

# **Fiktive Raumschiffe und ihre Missionen als Chance für religiöse Bildung – Sensibilisierung für Ideologien und Utopien und Befähigung zu einer Unterscheidung der Geister**

von  
Ulrich Kumher und Florian Wille

„Take my love, take my land,  
Take me where I cannot stand,  
I don't care, I'm still free,  
You can't take the sky from me!”  
(aus: Firefly)

Luke: „Himmel, die Mühle ist ja nur Schrott!“  
Han Solo: „Diese Mühle hat noch ein paar Überraschungen parat.“  
(aus: Star Wars)

## *Abstract*

*Fiktive Raumschiffe und ihre Geschichten fordern religiöse Bildung u.a. in politischer Hinsicht heraus. Die Präsenz von Kriegsraumschiffen (z.B. Star Wars) verlangt nach Ideologiekritik und die Utopie- bzw. Dystopiehaltigkeit von Raumschiffgeschichten (z.B. Star Trek) ruft dazu auf, tatsächliche Fehlentwicklungen zu kritisieren und hoffnungsvolle Impulse für eine humanere Welt zu geben. Der vorliegende Beitrag liefert Anregungen für eine religiöse Bildung, die darauf abzielt, das Bildungspotenzial populärer Kultur ausgewogen zu bedenken und für religiöse Lehr- und Lernprozesse fruchtbar zu machen. Dabei ist neben einer Sensibilität für „Dinge“ bzw. „Phänomene“ der populären Kultur eine Befähigung zur „Unterscheidung der Geister“ wichtig.*

## **1 Der Traum vom Fliegen – durch das All**

Im Science-Fiction-Genre (Sci-Fi) tummeln sich bereits seit Jahrzehnten legendäre Raumschiffe im All, wie z.B. das Raumschiff Enterprise, der Millennium Falke aus dem Star-Wars-Universum oder der Kampfstern Galactica aus den gleichnamigen Serien der 1970er bzw. 1980er und 2000er Jahre. Diese und andere Raumschiffe und Raumstationen (z.B. Babylon 5, Deep Space Nine) faszinieren Jung und Alt. Raumschiffe und ihre Serien sind zum Kult geworden (z.B. Orion in „Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffs Orion“ [Deutschland 1965]). Das Sci-Fi-Genre ist untrennbar mit Raumschiffen verbunden, weil sie den Inbegriff der technischen Revolution darstellen und die Weltraumabenteuer überhaupt erst ermöglichen (Nieser, 2014, S. 131). Raumschiffe stehen symbolisch für die jeweiligen Geschichten, deren Dreh- und Angelpunkt sie häufig bilden. Die Raumschiffnamen verankern die Sci-Fi-Geschichten und das ganze Genre im kulturellen Gedächtnis.

Hinweise für die anhaltende Raumschiffbegeisterung gibt es genug, wie z.B. das Bemühen, Sci-Fi-Raumschiffen durch die detaillierte Beschreibung ihrer Geschichte, ihrer technischen Daten und Funktionsweise sowie durch die genaue Abbildung ihres Aussehens aus verschiedenen Perspektiven eine dichtere Wirklichkeit zuzumessen (z.B. Windham, Reiff & Trevas, 2012; Dempewolf, 2015), und die Beobachtung, dass ihre Geschichten verschiedenste philosophische Erörterungen wecken (z.B. Steiff & Tamplin, 2008; Decker & Eberl, 2005). Auch die Spielzeugbaukastensysteme, mit denen sich bekannte Raumschiffe nachbauen lassen, seien in diesem Zusammenhang erwähnt. Die Faszination für Raumschiffe geht mit der Sehnsucht nach der Erkundung der unbekanntenen und unendlichen Weiten des Weltraums und den damit verbundenen Abenteuern einher. Ein Blick in den klaren Sternenhimmel mag diese Sehnsucht spürbar werden lassen. Neuartige Hochleistungsantriebe, Supercomputer und Kälteschlaf haben es laut Science-Fiction in der Zukunft möglich gemacht, den weiten Weg zu fernen Planetensystemen und Galaxien zu überwinden, die als unerreichbar gelten. Die Faszinationskraft der Raumschiffe dürfte zudem in ihrer jeweiligen Eigenart und ihren verschiedenen Missionen begründet sein, die dazu geeignet sind, diverse Vorlieben zu bedienen. Raumschiffe dringen in die tiefsten Tiefen des Weltalls vor und ihre Besatzungen werden Phänomenen und Herausforderungen ansichtig, die sich bisherigem Wissen entziehen (z.B. Enterprise [USA seit 1966]). Sie sind in actiongeladene und lebensgefährliche Auseinandersetzungen verwickelt und ihre Crews müssen sich in spannenden Manövern durch Tollkühnheit und Taktik beweisen (z.B. Millennium Falke in der Star-Wars-Reihe [USA seit 1977]). Sie werden zum Ort außergewöhnlicher Begegnungen mit dem bisher Unbekannten und ihre Besatzungen haben schreckliche Erkenntnisse zu realisieren (z.B. Nostromo in dem Film „Alien“ [Großbritannien/USA 1979]). Schließlich kann von dem Ausgang ihrer Missionen die Rettung ganzer Völker und Spezies abhängen (z.B. Endurance in dem Film „Interstellar“ [USA/Großbritannien 2014]).

Raumschiffe und ihre Missionen vermögen theologische Reflexionen nicht nur herauszufordern und ihnen weiterführende Impulse zu geben, sie können auch im Rahmen religiöser Bildung Thema sein, z.B. in der Erwachsenenbildung oder im RU. Warum empfiehlt es sich, in religionspädagogischer Perspektive Raumschiffe aus dem Science-Fiction-Genre zum Gegenstand einer Analyse zu machen? – Ausgehend von der Beobachtung, dass das Science-Fiction-Genre „eine erhebliche religiöse Valenz und theologische Relevanz“ (Reuter, 2005, S. 247) besitzt, lohnt sich die Beschäftigung mit Raumschiffen, weil sie Schlüssel zum Verständnis der jeweiligen Science-Fiction-Universen mit ihrer Weltdeutung (Pirner, 2014, S. 84) und Moralbegründung (Orth, 2008, S. 497) sind. Dabei rufen Raumschiffe implizit oder explizit das Thema Unendlichkeit auf, wobei die Grenzen einer rein naturwissenschaftlichen Perspektive oftmals deutlich werden. An diesen Grenzen angekommen wechseln Raumschiffgeschichten nicht selten in einen metaphysischen Diskurs. Auch wenn der Zugang zum Universum zumeist in naturwissenschaftlicher Perspektive erfolgt, kann „nicht oft genug hervorgehoben werden“, „daß das Physische hier permanent aufs Metaphysische hin aufgesprengt wird. Im physischen Universum von Star Trek zum Beispiel gibt es durchaus Götter“ (Schärtl & Fritsch, 1999, S. 107). – Es gibt das Unklärliche und es will in Worte gefasst und interpretiert werden, womit sich wiederum Hoffnungen und Ängste verbinden.

Raumschiffen kommen im Sinne Michel Foucaults als Andersorte bzw. Heterotopien in Frage: „Das Schiff ist die Heterotopie par excellence. Zivilisationen, die keine Schiffe besitzen, sind wie Kinder, deren Eltern kein Ehebett haben, auf dem sie spielen können. Dann versiegen ihre Träume. An die Stelle des Abenteurers tritt dort die

Bespitzelung und an die Stelle der glanzvollen Freibeuter die häßliche Polizei“ (Foucault, 2005, S. 21–22). In diesem Zusammenhang sei z.B. auf die TARDIS (in „Doctor Who“ [Großbritannien 1963–1989, 2005–dato]) und auf die Moya (in „Farscape – Verschollen im All“ [Australien 1999–2004]) verwiesen. Es lässt sich im Einzelnen prüfen, inwiefern Raumschiffe als Andersorte Impulse für die Gottesrede liefern können (Sander, 2006, S. 34). Der Kontakt zu fremden Lebensformen, den Raumschiffe ermöglichen, stellt zudem eine Herausforderung für die Christologie (Kreiner, 2011) dar. Hier spiegeln sich auch die Möglichkeiten und Entwicklungen der Begegnung mit dem Fremden wider, die es in der Vergangenheit auf der Erde gab (Kumher, 2010, S. 167–169). Weiterhin handelt es sich bei Raumschiffen um High-Tech-Vehikel, anhand derer eine mehrdimensionale kritische Auseinandersetzung mit Gegenwart und Zukunft stattfinden kann, die in theologischer Perspektive beachtenswert ist (Kumher, 2007, S. 45–54).

Schließlich verdient die Beobachtung besondere Aufmerksamkeit, dass Raumschiffe nicht nur Rezeptionsgegenstände inmitten faszinierender Geschichten sind, sondern auch Spielzeuge, die sich großer Beliebtheit erfreuen, so z.B. in Form von Modellen und Endprodukten von Baukastensystemen sowie in virtueller Form in zahlreichen Computerspielen. Mithilfe dieser Erscheinungsformen werden ihre Geschichten nachgespielt, variiert und weitererzählt. Die jeweilige Computerspiellogik legt allerdings den Verwendungszweck der Raumschiffe mehr oder weniger fest und noch als Baukastenmodell empfiehlt die jeweilige Grundbeschaffenheit des Raumschiffs und die dazugehörige Science-Fiction-Geschichte eine bestimmte Spielart. Je nach Raumschiffgeschichte lassen sich hier Implikationen feststellen, die einer religionspädagogischen Reflexion wert sind.

