

LUR ETA AMETS

Un film d'animation d'Imanol Zinkunegi et Joseba Ponce

Dossier enseignant

COLLÈGE AU CINÉMA



En français

Remerciements

L'association Cinévasion remercie tous les partenaires institutionnels et plus particulièrement : la Direction Régionale des Affaires Culturelles de Nouvelle-Aquitaine, le service culture du Département des Pyrénées-Atlantiques, Sandra Mourad (Délégation Académique à l'Action Culturelle), Marie-Sophie Decout (CNC), les services techniques de l'OPLB, Santiago Hidalgo (Association Passeurs d'Images), Xavier Grizon (Cinemas 93), Johaïne Etchebest (ICB), Frank Suarez (ICB), Elise Dilet (Ikas), Thierry Méranger, le distributeur Gastibeltza Filmak, la société de production Gazira Films, Jokin Etcheverria (La Fidèle Production), Txomin Urriza Luro, Uxue Arbelbide Lete.

Un grand merci à Mathilde Trichet, enseignante et intervenante cinéma, pour ses nombreuses relectures et suggestions.



Avant-propos

Ce dossier pédagogique a été conçu pour présenter le quatrième film en langue régionale dans le cadre du dispositif Collège au cinéma en Pyrénées Atlantiques. Cette nouvelle programmation en langue régionale reflète plusieurs choix de programmation que nous voulons vous exposer brièvement en guise de préambule.

- Pourquoi proposer un quatrième film en langue régionale dans le cadre d'un dispositif d'éducation à l'image ?

Outre le fait de mettre un coup de projecteur sur une partie de la production cinématographique locale, il s'agit ici de valoriser la spécificité culturelle et linguistique de notre territoire, le tout, en les adaptant aux différentes offres d'enseignement existantes. Pour ce faire, l'association Cinévasion, le Département, l'Education Nationale ainsi que l'ensemble des partenaires ayant contribué au portage de cette action ont fait le pari d'intégrer de la création cinématographique basque dans un dispositif qui a pour vocation de contribuer à l'éducation artistique et culturelle des élèves.

- Qu'est-ce que cela implique-t-il ? Et pour quels résultats escomptés ?

Une attention particulière a été portée afin que cette offre d'éducation à l'image puisse se faire en langue régionale, permettant aux enseignants d'inscrire cette action pleinement dans l'apprentissage linguistique de leurs élèves. De même, cette expérimentation est également entièrement accessible pour les non-bascophones grâce aux sous-titrages des films en français et à la rédaction de supports pédagogiques entièrement bilingues, et ce, afin de faire découvrir, valoriser et rendre accessible la création locale. Ainsi, l'enseignant peut y voir l'occasion de mettre à l'épreuve les apprentissages lexicaux et les méthodes d'analyse assimilés par

l'élève. Il pourra encourager la pratique de l'argumentation, en salle ou en classe, ce qui permettra d'évaluer différentes compétences, en fonction des élèves : synthèse, compréhension, analyse, expression orale et/ou écrite, recul critique...

Pour l'élève, il trouve ici également la possibilité de tisser une piste générale de recherche ou de réflexion entre le film qui lui est présenté et son environnement linguistique et culturel immédiat ou de proximité.

Enfin, outre la valorisation de la culture et des langues de notre territoire, l'expérimentation, par les activités supplémentaires qu'elle propose, permet aux élèves et à l'enseignant de travailler avec une approche transversale et innovante en se familiarisant encore davantage avec les différents métiers et filières du secteur du 7ème Art. Elle est pensée pour alimenter le Parcours d'éducation artistique et culturel de chaque élève du collège.

- *Lur eta Amets*, un voyage dans le temps animé pour les 6^e et 5^e

Adapté d'une série de livres jeunesse du même nom, ce film d'animation créé en 2020 nous fait suivre les aventures de deux jumeaux et leur grand-mère partant à la (re)découverte de leurs ancêtres grâce à un mystérieux pouvoir... Véritable récit initiatique, il permettra aux jeunes protagonistes d'apprendre à mieux se connaître pour s'affranchir du jugement des autres ou des attentes de la société.

