

Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Februar 2023



Stop-Zemlia

Langeweile im Unterricht, Partys, auf denen zu viel getrunken wird, erste Liebe. Aber auch: Stress, Nerv mit den Eltern und psychische Probleme. Die ukrainische Regisseurin Kateryna Gornostrai fängt in ihrem Spielfilm mit sehnsuchtsvollen Bildern den Schwebezustand zwischen Kindheit und Erwachsensein ein und erzählt damit eine universelle Coming-of-Age-Geschichte. Im Mittelpunkt steht Masha, die kurz vor dem Schulabschluss noch nicht weiß, wie es für sie weitergehen soll. kinofenster.de bietet zu diesem Film ein **Arbeitsblatt für den Unterricht ab Klasse 10** an.

Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **Stop-Zemlia**

ARBEITSBLATT

05 **Aufgabe zum Film**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- AUFGABE ZUM FILM STOP-ZEMLIA

09 **Filmglossar**

15 **Links zum Film**

16 **Impressum**

Filmbesprechung: Stop-Zemlia (1/2)

© déjà-vu Film, Oleksandr Roshchyn



Stop-Zemlia

Schule fast fertig – und dann? Ein ukrainischer Spielfilm über Jugendliche zwischen Heute und Morgen

Die Filmbesprechung sowie das Arbeitsblatt sind erstmals am 08. Juli 2022 im bpb.de-Dossier "Die Ukraine im Film" (<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/ukraine-im-film/>) erschienen.

Mit geschlossenen Augen tastet Masha nach den anderen Jugendlichen, die auf einem Spielplatz vor ihr zurückweichen. Besonders Vorsicht ist geboten, damit das Bier auf dem Boden dabei nicht umkippt. Ihre Klasse spielt "Stop-Zemlia", "Stopp die Welt". Die jugendliche Ukrainerin steht kurz vor ihrem Schulabschluss und bewegt sich in dem verwirrenden Stadium zwischen Kindheit und Erwachsensein. Was sie nach der Schule machen will, ist unklar. Studieren wahrscheinlich, wenn sie denn an der Uni angenommen wird. Auch ihre Mitschüler/-innen sind sich noch nicht sicher. Vielleicht Basketballspielen. Oder erst mal feiern. Die

Zukunft scheint unendlich weit weg und ist gleichzeitig allgegenwärtig. Diesen Schwebezustand navigiert die introvertierte Masha gemeinsam mit Yana und Senia, ihren engsten Vertrauten. Die drei bleiben oft abseits der Klassen-Clique für sich und sind unzertrennlich, auch wenn eine unausgesprochene Spannung in der Luft liegt: Senia hat Gefühle für Masha, doch diese ist in ihren unnahbaren Mitschüler Sasha verliebt.

Ein dokumentarisch geprägter Spielfilm

In dem Coming-of-Age-Film STOP-ZEMLIA erzählt die ukrainische Regisseurin Kateryna Gornostai sensibel und authentisch vom Taumel des Erwachsenwerdens zwischen Ekstase und Verzweiflung. Ursprünglich kommt Gornostai vom Dokumentarfilm und auch ihr Langspielfilmdebüt trägt dokumentarische Züge. In einem aufwendigen Castingprozess wurden 25 Jugendliche ausgewählt, alle ohne vorherige Schauspiel-

Ukraine 2021

Drama

Kinostart: 09.02.2023

Verleih: déjà-vu Film

Regie und Drehbuch: Katerina Gornostai

Darsteller/innen: Maria Fedorchenko, Arsenii Markov, Yana Isaienko, Oleksandr Ivanov u.a.

Kamera: Oleksandr Roshchyn

Laufzeit: 122 min, OV mit deutschen oder englischen Untertiteln

Format: digital, Farbe

Filmpreise: Gläserner Bär (Generation 14plus); Odesa International Film Festival 2021: Bester Film, Bester Ukrainischer Film, Bestes Schauspiel (Ensemble); Fünf Seen Filmfestival 2021: Bester Film; Taras-Schewtschenko-Preis 2022 (Nationalpreis der Ukraine für Kunst und Kultur) u.a.

FSK: ab 12 J.

Altersempfehlung: ab 15 J.

