



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

DU 2 AU 12 MARS 2023

VIVE LAS AVENTURAS MÁS SURREALISTAS
EN EL UNIVERSO DE JOAN MIRÓ



CREADA POR MIKEL MAS BILBAO y CELIA RICO CLAVELLINO
BASADA EN EL LIBRO "MIRONINS, UN LIBRO PARA JUGAR Y APRENDER CON JOAN MIRÓ"



Acadèmia del
Cinema Català

14 PREMIS GAUDÍ

LOW FILMS HANNA STUDIO WALKING THE DOG CORNELIUS FILMS WUJI HOUSE Y PEEKABOO PRESENTA "MIRONINS" PRODUCCION SUSANA MARTÍN DIRECTORA CARLOTA DARNELL LAURA AGUIAR Y AURA P. PÉREZ EDITORA TXESCO MONTALT
Y MAYTE SÁNCHEZ DIRECTOR VÍCTOR RAGO DIRECTOR ÁNGEL CORONADO Y ORIOL RICA DIRECTOR IVÁN LLOPIS Y CARLES DELGADO DIRECTOR IGNACIO CANTISANO DIRECTOR GEMMA VENTURA DIRECTOR ENRIQUE G. BERMEO
DIRECTOR MIKEL MAS BILBAO Y VÍCTOR RAGO DIRECTOR ÁNGEL CORONADO ORIOL RICA ALEJANDRO CERVANTES ERIC GOSSENS Y ANTON ROEBBEN
DIRECTOR CELIA RICO CLAVELLINO Y CRISTINA BROQUETAS DIRECTOR MIKEL MAS BILBAO Y TXESCO MONTALT



MIRONINS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
6-7 ans

OBJECTIF DU DOSSIER	3
---------------------	---

FICHE FILM	4
------------	---

RÉALISATION DU FILM

Collaboration internationale	5
Avec le A d'Art	6

INFORMATIONS SUR LE CONTENU

Joan Miró et le surréalisme	7
Personnages principaux	9
Des goûts différents	10
Formes et couleurs	11

LA TECHNIQUE DU FILM

L'animation	12
Un film sans paroles	13

OBJECTIF DU DOSSIER

Ce dossier pédagogique fournit des pistes de travail afin d'analyser le film sur les plans thématique et cinématographique. Le but est d'amener les élèves à réfléchir sur les images, ainsi que d'analyser et de développer une opinion. Les sujets peuvent être traités individuellement ou en groupe, puis débattus en classe pour confronter les idées de chacun.

Les exemples proposés offrent un point de départ sur lequel les élèves peuvent s'appuyer pour leur analyse. Cependant, ils et elles peuvent aussi s'en éloigner complètement ; dans tous les cas, les exemples sont voués à être plus largement étoffés.

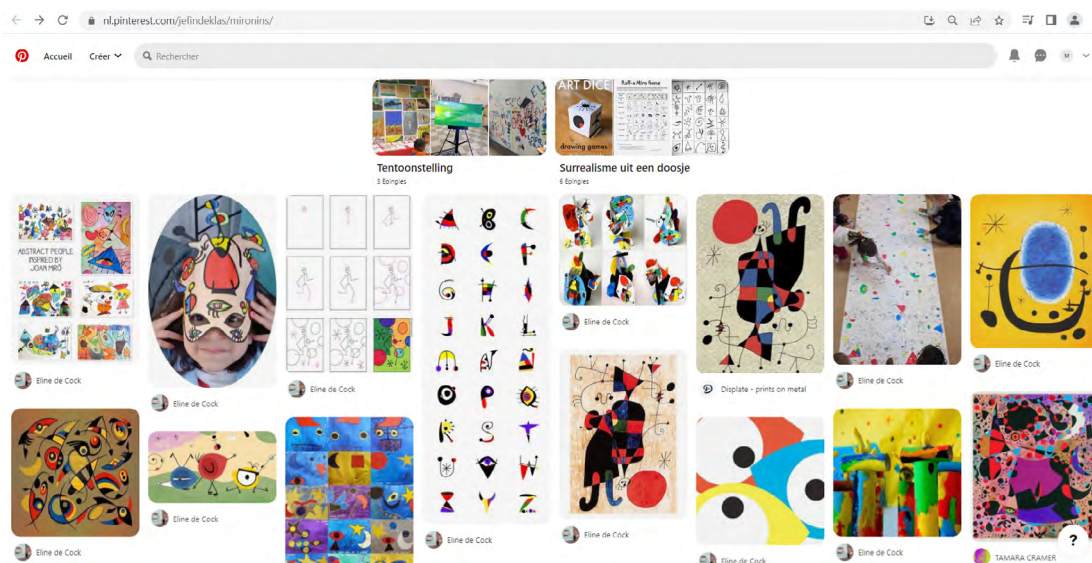
Le dossier ne doit pas nécessairement être traité dans son intégralité ou de manière chronologique. Les activités peuvent être sélectionnées en fonction des besoins des cours et des enchaînements induits par les réflexions qui en ressortiront.

