

## Filmbesprechung + Arbeitsblatt

Februar 2026



### Made in EU

Jedes Label hat seinen Preis: Ein bulgarisches Drama um Ausbeutung in der Textilindustrie

# Inhalt

FILMBESPRECHUNG

03 **MADE IN EU**

UNTERRICHTSMATERIAL

05 **Arbeitsblatt**

- DIDAKTISCH-METHODISCHE KOMMENTARE
- MADE IN EU-ARBEITSBLATT

11 **Filmglossar**

11 **Links zum Film**

12 **Impressum**

Filmbesprechung: Made in EU (1/2)



© jip Film & Verleih

## MADE IN EU

**Jedes Label hat seinen Preis: Ein bulgarisches Drama um Ausbeutung in der Textilindustrie**

**Bildungsrelevant, weil** der Film anhand einer präzisen Milieustudie die Ausbeutung der globalen Modeindustrie und strukturelle Ungleichheiten innerhalb Europas greifbar macht.

### Die Geschichte: Die Suche nach einem Sündenbock

März 2020, zu Beginn der Corona-Pandemie: Im ländlichen Bulgarien arbeitet die verwitwete Mutter Iva in einer Textilfabrik. Sechs Tage die Woche, zwölf Stunden am Tag näht sie in einer beengten, fensterlosen Halle Kleidung für eine italienische Modefirma – versehen mit dem Label "Made in EU". Schon seit Tagen kämpft Iva mit Husten, Fieber und Erschöpfung. Doch der Arzt weigert sich, sie krankzuschreiben. Und wenn sie einen Tag auf der Arbeit fehlt, verliert sie ihre monatliche Bonuszahlung – die Hälfte ihres Gehalts. Als Iva positiv

auf COVID-19 getestet wird, als erster bestätigter Fall der Region, stigmatisieren die Medien sie als "Patient Zero". Während sich das Virus weiter ausbreitet, muss Iva als Sündenbock herhalten: für die Fabrikleitung, die Kolleginnen und sogar für ihren eigenen jugendlichen Sohn.

### Filmische Umsetzung: Inszenierung von Ausweglosigkeit

Stephan Komandarevs Sozialdrama (Glossar: Drama) zeichnet das klaustrophobe Bild einer Kleinstadt in der europäischen Peripherie, in der Hoffnungs- und Perspektivlosigkeit durch eine globale Ausnahmesituation an den Bruchpunkt getrieben werden. Iva ist eine Figur, deren Handlungsspielraum extrem eingeschränkt ist – wie für fast alle in ihrem Umfeld scheint ihr Leben fremdbestimmt durch globale, >

MADE IN EU

Bulgarien, Deutschland,  
Tschechien 2024  
Drama

**Kinostart:** 19.2.2026

**Verleih:** jip Film & Verleih

**Regie:** Stephan Komandarev

**Drehbuch:** Simeon Ventsislavov,  
Stephan Komandarev

**Darsteller/innen:** Gergana  
Pletnyova, Todor Kotsev,  
Gerasim Georgiev, Anastasia  
Ingilizova, Ivaylo Hristov u. a.

**Kamera:** Vesselin Hristov


**Schnitt / Montage:** Nina  
Altaparmakova

**Laufzeit:** 108 Min.

**Fassung:** OmU, dt. Fassung

**FSK:** 12

**Klassenstufe:** 9. Klasse  
bis Oberstufe

 **Trailer:** <https://www.youtube.com/watch?v=Aw9xuvCbJuw>

3  
(14)

Filmbesprechung: Made in EU (2/2)

wirtschaftliche und politische Strukturen, aus denen sie nicht ausbrechen kann. Verstärkt wird diese Grundstimmung durch die physische und soziale Isolation der Pandemie. Thematisch wie formell vermittelt der Film das doppelte Gefühl der Enge. Innerhalb des schmalen 2:3-Bildformats werden die Figuren oft räumlich eingegrenzt, oder als Spiegelungen in Türrahmen, Fenstern und Bildschirmen gezeigt. Fast alle Szenen finden in geschlossenen Räumen statt, unter dem künstlichen Licht der Fabrikhalle, Ivas kleiner Wohnung und des Krankenhauses (Glossar: Licht und Lichtgestaltung). Die wenigen Außenszenen spielen häufig bei Nacht oder werden gerahmt von Gebäudefassaden. Unter dem beobachtenden, sozialrealistischen Stil kommt eine unmissverständliche Kritik am globalisierten Kapitalismus zum Vorschein.

