

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Juli 2026



HOPPERS

Mein Leben als Biber: Die Studentin Mabel verwandelt sich dank moderner Technik in ein Nagetier und sieht die Welt plötzlich mit anderen Augen. **Dazu: ein Arbeitsblatt ab Klasse 4**

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **HOPPERS**

UNTERRICHTSMATERIAL

Arbeitsblätter

05

- Didaktisch-methodische Kommentare
- HOPPERS-Arbeitsblatt

08 **Filmglossar**

2
(14)

13 **Links zum Film**

14 **Impressum**

Filmbesprechung: HOPPERS (1/2)



© Disney+

HOPPERS

Mein Leben als Biber: Die Studentin Mabel verwandelt sich dank moderner Technik in ein Nagetier und sieht die Welt plötzlich mit anderen Augen.

Bildungsrelevant, weil der Animationsfilm in Form einer humorvollen Körpertauschgeschichte über unterschiedliche Sichtweisen und die Bedeutung von Einfühlungsvermögen und Zusammenhalt erzählt.

Die Geschichte: Reise ins Reich der Tiere

Die idyllische Lichtung mit ihrem Teich, die Mabel seit ihrer Kindheit viel bedeutet, hat sich verändert. Wo früher unzählige Tiere lebten, ist es heute still geworden. Für Bürgermeister Jerry, der kurz vor seiner Wiederwahl steht, ist das der willkommenen Anlass, endlich eine Umgehungsstraße durch das Gelände bauen zu lassen. Mabel will das verhindern. Mithilfe einer experimentellen Technologie ihrer Professorin überträgt die Studentin ihr Bewusstsein in einen täuschend echt aussehenden Roboter-Biber und taucht in die Welt

der Tiere ein. Aus dieser ungewohnten Perspektive – und dank ihrer neuen Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen – deckt sie auf, dass Jerry die Tiere gezielt von der Lichtung vertrieben hat. Empört berichtet sie den König/-innen der verschiedenen Tiergattungen von seinen Plänen. Als diese daraufhin beschließen, Jerry zu „zerquetschen“, erkennt Mabel, dass sie eine gefährliche Entwicklung ausgelöst hat. Nun muss sie nicht nur die Lichtung, sondern auch Jerry retten.

Filmische Umsetzung: Cartoon-Figuren in einem impressionistischen Setting

Die CGI-Animation aus dem Pixar-Studio greift Motive von Körpertauschfilmen auf, wandelt diese aber kreativ ab. Ganz ähnlich zu James Camerons Science-Fiction-Spektakel AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA >

HOPPERS

USA 2026
Animationsfilm

VÖ-Termin: 3.6.2026

Verleih: Disney

Verfügbarkeit: VoD (Disney+)

Regie: Daniel Chong

Drehbuch: Jesse Andrews

Kamera: Jeremy Lasky, Ian Megibben

Schnitt / Montage: Axel Geddes

Laufzeit: 105 Min.

Fassung: Deutsche Fassung, OmU

FSK: 6

Deutsche Sprecher/-innen:

Magdalena Montasser, Tobias

Müller, Markus Pfeiffer,

Martina Treger, Katy Karrenbauer u.a.

Barrierefreie Fassung: Ja

Klassenstufe: 4. bis 6. Klasse

 **Trailer:** <https://www.youtube.com/watch?v=Hjqb6o-Hih4>

3
(14)

Filmbesprechung: HOPPERS (2/2)

(AVATAR, USA 2009) erzählt auch HOPPERS, wie ein Lebewesen mit einem anderen Körper in eine unbekannte Welt eingeschleust wird und diese fortan aus einem anderen Blickwinkel erlebt. HOPPERS konzentriert sich dabei jedoch mehr auf komödiantische Elemente (Glossar: Komödie). Interessant ist insbesondere, wie der Film je nach Perspektive die Darstellung der Figuren anpasst: So haben die Tiere – durch menschliche Augen gesehen – Knopfaugen, die sie putzig wirken lassen. Untereinander sehen sich die Tiere hingegen mit großen Augen, die eine ausdrucksstärkere Animation zulassen. Zudem wurden die Tiere aus diesem Blickwinkel viel cartoonhafter und ausdrucksstärker gestaltet. Fast schon impressionistisch wirkt die Darstellung der Natur: Eine magische Lichtstimmung (Glossar: Licht und Lichtgestaltung) liegt über der Lichtung und unterstreicht die emotionale Bedeutung, die diese für Mabel hat.

