

Arno Görge, Tobias Eichinger, Eugen Pfister (Hg.)

SUPER- SPREADER

Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie



[transcript] + Medical Humanities

Aus:

Arno Görgen, Tobias Eichinger, Eugen Pfister (Hg.)
**Superspreader – Popkultur und mediale Diskurse
im Angesicht der Pandemie**

April 2024, 512 S., kart., 84 Farbbabb., 18 SW-Abb.

58,00 € (DE), 978-3-8376-7197-1

E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation

PDF: ISBN 978-3-8394-7197-5

Als die Covid-19-Pandemie im Frühjahr 2020 ausbrach, konnte die mediale Kommunikation an bereits vorhandenes Wissen, Narrative und ein Bilderreservoir anknüpfen, die aus der populärkulturellen Auseinandersetzung mit ansteckenden Krankheiten und Seuchenkatastrophen stammen: In zahllosen Comics, Spielfilmen, TV-Serien und digitalen Spielen werden bereits seit Jahrzehnten Diskurse von Ansteckung und Abschottung, von kollabierenden Gesundheitssystemen und gesellschaftlichen Ausnahmezuständen konstruiert, kommuniziert und konsumiert. Die Beiträger*innen bieten eine breit gefächerte aktuelle Topografie des popkulturellen Wissens um Pandemien in ihren medial-diskursiven Erscheinungsformen – und helfen so, das kulturelle Gedächtnis zum Thema zu bewahren.

Arno Görgen, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Seine Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, die Medikalisierung digitaler Spiele sowie Systemtheorie und Ideengeschichte.

Tobias Eichinger ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrkoordinator am Institut für Biomedizinische Ethik und Geschichte der Medizin an der Universität Zürich. Seine Forschungsinteressen konzentrieren sich auf ethische Fragen zur Identität der Medizin, zum Gesundheitsbegriff sowie auf Fragen der Ethik-Lehre in der Medizin und zum Verhältnis von Film und Medizin.

Eugen Pfister ist Historiker und Politikwissenschaftler und leitet das SNF-Sinergia-Forschungsprojekt »Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000« an der Hochschule der Künste Bern. Er hat zur Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert, ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises »Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele« und lehrt und forscht zur Geschichte in und von digitalen Spielen.

Weitere Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/978-3-8376-7197-1

© 2024 transcript Verlag, Bielefeld

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 Schlöpfer</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 <i>Ring</i>-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: <i>Star Trek: Voyager</i> und die Darstellung der Vidiianer	
<i>Rebecca Haar</i>	417
(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezensionforschung 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

Superspreader: Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie

Eine Einleitung

Arno Görgen, Tobias Eichinger und Eugen Pfister

Wir befinden uns im Jahr 2024. Seit über vier Jahren lässt die Covid-19-Pandemie der Welt den Atem stocken. In Zeiten globalisierter Digital-Kommunikation in Echtzeit ist die Krise nicht nur global, sie ist mediales Großereignis, an dem nahezu die gesamte Weltbevölkerung gleichzeitig teilhat. Dabei steht die Kommunikation dieses Massenphänomens – unter dem populären Label »Corona« – vor einer besonderen medialen Herausforderung: Die Infektionsgefahr durch das neuartige Virus lässt sich nicht so einfach darstellen und ist dementsprechend auch schwierig in massenmedial vermittelten Bildern und Phrasen verständlich zu machen. Anders als etwa bei der Berichterstattung zu den Anschlägen auf das World Trade Center vor nunmehr über zwanzig Jahren gibt es diesmal (zunächst) keine »ikonischen« und vor allem unmittelbar decodierbaren Bilder und Chiffren, die den Problemkomplex der Coronavirus-Krise schnell und unmissverständlich illustrieren und kommunizieren. Der Großteil der weltweit verbreiteten Krisenbilder zeigt vielmehr mittelbare Folgen und Effekte des eigentlichen Geschehens: 2020 waren es die ungewohnt leeren Straßen und Regale, geschlossene Grenzen, Masken und Schutzanzüge, Leichenwagen und Särge, ein Jahr später waren es Menschenschlangen vor Impfzentren und Demonstrationen gegen die Corona-Maßnahmen. Diese Motive sprechen nicht unmittelbar für sich, insofern sie zunächst nicht zwingend auf eine pandemische Ursache zurückzuführen sind, ihre katastrophische Kausalität lässt sich nicht an ihrer Oberfläche erkennen und ablesen, ist vielmehr erklärungsbedürftig, muss verstanden und akzeptiert werden. Damit stehen nicht nur Wissenschaftler:innen plötzlich im Zentrum der medialen und politischen Aufmerksamkeit. Auch der jeweiligen medialen Rahmung der vielfältigen Verbreitungsformen der Kriseninformationen kommt eine enorme Bedeutung zu. Fragen der Glaubwürdigkeit, der Seriosität und Unabhängigkeit der Berichterstattung rücken ins Zentrum einer oft kritischen bis misstrauischen Wahrnehmung. Stimmen und Quellen, die sich als »wahrhaftigere« Alternativen zu den etablierten Medien präsentieren, suchen ihr Publikum verstärkt über die sozialen Medien und auf Wegen, die bisher vornehmlich der Kommunikation über Pop, Alltagskultur und andere eher unpolitische Themen

gewidmet waren. Gleichzeitig wurde »Corona« als global präsent und relevantes Phänomen gerade in der digitalen Sphäre schnell Gegenstand popkultureller Verarbeitung, Verfremdung und sinnfreier Spielerei jenseits eines auf Ernsthaftigkeit und Verlässlichkeit bedachten Aufklärungswillens. So formen eigenwillige und kaum überprüfbare Wortmeldungen Einzelner zusammen mit den unzähligen Sondersendungen und -berichten in Zeitungen, im TV und online einen äußerst heterogenen medialen Bilder-, Wort- und Nachrichtenstrom aus seriösen Hintergrundinformationen, Opferstatistiken, leicht verdaulichen Illustrationen, Fake News und Verschwörungstheorien. Zusätzlich dazu entfalten durch Messengerdienste verbreitete Memes und Meinungen hier diskursive Durchschlagskraft und gestalten so den öffentlichen Diskurs und das Wissen um Covid-19 mit.¹

