

ONLINEWORKSHOP

---

# Deine Kamera ist eine App

ÜBER MEDIENVERFLECHTUNGEN DES  
APPLIZIERENS UND APPROPRIIERENS

---

08. – 09.07.2021



Screenshot aus Gallibert-Lainé (2020):  
A VERY LONG EXPOSURE TIME

---

# KONZEPT

Jede Digitalkamera filmt über eine softwaretechnische Anwendung, kurz: App, woraus eine besondere Korrelation von Aufzeichnung und Programmierung neuer dokumentarischer Spielarten entsteht. In der Filmwissenschaft gibt es eine lange Tradition der Auseinandersetzung mit Aneignung, so zum Kompilationsfilm (Leyda 1967; Hamdorf 1989; Beauvais 1991), zum Found Footage Film (Hausheer und Sattel 1992; Wees 1993), zum Second Hand Film (Blümlinger 2011), zum Essayfilm (Blümlinger und Wulff 1992; Strauven 2007; Kramer und Tode 2011) und zum Gebrauchsfilm (Hediger 2005; Acland und Wasson 2011; Schneider 2016; Zimmermann 2018) sowie zum Internet Cinema (Naficy 2012) und zu den Rebel Documentaries (Eickhof 2016).

Die filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit softwaretechnischen Anwendungen und den daraus entstehenden audiovisuellen Formaten ist im Gegensatz dazu verhältnismäßig jung (Szita 2020, Casetti 2015). Eine postkinematografische Theoriebildung thematisiert sie hauptsächlich entlang dispositivkritischer („Die Explosion des Kinos“), bildästhetischer („Smartphone-ästhetik“, „Poor Images“) und weniger konzeptueller Argumentationslinien. Apps finden im Rahmen medienethnografischer Forschung, z.B. den Plat-

form- oder Software Studies (Nieborg 2020, Constantinides 2018, Morris und Murray 2018, Miller und Matviyenko 2014) ihren Niederschlag als Untersuchungsgegenstände oder unter methodologischen Vorzeichen als Tools oder Werkzeuge einer medienwissenschaftlichen Forschung, u.a. implementiert durch die jüngst entstandenen App Studies (Dieter, Gerlitz und Helmond 2019).

Im Mittelpunkt dieses Workshops steht die Frage nach der Rolle und Beziehung zwischen diesen beiden Theorie- und Praxisrichtungen – dem Postcinema und den Plattform/Software/App Studies – sowie der Thematisierung eines spezifischen epistemischen Vermögens, das sich aus den Medienverflechtungen zwischen Appropriation/Applikation, Appropriieren/Applizieren, Aneignen/Anwenden ergibt und gleichzeitig immer auch das Problem ihrer Bedingungen, ihrer Grenzen wie auch ihrer Kritik und Gültigkeit aufwirft. Mit dem programmatischen Befund „Deine Kamera ist eine App“, soll daher in vier dialogischen Panels dem eröffneten Themenkreis zwischen Appropriieren/Applizieren und seiner zeitgenössischen Brisanz wie auch historischen Tiefe entlang übergreifender Konzepte, wie Partizipation, Format, und Widersständigkeit begegnet werden.

Der Workshop beleuchtet dabei die Verbindung zwischen Ästhetik und Technik, Kunst und Software und wendet sich neben Film auch sogenannten „Medienkünsten“, dokumentarischen Videoformaten, Selbstdokumentationen, und Gaming zu. Dabei möchten wir folgenden Fragen nachgehen: Bringen technische Applikationen wie die ubiquitär zum Einsatz kommenden Apps, neue Formen der filmischen Appropriation hervor? Wie gestalten sich mediale Aneignungsprozesse unter digitalen Vorzeichen? Welche Veränderungen medialer Alltagspraxis sind über das praxeologische Verhältnis von Applizieren/Appropriieren beobachtbar? Welches Wirklichkeitsverständnis kann über ihre Applikation/Appropriation abgeleitet werden? Und welche historischen Verschiedenheiten lassen sich mit Blick auf Ungleichheiten zwischen dem „globalen Norden“ und dem „globalen Süden“ bei den in den Blick zu bekommenden Medienverflechtungen beobachten?