Das Thema: Eine Verbindung herstellen

„Wir hängen da alle gemeinsam drin“, lautet die Teichregel Nummer 3 und bringt damit eine Kernbotschaft des Films auf den Punkt. Obgleich er von mehreren Konflikten, unterschiedlichen Sichtweisen und Machtkämpfen erzählt – zwischen Menschen untereinander, aber auch innerhalb des Tierreichs – liegt ihm besonders viel an einer verbindenden Botschaft. Bis Mabel und Bürgermeister Jerry zusammenarbeiten können und wollen, müssen beide zunächst eine andere Perspektive einnehmen. Die Erfahrung, die Welt aus anderen Augen zu sehen – und im Fall von Jerry: sogar sich selbst – ist für die Figuren eine immens wichtige Erfahrung. Damit unter-

streicht HOPPERS vor dem Hintergrund einer sehr unterhaltsamen und humorvoll erzählten Geschichte die Bedeutung von Einfühlungsvermögen und Zusammenhalt und vermittelt durch seine eindrucksvollen Bilder auch noch einen Sinn für die Schönheit der Natur, die hier wieder einmal der Gier und dem Profitdenken der Menschen zum Opfer zu fallen droht.

Fragen für ein Filmgespräch

- Welche Szene des Films fandet ihr besonders berührend? Erzählt kurz, was passiert und warum sie euch bewegt hat.
- Mabel und Jerry sehen die Welt, die Menschen und die Tiere im Laufe des Films aus einem anderen Blickwinkel. Wie verändern sie sich dadurch?
- Besprecht die drei Teichregeln. Welche Bedeutung haben sie für das Zusammenleben der Tiere? Und welche davon könnten auch für menschliche Gemeinschaften wertvoll sein?

Autor:

Stefan Stiletto

Arbeitsblatt: HOPPERS / Didaktisch-methodischer Kommentar

Arbeitsblatt

HOPPERS

FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

Fächer: Deutsch, Sachunterricht/
Sachkunde, Ethik, Religion,
ab 9 Jahren, 4. bis 6. Klasse

Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Im Fach Deutsch beschreiben und deuten die Schülerinnen und Schüler ausgewählte Filmszenen, erläutern die Wirkung filmischer Gestaltungsmittel und tauschen sich begründet über unterschiedliche Wahrnehmungen und Perspektiven aus. Im Sachunterricht setzen sie sich mit den Zusammenhängen zwischen Mensch, Tier und Umwelt auseinander und reflektieren Verantwortung für Natur und nachhaltiges Handeln. Im Fach Ethik versetzen sich die Schülerinnen und Schüler in unterschiedliche Perspektiven hinein, entwickeln Empathie und diskutieren Verantwortung, Rücksichtnahme sowie die Folgen des eigenen Handelns. Als Lernprodukt entstehen mündliche Gesprächsbeiträge oder kurze schriftliche Reflexionen, in denen sie ihre Beobachtungen und Schlussfolgerungen nachvollziehbar darstellen.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Trailer zum Film regt dazu an, sich bereits vor dem Kinobesuch mit der „Hoppers“-Technologie auseinanderzusetzen und sich in einem Gedankenspiel auf die Handlung vorzubereiten. Dabei wird das zentrale Motiv des Perspektivwechsels eingeführt, das durch eine Beobachtungsaufgabe während der Filmsichtung vertieft wird. Nach dem Film laden Standfotos dazu ein, die filmästhetische Umsetzung des Perspektivwechsels in Ruhe zu betrachten und ihre Wirkung zu beschreiben. Dies dient als Grundlage, um über das Thema „Die Welt mit anderen Augen sehen“ nach-

