

Future of Storytelling (Münster, 7–9 May 26)

MSD–Münster School of Design, Leonardo-Campus 6 in Münster, 07.–09.05.2026

Eingabeschluss : 09.03.2026

Lars Christian Grabbe

MSD-Symposium: „Future of Storytelling. Imagination – Media – Technology“

Storytelling ist kein neutrales Medium der Vermittlung. Es ist eine kulturelle Technik der Welterzeugung, eine ästhetische Praxis der Sinnstiftung und ein epistemisches Verfahren, durch das Wissen, Erfahrung und Imagination miteinander verschränkt werden. In gegenwärtigen medialen Umbrüchen – geprägt durch algorithmische Systeme, KI-gestützte Bild- und Textgenerierung, immersive Umgebungen und ereignisbasierte Bildtechnologien – geraten etablierte narrative Paradigmen jedoch zunehmend unter Druck.

Das MSD-Symposium „Future of Storytelling“ widmet sich der Frage, wie sich Erzählen unter den Bedingungen gegenwärtiger und zukünftiger Medientechnologien transformiert – und welche neuen Formen des Wahrnehmens, Gestaltens, Rezipierens und Denkens daraus hervorgehen.

Dabei soll Storytelling nicht primär als lineare Narration oder dramaturgisches Handwerk, sondern als dynamischer Prozess begriffen werden, in dem sich Perspektiven, Temporalitäten, Subjektpositionen und kulturelle Wirklichkeitsmodelle verschieben oder konsolidieren.

Das MSD-Symposium versteht sich als Denk- und Erfahrungsraum, in dem Storytelling nicht als fertige Methode, sondern als offenes Problemfeld verhandelt werden soll. Ziel ist es, theoretisch-wissenschaftliche Reflexion, gestalterische Praxis und technologische Entwicklungen in einen produktiven Dialog zu bringen – und Perspektiven auf das Erzählen der Zukunft zu entwerfen, die über bestehende Narrative möglicherweise hinausgehen.

Das MSD-Symposium lädt Beiträge ein, die sich unter anderem mit folgenden Fragen auseinandersetzen: Wie verändern KI, generative Systeme und algorithmische Prozesse die Logik des Erzählens – jenseits von Autorschaft, Intentionalität und linearer Dramaturgie? Welche neuen Bild- und Wahrnehmungsregime entstehen durch ereignisbasierte, prozessuale oder post-repräsentationale Medienformen? Inwiefern lässt sich Storytelling als epistemische Praxis verstehen, die Wissen nicht nur vermittelt, sondern hervorbringt? Welche Rolle spielen Imagination, Simulation und Spekulation im Erzählen zukünftiger Welten? Wie verschieben sich Praktiken und Konzepte von Perspektive, Zeit und Kausalität im Erzählen, wenn Geschichten nicht mehr erzählt, sondern generiert, moduliert oder erlebt werden? Welche Konsequenzen ergeben sich für Design, Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft, wenn Storytelling zunehmend von technischen Systemen mitgestaltet wird?

Mögliche Themenfelder könnten sein:

- Storytelling und KI als Techno-Imaginäres.
- Postnarrative und nicht-lineare Erzählformen.

- Ereignisbasierte Bilder, neuromorphe Medien und zeitliche Wahrnehmung.
- Immersive, spekulative und performative Narrative.
- Storytelling als Design- und Innovationsmethode.
- Ästhetik, Ethik und Politik zukünftiger Erzählformen.
- Narrative Praktiken zwischen Bild, Daten und Interface.
- Historische Perspektiven auf narrative Umbrüche.

Interdisziplinäre Beiträge aus den Bereichen der Designforschung, des angewandten Designs und der Kunst, aus der Medien- und Bildwissenschaft, Philosophie, Semiotik, Phänomenologie, Informatik, Literatur- und Kulturwissenschaft oder den Game Studies u.a. sind ausdrücklich willkommen.

Bitte senden Sie ein Abstract (ca. 500 Wörter) sowie biografische Daten bis 09.03.2026 an l.grabbe@fh-muenster.de. Die Benachrichtigung über die Annahme erfolgt bis 15.03.2026.

Quellennachweis:

CFP: Future of Storytelling (Münster, 7-9 May 26). In: Arthist.net, 24.01.2026. Letzter Zugriff 20.02.2026.

<<https://arthist.net/archive/51563>>.