

## Lebenslauf

**Prof. Dr. Andreas Rauscher**



Kontakt: [email@andreas-rauscher.de](mailto:email@andreas-rauscher.de) oder [andreas.rauscher@hs-kl.de](mailto:andreas.rauscher@hs-kl.de)

## Bildungsweg

1993 Abitur, Rabanus-Maurus-Gymnasium in Mainz

2002 Direktpromotion Doktor phil. im Fach Filmwissenschaft, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

2011 Habilitation für die Fächer Filmwissenschaft und Mediendramaturgie, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

## Akademische Positionen

seit Oktober 2023 – Professor für Medientheorie und Mediengeschichte an der Hochschule Kaiserslautern im Bereich Virtual Design

April 2022 – September 2024 – Vertretungsprofessor für Medienkulturwissenschaft an der Albert-Ludwigs Universität Freiburg

seit März 2021 - wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienkulturwissenschaft der Albert-Ludwigs Universität Freiburg

SoSe 2020 Research Fellow am Graduiertenkolleg *Locating Media* der Universität Siegen

2014-2020 Akademischer Oberrat für Medienwissenschaft / Medienästhetik mit den Schwerpunkten Filmwissenschaft und Game Studies an der Universität Siegen

SoSe 2017 Vertretungsprofessor für Medienkulturwissenschaft an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

2016-2017 Vertretungsprofessor für Medienwissenschaft (Schwerpunkt: Film) an der Christian-Albrechts-Universität Kiel

2014-2015 – wissenschaftlicher Kurator der Ausstellung *Film & Games – Ein Wechselspiel* für das Filmmuseum Frankfurt, inhaltliche Konzeption der Ausstellung und redaktionelle Betreuung des Katalogs.

SoSe 2014 - Vertretungsprofessor am Seminar für Filmwissenschaft und Mediendramaturgie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

2008-2014 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft und Mediendramaturgie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

1997-2007 Mitbegründer und Redakteur der Zeitschrift *Screenshot - Texte zum Film*, herausgegeben an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

seit 2002 Lehrbeauftragter am Seminar für Filmwissenschaft und Mediendramaturgie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, im Studiengang Zeitbasierte Medien an der Fachhochschule Mainz, an der Filmakademie Baden-Württemberg, an der Fachhochschule Potsdam und an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

## **Aktuelle Forschungsschwerpunkte**

**Filmwissenschaft und Transmedialität** (insbesondere in den Bereichen Videospiel, Comics und Serien)

**Game Studies / Ludologie / Digitale Spielkulturen** (insbesondere Cineludische Formen als Austauschprozesse zwischen Film und Spiel in ihren künstlerischen und kulturellen Kontexten)

**Medienästhetik** (insbesondere Bildtheorie und filmische Formen in medienübergreifenden Kontexten)

**Science-Fiction** und Genretheorie (Stadtvisionen, Gesellschaftsentwürfe, Figurentypen, Diskurse)

**Poptheorie und Cultural Studies** (insbesondere Varianten des Musikfilms)

Medientheorie (insbesondere Genretheorie und deren philosophisches Potential)

Filmgeschichte (insbesondere neuere US-amerikanische und osteuropäische Epochalstile)

Animation Studies

Adaptation Studies

Cinematic Television

## **Mitgliedschaften**

Mitglied in der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)

Mitarbeit im Sprecher\*innen-Team der AG Games in der GfM

Mitglied der AGs Games, Animation, Comicforschung, Filmwissenschaft und Popkultur

Mitglied im Deutschen Hochschulverband und im European Network for Cinema Studies (NECS)

## **Reviewing für wissenschaftliche Fachzeitschriften, Organisationen & Verlage**

Fachgutachter für die Deutsche Forschungsgemeinschaft

Fachgutachter für die Österreichische Akademie der Wissenschaften

Fachgutachter für die Humboldt-Stiftung

Fachgutachter für die Daimler und Benz-Stiftung

Reviewer und Program Chair für die Digital Games Research Association

Reviewer und Program Chair für die Central and Eastern European Game Studies Conference

Reviewer für die Zeitschrift *Critical Studies in Media Communication*

Reviewer für die *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung*

Reviewer für die Zeitschrift *360°*

Reviewer für verschiedene Fachverlage (Routledge u.a.)

