

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 Uticha 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