

Storywelten hören und sehen

Über die Verbindung zwischen visuellen Effekten und Inklusion

Digitalisierung verändert unser Leben ständig — und das merkt man besonders in der Kultur. Auf Streaming-Plattformen, im Kino oder im Fernsehen begegnen uns jeden Tag spektakuläre Bilder.

Ein großes Stichwort dabei: visuelle Effekte. In der Fachsprache sagt man VFX oder CGI — damit sind computergenerierte Bilder gemeint.

Die meisten denken dabei sofort an Actionfilme: wilde Verfolgungsjagden, fliegende Autos, riesige Explosionen oder gigantische Schlachten. Also genau die Szenen, die man aus großen Blockbustern kennt. Und ja — diese Filme haben das Bild von visuellen Effekten stark geprägt.

Aber es gibt noch eine andere Seite. Eine, die viel mit Filmkunst zu tun hat — und überraschenderweise auch mit Inklusion.

Ja, wirklich. Visuelle Effekte können auch zeigen, wie Teilhabe und Inklusion in unserer Gesellschaft funktionieren können — oder zumindest, wie wir darüber nachdenken.

Neugierig geworden? Dann viel Spaß mit den drei ersten Folgen unseres Podcasts.

Folge 1:

Inklusive Aspekte in visuellen Storywelten und ihren Bewohnern entdecken

Seit etwa dem Jahr 2000 haben visuelle Effekte Filme stark verändert — vor allem darin, wie ganze Welten erzählt werden. Man spricht dabei von sogenannten Storywelten.

Auch wenn der Begriff vielleicht ungewohnt klingt: Die meisten von uns kennen solche Welten sehr gut. Fantastische Orte, ferne Galaxien, Zukunftsvisionen oder Parallelwelten wie zum Beispiel Hogwarts, die Star Wars Galaxie oder das Reich von Game of Thrones.

Diese Welten sind viel mehr als nur Kulisse. Sie sind selbst ein wichtiger Teil der Geschichte.

Zu einer Storywelt gehört alles: Gebäude, Räume, Kleidung, Landschaften — aber auch Regeln, Traditionen, Moral, Rituale und die Atmosphäre. All das zusammen erzählt uns, wie diese Welt funktioniert und wofür sie steht.

Manchmal stehen diese Elemente auch im Konflikt — etwa verschiedene Königreiche mit unterschiedlichen Interessen. Genau daraus entstehen Spannung und Handlung.

Solche Welten sollen uns nicht nur beeindrucken. Sie sollen uns hineinziehen. Wir sollen sie entdecken wollen, uns emotional mit ihnen verbinden und die Geschichte aktiv miterleben – nicht nur zuschauen.

Doch wie funktioniert das eigentlich?
Und was hat das alles mit Inklusion zu tun?

Ein wichtiger Schlüssel sind die Figuren, die in diesen Welten leben – besonders die nicht-menschlichen.

Ende der 1990er-Jahre wurde durch neue digitale Techniken möglich, dass Figuren entstehen konnten, die zwar nicht real sind, sich aber sehr echt anfühlen.

Ein berühmtes Beispiel ist Gollum aus den „Herr der Ringe“-Filmen. Seine Bewegungen stammen von einem echten Schauspieler, dessen Spiel per Motion Capture auf die digitale Figur übertragen wurde. Dadurch wirkt Gollum unglaublich lebendig – man sieht seine inneren Konflikte, seine Zerrissenheit und seine Verletzlichkeit.

Auch Licht, Schatten, Farben und Körperhaltung erzählen seine Geschichte. Man merkt: Er ist nicht einfach nur böse, sondern eine tragische Figur, die leidet und kämpft. Genau deshalb verstehen ihn viele Zuschauende.

Ein anderes Beispiel ist Dobby, der Hauself aus Harry Potter. Äußerlich wirkt er klein, zerbrechlich und etwas seltsam – mit großen Ohren, riesigen Augen und einem alten Kissenbezug als Kleidung. Aber im Laufe der Geschichte wird er zu einem mutigen, loyalen Freund, der für Freiheit kämpft. Dadurch erobert er die Sympathien des Publikums.