zudenken. Den Abschluss des Arbeitsblatts bildet – ausgehend von der Teichregel „Wir hängen da alle gemeinsam drin“ – eine Auseinandersetzung mit Zusammenhängen, Verantwortung und gegenseitiger Abhängigkeit. Die meisten Aufgaben sind auf den mündlichen Austausch ausgerichtet. Sie regen dazu an, Beobachtungen zu teilen, unterschiedliche Wahrnehmungen zu vergleichen und gemeinsam über den Film nachzudenken. Dabei werden sprachliche, soziale und filmästhetische Kompetenzen gleichermaßen gefördert. Im Mittelpunkt des Animationsfilms HOPPERS stehen Umwelt- und Naturschutz. Seine besondere Stärke liegt darin, dass er nicht über Argumente, sondern über Empathie für diese Themen sensibilisiert. Mehrere Figuren schlüpfen mithilfe der „Hoppers“-Technologie in andere Körper und erleben die Welt aus einer neuen Perspektive. Dieser Perspektivwechsel führt dazu, die eigene Haltung und das eigene Handeln zu hinterfragen – und bringt schließlich sogar Gegenspieler einander näher. Die Aufgaben greifen dieses Motiv auf: Zunächst lenken sie den Blick auf die humorvolle filmästhetische Gestaltung der Perspektivwechsel, anschließend regen sie dazu an, über deren Wirkung nachzudenken. Dabei geht es ausdrücklich nicht darum, eine einzige richtige Lösung zu finden. Im Mittelpunkt stehen unterschiedliche Sichtweisen und ihre gemeinsame Reflexion.

Autor:
Stefan Stiletto

Arbeitsblatt: HOPPERS (Daniel Chong, USA 2026) (1/2)

Arbeitsblatt

HOPPERS (Daniel Chong, USA 2026) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

VOR DER FILMSICHTUNG:

- a) Seht euch den Trailer zum Film HOPPERS an. Erklärt, wie die „Hoppers“-Technologie funktioniert.

Trailer:  <https://www.youtube.com/watch?v=Kw0rIWibAvo>

- b) Stellt euch vor, die „Hoppers“-Technologie gäbe es wirklich. In welchen Tier-Roboter würdet ihr gerne schlüpfen? Was würdet ihr euch dann gerne ansehen? Überlegt gemeinsam:
- Was könnten Menschen von der Sichtweise der Tiere haben?
 - Was könnte sich durch die „Hoppers“-Technologie verändern?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

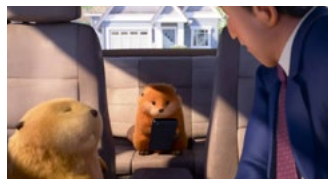
- c) Je nach Blickwinkel sehen die Figuren in HOPPERS unterschiedlich aus. Aus dem Blickwinkel von Biber-Mabel etwa sieht Jerry anders aus als aus dem Blickwinkel von Mabel in Menschengestalt. Umgekehrt sieht Biber-Mabel aus dem Blickwinkel der Tiere anders aus als aus dem Blickwinkel der Menschen. Achte während des Films darauf, wann wessen Sichtweise gezeigt wird.

NACH DER FILMSICHTUNG:

- d) Beschreibe anhand der Standfotos die unterschiedlichen Sichtweisen der Tiere beziehungsweise Menschen. Was verändert sich? Wie wirkt Mabel jeweils auf den Bildern?



1 Wie Tiere andere Tiere sehen



2 Wie Menschen die Tiere sehen

© für beide Screenshots: Disney+

- e) Welche Figuren lernen in HOPPERS, die Welt mit anderen Augen zu sehen? Notiert eure Beobachtungen in der Tabelle.
- f) Besprecht gemeinsam, was es bedeutet, „etwas mit anderen Augen zu

sehen“. Nennt Beispiele aus eurem eigenen Leben: Wie kann man lernen, die Welt auch „aus anderen Augen zu sehen“? Warum ist das wichtig?

- g) Die dritte Teichregel lautet: „Wir hängen da alle gemeinsam drin.“ Besprecht diese Regel gemeinsam: Was bedeutet sie? Wie sollen sich die Tiere deshalb verhalten? Bildet zwei Gruppen und beantwortet die folgenden Fragen:

Gruppe 1: Welche Figuren halten sich an diese Regel? Nennt auch Szenen, die zeigen, dass alles miteinander verbunden ist.

Gruppe 2: Welche Figuren halten sich nicht an diese Regel? Und welche Folgen hat das?

- h) Besprecht eure Ergebnisse in der Klasse. Überlegt gemeinsam: Gilt diese Regel nur für die Welt, die wir im Film sehen, oder kann sie auch für die Welt gelten, in der wir leben? Formuliert drei Regeln für einen guten Umgang mit der Natur und ihren Lebewesen

Autor:
Stefan Stiletto

6
(14)

Arbeitsblatt: HOPPERS (Daniel Chong, USA 2026) (2/2)

Figur	Welchen Blickwinkel übernimmt die Figur?	Was lernt die Figur daraus und wie verändert sie sich?

