

SILVAN MAXIMILIAN HOHL

## Virtuelle Realität. Die neue Kommunikationsform innerhalb der Kirche?

Digitale Medienarbeit in der katholischen Jugendarbeit in der Schweiz

### 1. Einleitung

Was ist virtuelle Realität und kann sie die Kirche verändern? Diese Frage will der Virtual Reality-Film *2100* diskutieren, der im Jahr 2019 vom Katholischen Medienzentrum der Deutschschweiz produziert und auf dem YouTube-Kanal *underkath* veröffentlicht wurde. Um dies zu beantworten, soll zunächst ein kurzer Blick auf die Medienarbeit der kirchlichen Jugendarbeit in der Schweiz geworfen werden. Weiter wird anhand der JAMES-Studie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW) der Medienkonsum von jungen Menschen in der Schweiz betrachtet, um das YouTube-Projekt *underkath* und den daraus entstandenen VR-Film besser einzuordnen. Schließlich wird auf die Zielsetzung des VR-Film-Projekts hingewiesen. Dies lässt sich in technische und kommunikative Aspekte unterteilen.

Im dritten Teil geht es um die genaue Durchführung der Produktion des VR-Films. Dazu werden alle Arbeitsschritte beleuchtet, die für das Endergebnis notwendig waren. Im vierten Teil wird untersucht und überprüft, welche Ziele erreicht wurden und welche nicht. Was hat der VR-Film gebracht? Diese Daten und Erfahrungen erlauben einen Ausblick auf die Beantwortung der Frage nach einer neuen Kommunikationsform der Kirche.

Was ist Virtual Reality (kurz VR)? Eine relevante Frage für die folgenden Ausführungen. Deshalb folgende Definition zum Einstieg: VR ermöglicht dank Hard- und Software das Eintauchen in eine künstliche Welt. Das geschieht durch das Aufsetzen von Brille und Kopfhörer. Das Ziel jedes VR-Films ist es, die künstliche Welt so realistisch wie möglich darzustellen. Die Zuschauer haben so die Möglichkeit, mit dem ganzen Körper in eine andere Welt einzutauchen<sup>1</sup>.

### 2. Kontext

Welches sind die Herausforderungen in der Medienarbeit in der Schweiz? Diese Frage soll anhand eines kurzen Überblicks über die aktuellen Angebote mit dem Schwerpunkt

<sup>1</sup> Underkath.ch (o.J.) 2100. Deine Welt in 80 Jahren. Online abrufbar: <https://www.underkath.ch/2100> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

Jugendarbeit beleuchtet werden. Weiter stellt sich die Frage, wie junge Menschen in ihrer digitalen Lebenswelt abgeholt werden können.

### 2.1 Die kirchliche Jugendarbeit und deren Einsatz von Multimedia

In der Jugendarbeit lässt sich ein großer Trend zur Nutzung von sozialen Medien feststellen. Die kirchliche Jugendarbeit versucht, junge Menschen einzubinden und fragt nach ihren Meinungen. Die katholische Kirche der Stadt Zürich hat beispielsweise im Februar 2020 das Podcast-Projekt *5vor12i* ins Leben gerufen. Während drei Tagen haben sechs junge Erwachsene aus dem Radiobus des *powerup-radio* von zentralen Plätzen in der Stadt Zürich aus gesendet<sup>2</sup>. Dabei haben junge Menschen Passantinnen und Passanten zu den 17 Zielen zur nachhaltigen Entwicklung der UNO befragt und so eine Diskussion herausgefordert.

Das 2020 gegründete Online-Magazin *mittendrin.life*<sup>3</sup> gibt Jugendlichen und jungen Erwachsenen die Möglichkeit, ihre Talente zu zeigen und Artikel auf verschiedenste Weise zu veröffentlichen. Die jungen Menschen stehen mitten im Leben und berichten mit Videos, Podcasts, Bildern, Cartoons, Texten etc. darüber. Dies ist ein ökumenisches Projekt und wird von der katholischen und der reformierten Landeskirche getragen.