Im Folgenden sollen verschiedene Perspektiven vorgestellt werden, unter denen sich die Auseinandersetzung mit Raumschiffen speziell mit Blick auf religiöse Bildung als produktiv erweisen kann. Nicht für jedes der hier erwähnten Raumschiffe sind alle Perspektiven gleichzeitig ertragreich, wenigstens aber eine der vorgestellten Blickwinkel verspricht jeweils erhellend zu sein. Anknüpfend an den Gedankengang des vorigen Absatzes soll im vorliegenden Beitrag zunächst das mögliche Problempotenzial von Raumschiffen dargestellt werden (vgl. 2.1). Anschließend wird darauf hingewiesen, dass mit Raumschiffen utopische bzw. dystopische Perspektiven und Konstellationen verbunden sind, die sich dafür eignen, Realität zu inspirieren und/oder zu kritisieren (vgl. 2.2). Darüber hinaus soll gezeigt werden, dass viele Raumschiffgeschichten sich dafür empfehlen, die religiöse Sicht auf Wirklichkeit anzuspüren und den Diskurs über sie anzuregen, u.a. deshalb, weil sie die Grenzen naturwissenschaftlicher Erkenntnis aufzeigen, den Kontakt mit dem Fremden und Unerklärlichen beschreiben und Weltdeutungen anbieten (vgl. 2.3). In Auseinandersetzung mit diesem Thema kann es außerdem gelingen, für die Verletzlichkeit des Raumschiffes Erde zu sensibilisieren, zu deren Rettung Raumschiffe nicht selten unterwegs sind bzw. deren Überbleibsel sie durch das Universum tragen, und zu einem Umdenken um der Schöpfung willen anzuregen (vgl. 2.4). Schließlich sollen die Überlegungen des Beitrags in Richtung einer „Religiösen Bildung der Dinge“ verdichtet werden, bei der es im Kontext der Auseinandersetzung mit populärer Kultur (Grümme, 2015, S. 162–165) insbesondere auf Ideologiekritik ankommt und auf die Sensibilität für Utopiehaltigkeit (vgl. 3).

## 2 Auseinandersetzungsmöglichkeiten

### 2.1 Kriegsspielzeug

Eine Kategorisierung der Raumschiffe nach ihrer Funktion führt zu ihren Vorgängern zurück – den Schiffen auf den Meeren der Erde (Schlobinski & Siebold, 2008, S. 45). Und so gibt es auch im Science-Fiction-Genre Frachter (z.B. die *Nostromo* in „*Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*“ [Großbritannien/USA 1979]), Piratenschiffe (z.B. *Firefly* [USA 2002]), Flaggschiffe (z.B. *Kampfstern bzw. Battlestar Galactica* [USA 1978-80 sowie USA/Kanada 2004–2009]), Forschungsschiffe (z.B. *Enterprise* [USA seit 1966]), Geisterschiffe (z.B. *Event Horizon* [USA/Großbritannien 1997]) etc. Die fiktiven und realen Geschichten über Schiffe auf den Weltmeeren, wie z.B. Piratengeschichten, Traumschiffepisoden und Schiffskatastrophen (z.B. *Poseidon*, *Titanic*) finden im Weltall ihre Entsprechungen – bis hin zur Persiflage (z.B. *Eagle 5* und *Spaceball One* in „*Space Balls*“ [USA 1987] und (T)Raumschiff *Surprise – Periode 1* [Deutschland 2004]). – Bei einer Reihe berühmter Raumschiffe handelt es sich um militärische Raumschiffe. In ihnen können die Sehnsucht nach einer durch Mobilität verursachten grenzenlosen Freiheit und das Bedürfnis nach einem durch Waffengewalt ermöglichtem Handlungsspielraum eine unheilige Liaison eingehen und ideologisch – z.B. im Sinne eines Amerikanismus – missbraucht werden: „Problematische Aspekte kommen erst dann herein, wenn sich dieses Genre auf die Aufgabe einer Darstellung von Utopien kapriziert oder sich als (oft leicht zu durchschauender) ätiologischer Mythos (in futuristischem Gewande) für ein bestimmtes nationales Sendungsbewußtsein gebärdet (das gilt von nicht wenigen Science-Fiction-Filmen wie zum Beispiel ‚*Independence Day*‘, ‚*Deep Impact*‘ u.ä., die von einem zum Teil penetranten Amerikanismus getränkt sind). Hier kann das buchstäbliche Verständnis der Science Fiction wie jedes buchstäbliche Verständnis von Mythologemen in Abwege führen bis hin zu einer Flucht aus jener Wirklichkeit, die wir kraft unserer Vernunft erreichen und dank unserer Imagination bewohnen können“ (Schärfl & Fritsch, 1999, S. 115).

Die „Grenzen der Phantasie [sind] dort erreicht, wo ein strategisches Interesse hinter der Kunst überwiegt: wenn die Einbildungskraft missbraucht wird, um sie zur Erfüllung eigener weltanschaulicher Ziele zu instrumentalisieren – was freilich oft genug auch daran scheitert, dass der Adressat selbst bemerkt, wie seine Freiheit, Deutungsangebote anzunehmen und weiterzuentwickeln, durch deutlich eingeschränkte Interpretationsmöglichkeiten beschnitten wird“ (Orth, 2008, S. 497). Diese Problematik beschränkt sich freilich nicht auf das Sci-Fi-Unterhaltungsformat (Kumher & Wille, 2013, S. 58–63). Das *Star-Wars-Universum* [USA seit 1977] mit seinen vielen Kriegsräumschiffen (z.B. *Sternzerstörer*, *X-Wings*, *Spurenjäger*, *Todesstern*) und *Kampfstern Galactica*, der im Prinzip ein futuristischer überdimensionaler Flugzeugträger ist, fallen in ideologiekritischer Perspektive schon allein wegen ihrer Betitelung auf. Neben den sprechenden Namen der Raumschiffe gibt häufig ihr Aussehen einen Hinweis auf ihre Verbindung zur Marine-Tradition und ihr kriegerisches Potenzial: So haben die *Sternzerstörer* des *Star-Wars-Universums* nicht nur die Funktion von Schlachtschiffen – ihr Äußeres ist ein kraftprotzendes Imponiergehabe, das die furchteinflößende Macht des Imperiums symbolisiert. Dieses Imponiergehabe wird zu Beginn des Films „*Space Balls*“ [USA 1987] auf die Spitze getrieben und dadurch persifliert. – Viele dieser Kriegsräumschiffe sind als Spielzeug(modelle) erhältlich oder Bestandteil diverser Computerspiele; sie dienen dazu, kriegerische Auseinandersetzungen in Szene zu setzen und nachzuspielen. Auch wenn es sich um zukünftige Szenarien handelt oder die Schauplätze unbekannte Galaxien sind, ist nicht zu

vergessen, dass hier Kriegsmaschinerie in futuristischer Form zum Spielen freigegeben wird und Kinder und Jugendliche mithilfe der Raumschiffmodelle bzw. virtuellen Kampfschiffe im Rahmen von Computerspielen Krieg (nach)spielen und inszenieren. In „Ender’s Game“ – einem Roman von Orson Scott Card, dessen Verfilmung vor einiger Zeit in den Kinos zu sehen war – findet sich sogar die erschreckende Vorstellung, dass eine Simulation, die angeblich zur spielerischen Vorbereitung auf den Kampf gegen außerirdische Gegner dienen soll, wirkliche Kriegsführung bedeutet. Das tatsächliche Kriegstreiben wurde als Simulation getarnt, um das angreifende Team und speziell seinem Befehlshaber ethische Bedenken zu ersparen und dadurch der schlagkräftigsten militärischen Möglichkeit – der vollständigen Vernichtung einer fremden Spezies – den Weg zu bahnen (Kessel, 2014). Mehr als unbehaglich stimmt die Beobachtung, dass die Vorbilder dieses Spielzeugs militärische Überlegungen inspiriert haben und die fiktive Militärtechnologie tatsächlich politisch aufgegriffen worden ist (Bürger, 2007, S. 175–188). Zudem geht mit Kriegsraumschiffen und ihren Einsätzen eine Ästhetisierung von Kriegstechnik, Waffen und Kämpfen einher, und es werden Kriegsstrategien realitätsnah vorgeführt (ganz abgesehen von dem militärischen Jargon und den Befehlsstrukturen, die gepflegt werden). Auch wenn hier nicht kurzschlüssig vom Spielen mit Kriegsspielzeug auf mehr Aggressivität bei den mit diesem Spielzeug Spielenden geschlossen werden soll, lässt sich ein Gedank der bisherigen Ausführungen dieses Spielzeug nicht als harmlos einschätzen – zumal die wissenschaftlich begründete Position Beachtung verdient, „dass das, womit Kinder spielen, sich auf ihr späteres Leben auswirkt“ (Trost, 2014, S. 17). Sibylle Trost nimmt hier Bezug auf die Position der Wissenschaftlerin Maria Anna Kreienbaum. Vor diesem Hintergrund muss dieses Spielzeug unter den Verdacht gestellt werden, spielerisch in tatsächliche Krisen und Kriege einzuführen, Faszination für das militärische Feld zu entwickeln und Krieg bzw. Kriegsmaschinerie mit positiven Gefühlen zu behaften – und allein die mögliche Förderung von Akzeptanz oder sogar Faszination gegenüber Krieg und Kriegsmaschinerie ist äußerst problematisch. Die Gefahr besteht, dass gerade durch den medialen Umgang und Abstand die Grenze zwischen Krieg und Spiel zu verschwimmen droht (und wenn auch nur unbewusst). „Mittels seiner Einbettung in die virtuellen Welten, mittels seiner Interaktion in diesen immer perfekter gestalteten Spielen wird der Konsument zu einer aktiven Rolle gedrängt, in der er die Spielvorgaben als scheinbar gegebene Freiheiten wahrnimmt. Die Teilnahme am krisenbedingt zunehmenden Massenmord oder der brutalsten Krisenkonkurrenz kann so zu einem spielerischen Erfolgserlebnis modelliert werden“ (Konicz). Bei der Aussage „Der Krieg ist überall.“ (Annan, 2015, S. 58) kommen vor diesem Hintergrund leider auch die Spielzimmer in den Blick. Selbst wenn in einigen Raumschiffgeschichten Gewaltanwendung (z.T. massiv) reflektiert, hinterfragt und kritisiert wird (was beispielsweise bei der Neuverfilmung von *Kampfstern Galactica* der Fall ist), arten doch genügend Handlungsstränge in ein ästhetisch ansprechend inszeniertes Schlachtgetümmel aus und Gewalt bleibt meistens notwendig, um diverse Gegner zu bezwingen. Im Rahmen einer konstruktiv-ideologiekritischen religiösen Bildung gilt es (Pohl-Patalong, 2013, S. 179), Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene darauf aufmerksam zu machen, wodurch hier eigentlich Spielfreude entsteht – damit kritische Reflexion und Distanzierung gelingen können. „Im Religionsunterricht können Medienerfahrungen im Licht religiöser Weltdeutung bzw. im Licht des christlichen Glaubens interpretiert, diskutiert, kritisiert und kreativ-produktiv bearbeitet werden. Auf diese Weise sind gleichzeitig ein wichtiges medienerzieherisches Ziel *und* ein religionspädagogisches Ziel anvisiert. Bei diesem Interpretations- und Auseinandersetzungsprozess wird es auch um die