Filmglossar

Animationsfilm

Im Animationsfilm werden Gegenstände oder Zeichnungen „zum Leben erweckt“ und „beseelt“ (von lateinisch: animare). Im Unterschied zum Realfilm (englisch: live action movie), der in der Regel aus Aufnahmen von realen, sich bewegenden Figuren oder Objekten bestehen, werden Einzelbilder aufgenommen und aneinander montiert und so abgespielt, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Dieses Verfahren nennt man „Einzelbildschaltung“ (englisch: Stop-Motion). Für eine flüssig wirkende Animation sind mindestens zwölf Einzelbilder pro Filmsekunde notwendig. Die vielfältigen klassischen Animationstechniken lassen sich in zweidimensionale (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Sandanimation, Scherenschnitt) und dreidimensionale (unter anderem Puppentrick, Knetanimation) unterteilen. Für die seit Mitte der 1990er-Jahre populäre 2D- und 3D-Computeranimation werden analoge Einzelbilder entweder digitalisiert oder Einzelbilder direkt digital erzeugt. Die Veränderungen zwischen den einzelnen Bewegungsphasen werden errechnet.

Bildkomposition

Der durch das Bildformat festgelegte Rahmen (siehe auch Kadage/Cadage) sowie der gewählte Bildausschnitt bestimmen im Zusammenspiel mit der Kameraperspektive und der Tiefenschärfe die Möglichkeiten für die visuelle Anordnung von Figuren und Objekten innerhalb des Bildes, die sogenannte Bildkomposition. Die Bildwirkung kann dabei durch bestimmte Gestaltungsregeln – wie etwa durch den Goldenen Schnitt oder eine streng geometrische Anordnung – beeinflusst werden. Andererseits kann die Bildkomposition auch durch innere Rahmen wie Fenster den Blick lenken, Nähe oder Distanz zwischen Figuren veranschaulichen und, durch eine Gliederung in Vorder- und Hintergrund, Handlungen auf verschiedenen Bildebenen zueinander in Beziehung setzen. In dieser Hinsicht kommt der wahrgenommenen Raumtiefe in 3D-Filmen (Glossar: 3D-Technik/Stereoskopie) eine neue dramaturgische (Glossar: Dramaturgie) Bedeutung zu. Auch die Lichtgestaltung und die Farbgestaltung kann die Bildkomposition maßgeblich beeinflussen. Wie eine Bildkomposition wahrgenommen wird und wirkt, hängt nicht zuletzt mit kulturellen Aspekten zusammen.

CGI

Die Abkürzung CGI steht für „computer generated imagery“ (computergenerierte Bilder) und wird als Sammelbezeichnung für digitale Effekte (Glossar: Visueller Effekte) oder Computeranimationen (Glossar: Animationstechniken) verwendet, durch die beispielsweise Figuren, Kulissen (Glossar: Production Design/Ausstattung) oder Hintergründe in Real- oder Animationsfilmen von Grund auf neu gestaltet oder verändert werden (siehe auch: Digitalisierung).

Während CGI-Effekte in Genres des Fantasyfilms aufgrund >

der realitätsfernen Darstellungen deutlich als solche erkennbar sind, fügen sie sich mittlerweile nahezu unerkennbar auch in realistische Stoffe ein.

Zu den ersten Filmen, die CGI-Effekte einsetzten, zählen KRIEG DER STERNE (STAR WARS, George Lucas, USA 1977) und TRON (Steven Lisberger, USA 1982). TOY STORY (John Lasseter, USA 1995) war der erste Spielfilm, der vollständig computeranimiert wurde.