Dann gibt es Figuren wie Groggu – vielen besser bekannt als „Baby Yoda“. Seine großen Augen und sein kindliches Verhalten sprechen direkt unsere Gefühle an. Das sogenannte Kindchenschema funktioniert hier perfekt – und macht ihn weltweit unglaublich beliebt.

Ein weniger bekanntes, aber sehr eindrucksvolles Beispiel ist das Wasserwesen aus dem Film „The Shape of Water“. In dieser Geschichte wird eine gefangene Kreatur misshandelt, bis eine einsame Frau eine Verbindung zu ihr aufbaut. Die beiden verstehen sich ohne gemeinsame Sprache – nur über Gefühle und Gesten. Am Ende geht es um Mitgefühl, Vertrauen und Liebe über alle Unterschiede hinweg.

Genau hier zeigt sich die Verbindung zu inklusiven Werten:

Der Film macht es möglich, dass wir uns in ein völlig fremdes Wesen hineinversetzen. Wir lernen, Unterschiede nicht als Bedrohung zu sehen, sondern als Teil einer gemeinsamen Erfahrung.

Visuelle Effekte können also mehr als nur spektakulär aussehen. Sie können Erkenntnisse und Emotionen transportieren — selbst bei Figuren, die gar nicht menschlich sind.

Dadurch wird das Filmerlebnis intensiver. Wir beobachten nicht nur, wir erkennen und fühlen mit. Und das ist entscheidend, um eine Geschichte wirklich zu verstehen.

Die Kunst der visuellen Effekte liegt deshalb nicht nur in Technik, sondern im Erzählen. Nur wenn Bild, Emotion und Handlung zusammenpassen, entsteht eine echte Verbindung zwischen Publikum und Figuren — selbst dann, wenn diese Welten völlig unrealistisch wirken.

Genau darin steckt auch ihr inklusiver Wert:

Sie zeigen, dass wir anderen zuhören, sie verstehen können, selbst wenn sie ganz anders sind als wir.

Diese Brücke zu unserer eigenen Realität entsteht aber nicht nur durch fantastische Wesen. Welche weiteren Möglichkeiten Filme und visuelle Effekte nutzen und dabei auch inklusives Denken und Fühlen anregen — darum geht es in der zweiten Folge unseres Podcasts.

Folge 2:

Filmbilder verstehen — auch jenseits von Sprache — und diese Erfahrungen inklusiv vermitteln

Filmbilder verstehen — auch ohne Worte — und inklusiv darüber sprechen

Visuelle Effekte beeinflussen Filme nicht nur durch spektakuläre Figuren oder Fantasiewesen. Sie können auch Inhalte transportieren — ganz ohne Sprache.

Denn Bilder können Gefühle und Gedanken ausdrücken, für die Worte oft nicht ausreichen.

Ein klassisches Beispiel: Wetter.

Sturm, Regen, Nebel oder dunkle Landschaften stehen im Film oft für innere Zustände — für Angst, Trauer, Verwirrung oder Bedrohung. Viele von uns kennen das aus Serien: düstere nordische Krimis oder deutsche Serien wie der Spreewaldkrimi arbeiten stark mit solchen Bildern. Auch Licht und Farben werden gezielt eingesetzt — kalt, bläulich, grau oder stark kontrastreich.

So wird sichtbar gemacht, was in den Figuren vorgeht. Die Außenwelt spiegelt ihre Innenwelt.

Ein Film, der das besonders eindrucksvoll zeigt, ist Shutter Island.

Durch die Mischung aus realen und digitalen Effekten entsteht eine beklemmende Atmosphäre, die uns direkt in den Kopf des Protagonisten zieht. Der Film stellt die Frage: Wie gehen Menschen mit traumatischen Erlebnissen um — und wann zerbrechen sie daran?

Aber visuelle Effekte können noch mehr. Sie können sogar komplexe politische Themen vermitteln — ebenfalls ohne viele Worte.