*Elisa Linseisen (Universität Paderborn)*

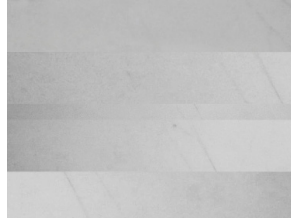
*Alena Strohmaier (Philipps-Universität Marburg)*

---

# PROGRAMM

---

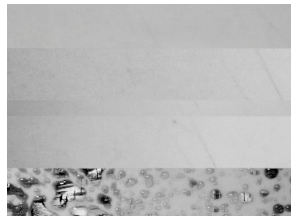
08.07.2021



14:00–14:15 Uhr | On-Boarding

14:15–14:45 Uhr | Begrüßung

Elisa Linseisen und Alena Strohmaier

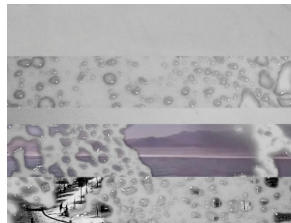


14:45–15:45 Uhr | Impuls | Response 1

Simone Pfeifer: Reenactments der Gewalt. (Digitale) Aneignungen und widerständige Praxis

Florian Krautkrämer: Die GoPro als Produktionsdispositiv

15:45-16:00 | Pause

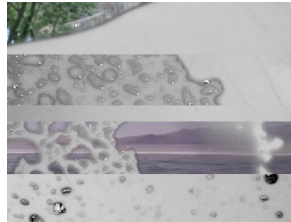


16:00–17:00 Uhr | Impuls | Response 2

Angela Rabing: Ästhetische und technische Aneignungsprozesse in Smartphone-Filmen)

Laura Katharina Mücke: Belarus / Feministischer Videoaktivismus / TikTok / Kollaborationen

17:00-17:30 | Pause



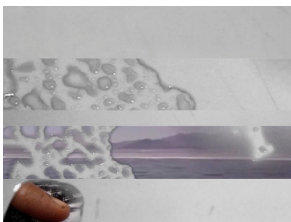
17:30–19:30 Uhr | Screening und Filmtalk

mit Chloé Galibert-Lainé, moderiert von Elisa Linseisen und Alena Strohmaier

A VERY LONG EXPOSURE TIME (2020, 7 Min.)  
FORENSICKNESS (2020, 40 Min.)

---

09.07.2021

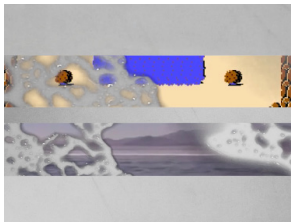


09:30–10:30 Uhr | Impuls | Response 3

Nicole Braidà: FINDING HOME. Mediale Aneignungen von Flüchtlingsleben

Anne Ganzert: Smartphone-Fotografie und verschränkte Temporalitäten

10:30-10:45 | Pause



10:45–11:45 Uhr | Impuls | Response 4

Janou Feikens: Touchbasierte Medienoperationen. Über navigierbare und konnektive selbstdokumentarische Smartphone Videos

Karina Kirsten: Technonaturliche Appropriationen im alpinen Raum. Zur Mobilität und Situiertheit selbstdokumentarischer Action-Aufnahmen



11:45–12:45 Uhr | Abschlussdiskussion

Screenshots aus Galibert-Lainé (2020):  
A VERY LONG EXPOSURE TIME

---

# REENACTMENTS DER GEWALT (DIGITALE) ANEIGNUNGEN UND WIDERSTÄN- DIGE PRAXIS

SIMONE PFEIFFER

In meinem Vortrag fokussiere ich auf ‚Reenactments der Gewalt‘ von IS-Hinrichtungsvideos (Pfeifer et al. 2020) als digitale Aneignungsformen und widerständige Praxis. Reenactments verstehe ich in Anlehnung an Dreschke et al. (2016) als performative Praxis und kreative Medienaneignung, die auf eine andere Zeit, einen anderen Raum und auf andere Formen der medialen Vermittlung wie Filme, Videos oder auch Apps verweisen. Anhand von ausgewählten Beispielen aus unterschiedlichen widerständigen Kontexten mit Bezug zu IS-Hinrichtungsvideos beleuchte ich die Aneignungspraktiken des ‚Reenactments der Gewalt‘ als körperliche Praktik des Nachahmens und des Aneignens unterschiedlicher ästhetischer und medialer Formen. Gerade der digitale Kontext verdeutlicht wie ‚Reenactments der Gewalt‘ versuchen, an spezifische Zuschauer\*innengruppen anzuschließen, zum Beispiel auch durch die Aneignung von Kameraapplikationen und dadurch spezifische, auch affektiv aufgeladene Verflechtungen herstellen. Der Vortrag legt nahe, dass ‚Reenactments der Gewalt‘ unterschiedliche digitale Öffentlichkeiten verbinden, dass sie in den verschiedenen Kontexten mit ambivalenten, häufig nicht intendierten Bedeutungen aufgeladen werden und in spezifische Machthierarchien eingebettet sind.