PLAYLIST VIDÉO

Mironins dispose d'une [playlist](#) vidéo disponible sur YouTube. Elle comprend des séquences de making-of, des interviews et des extraits du film. Vous pouvez utiliser ces vidéos comme fil conducteur pour votre travail.

PINTEREST

Vous pouvez également utiliser cette page [Pinterest](#). Vous y trouverez de nombreuses images et éléments amusants, visuels et ludiques à intégrer aux activités.



FICHE FILM

SYNOPSIS

Dans cette compilation animée pleine d'aventures, trois gouttes de peinture - une jaune, une rouge et une bleue - se sont échappées d'un des tableaux de l'artiste espagnol Joan Miró. Chaque soir, à la fermeture du musée, elles partent à la découverte des différentes œuvres d'art. Elles se retrouvent face à des personnages incroyables et doivent surmonter des obstacles inattendus. Blu est un étourdi sensible, Low est un petit malin parfois grincheux et Ro est forte et courageuse. Leurs folles aventures dans le monde coloré de l'art et de l'imagination sont une source d'inspiration pour les jeunes enfants.

Cette compilation fait partie d'un projet développé sur différents supports (des livres aux jeux en passant par la télévision) qui vise à enseigner aux enfants des concepts artistiques de manière ludique et imaginative.

FICHE TECHNIQUE

Un film de Celia Rico Clavellino & Mikel Mas
Belgique-Espagne, 2021, 44 min, sans dialogue

Scénario : Txesco Montalt, Mayte Sanchez

Production : Mikel Mas, Ivan Agenjo, Angel Coronado, Oriol Roca, Eric Goossens, Anton Roebben, Alex Cervantes

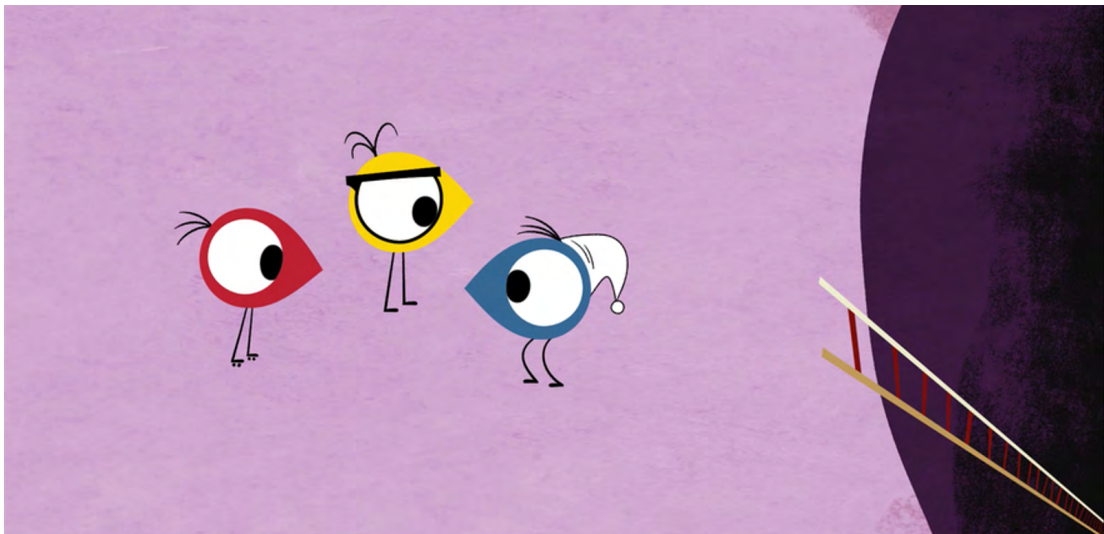
Musique : Ivan Llopis, Carles Delgado, Ignacio Cantisano

