

Christian Wessely

Geboren 1965 in Graz, nach der HBLA für Landwirtschaft Studium der Theologie (Sponsion 1992, Promotion 1996, jeweils mit Auszeichnung). Habilitation in Fundamentaltheologie 2004 (Wiedenhofer/Larcher/Sauer).

Publikationen zum Bereich Medien (in Auswahl)

a) Bücher

Als Mitherausgeber zus. mit Grabner, F. und Larcher, G.: Utopie und Fragment. Michael Hanekes Filmschaffen im Horizont theologischer Fragestellungen. Kulturverlag, Thaur 1996.

Von Starwars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und Computerrollenspielen. Peter Lang, Frankfurt 1997.

Als Mitherausgeber zus. mit Larcher, G. und Grabner, F.: Visible Violence. Sichtbare Spuren verborgener Gewalt im Film. Kulturverlag, Thaur / LIT-Verlag, Münster 1998.

Als Herausgeber zus. mit Larcher, G.: Ritus-Kult-Virtualität. Mit Beiträgen von Michael Heim, Stephen Talbott, Herbert Hrachovec u.a., Pustet, Regensburg / Styria, Graz 2000 (Theologie im kulturellen Dialog 5).

Als Mitherausgeber zus. mit Larcher, G. und Grabner, F.: Zeit, Geschichte und Gedächtnis. Theo Angelopoulos im Gespräch mit der Theologie, Schüren, Marburg 2003.

b) Artikel

Auf den Spuren des Mythos in Computerspielen. In: *Communicatio Socialis* 28(1995)4, 349-377.

Theologie und kommerzielle Kultur. Eine fundamentaltheologische Sichtung kommerzieller Spielfilme und Computerspiele. In: *Communicatio Socialis* 30 (1997) 2, 101-126..

Akustische Apokalypse. In: *Gott-Bild. Gebrochen durch die Moderne?* Styria, Graz 1997, 344-350.

Creatures. Ein Essay über Anspruch und Realisierung. In: *Theologie Interaktiv*. CD-ROM, Graz 1997.

Theologie und Medien. In: Müller, K. (Hg.): *Perspektiven der Fundamentaltheologie*. Pustet, Regensburg 1998.

Das Opfer im kommerziellen Film. Aspekte des Sündenbockmechanismus im Kino. In: Larcher, G.; Grabner, F.; Wessely, Ch.: *Visible Violence. Sichtbare Spuren verborgener Gewalt im Film*. Kulturverlag, Thaur / LIT-Verlag, Münster 1998.

Heroen und Heilandsgestalten. Hollywood und sein Zugang zur Erlösungsfrage. In: *Kärntner Kirchenzeitung* 54 (1998) 41.

Götter mit kleinen Fehlern. Mythologische Aspekte von Computerspielen. In: *Spektrum der Wissenschaft* 12/1998, 112-116; Zweitabdruck in: *Spektrum der Wissenschaft Dossier* 2/1999, 94-97.

"Erlöse uns von dem Bösen". Erlösung und Erlöserfiguren im kommerziellen Film als "frag-würdige" Angebote. In: *Actio Catholica* 4/1998, 14-19.

Virtuelle Faszination. Religiöse und mythologische Grundlagen von Computerrollenspielen. In: *Log In. Informatische Bildung und Computer in der Schule*, 2/1999, 18-21.

Wie wirklich ist die Virtualität? Die Informationstechnologie fordert die Theologie heraus. In: *Herder-Korrespondenz*, 53 (1999) 10, 528-532.

Authentische Aussagen? Grundlagen und Probleme internetgestützter Medien, in: *Diakonia* 6/2000, 386-393.

Religiöse Signaturen der Neuen Medien. Von Informationen, Seelen und Wahrheit, in: Jacobi, Reinhold (Hg.), *Medien - Markt - Moral. Vom ganz wirklichen, fiktiven und virtuellen Leben*, Herder, Freiburg 2001, 135-145.

Signaturen des "ganz anderen" in televisionärer Verpackung. Überlegungen zur religiösen Interpretation von Werbespots und Musikvideos, in: *Quart* 3+4/2001, 54-58.

Wie Bezeichnungen Wirklichkeit entstehen lassen, in: *Lebendige Seelsorge* 53(2002)6, 350-352.

(zus. mit Heimerl, Theresia) Stadt-Utopie. Schlaglichter auf die filmisch-ästhetische Konzeption der Stadt in religiöser und parareligiöser Hinsicht, in: Larcher, Gerhard; Woschitz, Karl M. (Hg.), *Die Stadt als Fokus der*

Moderne, LIT: Münster 2003 (im Druck).

(zus. mit Larcher, Gerhard) Religion und „Conditio humana“, in: Grundlagen der Kulturwissenschaften. Interdisziplinäre Kulturstudien, Francke: Tübingen 2004, 503-510.

Zwischen Traum und Albtraum: „Iwans Kindheit“, in: Orth, Stefan (Hg.), Kinder im Kino, Schüren: Marburg 2004 (im Druck)