

Inhalt

Superspreader: Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie

Eine Einleitung

Arno Görgen, Tobias Eichinger und Eugen Pfister 9

I Mediale Diskurse

Das Überleben der Bilder oder Ikonografie einer Krankheit

Mona Leinung 25

Die »Corona-Toten« im Liveticker der *BILD* – tägliche Pegelmeldungen einer würdelosen Metapher

Thomas Bein 35

Imaginarios der (Rück-)Eroberung: Pandemiekarten in journalistischen Medien

Giulia Montanari 43

Von Florence Nightingale zu »Flatten the Curve«:

Infografiken als epistemische Vermittler in epidemischen Zeiten

Elmar Sander 55

Futures of Covid-19 – Zukünfte in Daten- und Informationsvisualisierungen der Corona-Krise

Christoph Ernst 71

Die Präsentation des Unsichtbaren. Darstellungen des Coronavirus zwischen Pop und Realität

Silke Müller 83

Kultur fürs Wohnzimmer – Umgangsstrategien jüdischer Museen in Deutschland und der Schweiz mit der Corona-Krise	
<i>Darja Alexandra Pisetzki</i>	99
Rhetorik der Corona-Krise: Die Kommunikation des Bundesministeriums für Gesundheit auf dessen YouTube-Kanal	
<i>Markus Watzl</i>	109
Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown	
<i>Nadine Kulbe</i>	121
Fear and Hoarding in Las Coronas. Krisenvorbereitung der Prepper-Szene in Zeiten der Covid-19-Pandemie	
<i>Konstantin Mack</i>	137
Trostlose Protokolle oder Zeitzeugnisse einer Krise? Diaristische Schreibverfahren in Zeiten von Covid-19	
<i>Anna-Christina Chatzinikolaou</i>	151
Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie	
<i>Marcella Fassio</i>	165
Bill Gates, Impfungen und die New World Order. Verschwörungstheorien zu Covid-19 in sozialen Medien	
<i>Martin Tschiggerl</i>	177
PandeMEME. Digitales Storytelling in Corona-Memes als Seismograf soziokultureller Konflikte	
<i>Laura Niebling und Manuel Trummer</i>	193

II Popkultur

Pandemien in der Popkultur. Distanz und Nähe der Pandemieerfahrung	
<i>Arno Görgen und Eugen Pfister</i>	213
Dancing »Typhoid Mary« – zum Corona-Beat	
<i>Dave Schläpfer</i>	233
Pandemische Musikvideoräume: Eine Typologie	
<i>Maximilian Jablonowski und Johannes Springer</i>	247

Adlerssons und Inkognito Spastikos YouTube-Musikvideo Corona. Pandemie zwischen Panoptismus und Pesttanz <i>Christoph Seelinger</i>	267
»Loads of love to all the Roadburn family«. Gemeinschaftsbildung auf einem virtuellen Festival während der Covid-19-Pandemie <i>Lena Möller</i>	277
Pflegekräfte zwischen Popstars und Superhelden – Handlungsdimensionen und ihre Medialisierung <i>Lena Stange und Markus Stange</i>	291
»Pflegehelden« – »Stille Helden« – »Engel«. Zur medialen Darstellung von Pflege während der ersten Welle der Covid-19-Pandemie in Deutschland <i>Karen Nolte und Martina Hasseler</i>	303
Kunst im Dienst politischer Propaganda? Zum Umgang mit »Corona-Held:innen« in der chinesischen Popkultur <i>Cornelia Bogen</i>	319
Gemeinsam durch die Pandemie: Inszenierung und Funktionen japanischer Idole in Krisenzeiten <i>Steffi Rehfeld</i>	357
Zwischen Virus und Viral: Kōji Suzukis Ring-Trilogie und die mediale Dimension der Pandemie <i>Kerstin Borchhardt</i>	371
Krankheit zur Evolution. Der Planet der Affen und das Potenzial der pandemischen Zoonose <i>Mira Shah</i>	383
Social-Distancing-Champions, die Angst vor dem Unbekannten und die Hoffnung auf Heilung: Die Inszenierung von Pandemie im X-Men-Universum <i>Josefa Much</i>	397
Pandemien in der Science-Fiction: Star Trek: Voyager und die Darstellung der Vidiianer <i>Rebecca Haar</i>	417
(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezeptionsforschung als historischer Zugang <i>Abelina Junge und Max-Constantin Stecker</i>	429

Pandemie im Weltraum. Das MMO <i>EVE Online</i> und der wandelnde Umgang mit imaginierten und realen Pandemien	
<i>Gernot Hausar und Stefan Donecker</i>	443
Historische Pandemien in populären digitalen Spielen. Die Spanische Grippe in <i>Vampyr</i>	
<i>Ulli Engst</i>	459
Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität	
<i>Emily Brockmann und Philipp Söchtig</i>	469
Das Virus als Gamemechanik – erste Annäherungen	
<i>René Bauer und Hiloko Kato</i>	487
Autor:innenverzeichnis	503