*Wahrheit(en) und Lebensförderlichkeit* der Medienwirklichkeiten und -geschichten gehen“ (Pirner, 1999, S. 286).

## 2.2 Utopien – Dystopien

Nicht nur die Errungenschaften der Raumschiffe dürfen als Technikutopien gelten, von denen einige Wirklichkeit geworden sind (man denke nur an Walkie-Talkies der Enterprise-Crew, die ihrer Zeit weit voraus waren). Auch die Raumschiffbesatzungen stellen bisweilen eine Utopie dar, insofern sie aus Mitgliedern verschiedener Kulturen und Religionen bestehen. Gerade mit Blick auf das intergalaktische Team der Enterprise ist dies bemerkenswert, weil die erste Enterprise-Serie zur Zeit des Kalten Krieges produziert wurde. Schon damals war das Schiff der utopische Gegenentwurf einer Menschheitsfamilie, „der die Möglichkeiten vor Augen führte, die aus einer friedlichen Zusammenarbeit entstanden“ (Schliecker, 2014, S. 12). Die technischen und politischen revolutionären Errungenschaften der Enterprise-Utopie sind in gesellschaftlicher Hinsicht auch dadurch erfreulich erweitert worden, dass auf der Enterprise der erste Fernsehkuss zwischen einer farbigen Frau und einem weißen Mann geschieht (Pirner, 2014, S. 76–79). Diverse Aussagen des Star-Trek-Universums komplettieren eine humanistische Utopie. In der jüngsten Star-Trek-Verfilmung „Into Darkness“ [USA 2013] findet sich beispielsweise eine Äußerung, die aus dem utopischen Schatz religiöser Traditionen stammen könnte und deren Verinnerlichung Gewaltkreisläufe unterbrechen und damit eine andere Gesellschaft ermöglichen würde:

„Es wird immer diejenigen geben, die uns Schaden zufügen wollen. Um sie aufzuhalten, riskieren wir es, etwas ebenso Böses in uns selbst zu erwecken. Wir wollen instinktiv Rache üben, wenn uns ein geliebter Mensch genommen wurde. – Aber so sind wir nicht.“<sup>1</sup>

Diese Beispiele zeigen nicht nur, dass auf Raumschiffen etwas möglich werden kann, was als unmöglich galt bzw. gilt, sondern auch dass hier Alternativen zur Realität gezeigt werden können, die Gegenwart zu kritisieren und zu inspirieren vermögen. Vor diesem Hintergrund lassen sich fiktive Raumschiffe als Denkfiguren und imaginative Mikrokosmen begreifen, die sich dafür eignen, im Rahmen ‚imaginativen Lernens‘ (Hilger, 2013, S. 340–342) Utopien vorzustellen und zu kreieren, die aktuellen Herausforderungen ein erstrebenswertes Hoffnungsbild zum Ziel geben.

Neben ihrer utopischen Ausformung dienen Raumschiffe und -stationen auch dazu, besorgniserregende Entwicklungen auf die Spitze zu treiben und Schreckensbilder bzw. Dystopien einer zukünftigen Situation vorzustellen (Schärtl, 2015, S. 38). So verschleiern sie u.a. die traurige und zugleich hoffnungsvolle Realität (vgl. den Film „Cargo“ [Schweiz 2009], in dem das Raumschiff *Kassandra* Handlungsort ist, und den Film „Pandorum“ [Deutschland/Großbritannien 2009] mit dem Kolonieschiff *Elysium*). – Gerade der Film „Elysium“ [USA/Kanada/Mexiko 2013] zeigt ein Szenario, das gegenwärtige Verhältnisse und Entwicklungen gleichermaßen vorstellt und zuspitzt (Kumher 2013; Schärtl, 2015, S. 23–24): Die finanzstärksten Personen der Erdbevölkerung (Milliardäre) haben sich ein Leben auf der Raumstation „Elysium“ erkaufte, die sich auf einer Umlaufbahn um die Erde befindet und auf der es sich paradiesisch leben lässt. Dies ist u.a. deshalb eine Dystopie, weil der große Rest der Menschheit auf der verschmutzten Erde vegetieren muss, mit Chaos, Armut und Kriminalität zu

---

<sup>1</sup> Weiterhin heißt es: „Heute feiern wir die erneute Taufe der U.S.S. Enterprise, um diejenigen zu ehren, die vor fast einem Jahr ihr Leben verloren haben ... zu jener Zeit wusste ich die Worte nicht zu würdigen, doch heute weiß ich, dass sie ein Aufruf an uns sind, uns zu erinnern, wer wir einst waren und wer wir wieder sein müssen.“

kämpfen hat und noch dazu gezwungen ist, die auf Elysium getroffenen Entscheidungen zu befolgen und kostbare Erdressourcen für die Bewohnerinnen und Bewohner Elysiums bereitzustellen. Der Friede von Elysium wird dadurch gestört, dass immer wieder erkrankte Menschen versuchen, sich zu den High-Tech-Medizinrobotern Elysiums zu flüchten, um eine Überlebenschance zu haben. Schnell wird klar, dass der Film soziale Ungerechtigkeiten und speziell die aktuelle Flüchtlingsmisere reflektiert und anprangert. In diesem Fall dient eine Raumstation als Zuspitzung sozialer Entwicklungen dazu, ungerechte, skrupellose und letztlich fatale Verhältnisse zu symbolisieren, deren menschenverachtenden Bedingungen konsequent zu Ende zu denken und zu Tage zu fördern. – Die *Galactica*-Serien [USA 1978–1980 sowie USA/Kanada 2004–2009] thematisieren ebenfalls ungerechte Zustände. Insbesondere die Neuverfilmung der Serie mit ihrer sinisternen Stimmung und ihren dystopischen Elementen problematisiert die soziale Schiefelage in der Flüchtlingsflotte, die vom Schlachtschiff *Galactica* geleitet und beschützt wird. Die Ungerechtigkeit, dass auf den „Luxuslinern“ der Flotte ein hoher Lebensstandard herrscht, während es auf anderen Raumschiffen am Nötigsten fehlt, gerät durch die anhaltende Flucht- und Endzeitsituation zum sozialen Sprengstoff. – Gerade die beiden letzten Beispiele eignen sich insbesondere dafür, im Rahmen einer konstruktiv-ideologiekritischen religiösen Bildung Verwendung zu finden, um auf bestehende Missstände und deren Ursachen wie Folgen zu sprechen zu kommen.