Einstellungsgrößen

In der Filmpraxis haben sich bestimmte Einstellungsgrößen durchgesetzt, die sich an dem im Bild sichtbaren Ausschnitt einer Person orientieren:

- Die Detailaufnahme umfasst nur bestimmte Körperteile wie etwa die Augen oder Hände.
- Die Großaufnahme (englisch: close-up) bildet den Kopf komplett oder leicht angeschnitten ab.
- Die Naheinstellung erfasst den Körper bis etwa zur Brust („Passfoto“).
- Der Sonderfall der Amerikanischen Einstellung, die erstmals im Western verwendet wurde, zeigt eine Person vom Colt beziehungsweise der Hüfte an aufwärts und ähnelt sehr der Halbnah-Einstellung, in der etwa zwei Drittel des Körpers zu sehen sind.
- Die Halbtotale erfasst eine Person komplett in ihrer Umgebung.
- Die Totale präsentiert die maximale Bildfläche mit allen agierenden Personen; sie wird häufig als einführende Einstellung (englisch: establishing shot) oder zur Orientierung verwendet.
- Die Panoramaeinstellung zeigt eine Landschaft so weiträumig, dass der Mensch darin verschwindend klein ist.

Die meisten Begriffe lassen sich auf Gegenstände übertragen. So spricht man auch von einer Detailaufnahme, wenn etwa von einer Blume nur die Blüte den Bildausschnitt füllt.

Exposition

Einführung und Schilderung der Ausgangssituation eines Films: Die Exposition ist ein wichtiger Bestandteil der filmischen Dramaturgie. Ähnlich der Literatur führt sie in Grundstimmung, Handlungsort, -zeit und -situation ein, stellt die Hauptfiguren vor und gibt unter Umständen schon erste Hinweise auf den Ausgang der Handlung.

Die gängigste Form ist die deduktive Exposition, die an das Geschehen heranzuführt (zum Beispiel: Stadt, Haus, Protagonist/-in) und klassischerweise mit einem Establishing Shot beginnt. Die induktive Exposition beginnt in der Nahbetrachtung von Figuren oder Ereignissen und gibt allgemeine Informationen erst später.

Komödie

Die Komödie ist eines der ältesten und nach wie vor populärsten

Filmgenres (Glossar: Genre) und hat viele Subtypen: beispielsweise die romantische, Horror- (Glossar: Horrorfilm), Screwball-, Slapstick- oder Culture-Clash-Komödie. Entwickelt hat sich das Genre aus Traditionen des Theaters, Varietés und später auch der Stand-up-Comedy.

Komödien transportieren Humor und zielen darauf, ihr Publikum zum Lachen zu bringen. Dabei nutzen sie verschiedene Mittel wie Slapstick, visuellen Humor und Sprachwitz; besonders wichtig sind auch Überraschung, Timing und Kontext. Manchmal liegen Komik und Tragik dicht beieinander und verschmelzen zur Tragikomödie. Viele populäre Komödien scheinen vornehmlich der Zerstreuung zu dienen und können dadurch oft unkritisch wirken. Gleichzeitig sind Komödien durch ihren Hang zum Experiment und zur Übertreibung jedoch ideale Träger für gesellschaftspolitische Kritik.

Als berühmte Beispiele aus der Filmgeschichte können dazu DER GROSSE DIKTATOR (THE GREAT DICTATOR, Charles Chaplin, USA 1940) oder DR. SELTSAM ODER: WIE ICH LERNT, DIE BOMBE ZU LIEBEN (DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB, Stanley Kubrick, GB 1964) herangezogen werden, aktuell lässt sich beispielsweise DON'T LOOK UP (Adam McKay, USA 2022) nennen.

10
(14)

Licht und Lichtgestaltung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Am Filmset wird Filmmaterial belichtet, das Aussehen der dabei entstehenden Aufnahmen ist zum einen geprägt von der Lichtsensibilität des Materials, zum anderen von der Lichtgestaltung am Filmset. Die Herstellung von hochwertigen künstlichen Lichtquellen ist daher seit Anbeginn eng mit der Entwicklung des Films verbunden. Die Wirkung einer Filmszene ist unter anderem von der Lichtgestaltung abhängig. Man unterscheidet grundsätzlich drei Beleuchtungsstile:

- Der Normalstil imitiert die natürlichen Sehgewohnheiten und sorgt für eine ausgewogene Hell-Dunkel-Verteilung.
- Der Low-Key-Stil betont die Schattenführung und wirkt spannungssteigernd (Kriminal-, Actionfilme). Der Low-Key-Stil wird häufig in actionbetonten Genres eingesetzt (Horror, Mystery, Thriller etc.).
- Der High-Key-Stil beleuchtet die Szenerie gleichmäßig bis übermäßig und kann eine optimistische Grundstimmung verstärken (Komödie) oder den irrealen Charakter einer Szene hervorheben.

