

Arbeitsbericht

Gertaude Stüger
Aufenthalt Villa Rabl Bad Hall im Oktober 2024

Im Fokus meiner Arbeit stand das Spiel, sowohl das eigene Spiel als auch Recherchen über die Spiele früher, um daraus Visionen zu entwickeln.

Dabei geriet ich zunehmend in eine Klemme:

Analoge Welt

Die Spiele der Großelterngeneration sind vor allem reich an sinnlichen und sozialen Erfahrungen. Sie erlebten die Gemeinsamkeit mit den anderen Kindern hautnah, meistens auf sich allein gestellt, unbehütet und zeitlich unbegrenzt.



Digitale Welt

Die Lebenswelt der jungen Generation ist völlig anders. Digitale Spielwelten nehmen einen großen, essentiellen Teil des Alltags im Leben der Kinder ein. Während sie in der analogen Welt überbehütet, vor Langeweile und Frustrationen bewahrt werden, sind sie oft in der digitalen Welt allein gelassen.

In diesem Jahrhundert befinden wir uns mitten in einem Prozess der unaufhaltsamen Veränderung, der uns in einer Geschwindigkeit überrollt, dass kaum Zeit zum Nachdenken und Handeln bleibt. Der Sog digitaler Welten und neuer Technologien trifft die Erwachsenen wie die Kinder.

Erstaunlicher Weise hieß der Titel meiner Projekteinreichung: „**Ich seh, ich seh, was du nicht siehst**“

In diesem Monat ist mir bewusst geworden, dass das meine Enkel zu mir sagen können.

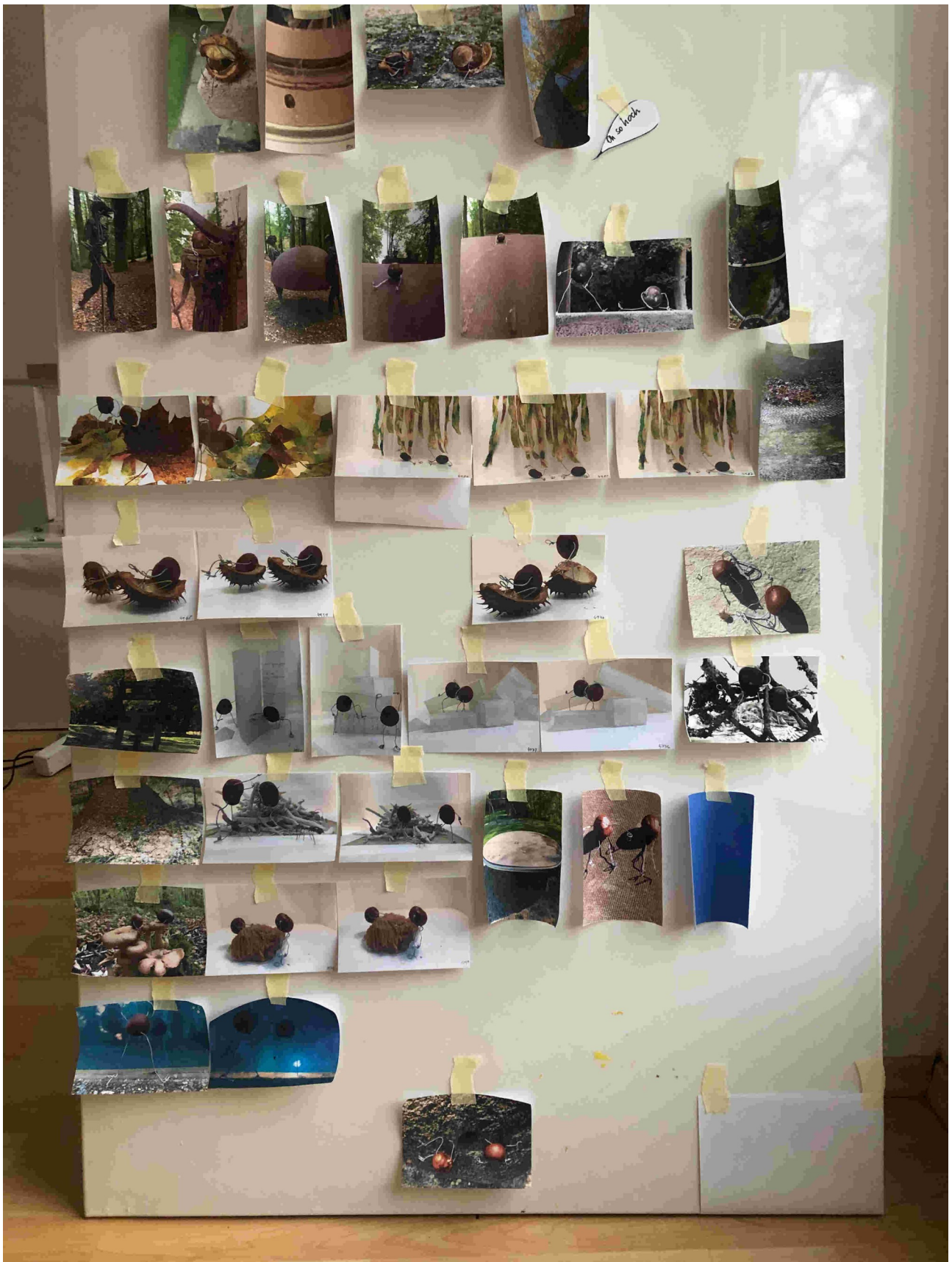
Bilder aus dem Arbeitsprozess



Mehrere Folder mit Spielerzählungen



Die Bäume spielen über ihr unterirdisches Netzwerk „Mein rechter Platz ist leer“ ... die kaukasische Flügelnuss wünscht sich die Krimlinde zur Seite.



Materialsammlung aus der Kastaniengeschichte



Wagenrennen: „Farewell Bad Hall“