

**Prüfer\*innen für BA-Arbeiten (Stand 09/2021)**

	<b>Themenschwerpunkte</b>	<b>Methoden</b>
Prof. Dr. Benjamin Beil	<p><u>Zeit-/ Themenschwerpunkte (allg.):</u> Gegenwartsphänomene</p> <p><u>Schwerpunkt Medien:</u> Film, Fernsehen, Computerspiel, Museum</p> <p><u>Anknüpfende/ weiterführende Themen:</u> partizipative Medienkulturen, Fandom, Prosuming, Intermedialität, Transmedialität, Remediation, Franchising/Convergence</p>	Rezeptionsästhetik, Diskursanalyse, Bildwissenschaft, Phänomenologie, Akteur-Netzwerk-Theorie
Prof. Dr. Peter W. Marx	<p><u>Zeit-/ Themenschwerpunkte (allg.):</u> Theater-, Kultur- und Mediengeschichte, vor allem seit der Frühen Neuzeit, Theatre/Performance Studies</p> <p><u>Anknüpfende/ weiterführende Themen:</u> Inszenierung von Macht/ Politik/ Identität, Inter- und Multikulturalität, Global History, Dekolonialisierung und Postkolonialität, Jüdische Studien</p>	Historiographie Semiotik Theater- und Performance-analytische Verfahren Kultur- und Medienanthropologie Cultural Studies
Prof. Dr. Stephan Packard	<p><u>Themenschwerpunkte (allg.):</u> politischer Mediengebrauch, Propaganda/ Überwachung/ Zensur, Öffentlichkeit, Fiktion/ Faktualität/ Virtualität</p> <p><u>Historische Schwerpunkte:</u> frühe Neuzeit und lange Moderne (bes. Empfindsamkeit, Aufklärung), Postmoderne und Gegenwart; sowie klassische Antike</p> <p><u>Schwerpunkte in einzelnen Medien:</u> populäre Medien, Bildmedien, insbes. Comics, Nachrichtenmedien/Journalismus</p>	Diskursanalyse, Semiologie und Semiotik, Hermeneutik, Inhaltsanalyse, Rhetorik, Narratologie und Erzählforschung, Rezeptionsforschung, Medienkomparatistik, analytische und pragmatizistische Philosophie, Kritische Theorie, Psychoanalyse, System- und Netzwerktheorien

<p>Jun.-Prof. Dr. Dennis Göttel</p>	<p><u>Zeit-/ Themenschwerpunkte (allg.):</u>                  Geschichte, Theorie und Analyse von Film, Fotografie, Fernsehen, visuelle Kulturen sowie Wahrnehmungsdispositive im 19. und 20. Jahrhundert, Medienkulturgeschichte von Artefakten, Wissens- und Wissenschaftsgeschichte der Medien</p>	<p>Kritische Theorie/Frankfurter Schule, Feminismus, Semiologie, Dekonstruktion, archivbasierte Recherche, Diskursanalyse, historische Epistemologie</p>
<p>PD Dr. Christiane König</p>	<p><u>Zeit-/ Medienswerpunkte (allg.):</u>                  Film und Kino, frühe Kinematografie, intermediale Konstellationen, Digitalkulturen mit Fokus auf Subjektivierungsprozesse</p> <p><u>Themenschwerpunkte:</u>                  Körper, Geschlecht, Sexualität, Identität, <i>race</i>, Antirassismus, Migration, Ökologie und Sorge</p> <p><u>Anknüpfende/ weiterführende Themen:</u>                  Unterhaltungs- und Wissenschaftskulturen des 19. u. 20. Jahrhunderts, Wahrnehmungsdispositive des 19., 20. und 21. Jahrhunderts</p>	<p>Film Studies, feministische Filmtheorie, Film-, Medien- und Kulturgeschichte, Visual Cultural Studies, Gender Media Studies, Gender und Queer Studies, Post- und Decolonial Studies                  feministische Science &amp; Technology Studies</p>
<p>PD Dr. Mathias Mertens</p>	<p><u>Zeit-/ Themenschwerpunkte (allg.):</u>                  Gegenwartsphänomene, Unterhaltungskulturen des 20. Jahrhunderts (besonders Rock-Musik und Popkultur), sonstige visuelle, performative und partizipative Kulturen des 19., 20. und 21. Jahrhunderts, Wahrnehmungs- und Mediendispositive des 19., 20. und 21. Jahrhunderts (besonders digitale), Nachrichtenmedien, Medienereignisse</p> <p><u>Schwerpunkt Medien:</u>                  Film, Animation, Computerspiel, Populärmusik, Literatur</p> <p><u>Anknüpfende/ weiterführende Themen:</u>                  Intermedialität, Transmedialität, Remediation, Konvergenz, Fandom, Prosuming, Kulturkritik, Apparate, das Karnevaleske, Surrealismus</p>	<p>Medienästhetische Analyse, Kultursemiotik, Semiologie, Kultur- und Medienanthropologie, Systemtheorie, Medienarchäologie, Performance-analytische Verfahren, Game Studies, Narratologie, Grounded Theory</p>

**Weitere zugelassene Prüfer\*innen (nach vorheriger Absprache)**

	<b>Themenschwerpunkte</b>	<b>Methoden</b>
Dr. Hanns Christian Schmidt	Inter- und Transmedialität, Worldbuilding, serielle Narrative und Franchiseproduktionen und Games	formale Analysen, Close Reading