### *2.3 An den Grenzen naturwissenschaftlicher Erkenntnis und darüber hinaus*

Raumschiffe kommen an die Grenzen bisheriger naturwissenschaftlicher Erkenntnisse und überschreiten diese. Im Science-Fiction-Genre sind sie – wie bereits erwähnt – eine Möglichkeit, das Physische auf das Metaphysische aufzusprengen (Schärfl & Fritsch, 1999, S. 107). Ein Paradebeispiel ist in dieser Hinsicht der Science-Fiction-Klassiker „Das Schwarze Loch“ [USA 1979]. Der Kommandant der U.S.S. *Cygnus* befindet sich mit seinem Forschungsraumschiff vor dem Ereignishorizont eines gewaltigen Schwarzen Lochs, im Angesicht der Singularität. Er plant, sein Schiff in das Schwarze Loch zu steuern, um die Grenzen bisheriger Erkenntnisse zu sprengen, ja sogar die bisher bekannte Wirklichkeit zu transzendieren und Unsterblichkeit zu erlangen. – In dem Film „Event Horizon – Am Rande des Universums“ [USA/Großbritannien 1997] vermischen sich ebenfalls naturwissenschaftliche und religiöse Elemente: Als das als verschollen geltende Forschungsraumschiff *Event Horizon* wiederaufgefunden wird, stellt sich mehr und mehr heraus, dass es durch seinen neuartigen Antrieb eine metaphysische Dimension erreichte, was schreckliche Konsequenzen zur Folge hat. – Jüngst zeigt der Film „*Interstellar*“ [USA/Großbritannien 2014], dass sich das einseitige Vertrauen auf die Abwägung von (manipulierbaren) Fakten bei der Entscheidungsfindung als unzureichend herausstellen kann, wenn dabei Intuition außer Acht gelassen wird: Das faktenabwägende Kalkül führt die Mission der *Endurance* zunächst auf einen lebensfeindlichen Planeten, und es stellt sich im Nachhinein heraus, dass die als Hinweisgeberin postulierte – unerklärliche – Liebe einen vielversprechenderen Weg gewiesen hatte. – Dadurch dass die Raumschiffcrews die Begrenztheit der naturwissenschaftlichen Perspektive realisieren und überschreiten, lenken sie die Aufmerksamkeit auf die religiöse Sicht der Wirklichkeit. An diese Beobachtung ließe sich mit mystagogischen Lernarrangements anschließen.

Raumschiffe und Raumstationen übertreten jedoch nicht nur die Schwelle zum Metaphysischen, um gleich darauf wieder auf das naturwissenschaftliche Gleis zurückzuspringen. Sie werfen bleibende Fragen nach Vorsehung und Bestimmung auf und

treten als Andersorte, Erlösungs- und Offenbarungsorte in Erscheinung, wobei sie z.T. Religion explizieren (z.B. Voyager in „Star Trek: Raumschiff Voyager“ [USA 1995–2001], Deep Space Nine in „Star Trek: Deep Space Nine“ [USA 1993–1999]). Damit ist nicht gesagt, dass sie die Glaubenswahrheiten (z.B. die der Schöpfungserzählungen) des Christentums oder wenigstens die einer anderen großen Religion stets bestätigen; sie variieren diese häufig oder stellen sie auch durch Alternativen in Frage. So greifen beispielsweise einige Sci-Fi-Geschichten die Präaustronautik (Hauser & Novian, 2015, S. 121–144) auf oder spielen zumindest darauf an („Battlestar Galactica“ [USA 1978–1980 sowie USA/Kanada 2004–2009], „Prometheus – Dunkle Zeichen“ [Großbritannien/USA 2012], „Star Trek: Into Darkness“ [USA 2013]), was Anlass sein könnte, über Weltdeutungen ins Gespräch zu kommen (Pirner, 2014, S. 69–85). – Die Raumschiffe und ihre Missionen selbst lassen sich darüber hinaus nicht selten religiös deuten, was mitunter in den entsprechenden Geschichten bereits angelegt ist: Die Valley Forge (vgl. den Film „Silent Running“ [dt. Titel „Lautlos im Weltraum“, USA 1972]) könnte in dieser Hinsicht als eine Art Arche Noah begriffen werden und die Reise von Kampfstern Galactica mit seiner Flüchtlingsflotte als Exodus in ein gelobtes Land.

Schließlich vermögen Raumschiffe daran zu erinnern, dass der Weltraum nicht nur auf die Erde und unser Sonnensystem oder auf unsere Galaxie beschränkt ist, sondern viel größer und gewaltiger zu denken ist, und dass das Universum kein lebloses Etwas, sondern als ein beseelter und organischer Lebensraum in Frage kommt. Insofern vermögen Raumschiffgeschichten unserer Ahnung vom göttlichen Geheimnis und seiner unvorstellbaren Größe wertvolle Impulse zu geben, die einer menschlichen Hybris vorbeugen und eine heilsame Demut zur Folge haben.

Manfred Pirner ist den Fragen nachgegangen, wo sich ‚Gleichnisse vom Reich Gottes‘ oder Elemente davon in den Mediengeschichten und -symbolen in unserer populären Alltagskultur finden „... und wie sich biblische Symbole und Geschichten mit den Symbolen und Geschichten der Medien – im Sinne etwa der Symboldidaktik Peter Biehls – so zusammenbringen lassen, daß sie sich gegenseitig erhellen, kritisieren und befruchten“ (Pirner, 1999, S. 287). Als mögliche Antwort auf diese Fragen gibt er Einblick in ein Projekt, in dem biblische Personen, Geschichten sowie religiöse Themen und Mediengeschichten und deren Protagonisten „durch das Erfinden, Spielen und Videoaufzeichnen einer neuen Geschichte“ miteinander in Beziehung gebracht werden (Pirner, 1999, S. 287). Dies ermöglicht neue Sichtweisen auf die verschiedenen Erzähltraditionen und eine Anregung neuer Frage- und Problemstellungen. Aufgrund Ihrer Symbolhaltigkeit und ihrer Offenheit für das Überirdische, dessen Auftreten in vielen Science-Fiction-Geschichten ohnehin wahrscheinlich ist bzw. in deren Möglichkeitsspektrum liegt, scheint dieses Verfahren gerade für Raumschiffgeschichten vielversprechend zu sein. Noch dazu erlaubt es, die Mediengeschichten und die religiöse Tradition zu aktualisieren und so zu erkunden, dass letztere nicht als rechthaberisch in Erscheinung treten muss, was dazu geeignet wäre, Ressentiments zu verursachen. Vielmehr lässt sich in diesem Erkundungsmodus religiöses Wissen anreichern und vertiefen, und es können Positionen im Dialog zwischen den unterschiedlichen Figuren und Erzähltraditionen argumentativ geklärt werden und an Kontur gewinnen.

#### *2.4 Rettungsaktionen*

Raumschiffe befinden sich auf dramatischen Rettungsaktionen: Die Astronauten und die Astronautin der Endurance (in dem Film „Interstellar“) haben die Mission, in einer anderen Galaxie nach bewohnbaren Planeten zu suchen, denn die Erde ist durch die

Lebensweise der Menschheit irreversibel geschädigt und wird mehr und mehr unwohnbar. Die Erdbevölkerung droht zu verhungern und zu ersticken. – Die Crew der Excalibur (in der Serie „Crusade“ [USA 1999]) ist auf der Suche nach einem Heilmittel für die durch eine Plage bedrohte Erdbevölkerung. – Da die Sonne an Strahlkraft verloren hat und die Erde einzufrieren droht, begibt sich die Icarus II (in dem Film „Sunshine“ [Großbritannien 2007]) auf eine Mission, um durch eine riesige nukleare Sprengladung die Sonne neu zu entzünden. – In dem Öko-Science-Fiction-Film „Silent Running“ [dt. Titel „Lautlos im Weltraum“, USA 1972] beherbergen die Raumschiffe Valley Forge, Sequoia, Mojave und Berkshire die letzten Pflanzen des Planeten Erde. Als von der Erde der Befehl kommt, die Pflanzen endgültig zu vernichten, wird die Valley Forge zum Schauplatz eines Kampfes um das letzte Grün im Sonnensystem. Am Ende treibt eine Kuppel der Valley Forge einsam und verlassen als eine Art „Flaschenpost“ durch die Weiten des Weltalls (Dettmar, 2003, S. 231). – Diese und andere Raumschiffe mit ihren Missionen eignen sich dafür, die Verletzlichkeit des „Raumschiffs Erde“ zu realisieren, was sich beispielsweise im Kontext des Lernens für die Eine Welt bzw. im Kontext globalen Lernens fruchtbar machen ließe (Bahr & Leimgruber, 2013, S. 472–484).

Im Film „Interstellar“ wird die Problematik angesprochen, ob sich der Aufwand für die Konstruktion und Mission von Raumschiffen überhaupt lohnt – angesichts der durch den Menschen verschmutzten Erde. Wäre es nicht viel sinnvoller, den Blick auf die Erde statt in den Himmel zu richten? Wäre es nicht besser, in die Rettung des Planeten zu investieren und umdenken zu lernen, bevor die Erde unabwendbar zugrunde geht, statt interstellare Raumreisen mit ungewissem Ausgang zu planen? – Eine erschreckende Perspektive zu dieser Problematik eröffnet der Film „Avatar – Aufbruch nach Pandora“ [USA 2009]. Hier wiederholt die Menschheit alte Fehler und hat trotz ihres sterbenden Mutterplaneten offenbar nicht dazugelernt (Kumher, 2011, S. 204). Vielmehr trachten die Menschen danach – wie Wanderheuschrecken – andere Planeten aufzusuchen, dort ihren Raubbau fortzusetzen (anstatt ihre Existenzweise zu ändern), wobei andere Lebensformen und -kulturen bedroht werden.