Zugleich baut die mediale Kommunikation von (neuen) Informationen zu Covid-19 auf bereits vorhandenem Wissen, Narrativen und einem Bilderreservoir auf, die sich zu großen Teilen aus dem sozialen Gedächtnis der populärkulturellen Auseinandersetzung mit ansteckenden Krankheiten und Seuchenkatastrophen speisen. In zahllosen Comics, Spielfilmen, TV-Serien und digitalen Spielen werden seit Jahren und Jahrzehnten Diskurse von Ansteckung und Abschottung, von Epi- und Pandemien, von kollabierenden Gesundheitssystemen, vom Aussetzen des öffentlichen Lebens und gesellschaftlichen Ausnahmezuständen konstruiert, kommuniziert und konsumiert. Mit dem Ausbruch und der globalen Verbreitung des realen Infektionsgeschehens erlebten fiktionale Pandemieszenarien und Darstellungen viral verursachter apokalyptischer Visionen eine unerwartete Hochkonjunktur. So ist es kein Zufall, dass in der ersten Welle der Corona-Pandemie im Frühjahr 2020 einschlägige Hollywoodfilme wie *Contagion* (2011) und *Outbreak* (1995) die Hitlisten von Streamingdiensten anführten, Fernsehdokumentationen zu Robert Koch und Louis Pasteur wiederholt wurden und beinahe vergessene Überlieferungen wie »O Du lieber Augustin«, ein Wiener Volkslied, das vom Pestausbuch Ende des 17. Jahrhunderts erzählt, zurück an die Oberfläche des alarmierten öffentlichen Bewusstseins geholt wurden. Überhaupt knüpft das unüberschaubare, sich ausbreitende und stetig wandelnde Netzwerk an popkulturellem Wissen seinerseits an historische Diskurse und das kollektive Gedächtnis an, um unbekannte und bedrohliche neue Erfahrungen verständlich zu machen, und sorgt so für eine zeithistorische Rückkopplung der aktuellen Krise. Mindestens ebenso spannend wie die erfolgreichen Abrufungen des kollektiven Gedächtnisses sind aber auch die erfolglosen: Gerade das fast völlige Fehlen einer (populär-)kulturellen Verarbeitung der Spanischen Grippe zeigt heute in aller Deutlichkeit die Möglichkeit des Vergessens. Dabei gleichen viele der aktuellen Reaktionen auf die Pandemie jenen des vergangenen Jahrhunderts: Quarantäne, Hygienekampagnen gegen offenes Husten, Abstandsgebote und Kontaktverbote sowie Anleitungen

1 Eng damit verbunden und sich parallel dazu entwickelnd ist auch die Einbettung von Technologien in diese Krise, »dieser Punkt [wird] in der Coronakrise vor allem dann relevant, wenn es darum geht, in Technologien ein pandemisches Wissen über Übertragungswege oder -wahrscheinlichkeiten, Abstände, Inzidenzen und Immunitäten einzuschreiben. In dieser Perspektive handelt es sich bei Technologien nicht bloß um materielle Dinge: Das Materielle ist immer auch Ergebnis eines Vergegenständlichens des Sozialen, das der Fabrikation von Dingen zugrunde liegt und sich aus den Bedarfen einer stetig sich transformierenden Sozialwelt ergibt.« (Krämer et al. 2022: 10)

zum selber Schneiden von Mund-Nasen-Masken. Und auch die Formen der grafischen Aufbereitung der Daten und Statistiken, der Infektionszahlen und Inzidenzwerte, die die Wahrnehmung, das Verständnis und den Umgang mit der Corona-Krise bis heute bestimmen, greifen zurück auf bekannte Bild-Schemata und Ikonografien *made in Hollywood*. Landkarten, auf denen in alarmierenden Farbtönen Verlauf und Geschwindigkeit der Virusausbreitung abzulesen sind, haben aus ihrem ursprünglichen Habitat eines fiktionalen *situation rooms*, gewissermaßen einer Kommandozentrale der filmischen (und meist militärischen) Seuchenbekämpfung, auf reale News-Webseiten und in offizielle Nachrichtensendungen gewechselt, prominent platziert und sofort dechiffrierbar aufgrund eines cineastischen Wiedererkennungseffekts.

In kaum einem Motiv der neuen und neu angeeigneten Corona-Rhetorik aber kulminierte die popkulturell infizierte Zuspitzung der medialen Berichterstattung deutlicher als in der Figur des *Superspreaders*². Ein unglückseliges Individuum, das, ohne es (zunächst) selbst zu bemerken, in kurzer Zeit zum Ursprung und Knotenpunkt vielfacher, im doppelten Sinne viraler Übertragung und sich rasch und multipel fortsetzender weiterer Übertragungen des tödlichen Erregers wird, wurde treffsicher und prägnant mit einem Label aus der Welt der übermenschlichen Heldenfiguren versehen. Das Subjekt, das den Virus nicht nur »normal« verbreitet, indem es eine oder nur wenige andere Individuen an einem identifizierbaren und überschaubaren Ort infiziert, sondern durch hohe Mobilität und eine große Anzahl verschiedener Kontakte in kurzer Zeit so viele andere Menschen ansteckt, dass dies auch von hochentwickelten Contact-Tracing-Systemen kaum mehr nachvollzogen werden kann, diese Person wird zum *Superspreader*. Vielleicht ist auch das kein Zufall, dass nach gut zwei Jahrzehnten eines außergewöhnlichen Booms der Superhelden-Filme und -Comics die Marke des Seuchen-Superschurken so einschlägig Verwendung und Verständnis findet. Die komplexe und das alltägliche Verständnis überfordernde Dynamik einer exponentiellen Verbreitung wird (vermeintlich?) kurz und knapp und klar auf den Punkt gebracht, indem die Erzähllogik und martialisches Drastik einer Mann-gegen-Mann-Konfrontation des Superhelden mit dem Superschurken unausgesprochen aufgerufen wird. Dabei wäre es sicher zu weit gegriffen, diese beinahe mythische Konstellation von Gut gegen Böse, die nicht nur im klassischen Western archetypische Ausprägungen findet, in der Position des glücklosen Virusträgers und -verbreiters samt seinem verhängnisvollen Beitrag zur Verseuchung der Welt wiederfinden zu wollen. Der Superspreader ist eben kein Superschurke, dazu fehlen allein schon die zerstörerische Intention und gewalttätige Rücksichtslosigkeit, welche als unverzichtbare Merkmale eines alle und alles auslöschen wollenden Antagonisten gelten müssen; das Superspreader-Label aus der Corona-Kommunikation dient vielmehr retrospektiv aufklärerischen Zwecken und markiert das nachträgliche Identifizieren eines zwar unbewusst, aber entscheidend agierenden Verbreitungsfaktors. An dieser kraftvollen und dennoch doppeldeutigen Invasivität des *Superspreaders*, seiner unintendierten, aber ubiquitären Verbreitung eines Pathogens, orientiert sich daher auch der Titel dieses Bandes: Wir können uns als Gesellschaftsteilnehmer:innen der Popkultur und der weiteren medialen Arenen gar nicht entziehen und sind gewollt oder ungewollt ihrem

2 Wir benutzen in diesem Fall bewusst den ungegenderten Begriff, da er als solcher geradezu emblematischen Charakter bekommen hat.