Klassenstufen: ab 10. Klasse

Themen: Erwachsenwerden, Freundschaft, Jugend/Jugendliche/Jugendkultur, Identität, Liebe

Unterrichtsfächer: Deutsch, Ethik, Philosophie, Kunst

Filmbesprechung: Stop-Zemlia (2/2)

lerfahrung. Zur Vorbereitung organisierte das Filmteam einen mehrwöchigen Workshop, in dem die Jugendlichen lernten, sich vor der Kamera zu bewegen und Stimmtraining erhielten, vor allem aber Zeit hatten, einander kennenzulernen und eine Verbindung aufzubauen. Im Anschluss wurden die Figuren des Films entwickelt, basierend auf den Persönlichkeiten der Darsteller/-innen und oft in Zusammenarbeit mit ihnen. Beim Dreh nach einem losen Skript mit viel Raum zur Improvisation konnten sie so aus ihrer eigenen Erfahrungswelt schöpfen, um ihre Charaktere zum Leben zu erwecken.

➔ **Trailer:** <https://www.youtube.com/watch?v=7CU2V4Yt38g>

Eintauchen in die authentische Gefühlswelt Heranwachsender

Zwischen den Spielszenen sind Interviews eingeflochten, in denen die Darsteller/-innen durch das Prisma ihrer Figuren befragt werden, also in ihrer Rolle bleiben, aber dennoch spontan aus sich heraus antworten. Hier verschwimmt die Trennlinie zwischen Realität und Erzählung. Diese regelmäßige Unterbrechung der Handlung fügt sich fließend in die episodische Struktur der Geschichte ein. Sie fokussiert zwar auf Masha als Hauptfigur, mit deren Bild der Film beginnt und endet, doch erzählt sie in einem weiteren Hauptstrang auch von Sasha und gibt den anderen Figuren ihre eigenen, teils sehr fragmentarischen Momente. Hier franst das filmische Mosaik zuweilen etwas aus und verliert sich in seiner weitgehend gelungenen Vielstimmigkeit. Dennoch bleibt der Blick auf die Teenager überzeugend, wird das Publikum in ihre Welt hineingezogen und erlebt ihre Gefühle und ihren Alltag unmittelbar, wenn auch fast beiläufig mit. Dieser immersive Eindruck entsteht nicht zuletzt durch die

Sehnsucht, die aus den mal realistischen, mal warm-weichgezeichneten Bildern sickert. Die Handkamera fängt die fast unwirklich schönen Menschen in oft intimer Nähe ein. Begleitet werden diese mitunter träumerischen Szenen punktuell von unaufdringlicher elektronischer Musik.

Universelle Coming-of-Age-Story mit politischen Anklängen

Die Inszenierung beschwört eine leichte Wehmut, die charakteristisch ist für Coming-of-Age-Geschichten. Trotz seiner strukturellen Eigenheiten zeigt der Film auch typische Situationen dieses Genres: Langeweile in Schulstunden, heimliche Raucherpausen hinter der Sporthalle, Partys, auf denen zu viel getrunken wird. Auch die Einblicke in die Gefühlswelt der Figuren erscheinen universell: erste Liebe, sexuelle Fluidität und Genderidentität, Schwierigkeiten mit den Eltern, Einsamkeit, Depression und andere psychische Probleme, Zukunftsängste. Das Smartphone dabei immer in der Hand, das Digitale ein selbstverständlicher Teil ihres Daseins. Diese Teenager könnten überall erwachsen werden – würde ihnen nicht in der Schule beigebracht, Gewehre auseinanderzunehmen und zu schießen. Senia erlebt in dieser Schulstunde überraschend überwältigende Emotionen. Als Junge hat er den Krieg miterlebt, wahrscheinlich die Anexion der Krim. Ein filmischer Verweis auf die Bedrohung des friedlichen Lebens in der Ukraine durch Russland, als der 2022 gestartete Angriffskrieg noch in der Zukunft lag.

"If you don't dare, you will never know"

Zentrum der Erzählung bleibt jedoch die private Welt der Jugendlichen und speziell Masha in ihrer zögernden, ängstlichen Suche nach einem Weg aus der Passivität

des Wartens auf eine ungewisse Zukunft. In traumähnlichen, subjektiven Einstellungen gibt der Film Einblicke in ihre Wünsche und die Entwicklung ihrer eigenen Stärke. Am Ende hat sie eines verstanden: Sie muss ihre verharrende Position aufgeben, ihre Angst überwinden und im Jetzt handeln, um den kommenden Möglichkeiten selbstbewusst entgegentreten zu können, auch wenn die Dinge nicht immer ausgehen, wie sie es sich erhofft hatte. Damit zeigt der Film auch eine Perspektive auf das Leben, die auch nach der Jugendzeit noch ihre Bedeutung hat.