Consacré au film *Lur eta Amets*, ce dossier pédagogique entend offrir aux enseignants différentes pistes afin de varier les approches pédagogiques avec leurs élèves. Du voyage initiatique à un bref historique du film d'animation en langue basque, nous souhaitons que l'enseignant y trouve suffisamment de ressources pour travailler les différents faits historiques relatés, mais aussi pour renouer avec l'intrigue de nos contes et légendes.

Fiche technique	3
Réalisateurs	5
Genèse	8
Récit	9
Focus : le cinéma d'animation en langue basque	11
Découpage narratif	13
Analyse d'une séquence	14
Mis en scène	16
Prolongement	20
Petit lexique du cinema	21



Fiche technique

● Synopsis

Au Pays basque, les parents de Lur et Amets se rendent à un mariage et confient leurs enfants à Andere, leur grand-mère, qui vit avec son chat Baltaxar, dans une grande maison à la campagne. Le soir, auprès du feu, Andere propose à ses petits-enfants Lur et Amets, de revenir sur les pas de leurs ancêtres en voyageant à travers le temps. Elle commence par raconter l'histoire des premiers humains sur la terre et les enfants se retrouvent alors dans une grotte, refuge des hommes préhistoriques. Après ce premier voyage, Andere et les enfants retournent à l'époque contemporaine : Lur et Amets, enchantés, en redemandent. Ils suivent alors à l'extérieur de la maison le chat Baltaxar qui va les emmener au temps de l'occupation romaine. Très vite, ils sont arrêtés par deux soldats romains et enrôlés de force dans la construction d'un pont. Andere vient à leur secours et fait appel à des laminak pour construire le pont en une seule nuit. L'époque du Moyen Âge succède à l'Antiquité romaine. Les deux frères et sœur assistent, impuissants, à l'invasion des troupes de Charlemagne puis à la chasse aux sorcières menée par l'Inquisition.

De retour à la maison, Lur et Amets se disputent et Andere en profite pour les emmener dans l'une des guerres qui a

divisé le Pays basque dans la première moitié du 19^e siècle, une guerre opposant libéraux et carlistes. Le voyage dans le temps se poursuit jusqu'à l'ère industrielle, où Lur et Amets assistent à une rébellion des ouvrières qui demandent de meilleures conditions de travail. Quelques décennies plus tard, ils suivent leur grand-mère à Saint-Sébastien, afin de fonder une ikastola, une école basque en clandestinité sous la dictature de Franco.

Plus tard, dans les années 1980, Félix (un autre membre de la famille), Lur et Amets sont arrêtés par la police après avoir inscrit sur les murs « Non au service militaire ». Le groupe est jeté en prison et se trouve pris au piège par la montée des eaux : une inondation ravage la ville d'Elgoibar. Baltaxar libère le groupe de leur cellule. L'inondation continue de mettre sens dessus dessous la ville. Puis le calme revient. Lur et Amets ont sauvé des eaux un instrument de musique des membres du groupe de rock Hertzainak. La salle de concert est remise en état et toute la famille assiste au concert des Hertzainak.

Après ce long périple à travers l'histoire, les enfants rejoignent leurs parents et repartent à la maison en voiture, en écoutant une chanson du groupe de rock Hertzainak.

Rédactrice du dossier :
Itziar Madina

Avec la participation de :
Stéphanie Hontang,
Maitane Eyheramonho,
Joana Duhalde,
Katixa Monville