Distributeur : JEF

Mironins est une série de courts métrages d'animation. Cette compilation contient les épisodes suivants : *Une échelle pour Blu* ; *Ro, l'artiste de cirque* ; *Low et le vide* ; *Blu sur l'île déserte* ; *Le bazar de Low* ; *Low et les lettres animées* ; *Les nouveaux mironins*.

RÉALISATION DU FILM

COLLABORATION INTERNATIONALE



Mironins est une création d'artistes de Belgique, d'Espagne, du Chili et d'Argentine. Au total, une équipe d'environ 50 personnes a collaboré sur cette série de courts.

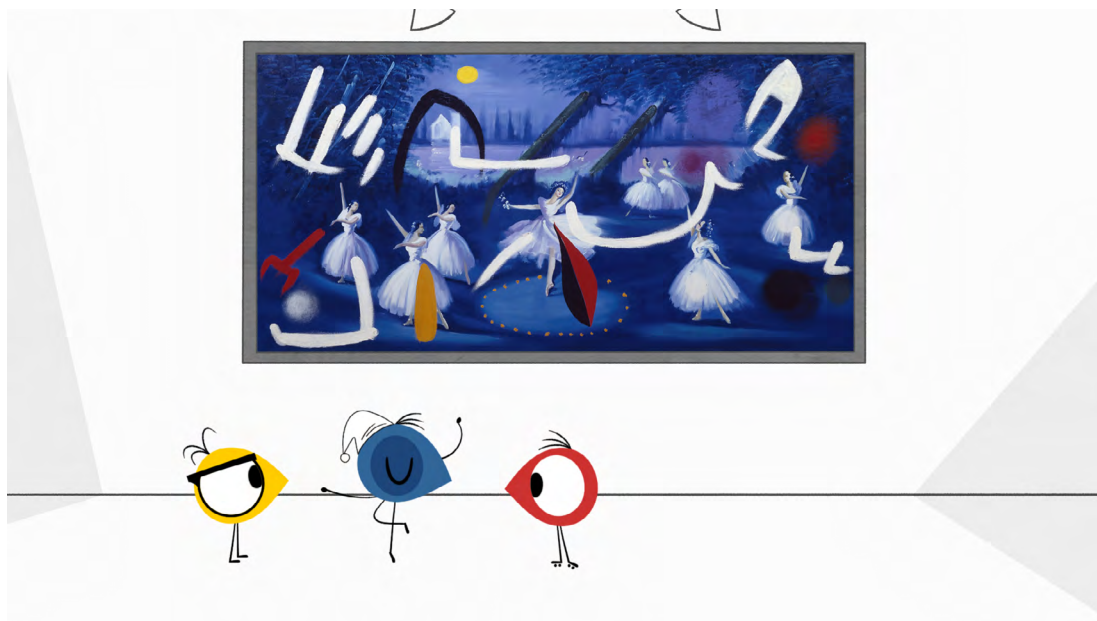
Les réalisateur·rices Celia Rico Clavellino et Mikel Mas sont tou·te·s deux originaires de Barcelone (Espagne). La carrière de Celia dans l'industrie cinématographique a débuté en 2012 avec le court-métrage *Luisa no está en casa* (*Luisa n'est pas chez elle*) ; Mikel Mas a fondé sa propre société en 2007, aujourd'hui appelée Cornelius Films, avec laquelle il produit des séries télévisées, des documentaires et des courts-métrages.

