

4 Zeit (Time)

Deutschland 2025 | Robert Löbel, Max Mörtl | Animationsfilm | 5´42 Min



4.1 Themen und Inhalt:

Zeit, Freizeit, Arbeit, Alltag, Hobbies, Gesellschaft, Filmkunst, Animation

Zeit bedeutet für jedes Wesen etwas anderes.

4.2 Filmbesprechung

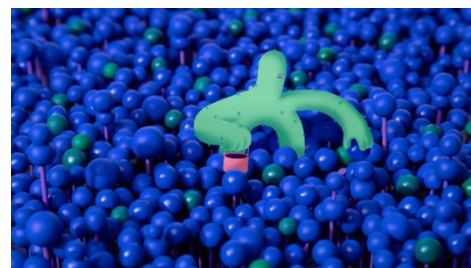
Nachdem Sie den Film gesichtet haben, können Sie folgende Fragen mit der Klasse klären und die Filmausschnitte (S. 10) am Smartboard aufrufen.

- **Der Titel verrät es euch: In dem Film geht es um Zeit! Wir sehen verschiedene Menschen und Tiere, die ganz unterschiedliche Sachen mit ihrer Zeit anfangen. Was machen sie?**
Antwort: nachdenken, wie eine Skulptur aussehen soll / meditieren / (irgendwo hin- / vor etwas weg-) rennen / Schlange stehen / Blaubeeren anpflanzen und ernten / Knöpfe drücken / Autofahren bzw. -rennen / essen / gemächlich Gras fressen (Schildkröte)

- **Mit welchem Gegenstand wird das Vergehen der Zeit deutlich gemacht?**
Antwort: Mit einer Sanduhr, am Anfang des Films beginnt sie oben noch gefüllt, zum Ende ist die zähe Füllung in den unteren Teil geflossen.



- **Anfang oder Ende des Films?** Ordne die Filmausschnitte der richtigen Sanduhr zu! Verbinde ein Bild mit der ersten oder der zweiten Sanduhr.



Extra-Frage: Verändert sich das Verhalten der Figuren aus diesen vier Szenen im Laufe des Films?

Wenn ja, wie?

- **Die Aktivitäten sind sehr unterschiedlich und die Figuren üben sie auf sehr verschiedene Weise aus. Welche Unterschiede konntest du beobachten?**
Antwort: Manche üben ihre Aktivität ruhig und geduldig aus – sie kommen so ans Ziel oder verfolgen gar kein Ziel (Schildkröte / Meditation / Blaubeeren) / andere sind sehr aktiv – dabei kommen sie allerdings nicht ans Ziel (Skulptur / rennender Mensch) / wieder andere beschleunigen ihre Aktivität, bis sie zusammenbrechen (Knöpfe drücken / Auto fahren)

- **Der Film hat viele Besonderheiten, zum Beispiel was die Geschichte, die Gestaltung oder den Ton betrifft. Was ist dir aufgefallen?**

Antwort: Viele kurze Szenen, die sich immer wieder abwechseln – der Schnittrhythmus wird immer schneller / kein Dialog / die Figuren und die Hintergründe sind ungewöhnlich, abstrakt, fantasievoll / die Farben sind sehr knallig

4.3 Filmmusik und Geräusche

In welchen Momenten wird im Film Musik eingesetzt? Wann gibt es nur Geräusche und wann ist es still? Kannst du erklären, wie das wirkt?

Antwort: Jede Szene hat ihren „eigenen“ Ton – meistens sind es Geräusche, z.B. Vogelgezwitscher, Piepen, Ticken der Uhr, Schritte, Atmen, Keuchen, Motorgeräusche. Die Szene mit der Meditation und mit dem Rennen, haben jeweils atmosphärische Musik, die die jeweilige entspannte bzw. hektische Stimmung unterstreichen. Die Klänge steigern sich zum Ende hin. Der abrupte Wechsel zwischen den verschiedenen Soundkulissen verdeutlicht die jeweiligen verschiedenen Stimmungen (Ruhe, Langeweile, Ungeduld, Stress...).

4.4 Anstoß für Gespräch, Spiel und Gestalten

Der Film kann zum Anlass genommen werden, über das Thema (Frei-)Zeit zu sprechen / zu malen:

- Wie verbringst du deine Freizeit? Bist du immer zufrieden, wie du deine Zeit nutzt?
- Findest du, du hast manchmal zu wenig Zeit? Wofür?
- Erkennst du dich oder die Erwachsenen in manchen Filmszenen wieder? Welche der Szenen kennst du aus dem echten Leben? (z.B. zur Schule rennen, (zu) viele Aufgaben gleichzeitig machen, an der Kasse Schlange stehen)
- Erledigst du Dinge eher hektisch oder gemächlich?
- Im Film wirken die Figuren, die sich Zeit nehmen und geduldig sind, glücklicher. Glaubst du, das stimmt?
- Warum vergeht Zeit manchmal schnell, manchmal langsam? Beschreibe oder male Situationen, in denen die Zeit entweder ganz zäh fließt oder nur so dahinschmilzt.

Stellt in kleinen Gruppen die Szenen aus dem Film nach: Seid dabei betont schnell oder langsam. Erfindet neue Szenen hinzu. Stellt euch in euren Gruppen auf und spielt eure Szenen gleichzeitig – eine Minute lang! Fühlt sich die Zeit für alle gleich lang an?