Im Januar 2021 startete in Zürich der Youtube-Kanal *URBN.K*. Dieser will Menschen zwischen 18 und 45 Jahren erreichen, die sich außerhalb des Kirchenraums *mit christlichen Werten, Glauben und Religion auseinandersetzen möchten*<sup>4</sup>.

Diese Auswahl an Projekten zeigt, dass sich 2020 innerhalb der Kirche eine Welle von neuen multimedialen Plattformen für junge Menschen entwickelt hat. Dies lässt sich wohl auch auf die globale Coronakrise zurückführen. Doch der Digital-Trend in der kirchlichen Jugendarbeit besteht schon seit einigen Jahren.

### 2.2 YouTube-Projekt *underkath* und der Medienumgang von Schweizer Jugendlichen

Bereits 2018 wurde dieser Trend zur Digitalisierung in der kirchlichen Jugendarbeit in der Deutschschweiz festgestellt und vorangetrieben. Deshalb lancierte das katholische Medienzentrum und die Fachstelle für offene kirchliche Jugendarbeit Anfang 2018 das YouTube-Projekt *underkath*. Das Ziel dieses Youtube-Kanals ist es, junge Menschen in ihrer Lebenswelt abzuholen. Das Projekt wurde mit der Idee gestartet, junge Menschen stärker an die katholische Kirche zu binden, Jugendliche in ihrer digitalen Lebenswelt abzuholen sowie der katholischen Kirche ein junges, vielfältiges Gesicht zu geben. Seither wurden auf dem YouTube-Kanal über 160 Videos veröffentlicht und diese wurden über eine halbe Million Mal angeklickt<sup>5</sup>.

Ein Youtube-Kanal ermöglicht nicht nur, eine jüngere bzw. andere Zielgruppe anzusprechen, sondern er kann auch als eine Art technologischer Thinktank eingesetzt wer-

2 junge-kirche.ch (2020) Radioprojekt »5vor12i«. Ein 72-stündiges Radioprojekt von Jugendlichen aus der Stadt Zürich. Online abrufbar: <https://www.junge-kirche.ch/5vor12i/> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

3 mittendrin.life (2021) Mittendrin und du bist dabei. Online abrufbar: <https://mittendrin.life> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

4 zhkath.ch (2021) YouTube-Kanal URBN.K geht live. Online abrufbar: <https://www.zhkath.ch/kirche-aktuell/junge-kirche/youtube-kanal-urn-k-geht-live> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

5 youtube.com (o.J.) underkath. Online abrufbar: <https://www.youtube.com/c/underkath/featured> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

den. Neue mediale Formen können ausprobiert werden, um daraus zu profitieren. Dies ist ein wichtiger Aspekt, der zur Realisation des VR-Films beigetragen hat.

Das Projekt *underkath* lebt davon, dass jugendliche und junge Erwachsene Videos produzieren. Dabei drängt sich die Frage auf, wie man junge Menschen findet, die bereit sind, bei einem Youtube-Kanal mitzumachen. Neben einer Onlinemarketing-Strategie wurde das YouTube-Projekt bei verschiedenen Anlässen mit Jugendlichen in der Schweiz beworben. In Ateliers wurde auf das Projekt aufmerksam und die Marke *underkath* dadurch sichtbar und berührbar gemacht. Ein physischer Kontakt hat immer einen längerfristigen Eindruck beim Besucher zur Folge als eine Anzeige auf Google oder YouTube. Doch junge Menschen lassen sich nicht so schnell beeindrucken. Daher stellte sich die Frage, mit welchem Medium man die größte Aufmerksamkeit auf die Marke *underkath* lenken könnte. Eine Virtual-Reality-Produktion schien hierfür prädestiniert.

