FILM LUX FEST

LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

VOM 2. BIS ZUM 12. MÄRZ 2023

MIRONINS

PÄDAGOGISCHES BEGLEITHEFT

6-7 Jahre

ZIEL DES BEGLEITHEFTES 3

FILMSHEET 4

DIE REALISIERUNG DES FILMS

Internationale Zusammenarbeit 5
Stichwort Kunst 6

INFORMATIONEN ÜBER DEN INHALT

Joan Miró und der Surrealismus 7
Die Hauptfiguren 9
Geschmäcker sind verschieden 10
Formen und Farben 11

DIE TECHNIK DES FILMS

Animationsfilm 12
Ein Film ohne Worte 13

ZIEL DES BEGLEITHEFTES

Dieses pädagogische Begleitheft bietet Arbeitsansätze für die thematische und filmische Analyse des Films. Ziel ist es, die Kinder dazu anzuregen, über Bilder nachzudenken, sie zu analysieren und eine eigene Meinung zu bilden. Die Themen können einzeln oder in der Gruppe behandelt und dann mit der Klasse diskutiert werden, damit es zum Ideenaustausch kommt.

Die vorgeschlagenen Beispiele dienen als Grundlage für die Schüler*innen, um ihre Analyse darauf aufzubauen. Dafür können sie aber auch vollkommen von ihnen abweichen. In jedem Fall sollten die Beispiele weiter vertieft werden.

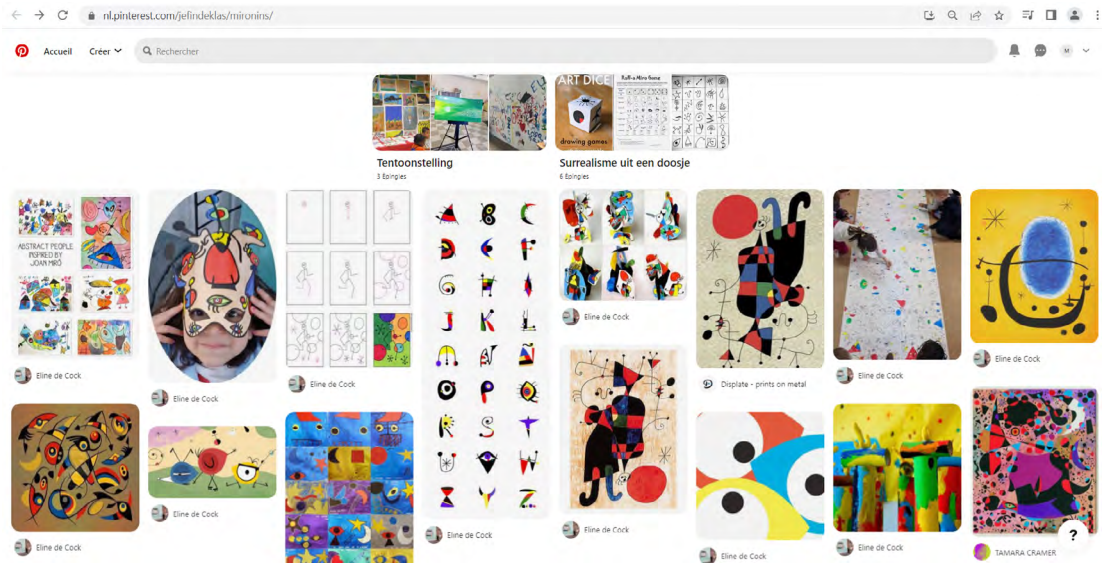
Das Begleitheft muss nicht unbedingt vollständig oder in chronologischer Reihenfolge behandelt werden. Die Aktivitäten können für die Bedürfnisse des Unterrichts und je nach Reihenfolge der darin geführten Überlegungen ausgewählt werden.

VIDEO-PLAYLIST

Für *Mironins* gibt es eine abrufbare Video-Playlist auf YouTube. Sie enthält Making-of-Sequenzen, Interviews und Filmausschnitte. Diese Videos können Sie als Orientierungshilfe für Ihre Arbeit nutzen.

