Böse. Medienästhetische Erkundungen der dunklen Seite

Eingabeschluss : 05.04.2027

Lars Grabbe

Böse. Medienästhetische Erkundungen der dunklen Seite.
Hg. Lars C. Grabbe, Springer VS.

Das Böse ist mehr als die bloße Negation des Guten oder ein moralisches Etikett für Gewalt und Grausamkeit: Es bildet ein kulturell-metaphysisches Ordnungsproblem, in dem sich Fragen nach Schuld, Freiheit, Verführung und der Sinnlosigkeit des Leidens in medialen Bildern, Erzählungen und Spielwelten ästhetisch verdichten. In Film, Serie, Comic und Game erlebt das Negative eine bemerkenswerte Konjunktur: Sie reicht u.a. von der klerikalen Verschwörung um eine vermeintlich unbefleckte Empfängnis in Michael Mohans Immaculate (2024) über die bürokratische Normalität der Täter in Jonathan Glazers The Zone of Interest (2023) und die kultische Verstrickung und dämonische Bedrohung einer Familie in Ari Asters Hereditary (2018) sowie die Imagination einer psychopathischen Stadtgesellschaft in Scott Snyders und Jocks Graphic Novel Book of Evil (2022–2023) oder die sado-zombifizierten Extremtäter in Garth Ennis und Jacen Burrows Crossed (2008–2010), bis zu den Entscheidungsarchitekturen von Games wie Undertale (2015), The Last of Us Part II (2020) oder dem mit Spannung erwarteten Grand Theft Auto VI (2026) und zu den Aspekten einer maschinell-intelligenten Bosheit, wie sie Gore Verbinskis Good Luck, Have Fun, Don’t Die (2026) als satirische KI-Apokalypse und Gerard Johnstones M3GAN (2022) als Eskalation eines robotischen Schutzauftrags erzählen. Diese und weitere ästhetische Inszenierungen stehen im Fokus des geplanten Sammelbands, der das Böse als ästhetische, philosophische, kulturelle und metaphysische Figur des Negativen akzentuiert beleuchten möchte.

Der Band geht davon aus, dass das Böse medial nicht lediglich plakativ dargestellt, sondern in einem komplexen Zusammenspiel von kultureller Kodierung, ästhetischem Verfahren und individueller Rezeptionshaltung erzeugt wird. Damit geraten beispielhaft Fragen nach Theodizee und Dualismus, nach Täterschaft, Verführung, Extremismus und Komplizenschaft, nach der Sichtbarmachung des Unsichtbaren sowie nach der Dämonisierung des Anderen ins Zentrum möglicher Analysen.

Ziel ist eine interdisziplinäre Perspektive, die medienästhetische Analysen mit philosophischen, religionswissenschaftlichen, kulturtheoretischen, psychoanalytischen, semiotischen oder sozialpsychologischen Ansätzen verbindet. Der Fokus liegt dabei auf zeitgenössischen und aktuellen fiktionalen Darstellungen, deren mediale Verfahren, symbolische Ordnungen und affektive Dynamiken exemplarisch für gegenwärtige kulturelle Imaginationen der dunklen Seite stehen sollen.

Mögliche thematische Perspektiven:

• Metaphysik und Theodizee: Dualismus, Gnosis und das Böse im Bild
• Das Teuflische: Satan, Dämonen, Besessenheit und Exorzismus
• Banalität und Systemik des Bösen: Bürokratie, Institutionen, Nekrokratie der Regime
• Täterfiguren: Serienmörder, Psychopathen, Antagonisten und die Faszination des Grausamen
• Monster und Böses: Das Monströse als Träger, Gegenbild oder Unterlaufung des Bösen, das sympathische Monster, Bosheit ohne Monstrosität
• Verführung und Ästhetik: Charisma, Villain-Ästhetik, Antihelden
• Böse Kinder, böse Orte, böse Dinge: Unschuld, Fluch und Spuk
• Kult, Gemeinschaft, Ideologie: Folk Horror, Sekten, extremistische Ästhetiken
• Ludische Ethik: Entscheidung, Schuld, Komplizenschaft und die Sedimentierung des Bösen in Games und interaktiven Medien
• Ikonografien und Bildpolitiken des Bösen: Schatten, Schwarz, Höllenvisionen, Black Metal, Gothic, Comic und Graphic Novel
• Dämonisierung und Feindbild: Othering, Propaganda, Politik des Negativen
• Die Technosphäre und das Böse: Algorithmische Bosheit, postmoralische Imaginationen
• Philosophien des Bösen: Kant, Arendt, Nietzsche etc.

Der Band richtet sich an Wissenschaftler:innen aus den Medien-, Kultur- und Literaturwissenschaften, Design-, Kunst- und Bildwissenschaft, Game Studies, Soziologie, Filmwissenschaft, Kunstgeschichte, Philosophie, Religionswissenschaft, Psychologie sowie weiteren angrenzenden und das Thema berührenden Disziplinen. Willkommen sind sowohl theoretisch fundierte Einzelanalysen als auch trans- und interdisziplinäre Beiträge.

Bitte senden Sie ein aussagekräftiges Abstract (ca. 300–500 Wörter) sowie eine Kurzbiografie (max. 150 Wörter) bis spätestens 05.04.2027 an: l.grabbe@fh-muenster.de.

Rückmeldung zur Auswahl erfolgt bis 19.04.2027. Der Umfang der Beiträge, die bis zum 06.09.2027 fertiggestellt werden, sollte zwischen 30.000 und 40.000 Zeichen inkl. Leerzeichen liegen. Die Veröffentlichung erfolgt innerhalb eines wissenschaftlichen Sammelbandes bei Springer VS im Nachgang zu „Monster. Medienästhetische Erkundungen fiktionaler Schreckensfiguren“.

Quellennachweis:

CFP: Böse. Medienästhetische Erkundungen der dunklen Seite. In: ArtHist.net, 21.11.2026. Letzter Zugriff 21.11.2026. <https://arthist.net/archive/57172>.