

Inhalt

Carsten Gansel / José Fernández Pérez Der »Störfall Pandemie« und seine Folgen – Vorbemerkungen	9
I	
Michael Meyen Das System der Leitmedien als Profiteur und Verlierer der Corona-Störung	23
Detlef Stapf Mediale Konstruktion als Störungsverstärkung	41
Hauke Ritz Die Coronapandemie als ein Krisenphänomen der Neuzeit	51
Lothar Schneider Natur stört! Schwierigkeiten mit einem Gegenstand und einer Krise . . .	71
Daniela Dahn Grundimmunisiert gegen den Mangel an Daten und an Gewissheiten – Die Ausgrenzung der Ungeimpften war ein Schock für die Betroffenen	87
Thomas Findeiss Es gibt kein neues Normal (Ein paar sehr persönliche Eindrücke aus der Pandemie-Zeit)	95

II

Christina Gansel	
Angstkommunikation in der Corona-Pandemie: Zum Muster einer sprachlich-kommunikativen Praktik	101
Robert Niemann	
Prognostische Propheten? Über das zukunftsbezogene Wahrsprechen im Coronadiskurs	127
Dennis Kaltwasser	
Antidemokratische Sprache	141
Hannah Broecker	
Die Neuvermessung der politischen Landschaft. Störungen und Folge-Störungen der Pandemie	153
José Fernández Pérez	
Zur Stigmatisierung einer Lebensphase – Eine gestörte Adoleszenz unter Corona-Bedingungen und ihre Auswirkungen auf den jugendkulturellen Raum	173
Matthias Braun	
AIDS-»Verschwörungstheorien« und Erzählungen und ihre Folgen in Politik und Kultur	191
III	
Dirk Brauner	
Von Thebens Pest zur Pandemie – Metaphorologie einer globalen Tragödie	205
Hans-Christian Stillmark	
Heiner Müllers letztes Fragment »Krieg der Viren«	227
Carsten Gansel	
Denunziation in Krisenzeiten als systemische Aufstörung? Zu Inszenierungspraktiken eines gesellschaftlichen Phänomens in Literatur und Kunst	235

Monika Hernik	
»Es war nur ein einziges Wort: Verbot« – kindliche Lebenswelten in der Pandemie am Beispiel von Utica Marmons »Das stumme Haus«	267
Caroline Rosenthal	
Was von der Zivilisation übrig bleibt: Postapokalyptische Narrative und die Unvorstellbarkeit der Katastrophe	279
Denis Newiak	
Aus Pandemiefilmen lernen: Wie man Einsamkeit überlebt	293
Stephanie Lotzow	
Ludonarrative Inszenierungen von Pandemien und ihre Rezeption am Beispiel von »The Last of Us« (2013) und »Plague Inc.: Evolved« (2012)	309
Beiträgerinnen und Beiträger	331