Des producteurs belges ont également travaillé sur *Mironins*, notamment Eric Goossens et Anton Roebben de *Walking the dog*, un studio international de premier plan dans le monde des films d'animation.

Mironins a remporté le prix Gaudí du « meilleur film d'animation », un important prix national du cinéma, en Catalogne et en Espagne, en 2022.

AVEC LE A D'ART

Avec leur série animée, les créateurs de *Mironins* veulent rapprocher les enfants de l'œuvre du peintre catalan Joan Miró. La réalisatrice Célia a affirmé : « *L'œuvre de Miró est très variée, chaque tableau contient d'innombrables éléments et nous permet, ainsi qu'aux enfants, de continuer à rêver.* »



L'art aide les enfants à développer des compétences sociales et émotionnelles, il stimule leur créativité et leur imagination, et leur apprend à faire confiance à leur propre vision tout en respectant les idées des autres. Telidja Klaiï, psychologue du développement et responsable de la programmation de Ketnet, la chaîne de télévision publique pour la jeunesse, de la communauté flamande de Belgique, en est également convaincue : « *Mironins apporte l'art sur mesure aux petit.e.s. Bien sûr, ils et elles n'ont pas encore une idée de ce qu'est le monde de l'art, mais en les y initiant maintenant, nous donnons aux enfants une première idée de ce qu'est l'art et la culture. En commençant petit.e, nous ouvrons une porte pour susciter un intérêt pour l'art plus tard.* »

Les auteur.e.s de ce dossier pédagogique sont catégoriques : chaque enfant est un.e petit.e artiste !

INFORMATIONS SUR LE CONTENU

JOAN MIRÓ ET LE SURREALISME

Les peintures de Miró sont la principale source d'inspiration de la série animée *Mironins*.

Miró est né en 1893 en Catalogne (Espagne). À l'âge de 26 ans, il s'installe à Paris, où il rencontre d'autres célèbres artistes tels que Magritte et Picasso. Miró appartenait au courant artistique du surréalisme. Qu'est-ce que le surréalisme ? Découvre-le.

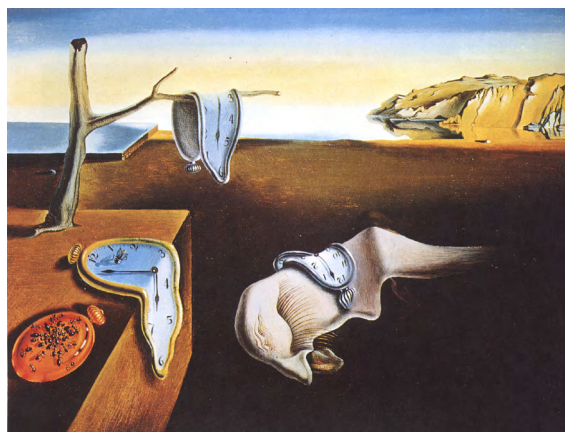


Regarde cette [vidéo](#) et concentre-toi sur la peinture. Demande à ton enseignant-e de mettre le clip en pause au moment où le guide apparaît avec le tableau.

- **Que vois-tu dans le tableau ? Que reconnais-tu ?**
- **Trouves-tu quelque chose d'étrange dans cette peinture ?**
- **Pourquoi penses-tu que Miró a fait cette peinture de cette façon ?**
- **D'où lui viennent ses idées ?**

La réalité est ce que nous voyons tous les jours. Des choses très belles, mais aussi parfois... un peu ennuyeuses. Nous avons tou-te-s déjà vu une personne faire du vélo, cela ne nous étonne pas. Mais un chien sur un vélo... c'est assez inhabituel. Et une personne déguisée en chien sur un vélo, cela semble complètement « surréaliste ».