Autor/in:

Hanna Schneider, 06.02.2023

Arbeitsblatt: Stop-Zemlia / Didaktisch-methodischer Kommentar (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM STOP-ZEMLIA

Für Lehrerinnen und Lehrer

—

Fächer:Deutsch, Ethik, Philosophie,
Kunst ab Klasse 10, ab 15 Jahren**Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:**

Die Schüler/-innen gestalten wahlweise eine Fotodokumentation oder ein Foto mit explikativem Text. Der Kompetenzschwerpunkt liegt in allen drei Fächern auf der Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz sowie davon ausgehend auf dem Gestalten.

Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Film STOP-ZEMLIA (UA, 2021) porträtiert das Leben von Jugendlichen in der Ukraine. Vor der Filmsichtung nähern sich die Schüler/-innen dem Film, indem sie den Trailer des Films ansehen und Vermutungen im Hinblick auf Filmhandlung und Genre äußern. In einem zweiten Schritt informieren sie sich über das Genre "Coming-of-Age" und reflektieren ihre eigene Filmrezeption, indem sie sich darüber austauschen, welche Filme dieses Genres sie bereits gesehen haben. Sie trainieren ihre filmanalytischen Fähigkeiten, indem sie auf die eingesetzten filmästhetischen Mittel achten sowie deren Wirkung beschreiben.

Während der Filmsichtung achten sie alle auf die Protagonistin Masha, je eine weitere zentrale Filmfigur sowie darauf, welche Beziehung die Figuren zu ihren Freunden, zu ihrer Familie und zu sich selbst haben. Diese Aufgabe trainiert zum einen ihr Empathievermögen, zum anderen bereitet sie die Schüler/-innen inhaltlich auf die kommenden Aufgaben vor.

Nach der Filmsichtung tauschen sie sich über ihr Filmerlebnis aus, was Raum für den persönlichen Rezeptionseindruck schafft. Dann formieren sie sich in 3er Gruppen (A,B,C) und tragen ihre Ergebnisse in einem Figurenschaubild zusammen, das sie kri-

teriengeleitet auswerten. Damit setzen sie sich mit der Figurenkonstellation, mit den unterschiedlichen Motiven und Standpunkten sowie der dramaturgischen Funktion der Filmfiguren auseinander.

In einem weiteren Schritt denken sie kritisch darüber nach, ob es der Regisseurin Kateryna Gornostai mit ihrem Film gelungen ist, zu zeigen, was es generell heißt, ein Jugendlicher/eine Jugendliche zu sein. Dabei nehmen sie Bezug auf ihr eigenes Leben und ihre Erfahrungen und lernen den Film somit als Mittel zur Erschließung eigener und anderer Welten kennen.

Die nächsten beiden Aufgaben zielen darauf, den Film als bewusst gestaltetes Kunstwerk wahrzunehmen: Sie setzen sich mit der Funktion der Interviewszenen auseinander, die der eigentlichen Filmhandlung zwischengeschaltet sind. Der Film besitzt eine stark melancholische Färbung, die nicht nur den ganzen Film durchzieht, sondern auch auf dem abgebildeten Filmplakat durch die Pose der Melancholie, den Kopf in die Hand gestützt, eindrücklich zur Geltung kommt. Die Lernenden nähern sich diesem Themenaspekt, indem sie das Gemälde "Melancholie" (1894) von Edvard Munch mit dem Filmplakat vergleichen. Im Anschluss vertiefen sie die Thematik, indem sie ihr Wissen über die Melancholie zusammentragen und eine Definition recherchieren sowie sich darüber austauschen, inwiefern die Melancholie im Film thematisch bzw. in Szene gesetzt wird.

Schließlich setzen sie sich auf kreativ-handlungsorientierter Ebene mit dem Film auseinander. Ausgehend von der Frage, was es für sie bedeutet, ein Jugendlicher/eine

5
(16)

Arbeitsblatt: Stop-Zemlia / Didaktisch-methodischer Kommentar (2/2)

Jugendliche zu sein, gestalten sie wahlweise eine Fotodokumentation oder kreieren ein Foto zum Thema und schreiben einen Text dazu. Ihre Lernprodukte werten sie kriteriengeleitet aus. Schließlich reflektieren sie ihre eigenen Werke, indem sie Bezug auf STOP-ZEMLIA nehmen und ästhetische und thematische Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede herausarbeiten.