Ein bekanntes Beispiel ist die Serie Chernobyl.

Sie erzählt von der Reaktorkatastrophe in der Sowjetunion von 1986. Das Problem für die Filmmacher: Radioaktive Strahlung sieht man nicht. Eine Explosion allein zeigt also nicht die eigentliche Gefahr.

Die Serie löst das auf mehreren Ebenen.

Zum einen über den Ton — das Klicken der Geigerzähler macht die unsichtbare Bedrohung hörbar.

Aber auch visuell passiert etwas sehr Entscheidendes: Es werden nur ganz subtile Effekte eingesetzt, damit die Serie nicht wie ein Action-Katastrophenfilm wirkt, sondern fast dokumentarisch bleibt.

Besonders eindrucksvoll ist das bläuliche Leuchten des offenen Reaktorkerns. Dieses Licht gibt es tatsächlich — es entsteht durch geladene Teilchen. In der Serie wird es digital verstärkt und symbolisch genutzt.

Eine Szene zeigt Menschen auf einer Brücke, die dieses „schöne“ Leuchten neugierig beobachten. Kinder spielen sogar in den radioaktiven Partikeln, ohne zu wissen, dass sie tödlich sind.

Das Licht wird so zum Symbol für mehrere Dinge gleichzeitig:
für die unsichtbare Gefahr,
für Unwissen — und auch für die politische Vertuschung der Katastrophe.

Ein ganz anderes Genre, aber ebenfalls spannend, ist die Serie Stranger Things.

Die Geschichte beginnt in den 1980er-Jahren in einer Kleinstadt in den USA. Eine Gruppe von Kindern stößt auf geheime Experimente, übernatürliche Ereignisse — und schließlich auf eine dunkle Parallelwelt.

Diese andere Dimension wirkt durch visuelle Effekte extrem bedrohlich:
dunkle Farben, blau-rote Lichtstimmungen, Nebel, organische Strukturen — alles fühlt sich fremd und unheimlich an.

Der Gegner der späteren Staffeln, Vecna, ist dabei nicht einfach nur ein Monster. Seine Figur steht auch für Trauma, Schuld und emotionale Verletzung. Seine Grausamkeit hat eine Geschichte — und genau das versuchen Schauspiel und Effekte gemeinsam sichtbar zu machen.

Gleichzeitig erzählt die Serie aber immer auch von Freundschaft. Von Zusammenhalt. Davon, dass man Herausforderungen gemeinsam bewältigt.

Die Nerd-Clique wächst im Laufe der Zeit zu einer Gruppe zusammen, die buchstäblich die Welt rettet — und niemand wird zurückgelassen.

Vielleicht kein spektakulärer philosophischer Schluss, aber ein sehr klarer inklusiver Gedanke: Zusammen ist man stärker, alle können ihren Beitrag dazu leisten.

Diese Beispiele zeigen:

Visuelle Effekte können sehr komplexe Themen darstellen — psychologische, gesellschaftliche oder politische — und zwar auf eine subtile Weise.

Ein großer Vorteil dabei:

Bilder umgehen Sprachbarrieren. Sie lassen mehr Interpretationsspielraum zu, sprechen unsere Fantasie an und wirken auch dann, wenn Worte fehlen oder nicht ausreichen.

Genau deshalb sind solche Darstellungsformen auch aus inklusiver Sicht wichtig. Sie berücksichtigen, dass Menschen unterschiedliche sprachliche Voraussetzungen haben — oder Inhalte anders wahrnehmen.

Aber hier entsteht ein neues Problem:

Wie übersetzt man solche visuellen Symboliken wieder zurück in Sprache?

Denn nur wenn das gelingt, können auch blinde oder sehbehinderte Menschen vollständig an diesen Geschichten teilhaben — zum Beispiel über Audiodeskription.

Und genau das ist schwierig.