Output ausgeliefert. Tagtäglich werden wir mit ihren Wissensfragmenten infiziert und übertragen dieses Wissen weiter an unsere Nächsten.

Wie sich an der Figur des Superspreaders exemplarisch veranschaulichen lässt, sind in der medialen Kommunikation der Covid-19-Pandemie vielfältige Wechselwirkungen und Bezugnahmen zwischen popkulturell vorgeprägten Bildern und Erzählungen einerseits und real präsentierten Szenarien und Erklärungsmustern zu beobachten. Während die Berichterstattung also auf einen reichen Fundus an Narrativen und Visionen aus der Unterhaltungsliteratur, dem Genre-Kino und Gaming-Welten zurückgreifen kann, existiert mittlerweile eine Vielzahl an unterschiedlichsten Zeugnissen, wie sich die Pandemie mitsamt den anhaltenden Einschränkungen des öffentlichen, aber vor allem auch des kulturellen Lebens in den jeweiligen Bereichen popkultureller Produktion und Reflexion niederschlägt. Gerade primär digital operierende Aufarbeitungs- und Darstellungsweisen haben hier schnell das aktuelle Geschehen aufgegriffen und gewissermaßen live kommentierend zum Gegenstand ihrer notgedrungen medial adaptierten Kreativität gemacht.

All diesen Reflexionen wohnt dabei auch ein politischer Gestus inne. Wie Priscilla Wald schreibt:

Apocalyptic narratives – of outbreaks or weather-related disasters – show how anxieties surrounding geopolitical transformation find expression in the more dramatic scenarios of species-threatening events. As these stories titillate us, they shape experience: who, what and where a culture locates its threats, its definitions of ›us‹ and ›them‹, its response to other cultures and to the planet. (Wald 2021: xvii)

In dem vorliegenden Sammelband soll eine erste Topografie des popkulturellen Wissens um Pandemien und deren Verknüpfungen mit der Covid-19-Krise in ihren medial-diskursiven Erscheinungsformen nachvollzogen werden. Essays und akademische Auseinandersetzungen aus den Bereichen der Kultur- und Geschichtswissenschaften, der Kunst-, Film- und Medienwissenschaften, der Medical Humanities, der Medizingeschichte und -ethik, der Politik- und Gesellschaftswissenschaften und der Public Health nähern sich dem skizzierten Sachverhalt auf theoretischer, historischer wie auch phänomenologischer Ebene und bieten damit einen synchronen wie diachronen Blick auf Seuchen- und Pandemiediskurse, der zeigt, dass die Seuche schon lange in allen Kulturen präsent ist und auch diese aktuelle Corona-Pandemie auf lange Sicht allenfalls ein Kapitel von vielen in der popkulturellen Tradierung von Krankheit darstellt.

Uns Herausgebern, aber auch den Autor:innen wurde im Verlauf der Pandemie schmerzlich bewusst, dass der vorliegende Sammelband selbst bereits ein Zeitzeugnis darstellt. Er ist sowohl in seinen einzelnen Beiträgen wie auch in seiner Gesamtkonzeption eine analytische Reaktion auf das erste Jahr der Corona-Pandemie und verortet diese zwar in einer langen Tradition von medialen und kulturellen Umgangsformen mit Krankheit im Allgemeinen und Pandemien im Speziellen. Entgegen den anfänglichen Erwartungen schlug die Pandemie jedoch Welle um Welle, und immer noch ist sie – im Frühjahr 2024 angekommen – nicht komplett aus unserem Alltag verschwunden. Mit jeder Welle veränderten sich auch die öffentlichen, medialen Diskurse, die sozialen Wandlungsprozesse und der kulturelle und politische Umgang mit Covid-19. So bieten

die hier versammelten, primär das erste Covid-Jahr 2020 verhandelnden Beiträge in Auseinandersetzung mit bestehenden Tradierungen und Diskursen der Pandemie vielfältige Ausgangspunkte für eine kritische postpandemische bzw. epidemische Reflexion und Fortschreibung. Diese Aufgabe obliegt nun den Leserinnen und Lesern unseres Bandes. Mit dessen Zeitzeugenschaft geht auch einher, dass sich in den vielen Facetten, die hier aufgezeigt werden, ein überwiegend deskriptiver Gestus wiederfindet. Wir meinen und hoffen, dass gerade diese Zeitgebundenheit auf ihre Weise anregend wirkt.

Die Beiträge im Sammelband

Pandemien sind mediale Großereignisse, die auf unterschiedlichste Weise die Gesellschaften spiegeln, innerhalb derer sie stattfinden. Um diesem hochkomplexen Konglomerat unterschiedlichster Textgattungen, Akteure, Motivationen und historischer Kontexte von Pandemie eine sinnhafte Ordnung zu geben, haben wir uns dazu entschlossen, die Pandemie als mediales Phänomen zunächst entlang ihrer medialen Orte in solche Beiträge zu trennen, die eher **mediale Diskurse** aufgreifen, die die Faktualität der Pandemie als solche thematisieren (und damit auch bestimmte Coping-Strategien im Umgang mit Pandemien anbieten), und solche, die Verhandlungen von Pandemien als kreative Anlässe zur (Teil-)Fiktionalisierung im Rahmen von **Popkultur** verstehen.