Le surréalisme est un courant artistique qui ne s'intéresse pas tellement à la réalité telle que nous la voyons tous les jours, mais au monde que nous voyons dans nos rêves, nos fantasmes et notre subconscient.



Le plus célèbre des peintres surréalistes, Salvador Dalí, a souvent peint des tableaux à partir de ses rêves. Il pouvait y combiner des choses très inattendues, par exemple des éléphants avec des pattes de moustiques et des horloges qui fondent au soleil - pour ne citer que les exemples les plus célèbres. Joan Miró a adopté une approche différente du surréalisme : l'art sans pensée. Comme s'asseoir et faire des gribouillages et transformer le résultat en une œuvre d'art.

La forme triangulaire du tableau de Miró peut évoquer un drapeau pour certain-e-s et une part de pizza pour d'autres. C'est ce qui rend les œuvres du peintre amusantes. Le surréalisme se situe entre la réalité et le fantasme, permettant à chacun-e de voir quelque chose de différent, comme dans un rêve.

L'influence du surréalisme est visible partout aujourd'hui. Il suffit de regarder les publicités, les annonces et les jeux vidéo. On y voit très souvent des choses un peu singulières, qui ajoutent un soupçon de folie, d'absurdité ou d'humour à la réalité quotidienne.

- **Peut-être as-tu des exemples de publicités que tu as récemment vues ?**

Activité : Sur la photo

En groupe, créez un monde de rêve numérique avec l'application Surrealism : photo & art maker (gratuit, [Android/IOS](#)). Réalisez une composition qui s'inspire des tableaux de Miró.

Activité : Expérimenter le surréalisme

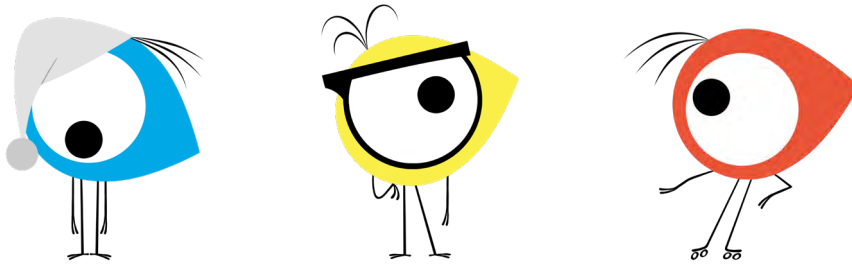
Retrousse tes manches et deviens toi-même Mironins le temps de quelques heures ! Plonge-toi dans l'art surréaliste et crée ton propre tableau. Sur une feuille de papier, dessine quatre formes et éléments de ton choix. Parmi les formes et éléments possible : les parties d'un visage (œil, oreille, nez, cheveux), les formes (triangle, carré, losange), les choses que l'on trouve dans le jardin (échelle, râteau, arbre), etc. Puis, prépare un dé Miró : sur chacune des 6 faces, dessine une forme utilisée par le peintre. Ensuite, lance le dé et complète ton dessin préalablement préparé avec les formes dictées par le dé. Pour la réalisation du dé, tu peux t'aider de cette page [Pinterest](#).

Regarde cet [extrait](#).

Activité : Exposition des peintures

Dans ce musée situé en Allemagne sont exposées des œuvres de Miró. Tes peintures aussi méritent une exposition ! Accroche tes œuvres dans la classe puis, avec tes camarades, fais le tour de ce « musée ». Vous pouvez jouer les guides : chacun-e d'entre vous explique sa propre peinture aux autres.