PINTEREST

Sie können auch diese Pinterest-Seite verwenden. Auf ihr finden Sie zahlreiche lustige, visuelle und spielerische Elemente, die sich in Ihre Aktivitäten eingliedern lassen.



FILMSHEET

SYNOPSE

In diesem abenteuerlichen Episoden-Animationsfilm sind drei Farbtropfen, ein gelber, ein roter und ein blauer, aus einem Gemälde des spanischen Künstlers Joan Miró entwischt. Jeden Abend nach der Schließung des Museums starten sie ihre Entdeckungsreise durch die verschiedenen Kunstwerke. Dabei begegnen sie erstaunlichen Figuren und müssen unerwartete Hindernisse überwinden. Blu ist ein sensibler Träumer, Low ein kleiner Schlauberger und zuweilen ein Knurrhahn, Ro hingegen stark und mutig. Ihre wilden Abenteuer in der farbenfrohen Welt der Kunst und Fantasie sollen Kinder inspirieren.

Dieser Episodenfilm gehört zu einem Projekt, das für mehrere Medien (Bücher, Spiele, TV-Filme) entwickelt wurde, um Kindern auf spielerische und fantasievolle Weise künstlerische Konzepte zu vermitteln.

DATENBLATT

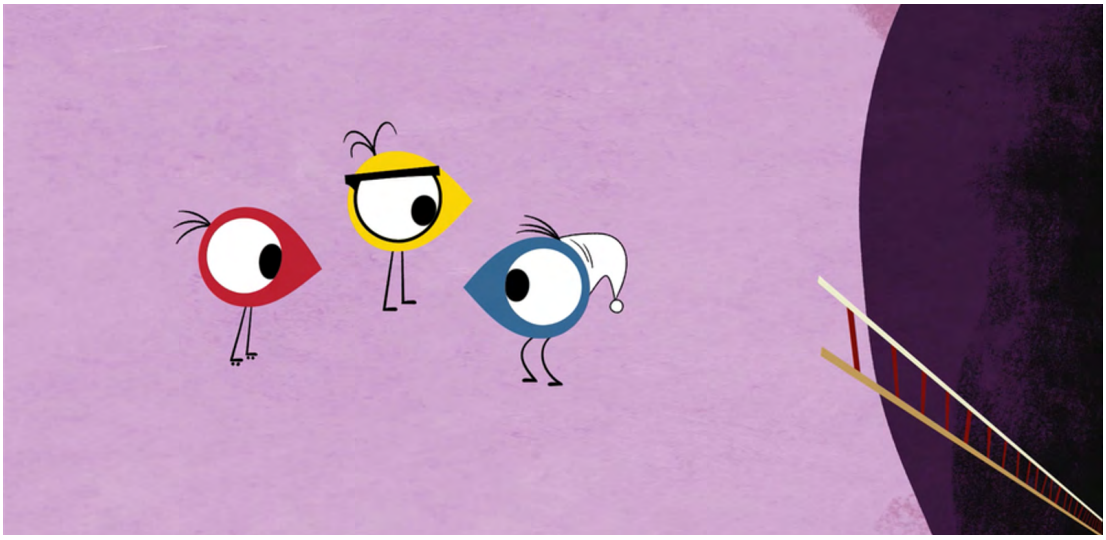
Ein Film von Celia Rico Clavellino & Mikel Mas
Belgien-Spanien, 2021, 44 Min., ohne Dialoge

Drehbuch: Txesco Montalt, Mayte Sanchez
Produktion: Mikel Mas, Ivan Agenjo, Angel Coronado, Oriol Roca, Eric Goossens, Anton Roebben, Alex Cervantes
Musik: Ivan Llopis, Carles Delgado, Ignacio Cantisano
Vertrieb: JEF

Mironins ist eine Abfolge von kurzen Animationsfilmen und setzt sich aus folgenden Einzelepisoden zusammen: *Eine Leiter für Blu; Ro, der Zirkusartist; Low und die Leere; Blu auf den einsamen Inseln; Low auf dem Basar; Low und die lebendigen Buchstaben; Die neuen Mironins.*

DIE REALISIERUNG DES FILMS

INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT



Mironins ist das Werk von Künstlern aus Belgien, Spanien, Chile und Argentinien. Insgesamt kooperierte ein 50-köpfiges Team für diese Kurzfilmreihe.