Jede Pandemie hinterlässt ihre visuellen Spuren in Gesellschaften. Immer wieder stellt sich dabei die Frage nach der **Abbildbarkeit von Pandemien**. Dieser Frage soll daher einleitend nachgegangen werden. So spürt **Mona Leinung** in ihrem Beitrag »Das Überleben der Bilder oder Ikonografie einer Krankheit« die Narrative auf, die den 2021 kursierenden medialen Repräsentationen der Corona-Pandemie eingeschrieben sind. Das Fehlen eines Schlüsselbildes, das sich als unauslöschliches Beispiel der Krise in das kollektive Bildgedächtnis der Gesellschaft schreibt, nimmt die Autorin zum Anlass, die Corona-Pandemie auf ihre visuelle Struktur hin zu befragen und die ikonografische Kohärenz der vielen »vorbeischlitternden« Fotografien in den Medien zu diskutieren. Einen Ersatz für dieses Schlüsselbild scheint insbesondere die Corona-Pandemie in sich rund um die Uhr den Ereignissen anpassenden statistischen Visualisierungen gefunden zu haben. In »Die ›Corona-Toten‹ im Liveticker der *BILD* – tägliche Pegelmeldungen einer würdelosen Metapher« analysiert **Thomas Bein** den von der *BILD*-Zeitung bei Ausbruch der Pandemie im Onlineformat angebotenen *Corona-Radar*. Die ständig aktualisierte Meldung der *Corona-Toten* sei ein modernes Spektakel der Todes-Verdrängung, das durch abstrakte Massenansagen den Tod zu einer würdelosen Metapher herabsetzt, das *metaempirische* Geheimnis des Todes verkommen lässt und einen medialen *danse macabre* aufführt. Solche Visualisierungen haben ebenfalls historische Rückbezüge und/oder Tradierungen, die sogar aus dem Bereich der Popkultur erweisen. In ihrem kritisch-kartografisch inspirierten Beitrag »Imaginarios der (Rück-)Eroberung: Pandemiekarten in journalistischen Medien« beschäftigt sich **Giulia Montanari** mit journalistischen Pandemiekarten, die seit Beginn der Covid-19-Krise unseren täglichen Newsfeed begleiten. Sie stellt dabei die Frage, inwiefern diese Karten Assoziationen mit einem filmischen Szenen-Sujet aus Katastrophenfilmen herstellen, in dem Held:innen Karten nutzen, um (nationalstaatliche) Territorien zurückzuerobern. Auch **Elmar Sander** schreibt in

seinem Beitrag über »Infografiken als epistemische Vermittler in epidemischen Zeiten« und schlägt dabei einen Bogen zu frühen Pionierinnen und Pionieren der Datenvisualisierung. Seine These: Keine große Krise der Menschheitsgeschichte ist derart durch den Einsatz von Infografiken geprägt gewesen wie die Covid-19-Pandemie. Angesichts zunehmender globalsystemischer Risiken könnte das ein Vorgeschmack auf die wachsende Relevanz von Datenvisualisierung und Datenkompetenz sein. Weiter vertieft wird diese Analyse von **Christoph Ernst**. Unter Rückgriff auf theoretische Ansätze zur Analyse von Daten- und Informationsvisualisierungen sowie ihren Interfaces analysiert er in »Futures of Covid-19 – Zukünfte in Daten- und Informationsvisualisierungen der Corona-Krise« zwei verschiedene interaktive Webseiten zur Corona-Pandemie. Im Fokus steht dabei die Frage, wie auf diesen Webseiten mögliche zukünftige Entwicklungen der Pandemie visualisiert werden und welche Konsequenzen sich daraus für die Medialität der vermittelten Botschaft ergeben. Aus soziologischer Perspektive untersucht **Silke Müller** in ihrem Beitrag »Bilder und die Vermittlung des Unsichtbaren. Virus-Bilder zwischen Pop und Realität« zwei massenmedial verbreitete und weltweit bekannte Bilder des SARS-CoV-2, des Coronavirus, der US-amerikanischen Centers für Disease Control, CDC. Mithilfe des Verfahrens der Segmentanalyse zur interpretativen sozialwissenschaftlichen Analyse von Bildern geht sie der Frage nach der soziokulturellen Bedeutung der Bilder nach. Was zeigen die Illustrationen des Coronavirus für wen in welchen Kontexten? Deutlich wird im Zuge der Analyse, dass die untersuchten Bilder aus komplexen soziotechnischen Erzeugungsprozessen hervorgegangen sind. Besonders interessant ist an den Bildern ihr auf den ersten Blick überaus uneindeutiges Wirklichkeitsverhältnis. Silke Müller zeigt mit ihrer Analyse, dass die Bilder das Virus nicht einfach abbilden, sondern es, so lässt sich mit Lorraine Daston und Peter Galison festhalten, *präsentieren*. Dabei changieren die Bilder als Illustrationen zwischen schillernder popkultureller Imagination und nüchternem naturwissenschaftlichem Realismus.

Auf vielfache Weise mussten nicht nur unzählige Informationen aufbereitet, vermittelt und auch verstanden werden, sondern es musste auch mit der Krise umgegangen werden. **Öffentliche Einrichtungen während Covid-19** suchten dabei wie nie zuvor den Zugang zu den Bürger:innen. **Darja Alexandra Pisetzki** richtet in »Kultur fürs Wohnzimmer – Umgangsstrategien jüdischer Museen in Deutschland und der Schweiz mit der Corona-Krise« ihren Blick auf den öffentlichen Raum des Museums und dessen Adaption an die Lockdowns der Covid-19-Pandemie. So verlagerten einige jüdische Museen im Zuge des europaweiten Lockdowns ihre Vermittlungsarbeit auf Online-Plattformen und Social Media, um auch weiterhin ein möglichst breites Publikum zu erreichen. Dabei sind Online-Projekte entstanden, die speziell die jüdische Erfahrung und Perspektive auf die Corona-Krise widerspiegeln. Besonders die Gesundheitssysteme wurden einer nie gekannten Informationsnachfrage ausgesetzt. In Deutschland waren während der Corona-Pandemie Gesundheitsminister Jens Spahn und sein Referat für die Kommunikation der Krise verantwortlich. Dabei wurde nicht nur eine Rhetorik verwendet, die man aus Kriegs- und Katastrophenfilmen kennt, sondern auch das Ministerium nutzte neue Möglichkeiten der audiovisuellen Kommunikation. In seiner Analyse »Rhetorik der Corona-Krise: Die Kommunikation des Bundesministeriums für Gesundheit auf dessen YouTube-Kanal« betrachtet **Markus Watzl** die unterschiedlichen Formate, die das BMG