In der Filmwissenschaft spricht man meist von ‚der Kamera‘ und bezeichnet damit einen Apparat zur Bewegtbildaufzeichnung, differenziert dabei aber eher ungenau zwischen den einzelnen Komponenten wie Objektiv, Sensor, Filmmaterial etc. sowie den unterschiedlichen Typen und Herstellern. Spätestens mit der durch die Digitalisierung zunehmenden Ausdifferenzierung der Apparate wird ein detaillierter Blick immer wichtiger. Mit der GoPro ActionCam ist vor wenigen Jahren eine Kamera auf den Markt gekommen, die zunächst eine bestimmte Lücke füllen sollte (Videos von Fun- und Extremsportarten), schnell aber zu einer der erfolgreichsten Kameras im Amateur- und Profisegment wurde. Anhand dieses Apparates sowie seiner Kopplungen lassen sich gut Rückschlüsse auf die mit ihm verbundene Ästhetik, Technik und Alltagspraxis vornehmen. Der Vortrag möchte diese Veränderungen am Beispiel der GoPro skizzieren, gleichzeitig aber auch die Frage stellen, wie und anhand welcher Elemente der Einfluss einer spezifischen Kamera überhaupt festgestellt und beschrieben werden kann und der Apparat als Produktionsdispositiv untersuchbar wird.



FLORIAN KRAUTKRÄMER

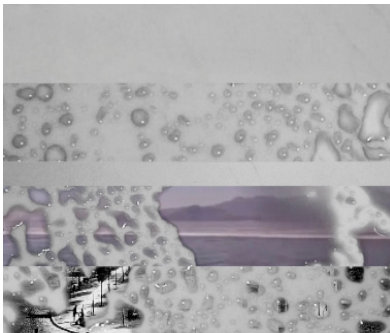
## DIE GOPRO ALS PRODUKTIONSDISPOSITIV

---

# ÄSTHETISCHE UND TECHNISCHE ANEIGNUNGSPROZESSE IN SMARTPHONE-FILMEN

ANGELA RABING

Smartphone-Filme stehen – wie die Bindestich-Kombination bereits andeutet – in ihren Produktionsweisen und Ästhetiken in einem Spannungsfeld zwischen digitalen Medien und filmischen Traditionen. Mit dem Spielfilm TANGERINE LA (Baker 2015) soll ein Smartphone-Film beispielhaft auf Fragen des Appropriierens und Applizierens abgeklopft werden. Gefilmt mit der Kamera-Anwendung eines iPhones – das mit weiteren Hard- und Software-Applikationen modifiziert wurde –, greift der Film ästhetische Traditionen der Filmgeschichte auf und verortet sich somit in einem Dazwischen, das Aneignungsgesten in Richtung des Filmischen, als auch des Smartphones aufweist. Dies lässt sich sowohl auf ästhetischer wie auch auf technischer Ebene nachvollziehen, aber auch auf das Verhältnis von *weißen*, cis-männlichen Regisseuren und Schwarzen Trans\*-Protagonist\*innen erweitern. An die Positionierung im ‚Dazwischen‘ schließen sich weitere Fragen nach der Ausrichtung der Aneignung an, die sich als Digital-Werdung des Kinos oder Film-Werdung des Smartphones diskutieren lassen.