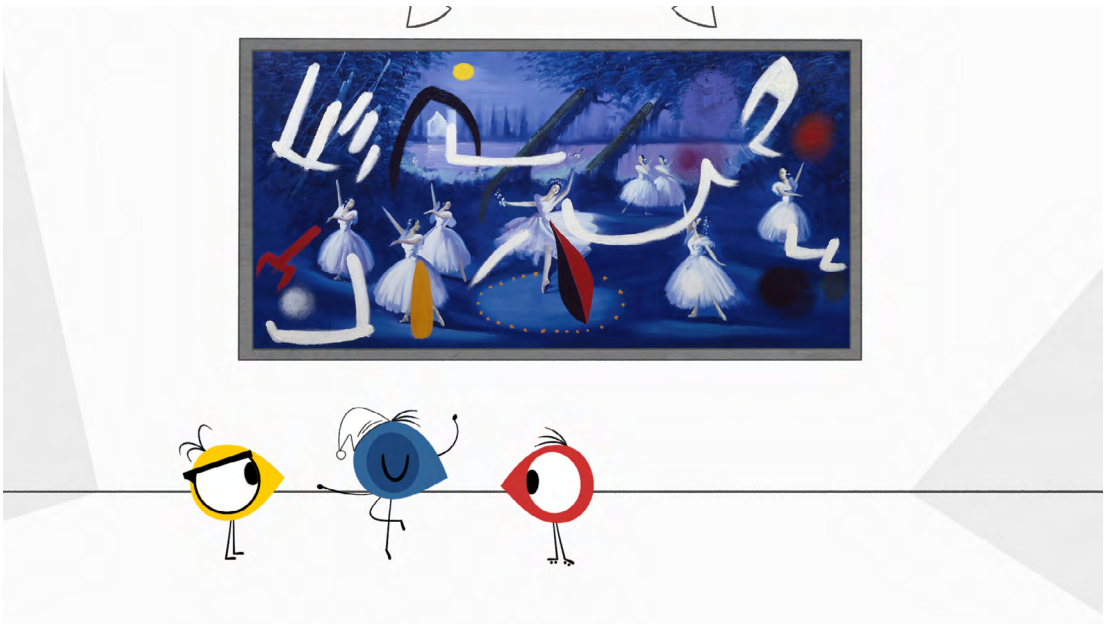
Die Regisseurin Celia Rico Clavellino und der Regisseur Mikel Mas stammen beide aus Barcelona (Spanien). Clavellinos Karriere in der Filmindustrie begann 2012 mit dem Kurzfilm *Luisa no está en casa (Luisa ist nicht zu Hause)*; Mikel Mas gründete 2007 seine eigene Firma, die heute Cornelius Films heißt und mit der er TV-Serien, Dokumentar- und Kurzfilme produziert.

Auch belgische Produzenten haben an *Mironins* mitgearbeitet: Eric Goossens und Anton Roebben von *Walking the dog*, einem führenden internationalen Studio für Animationsfilme.

Mironins gewann 2022 den Gaudí-Preis für den besten Animationsfilm, eine namhafte Auszeichnung für das katalanische und spanische Filmschaffen.

STICHWORT KUNST

Mit ihrer Animationsserie möchten die Schöpfer der *Mironins* Kindern das Werk des katalanischen Malers Joan Miró näher bringen. Die Filmregisseurin Célia Rico Clavellino betont: "*Mirós Werk ist sehr vielfältig, jedes Gemälde enthält unzählige Elemente und ermöglicht Erwachsenen wie Kindern, in eine Traumwelt einzutauchen.*"