Von Bedeutung ist zudem die Wahl der Lichtfarbe, also der Eigenfarbe des von Lampen abgestrahlten Lichts. Sie beeinflusst die Farbwahrnehmung und bestimmt, ob eine Farbe beispielsweise kalt oder warm wirkt. Bei einem Studiodreh ist künstliche Beleuchtung unverzichtbar. Aber auch bei Dreharbeiten im Freien

wird natürliches Licht (Sonnenlicht) nur selten als alleinige Lichtquelle eingesetzt. Der Verzicht auf Kunstlicht, wie in den Filmen der Dogma-Bewegung, stellt ein auffälliges Stilmittel dar, indem ein realitätsnaher, quasi-dokumentarischer Eindruck entsteht.

Science-Fiction-Film

Science-Fiction-Filme zählen neben Horrorfilmen und Fantasyfilmen zum Genre des Fantastischen Films und spielen entweder in der nahen oder fernen Zukunft. Indem sie mit Hilfe eines futuristischen Settings gesellschaftliche, politische und vor allem wissenschaftlich-technologische Entwicklungen der Gegenwart fortspinnen, überhöhen und zuspitzen und so zur Diskussion stellen können, haben Science-Fiction-Filme traditionell auch ein großes kritisches Potenzial. Wie Fantasyfilme werden auch Science-Fiction-Filme maßgeblich durch den Einsatz von Spezialeffekten geprägt. Was die Erzählung betrifft vermischen sich dabei häufig typische Science-Fiction-Motive mit Merkmalen des Horror- oder Actionfilms.

Sequenz

Unter einer Sequenz versteht man eine Gruppe aufeinanderfolgender Einstellungen, die graphisch, räumlich, zeitlich, thematisch und/oder szenisch zusammengehören. Sie bilden eine Sineinheit.

Eine Sequenz stellt eine in sich abgeschlossene Phase im Film dar, die meist durch eine Markierung begrenzt wird (beispielsweise durch Auf- oder Abblenden, einen Establishing Shot, Filmmusik, Inserts usw.).

Während eine Szene im Film eine Handlungseinheit beschreibt, die meist nur an einem Ort und in einer Zeit spielt, kann eine Sequenz an unterschiedlichen Schauplätzen spielen und Zeitsprünge beinhalten, das heißt aus mehreren Szenen bestehen. Sie kann auch aus nur einer einzigen Einstellung bestehen. In diesem Fall spricht man von einer Plansequenz.

Szene

Szene wird ein Teil eines Films genannt, der sich durch die Einheit von Ort und Zeit auszeichnet und ein Handlungssegment aus einer oder mehreren Kameraeinstellungen zeigt. Szenenanfänge oder -enden sind oft durch das Auf- oder Abtreten bestimmter Figuren(gruppen) oder den Wechsel des Schauplatzes gekennzeichnet. Dramaturgisch werden Szenen bereits im Drehbuch kenntlich gemacht.

Im Gegensatz zu einer Szene umfasst eine Sequenz meist eine Abfolge von Szenen, die durch die Montage verbunden und inhaltlich zu einem Handlungsverlauf zusammengefasst werden können sowie nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt sind.

Als Teaser wird eine Vorschau auf einen Film zu Werbezwecken bezeichnet, die bereits bis zu einem Jahr vor dem Kinostart gezeigt wird. Zumeist dauern Teaser nur eine Minute, erzählen im

Gegensatz zum Trailer noch nichts über die Handlung des Films und zeigen wenige ausdrucksstarke Bilder. Sie sollen eine Kostprobe geben, im Sinne des englischen Verbs „to tease“, das in diesem Zusammenhang bedeutet, Appetit oder Lust auf etwas zu machen. An diesen ersten Eindruck knüpft später die Werbekampagne zum Filmstart an.

Teaser funktionieren besonders gut bei bereits bekannten Stoffen, etwa bei Sequels oder Verfilmungen berühmter Literaturvorlagen. Sie wurden in den 1930er-Jahren erstmals von US-amerikanischen Studios eingesetzt und prägen bis heute vor allem die Werbekampagnen großer Hollywood-Produktionen.