Autor/in:

Lena Sophie Gutfreund,
06.02.2023

Arbeitsblatt: Stop-Zemlia (1/2)

Aufgabe

ARBEITSBLATT ZUM FILM STOP-ZEMLIA

Für Schülerinnen und Schüler

a) Seht euch den Trailer (<https://www.youtube.com/watch?v=7CU2V4Yt38g>) des Films STOP-ZEMLIA an. Welche Erwartungen hinsichtlich der Handlung und des Genres habt ihr an den Film?

b) STOP-ZEMLIA ist ein Coming-of-Age Film. Informiert euch über den Begriff und tauscht euch darüber aus, welche anderen Coming-of-Age Filme ihr kennt.

c) Seht euch den Trailer noch einmal an. Welche filmästhetischen Mittel fallen euch besonders auf und welche Wirkung erzeugen sie?

WÄHREND DER FILMSICHTUNG

d) Achtet während der Filmsichtung auf die beiden euch zugewiesenen Filmfiguren und darauf, welche Beziehung sie zu ihren Freund/-innen, zu ihrer Familie und zu sich selbst haben.

Alle: Masha (Maria Fedorchenko)

Gruppe A: Yana (Yana Bratiychuk), Mashas beste Freundin

Gruppe B: Senia (Arsenii Markov), Mashas bester Freund

Gruppe C: Sasha (Sasha Hanskyi), Mashas Klassenkamerad

Macht euch während und unmittelbar nach der Filmsichtung Notizen.

NACH DER FILMSICHTUNG

e) Tauscht euch im Plenum über Folgendes aus:

- Was hat euch besonders gut oder überhaupt nicht gefallen?
- Gibt es etwas, das euch besonders berührt hat?
- Waren eure Erwartungen bezüglich der Handlung des Films zutreffend?

f) Geht in 3er Gruppen (je eine Person aus A, B, C) zusammen und tauscht eure Ergebnisse aus Aufgabe d) aus. Fertigt davon ausgehend ein Figurenschaubild (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/figurenschaubild/>) an, in dessen Mitte ihr Masha platziert. Stellt euch im Anschluss die Schaubilder im Plenum vor und wertet sie kriteriengeleitet aus.

g) Die Regisseurin Kateryna Gornostai gibt in einem Interview an, dass sie mit ihrem Film zeigen wollte, wie es ist, ein Jugendlicher/eine Jugendliche zu sein. Ist ihr das eurer Meinung nach gelungen? Begründet eure Einschätzung. Nehmt dabei auch Bezug auf eurer eigenes Leben und eure Erfahrungen und überlegt dabei auch, was der Film vielleicht nicht zeigt.

h) Die eigentliche Filmhandlung wird immer wieder durch Interviewszenen unterbrochen, in welchen die Jugendlichen mit unterschiedlichen, thematisch zur Filmhandlung passenden

Fragen konfrontiert werden. Auf die Frage hin, ob die zwischengeschalteten Gespräche, Interviews mit den Schauspieler/-innen oder mit den Filmfiguren sind, antwortet die Regisseurin in einem Interview Folgendes:

"I can say that all the things we have in these interviews are both fictional and true. It was the actors' decision to be honest or not about what exactly the true parts were. But I'm grateful to them that there is, in the end, a lot of truth in these interviews."

1. Welche Wirkung hatten die Interviews auf euch?
2. Was wollte die Regisseurin Kateryna Gornostai mit den zwischengeschalteten Interviews eurer Meinung nach erreichen?
3. Stimmt ihr der Aussage der Regisseurin zu, dass in den Interviews Fiktion und Realität ineinander verschwimmen? Begründet eure Einschätzung.

i) Betrachtet dieses Filmbild (https://www.imdb.com/title/tt14028890/mediaviewer/rm1614989825/?ref_=tt_md_2) zu STOP-ZEMLIA und das Gemälde von Edvard Munch ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edvard_Munch_-_Melancholy_\(1894\).jpg#/media/Datei:Edvard_Munch_-_Melancholy_\(1894\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edvard_Munch_-_Melancholy_(1894).jpg#/media/Datei:Edvard_Munch_-_Melancholy_(1894).jpg)). Was fällt euch auf?