PERSONNAGES PRINCIPAUX



Rencontre les personnages principaux Ro, Low et Blu. Chaque soir, après la fermeture du musée, ces trois gouttes de peinture s'échappent d'un des tableaux de Joan Miró et vivent des aventures incroyables.

Regarde la bande-annonce de [Mironins](#).

- **Qu'as-tu vu dans la bande-annonce ?**
- **Qui sont les personnages principaux ?**
- **Selon toi, que vont-ils faire ?**
- **Où peut-on voir des peintures ?**
- **As-tu déjà visité un musée ?**

Ro, Low et Blu sont trois gouttes de peinture colorées. Elles ont chacune leur propre personnalité. Ro (la goutte rouge) adore faire du patin ; elle dépasse tout le monde en un éclair. Comme une véritable artiste de cirque, elle peut soulever les objets les plus lourds et faire rire tout le monde avec ses pitreries. Low (la goutte jaune) est la plus intelligente. Elle a toujours une idée de génie et aide souvent le trio à se sortir du pétrin. Blu (la goutte bleue) est douce, sensible et aime ses amies. Elle est reconnaissable à son bonnet.

Activité : Je suis une goutte

Même sans dialogues, il est possible de discerner les différentes personnalités de nos trois personnages. Tu peux deviner leurs caractéristiques juste grâce à leur visage, même si elles ne sont pas plus grandes qu'une goutte de peinture. Essaie de faire de même : dessine une grande goutte et donne-lui un visage avec ses propres caractéristiques. Comment dessine-t-on une goutte en colère, une goutte joyeuse, une goutte curieuse, une goutte effrayée ? Tu peux aussi te dessiner comme une goutte de peinture, sur la base d'un de tes traits d'apparence ou de caractère. Avec tes camarades, accrochez vos portraits et essayez de deviner à qui correspond chaque goutte. Si cela est trop difficile... donnez-vous des indices.



DES GOÛTS DIFFÉRENTS

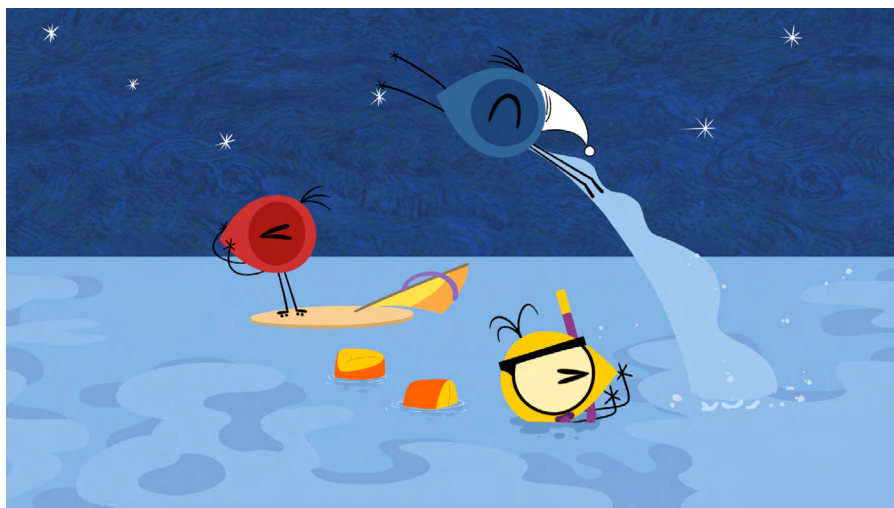
« *Les goûts et les couleurs ne se discutent pas* ». On dit souvent cela de l'art car chacun·e a des goûts et des préférences différents. Toute œuvre d'art peut être interprétée d'une multitude de façons. Lo, Row et Blu ont également chacun·e leur opinion sur les peintures du musée. Tu peux remarquer immédiatement leurs favorites.

Regarde cet [extrait](#). Les trois personnages principaux se montrent mutuellement leur peinture préférée, ils et elles ont chacun·e des opinions différentes.