Viele Ebenen einer Storywelt — Atmosphäre, Symbolik, visuelle Metaphern — lassen sich kaum vollständig in einer Audiodeskription fassen, die auf entsprechende Lücken im Filmtext angewiesen ist. Wenn wichtige Informationen nicht genannt werden können, bleibt die Frage: Reicht eine klassische Filmbeschreibung überhaupt aus?

Ein aktuelles Beispiel ist die neue Serie Ronja Räubertochter.

Darin spielen zahlreiche Fantasiewesen und eine stark visuelle Naturwelt eine wichtige Rolle — Dinge, die in der Audiodeskription der Serie nur unvollständig berücksichtigt werden können.

Vielleicht braucht es hier zusätzliche Lösungen.

Zum Beispiel eine Audiobeschreibung der Serie — ähnlich wie im Theater, in der Oper oder beim Tanz, wo solche Formate bereits genutzt werden.

Wie so etwas konkret aussehen könnte und welche Möglichkeiten es gibt, darüber sprechen wir in der dritten Folge unseres Podcasts.

Folge 3:

Trailer, Vorspanne – und wie Teilhabe darin möglich wird

Trailer sind aus der heutigen Medienwelt kaum wegzudenken.

Sie sollen neugierig machen, Emotionen wecken und Lust auf einen Film oder eine Serie erzeugen. Oft entscheiden sie darüber, ob eine Produktion überhaupt wahrgenommen wird.

In wenigen Sekunden oder Minuten müssen sie eine Menge leisten:

Sie zeigen erste Szenen, stellen Figuren vor, geben einen Eindruck von der Handlung – aber ohne zu viel zu verraten. Spannung, Gefühle und Informationen müssen dabei genau austariert sein.

Typisch sind eine Mischung aus eindrucksvollen Bildern, kurzen Dialogfetzen, Musik und visuellen Effekten. Besonders in sozialen Medien verbreiten sich Trailer rasant – sie werden geteilt, kommentiert und diskutiert. So entsteht Vorfreude lange vor dem eigentlichen Start der Medien.

Klassische Kinotrailer geben einen Überblick über die Geschichte und die wichtigsten Figuren. Serientrailer konzentrieren sich häufig auf eine neue Staffel oder stellen die Welt einer Serie insgesamt vor.

Musik spielt dabei eine zentrale Rolle. Dramatische Klänge, treibende Beats oder emotionale Melodien verstärken die Wirkung der Bilder enorm. Auch der Schnitt ist entscheidend: Schnelle Schnitte erzeugen Dynamik, lange Einstellungen schaffen Atmosphäre.

In den USA werden Trailer sogar systematisch getestet. Studios zeigen verschiedene Versionen einem Testpublikum und werten aus, welche am besten funktioniert – manchmal entstehen so mehrere Fassungen für unterschiedliche Zielgruppen.

Heute gilt der Trailer längst als eigenes Medienformat. Auch in Schulen wird er häufig analysiert, um Filmbildung zu vermitteln.

Ähnlich dicht gestaltet ist der Vorspann, also das Intro eines Films oder einer Serie.

Er hat gleich mehrere Aufgaben: Er führt in die Geschichte ein, nennt die Beteiligten – und stimmt emotional auf das Kommende ein.

Man kann ihn sich ein bisschen wie ein Buchcover vorstellen. Auch dort verrät das Design bereits etwas über Inhalt und Stimmung.

Ein gelungener Vorspann bildet eine eigene kleine filmische Einheit mit unverwechselbarem Stil. Er kann Hinweise auf Handlung, Figuren oder Themen geben – manchmal sogar, ohne dass man es sofort merkt.

Ein berühmtes Beispiel ist die Titelsequenz von *Fight Club*.

Hier rast die Kamera rückwärts durch das Gehirn des Protagonisten – ein visueller Hinweis darauf, dass sich die Geschichte stark um seine Wahrnehmung und Psyche dreht.

Auch Serienintros können viel erzählen.

Das Intro von *Game of Thrones* zeigt eine animierte Karte der Welt, die sich je nach Episode verändert. Zahnräder und mechanische Elemente symbolisieren die komplizierten Machtstrukturen der Königreiche.