Kunst hilft Kindern, soziale und emotionale Kompetenzen zu entwickeln, sie regt ihre Kreativität und ihre Vorstellungskraft an und bringt ihnen bei, ihrer eigenen Betrachtungsweise zu vertrauen und gleichzeitig die Ideen anderer zu respektieren. Auch Telidja Klaï, Entwicklungspsychologin und Programmleiterin bei Ketnet, dem öffentlichen Kinder- und Jugendfernsehsender für den flämischen Teil Belgiens, ist davon überzeugt: "*Mironins rückt Kunst in die Reichweite von Kindern. Natürlich haben sie noch keine Vorstellung von der Welt der Kunst, aber indem wir sie früh damit vertraut machen, verschaffen wir den Kindern einen ersten Einblick in die Kunst und Kultur. Wenn wir früh anfangen, öffnen wir Türen, um später ihr Interesse an Kunst zu wecken.*"

Die Autor*innen dieses pädagogischen Begleithefts sind sich einig: Jedes Kind ist ein*e kleine*r Künstler*in!

INFORMATIONEN ÜBER DEN INHALT

JOAN MIRÓ UND DER SURREALISMUS

Mirós Gemälde sind die wichtigste Inspirationsquelle für die Animationsserie *Mironins*.

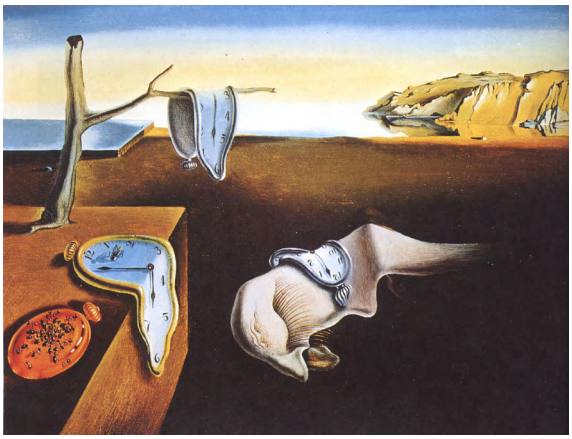
Joan Miró wurde 1893 in Katalonien (Spanien) geboren. Mit 26 Jahren zog er nach Paris, wo er andere berühmte Künstler wie Magritte und Picasso kennenlernte. Miró gehörte der Kunstrichtung des Surrealismus an. Was ist der Surrealismus? Finde es heraus.

Sieh dir dieses Video an und konzentriere dich auf die Gemälde. Bitte deine*n Lehrer*in, auf Pause zu stellen, sobald der Museumsführer vor dem Bild erscheint.

- ***Was siehst du auf dem Bild? Was erkennst du?***
- ***Findest du an dieser Malerei etwas seltsam?***
- ***Warum hat Miró deiner Meinung nach das Bild so gemalt?***
- ***Woher kamen seine Ideen?***

Realität ist, was wir täglich sehen. Manche Dinge sind sehr schön, andere aber auch ein bisschen langweilig. Wir alle haben schon gesehen, wie jemand Rad fährt. Das wundert uns nicht. Aber ein Hund, der Rad fährt... Das ist eher ungewöhnlich. Und jemand, der als Hund verkleidet Fahrrad fährt, das erscheint uns völlig “surreal”.

Der Surrealismus ist eine Kunstrichtung, die sich weniger mit der Realität beschäftigt, wie wir sie täglich wahrnehmen, sondern eher mit der Welt, die wir in unseren Träumen, Fantasien und unserem Unterbewusstsein sehen.



Der berühmteste surrealistische Maler, Salvador Dalí, ist oftmals von seinen Träumen ausgegangen, um seine Bilder zu malen. In ihnen kombinierte er sehr verwunderliche Dinge, zum Beispiel Elefanten mit Mückenbeinen oder Uhren, die in der Sonne schmelzen – um nur die bekanntesten Beispiele zu nennen. Joan Miró praktizierte eine andere Spielart des Surrealismus: er schaltete aus seiner Kunst das bewusste Nachdenken aus. Vergleichbar wäre es, erst spontan etwas hinzukritzeln und es danach in ein Kunstwerk zu verwandeln.

Die dreieckige Form in Mirós Gemälden mag an eine Flagge oder an ein Stück Pizza erinnern. Genau das macht die Werke des Malers so amüsant. Der Surrealismus schwankt zwischen Realität und Fantasie, wobei jeder/jedem Betrachter*in freisteht, etwas anderes darin zu sehen, wie in einem Traum.