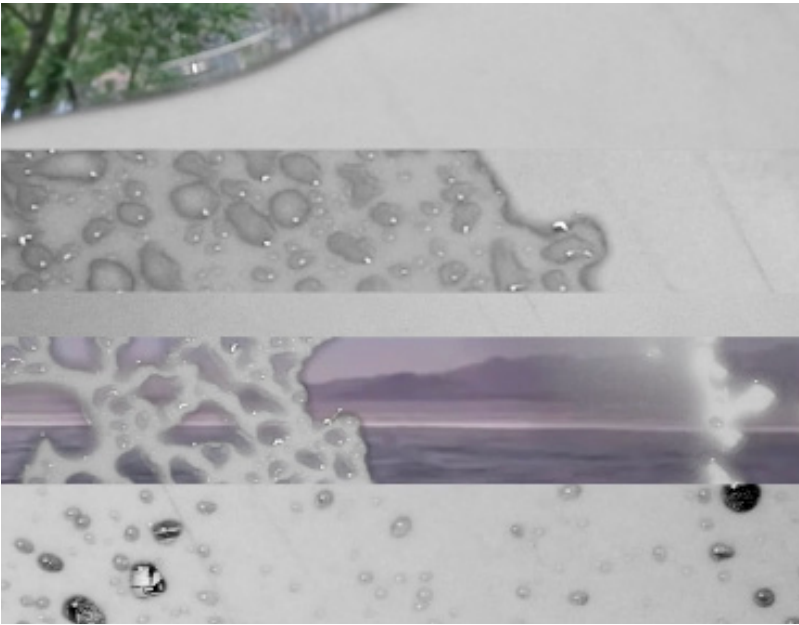


Der Vortrag fokussiert das Appropriieren/Aneignen in sozialen Netzwerken, indem er vier kollaborative Ebenen (Produktion, Verteilung, Rezeption, Ästhetik) des Filmischen ausmacht, wie sie in den auf der App TikTok veröffentlichten feministisch-aktivistischen Protestvideos aus Belarus aus dem Jahr 2020 auffindbar sind. Ausgehend vom Material verorten sich diese vier Kategorien dabei zwischen der positiv und der negativ konnotierten Bedeutungsdimension des Begriffs der Kollaboration (im Sinne eines ‚Zusammenarbeitens‘ vs. ‚Fremdkooperierens‘), insofern die verschiedenen Ebenen der Kollaboration auf die soziokulturellen wie -historischen Kontexte von

Belarus sowie auf ihre film- bzw. medientheoretische Dimension bezogen werden. Im Fokus steht die These, dass sich die videoproduzierenden Frauen\* auf TikTok mit den algorithmusbasierten, stereotypen Sortier- und Verteilungsprozessen bewusst identifizieren, um subversives Material zu platzieren und international Aufmerksamkeit zu erlangen. Methodologisch verortet sich der Vortrag zwischen einer semiopragmatischen Perspektive auf Video-App-Ästhetiken und der ontologischen Frage nach dem Verbleib des ‚Filmischen‘ in Post-Cinema- bzw. Post-Post-Cinema-Diskursen.

LAURA KATHARINA MÜCKE

BELARUS / FEMINISTISCHER VIDEOAKTIVISMUS / TIKTOK / KOLLABORATIONEN



Screenshot aus Galibert-Lainé (2020):  
A VERY LONG EXPOSURE TIME

# SCREENING & FILM TALK

---

CHLOÉ GALIBERT-LAINÉ

**A VERY LONG EXPOSURE TIME** (2020, Digital Video, 4:3, silent, 7 Min.)

This video is a meditation on the respective temporalities of different image technologies. An investigation of the explicit and unspoken ideologies encapsulated in technology, the work unfolds as a web of apparently unrelated stories, progressively revealing patterns of technologically-determined political erasure. Inventing a poetic path through images created with Louis Daguerre's centuries-old photographic device, 16mm film cameras, pixelated video games consoles, early smartphones and contemporary computer interfaces, this film asks: What aspects of reality have these different technologies been designed to document? What phenomenon, either too slow or too fast to be recorded, have escaped their capture?

**FORENSICKNESS** (2020, Desktop Documentary, 40 Min.)

In an attempt to analyze Chris Kennedy's *WATCHING THE DETECTIVE*, a young researcher dives into a massive archive of media produced after the Boston attacks. Her online wanderings offer a performative exploration of the history of critical thinking and the ruthless politics of truth production.

CHLOÉ GALIBERT-LAINÉ is a French researcher and filmmaker, currently working as a postdoc researcher at the Hochschule Luzern, Design & Kunst (Switzerland). Her work explores the intersections between cinema and online media. Her films have been shown at IFFRotterdam, FIDMarseille, Ji.hlava IDFF, True/False Festival, transmediale, Images Festival, Emaf and Ars Electronica Festival.