### **3 Zum Schluss: Ideologie und Utopie und eine „Religiöse Bildung der Dinge“**

Die Gegenüberstellung von Ideologie und Utopie (Bizeul, 2009, S. 137–140) hat u.a. zu der Einschätzung geführt, dass Ideologien Wirklichkeit bewahren, Utopien dagegen die bestehende Ordnung untergraben – sie seien der Traum einer anderen Möglichkeit von Existenz (Ricœur, 2005, S. 146), in christlicher Perspektive: der Traum vom Reich Gottes. Im Rahmen einer Religionspädagogik, die die politische Dimension des RU bedenkt und wach hält (Grümme, 2015), ist das ideologiekritische Potenzial religiöser Bildung bereits gewürdigt worden. Mit Blick auf die Überlegungen Ricœurs soll am Ende dieses Beitrags dafür plädiert werden, dass neben Ideologiekritik auch die Sensibilität für Utopiehaltigkeit eine angemessene Würdigung findet und in Kombination mit Ideologiekritik Beachtung erfährt – und zwar im Kontext einer kulturhermeneutischen korrelativen „Annäherung der Theologie an Populärkultur“ (Grümme, 2015, S. 167) und im Rahmen einer religiösen Bildung, die politisch ist und zu einer Unterscheidung der Geister befähigt.

Gerade hinsichtlich populärer Kultur (z.B. Blockbuster) sind zwar einerseits starke Tendenzen auszumachen, die bestehende Verhältnisse, Klischees etc. zu zementieren trachten, u.a. weil dies die Rezeptionsfreundlichkeit erhöht und weil dies den möglichen Absatz zu steigern verspricht (Grümme, 2015, S. 162–163), andererseits aber auch utopische Aspekte zu identifizieren (Hecken, 2007, S. 179–194; Grümme,

2015, S. 162), die unmenschliche Verhältnisse in Frage stellen und Vorstellungen in der Flucht christlicher Hoffnung materialisieren (dieser auch Impulse zu geben vermögen). Die Analyse populärer Kultur führt allerdings zu der Erkenntnis, dass Sehnsüchte, utopische Vorstellungen, Träume etc., die das Potenzial haben, unmenschliche Verhältnisse zu hinterfragen, aufzubrechen u.a.m., oftmals durch Modifikation, durch ihre Einbettung in ein bestimmtes Format domestiziert und durch die Kulturindustrie einseitig zur Absatzsteigerung instrumentalisiert werden (Kumher, o.J.), weshalb sie wirkungslos zu bleiben drohen. Aufgabe religiöser Bildung ist es hier, Menschen dazu zu befähigen, die Ideologie hinter den Konsum- bzw. Unterhaltungsprodukten zu entlarven, und sie gleichzeitig dazu in die Lage zu versetzen, das vorhandene utopische Potenzial zu heben, zu prüfen und ggf. in Gebrauch zu nehmen. Es gilt in diesem Kontext eine Befähigung zu (re-)kultivieren, in der sich schon die ersten Christinnen und Christen geübt haben, nämlich subversiv sein zu können (Blatz, 2015), und zwar gegenüber ideologischen Vereinnahmungstendenzen (Kaiserkult), die nicht nur den christlichen Freiheitsspielraum einzuschränken, sondern auch Energie, Fantasie wie Kreativität für den Bau am Reich Gottes zu reduzieren vermögen. Angesichts des Dauerbombardements der Werbung und der populären Kultur kommt es mehr denn je darauf an, alles zu prüfen und das Gute zu behalten (vgl. 1 Thess 5,21) und das Problematische ins Leere laufen zu lassen oder so in Gebrauch zu nehmen, umzuwerten und zu verändern, dass es ein Segen werden kann. In einer solchen Unterscheidung der Geister, die Ideologien und Utopien zu differenzieren und diese dann nochmals zu prüfen vermag, darf sich auch im Horizont der Gewissheit geübt werden, dass sich auch in der populären Kultur die Funken göttlicher Güte, Wahrheit und Liebe antreffen lassen, denn niemand hat ein Monopol auf sie. Es verspricht ertragreich zu sein, religiöse Bildung so zu konzipieren, dass ihre Adressatinnen und Adressaten ihr bisheriges (popkulturelles) Wissen diesbezüglich zu filtern bzw. zu differenzieren vermögen. Hierbei könnten Lernende erfahren, dass sie bereits viel wissen, dass es aber wichtig ist, über Möglichkeiten zu verfügen, um das bereits vorhandene Wissen zu erfassen, zu erschließen und bewusst zu bewerten. Die religionspädagogischen Reflexionen zu dieser Thematik ließen sich in einer „Religiösen Bildung der Dinge“ verdichten, in deren Rahmen es darum geht, einzelne Themen (z.B. Raumschiffe, Roboter, Autos, Kleidung, Handys) aus dem Strom der populären Kultur zu fokussieren und diese in puncto Ideologie und Utopiehaltigkeit zu analysieren und zu bewerten, um schließlich mögliche Gefahren zu identifizieren – z.B. die Erziehung zu perfekten Konsumentinnen und Konsumenten – oder aber Chancen für christliche Lebensführung und Anregungen für christliche Hoffnungsbilder. Gerade mit Blick auf die Ambivalenz der Technik ist diese Perspektive weiterführend. Bei einer Einschätzung unterschiedlicher Dinge hinsichtlich ihres ideologischen Vereinnahmungspotenzials einerseits und ihrer Utopiehaltigkeit andererseits bliebe es eben nicht. Vielmehr wäre weiter zu überlegen, wie sie – ggf. subversiv – zu verwenden wären, um im Sinne der großen christlichen Utopie – der Gottesherrschaft – Denkanstöße und Handlungsimpulse zu liefern (Kumher, 2015).

Raumschiffe und ihre Geschichten bergen Problempotenzial, aber auch die Chance, die Sehnsucht nach einer heilvollen und versöhnten Wirklichkeit zu wecken. Es wäre zu wünschen, dass in Zukunft weitere Raumschiffe imaginiert werden, die sich im Rahmen religiöser Lernprozesse dafür eignen, Auseinandersetzungen anzustoßen, die Denk- und Handlungsimpulse für die Arbeit an einer versöhnteren Welt liefern und Hoffnungsbilder wecken. Solche Hoffnungsbilder sind eine willkommene Vorlage für eine religiöse Bildung und eine mit ihr verbundene Medienerziehung, die ihre theologischen Kriterien aus der christlichen Vorstellung vom Reich Gottes bzw. von der

Gottesherrschaft beziehen (Pirner, 1999, S. 286). Mit dem in dem Sci-Fi-Film „Solaris“ [USA 2002] zitierten Gedicht „And death shall have no dominion“ von Dylan Thomas sei dies bekräftigt:<sup>2</sup>

### And Death shall have no Dominion

And death shall have no dominion  
Dead men naked they shall be one  
With the man in the wind and the west moon;  
When their bones are picked clean and the clean bones gone,  
They shall have stars at elbow and foot;  
Though they go mad they shall be sane,  
Though they sink through the sea they shall rise again;  
Though lovers be lost love shall not;  
And death shall have no dominion.

And death shall have no dominion.  
Under the windings of the sea  
They lying long shall not die windily;  
Twisting on racks when sinews give way,  
Strapped to a wheel, yet they shall not break;  
Faith in their hands shall snap in two,  
And the unicorn evils run them through;  
Split all ends up they shan't crack;  
And death shall have no dominion.

And death shall have no dominion.  
No more may gulls cry at their ears  
Or waves break loud on the seashores;  
Where blew a flower may a flower no more  
Lift its head to the blows of the rain;  
Though they be mad and dead as nails,  
Heads of the characters hammer through daisies;  
Break in the sun till the sun breaks down,  
And death shall have no dominion.

---

<sup>2</sup> Alfred Andersch hat einen Auszug dieses Gedichts seinem Roman „Sansibar oder der letzte Grund“ vorangestellt. – Im Film „Interstellar“ fungiert ein anderes Gedicht von Dylan Thomas als Leitmotiv: „Do not go gentle into that good night“ – was in diesem zitatreichen Film evtl. auch eine Anspielung und eine Hommage an die jüngste Solaris-Verfilmung (eine filmische Interpretation des gleichnamigen Romans von Stanisław Lem) sein könnte.

## Literaturverzeichnis

- Annan, K. (2015). Über Vertrauen. Stefan Kornelius im Interview mit Kofi Annan. *Süddeutsche Zeitung*, 7./8. Februar (Nr. 31), 58.
- Bahr, M. & Leimgruber, S. (2013). Verantwortung für die Eine Welt. In G. Hilger, S. Leimgruber & H.-G. Ziebertz (Hrsg.), *Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf* (3. Aufl. der vollst. überarb. Neuauflage, S. 472–484). München: Kösel.
- Bizeul, Y. (2009). *Glaube und Politik*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Blatz, H. (2015). *Semantik der Macht. Eine zeit- und religionsgeschichtliche Studie zu den markinischen Wundererzählungen*. Münster: Aschendorff.
- Bürger, P. (2007). *Bildermaschine für den Krieg. Das Kino und die Militarisierung der Weltgesellschaft*. Hannover: Heise.
- Bürger, P. (2007). Science-Fiction, Kriegskino und Kriege der Zukunft. In S. Iglhaut, H. Kapfer & F. Rötzer (Hrsg.), *What if? Zukunftsbilder der Informationsgesellschaft* (S. 175–188). Hannover: Heise.
- Decker, K. & Eberl, J. (Hrsg.) (2005). *Star Wars and Philosophy. More powerful than you can possibly imagine*. Chicago/La Salle (Illinois): Open Court.
- Dempewolf, D. (Projektleitung) (2015). *Star Trek. Die offizielle Raumschiffsammlung*. München: Eaglemoss.
- Dettmar, A. (2003). Lautlos im Weltraum. In T. Koebner (Hrsg.), *Filmgenres Science Fiction* (S. 229–234). Stuttgart: Reclam.
- Foucault, M. (2005). *Die Heterotopien. Der utopische Körper*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Grümme, B. (2015). *Öffentliche Religionspädagogik. Religiöse Bildung in pluralen Lebenswelten*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Hauser, L. & Novian, M. (2015). „Das Leben hier begann dort draußen“. Die Präastronautik als Systemesoterik der Gegenwartskultur unter besonderer Berücksichtigung der Battlestar Galactica-Serie. In T. Schärfl & J. Hassel (Hrsg.), *Nur Fiktion? Religion, Philosophie und Politik im Science-Fiction-Film der Gegenwart* (S. 121–144). Münster: Aschendorff.
- Hecken, T. (2007). *Theorien der Populären Kultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies*. Bielefeld: Transcript.
- Hilger, G. (2013). Ästhetisches Lernen. In G. Hilger, S. Leimgruber & H.-G. Ziebertz (Hrsg.), *Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf* (3. Aufl. der vollst. überarb. Neuauflage, S. 334–343). München: Kösel.
- Kessel, J. (2014). „Der unschuldige Killer“. Wer macht was warum? Die fatale Moralkonstruktion in Orson Scott Cards Science-Fiction-Bestseller „Enders Spiel“. In S. Mamczak, S. Pirling & W. Jeschke (Hrsg.), *Das Science Fiction Jahr 2014* (S. 243–280). München: Heyne.
- Konicz, T. Und ewig lockt die Apokalypse. URL: <http://linksnet.de/de/artikel/31386> [Zugriff: 25.09.2014].