7
(16)

>

Arbeitsblatt: Stop-Zemlia (2/2)

j) Das Gemälde von Edvard Munch ist von 1894 und trägt den Titel "Melancholie". Was wisst ihr über die Melancholie? Recherchiert die Definition von Melancholie (<http://lexikon.stangl.eu/2788/melancholie>), ergänzt euer Wissen, macht euch Notizen und tauscht euch darüber aus, inwiefern die Melancholie im Film thematisch bzw. filmästhetisch umgesetzt wird.

OPTIONALE AUFGABE: FOTO-DOKUMENTATION

k) Was bedeutet es für euch, ein Jugendlicher/eine Jugendliche zu sein? Tauscht euch zu zweit aus und macht euch Notizen. Wählt dann eine der folgenden Aufgaben:

1. Gestaltet eine Foto-Dokumentation, aus der hervorgehen soll, was es für euch heißt, ein Jugendlicher/eine Jugendliche zu sein. Schießt über eine Woche lang Fotos, wählt dann die 10 aussagekräftigsten Bilder aus. Gestaltet die Dokumentation, indem ihr die Fotos sinnvoll anordnet und kommentiert. Wenn ihr möchtet, könnt ihr einen Schwerpunkt setzen, z.B. die Beziehung zu euren Freund/-innen, zu eurer Familie oder zu euch selbst. Bevor ihr die Fotos macht, überlegt euch genau,

- was ihr zeigt
- welche Orte (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/drehort-set/>) ihr zeigt
- ob es ein wiederkehrendes Motiv gibt
- welche Einstellungsgrößen (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/einstellungsgroessen/>) ihr wählt
- welche Kameraperspektiven (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/kameraperspektiven/>) ihr wählt
- wie die Fotos belichtet (<https://www.kinofenster.de/lehmaterial/glossar/beleuchtung/>) sein sollen ... und welche Funktion eure Entscheidungen jeweils haben.

2. Macht ein Foto, das für euch exemplarisch dafür steht "Was es für mich heißt, ein Jugendlicher/eine Jugendliche zu sein". Überlegt euch, bevor ihr das Foto macht, genau, an welchem Ort ihr es aufnehmen wollt, welche Einstellungsgröße und Kameraperspektive ihr wählen wollt, wie das Foto belichtet werden soll, ob Gegenstände und/oder andere Personen mit abgebildet sein sollen und welche Funktion eure Entscheidungen jeweils haben. Schreibt dann ausgehend bzw. passend zu eurem Foto einen Text oder ein Gedicht. Klebt schließlich das ausgedruckte Foto und den Text auf festes Kartonpapier.

l) Stellt eure Werke im Klassenzimmer (oder in der Schule) aus, präsentiert sie euch gegenseitig und wertet sie kriteriengeleitet aus. Reflektiert eure Werke im Hinblick darauf, inwiefern sie ästhetische und thematische Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede zum Film STOP-ZEMLIA aufweisen.

Filmglossar (1/6)

Filmglossar

Beleuchtung

Als Lichtspielkunst ist Film auf Licht angewiesen. Filmmaterial wird 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.

Coming-of-Age-Filme

Der aus dem Englischen stammende Sammelbegriff bezeichnet Filme, in denen ältere Kinder und Jugendliche als Hauptfiguren erstmals mit grundlegenden Fragen des Heranwachsens oder starken Emotionen konfrontiert und in der Auseinandersetzung mit diesen langsam erwachsen werden. Selbstfindungs-, Identitätsbildungs- und Emanzipierungsprozesse sind charakteristisch für dieses Genre.

Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit der Erwachsenenwelt, dem Elternhaus, der Schule und der Gesellschaft im Allgemeinen. Entsprechend dreht sich die Handlung in der Regel um familiäre, gesellschaftliche oder individuelle Konflikte, Sexualität, Geschlechterrollen, Auflehnung, Meinungsbildung und andere moralische wie emotionale Herausforderungen, denen junge Menschen in der Pubertät begegnen. Aufgrund des dramatischen Potenzials dieser Erzählmotive handelt es sich bei Coming-of-Age um ein beliebtes Genre, das sowohl von Mainstream-Produktionen (oftmals im populären Subgenre der Teenie-Komödie) Teenager-Komödien als auch von Independent-Produktionen in vielfältiger Form aufgegriffen wird. >