Tongestaltung/ Sound Design

Die Tongestaltung, das so genannte Sound Design, bezeichnet einen Arbeitsschritt während der Postproduktion eines Films und umfasst die kreative Herstellung, Bearbeitung oder Mischung von Geräuschen und Toneffekten. Die Tonebene eines Films hat dabei die Aufgabe:

- zu einer realistischen Wahrnehmung durch so genannte Atmos beizutragen,
- die filmische Realität zu verstärken oder zu überhöhen oder
- Gefühle zu wecken oder als akustisches Symbol Informationen zu vermitteln und damit die Geschichte zu unterstützen.

Töne und Geräusche werden entweder an den Drehorten aufgenommen, künstlich hergestellt oder Geräuscharchiven entnommen. Zu stets wiederkehrenden, augenzwinkernd eingesetzten Sounds zählt zum Beispiel der markante „Wilhelm Scream“.

Trailer

Die in der Regel zwischen 30 und 180 Sekunden langen Werbefilme werden im Kino-Vorprogramm eingesetzt, um auf kommende Leinwandereignisse hinzuweisen. Im Unterschied zum deutlich kürzeren und weniger informativen Teaser, locken Trailer das Publikum mit konkreten Hinweisen zu Handlung, Stars und filmischer Gestaltung ins Kino. Dazu werden Ausschnitte, Texteinblendungen (Glossar: Insert), grafische Elemente, Sprecherstimme (Voiceover), Musik und Toneffekte (Glossar: Tongestaltung/Sound-Design) verwendet. Trailer sind als Vorschau- bzw. Werbemittel bereits seit den 1910er-Jahren in Gebrauch und bis heute wichtige Elemente der Werbekampagnen von Filmverleihen.

Links und Literatur

Weiterführende Links

Film-Webseite von Disney+

➞ <https://www.disneyplus.com/de-de/browse/entity-38ce207f-bd54-4e94-92b9-5854b5a409fe>

KinderFilmWelt: Filmbesprechung

➞ <https://www.kinderfilmwelt.de/filmpool/film/hoppers>

Informationen zur barrierefreien

Kinofassung

➞ <https://www.gretaundstarks.de/greta/movie/1549>

Mehr zum Thema auf kinofenster.de

FLOW

➞ <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/flow/200297/flow>

DIE FABELHAFTE REISE DER MARONA

➞ <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/die-fabelhafte-reise-der-marona/48999/die-fabelhafte-reise-der-marona>

Tiere im Animationsfilm – Wenn sich Vögel wie Menschen verhalten

➞ <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/ueberflieger-kleine-voegel-grosses-geklapper/43708/tiere-im-animationsfilm-wenn-sich-voegel-wie-menschen-verhalten>

Tiere wie wir

➞ <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/robot-dreams/51303/tiere-wie-wir>

FERDINAND – GEHT STIERISCH AB!

➞ <https://www.kinofenster.de/44689/ferdinand-geht-stierisch-ab>

MADAGASCAR 2

➞ <https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/madagascar-2/27285/madagascar-2>

AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA

➞ <https://www.kinofenster.de/filme/aktuelle-filme/archiv/30319/avatar-aufbruch-nach-pandora>

13
(14)

IMPRESSUM

kinofenster.de –

Das Online-Portal für Filmbildung

Herausgegeben von der Bundeszentrale für
politische Bildung/bpb

Verantwortlich gemäß § 18

Medienstaatsvertrag (MSTV):

Thorsten Schilling
Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn
Tel. bpb-Zentrale: 0228 / 99 515 0
info@bpb.de

Redaktionelle Umsetzung:

Redaktion kinofenster.de
Raufeld Medien GmbH
Paul-Lincke-Ufer 42-43,
10999 Berlin
Tel. 030-695 665 0
info@raufeld.de

Projektleitung: Dr. Sabine Schouten

Geschäftsführer: Thorsten Hammacher,
Simone Kasik, Jens Lohwieser, Christoph Rüth,
Dr. Sabine Schouten

Handelsregister: HRB 94032 B

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg

Redaktionsleitung:

Katrin Willmann (verantwortlich, Bundeszentrale für
politische Bildung), Kirsten Taylor (Raufeld Medien
GmbH)

Redaktionsteam:

Philipp Bühler, Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrüg-
ge, Dominique Ott-Despoix, Lea Meer (Volontärin,
Bundeszentrale für politische Bildung)
info@kinofenster.de

Autor/in/-innen:

Stefan Stiletto (Filmbesprechung + Arbeitsblatt)

Layout: Tiemo Pitsch

Bildrechte: © Disney+

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische
Bildung 2026