● Générique

LUR ETA AMETS
Espagne | 2020 | 1 h 23

Réalisation

Imanol Zinkunegi, Joseba Ponce

Scénario

Eneko Olasagasti, Carlos Zabala

Story-board

Jose Angel Lopetegi, Iñaki Holgado

Adapté de

Lur eta Amets, Euskal Herriaren

historia, Uxue Alberdi,

Unai Elorriaga

Image

Eduardo Elozegi

Direction artistique

Aitor Etxebeste

Montage

Imanol Zinkunegi, Joseba Ponce,

Aitor Etxebeste, Pixel

Musique

Joxerra Senperena

Mixage

Iñigo Etxarri

Production

Lotura Films, Ikastolen Elkarte,

Elkar Fundazioa, Katxiporreta, EITB

Distribution

Gastibelza filmak

Sortie

7 février 2020

● Mots clefs / thématiques

Film d'aventure / Film d'animation / Transmission orale / Histoire du Pays basque / Néolithique / Période romaine / Charlemagne / Sorcellerie et procès en Pays basque / L'Inquisition espagnole / Carlisme et Libéralisme en Pays Basque / Industrialisation / Naissance des Ikastola (écoles immersives en langue basque) / Les « Gaztetxe » (maisons de jeunes, souvent squattées, situées dans les villes moyennes du Pays basque espagnol et apparues aux alentours des années 1980).

● Notions au programme du collège

Euskara

Connaissances historiques : (au choix parmi les périodes historiques proposées par le film).

Connaissances culturelles : la littérature orale, les croyances pré chrétiennes, les « laminak » personnages mythologiques, la sorcellerie et ses procès, *Ara non diran* et la figure du chansonnier romantique José María Iparragirre (1820-1881). Le cinéma d'animation basque : Juanba Berasategi, réalisateur.

Connaissances linguistiques : les dialectes basques et la langue unifiée.

Français

Espagnol : École et société, voyages et migrations, grands repères historiques.

Histoire

EMC

Arts Plastiques

Parcours : Domaine 5 du Socle Commun des Compétences (**Organisation et représentation du monde :** exprimer à l'oral et à l'écrit la réception d'une œuvre littéraire ou artistique ; s'approprier de façon directe ou indirecte, notamment dans le cadre de sorties scolaires culturelles, des œuvres littéraires et artistiques appartenant au patrimoine national et mondial comme à la création contemporaine. **Invention, élaboration, production :** connaître la diversité des modes de vie et des cultures en lien avec l'apprentissage des langues).

Réalisateurs

Un duo dynamique

Dans la droite lignée des films de la société de production Lotura Films, Imanol Zinkunegi et Joseba Ponce proposent un récit d'aventure en langue basque, ancré dans l'histoire et la culture d'un territoire.

Deux ans. C'est le temps de travail qu'a nécessité la création des images animées du film. Le long-métrage a ensuite été présenté au public le 7 février 2020, juste avant le confinement entraîné par la pandémie de la Covid 19. Imanol Zinkunegi et Joseba Ponce ont collaboré avec une équipe de 60 professionnels, parmi lesquels les illustrateurs Jose Angel Lopetegi et Iñaki G. Holgado et les scénaristes Eneko Olasagasti et Carlos Zabala. Zinkunegi et Ponce ont collaboré à plusieurs reprises auparavant. Ainsi, ils ont été directeurs de l'animation des longs-métrages *Nur eta Herensugearen tenplua* (2016), *Bizipoza* (2017) et *Gartxot* (2011).

● Deux parcours complémentaires



Imanol Zinkunegi

Imanol Zinkunegi, né en 1968 à Azpeitia, vit actuellement à Saint-Sébastien où il travaille au sein de la société de production Lotura Films. Enfant, il n'aimait pas l'école et il se qualifie de mauvais élève. Durant les longues heures de classe, il ne cessait de dessiner partout : dans les livres, les manuels scolaires... au grand désarroi de sa mère, désespérée de récupérer des livres d'école remplis de gribouillis pour les plus jeunes frères et sœurs.

À 20 ans, un hasard de la vie l'a conduit à suivre un atelier d'animation de Juanba Berasategi, pionnier du cinéma d'animation en langue basque. Il entre alors dans son équipe d'animateurs pour la réalisation du long-métrage *Balearenak* (1991).