Aber warum YouTube? Die Schweizer JAMES-Studie (Datenerhebung zum Medienumgang von Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren in der Schweiz) zeigt bei der Internetnutzung und der Verwendung von Videoportalen über die letzten zwei Jahre einen Zuwachs. 2018, im Gründungsjahr von *underkath*, nutzten 80 % der Jugendlichen Videoportale wie YouTube zur Unterhaltung und 45 % zu Informationszwecken<sup>6</sup>. Zwei Jahre später gab es bei der Nutzung von Videoportalen bei den Jugendlichen in der Schweiz mit 84 % keinen signifikanten Anstieg. Bei der Nutzung von Videoportalen zu Informationszwecken hingegen stieg der Prozentsatz auf 75 % erheblich an<sup>7</sup>.

### 2.3 Zielsetzung des VR-Films 2100

Grundsätzlich konnte die Zielsetzung in zwei Teile gegliedert werden. Und zwar in Technik und Kommunikation. Der technische Teil umfasst die professionelle Produktion eines VR-Films. Das Publikum soll in eine andere Welt abtauchen können. Dank der VR-Technologie befinden sich die Zuschauerinnen bzw. die Zuschauer inmitten der Handlung. Diese spielt sich auf 360 Grad ab.

Der zweite Aspekt ist die Kommunikation. Dieses Thema umfasst einerseits die Förderung eines Umdenkens der Kommunikation in der katholischen Kirche in der Deutschschweiz, andererseits die Stärkung der Marke *underkath* in derselben Region. In den USA gibt es zum Beispiel die VR-Church<sup>8</sup>. Dort können Menschen unabhängig von ihrem Migrationshintergrund mit einem eigenen Virtual Reality-Set teilnehmen. Zwar hat dieses Projekt hauptsächlich einen Game-Charakter. Dennoch soll auf diese Entwicklung mit der Produktion eines eigenen VR-Films auch in der Schweiz aufmerksam gemacht werden. Weiter sollte der Film an diversen Anlässen aufgeführt werden können, um die Zielgruppe auf den Youtube-Kanal und sein Angebot aufmerksam zu machen.

6 Lilian SUTER, Gregor WALLER, Jael BERNATH, Céline KÜLLING, Isabel WILLEMSE, Daniel Süss, JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz, Zürich 2018, online abrufbar: <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/#c157373> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

7 Lilian SUTER, Gregor WALLER, Jael BERNATH, Céline KÜLLING, Isabel WILLEMSE, Daniel Süss, JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz, Zürich 2020, online abrufbar: <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/#c157373> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

8 vrchurch.org (o.J.) Virtual Reality Church, online abrufbar: <https://www.vrchurch.org> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

### 3. Durchführung

An der Generalversammlung des Katholischen Medienzentrums im Frühling 2019 entstand ein Gespräch mit dem Marketingleiter von kath.ch, Norman Zöllner. Er äußerte die Idee, dass man eine VR-Produktion in der katholischen Kirche realisieren sollte. Dies war die Stunde Null für das VR-Filmprojekt *2100*. Wenige Tage später fand das erste Meeting mit Norman Zöllner und Silvan Maximilian Hohl, Produzent und Videocoach des Youtube-Kanals *underkath*, statt. Dabei wurden die technischen Möglichkeiten und die Kosten des Films sowie der Inhalt des Drehbuchs besprochen. Innerhalb weniger Stunden war das Filmprojekt geboren.

#### 3.1 Drehbuch

In den folgenden zwei Wochen schrieb Hohl die erste Fassung des Drehbuchs. Nach vielen Stunden Recherche und Überlegungen zu den Charakteren der Geschichte entstand die Geschichte von drei jungen Menschen, die im Jahr 2100 in einem Bunker Schutz vor der hereingebrochenen Klimakatastrophe suchen. *In dieser Notlage diskutieren sie, was sie aus dieser misslichen Lage befreien könnte: Der Glaube an Gott oder die faktenbasierte Wissenschaft? Die Diskussion artet schon bald in einen Streit aus. Dabei geht es weniger ums Überleben als um die Frage, wer recht hat*<sup>9</sup>. Derweil kümmert sich Zöllner um die technische Umsetzung sowie um die Finanzierung.