## **Lehrtätigkeit**

Über 100 Seminare, Vorlesungen und Übungen an den Universitäten Siegen, Freiburg, Kiel, Mainz, sowie der Filmakademie Ludwigsburg und den Fachhochschulen Mainz und Potsdam

2014-2015 Wissenschaftlicher Kurator der Ausstellung *Film & Games - Ein Wechselspiel* im Frankfurter Filmmuseum - Einwerbung diverser Zuschüsse bei Kulturstiftungen des Landes zur Finanzierung des internationalen Ausstellungskatalogs - (<https://www.filmundgames.de/>)

## **Organisation von Konferenzen und Workshops**

13.02.2024 – Workshop zum Thema *Games-Archivierung, Kanonisierung und Vermittlung*, in Zusammenarbeit mit dem Literaturarchiv Marbach

09.-11.06.2022 – Mitorganisation des internationalen Online-Workshops *Animation & Digital Games – Intersections, Aesthetics, Practices* – zusammen mit Julia Eckel, Hanns Christian Schmidt und Christopher Lukman

05.-06.09.2019 - Organisation der internationalen Konferenz *Canonizing David Lynch - Audiovisual Aesthetics and Shocking Standards* an der Universität Siegen, zusammen mit Dr. Marcel Hartwig (Department of British and American Studies, Universität Siegen) und Prof. Dr. Peter Niedermüller (Musikwissenschaft, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz)

21.-22.06.2019 - Organisation des Workshops *Sites of Gaming and Arcade Situations* an der Carl-von-Ossietzky Universität Oldenburg, zusammen mit Dr. habil. Britta Neitzel (Universität Oldenburg) und Jun.-Prof. Dr. Benjamin Beil (Universität Köln)

5.-7. November 2018 – *Comics / Games – Aesthetic, Ludic and Narrative Strategies* – Internationale Konferenz, Hannover. Erfolgreiche Einwerbung von Drittmitteln der Volkswagen Stiftung in Höhe von 30.000 Euro, gemeinsam mit Prof. Dr. Daniel Stein (Universität Siegen) und Dr. Jan-Noel Thon (University Nottingham)

21.-23. Juni 2018 – Mitveranstalter des Workshops *Film – Musik – Kontexte* am Institut für Film-, Theater- und Empirische Kulturwissenschaft an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz in Zusammenarbeit mit der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung und der Mainzer Musikwissenschaft

03. / 04. März 2017 - Organisation des Workshops *Playful Meaning – Close Reading-Strategien in den Game Studies* an der Christian-Albrechts Universität Kiel

seit Februar 2016 - Senior Program Chair der Digital Games Research Association (DIGRA)  
Mitorganisation der Tagung *Playing the City* innerhalb des ersten *Playing Siegen*-Festivals Sommersemester 2015 zusammen mit Dr. Judith Ackermann und Prof. Dr. Daniel Stein

20.11. / 21.11.2015 – Organisation und Durchführung des AG Games / GamesCoop-Workshops *Wechselspiele cineludischer Formen* im Filmmuseum Frankfurt am Main, zusammen mit Jochen Venus

September 2014 – Organisation des Workshops *Learning by Playing* über medienpraktische und didaktische Fragen der Game Studies im Frankfurter Filmmuseum

Organisation der Ringvorlesung *Spielregeln der Simulation – Perspektiven der Game Studies* im Wintersemester 2012/13 an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. 1997 bis 1999 im Fachschaftsrat Filmwissenschaft aktiv.

Mitorganisation der Ringvorlesung *Future Film Studies* im Wintersemester 2011 an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz.

Organisation eines Gastvortrags von Prof. Dr. David Bordwell (Madison, Wisconsin) über *Challenges and Chances. Film Studies and Digital Culture* am 09.07.2012 an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz.

Betreuung und Mitorganisation der Veranstaltung *Autorenfilm im Zeichen von Krise und Utopie – Olivier Assayas und Christian Petzold im Gespräch* im Rahmen des rheinland-pfälzischen Kultursommers am 2.6.2010. Einwerbung von Drittmitteln über den Kultursommer Rheinland-Pfalz.

2007 Mitorganisator der Konferenz *Comics As A Nexus of Popular Culture* vom 25.5.-27.5.2007 an der Pfalzakademie Lambrecht