als Content für diese Plattformen kreierte und wodurch sich diese auszeichnen. Demgegenüber versuchten auch private Akteure, Umgangsformen mit Corona zu finden. Diese **Coping-Strategien** wurden dabei auf vielfältige Weise medial vermittelt. Der auf den Corona-Lockdown im März 2020 folgende Umzug vieler Arbeitnehmer:innen ins #Homeoffice fand beispielsweise seinen Niederschlag rasch in den sozialen Medien. Gepostet wurden allerdings immer wieder die gleichen Arrangements: Schreibtische mit Laptops, Schreibutensilien, Tassen, aber auch ungewöhnliche Objekte, die für die Arbeit im #Homeoffice mit neuen Funktionen versehen wurden. **Nadine Kulbes** Beitrag »Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown« geht in diesem Zusammenhang der Frage nach, welche Informationen hier vermittelt werden und welche Aussagen zum Verhältnis von Normalität und Ausnahme, privatem und öffentlichem Leben sich anhand der Postings treffen lassen. In seiner Untersuchung »Fear and Hoarding in Las Coronas. Krisenvorbereitung der Prepper-Szene in Zeiten der Covid-19-Pandemie« beschäftigt sich **Konstantin Mack** mit Prepper:innen, deren Praktiken der privaten Vorratshaltung mit dem Beginn der Corona-Pandemie einen regelrechten Aufschwung erlebten. Mit digital-ethnografischen Methoden kann deutlich gemacht werden, wie sich die Prepping-Community einerseits durch die Pandemie bestätigt fühlt und andererseits mit ihren Narrativen von Individualität und Eigenverantwortung schon seit Jahren anschlussfähig an neoliberale Entwicklungen ist. **Anna-Christina Chatzinikolaou** untersucht in ihrem Beitrag »Trostlose Protokolle oder Zeitzeugnisse einer Krise? Diaristische Schreibverfahren in Zeiten von Covid-19« autobiografische Schreibverfahren, welche sich während der sogenannten »ersten Welle« der Corona-Pandemie in der digitalen und analogen Welt verbreitet haben und sich mit den Auswirkungen dieses Ausnahmezustands beschäftigt haben. Dabei fokussiert sie auf die literarischen Experimente deutschsprachiger Autor:innen und versucht zu analysieren, weshalb bei der schriftlichen Verarbeitung der gegenwärtigen Geschehnisse so häufig auf die Tagebuchform zurückgegriffen wird und welche Relevanz die sogenannten »Corona-Tagebücher« für die Gesellschaft und für den Literaturbetrieb haben. Die Auswirkungen der Corona-Pandemie und der Umgang mit diesen wurde vor allem in den ersten Wochen in den sozialen Medien verhandelt – so auch auf Instagram und YouTube. Zentral war und ist dabei die Thematisierung von Self-Care und Achtsamkeit. Auffällig sind hier die wiederholten Fragen zum einen danach, wie in dieser Krisenzeit Selbstfürsorge betrieben, zum anderen, wie die Zeit der Isolation sinnvoll genutzt werden kann. Anhand ausgewählter Social-Media-Auftritte deutschsprachiger Influencerinnen auf Instagram und YouTube untersucht **Marcella Fassio** in »Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie«, welche Praktiken des Selbst angesichts der Corona-Krise auf Social-Media-Plattformen verhandelt und vollzogen werden.

Dezidiert als Phänomene von **Social Media** sind auch ihre zunehmende Instrumentalisierung im Kontext von Krisen und ihre Funktion als Reflexionsplattform im Angesicht der Krise der Pandemie zu verstehen. Die Covid-19-Pandemie und die unterschiedlichen Maßnahmen zu deren Eindämmung haben so unbestreitbar zu einem Wildwuchs an verschiedensten Verschwörungstheorien in sozialen Medien geführt. **Martin Tschiggerls** »Bill Gates, Impfungen und die New World Order. Verschwörungstheorien zu Covid-19 in sozialen Medien« analysiert theoriegeleitet zwei Plattformen, auf denen diese

verbreitet werden: den Twitter-Account von KenFM und die Telegram-Gruppe von Attila Hildmann. Die untersuchten Kanäle unterscheiden sich zwar in der Radikalität der Verschwörungstheorien, greifen jedoch auf ähnliche Narrative und Feindbilder zurück.

Manuel Trummer und Laura Niebling untersuchen in ihrem Beitrag »PandeMEME. Digitales Storytelling in Corona-Memes als Seismograf soziokultureller Konflikte« das digitale Storytelling zu Corona auf den großen Internetplattformen 9Gag und Reddit. Auf der methodischen Grundlage einer qualitativen Inhaltsanalyse eines Korpus von mehreren hundert Memes arbeiten sie heraus, welche Leiterzählungen die Covid-19-Pandemie im digitalen Raum flankieren. Indem sie Memes dabei als narrative Seismografien kultureller Konflikte verstehen, legen sie offen, wie über den sarkastischen Bildhumor des Internets die reale Pandemie von einer Pandemie von Schuldzuweisungen, Stereotypisierungen und Orientierungsversuchen flankiert wird, die teils auf ältere Traditionslinien zurückgreift.

Wurden bis hierhin Formen des Umgangs und Copings mit und des Berichtens von der Covid-19-Pandemie betrachtet, werden im folgenden Abschnitt des Bandes popkulturelle Betrachtungen von Pandemie fokussiert. Das eine kann dabei nicht ohne das andere bestehen: Wie wir Pandemien im Alltag erleben, wie über sie berichtet wird, steht in dichter Wechselwirkung mit Fiktionalisierungen und künstlerischen Verarbeitungen von Pandemien in der **Popkultur**. Dies wird deutlich in dem einleitenden Beitrag zu diesem Abschnitt von **Arno Görgen und Eugen Pfister**: In »Pandemien in der Popkultur. Distanz und Nähe der Pandemieerfahrung« wird nah am Objekt der Pandemiefiktionen gezeigt, wie diese »prä Corona« eher als allegorisches Instrument zur Gesellschaftskritik in Erzählungen Ängste und Konflikte von Gesellschaften Substanz gaben, diese Form jedoch durch Corona, zumindest vorübergehend, fast schon deskriptiven, dokumentierenden Erzählweisen weichen mussten und auch ältere Pandemiefiktionen im Lichte von Covid neu interpretiert wurden.