- Kreiner, A. (2011). *Jesus, UFOs, Aliens. Außerirdische Intelligenz als Herausforderung für den christlichen Glauben*. Freiburg i. Br.: Herder.
- Kumher, U. (o.J.). *Blockbuster als Bildungsgegenstand am Beispiel von „Jupiter Ascending“: Religiöse Polyvalenz und Intertextualität als Auseinandersetzungsmöglichkeiten*. Unveröffentlichtes Manuskript.
- Kumher, U. (2007). Der Science-Fiction-Klassiker „Battlestar Galactica“. Die Zeichen der Zeit im Fernsehen wahrnehmen und für religiöse Lernprozesse nutzen. *Religionsunterricht an höheren Schulen*, 50(1), 45–54.
- Kumher, U. (2013). Elysium für alle! Theologische Anmerkungen zum aktuellen Endzeitkino. URL: <http://www.theologie-und-kirche.de/kumher-kino.pdf> [Zugriff: 03.02.2015].
- Kumher, U. (2011). The Blockbuster „Avatar“ – A Plea for Intercultural Dialogue and Ecosophy. In C. Mendonca & B. J. Hilberath (Hrsg.), *Religion and Culture. A multicultural Discussion. Festschrift in Honour of Francis X. D'Sa* (S. 199–205). Pune: Institute for the Study of Religion.
- Kumher, U. (2015). Virtuelle Realität und die Wirklichkeit Gottes. *Religionspädagogische Beiträge*, 72, 5–14.
- Kumher, U. (2010). Von Menschen und Aliens. *Christlich-pädagogische Blätter*, 123(3), 167–169.
- Kumher, U. & Wille, F. (2013). Hinter die Kulissen schauen. Den Botschaften US-amerikanischer Kriminalserien auf der Spur. *merz, medien + erziehung*, 57(5), 58–63.
- Nieser, C. (2014). *Beam mich hoch!*, Paderborn: Bonifatius.
- Orth, S. (2008). Wie weit darf die Phantasie gehen? Zum Problem der Blasphemie. *Internationale katholische Zeitschrift*, 37(5), 493–502.
- Pirner, M. (1999). Religion als medial konstruierte Wirklichkeit? *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie*, 51(3), 280–288.
- Pirner, M. (2014). „Star Wars“ und andere kosmologische Wirklichkeiten. In V.-J. Dieterich & G. Büttner (Hrsg.), *„Weißt du, wieviel Sternlein stehen?“ Eine Kosmologie (nicht nur) für Religionslehrer/innen* (Beiträge zur Kinder- und Jugendtheologie 30, S. 69–85). Kassel: kassel university press.
- Pohl-Patalong, U. (2013). *Religionspädagogik. Ansätze für die Praxis*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Reuter, I. (2005). Science Fiction. In K. Fechtner u.a. (Hrsg.), *Handbuch Religion und Populäre Kultur* (S. 245–252). Stuttgart: Kohlhammer.
- Ricoeur, P. (2005). *Vom Text zur Person. Hermeneutische Aufsätze*. Hamburg: Meiner.
- Sander, H.-J. (2006). *Einführung in die Gotteslehre*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schärfl, T. (2015). Nichts ist so reell wie die Fiktion. Science-Fiction-Filme als imaginatives und begriffliches Laboratorium. In T. Schärfl & J. Hassel (Hrsg.), *Nur Fiktion? Religion, Philosophie und Politik im Science-Fiction-Film der Gegenwart* (S. 7–40). Münster: Aschendorff.
- Schärfl, T. & Fritsch, M. (1999). Unendliche Weiten. Philosophische und theologische Aspekte der Science Fiction. *Stimmen der Zeit*, 124, 101–116.

- Schliecker, J. (2014). *Roddenberrys Idee. Die Star Trek-Originalserie im Wandel der Zeit. Ein kritischer Episodenführer*. Marburg: Schüren.
- Schlobinski, P. & Siebold, O. (2008). *Wörterbuch der Science-Fiction*. Frankfurt a. M.: Lang.
- Steiff, J. & Tamplin, T. (Hrsg.) (2008). *Battlestar Galactica and Philosophy. Mission accomplished or Mission frakked up?*, Chicago/La Salle (Illinois): Open Court.
- Trost, S. (2014). Horrorspiele. *Zeit Magazin*, 27. November, (Nr. 49), 15–22.
- Windham, R., Reiff, C. & Trevas, C. (2012). *Technisches Handbuch Millennium Falke YT-1300*. Königswinter: HEEL.

### **Raumschiffe und Raumstationen**

- Babylon 5 in der gleichnamigen Serie [USA 1993–1998]
- Dark Star in dem gleichnamigen Film [USA 1974]
- Deep Space Nine in der Serie „Star Trek: Deep Space Nine“ [USA 1993–1999]
- Eagle 5 in „Spaceballs“ [USA 1987]
- Elysium in dem Film „Pandorum“ [Deutschland/Großbritannien 2009]
- Elysium in dem gleichnamigen Film [USA/Kanada/Mexiko 2013]
- Endurance in „Interstellar“ [USA/Großbritannien 2014]
- Enterprise in den gleichnamigen Serien bzw. Star-Trek-Kinofilmen [USA seit 1966]
- Event Horizon in dem gleichnamigen Film [USA/Großbritannien 1997]
- Excalibur in der Serie „Crusade“ [USA 1999]
- Icarus II in dem Film „Sunshine“ [Großbritannien 2007]
- Kampfstern Galactica bzw. Battlestar Galactica in den gleichnamigen Serien [USA 1978–80 bzw. USA/Kanada 2004–2009]
- Kassandra in dem Film „Cargo“ [Schweiz 2009]
- Millennium Falke in „Star Wars“ [USA seit 1977]
- Moya in „Farscape – Verschollen im All“ [Australien 1999–2004]
- Nostromo in „Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt“ [Großbritannien/USA 1979] – weitere Raumschiffe der Alien-Reihe: Sulaco in „Aliens – Die Rückkehr“ [USA 1986] und U.S.M. Auriga in dem Film „Alien – Die Wiedergeburt“ [USA 1997]
- Orion in der Serie „Raumpatrouille – Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffes Orion“ [BRD 1965]
- Serenity in der Serie „Firefly“ [USA 2002]
- Spaceball One in „Spaceballs“ [USA 1987]
- TARDIS in der Serie „Doctor Who“ [Großbritannien 1963–1989, 2005–dato]
- (T)Raumschiff Surprise in dem Film „(T)Raumschiff Surprise – Periode 1“ [Deutschland 2004]
- U.S.S. Cygnus in dem Film „Das Schwarze Loch“ [USA 1979]

Valley Forge, Sequoia, Mojave und Berkshire in dem Film „Silent Running“ [dt. Titel „Lautlos im Weltraum“, USA 1972]

Voyager in der Serie „Star Trek: Raumschiff Voyager“ [USA 1995–2001]

### **Anhang: Beschreibung einzelner Raumschiffe**

Im Folgenden wird eine Reihe von Raumschiffen beschrieben, die in der populären Kultur äußerst bekannt (geworden) sind. Diese Auswahl soll vor allem die Chance bieten, an das Vorwissen der Leserinnen und Leser anzuknüpfen, um diesen einen leichteren Einstieg in diese Thematik zu gestatten. Um die Beschreibungen miteinander vergleichen und um auf diese Weise auf wiederkehrende Motive und Auffälligkeiten aufmerksam werden zu können, nehmen die folgenden Beschreibungen insbesondere die Funktionen der Raumschiffe, ihre Missionen und die jeweiligen Crewmitglieder näher in den Blick.