Der Einfluss des Surrealismus ist heute überall sichtbar. Man denke nur an Werbung und Videospiele. Sehr oft sieht man in ihnen etwas eigenartige Dinge, die der alltäglichen Realität einen Hauch von Verrücktheit, Absurdität oder Humor verleihen.

- ***Kannst du Beispiele für Werbung nennen, die dir kürzlich aufgefallen sind?***

Aktivität: Thema Foto

Kreiert in Gruppenarbeit eine digitale Traumwelt mit der App *Surrealism : photo & art maker* (gratis, Android/IOS). Erstellt eine Komposition, die von Mirós Gemälden inspiriert ist.

Aktivität: Tauche in den Surrealismus ein

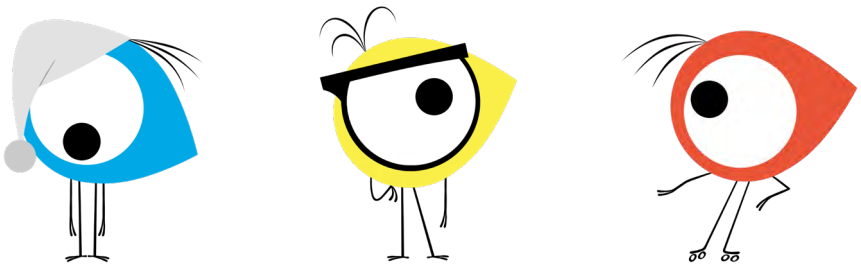
Ärmel hochkrempeln und los geht's! Für ein paar Stunden wirst du selbst zu den *Mironins*! Tauche ein in die surrealistische Kunst und entwerfe dein eigenes Bild. Zeichne auf ein Blatt Papier vier Formen und Elemente deiner Wahl. Mögliche Formen und Elemente sind: die Gesichtspartien (Auge, Ohr, Nase, Haare), Formen (Dreieck, Quadrat, Raute), Dinge, die man im Garten findet (Leiter, Rechen, Baum) usw. Dann fertige einen Miró-Würfel an: Zeichne auf jede seiner sechs Seiten eine Form, die der Maler benutzt. Würfle und ergänze deine bereits angefangene Zeichnung mit den Formen, die der Würfel vorgibt. Für die Gestaltung des Würfels kannst du diese Pinterest -Seite verwenden.

Sieh dir diesen Filmausschnitt an.

Aktivität: Gemäldeausstellung

In diesem Museum in Deutschland sind Werke von Miró ausgestellt. Auch deine Gemälde verdienen eine Ausstellung! Hänge deine Werke im Klassenzimmer auf und mache dann mit deinen Mitschüler*innen einen Rundgang durch dieses "Museum". Ihr könnt auch Museumsführer*in spielen: jede*r von euch erklärt den anderen ihr/sein Gemälde.

DIE HAUPTFIGUREN



Lerne die Hauptfiguren Ro, Low und Blu kennen. Jeden Abend, nach Schließung des Museums, entwischen diese drei Farbtropfen aus einem der Gemälde von Joan Miró und erleben unglaubliche Abenteuer.

Sieh dir den Trailer von Mironins an.

- ***Was hast du im Trailer gesehen?***
- ***Wer sind die Hauptfiguren?***
- ***Was werden sie deiner Meinung nach tun?***
- ***Wo kann man sich Gemälde ansehen?***
- ***Warst du schon einmal in einem Museum?***

Ro, Low und Blu sind drei bunte Farbtropfen. Jeder hat seine eigene Persönlichkeit. Ro (der rote Tropfen) fährt mit Vorliebe Rollschuhe und rauscht blitzschnell an allen vorbei. Wie ein wahrer Zirkusartist kann er die schwersten Gegenstände hochheben und bringt mit seinen Späßen alle zum Lachen. Low (der gelbe Tropfen) ist der schlauste. Er hat immer geniale Einfälle und hilft dem Trio oft aus der Klemme. Blu (der blaue Tropfen) ist sanft, sensibel und mag seine Freunde. Er ist an seiner Mütze erkennbar.