Ein oftmals unterbeleuchtetes Feld dieser Fiktionalisierungen von Pandemie untersuchen die Autoren des Abschnittes **Pandemie und Musik**. **Dave Schläpfer** geht in »*Dancing Typhoid Mary* – zum Corona-Beat« der Reaktivierung alter Wissensbestände im Zuge der Covid-19-Pandemie nach. So war länderübergreifend mit einem Male wieder markant häufiger von »Typhoid Mary« die Rede. Auch die Stunde alternativer Bands schlug: Zeitnah entstanden Erzeugnisse, die auf den historischen Fall der Typhoid Mary – der Übername für eine selbst immune Typhus-Überträgerin im New York des frühen 20. Jahrhunderts – oder andere damit stärker oder schwächer zusammenhängende Kontexte referieren und diese Elemente teils konkret mit Corona verknüpfen. Mit der Materialisation als Songs werden die Erzählungen im Feld von Pandemie und Ansteckung körperlich unmittelbar fühl- und erfahrbar. In ihrem Text »Pandemische Musikvideoräume: Eine Typologie« betrachten **Maximilian Jablonowski und Johannes Springer** die fundamentalen Veränderungen von Raumerfahrungen und -wahrnehmungen. Zahlreiche Musikvideoclips sind hochgradig flexible und sensible Medien ästhetischer Reflexion gesellschaftlicher und kultureller Umbrüche. Als solche haben sie die pandemischen Alltage und Bildwelten aufgegriffen, ihre emotionalen Tonalitäten erprobt sowie ihre Widersprüche und Widerstände erfahrbar gemacht. In seinem Artikel »Adlerssons und Inkognito Spastikos YouTube-Musikvideo *Corona*. Pandemie zwischen Panoptismus und Pesttanz« unterzieht **Christoph Seelinger** das Musikvideo »Corona« der umstrittenen

YouTuber Adlersson und Inkognito Spastiko einer semantischen und ästhetischen Feinanalyse. Jenseits der ostentativ zur Schau gestellten Provokationslust dieser beiden Exponenten einer spezifischen Form des Internet-Nischenhumors sollen (implizite) Verbindungen zwischen Songtext/Musikvideo und klassischen Pandemie- und Pesttanz-Narrativen nach Michel Foucault und Antonin Artaud aufgezeigt werden. **Lena Möller** nimmt in ihrem kulturwissenschaftlichen Beitrag aus dem Bereich der Populärkulturforschung das niederländische *Roadburn Festival* als virtuellen Treffpunkt während der Covid-19-Krise in den Blick. Auf der Basis einer internetethnografischen Erhebung wird in »Loads of love to all the Roadburn family« nachvollzogen, wie Fans und Veranstalter ein Festival in einer Facebook-Gruppe ins Leben riefen und dabei einen virtuellen Raum ausgestalteten, in welchem durch routinierte Tätigkeiten und damit verknüpfte emotionale Erfahrungen Prozesse der Vergemeinschaftung sichtbar werden.

Um Heldenkonstruktionen, genauer »**Helden**« der Pandemie zirkuliert der nächste Abschnitt. Besonders interessant sind hier unterschiedliche nationale Phänomene und deren Eingebettetsein in politische und kulturelle Strukturen. **Lena Stange und Markus Stange** analysieren zunächst die mediale Darstellung der Pflegekräfte in den ersten Monaten nach Auftreten des Coronavirus in Deutschland. In »Pflegekräfte zwischen Popstars und Superhelden – Handlungsdimensionen und ihre Medialisierung« zeigen sie, wie durch die Zuschreibung popkultureller und heroischer Attribute Pflegende in der Covid-19-Pandemie zu Stars und Helden gemacht wurden. Der Beitrag von **Karen Nolte und Martina Hasseler** analysiert daran anschließend die öffentliche Wahrnehmung von Pflegefachpersonen während der ersten Welle der SARS-CoV-2-Pandemie 2020 und kontextualisiert Zuschreibungen wie »Engel« und »stille Helden« aus geschichts- und pflegewissenschaftlicher Perspektive. **Cornelia Bogen** zeigt in »Kunst im Dienst politischer Propaganda? Zum Umgang mit ›Corona-Held:innen‹ in der chinesischen Popkultur« das Spannungsfeld zwischen dem inoffiziellen Diskurs bloggender Künstler:innen und Internetnutzer:innen und dem patriotischen Diskurs chinesischer Medien auf, die das medizinische Pflegepersonal in popkulturellen Darstellungen als sich aufopfernde Held:innen im Dienste der Nation inszenieren. Die Rekonstruktion des die staatliche Rhetorik kritisierenden und zensierten inoffiziellen Bilddiskurses macht nicht nur die adressierten sozialen Schief lagen sichtbar, die mit der Pandemie erneut zutage treten, sondern verdeutlicht auch, wie autoritäre Regime im Internetzeitalter alte und neue Formen von Propaganda (geschickt) instrumentalisieren. **Steffi Rehfeld** beschreibt schließlich in »Gemeinsam durch die Pandemie: Inszenierung und Funktionen japanischer Idole in Krisenzeiten« auf theoretischer und empirischer Basis die Inszenierungsstrategien japanischer Berühmtheiten während der Corona-Pandemie und leitet daraus ab, welche Funktionen diese Art von Persönlichkeiten innerhalb einer pandemischen Gefahrenlage erfüllen können.