#### **U. S. S. Cygnus**

Die U.S.S. Cygnus ist ein imposantes Raumschiff mit gewaltigen Ausmaßen. Trotz ihrer Größe verharrt sie bewegungslos vor dem Abgrund eines Schwarzen Lochs in den Tiefen des Weltraums, ohne von der unwiderstehlichen und unvorstellbaren Gravitationskraft der Singularität angezogen zu werden. Seit Jahren gilt die Cygnus als verschollen, bis die Crew des Forschungsraumschiffs Palomino das berühmte Raumschiff entdeckt. An Bord – so scheint es – befindet sich nur der legendäre Wissenschaftler und Kommandant Dr. Hans Reinhardt sowie eine kleine Armee Wach- und Arbeitsroboter, die das Schiff funktionstüchtig halten. Dr. Reinhardt erzählt den Neuankömmlingen, dass die menschliche Crew das Schiff in einer Notsituation verlassen habe. Seit längerem plant der Wissenschaftler, mitten in das Schwarze Loch zu fliegen. Durch diese Tat hofft er, die Grenzen bisheriger Erkenntnisse zu sprengen und Unsterblichkeit zu erlangen. Die Cygnus beherbergt riesige Gärten und Mannschaftsräume, um mit einer großen Besatzung viele Jahre im Weltraum bleiben zu können. Nun wirkt sie äußerst verlassen und ausgestorben. Die Palomino-Crewmitglieder stoßen im Verlauf der Geschichte auf die schreckliche Vergangenheit der Cygnus: Die menschliche Crew hat das Schiff niemals verlassen, wie es Dr. Reinhardt vorgibt. Vielmehr wurde sie nach einer missglückten Meuterei gegen Reinhardts starrköpfige Pläne in die willenlosen Humanoiden transformiert, die nun bis zu ihrem Tod auf der Cygnus ihren Sklavendienst verrichten müssen. Als Reinhardt erfährt, dass die Neuankömmlinge hinter seine Untaten gekommen sind, beginnt er mit dem Anflug auf das Schwarze Loch ...

Die Cygnus ist ein Beispiel für ein Geisterschiff, aber auch ein Symbol für eine Weltraumtragödie und für menschliche Überheblichkeit. Der wahnwitzige Wissenschaftler setzt seine Erkenntnisziele über Menschenleben und opfert so die Humanität auf dem Altar der Wissenschaft, so dass das Forschungsraumschiff zu einem großen Grab für viele Astronauten geworden ist. Im Angesicht der Singularität beginnt der metaphysische Diskurs.

## **Serenity**

Die Serenity ist ein veraltetes Raumschiff der Firefly-Klasse, so genannt, da der leuchtende Heckantrieb optisch an ein Glühwürmchen erinnert (engl. Firefly), und wird von der Crew hauptsächlich zu Transportzwecken von legaler und illegaler Ware benutzt.

An Bord befinden sich Malcolm Reynolds, der Kapitän des Schiffes, und sein erster Offizier, Zoe, die zusammen auf der Verliererseite eines interstellaren Konflikts kämpfen, welcher stark an den Sezessionskrieg der USA erinnert. Hier werden die Parteien jedoch nicht als Nord- und Südstaaten, sondern als unabhängige Welten und Allianz bezeichnet, und es wird somit schon das Western-Genre aufgerufen: Die Motive „Pioniergeist“ und „Unabhängigkeit“ sind es auch, die diese beiden ehemaligen Soldaten erfolglos versuchen zu verteidigen, um eine fortschreitende Eingliederung der Grenzwelten in die Allianz zu verhindern. Insbesondere für Malcolm Reynolds repräsentiert das Schiff Freiheit, die Chance, wie er selber sagt, immer einen Schritt weiter zu sein, als der Herrschaftsbereich der Allianz reicht. Für ihn muss die Crew genau diese Sehnsucht nach Freiheit und Unabhängigkeit teilen. Die anfänglich skeptische, aber immer loyale Zoe wird von ihm überzeugt, dass das auf den ersten Blick schrottreif aussehende Schiff eine Heimat und Zukunft bieten kann. Hierzu trägt der Pilot des Schiffes und Ehemann Zoes, Wash, bei. Das mechanische Genie Kaylee hält die Serenity funktionstüchtig und hat eine innige Beziehung zu dem Schiff aufgebaut. Sie unterstellt ihm menschliche Attribute, so ist es in ihren Augen weiblich, und bei einem mechanischen Defekt ist sie untröstlich, weil sie der Serenity ihrer Meinung nach nicht richtig zugehört hat.

Wichtigster Teil der Mannschaft ist vielleicht jedoch das Schiff selbst: So wird die Serenity gern als zehntes Teammitglied bezeichnet. Auch wenn das Schiff aufgrund seines Alters und seiner optischen Erscheinung verspottet wird, erkennen Eingeweihte das Besondere sofort („ships like this’ll be with you ‘til the day you die“). Der Name nimmt Bezug auf die Schlacht, in der die Unabhängigen den Krieg verloren („Battle of Serenity Valley“). Angesprochen auf die augenscheinliche Widersinnigkeit der Namensgebung entgegnet ein Besatzungsmitglied, dass man „Serenity Valley“ nie wieder verlässt.

Die Serenity ist sicherlich Transport- und Gelderwerbsmittel, aber eben auch Heimat für diese zusammengewürfelte Gruppe von Menschen, die gemeinsam eine Art multikulturelle Familie bilden.

## **Nostramo**

Auf Raumschiffen lauert nur zu oft der Tod, denn das Leben im Universum ist gefährlich. Die Crew des interstellaren Weltraumfrachters Nostramo wird aus ihrem Tiefkühlschlaf geweckt und dazu angehalten, einem Signal nachzuspüren. Das Signal führt die Besatzung zu einem lebensfeindlichen Planeten, auf dem eine außerirdische Lebensform ein Besatzungsmitglied befällt. Der bewusstlose Astronaut wird auf die Nostramo zurückgebracht, wo die fremde Lebensform zunächst ihren Wirt umbringt und dann damit beginnt, die gesamte Crew zu töten. Die Nostramo wird zum Labyrinth einer Hetzjagd, zum tödlichen Gefängnis und zum Schauplatz der Begegnung mit dem schrecklichen Fremden, das sich sehr gut in den verschlungenen und dunklen Gängen des riesigen Raumfrachters einzunisten und zu vermehren vermag. Der Erzfrachter ist ein Abgesang auf eine Vorstellung von sterilen, schnittigen und immer funktionstüchtigen Superraumschiffen. Als interstellares Transportraumschiff

bewegt sich die Nostromo schwerfällig und anfällig durch das All. Auch ihre Innenansicht erscheint lebensunfreundlich – bis zum künstlichen Ersatzessen, das sie für die menschlichen Crewmitglieder bereithält, eher zum Überleben als zum Genuss geeignet. Kontrolliert wird das Schiff von dem „Mutter“-Computer, der gefühllos die Befehle der sog. „Gesellschaft“ befolgt – und dieser geht es nur um Profit. Die Mannschaft der Nostromo wird von „der Gesellschaft“ mitleidlos geopfert, um der außerirdischen Lebensform als zukünftiger Biowaffe habhaft werden zu können. „Alien“ ist so etwas wie ein Italo-Horrorfilm im Sci-Fi-Outfit: Die Zukunft ist dreckiger und korrupter als zu befürchten. Ein Warnsignal wird von den Machthabern als Notsignal getarnt, um die angestellten Astronauten zu locken, ihren außerplanmäßigen und tödlichen Auftrag zu übernehmen.

### **Battlestar Galactica**

Nachdem die Zwölf Kolonien der Menschen durch die feindlichen Roboterkrieger, die Zylonen, in einem Blitzkrieg vernichtet worden sind, irrt eine kleine Flotte Überlebender durch die Weiten des Weltraums auf der Suche nach Zuflucht. Unbarmherzig gejagt werden die zivilen Raumschiffe durch die Kampfjets und Basisschiffe der Zylonen. Schutz auf der Flucht bietet nur „Kampfstern Galactica“, das – wie es zunächst scheint – den Menschen einzig verbliebene Schlachtschiff. Das Schlachtschiff, das eigentlich vor seiner Ausmusterung stand und in ein Museum umgewandelt werden sollte, hatte den Großangriff der Zylonen nur aufgrund seiner veralteten Technik unbeschadet überstanden: Seine unvernetzten Bordcomputer waren für die zylonischen Computerviren unangreifbar. Auf der Flucht wird der ausgemusterte Kampfstern zur einzigen Überlebenschance für die flüchtenden Menschen. Die fliehenden Menschen befinden sich auf der Suche nach einer dreizehnten Kolonie, von der in ihren Heiligen Schriften die Rede ist und die „Erde“ heißt.

Die Galactica befindet sich mit den Flüchtlingsschiffen auf einem Exodus in ein gelobtes Land. Als eine Art schwerbewaffnete Arche Noah garantiert sie das Überleben der menschlichen Rasse und Vielfalt. Ihr Commander Adama ist als „old man“ der Garant für Recht und Ordnung – allerdings auch nicht unfehlbar. Durch die Kämpfe und Beanspruchungen der Flucht wird die alte Lady – wie die Galactica auch liebevoll genannt wird – immer instabiler, so dass sie am Ende ihrer Reise fast auseinanderzubrechen droht. Auf dem riesigen Schlachtschliff liegen politisches, ziviles und militärisches Leben sehr dicht beieinander. Der militärische Raumkreuzer wird Schauplatz vieler Abenteuer. In der Neuverfilmung der Serie dient die Galactica als Projektionsfläche für das amerikanische Trauma vom 11. September 2001. Z.B. ist ihre Crew von Schläfer-Zylonen unterwandert und ein „Erinnerungsgang“ spielt auf das liebende Gedenken am Ground Zero an. – Die soeben beschriebene Galactica-Serie aus den letzten Jahren ist das Remake einer älteren Fernsehserie aus den 1970er bzw. 1980er Jahren. Diese Tatsache ermöglicht einen interessanten Vergleich zwischen den alten und neuen Folgen, bei dem deutlich wird, wie gekonnt die Neuverfilmung Motive aus der älteren Version aufnimmt und z. T. verändert, um auf aktuelle gesellschaftliche Ereignisse und Entwicklungen einzugehen.