#### 3.2 Vorproduktion

Nach der Fertigstellung der ersten Fassung des Drehbuchs ging es um die Besetzung der Rollen der beiden Protagonistinnen und des Protagonisten. Für die Rollen von Rea, Noah und Alisha haben sich 23 Schauspielerinnen und Schauspieler aus dem In- und Ausland beworben. Die Vorsprechen fanden im katholischen Medienzentrum statt oder als E-Casting per Video über das Internet. Schließlich übernahm Alejandra Jenni die Rolle der Alisha, Corina Good die Rolle der Rea und Davide Romeo die Rolle von Noah. Weiter wurde ein engagiertes Team hinter der Kamera zusammengestellt, welches diesen Film ermöglicht hat. Dabei wurden folgende Posten besetzt: Die Chefkamera übernahm Jonas Stirnimann; die Tontechnik Dario Auer, Raphael Fluri und Joschka Weiss; für Make-up und Ausstattung war Noelia Rüegg zuständig. Die Regie übernahm Silvan Maximilian Hohl, die Produktion Norman Zöllner. Eine weitere Herausforderung war, eine geeignete Location zu finden. Laut Drehbuch sollte die Geschichte in einem Bunker stattfinden. Vor den Dreharbeiten wurden deshalb diverse Bunkeranlagen aus dem Zweiten Weltkrieg rund um Zürich aufgesucht, doch keine schien passend für den Film. Die Eltern eines guten Freundes des Regisseurs besitzen ein Haus, welches auf alten Burgruinen aufgebaut ist. Das Haus wurde 1942 mitten im Krieg errichtet. In dieser Zeit entstand vorschriftsgemäß in den alten Burgruinen auch eine Bunkeranlage für die Armee. Die Charakteristik aus alter Burg und militärischer Einrichtung widerspiegelte genau den gesuchten Look. Ohne Zögern überließen die Besitzer ihren Keller dem Filmteam für einen Tag. Nach unzähligen anderen Vorbereitungen war es endlich so weit. Der Film konnte gedreht werden!

<sup>9</sup> *underkath.ch* (o.J.) *2100. Deine Welt in 80 Jahren*. Online abrufbar: <https://www.underkath.ch/2100> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].

### 3.3 Dreharbeiten

Dank einem hervorragenden Cast und einer erstklassigen Crew konnte der Film am 27. Juli 2019 innerhalb von 12 Stunden abgedreht werden. Da ein VR-Film nicht geschnitten wird, entfällt auch die herkömmliche Filmsprache. Deshalb mussten der ganze Dialog sowie die Inszenierung in einem Durchlauf funktionieren. Wenn etwas nicht stimmte, musste die ganze Szene wiederholt werden. Um 8.00 Uhr versammelte sich die Crew und der Bunker wurde drehfertig eingerichtet. Von 10.00 bis 13.00 Uhr wurde mit den Schauspielerinnen und dem Schauspieler intensiv geprobt und letzte Anpassungen an der Inszenierung wurden vorgenommen. Nach einer kurzen Mittagspause gingen die Schauspielerinnen und der Schauspieler in die Maske. Dort erhielten sie dann einen etwas abgezehten und staubigen Look – passend zur fingierten Dystopie. Von 15.00 Uhr bis knapp 20.00 Uhr wurde gedreht und die Szene insgesamt 20-mal wiederholt, bis sie perfekt funktionierte.

### 3.4 Postproduktion

Nachdem der VR-Film abgedreht war, ging er in die Postproduktion. Da der Film nur aus einer Einstellung besteht, war keine Schnittarbeit notwendig. Dennoch musste die Sequenz als VR-Film gerechnet werden, sodass die Zuschauerinnen und Zuschauer den Film auf jedem Gerät störungsfrei in einer 360 Grad-Ansicht genießen können. In dieser Phase der Postproduktion wurde der Film auch mit Text und Grafiken versehen. Nach Abschluss des visuellen Teils übernahmen die Tontechniker das Zepter und bearbeiteten den Ton. Dieser wurde unter anderem mit einem 360 Grad-Mikrofon aufgenommen, um den visuellen Effekt auch akustisch wiederzugeben. Weiter versah man die Tonspur mit zahlreichen Soundeffekten, um die virtuelle Realität zusätzlich zu unterstützen.