Im Folgenden wird die Konstruktion von Pandemie im Rahmen von **Fiktionalisierungen in Literatur, Film, Serie und Comic** untersucht. In ihrem Beitrag »Zwischen Virus und Viral: Kōji Suzukis *Ring*-Trilogie und die mediale Dimension der Pandemie« untersucht **Kerstin Borchhardt** die Handlung von Kōji Suzukis *Ring*-Trilogie auf die Bedeutung der visuellen Medien für die Ausbreitung einer pandemischen Situation. Zu diesem Zweck wird die komplexe Beziehung zwischen biologischen Viren und viralen Medienphänomenen als unheilvolle Komplizenschaft zur Verbreitung schädlicher Informatio-

nen in der globalisierten Gegenwartskultur analysiert, die nicht nur für das düstere Szenario in Suzukis Romanen, sondern auch für die aktuelle Corona-Pandemie kennzeichnend ist. Für den Wechsel vom Planeten der Menschen zu jenem der Affen ist im Reboot des populären *Planet-der-Affen*-Stoffes seit 2011 eine globale Pandemie verantwortlich, die als »Krankheit zur Evolution« inszeniert wird. Wie **Mira Shas** Beitrag »Krankheit zur Evolution. *Der Planet der Affen* und das Potenzial der pandemischen Zoonose« zeigt, dockt das Reboot damit an Kultur- und Medientheorien des Viralen an und thematisiert im populären Film das anthropozäne, narrative und evolutionstheoretische Potenzial der Zoonose. In der Welt der X-Men werden regelmäßig Themen wie Ausgrenzung, Xenophobie und die Angst vor dem Unbekannten thematisiert; auch in Bezug auf die Corona-Krise finden sich Parallelen und Muster. **Josefa Muchs** Beitrag »Social Distancing Champions, die Angst vor dem Unbekannten und die Hoffnung auf Heilung: Die Inszenierung von Pandemie im X-Men-Universum« beschäftigt sich mit der Fragestellung, welche Handlungsstrategien sich in den X-Men-Comics in Bezug auf das Thema Pandemie feststellen lassen. Mit der Darstellung hochinfektöser Krankheiten und gesellschaftlicher Auswirkungen einer Pandemie im Star-Trek-Franchise beschäftigt sich **Rebecca Haar** in ihrem Beitrag »Pandemien in der Science-Fiction als Keimzelle des Unheimlichen: *Star Trek – Voyager* und die Darstellung der Vidiianer«. Sie zeigt, wie in *Star Trek: Voyager* anhand der Spezies der Vidiianer und der Fresszelle, einer Infektionskrankheit, verschiedene filmische und literarische Gattungen ineinanderfließen, wie Science-Fiction mit Horror vermengt und auf fiktional überformte Wirklichkeitsvorstellungen zurückgegriffen wird. Krankheit wird hierbei als Signum des akzelerierenden gesamtgesellschaftlichen Wandels abstrahiert, das jegliche soziale Sicherheit infrage stellt und das Individuum als verwundbares und verwundetes Wesen inszeniert.

Auch digitale Spiele wenden sich vermehrt Pandemien zu, können sie doch auf spielmechanischer Ebene Prozesse der Pandemie besonders gut abbilden und zugleich auch tradierte Formen der Seuchenerzählung aus Film, Fernsehen, Comic und Literatur vergleichsweise einfach in ihre Erzählungen einbinden. Im Abschnitt **Fiktionalisierungen im digitalen Spiel** beforschen jedoch **Abelina Junge** und **Max Stecker** in ihrem Beitrag »(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezeptionsforschung als historischer Zugang« zunächst den Einfluss der Covid-19-Pandemie auf die Rezeption des Mobile Games *Plague Inc.* aus dem Jahr 2012. Ihre Analyse von 2315 Rezensionen aus dem Google Play Store zeigt, in welcher Weise das Pandemiegeschehen das Verhältnis der Spielenden zum Spiel verändert hat, und arbeitet darüber hinaus den Quellenwert der Rezensionen für künftige historische Untersuchungen heraus. Den weiten Bogen von künstlerisch-kreativer Auseinandersetzung mit Pandemien im Rahmen der Pest und jüngst im Rahmen des Massive-Multiplayer-Online-Spiels *EVE Online* ziehen **Stefan Donecker** und **Gernot Hausar**. Sie beschäftigen sich in »Pandemie im Weltraum. Das MMO *EVE Online* und der wandelnde Umgang mit imaginierten und realen Pandemien« mit realen Auswirkungen dieser Auseinandersetzungen, die von einem besseren emotionalen und praktischen Coping mit der Pandemie bis zu Citizen Science im Kampf gegen Covid-19 im Fall von *EVE Online* reichen können. **Ulli Engst** analysiert in seinem Beitrag die Darstellung der Spanischen Grippe im digitalen Horrorspiel *Vampyr* (2018). Dieses Spiel stellt eines der wenigen Beispiele aus der (aktuellen) Populärkultur dar, in denen die Spanische Grippe von 1918/20 thematisiert wird. Der vorliegende Beitrag

untersucht die Darstellung dieser historischen Pandemie und beschreibt, wie sie auf mehreren Ebenen des digitalen Spiels in Erscheinung tritt, zugleich aber auch verfremdet wird. Er identifiziert die Krankheitsdarstellung sowohl spielmechanisch als auch narrativ als funktionale Störung. **Emily Brockmann und Philipp Söchtig** untersuchen in »Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität« anhand von vier ausgewählten digitalen Spielen die narrativen, spielmechanischen und ästhetischen Merkmale pandemischer Szenarien in der sekundären Realität virtueller Welten und ziehen daraus Rückschlüsse auf die aktuelle Pandemie in der primären Realität. Viren motivieren nicht allein den Plot bzw. das narrative Spielgeschehen digitaler Spiele. Sie besitzen Eigenschaften, die auf grundlegende Weise die ludische Systematik von Spielen per se konstituieren. Im vorliegenden Beitrag »Das Virus als Gamemechanik. Formen und Funktionen infektiöser Ansteckung in Computerspielen« präsentieren **Hiloko Kato und René Bauer** eine erste Annäherung an diese viralen Mechaniken anhand von ausgewählten Beispielen.