---

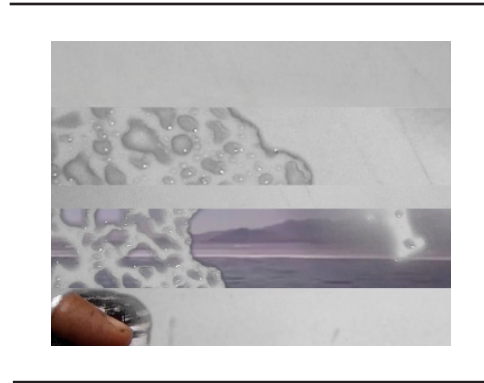
# FINDING HOME: MEDIALE ANEIGNUNGEN VON FLÜCHTLINGSLEBEN

NICOLE BRAIDA

Eine bereits 2017 vom UNHCR entwickelte App versetzt Spieler\*innen in die Rolle von Geflüchteten, indem sie das Telefon eines Rohingya-Mädchens simuliert, das nach Malaysia flieht. FINDING HOME - wie im GooglePlay-Store beschrieben - „erstellt ein simuliertes Betriebssystem, das buchstäblich ihr Telefon übernimmt“. Die App kombiniert interaktives textgesteuertes Storytelling und Rollenspiele mit dem Ziel, das Verständnis der Benutzer\*innen für das gefährdete Leben von Geflüchteten zu fördern. Diese Software hebt eine neue Form der Medienaneignung hervor: einerseits die Simulation eines Mobiltelefons, also eines persönlichen Gegenstandes, andererseits fungiert der ermächtigte Blick des „non-vulnerable“ gegenüber dem „vulnerable other“ als eine Form der Aneignung. Mein Beitrag wird den Nexus zwischen dieser fiktionalen und der ernsthaften Aneignung der vom UNHCR aufgebauten Dateninfrastruktur für Geflüchtete untersuchen.

Das Smartphone hat die Temporalitätskonstruktionen von Fotografie verändert. Zum vergangenheitsorientierten ‚so war es‘ und ‚ich war hier‘ des Bildes gesellt sich, qua App-Kultur, das ‚ich bin hier‘ – in diesem Café, vor diesem Teller – und in Antizipation, bevor probiert wird, schnell ein Foto. Aus diesen zeitgenössischen, medialen Alltags-Praktiken und Kameraoperationen ergibt sich zum einen eine Variante der ‚deferred community‘, der versprochenen aber sich stets entziehenden Gemeinschaft, die es zu diskutieren gilt. Zum anderen kann beobachtet werden, wie dem Alltäglichen ‚photo-worthiness‘ zugesprochen wird. Und wie diese Bilder in der Konsequenz des Teilens würdig sind.

Dabei geht es gerade nicht um das besondere Bild, sondern, vor allem im Kontext sozialer Netzwerke, um ein gemeinsames, ästhetisches Repertoire. Die Aushandlung der medialen Teilhabe daran ist ein bildinhärenter Prozess zwischen Applizieren und Appropriation den ich diskutieren möchte. Denn wenn die Kamera immer schon (mehrere) App(s) ist, verschränken sich Bild, Medien, Gemeinschaften und Temporalitäten.