À partir de cette première rencontre, il n'a plus quitté Berasategi et l'a suivi dans tous les longs-métrages suivants,

où il a collaboré en tant qu'animateur sur *Ipar haizearen erronka* (1992), *Ahmed: Alhambrako printzea* (1998), *Alhambrako giltza* (2003). Il participe également à l'animation de séries de dessins animés, *Fernando Amezketarra* (1994-1995), *Lazkao Txiki*¹ (1997-1999) et *Txirrita* (1999-2000). Ces trois séries, scénarisées par l'écrivain Koldo Izagirre, mettent en avant des figures du bertularisme, une tradition orale du Pays basque, qui consiste à improviser et chanter des vers, tout seul ou en groupe. L'impertinence et les jeux de mots de ces chanteurs, souvent issus d'un milieu rural et modeste, rencontrent un vif succès auprès du public sur la chaîne publique EITB de la Communauté autonome du Pays basque.

En 2005, Zinkunegi réalise son premier long-métrage pour enfant, *Pailazokeriak*, où les clowns Txirri, Mirri et Txiribiton vont affronter Lady Kontrol, qui veut interdire le rire et le jeu aux enfants.

Il continue de travailler pour les longs-métrages de Juanba Berasategi en tant que directeur d'animation dans *Barriola*, *San Adriango azeria* (2008), *Tormesko Itsumutila* (2011) et *Nur eta Herensugearen tenplua* (2016).

En 2013, il réalise un petit clip avec Juanba Berasategi, à partir des dessins de Joxemi Zumalabe, pour rendre hommage à la militante écologiste Gladys del Estal, tuée par la police en 1979 lors d'une manifestation contre la centrale nucléaire de Lemoiz².

Zinkunegi a également travaillé avec d'autres réalisateurs dans l'animation des films comme *Karramarro Uhartea* (2000) de Joxean Muñoz et Txabi Basterretxe, nommé au Goya 2001 comme meilleur film d'animation, *Gartxot* (2010), un long-métrage réalisé par Asisko Urmeneta et Juanjo Elordi et le court-métrage *Zeinek gehiago iraun*³ (*Qui tient le plus longtemps*), réalisé par Gregorio Muro.



Pailazokeriak, 2005, © Lotura Films

1 www.youtube.com/watch?v=89SWeptijg&list=PL1fNVLO3IGQQx8t4HCbeKK33BE9K1A8-Z

2 vimeo.com/57264839

3 www.kimuak.com/fr/court-metrage/2011/zeinek-gehiago-iraun





Joseba Ponce

Né en 1974 à Hondarribia, Joseba Ponce, quant à lui, est plutôt issu du monde musical.

Après des études de designer graphique, il commence à faire les couvertures de CD de nombreux groupes basques, dont Negu Gorriak, Anestesia et Joxe Ripiau. En parallèle, il a été membre, en tant que bassiste et guitariste, de deux groupes de la scène musicale basque, le groupe post-hardcore Dut et de punk rock Kuraia.

À partir de 2008, il commence à travailler dans le cinéma d'animation, où il dessine les décors du film d'animation *Munduaren Bira* et commence à se spécialiser dans le compositing. Le travail d'opérateur compositing dans un film d'animation correspond à l'étape finale de fabrication, et aboutit à assembler toutes les couches des décors et des personnages, réaliser les effets de caméra, animer certains déplacements et effets spéciaux.

En 2010, il fait la rencontre d'Imanol Zinkunegi : ils seront ensemble les directeurs de l'animation du film *Gartxot*. En 2013, il allie ces différents talents sur une série d'animation, *Zenbatak*, où il travaille à la fois sur l'animation, la fabrication des décors, le compositing ainsi que sur la bande originale.

En 2015, il sort un disque intitulé *JP Lohian & Klonen Klana* (*JP Lohian & le Clan des Clones*) presque entièrement réalisé tout seul : il joue tous les instruments de musique présents dans le disque (guitare, basse, batterie, synthétiseur), il écrit les chansons, il les interprète et enfin, il crée la couverture de l'album. Il réalise également un clip d'animation⁴ pour la chanson *Alperrik da apaintzea* (*Inutile de décorer*), en créant un univers de science-fiction.