## Das Thema: Ausbeutung made in Europe

"Made in EU": Für viele Konsument/-innen verspricht dieses Label wohl eine fairere Alternative zur Ausbeutung in der globalen Modeindustrie: bessere Arbeitsbedingungen, gerechter Lohn, nachhaltigere Produktion. Doch die Realität sieht oft anders aus: In Südosteuropa – auch in den EU-Mitgliedsstaaten Rumänien und Bulgarien – arbeiten schätzungsweise eine Million Menschen in der Textilindustrie, viele unter prekären und menschenunwürdigen Bedingungen. Der Film fordert auf, sich mit wirtschaftlicher Ausbeutung und struktu-

rellen Ungleichheiten auch innerhalb der Europäischen Union zu beschäftigen, sowie mit der eigenen Rolle darin.

### Fragen für ein Filmgespräch:

- Weshalb geht Iva trotz ihrer Krankheit zur Arbeit? Kannst du ihr Handeln nachvollziehen? Welche anderen Möglichkeiten hätte sie gehabt und was wären die Konsequenzen?
- An welchen Orten spielt der Film und wie wirken diese auf dich? Welche Rolle spielen dabei Licht und Farben?
- Recherchiere: Spiegelt der Film die Realität der Modeindustrie in Südosteuropa wider? Was müsste passieren, damit sich die Situation verändert?

Autor/in:

Roberta Huldisch

Arbeitsblatt: Made in EU / Didaktisch-methodischer Kommentar

## Arbeitsblatt

# ZU MADE IN EU FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

Didaktisch-methodischer Kommentar

### Fächer:

Politik, Sozialkunde, Ethik,  
Geschichte, ab 9. Klasse /  
ab 14 Jahren

### Lernprodukt/Kompetenzschwerpunkt:

Im Fach Politik/Sozialkunde analysieren die Schüler/-innen Mechanismen der Lohnveredelung und die prekären Arbeitsbedingungen in der bulgarischen Textilindustrie. In Ethik reflektieren sie die Dynamik von Sündenbock-Mechanismen und kollektiver Angst während einer Krise (Corona-Pandemie). Fächerübergreifend erarbeiten sie in einer filmpraktischen Übung, wie ökonomischer Druck und soziale Isolation durch gezielte filmästhetische Mittel vermittelt werden können.

### Didaktisch-methodischer Kommentar:

Der Einstieg erfolgt assoziativ über das Label "Made in EU" und Erwartungen an Produktionsbedingungen in der südosteuropäischen Textilindustrie. Der Film bietet eine klare Milieustudie: Enge, künstliches Licht, Maschinenlärm – ästhetische Entscheidungen, die Ohnmacht gegenüber ökonomischen Strukturen erlebbar machen. Während der Analyse wird die Metapher "Patientin Null" als Mechanismus kollektiver Schuldzuweisung historisch (Pandemie 2020) und soziologisch (Sündenbock, Medienverbrechen) diskutiert.

### Wichtiger Hinweis:

Rückzugsräume für emotionale/ethische Reaktionen der Schüler/-innen vorsehen – Stigmatisierungsthemen können persönliche Betroffenheit auslösen.

### Benötigte Materialien:

Für die Durchführung werden der Film oder – bei verkürzter Sichtung – der Trailer benötigt, präsentiert über Beamer oder Bildschirm mit Lautsprechern. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit einer Beobachtungstabelle zur Analyse. Für die Praxisphase werden Smartphones oder Tablets mit einer einfachen Schnitt-App wie iMovie oder CapCut eingesetzt.