Sehr kunstvoll ist auch das Intro der Serie *The Night Manager*.

Hier werden Themen wie Spionage, Waffenhandel, Luxus und Verrat über symbolische Bilder dargestellt – Formen verwandeln sich ineinander, Schönes wird bedrohlich, und umgekehrt.

In Deutschland wurde besonders das Intro von *Dark* bekannt.

Spiegelungen, kaleidoskopartige Bilder und Wiederholungen spielen mit den zentralen Fragen der Serie: Was ist Realität? Was ist Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft? Was ist vertraut – und was fremd?

So eindrucksvoll Trailer und Intros sind – sie stellen ein großes Problem für Barrierefreiheit dar.

Durch ihre extreme Verdichtung bleibt kaum Raum für klassische Audiodeskription. Zu viele Informationen passieren gleichzeitig, zu schnell und oft ohne Dialogpausen.

Deshalb stellt sich die Frage:

Wie können blinde oder sehbehinderte Menschen trotzdem an diesen wichtigen Teilen eines Films oder einer Serie teilhaben?

Hinzu kommt, dass Vorspanne inzwischen manchmal genutzt werden, um Informationen unterzubringen, die keinen Platz in der Audiodeskription haben – etwa kurze Personenbeschreibungen. Ein Beispiel ist die Serie *Ronja Räubertochter*, deren Animationsvorspann über die Storywelt genau dafür verwendet wird.

Hier kommt ein Format ins Spiel, das bisher vor allem aus Theater, Oper oder Museen bekannt ist: die Audiobeschreibung.

Dabei handelt es sich um ein zusätzliches Informationsangebot. Es erklärt wichtige Hintergründe, beschreibt Figuren, Handlung, Stil oder Besonderheiten – ohne die Geschichte vorwegzunehmen.

Eine solche Beschreibung kann zum Beispiel enthalten:

Informationen zu Drehorten, Ausstattung und Kostümen;
Hinweise zum visuellen Stil, zu Licht, Farbe und Kamera;
Erklärungen zu Figurenkonstellationen und Zeitebenen;
Einen Überblick über Handlung und Ausgangssituation;
Besonderheiten eines Genres oder einer Storywelt.

Gerade bei komplexen Filmen oder Serien kann das sehr hilfreich sein — etwa bei mehreren Zeitebenen, großen Figurenensembles oder ungewöhnlichen visuellen Konzepten.

Auch Serien bieten hier besondere Möglichkeiten, weil ihre Welten sich über viele Folgen hinweg entwickeln.

Eine gute Audiobeschreibung macht neugierig, erleichtert das Verständnis — und ermöglicht echte Teilhabe.

Warum gibt es das so selten?

In Deutschland werden solche Audiobeschreibungen für Film und Serien bislang kaum angeboten. Dabei ließen sie sich relativ einfach bereitstellen — etwa als Audiodatei oder Textdatei auf Websites.

Wichtig wäre vor allem eine gute Struktur, damit Nutzer:innen gezielt die Informationen auswählen können, die sie interessieren.

Die Umsetzung könnte in Zusammenarbeit mit der Blindencommunity und professionellen Filmbeschreiber:innen erfolgen.

Mit dieser dritten Folge schließen wir unsere Podcastreihe ab.

Wir haben gezeigt, wie visuelle Effekte nicht nur spektakuläre Bilder erzeugen, sondern Emotionen transportieren, komplexe Themen darstellen — und damit sogar Fragen von Inklusion berühren.

Gleichzeitig haben wir gesehen, dass neue visuelle Erzählformen auch neue Herausforderungen für Barrierefreiheit mit sich bringen.

Vielleicht sind Audiobeschreibungen ein Weg, diese Lücke zu schließen.

Das waren die drei Folgen von
Storywelten hören und sehen – über die Zusammenhänge zwischen visuellen Effekten in Film
und Serien und dem Thema Inklusion.

Inhalt und Produktion: die inklusive Filmgruppe von Löwenkind e. V., Berlin 2025.
Das Projekt wurde gefördert von der Aktion Mensch.