### 3.5 Veröffentlichung

Am 6. September 2019 feierte der VR-Film *2100* seine Premiere am Bistumsjugendtreffen in Zug. Endlich konnten auch erste Publikumsreaktionen getestet werden. Diese fielen gut aus, und die jugendlichen Besucherinnen und Besucher ließen sich von der virtuellen Realität begeistern. Dank Brille und Kopfhörer konnten sie ganz in diese alternative Welt abtauchen. Auch der seit 2010 amtierende Bischof Felix Gmür ließ es sich nicht entgehen, sich durch die VR-Technik in eine andere Welt katapultieren zu lassen. Er war ebenfalls angetan von der Technik und deren Möglichkeiten. Dennoch blieb er skeptisch, wie weit sich diese Form in den kirchlichen Alltag integrieren lassen sollte und ob diese Technik überhaupt eine Zukunft in der katholischen Kirche hat. Am alljährlichen Ranftreffen der Schweizer Jugendorganisation Jungwacht-Blauring fand die nächste öffentliche Aufführung statt. In einem Atelier konnten die jugendlichen Besucherinnen und Besucher den Film anschauen und dann in einem anschließenden Workshop darüber diskutieren, wie sie in dieser Situation gehandelt hätten. Es entstanden spannende Diskussionen, wie Gott helfen würde. Auch der seit 2013 amtierende Weihbischof Alain de Raemy ließ sich für die VR-Welt begeistern und fand Gefallen an der Technik. Am 3. März 2020 fand schließlich die Online-Premiere von *2100* auf dem Youtube-Kanal von underkath statt. Inzwischen wurde der Film mehr als 47.000 aufgerufen. Die Rückmeldungen waren mehrheitlich positiv. Kritische Stimmen gab es kaum, außer beim don't like-Button auf YouTube.

## 4. Ergebnisse und Schlussfolgerungen

Was lässt sich zum zukünftigen Einsatz von VR in der katholischen Medienarbeit sagen und hat sich der Aufwand tatsächlich gelohnt? Und wenn ja, wie wird sich die virtuelle Realität in der katholischen Kirche durchsetzen?

### *4.1 Ergebnisse der technischen Zielsetzung*

Der Aufwand hat sich auf jeden Fall gelohnt, weil in dieser Sache erst Pionierarbeit geleistet werden musste und es zuvor in der katholischen Kirche in der Schweiz noch keine vergleichbare Produktion gegeben hatte. Rückblickend kann das Projekt auch als Feldforschung auf dem Gebiet der virtuellen Realität betrachtet werden, um deren Möglichkeiten zu testen und auszuloten. Weiter ist der Film ein Versuch, neue Zielgruppen anzusprechen und mit ihnen christliche Themen und Werte zu diskutieren und zu verhandeln. Allein diese Umstände lassen die Mühen gerechtfertigt erscheinen.

Dennoch sollte ein genauerer Blick auf die einzelnen Ziele geworfen werden, um die Zielsetzung objektiv zu überprüfen.

Der erste Punkt der Zielsetzung war die professionelle technische Umsetzung eines VR-Films. Ist dies gelungen? Dies kann offensichtlich positiv beschieden werden; mit einer Crew aus professionellen Filmschaffenden gelang ein hohes Niveau schon vor der Produktion. Dennoch ließe sich beispielsweise die Bildqualität noch verbessern. Einerseits weil die Kamertechnik in der Zwischenzeit verbessert wurde, andererseits weil der Einsatz von professionelleren Kameramodellen zusätzlich die Bildqualität gesteigert hätte. Weiter haben die positiven und teilweise erstaunten Reaktionen von Teenagern bis hin zu Erwachsenen gezeigt, dass der Film technisch überzeugen kann.