Aktivität: Ich bin ein Tropfen

Auch ohne Dialoge kann man die unterschiedlichen Persönlichkeiten der drei *Mironins*-Figuren unterscheiden. Du kannst ihre Charakterzüge erraten, wenn du ihre Gesichter genau betrachtest, obwohl sie nicht größer als ein Farbtropfen sind. Probiere es gleich selbst einmal aus: Zeichne einen großen Tropfen und statte sein Gesicht mit speziellen Charaktereigenschaften aus. Wie zeichnet man einen wütenden Farbtropfen, einen fröhlichen, einen neugierigen, einen verängstigten? Du kannst auch dich selbst als Farbtropfen zeichnen und ihn mit einem deiner Erscheinungs- oder Charaktermerkmale versehen. Hängt dann alle Porträts auf und versucht zu erraten, welcher Tropfen wen darstellt. Falls das zu schwierig ist, gebt euch gegenseitig Hinweise.

GESCHMÄCKER SIND VERSCHIEDEN

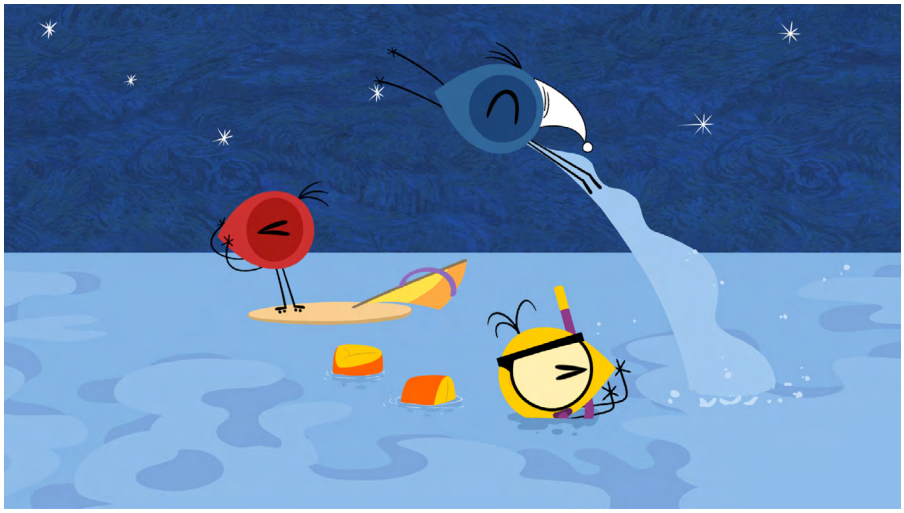
"*Über den Geschmack und über Farben kann man nicht streiten*". Dieser Ausspruch wird oft speziell auf Kunst angewandt, denn jede*r hat einen anderen Geschmack und eigene Vorlieben. Jedes Kunstwerk kann auf zig verschiedene Arten interpretiert werden. Auch Lo, Row und Blu haben ihre eigene Meinung über die Gemälde im Museum. Du kannst ihnen sofort ansehen, welche ihre Favoriten sind.

Sieh dir diesen Filmausschnitt an. Die drei Hauptfiguren zeigen sich gegenseitig ihre Lieblingsgemälde, sie haben ganz unterschiedliche Meinungen.

- ***Was geschieht in dieser Szene?***
- ***Warum gefällt Ro das Bild mit den vielen Linien? Und warum mag Blu das tiefblaue Bild?***
- ***In den drei Lieblingsbildern von Low ist nur eine Linie zu erkennen. Aber was sieht Low genau?***
- ***Was hältst du von Ros und Blus Reaktion am Schluss? Warum machen sie sich über Low lustig?***

Aktivität: Das gefällt mir

Sucht euch mehrere Fotos von Miró-Gemälden aus. Hängt sie im Klassenzimmer auf. Dann stellt sich jede*r von euch neben ihrem/seinem Lieblingsgemälde auf. Warum gefällt dir dieses Bild am besten? Erkläre, was dich an ihm besonders fasziniert. Achte dabei auf die Elemente, die du schön, lustig oder geheimnisvoll findest.



