähnen und fühlbar machen:
 - z.B. Herkunft des Modells,
 - Besonderheiten der Faltung,
 - Möglichkeiten des eigenen Weitergestaltens,
 - Assoziationen,
 - frühzeitiges Benennen einzelner Teile des Modells („das wird der Kopf...“),
 - Verknüpfen des Faltens mit einer passenden Geschichte oder einem Spiel (Hassenforder, Floderer),
 - Vermitteln von Freude beim Machen und beim Erleben

- Wie kann man dann antworten, wenn das Modell verschenkt/verkauft wird (also nicht in einem Kurs gemeinsam hergestellt wurde)?
 - zum Freuen an seiner Gestalt,
 - zum Weiterverschenken,
 - zum Spielen...

- Wichtig dabei: **das Origami-Objekt nicht zu einem Dekorationsobjekt degradieren!!!** Origami ist nicht einfach nur eine Bastelei, sondern viel mehr

- Dieses Mehr erfahrbar machen durch Animieren zum Tasten, genauen Hinsehen (z.B. gegen das Licht...), Spielen, Äußern von Assoziationen usw., Gegenfragen: Was würden Sie damit machen? Was machen Sie mit einem Bild, einer Blume...?

Beispielmodelle:

Wackeldackel

Kleines Spiralobjekt o.ä.