### Autor/in:

Feliks Thiele

5  
(14)

Arbeitsblatt: Heranführung an den Film Made in EU (Stephan Komandarev, BG/DE/CZ 2024) (1/2)

## Arbeitsblatt

# ZU MADE IN EU (Stephan Komandarev, BG/DE/CZ 2024) Heranführung an den Film FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

### VOR DER FILMSICHTUNG:

- a)** ) Was assoziiert ihr mit dem Label "Made in EU"?
- b)** Welche Vorstellungen habt ihr von den Arbeitsbedingungen in einer europäischen Textilfabrik? Bezieht Überlegungen zu Lohn, Urlaub, Umgang mit Krankheit mit ein.
- c)** Welche Gründe könnten Menschen haben, trotz Krankheit weiterzuarbeiten
- d)** Kurzsrecherche: Was bedeutet "existenzsichernder Lohn"? Nutzt folgende Webseite als Ausgangspunkt eurer Recherche:  
<https://www.bmz.de/de/themen/textilwirtschaft/existenzsichernde-loehne-215188>

### WÄHREND DER FILMSICHTUNG:

- e)** Macht euch während des Films stichpunktartige Notizen. Achtet besonders auf Drehorte, Licht, Bildformate, Einstellungsgrößen, Sound-Design und Montage. Haltet unmittelbar nach dem Filmbeobachtungen in der Tabelle fest.

### NACH DER FILMSICHTUNG:

- f)** Warum geht Iva arbeiten, obwohl sie krank ist? Nennt Gründe.
- g)** Was wird Iva vorgeworfen? Wie funktionieren Schuldzuweisungen in der Kommune (Rolle von Medien, Arbeitgeber, Nachbar/-innen)?
- h)** Vergleicht zuerst in Kleingruppen, dann im Plenum eure Ergebnisse aus Arbeitsschritt e).
- i)** Welche Parallelen seht ihr zu anderen Formen von Schuldzuweisung (beispielsweise auf Social Media)? Diskutiert, wie diese begegnet werden sollte.

### OPTIONAL: FILMPRAKTISCHE ÜBUNG

- j)** Bildet Vierer-Gruppen und entwickelt eine kurze Sequenz (maximal zwei Minuten). Thema: Eine Figur steht unter ökonomischem oder sozialem Druck und wird von der Gemeinschaft entfremdet.
- k)** Plant ein kurzes Storyboard, in dem



© jip Film & Verleih

ihr gezielt mehrere der folgenden Gestaltungsmittel einsetzen:

- Close-ups (Gesichter, Hände)
- Räumliche Abgrenzung (Türrahmen, Fenster, Gitter)
- Künstliches Licht / Schlagschatten
- Ton (Maschinengeräusche, leiser Atem, Stille als Druckverstärker)
- Montage: kontrastierende Einstellungen (beispielsweise Fabrik und Zuhause)

- l)** Filmt und schneidet eure Szene >

Arbeitsblatt: Heranführung an den Film Made in EU (Stephan Komandarev, BG/DE/CZ 2024) (1/2)

mit dem Smartphone. Nutzt dafür kostenlose Schnitt-Apps wie iMovie oder CapCut. Achtet auf Bildformat, Rhythmus der Schnitte und Sound.

**m)** Präsentiert eure Ergebnisse im Plenum. Welche Gestaltungsmittel haben das Gefühl von Druck/Schuld am stärksten vermittelt?

Autor/in:

Feliks Thiele

Arbeitsblatt: Heranführung an den Film Made in EU (Stephan Komandarev, BG/DE/CZ 2024) (2/2)

Sequenz / Situation	Figuren	Filmische Mittel	Wirkung
-	-	2:3-Bildformat	Enge

# Filmglossar

## Bildformate

Unter dem **Bildformat** wird das Seitenverhältnis von Breite zu Höhe eines Filmbilds verstanden. Im Stummfilm war ein Seitenverhältnis von etwa 1,33:1 (bzw. 4:3) üblich. Mit Einführung des Tonfilms etablierte die Academy of Motion Picture Arts and Sciences für Hollywood-Produktionen 1932 ein leicht abweichendes Normalformat (1,37:1), das daher auch als „Academy Ratio“ bezeichnet wird. Heute wird dieses Format im Kino gelegentlich noch als markantes Stilmittel verwendet (etwa in FISH TANK, 2009).