Dokumentarfilm

Im weitesten Sinne bezeichnet der Begriff **non-fiktionale Filme**, die mit Material, das sie in der Realität vorfinden, einen Aspekt der Wirklichkeit abbilden. John Grierson, der den Begriff prägte, verstand darunter den Versuch, mit der Kamera eine wahre, aber dennoch dramatisierte Version des Lebens zu erstellen; er verlangte von Dokumentarfilmer/innen einen schöpferischen Umgang mit der Realität. Im Allgemeinen verbindet sich mit dem Dokumentarfilm ein Anspruch an Authentizität, Wahrheit und einen sozialkritischen Impetus, oft und fälschlicherweise auch an Objektivität. In den letzten Jahren ist der Trend zu beobachten, dass in Mischformen (Doku-Drama, Fake-Doku) dokumentarische und fiktionale Elemente ineinander fließen und sich Genre Grenzen auflösen.

Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als Drehorte bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwändige Außenkulissen oder Hallen und ermöglichen dem Filmteam eine hohe Kontrolle über Umgebungseinflüsse wie Wetter, Licht und Akustik sowie eine große künstlerische Gestaltungsfreiheit. Originalschauplätze (englisch: locations) können demgegenüber authentischer wirken. Jedoch werden auch diese Drehorte in der Regel von der Szenenbildabteilung nach Absprache mit den Regisseuren/innen für die Dreharbeiten umgestaltet.

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. >

Farbgestaltung/ Farbgebung

Bei der Gestaltung eines Films spielt die Verwendung von Farben eine große Rolle. Sie charakterisieren Schauplätze, Personen oder Handlungen und grenzen sie voneinander ab. Signalfarben lenken im Allgemeinen die Aufmerksamkeit. Fahle, triste Farben senken die Stimmung. Die Wahl der Lichtfarbe entscheidet außerdem, ob die Farben kalt oder warm wirken. Allerdings sind Farbwirkungen stets auch subjektiv, kultur- und kontextabhängig. Farbwirkungen können sowohl über die Beleuchtung und die Verwendung von Farbfilttern wie über Requisiten (Gegenstände, Bekleidung) und Bearbeitungen des Filmmaterials in der Postproduktionsphase erzeugt werden.

Zu Zeiten des Stummfilms und generell des Schwarzweiß-Films war beispielsweise die Einfärbung des Films, die sogenannte Vi-ragierung oder Tonung, eine beliebte Alternative zur kostenintensiveren Nachkolorierung. Oft versucht die Farbgestaltung in Verbindung mit der Lichtgestaltung die natürlichen Verhältnisse nachzuahmen. Eine ausgeklügelte Farbdramaturgie kann aber auch ein auffälliges Stilmittel darstellen. Kriminalfilme und Sozialdramen arbeiten beispielsweise häufig mit farblich entsättigten Bildern, um eine freudlose, kalte Grundstimmung zu erzeugen. Auch die Betonung einzelner Farben verfolgt eine bestimmte Absicht. Als Leitfarbe(n) erfüllen sie eine symbolische Funktion. Oft korrespondiert diese mit den traditionellen Bedeutungen von Farben in den bildenden Künsten. Rot steht zum Beispiel häufig für Gefahr oder Liebe, Weiß für Unschuld.

Filmmusik

Das Filmerlebnis wird wesentlich von der Filmmusik beeinflusst. Sie kann Stimmungen untermalen (Illustration), verdeutlichen (Polarisierung) oder im krassen Gegensatz zu den Bildern stehen (Kontrapunkt). Eine extreme Form der Illustration ist die Pointierung (auch: Mickeymousing), die nur kurze Momente der Handlung mit passenden musikalischen Signalen unterlegt. Musik kann Emotionalität und dramatische Spannung erzeugen, manchmal gar die Verständlichkeit einer Filmhandlung erhöhen. Bei Szenenwechseln, Ellipsen, Parallelmontagen oder Montagesequenzen fungiert die Musik auch als akustische Klammer, in dem sie die Übergänge und Szenenfolgen als zusammengehörig definiert.

Man unterscheidet zwei Formen der Filmmusik:

- **Realmusik, On-Musik** oder **Source-Musik**: Die Musik ist Teil der filmischen Realität und hat eine Quelle (Source) in der Handlung (diegetische Musik). Das heißt, die Figuren im Film können die Musik hören..
- **Off-Musik** oder **Score-Musik**: eigens für den Film komponierte oder zusammengestellte Musik, die nicht Teil der Filmhandlung ist und nur vom Kinopublikum wahrgenommen wird (nicht-diegetische Musik). >

Genre Der der Literaturwissenschaft entlehnte Begriff wird zur Kategorisierung von Filmen verwendet und bezieht sich auf eingeführte und im Laufe der Zeit gefestigte Erzählmuster, Motive, Handlungsschemata oder zeitliche und räumliche Aspekte. Häufig auftretende Genres sind beispielsweise Komödien, Thriller, Western, Action-, Abenteuer-, Fantasy- oder Science-Fiction-Filme.