ANNE GANZERT

## SMARTPHONE-FOTOGRAFIE UND VERSCHRÄNKTE TEMPORALITÄTEN

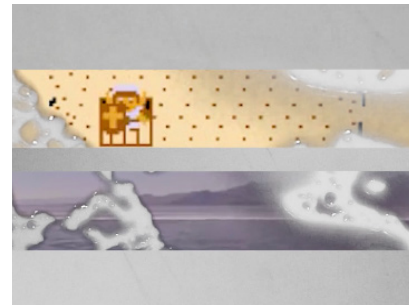
---

# TOUCHBASIERTE MEDIENOPERATIONEN. ÜBER NAVIGIERBARE UND KONNEKTIVE SELBSTDO- KUMENTARISCHE SMARTPHONE VIDEOS

JANOÛ FEIKENS

Das Smartphone, oft als persönliches Medium verstanden, ist aufgrund seiner Mobilität und Portabilität eines der am verbreitetsten Geräte für die Produktion, Speicherung und das Teilen von selbstdokumentarischen Inhalten. Obwohl in Frage gestellt werden kann, inwiefern das Smartphone tatsächlich persönlich und nicht vielmehr personalisiert ist, wird in diesem Vortrag nachgezeichnet, wie softwarebasierte Apps und die oft große Speicherkapazität ein privates Archiv des Selbst ermöglichen, das außerdem online geteilt werden kann. Gerade in globalen Protestbewegungen bilden online verbreitete, mit Smartphone-Kameras aufgenommene Privatvideos konnektive Instrumente zur sozialen Mobilisierung, können aber auch filmisch appropriiert werden, um historische Dokumentationen zu erstellen. Am Beispiel von Lara Baladi's *ALONE, TOGETHER ... IN MEDIAS RES* (2012), in dem sie Amateurvideos der ägyptischen Revolution von 2011 aufgreift und in einer Dreikanal-Videoinstallation zusammenschneidet, soll in diesem Vortrag argumentiert werden, dass Navigation als (Touch-)Screen-basierte Medienoperation eine spezifische haptische Teilnahme ermöglicht, die neue Wege eröffnet, über postkinematische Formen des Dokumentarfilms nachzudenken.

Action Cameras bilden kleine, leichte und tragfähige Aufnahmegeräte, sogenannte ‚wearable devices‘, die mit leistungsstarker Software ausgestattet sind. Meist am eigenen Körper getragen oder an Sportgeräten montiert, erlauben sie auch in bewegungsreichen Momenten hochauflösende Videoaufnahmen. Breitere Bekanntheit haben diese Kameras insbesondere für First-Person-Videos von Sportarten wie Skifahren, Surfen, und Base-Jumping erfahren. Aber auch neuere Phänomene wie Hike&Fly-Videos, die individuelle Wander- und Paraglidingtouren in den Alpen zeigen, entstehen mithilfe dieser Kameras. Der Beitrag betrachtet diese Videos als eine selbstdokumentarische Medienpraxis, deren Spezifik in einer orts- und situationsbezogenen Bildgenese und technonaturlichen Appropriationskultur besteht. Das maschinelle Sehen und die Portabilität der Kameratechnologie gehen mit der Motilität des filmenden Körpers eine Mensch-Maschinen-Konfiguration ein, die sich zwar ‚in motion‘ und ‚in situ‘ konstituiert, aber nicht einfach eine physische Erfahrung (selbst-)dokumentiert. Vielmehr zeugen Hike&Fly-Videos von einer Sensibilität gegenüber den ökologischen, sensorischen und affektiven Bedingungen der technonaturlichen Appropriation im alpinen Raum. Inwiefern diese Videos dabei neue Erkenntnisse über die Art und Weise liefern, wie wir Berge sehen, spüren und prägen, stellt der Beitrag abschließend zur Diskussion.



KARINA KIRSTEN

TECHNONATÜRLICHE APPROPRIATIONEN IM ALPINEN  
RAUM: ZUR MOBILITÄT UND SITUIERTHEIT SELBST-  
DOKUMENTARISCHER ACTION-AUFNAHMEN



---

# SHORT-BIOS

NICOLE BRAIDA ist Postdoktorandin an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz im Projekt HUB (A Hub for Digital Film Studies). Sie war Doktorandin an der gleichen Universität und im Graduiertenkolleg *Konfigurationen des Films* an der Goethe-Universität Frankfurt. In ihrer Dissertation *Migrating through the Web* untersuchte sie die humanitären visuellen Regime in Serious Games, Newsgames, interaktiven Karten und Datenvisualisierungen, die sich mit der Geschichte von Geflüchteten und Migrant\*innen auseinandersetzen.

JANOU FEIKENS arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Medienwissenschaft unter besonderer Berücksichtigung der Theorie, Geschichte und Ästhetik bilddokumentarischer Formen an der Ruhr-Universität Bochum. Sie studierte Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft in Utrecht sowie Gender Studies und Medienwissenschaft in Bochum. In ihrer Dissertation forscht sie zu mobilen selbstdokumentarischen Praktiken im Rahmen der Smartphone-Nutzung.

DR. ANNE GANZERT ist Postdoktorandin im Forschungsprojekt ‚Smartphone Gemeinschaften‘ im Rahmen der DfG-Forschungsgruppe *Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme*. Ihr Buch *Serial Pinboarding in Contemporary Television* (2020) befasst sich mit zeitgenössischen US-amerikanischen Fernsehserien und Pinnwänden als Dispositiven von Serialität. Weitere Forschungsschwerpunkte sind Fan-Studies, Partizipationstheorie, Transmedia Storytelling und Visual Culture Studies.