Il aime les ambiances musicales sombres et raconte qu'il a toujours baigné dans une culture musicale « sale »⁵ : hard-rock, punk hardcore, rock psychédélique des années 1970...

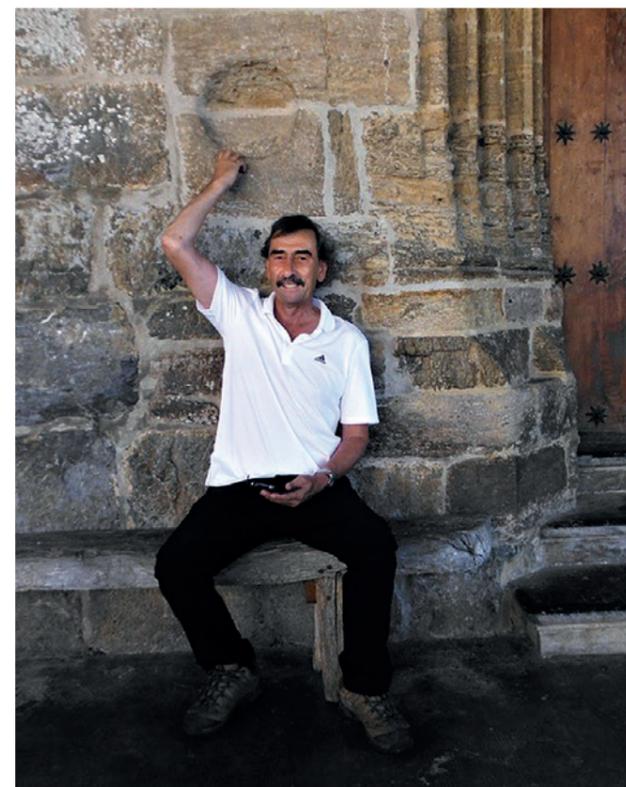
Il continue en parallèle à travailler avec Zinkunegi dans l'animation du long-métrage de *Berasategi Nur eta Herensugearen tenplua* (2016) puis *Bizipoza* (2017), une série de dessins animés adaptés pour les malentendants. En 2017, il coréalise *Lur eta Amets* avec Zinkunegi, un film qui retrace des événements méconnus de l'histoire du Pays basque, avec notamment une mise en avant du groupe de musique Hertzainak, figure mythique du rock radical basque des années 1980-1990.



© JP Lohian & Klonen klana, 2015

⁴ www.youtube.com/watch?v=LlcWFO0Dzmk

⁵ www.berria.eus/paperekoa/1858/028/001/2015-10-29/gazte-martianoen-falta-sumatzen-dut.htm



© Tolosaldeko ataria

● Un travail d'équipe avec l'appui de Juanba Berasategi (1951-2017)

Imanol Zinkunegi a travaillé pendant des années en étroite collaboration avec le réalisateur Juanba Berasategi, fondateur de la société de production de films d'animation Lotura films.

À l'origine partie prenante du projet de *Lur eta Amets*, Berasategi décédera en 2017. Zinkunegi et Ponce, déjà impliqués dans le projet, décident alors de coréaliser le film. Ils perpétuent le savoir-faire de Juanba Berasategi et des précédents films de Lotura en misant sur la technique du dessin à plat sur une palette graphique. La numérisation leur permet d'alléger une certaine charge de travail, mais celui-ci reste tout de même artisanal et sur un temps long. Seuls quelques objets, comme les voitures et les tramways, sont fabriqués en 3D puis redessinés pour qu'ils ne puissent pas se détacher du reste de l'image.

Selon Zinkunegi, comparé à d'autres productions trans-atlantiques ou même européennes, c'est un effectif restreint de professionnels qui a réalisé *Lur eta Amets*.