Die standardisierten Breitbild-Formate mit einem Seitenverhältnis von 1,66:1 (europäischer Standard) oder 1,85:1 (US-amerikanischer Standard) kamen in den 1950er-Jahren auf. Um sich bildästhetisch vom damaligen Fernsehformat (4:3) abzugrenzen, wurden sogar spezielle 35- und 70mm-Filme mit einem Superbreitbild-Format (Glossar: **Cinemascope**) (ab 2,35:1) hergestellt. Diese Bildformate kommen – mit digitaler Technik (Glossar: **Digitalisierung**) – noch immer in Genres mit epischen Handlungen zur Geltung (etwa **Fantasyfilme**, Monumentalfilme, **Western**), mittlerweile aber auch in Serien. Seit der medialen und gesellschaftlichen Relevanz von Smartphone-Videos wird in Filmerzählungen manchmal auch das Hochkant-Format (9:16) genutzt.

## Drama

Als Genre enthält das **Drama** tragische Elemente und bewegt sich zwischen Melodram und Sozialdrama. Damit ist es enger gefasst als der literatur- und theaterwissenschaftliche Begriff, der sowohl Komödie als auch Tragödie miteinschließt.

Im Mittelpunkt der filmischen Erzählung stehen Figuren, oft auch Gemeinschaften, die eine substanzielle Krise erleben. Die Hauptfiguren müssen aufgrund von Bedrohung oder Verlust Entscheidungen treffen, die ihr Leben tiefgreifend verändern und ihre Ängste, Hoffnungen und Wünsche konfrontieren. Mit den emotionalen Konflikten der Figuren werden meist grundsätzliche Wertvorstellungen verhandelt, wie beispielsweise DAS LEBEN DER ANDEREN (2006). Hier wird eine Auseinandersetzung mit dem Unterdrückungsapparat der Stasi und den Möglichkeiten des einzelnen Menschen zum Widerstand vorgenommen. Selbst wenn der zentrale Konflikt der Handlung aufgelöst wird, enden Dramen oft ohne Happy End. Das Genre wird in verschiedene Subtypen wie etwa historisches, romantisches oder politisches Drama unterteilt.

## Drehort/Set

Orte, an denen Dreharbeiten für Filme oder Serien stattfinden, werden als **Drehorte oder Set** bezeichnet. Dabei wird zwischen Studiobauten und Originalschauplätzen unterschieden. Studios umfassen entweder aufwendige 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.

10  
(14)

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.

## 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 spannungsteigernd (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.

## Montage

Mit **Schnitt** oder **Montage** bezeichnet man die nach narrativen Gesichtspunkten und filmdramaturgischen Wirkungen ausgerichtete Anordnung und Zusammenstellung der einzelnen Bildelemente eines Filmes von der einzelnen Einstellung bis zur Anordnung der verschiedenen Sequenzen. Die Montage entscheidet maßgeblich über die Wirkung eines Films und bietet theoretisch unendlich viele Möglichkeiten.

Mit Hilfe der Montage lassen sich verschiedene Orte und Räume, Zeit- und Handlungsebenen so miteinander verbinden, dass ein kohärenter Gesamteindruck entsteht. Während das klassische Erzählkino (als Continuity-System oder Hollywood-Grammatik bezeichnet) die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen, den synthetischen Charakter des Films zu betonen.

Als „innere Montage“ wird dagegen ein filmisches Darstellungsmittel bezeichnet, in dem Objekte oder Figuren in einer einzigen durchgehenden Einstellung, ohne Schnitt, zueinander in Beziehung gesetzt werden.

## Sequenz

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

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.

## Storyboard/Szenenbuch

Die zeichnerische Version des Drehbuchs dient zur Vorbereitung der Dreharbeiten und gibt Hinweise zur Mise-en-scène. Im **Storyboard** werden die Einstellungen eines Films komplett oder teilweise skizziert, unter Angabe der Kameraperspektiven und Kamerabewegungen, Hinweise zum Production Design sowie zur Positionierung von Schauspieler/-innen (Glossar:Schauspiel) und Requisiten.