- **Que se passe-t-il dans cette scène ?**
- **Pourquoi Ro aime-t-il le tableau qui comporte de nombreuses lignes ? Et Blu le tableau tout bleu ?**
- **Dans les trois tableaux préférés de Low, on ne voit qu'une seule ligne. Mais que voit Low ?**
- **Que penses-tu de la réaction de Ro et Blu à la fin ? Pourquoi se moquent-ils de Low ?**

Activité : J'aime ça

Trouvez plusieurs photos de peintures de Miró. Accrochez-les dans la classe ; puis chacun·e d'entre vous se place à côté de la peinture qu'il ou elle préfère. Pourquoi préfères-tu cette peinture ? Explique ce qui t'attire particulièrement dans cette œuvre ? Tu peux te concentrer sur les éléments que tu trouves jolis, amusants ou intrigants.



FORMES ET COULEURS

Chaque artiste a son propre style, reconnaissable à l'utilisation de certaines formes et couleurs. Dans les tableaux de Miró, les trois couleurs primaires sont mises en avant (rouge, bleu et jaune, lesquelles correspondent aussi aux couleurs des personnages principaux). Les formes et les lignes sinueuses sont typiques de Miró, bien qu'il utilise parfois des lettres.

Comme nous venons de le voir, le rouge, le bleu et le jaune sont également les couleurs primaires. À partir de ces trois couleurs, tu peux, en les mélangeant, obtenir d'autres couleurs. Regarde ce [clip](#) pour mieux comprendre les différents mélanges possibles.

En mélangeant différentes couleurs, tu peux non seulement créer quelque chose d'esthétique ou d'inesthétique (selon les goûts de chacun.e), mais aussi créer un sentiment. Les couleurs peuvent s'attirer, se repousser, se mettre en valeur ou s'estomper, etc. Ces mélanges sont souvent utilisés en art : mélanger des formes et des couleurs pour créer quelque chose d'agréable ou de désagréable, et transmettre des émotions.

Regarde cet [extrait](#). Nos trois personnages sont tou-te-s fièr-e-s de leur propre couleur.

- **Que se passe-t-il lorsque ces couleurs se mélangent entre elles ?**
- **Que se passe-t-il dans cette scène ?**
- **Quelles combinaisons de couleurs as-tu vues et quelle était la couleur finale ?**
- **Connais-tu d'autres combinaisons ?**

Activité :

Avec l'application *Mix & Paint* (gratuite, [Android/iOs](#)), apprends les différentes combinaisons de couleurs de manière ludique.

Regarde cet [extrait](#). Low essaie d'apprendre à ses ami-e-s à écrire la lettre A, comme dans le tableau, mais les deux autres ne réussissent pas très bien.

Activité : Collage

Réalise un collage de lettres, comme dans l'œuvre de Miró. Pour ce faire, tu as besoin de papier de couleur (ou de papier blanc que tu peux peindre), de journaux, de magazines, de marqueurs noirs épais et de colle. Découpe des lettres de différents styles et colle-les de manière éparpillée sur une feuille de papier de couleur. Avec les marqueurs, dessine encore d'autres lettres dans ton propre style.

Enfin, donne vie à certaines de tes lettres, comme la lettre A dans l'extrait, en leur dessinant des pattes.

LE PETIT PLUS : tu peux aller plus loin grâce à cette application [Letterschool](#) (gratuite, Android/iOs), [Alphablocks](#) (gratuite, Android).

LA TECHNIQUE DU FILM

L'ANIMATION

La série d'animation *Mironins* utilise l'animation 2D par ordinateur. L'animation consiste à mettre bout à bout des images en décomposant le mouvement. Ainsi, chaque image est légèrement différente de la précédente, et lorsque l'on fait défiler toutes ces images très rapidement, nous avons l'impression de mouvement. Il peut s'agir de dessins, mais il existe d'autres possibilités : personnages en pâte à modeler, personnages en papiers découpés (stop-motion), images créées par ordinateur, image 3D, etc.