Parmi l'équipe artistique, nous retrouvons le dessinateur Jose Angel Lopetegi. Sa longue carrière commence au début des années 1980 dans la B.D satirique *El Jueves* et dans la B.D. de divulgation historique, telle *Gabai. Gure herriaren historia*. (*Gabai. La historia de nuestro pueblo. L'histoire de notre peuple*). Lopetegi fait partie du collectif d'artistes qui signe sous le pseudonyme Stesó cette collection de B.D qui paraît en 24 tomes entre 1988 et 1990. Très vite, Jose Angel Lopetegi intègre le monde de l'animation et participe au premier long-métrage d'animation réalisé en basque, *Kalabaza tripontzia*, dirigé en 1985 par Juanba Berasategi.

Nous retrouvons également Iñaki G. Holgado, qui publie des bandes dessinées depuis deux décennies, au Pays basque et en France. Il collabore à la revue pédagogique *Xabiroi* éditée par l'Association des Ikastola et dessine pour les éditions Bamboo. Il assure également la création de personnages et exécute des story-boards pour des séries et des longs-métrages d'animation. Il a rejoint la maison de production Lotura films en 2015 pour collaborer au travail d'illustration du dernier long-métrage dirigé par Juanba Berasategi, *Nur eta Herensugearen tenplua*.

Dans *Lur eta Amets*, Holgado et Lopetegi sont story-boarders et collaborent avec les scénaristes Carlos Zabala et Eneko Olasagasti. Selon ce dernier, *Lur eta Amets* est un « voyage magique » qui permet de faire connaître l'histoire du Pays basque en un seul film. C'est donc une vocation didactique manifeste qui le caractérise.

Cependant, le cinéma d'animation basque compte d'autres réalisations qui traitent des thématiques du passé historique ou des légendes anciennes du Pays basque. C'est le cas du court-métrage *Pitxu alfer haundi* (1984), du long-métrage *Kalabaza tripontzia* (1985), de la série *Fernando Amezketarra* (1994-1996), ou de *Gartxot* (2011).

Genèse

De la BD à l'animation

- Une motivation : retrouver l'histoire du Pays basque

Avant de devenir un film d'animation, *Lur eta Amets* est le titre d'un projet éditorial qui rassemble un jeu de société, un album illustré et neuf romans de jeunesse, publiés par les maisons d'éditions Elkar et Katxiporreta entre 2015 et 2016, avec le soutien de L'Association des Ikastola.

L'objectif poursuivi est « de reconstruire (...) la perception de l'histoire » du Pays basque et « de la rendre accessible » au plus large public possible.

Le projet part d'un constat partagé par les éditeurs et la fédération des Ikastola : la nécessité de pallier le manque de ressources pédagogiques adaptées aux enfants et portant sur l'histoire du Pays basque.

Pour mener à bien le projet, Elkar, Katxiporreta et la Fédération des Ikastola font appel aux écrivains en langue basque Jesus Mari Olaizola « Txiliku », Manuel Arregi, Uxue Alberdi et Unai Elorriaga. Ils ont en commun d'écrire de la littérature jeunesse et, pour trois d'entre eux, d'avoir été récompensés pour leur œuvre du Prix Littéraire Euskadi Saria. Elorriaga a reçu en outre le Prix National de Littérature d'Espagne en 2002 et le Prix de la Critique littéraire à deux reprises en 2014 et 2020.

Si le projet de départ était de raconter l'histoire du Pays basque à travers une série d'albums jeunesse, Imanol Zinkunegi, coréalisateur, précise que pour l'adaptation du film, ils ont dû faire une sélection entre tous les événements historiques relatés dans les romans.

Le film revient ainsi sur des épisodes clés et souvent méconnus : la bataille de Roncevaux et la persécution des sorcières au Moyen Âge, les premières grèves des femmes ouvrières dans les manufactures de tabac à Bilbao, la création des ikastolas (école en langue basque) par des institutrices comme Elbira Zipitria durant la dictature de Franco et le mouvement antimilitariste des années 1980.

[...] la réception du film entier permet l'approche diachronique de l'histoire du Pays basque et de soulever des enjeux de mémoire.



- Images animées et transmission de mémoire

Depuis ses origines, l'humanité a su marier parole, danse, chant et image pour communiquer des contes ou des mythes qui ont fondé les valeurs et les croyances des sociétés.

