

Monster. Medienästhetische Erkundungen fiktionaler Schreckensfiguren

Eingabeschluss : 10.01.2026

Lars Grabbe

Das Monströse ist mehr als nur ein ästhetischer Effekt des Grauens. Es stellt ein kulturelles und medienästhetisches Dispositiv dar, in dem sich Ängste, Machtfantasien und das Jenseitige symbolisch verdichten. In Film, Game und Literatur erleben Monstren derzeit eine neue Konjunktur: Von Robert Eggers' *Nosferatu*, Leigh Whannell's *Wolf Man*, Danny Boyle's *28 Years Later* über post-humane Hybride in Videospielen (z.B. *The Last of Us*, *Naughty Dog*) bis hin zu transmedialen Erzählwelten des Horrors am Beispiel des Alien- oder Predator-Franchise reicht das Spektrum zeitgenössischer Schreckensfiguren. Diese aktuellen Inszenierungen stehen im Fokus des geplanten Sammelbands, der das Monster als ästhetische, kulturelle und politische Figur neu beleuchten möchte.

Der Band geht davon aus, dass Monstren nicht nur Angst verkörpern, sondern auch strukturell mit Tod, Auslöschung und Herrschaftsstrukturen verwoben sind. In diesem Sinne lässt sich das Monströse als Nekrokratie sui generis beschreiben – als Herrschaftsform, in der das Tote, das Verdrängte oder das Unheimliche über das Lebendige verschiedenartig regiert. Damit geraten auch Fragen nach der Körperlichkeit, der Grenzverschiebung oder Hybridisierung zwischen Humanem und Nicht-Humanem – sowie nach der ästhetischen Steuerung von Affekten und Imaginationen – ins Zentrum.

Ziel ist eine interdisziplinäre Perspektive, die medienästhetische Analysen mit kulturtheoretischen, psychoanalytischen, phänomenologischen, semiotischen oder posthumanistischen Ansätzen verbindet. Der Fokus liegt dabei auf aktuellen fiktionalen Darstellungen, deren mediale Verfahren, symbolische Ordnungen und affektiven Dynamiken exemplarisch für gegenwärtige kulturelle Imaginationen des Schreckens stehen sollen.

Mögliche thematische Perspektiven:

- Körpergrenzen und Transformation: Monströse Körper, Hybridisierung, Posthumanität
- Nekrokratie und Tod als Herrschaftsdispositiv
- Affekttheorie: Angst, Ekel, Lust im Kontext medialer Inszenierung
- Gender, Queerness und monströse Alterität
- Tiere, Kreaturen, das Nicht-Menschliche im Horror
- Medien des Monströsen: Interface-Ästhetiken, Game Worlds, VR-Erfahrung
- Remakes und Kultfiguren des Horrors: *Nosferatu*, *Alien*, *Predator* u.a.
- Psychoanalytische Dimensionen: Das Unheimliche, Verdrängung, Wiederkehr
- Mythische und religiöse Architekturen des Schreckens
- Ökokritik und das Monster im Anthropozän

- Technomonster: Künstliche Intelligenz, spekulativer Horror, Maschinenkörper
- Philosophien des Monströsen: Phänomenologie, Poststrukturalismus, Ästhetik

Der Band richtet sich an Wissenschaftler: innen aus den Medien-, Kultur- und Literaturwissenschaften, Design- und Bildwissenschaft, Philosophie, Psychoanalyse sowie angrenzenden Disziplinen. Willkommen sind sowohl theoretisch fundierte Einzelanalysen als auch transdisziplinäre, essayistische oder experimentelle Beiträge.

Bitte senden Sie ein aussagekräftiges Abstract (ca. 400–800 Wörter) sowie eine Kurzbiografie (max. 150 Wörter) bis spätestens 10.01.2026 an: l.grabbe@fh-muenster.de. Eine Rückmeldung zur Auswahl erfolgt zügig. Die Beiträge werden bis zum 31.05.2026 eingeschickt.

(Hg. Lars C. Grabbe)

Deadline für Abstracts: 10.01.2026

Einreichung ausgewählter Artikel: 31.05.2026

Quellennachweis:

CFP: Monster. Medienästhetische Erkundungen fiktionaler Schreckensfiguren. In: ArtHist.net, 19.09.2025.

Letzter Zugriff 23.04.2026. <<https://arthist.net/archive/50644>>.