### **Enterprise**

Die Enterprise ist wahrscheinlich das bekannteste Raumschiff der Sci-Fi-Geschichte. Wer kennt Kirk, Spock, Scott, Pille und Uhura nicht? Dank des mittlerweile allseits bekannten Warpantriebs dringt die Enterprise in bisher unerforschte Regionen des Weltalls vor und entdeckt unbekanntere Lebensformen und neuartige physikalische

Phänomene. Neben dem Warpantrieb hat durch die Enterprise eine weitere Zukunftstechnik Berühmtheit erlangt, das Beamen: Vom Transporterraum des Forschungsschiffs ist es der Besatzung möglich, sich ohne weiteres Hilfsmittel auf Planeten oder andere Raumschiffe zu begeben, die nicht allzu weit entfernt sind. Warpantrieb und Beamen machen die Enterprise zum Tor in die unendlichen Weiten des Universums.

Doch nicht nur die technischen Errungenschaften auf der Enterprise dürfen noch immer als revolutionär gelten. Menschen aller Hautfarben arbeiten auf der Enterprise zusammen. Ihre Besatzung ist interkulturell, Mr. Spock macht sie als Vulkanier sogar intergalaktisch. Dies ist vor allem deshalb „faszinierend“, wie es Mr. Spock sagen würde, weil die Fernsehserie zur Zeit des Kalten Krieges produziert wurde. So wird die Enterprise schon damals zur Vision einer befriedeten, zusammenarbeitenden Menschheitsfamilie – mit einem amerikanischen Kommandanten (versteht sich). Neben technischen und politischen Grenzen durchbricht die Enterprise auch rassistische Barrieren. Auf ihr geschieht der erste Fernsehkuß zwischen einer farbigen Frau und einem weißen Mann. Das führte bei der Erstausstrahlung der Serie in den USA zu ihrer Absetzung in den Südstaaten. – Schließlich ist die Enterprise ein Beispiel dafür, wie tief sich Raumschiffe mit ihren Besatzungen ins kulturelle Gedächtnis einschreiben können (z.B. „Beam me up, Scotty!“).

## **Icarus II**

Die Icarus II ist auf einer Rettungsmission. Sie soll die Sonne, die an Strahlkraft verloren hat, durch einen riesigen Sprengsatz neu entzünden, denn die Erde droht im wahrsten Sinne des Wortes einzufrieren. Das Raumschiff besteht hauptsächlich aus zwei Teilen: In dem riesigen Schutzschirm gegen die Sonnenstrahlen befindet sich auch die Bombe. Der Rest des Raumfahrzeugs ist für die Mannschaft reserviert. U.a. verfügt das Schiff über einen Garten, der zur Sauerstoffgewinnung dient. Auf ihrem Weg zur Sonne und zur Erfüllung ihrer Mission steht sich die Mannschaft z.T. selbst im Weg. Die Mission droht zu scheitern, als die Icarus II auf ihr verschollenes Schwesterschiff, die Icarus I, trifft. Hier passieren ungewollte Pannen und Sabotage.

## **Event Horizon**

Die Event Horizon ist ein Forschungsraumschiff mit einem neuartigen Antrieb. Bei der Erprobung dieses Antriebs verschwindet sie und wird erst Jahre später von einem anderen Raumschiff aufgespürt. Wie sich beim Betreten der Event Horizon herausstellt, treibt das Schiff einsam und verlassen am Rand des Sonnensystems dahin. Die Erkundungsmannschaft merkt schnell, dass etwas auf dem Schiff nicht in Ordnung ist, denn die einzelnen Astronauten werden von schrecklichen Visionen heimgesucht, die sie an ihr bisheriges Leben und mögliche Verfehlungen erinnern, welche wiederum quälende Schuldgefühle aufrufen. Immer mehr müssen die Neuankömmlinge auf der Event Horizon darum kämpfen, nicht den Kopf zu verlieren. Dies gelingt jedoch nicht allen Astronauten, was u.a. zu schweren Schäden an der Event Horizon führt. – Als endlich das Logbuch der Event Horizon dechiffriert werden kann, stellt sich heraus, dass sich die Mannschaft des Schiffes gegenseitig ermordet hat. Das Schiff war durch den neuen Antrieb in eine andere Dimension gelangt. Offenbar war diese andere Dimension die Hölle ...

## Valley Forge

Die Valley Forge beherbergt zusammen mit ein paar weiteren Schiffen die letzten Pflanzen des Planeten Erde. Wie riesige Gewächshäuser treibt die kleine Gruppe von Raumschiffen durch das Universum. Auf der Erde sind Pflanzen „unnötig“ geworden, da man inzwischen versteht, genügend Luft und Wasser ohne Biomasse aufzubereiten. Jedes der Schiffe verfügt über mehrere Glasglocken bzw. Kuppeln, unter denen sich Pflanzen befinden. Gartenroboter und eine kleine Crew Menschen versorgen die Gewächse. Allerdings ist nur einem Crewmitglied an der tatsächlichen Pflege der Pflanzen gelegen, nämlich dem Botaniker Freeman Lowell. Die übrigen drei Astronauten verspotten Lowell als „Blumenkind“. Sie langweilen sich und schätzen weder den Wert ihrer Arbeit noch den Wert des Lebens, das sie hüten. Dementsprechend freuen sie sich, als der Befehl von der Erde kommt, dass man die Pflanzen nun endgültig vernichten und nach Hause zurückkehren könne. Lowell stellt sich diesem Befehl jedoch entgegen. So wird die Valley Forge zum Schauplatz eines Kampfes um das letzte Grün in unserem Sonnensystem. Am Ende treibt eine Kuppel der Valley Forge einsam und verlassen durch die Weiten des Weltalls.

## Rasender Falke

Der Millennium Falke, auch Rasender Falke, ist ein Schmugglerschiff. Dementsprechend verfügt dieses Raumschiff über eine Anzahl von Geheimverstecken. Auf den ersten Blick mag das Raumschiff wie eine „Schrottmühle“ aussehen und tatsächlich bisweilen erst im letzten Augenblick „anspringen“. Auf den zweiten Blick verbirgt sich aber hinter dem heruntergekommenen Aussehen dieses Schiffes ein wehrhaftes und blitzschnelles Raumgefährt. Der tollkühne Raumpirat Han Solo und sein Freund Chewbacca sind tollkühne Piloten, die dem Schiff das Äußerste abverlangen, es jedoch nach seinen halsbrecherischen Missionen wieder liebevoll mit Ersatzteilen zusammenflicken.

Han Solo gewann das Schiff beim Glücksspiel. Der Falke verfügt über einen verbesserten Antrieb, der es zu einem der schnellsten Schiffe der Galaxie macht, starke Bewaffnung und Schilde, verborgene Verschlänge und viele weitere Modifikationen, die auf Grund des schrottreifen Äußeren Freunde wie Feinde immer wieder überraschen. Das Schiff ist eng mit der Star-Wars-Geschichte verbunden: In ihm glückt Luke und Obi-Wan Kenobi die Flucht von Tatooine. Auch bei der Flucht vom Eisplaneten Hoth spielt es eine Rolle. Berühmtheit erlangte der Falke im Krieg gegen die Geschwader des übermächtigen Imperiums und vor allem dadurch, dass mit seiner Hilfe der zweite Todesstern zerstört wurde. Immer wieder ist es der Falke, der die Protagonisten der Star-Wars-Saga vor Unheil bewahrt und sie ans Ziel bringt.

Weder das ramponierte Äußere noch die teils widerspenstige Technik, die im Notfall nur noch durch einen Faustschlag aktiviert werden kann, schmälern Han Solos Stolz auf sein Schiff. Das Schiff ist nicht, was es scheint, genau wie sein Kapitän: Äußerlich der prinzipienlose Söldner, für den nur der Profit zählt, im Inneren jedoch der Schurke mit dem Herz aus Gold. Und so entwickelt sich Han im Laufe seiner Entwicklung von einem Raumpiraten zu einem verantwortungsvollen Kriegshelden. Insofern wird auch der Falke in seiner langen Geschichte von einem einfachen Schmugglerschiff zu einem Kriegsschiff der Allianz, das zur Verteidigung von Recht und Freiheit eingesetzt wird. So dient es auch den Jedi als Transportmittel und Trainingsrefugium.

In einem Universum, in dem das anfänglich übermächtige Imperium nach kompletter Kontrolle und Unterdrückung Andersdenkender strebt, ist der „Millenium Falke“ eine Möglichkeit diesem immer einen Schritt voraus zu sein. Somit wird das Schiff zu einem Symbol der Freiheit: erst für seinen Kapitän, dann für die gesamte Rebellion.

*Dr. Ulrich Kumher, Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fach Didaktik des katholischen Religionsunterrichts im Department Fachdidaktiken an der Universität Erlangen-Nürnberg sowie Studienrat i.K. an der Friedrich Oberlin Fachoberschule in München.*

*Florian Wille, Jurist mit Schwerpunkt Schuldrecht in einer Kanzlei in Augsburg.*