Dans *Lur eta Amets. Oroimenaren ehizan*, Andere coupe le courant électrique chez elle afin d'éloigner ses petits-enfants de l'écran de l'ordinateur et de les installer devant le feu de cheminée. Alors, elle leur demande ce qu'ils ont fait ce jour-là et « quelle histoire » ils étudient à l'école. Étonnés, Lur et Amets découvrent qu'il y a « autant d'histoires que de personnes » et que leur grand-mère se propose de les faire « voyager » au cœur de celle des Basques. Pour cela, il leur suffit de fixer les flammes du foyer sans ciller. Alors, la cheminée laisse place à un feu au sol dans une grotte et la scène s'est transportée au Néolithique.

Le titre initial du film *Lur eta Amets. Oroimenaren ehizan* signifie littéralement *Lur et Amets. À la chasse à la mémoire*. Le sous-titre fait certes écho à l'une des premières séquences du film, qui brosse le tableau de la chasse au rhinocéros à l'âge de pierre. Mais on doit aussi lire la métaphore de deux jeunes Basques qui partent à la poursuite de la mémoire de leur peuple.

Pour cela, ils sont guidés par leur grand-mère qui se méfie de l'histoire enseignée à l'école et privilégie l'incursion dans le passé et le contact direct avec les événements historiques pour s'en saisir pleinement.

La trame narrative repose sur le personnage de la vieille dame qui assume l'archétype de la transmission mémorielle. La quête entamée ne sera pas sans difficultés. Le second sous-titre du film *Hau abentura! (Quelle aventure!)* vient le confirmer.

On observe que les choix thématiques et scénaristiques opérés cherchent à produire des séquences de mémoire, dans un objectif de contre-analyse de l'historiographie basque. L'image animée, la transmission orale originelle revendiquée par Andere qui souhaite raconter l'histoire du Pays basque viennent s'amplifier grâce à la technique cinématographique moderne pour devenir un puissant outil de diffusion de savoirs et de vision de l'histoire basque. Le personnage d'Andere incarne la connexion du passé avec les générations présentes et futures. Les aventures vécues avec ses petits-enfants offrent un point de vue synchronique sur l'événement historique traité.

Enfin, la réception du film entier permet l'approche diachronique de l'histoire du Pays basque et de soulever des enjeux de mémoire.

Récit

Une fresque historique revisitée par l'univers du conte

Dans le récit de *Lur eta Amets* s'entremêlent l'imaginaire du conte, le voyage dans le temps et le récit initiatique.

- Un long-métrage d'animation historique?

Pour quelle raison Andere raconte-t-elle et donne-t-elle à voir à ses petits-enfants des passages de l'histoire du Pays basque peu ou pas connus, toujours placés sous le signe de l'oppression, de la guerre ou de l'injustice? Selon Paul Ricœur : « Nous racontons des histoires parce que finalement les vies humaines ont besoin et méritent d'être racontées. Cette remarque prend toute sa force quand nous évoquons la nécessité de sauver l'histoire des vaincus et des perdants. Toute l'histoire de la souffrance crie vengeance et appelle récit. »⁶ En un sens, on pourrait dire avec lui que, par le récit d'animation, *Lur eta Amets* tâche de sauver « l'histoire non encore racontée »⁷ du Pays basque.

Reste à savoir comment agit la « Fabrique du passé »⁸ dans *Lur eta Amets*. Il faut évidemment tenir compte du fait que nous sommes face à une fictionnalisation de faits historiques et non face à un document d'archive. Il est donc nécessaire de mesurer la complexité de la matrice narrative proposée et d'en analyser les motifs qui viennent étayer la construction d'une mémoire collective. Tout bien considéré, les huit thématiques contenues dans *Lur eta Amets* (le Néolithique, la romanisation, la bataille de Roncevaux, les procès pour sorcellerie, les guerres carlistes, les luttes syndicales des femmes, la naissance des Ikastola, le phénomène des Gaztetxe) sont loin d'être absentes des travaux de recherche menés par les historiens. Pour sa part, le roman historique est un genre prisé de la littérature basque dès les années 1950. Enfin, les quatre premiers tomes de la collection de B.D Gabai. *Gure herriaren historia. (Gabai. L'histoire de notre peuple)* publiés en 1988 traitaient déjà exactement les mêmes périodes et angles historiques.