FORMEN UND FARBEN

Jede*r Künstler*in hat ihren/seinen eigenen Stil, den man an der Verwendung bestimmter Formen und Farben erkennt. In Mirós Malerei stehen die drei Grundfarben (Rot, Blau und Gelb, die jeweils auch einer Hauptfigur entsprechen) im Vordergrund. Typisch für Miró sind gewundene Formen und Linien, doch manchmal setzt er auch Buchstaben ein.

Wie wir gerade gesehen haben, nennt man Rot, Blau und Gelb auch "Grundfarben". Aus diesen drei Farben kannst du, wenn du sie mischst, andere Farben herstellen. Sieh dir dieses Video an, damit du die verschiedenen möglichen Mischungen besser verstehst.

Wenn du verschiedene Farben mischst, kannst du nicht nur etwas Schönes oder Unschönes schaffen (je nach Geschmack), sondern auch ein Gefühl erzeugen. Farben können sich anziehen, abstoßen, sich gegenseitig zur Geltung bringen oder sich aufheben. Diese Mischungen werden in der Kunst häufig eingesetzt: Formen und Farben werden gemischt, um etwas Angenehmes oder Unangenehmes zu schaffen und Gefühle zu vermitteln.

Sieh dir diesen Filmausschnitt an. Die drei Mironins-Figuren sind stolz auf ihre eigene Farbe.

- ***Was passiert, wenn sich diese Farben vermischen?***
- ***Was geschieht in dieser Szene?***
- ***Welche Farbkombinationen hast du gesehen und welche Farbe kam dabei heraus?***
- ***Kennst du noch andere Kombinationen?***

Aktivität:

Lerne mit der App *Mix & Paint* (gratis, Android/iOs) auf spielerische Weise verschiedene Farbkombinationen.

Sieh dir diesen Filmausschnitt an. Low versucht, seinen Freunden beizubringen, den Buchstaben A wie auf dem Gemälde zu schreiben, doch den beiden anderen gelingt es nicht besonders gut.

Aktivität: Collage

Fertige eine Collage mit Buchstaben an, wie in Mirós Gemälde. Dafür brauchst du farbiges Papier (oder weißes Papier, das du bemalst), Zeitungen, Zeitschriften, dicke schwarze Filzstifte und Klebstoff. Schneide Buchstaben in verschiedenen Stilen aus und klebe sie schön verteilt auf ein farbiges Blatt Papier. Zeichne mit den Filzstiften noch weitere Buchstaben in deinem eigenen Stil dazu.

Zuletzt kannst du manche Buchstaben zu Figuren verwandeln, indem du ihnen Beinchen dazuzeichnest, zum Beispiel wie dem A im Filmausschnitt.

DAS KLEINE PLUS: Mit den Apps *Letterschool* (gratis, Android/iOs) und *Alphablocks* (gratis, Android)) kannst du noch einen Schritt weiter gehen.

DIE TECHNIK DES FILMS

ANIMATIONSFILM

Die Animationsserie *Mironins* setzt computergesteuerte 2D-Animation ein. Für eine Animation werden Bilder aneinandergereiht, indem man Bewegungen in Einzelbilder zerlegt. Jedes sieht daher ein wenig anders aus als das vorherige, und wenn man diese Bilder sehr schnell hintereinander ablaufen lässt, entsteht der Eindruck von Bewegung. Für die Einzelbilder kann man Zeichnungen benutzen, aber es gibt auch andere Möglichkeiten: Figuren aus Knetmasse, aus ausgeschnittenem Papier (Stop-Motion), computergenerierte Bilder, 3D-Bilder usw.

Aktivität: Zeichnen

Die 2D- bzw. zweidimensionale Animation besteht aus Bildern ohne Tiefenwirkung. Es handelt sich also um "flache" Darstellungen wie in Zeichnungen oder Ausmalbildern. Auf dieser Website, kannst du 2D-Computergrafiken der *Mironins* entdecken (scrollen). Sie vermitteln einen Einblick hinter die Kulissen dieser Reihe.
Mit den Apps « *Simple Drawing* » (gratis, Android) oder *Draw and Paint* (gratis, Android/IOS) macht Zeichnen Spaß. Zum Beispiel kannst du Ro, Low und Blu porträtieren.