Die schematische Zuordnung von Filmen zu festen und bei Filmproduzenten/innen wie beim Filmpublikum bekannten Kategorien wurde bereits ab den 1910er-Jahren zu einem wichtigen Marketinginstrument der Filmindustrie. Zum einen konnten Filme sich bereits in der Produktionsphase an den Erzählmustern und -motiven erfolgreicher Filme anlehnen und in den Filmstudios entstanden auf bestimmte Genres spezialisierte Abteilungen. Zum anderen konnte durch die Genre-Bezeichnung eine spezifische Erwartungshaltung beim Publikum geweckt werden. Genrekonventionen und -regeln sind nicht unveränderlich, sondern entwickeln sich stetig weiter. Nicht zuletzt der gezielte Bruch der Erwartungshaltungen trägt dazu bei, die üblichen Muster, Stereotype und Klischees deutlich zu machen. Eine eindeutige Zuordnung eines Films zu einem Genre ist meist nicht möglich. In der Regel dominieren Mischformen.

Filmgenres (von französisch: genre = Gattung) sind nicht mit Filmgattungen zu verwechseln, die übergeordnete Kategorien bilden und sich im Gegensatz zu Genres vielmehr auf die Form beziehen. Zu Filmgattungen zählen etwa Spielfilme, Dokumentarfilme, Experimentalfilme oder Animationsfilme.

Kamerabewegungen

Je nachdem, ob die Kamera an einem Ort bleibt oder sich durch den Raum bewegt, gibt es zwei grundsätzliche Arten von Bewegungen, die in der Praxis häufig miteinander verbunden werden:

- Beim **Schwenken, Neigen** oder **Rollen** (auch: **Horizontal-, Vertikal-, Diagonalschwenk**) bleibt die Kamera an ihrem Standort.
- Das Gleiche gilt für einen **Zoom**, der streng genommen allerdings keine Kamerabewegung darstellt. Vielmehr rückt er entfernte Objekte durch die Veränderung der Brennweite näher heran.
- Bei der **Kamerafahrt** verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Für möglichst scharfe, unverwackelte Aufnahmen werden je nach gewünschter Einstellung Hilfsmittel verwendet:
- **Dolly (Kamerawagen) oder Schienen für Ranfahrten, Rückwärtsfahrten, freie Fahrten oder 360°-Fahrten** (Kamerabewegung, die um eine Person kreist und sie somit ins Zentrum des Bildes und der Aufmerksamkeit stellt; auch Umfahrt oder Kreisfahrt genannt)
- Hebevorrichtungen für **Kranfahrten**

- **Steadycam** beim Einsatz einer Handkamera, oft für die Imitation einer Kamerafahrt

Kamerabewegungen lenken die Aufmerksamkeit, indem sie den Bildraum verändern. Sie vergrößern oder verkleinern ihn, verschaffen Überblick, zeigen Räume und verfolgen Personen oder Objekte. Langsame Bewegungen vermitteln meist Ruhe und erhöhen den Informationsgrad, schnelle Bewegungen wie der Reißschwenk erhöhen die Dynamik. Eine wackelnde Handkamera suggeriert je nach Filmsujet Subjektivität oder (quasi-)dokumentarische Authentizität, während eine wie schwerelos wirkende Kamerafahrt häufig den auktorialen Erzähler imitiert.

Kameraperspektiven

Die gängigste Kameraperspektive ist die **Normalsicht**. Die Kamera ist auf gleicher Höhe mit dem Geschehen oder in Augenhöhe der Handlungsfiguren positioniert und entspricht deren normaler perspektivischer Wahrnehmung.

Von einer **Untersicht** spricht man, wenn die Handlung aus einer niedrigen vertikalen Position gefilmt wird. Der Kamerastandpunkt befindet sich unterhalb der Augenhöhe der Akteure/innen. So aufgenommene Objekte und Personen wirken oft mächtig oder gar bedrohlich. Eine extreme Untersicht nennt man **Froschperspektive**.

