1. Record Nr. UNINA9910861954603321

Titolo	Superspreader - Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie / / hrsg. von Eugen Pfister, Tobias Eichinger, Arno Görgen
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld : , : transcript Verlag, , [2024] ©2024
ISBN	9783839471975 3839471974
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (512 p.)
Collana	Medical Humanities ; ; 15
Soggetti	SOCIAL SCIENCE / Popular Culture
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Superspreader: Popkultur und mediale Diskurse im Angesicht der Pandemie -- I Mediale Diskurse -- Das Überleben der Bilder oder Ikonografie einer Krankheit -- Die »Corona-Toten« im Liveticker der BILD – tägliche Pegelmeldungen einer würdelosen Metapher -- Imaginarios der (Rück-)Eroberung: Pandemiekarten in journalistischen Medien -- Von Florence Nightingale zu »Flatten the Curve«: Infografiken als epistemische Vermittler in epidemischen Zeiten -- Futures of Covid-19 – Zukünfte in Datenund Informationsvisualisierungen der Corona-Krise -- Die Präsentation des Unsichtbaren. Darstellungen des Coronavirus zwischen Pop und Realität -- Kultur fürs Wohnzimmer – Umgangsstrategien jüdischer Museen in Deutschland und der Schweiz mit der Corona-Krise -- Rhetorik der Corona-Krise: Die Kommunikation des Bundesministeriums für Gesundheit auf dessen YouTube-Kanal -- Schreibtische in der Krise. Social-Media-Postings aus dem #Homeoffice als visueller Kommentar zum Corona-Lockdown -- Fear and Hoarding in Las Coronas. Krisenvorbereitung der Prepper-Szene in Zeiten der Covid-19-Pandemie -- Trostlose Protokolle oder Zeitzeugnisse einer Krise? Diaristische Schreibverfahren in Zeiten von Covid-19 -- Selbstfürsorge und Achtsamkeit in der Krise? Social-Media-Narrative der Selbstoptimierung im Zeichen der Corona-Pandemie -- Bill Gates, Impfungen und die New World Order. Verschwörungstheorien zu

Covid-19 in sozialen Medien -- PandeMEME. Digitales Storytelling in Corona-Memes als Seismograf soziokultureller Konflikte -- II Popkultur -- Pandemien in der Popkultur. Distanz und Nähe der Pandemieerfahrung -- Dancing »Typhoid Mary« – zum Corona-Beat -- Pandemische Musikvideoräume: Eine Typologie -- Adlerssons und Inkognito Spastikos YouTube-Musikvideo Corona. Pandemie zwischen Panoptismus und Pesttanz -- »Loads of love to all the Roadburn family «. Gemeinschaftsbildung auf einem virtuellen Festival während der Covid-19-Pandemie -- Pflegekräfte zwischen Popstars und Superhelden – Handlungsdimensionen und ihre Medialisierung -- » Pflegehelden« – »Stille Helden« – »Engel«. Zur medialen Darstellung von Pflege während der ersten Welle der Covid-19-Pandemie in Deutschland -- Kunst im Dienst politischer Propaganda? Zum Umgang mit ›Corona-Held:innen‹ in der chinesischen Popkultur -- Gemeinsam durch die Pandemie: Inszenierung und Funktionen japanischer Idole in Krisenzeiten -- Zwischen Virus und Viral: Kji Suzukis Ring-Trilogie und die mediale Dimension der Pandemie -- Krankheit zur Evolution. Der Planet der Affen und das Potenzial der pandemischen Zoonose -- Social-Distancing-Champions, die Angst vor dem Unbekannten und die Hoffnung auf Heilung: Die Inszenierung von Pandemie im X-Men-Universum -- Pandemien in der Science-Fiction: Star Trek: Voyager und die Darstellung der Vidiianer -- (Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezensionsforschung als historischer Zugang -- Pandemie im Weltraum. Das MMO EVE Online und der wandelnde Umgang mit imaginierten und realen Pandemien -- Historische Pandemien in populären digitalen Spielen. Die Spanische Grippe in Vampyr -- Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität -- Das Virus als Gamemechanik – erste Annäherungen -- Autor: innenverzeichnis

Sommario/riassunto

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.