

DIG Theorie 4.7 VGD: Anthropy Games: queer and non-colonial Game Mechanics

LUDIC ACTIVISM. Queer and non-colonial Game Mechanics.

Wie kann man A/Entropy Games entwickeln, welche schrägen Game Mechaniken erlauben Identifikation mit dem nicht alltäglichen....

Das Genre der experimentellen Games und Kunst informiert sich um die aktivistische Kunst (siehe Anna Anthropy – non colonial game design) und nimmt Umsetzungen aus den Fan Kulturen, wie dem Modifizieren von Spielen und dem transformativen, nicht regelkonformen Spielen.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-VS-4007.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie 4. Semester VGD
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Dr. Margarete Jahrmann
Zeit	Mo 1. März 2021 bis Mo 7. Juni 2021 / 13 - 15 Uhr
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Erstellen einer Recherche- Präsentation und eigener (Gegen-)Entwürfe . Genderkompetenz, gesellschaftliche und theoretische Denkfiguren erkennen. - dunklen Seiten und Methoden des Game Designs beleuchten — eben in Prismatischen Farben
Inhalte	Gender wird definiert - gesellschaftlich - und wie werden Female Characters definiert? Finden wir neuere und bessere Beispiele wie nur- She Devils und Heroines? Donna Haraways CYBORG MANIFESTO dient als Ankerpunkt zur Definition einer Kritik von Geschlechter Stereotypen in Computergames. Die Frage nach GENDER als gesellschaftliche Konstruktion im Verhältnis zum Design weiblicher Heldinnen ist Inhalt des Seminars. Nach welchen Vorstellungen wird Gender in der Gesellschaft/en als SPIELSYSTEM gestaltet. Geschlechter ROLLEN und Typologien sollen anhand von She-Devils und Heroinen betrachtet werden. - Genderdefinitionen einander gegenüberstellen - Gender in Games als Kulturphänomen, als Kunstprojekt, als ideologische Debatte ausdifferenzieren - Diskussion und Vergleich mit Konzepten von Identität und künstlerischen Spielfiguren - Gender Stereotypen anhand eines konkreten Projektes in Präsentation vorstellen und Gegenmodel entwerfen.
Bibliographie / Literatur	Anna Anthropy, «Smash the State! Models for Stateless Narrative Design». 2019 Haraway, Donna: Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's. In: Socialist Review 80. 1985. S. 65-108.

ORLAN, Ceci est mon corps? ceci est mon logiciel, postface by Maria Bonnafous-Boucher, Ed Al Dante Aka, Collection Cahiers du Midi ? Collection de l'Académie royale des beaux- arts de Bruxelles, Bruxelles, 2011

Valie Export <http://www.medienkunstnetz.de/werke/tapp-und-tastkino/>

Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit, Referat
Termine	Montags vom 1. März bis 7. Juni 2021 Kein Seminar an folgenden Terminen: 5./26. April 2021 24. Mai 2021
Dauer	13:00 bis 15:00 Uhr
Bewertungsform	Noten von A - F