DR. KARINA KIRSTEN ist Medienwissenschaftlerin an der Universität Siegen, wo sie als wissenschaftliche Koordinatorin des SFB 1187 *Medien der Kooperation* tätig ist. Sie promovierte 2020 mit einer genrehistorischen Arbeit an der Philipps-Universität Marburg. Ihre Forschungsinteressen verorten sich im Bereich Genreforschung, Medienkonvergenz und mobile Medien. Gegenwärtig forscht sie zum Einsatz mobiler Medientechnologien im alpinen Bergsport und ihren Auswirkungen auf Raum, Mobilität und alpiner Kultur.

PROF. DR. FLORIAN KRAUTKRÄMER lehrt und forscht an der Hochschule Luzern, Design & Kunst. Zuvor hat er die Professur für Filmwissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz vertreten. Seine Forschungsgebiete sind Dokumentar-, Experimental- und Amateurfilm. Ab September leitet er zudem das vom SNF geförderte Forschungsprojekt zum interaktiven Dokumentarfilm. Zuletzt erschien von ihm *Versatile Camcorders. Looking at the GoPro Movement*. Kadmos 2021, hg. mit W. Gerling.

DR. ELISA LINSEISEN ist aktuell Gastwissenschaftlerin in Vertretung der Juniorprofessur Bildtheorie an der Bauhaus-Universität Weimar sowie Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn. 12/2019: Promotion zur Dr. phil. mit einer Dissertation zu *High Definition. Medienphilosophisches Image Processing* (2020, meson.press) an der Ruhr-Universität Bochum. Forschungsinteressen u.a.: Digitale Kulturen, Medien- und Technikphilosophie, Formattheorie, Videoessayismus.

LAURA KATHARINA MÜCKE ist Universitätsassistentin (Prae Doc) der Professur Theorie des Films am TFM-Institut der Universität Wien. Ihr Dissertationsprojekt fokussiert das Diskursphänomen *Anti | Immersion* in zeiträumlich situierten Kontexten der Filmerfahrung: im frühen deutschen Kino, in der Tschechoslowakei der 1960er Jahre, in der feministischen Videokunst der 1980er Jahre und in den zeitgenössischen sozialen Medien Israels/Palästinas. Ihre weiteren Forschungsschwerpunkte sind Post-Cinema-Phänomene, Vernetzte Medienkulturen, feministische Filmtheorie, Phänomenologie und Semiopragmatik.

DR. SIMONE PFEIFER ist Ethnologin mit einem Fokus auf Visuelle und Medienanthropologie. Derzeit arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt *Dschihadismus im Internet* am Institut für Ethnologie und Afrikastudien der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Ihre Forschungsschwerpunkte sind transnationale Migration und Mobilität, muslimischer Alltag in Deutschland, soziale Medien und digitale Ethnografie.

ANGELA RABING ist Fellow am Merian Center for Advanced Studies in the Maghreb Tunis (MECAM, Interdisciplinary Fellow Group Aesthetics & Cultural Practice) und wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Filmwissenschaft und Medienästhetik am Institut für Kunstwissenschaft, Filmwissenschaft, Kunstpädagogik der Universität Bremen. Sie promoviert zu Digitalästhetiken des filmischen Realismus. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören filmischer Realismus, filmische Digitalästhetiken, Dokumentarfilm, Queeres Kino und Smartphone-Filme.

DR. ALENA STROHMAIER ist Projektleiterin des BMBF-Forschungsprojekts *Filmische Aneignungsprozesse von Videos der populären Aufstandsbewegungen 2009-11 im Mittleren Osten und Nordafrika*. Davor war sie wissenschaftliche Koordinatorin des BMBF Forschungsnetzwerks *Rekonfigurationen: Geschichte, Erinnerung und Transformationsprozesse im Mittleren Osten und Nordafrika* (beides Philipps-Universität Marburg). Sie ist Co-Initiatorin des Open-Media-Studies-Blogs (ZfM). Ihre Dissertation erschien 2019 unter dem Titel: *Medienraum Diaspora. Verortungen zeitgenössischer iranischer Diasporafilme*.

Philipps



Universität  
Marburg



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



UNIVERSITÄT PADERBORN  
*Die Universität der Informationsgesellschaft*



RUHR  
UNIVERSITÄT  
BOCHUM

**RUB**