Die **Aufsicht/Obersicht** lässt Personen hingegen oft unbedeutend, klein oder hilflos erscheinen. Hierfür schaut die Kamera von oben auf das Geschehen.

Die **Vogelperspektive** ist eine extreme Aufsicht und kann Personen als einsam darstellen, ermöglicht in erster Linie aber Übersicht und Distanz.

Die **Schrägsicht/gekippte Kamera** evoziert einen irrealen Eindruck und wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt oder um das innere Chaos einer Person zu visualisieren.

Mise-en-scène/ Inszenierung

Der Begriff beschreibt die Art und Weise, wie das Geschehen in einem Film oder einem Theaterstück dargestellt wird. Im Film findet die Mise-en-scène während der Drehphase statt. Das heißt, Schauplatz und Handlung werden beim Dreh entsprechend der Wirkung, die sie später auf Film erzielen sollen, gestaltet und von der Kamera aufgenommen. Die Inszenierung/Mise-en-scène umfasst die Auswahl und Gestaltung der Drehorte, die Schauspielführung, Lichtgestaltung, Farbgestaltung und Kameraführung (Einstellungsgröße und Perspektive). Auch Drehorte, deren Originalzustand nicht verändert wurde, werden allein schon durch die Aufnahme aus einer bestimmten Kameraperspektive in Szene gesetzt (Cadrage).

>

Filmglossar (6/6)

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.

Talking Heads Statische Bildgestaltung mit halbnaher bis naher Einstellungsgröße in Augenhöhe der "sprechenden Köpfe" von Interviewten, die zu meist in Sprechersituationen Anwendung findet und vor allem die Ästhetik von Fernsehdokumentationen und -reportagen dominiert.

Links und Literatur

Links zum Film

➔ Film-Website des deutschen Verleihs
<https://www.dejavu-film.de/aktuelle-filme/stop-zemlia/>

➔ bpb.de: Dossier: Die Ukraine im Film
<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/ukraine-im-film/>

➔ FilmTipp von Vision Kino
<https://www.visionkino.de/filmtipps/filmtipp/stop-zemlia/>

➔ cineurope.org: Interview mit Kateryna Gornostai (engl.)
<https://cineuropa.org/en/interview/398433/>

➔ YouTube: Interview mit Kateryna Gornostai (engl.)
<https://www.youtube.com/watch?v=nzj1qx9WlR0>

➔ Ukraine Verstehen: Filmbesprechung
<https://ukraineverstehen.de/filmkritik-stop-zemlia/>

➔ bpb.de: Themenseite: Krieg in der Ukraine
<https://www.bpb.de/themen/europa/krieg-in-der-ukraine/>

Mehr auf kinofenster.de

➔ Sinnsuche und Sexualität – Erwachsenwerden in aktuellen Jugendfilmen (Hintergrundartikel vom 11.08.2020)
<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf2008/kf2008-kokon-hg2-erwachsenwerden-im-film/>

➔ Bin ich sexy? - Von der Teenagerkomödie bis zum Coming-Out-Drama (Hintergrundartikel vom 10.10.2011)
<https://www.kinofenster.de/themen-dossiers/alle-themendossiers/jugend-und-sexualitaet-im-film-dossier/bin-ich-sexy-von-der-teeniekomoedie-bis-zum-coming-out-drama/>

➔ OLEG, EINE KINDHEIT IM KRIEG (Filmbesprechung vom 23.03.2022)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/oleg-eine-kindheit-im-krieg-film/>

➔ THIS RAIN WILL NEVER STOP (FilmTipp vom 21.03.2022)
<https://www.kinofenster.de/filme/filmarchiv/this-rain-will-never-stop-filmtipp/>

IMPRESSUM

kinofenster.de – Sehen, vermitteln, lernen.

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Thorsten Schilling (v.i.S.d.P.)
Adenauerallee 86, 53115 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: Andrea Glock, Simone Kasik,
Dr. Tobias Korenke, 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)

Redaktionsteam:

Ronald Ehlert-Klein, Jörn Hetebrügge, Dominique Ott-Despoix (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung), Severin Schwalb (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)

info@kinofenster.de

Autor/-innen: Hanna Schneider (Filmbesprechung),
Lena Sophie Gutfreund (Arbeitsblatt)

Layout: Nadine Raasch

Bildrechte: © déjà-vu Film, Oleksandr Roshchyn

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2023