Activité : Mission dessin

L'animation 2D ou bidimensionnelle se constitue d'images sans profondeur. En d'autres termes, il s'agit de dessins « à plat », tels que tu les dessines ou les colories. Sur ce [site](#), tu peux découvrir des images de synthèse en 2D des *Mironins* (faire défiler) ; elles donnent un aperçu des coulisses de la série.

Amuse-toi à dessiner avec l'application « *Simple Drawing* » (gratuite, [Android](#)) ou avec l'application « *Draw and Paint* » (gratuite, Android/IOS). Tu peux par exemple dessiner Ro, Low et Blu.

Dans l'animation 3D ou tridimensionnelle, un élément supplémentaire est ajouté : la « profondeur ». Avec ce type d'animation nous ne regardons plus par exemple le dessin d'une maison de poupée, mais nous regardons l'intérieur de la maison comme dans un diorama. Mieux encore : comme si tu étais toi-même à l'intérieur de la maison de poupée.

Activité : 3D

L'application « *Toontastic 3D* » (gratuite, [Android](#)) t'initie à l'animation 3D de manière très simple. Elle te permet de réaliser des dessins animés en 3D puis d'enregistrer ta voix pour créer une histoire.

Activité : Création de lunettes 3D

Sur YouTube, tu trouveras de nombreuses vidéos réalisées pour être regardées avec des lunettes 3D. La fabrication de ces lunettes est très simple ; tu as besoin de :

- Film transparent de couleur rouge, de couleur bleu
- Papier cartonné
- Colle
- Ciseaux

Cette [page](#) t'explique étape par étape comment fabriquer des lunettes 3D et te fournit également un modèle. Regarde ensuite des vidéos 3D sur Youtube, comme ces [montagnes russes](#) ! On s'y croirait !

UN FILM SANS PAROLES

Dans toute la série animée, les personnages dialoguent entre eux et elles, mais sans utiliser de mots. Ils.elles communiquent par d'autres moyens et le guide du musée ne dit que « blablabla » à la fin de chaque épisode. Pourtant, nous comprenons toujours ce que ressentent les personnages et ce qu'ils veulent « dire ». Pourquoi ?

Regarde à nouveau l'[extrait](#) sur les peintures préférées et répond aux questions suivantes :

- ***Ro, Low et Blu ont chacun-e un tableau préféré. Comment le sais-tu ?***
- ***Qu'entends-tu dans leur voix ?***
- ***Que vois-tu dans leurs yeux ?***
- ***Que font-ils.elles avec leurs bras ?***

Lorsque les cinéastes décident de ne pas utiliser de dialogues, ils s'assurent que l'intonation et les expressions faciales des personnages créent l'intention voulue. L'intonation est la manière dont les personnages laissent transparaître leurs émotions dans leur voix. Le mimétisme est l'expression de leur visage. De plus, il y a les gestes de leurs bras et la posture de leurs corps. La combinaison de tous ces éléments te permet de comprendre facilement ce qu'ils ressentent.

Activité : Bla bla bla

Par groupe de trois, choisissez un personnage. Utilisez un mot ou une syllabe sans signification (par exemple « bla », « bam », « mu », etc.) pour imiter les « dialogues » de Ro, Low et Blu. Trouvez la bonne intonation et les bonnes expressions faciales. Repassez l'extrait mais sans le son. Créez maintenant l'histoire des gouttes de peinture.

Enfin, vous pouvez refaire la même activité mais avec des mots. Que se diraient Lo, Row et Blu dans cette scène s'ils.elles pouvaient vraiment parler ?

CRÉDITS

AUTEUR

J'E.F

TRADUCTION

Marie Blazyk

GRAPHISME

Les M Studio

AVEC LE SOUTIEN DE



ŒUVRE

Nationale de Secours
Grande-Duchesse Charlotte

LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL



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



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL
www.luxfilmfest.lu