### *4.2 Ergebnisse der kommunikativen Zielsetzung*

Der zweite Punkt der Zielsetzung betrifft die Förderung des Umdenkens in der Kommunikation der katholischen Kirche in der Schweiz und die Stärkung der Marke underkath. Ersteres ist ebenfalls schwierig zu überprüfen. Dennoch lässt sich sagen, dass seitens der kirchlichen Institutionen keine direkte Rückmeldung zu vernehmen war und dass es auch keine weiteren Bestrebungen gegeben hat, Virtual Reality innerhalb der kirchlichen Strukturen zu nutzen. Das mag daran liegen, dass viele Funktionäre in der Kirche nicht mit den neuesten Medien vertraut sind, aber auch daran, weil der Hype um Virtual Reality inzwischen wieder etwas abgeflaut ist. Die Marke underkath hat insofern profitiert, als von Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern positives Feedback gekommen ist. Weiter konnte der Film an wichtigen Anlässen der Jugendarbeit in der Schweiz präsentiert werden und erreichte schließlich auf YouTube über 47.000 Aufrufe<sup>10</sup>. Dort hat der Film sicherlich sein Ziel erreicht, denn er hat den Youtube-Kanal auf jeden Fall gestärkt.

<sup>10</sup> youtube.com (2020) 2100 – Der VR-Film zur Klimakatastrophe. Online abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=oG9RoKkdjY> [zuletzt aufgerufen 10. Juni 2021].

## 5. Ausblick

Die Zukunft ist bekanntermaßen schwierig einzuschätzen. Dennoch wird im Folgenden versucht, einen Blick in die Zukunft zu wagen. Wie weit sich Virtual-Reality überhaupt verbreiten lässt, ist zur Zeit fraglich. Denn neue Technologien wie Augmented Reality (kurz: AR) setzen sich immer mehr durch. Diese ermöglichen beispielsweise durch ein zusätzliches Device wie das eigene Smartphone oder die eigene Smartbrille, weitere virtuelle Informationen mit der Realität zu verbinden.

Ein berühmtes Beispiel zu dieser Technologie ist das Videospiel Pokémon-Go. Dieses konnte als App heruntergeladen werden. Auf Karten wird dann angezeigt, wo sich vermutlich ein Pokémon in der eigenen Umgebung aufhält. Dadurch kann man dann die Umgebung physisch erkunden und dank der Smartphone-Kamera diese Pokémon erkennen und einsammeln. D. h., Fiktion und Realität verschmelzen mithilfe des jeweiligen Device.

Dieses Spiel wurde bereits vom Vatikan kopiert. In *Follow Jesus Christ Go*<sup>11</sup> kann man zwar keine Monster sammeln, dafür Heilige. Bei Kirchen gibt es dann die Möglichkeit, zu beten und dafür gibt es Extrapunkte. Diese lassen sich dann für wohltätige Zwecke spenden. Dieses Spiel wurde von Papst Franziskus (2013) gutgeheißen und vom Vatikan bestätigt.

Wie sich unschwer erkennen lässt, haben diese Technologien bereits in der Weltkirche Einzug gehalten. Nun stellt sich noch die Frage, wie weit sich diese Technologien auch in den einzelnen Kirchengemeinden durchsetzen werden und wenn ja, wie sie unsere kirchlichen Rituale verändern werden. Diese Frage bleibt zwar offen, doch dafür die Zukunft auch spannend.

11 welt.de (2018) In »Follow Jesus Christ Go« musst du beten und Heilige fangen. Online abrufbar: <https://www.welt.de/kmpkt/article182632362/Vatikan-klont-Pokemon-Go-In-Follow-Jesus-Christ-Go-musst-du-beten-und-Heilige-fangen.html> [zuletzt aufgerufen 25. Mai 2021].