Die heutige Computertechnik ermöglicht sogar die sogenannte Pre-Visualisierung einzelner Szenen, sprich einer animierten Voroder Grobfassung.

Eine andere verwandte Methode, Stil und Atmosphäre des Films vor auszuplanen, ist die Erstellung eines Moodboard. Man versteht darunter eine Stimmungscollage aus Bildern, die versuchen die Stimmung des geplanten Filmes visuell zu erfassen.

## 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“.

Links und Literatur

## Weiterführende Links

➔ [Filminformationen des Verleihs](https://jip-film.de/made-in-eu/)  
<https://jip-film.de/made-in-eu/>

➔ [filmportal.de](https://www.filmportal.de/film/made-in-eu_17141b0879274c1f8b96df7e8a7b46e5)  
[https://www.filmportal.de/film/made-in-eu\\_17141b0879274c1f8b96df7e8a7b46e5](https://www.filmportal.de/film/made-in-eu_17141b0879274c1f8b96df7e8a7b46e5)

➔ [bildungserver.de: Unterrichtsmaterialien zum Welttag der Sozialen Gerechtigkeit 2026](https://www.bildungserver.de/nachricht.html?nachricht_id=593)  
[https://www.bildungserver.de/nachricht.html?nachricht\\_id=593](https://www.bildungserver.de/nachricht.html?nachricht_id=593)

➔ [bpb.de: Made in Südosteuropa – Modeproduktion und ihre Bedingungen für die Beschäftigten](https://www.bpb.de/themen/europa/suedosteuropa/508109/made-in-suedosteuropa)  
<https://www.bpb.de/themen/europa/suedosteuropa/508109/made-in-suedosteuropa/>

## Mehr zum Thema auf kinofenster.de

➔ [SORRY WE MISSED YOU](https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-des-monats/sorry-we-missed-you/47452/sorry-we-missed-you)  
<https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-des-monats/sorry-we-missed-you/47452/sorry-we-missed-you>

➔ [ARBEITSWELTEN IN DEN FILMEN VON KEN LOACH](https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-des-monats/sorry-we-missed-you/47454/arbeitswelten-in-den-filmen-von-ken-loach)  
<https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-des-monats/sorry-we-missed-you/47454/arbeitswelten-in-den-filmen-von-ken-loach>

➔ [KINO DES PROLETARIATS](https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-des-monats/in-den-gaengen/45173/kino-des-proletariats)  
<https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-des-monats/in-den-gaengen/45173/kino-des-proletariats>

➔ [WE WANT SEX](https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/we-want-sex/32661/we-want-sex)  
<https://www.kinofenster.de/filme/filme-des-monats/we-want-sex/32661/we-want-sex>

➔ [THE TRUE COST – DER PREIS DER MODE](https://www.kinofenster.de/the-true-cost-der-preis-der-mode)  
<https://www.kinofenster.de/the-true-cost-der-preis-der-mode>

➔ [SOULEYMANS GESCHICHTE](https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-az/200653/souleymans-geschichte)  
<https://www.kinofenster.de/index.php/filme/filme-az/200653/souleymans-geschichte>

Impressum

## IMPRESSUM

### **kinofenster.de –**

#### **Das Online-Portal für Filmbildung**

Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung / bpb  
Thorsten Schilling  
Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn  
Tel. bpb-Zentrale: 0228 / 99 515 0  
[info@bpb.de](mailto: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](mailto: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 Hetebrügge, Dominique Ott-Despoix, Lea Meer (Volontärin, Bundeszentrale für politische Bildung), Vincent Rabas-Kolominsky (Volontär, Bundeszentrale für politische Bildung)  
[info@kinofenster.de](mailto:info@kinofenster.de)

**Autor/-innen:** Roberta Huldisch (Filmbesprechung),  
Feliks Thiele (Arbeitsblatt)

**Layout:** Thiemo Pitsch

**Bildrechte:** © jip Film & Verleih

© kinofenster.de / Bundeszentrale für politische Bildung 2026