An anderer Stelle wurden Krankheitserzählungen auch als »funktionale Störungen« (Görgen 2017: 224) bezeichnet, also als ein Narrativ, das innerhalb einer Erzählung eine bestimmte Funktion erfüllt und dabei auf paradoxe Weise die Verhältnisse von Krankheit und Umwelt umkehrt: Ist in unserer Lebensrealität Krankheit oder eine Pandemie eine Störung mitunter existenziellen Ausmaßes, so kann sie in ihrer fiktionalen Instanziierung das Gerüst sein, das die erzählte Welt, die Handlung, die Figuren etc. erst sinnhaft miteinander verbindet. Im Kontext der Beiträge unseres Bandes stellt sich dabei die – auch nach Lektüre der Einzelbeiträge – noch offene Frage, wo sich der Kippunkt befindet, an dem nicht mehr die Populärkultur der Verarbeitung einer Pandemie dient, sondern die reale Pandemie die Glaubhaftigkeit der popkulturellen Fiktionen zu stützen beginnt. An beiden Punkten des Spektrums ermöglicht das System der Massenmedien einen Umgang mit der Pandemie und vereinfacht in Form von Interdiskursen zum Beispiel in sozialen Medien die allgemeine Generierung einer kollektiven Erinnerung. So erst werden zukünftige Handlungsentscheidungen durch »Geschichte« ermöglicht und gesellschaftliche und subjektive Seuchenerfahrungen werden zu historischem kollektivem, prozeduralem und explizitem Wissen (Pfister/Görgen: 54–55).

Freilich muss bedacht werden, dass jede Kommunikation der Pandemie als einer Krisensituation und einer Störung immer die Reduktion auf eine Repräsentation von Störung bedeutet. Die durch fiktionalisierte, erzählte Pandemien erlebten gesellschaftlichen Irritationen sind in der Folge als »experimentelle Krisenerfahrung« (Koch/Nanz 2014: 99) zu verstehen, die im Vergleich weniger an den Grundfesten gesellschaftlicher Systeme rütteln können, als es beispielsweise bei der Pest, der Spanischen Grippe oder nun der Covid-19-Pandemie der Fall ist. Wir haben es hier mit künstlichen und manchmal auch künstlerischen Repräsentationen von Störungen zu tun, mit ästhetischen Replikationen und Verarbeitungen technischer, soziokultureller und politischer Störungen, deren Ursache im vorliegenden Fall eine Pandemie ist.

Ein weiteres Paradox der Medialisierung der Pandemie neben der Umkehrung von Dysfunktionalität in Funktionalität ist ihre Anerkennung als positive Kraft. So lässt sich doch gerade die Disruption der Normalität immer auch als Chance betrachten, nicht nur neue Perspektiven auf die Gesellschaft zu gewinnen, sondern aus durch die Pandemie

hervortretenden systemischen Fehlern auch Chancen für eine Anpassung gesellschaftlicher Prozesse entstehen zu lassen (Gansel 2013: 31–32).

Andreas Folkers und Il-Tschung Lim verweisen auf drei hegemoniale Modelle des Krisendenkens, »das juridisch-normative Modell – die Krise als Urteil –, das apokalyptisch-geschichtsphilosophische Modell – die Krise als Beginn einer neuen Zeit –, aber auch das medizinische Modell – die Krise als Pathologie« (Folkers/Lim 2014: 64). Diese Modelle hätten lange Zeit sozialwissenschaftliche Betrachtungen von Krisen dominiert und lassen sich tatsächlich auch in vielen unserer Beiträge wiederfinden. Gerade aber evolutionistische und biologistische Konzeptionen von Krisen, die die erwähnte Anpassungsfähigkeit von Systemen aus Störungen heraus in den Fokus nehmen, bieten eine Alternative zu den hegemonialen Modellen, weil es so möglich ist, »jenseits von Evaluation, Therapie und revolutionärer Heilserwartung, sich von der Emergenz sozialer Formen verwundern zu lassen« (ebd.).

Von besonderem Interesse ist hier die mediale und kommunikative Rahmung emergenter oder historischer Pandemien. Die Art der Zuschreibungen ist entscheidend dafür, wie Pandemien, ihre Ursachen und Folgen wahrgenommen werden, und letztendlich, welche Handlungsempfehlungen aus diesen Lesarten gewonnen werden können (Preyer 2013: 21). Hier wird die Pandemie, die Krise schließlich selbst zur Sprache mit einer eigenen Grammatik und Syntax, die es zu lernen gilt. Es ist folglich eine zentrale Aufgabe politischer Bildung, Medienkompetenz in der Lektüre von Pandemien, gleich ob in sozialen Medien oder popkulturellen Fiktionen, auszubilden. Einen ersten Ansatz dazu soll dieser Band bieten.

Literatur

- Gansel, Carsten: »Zu Aspekten einer Bestimmung der Kategorie ›Störung‹ – Möglichkeiten der Anwendung für Analysen des Handlungs- und Symbolsystems Literatur«, in: Carsten Gansel/Norman Ächtler (Hg.): Das ›Prinzip Störung‹ in den Geistes- und Sozialwissenschaften, Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, S. 31–56.
- Folkers, Andreas/Lim, Il-Tschung: »Irrtum und Irritation. Für eine kleine Soziologie der Krise nach Foucault und Luhmann«, in: Behemoth. A Journal on Civilisation, 7 (1), 2014, S. 48–69.
- Görge, Arno: »Funktionale Störungen der Normalität. Krankheit in der Populärkultur«, in: Sascha Bechmann (Hg.): Sprache und Medizin. Interdisziplinäre Beiträge zur medizinischen Sprache und Kommunikation, Berlin 2017, S. 215–238.
- Koch, Lars/Nanz, Tobias: »Ästhetische Experimente. Zur Ereignishaftigkeit und Funktion von Störungen in den Künsten«, in: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, 44 (1), 2014, S. 94–115.
- Krämer, Dennis/Haltaufderheide, Joschka/Vollmann, Jochen: »Technologien der Krise – Ein Deutungsversuch«, in: Dennis Krämer/Joschka Haltaufderheide/Jochen Vollmann (Hg.): Technologien der Krise. Die Covid-19-Pandemie als Katalysator neuer Formen der Vernetzung, Bielefeld: transcript, 2022, S. 7–18.

- Pfister, Eugen/Görgen, Arno: »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte«, in: Arno Görgen/Stefan H. Simond (Hg.): *Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, Bielefeld: transcript, 2020, S. 51–74.
- Preyer, Gerhard: »Irritation – Systemtheoretische Grundlagen«, in: Carsten Gansel/Norman Ächtler (Hg.): *Das ›Prinzip Störung‹ in den Geistes- und Sozialwissenschaften*, Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, S. 15–29.
- Wald, Priscilla: »Preface«, in: Megan de Bruin-Molé/Sara Polak (Hg.): *Embodying Contagion. The Viropolitics of Horror and Desire in Contemporary Discourse*. University of Wales Press, Cardiff, 2021, S. xiii–xviii.