In der 3D- oder dreidimensionalen Animation kommt ein weiteres Element hinzu: die Tiefenwirkung. In einer solchen Animation betrachten wir nicht mehr die Zeichnung z.B. eines Puppenhauses, sondern wir sehen in das Haus hinein, wie in einen Schaukasten mit Figuren. Es fühlt sich sogar an, als würdest du dich selbst im Puppenhaus befinden.

Aktivität: 3D

Die App Toontastic 3D (gratis, Android) führt dich auf ganz einfache Weise in die 3D-Animation ein. Sie ermöglicht dir, 3D-Cartoons zu erstellen und deine Stimme aufzunehmen, um eine Geschichte zu kreieren.

Aktivität: Wir basteln 3D-Brillen

Auf YouTube findest du zahlreiche Videos, die speziell für Zuschauer*innen mit 3D-Brillen angefertigt wurden. Die Herstellung dieser Brillen ist sehr einfach. Du brauchst:

- durchsichtige rote und blaue Plastikfolie
- Pappkarton
- Klebstoff
- Schere

Auf dieser Seite wird Schritt für Schritt erklärt, wie du eine 3D-Brille basteln kannst. Zudem liefert sie eine Brillenvorlage. Danach kannst auf YouTube 3D-Videos ansehen, wie zum Beispiel eine Fahrt auf der Achterbahn! Täuschend echt!

EIN FILM OHNE WORTE

In der gesamten Animationsserie sprechen die Figuren miteinander, jedoch ohne Wörter zu benutzen. Sie kommunizieren mit anderen Mitteln, und der Museumsführer sagt am Ende jeder Folge immer nur “bla bla bla”. Dennoch verstehen wir, was die Figuren empfinden und was sie “sagen” wollen. Wie kommt das?

Sieh dir nochmals die Filmszene mit den Lieblingsbildern der *Mironins* an und beantworte folgende Fragen:

- ***Ro, Low und Blu haben jeweils ein Lieblingsbild. Wie wird das deutlich?***
- ***Was hörst du in ihrer Stimme?***
- ***Was siehst du in ihren Augen?***
- ***Was machen sie mit ihren Armen?***

Wenn Filmregisseur*innen beschließen, auf Dialoge zu verzichten, müssen sie mithilfe des Tonfalls und des Gesichtsausdrucks ihrer Figuren die beabsichtigte Wirkung erreichen. Mit “Tonfall” bezeichnet man die Art und Weise, wie die Figuren ihre Gefühle in der Stimme durchscheinen lassen. Unter “Mimik” versteht man auch den Gesichtsausdruck. Außerdem kommen noch ihre Gebärden und ihre Köperhaltung hinzu. Die Kombination all dieser Elemente ermöglicht dir, ohne weiteres zu verstehen, was die Figuren empfinden.

Aktivität: Bla bla bla

Wählt in Dreiergruppen jeweils eine *Mironin*-Figur aus. Benutzt ein Wort oder eine Silbe ohne Bedeutung (z.B. “bla”, “bam”, “mu” usw.) um die “Dialoge” von Ro, Low und Blu zu imitieren. Findet den passenden Tonfall und Gesichtsausdruck heraus. Spielt den Filmabschnitt erneut ab, doch dieses Mal ohne Ton und sprecht nun die Geschichte der Farbtropfen selbst.

Zuletzt könnt ihr das Ganze wiederholen, dieses Mal aber mit Wörtern. Was würden Lo, Row und Blu in dieser Szene sagen, wenn sie wirklich sprechen könnten?

IMPRESSUM

AUTOR/IN
J'E.F

Marie Blazyk

ÜBERSETZUNG AUS DEM FRANZÖSISCHEN
Andreas Riehle

LAYOUT
Les M Studio

MIT DER UNTERSTÜTZUNG VON

ŒUVRE
Nationale de Secours
Grande-Duchesse Charlotte

LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de la Culture

VILLE DE
LUXEMBOURG

FILM LUX FEST
LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL
www.luxfilmfest.lu