Aussi, plutôt qu'un film historique d'animation, *Lur eta Amets* pourrait être qualifié de « prétexte » ou de « coloration », selon le critique de cinéma et historien Pierre Sorlin qui envisage « deux formes d'utilisation des données historiques : le film à prétexte historique redit ce qui est déjà su; le film à coloration historique fait l'économie de ce que connaît le spectateur ».⁹

⁶ RICŒUR Paul. *Temps et récit 1*. Paris, Éd. du Seuil, 1983, p. 115.

⁷ Idem.

⁸ Jean-Yves Boursier, *La fabrique du Passé*, Editions Ovidia, 2010.

⁹ SORLIN Pierre. « Clio à l'écran, ou l'historien dans le noir », in. *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, tome 21 n°2, avril-juin 1974. p. 255.



- L'imaginaire du conte

Les événements historiques auxquels font face Lur et Amets à travers ce voyage dans le temps sont avant tout une série d'épreuves qui vont les extraire de leurs chamailleries quotidiennes pour accéder à une nouvelle maturité.

Ce voyage initiatique leur permettra d'entrevoir une nouvelle vision du monde, la complexité des rapports humains et des faits historiques qui constituent les sociétés.

Il leur permettra également de construire leur identité : Lur se découvrira un goût pour le risque et se mettra régulièrement à l'épreuve. Amets apprendra à se construire sans forcément suivre les codes dictés par la société pour les garçons : il préférera par exemple peindre les murs de la grotte plutôt que d'aller à la chasse avec les hommes de la tribu préhistorique.

Le long-métrage reprend ainsi des conventions du conte. Tout d'abord la figure de la grand-mère, habitant seule dans une grande maison entourée d'arbres, qui souhaite transmettre l'histoire de leurs ancêtres à ses petits-enfants. Au coin du feu, elle commence à leur raconter le souvenir des femmes et hommes qui les ont précédés. En les faisant voyager à travers le temps, elle va les initier au passé du peuple basque. La figure du chat ensuite : un chat noir qui parle et que la grand-mère comprend. Cette faculté surnaturelle ainsi que le pouvoir d'emmener les enfants à voyager à travers le temps amène le spectateur à penser que la grand-mère a des pouvoirs magiques. Ceci se confirme lorsque, propulsés dans le Moyen Âge, les enfants observent leur grand-mère avoir une vision lors de la pleine lune. Andere leur révèle alors que les savoirs sacrés détenus par les femmes du village, transmis de génération en génération, sont en danger. La grand-mère, à la fois initiatrice bienveillante et détentrice de pouvoirs surnaturels, incarne un vrai personnage de conte dans *Lur eta Amets*.

« Nous racontons des histoires parce que finalement les vies humaines ont besoin et méritent d'être racontées. Cette remarque prend toute sa force quand nous évoquons la nécessité de sauver l'histoire des vaincus et des perdants. Toute l'histoire de la souffrance crie vengeance et appelle récit. »

Paul Ricœur



● Mythologie basque

Outre la narration de certains faits historiques, quelques éléments liés à des légendes et à la mythologie basque apparaissent dans le film.

Tout d'abord, nous retrouvons la légende du pont de Licq, construit en une seule nuit par les laminak. De sexe féminin ou masculin, ces créatures vivant au bord des sources et des ruisseaux redoutent les humains. S'ils peuvent prendre des apparences diverses en fonction des légendes, les femmes laminak sont reconnaissables dans le film à leurs pieds palmés et à l'utilisation d'un peigne doré. Lur et Amets, prisonniers des romains et contraints à des travaux forcés, vont être sauvés par les laminak qui vont construire un pont en une seule nuit.

Nous retrouvons enfin la figure de la sorcière, non seulement en tant que personnage historique persécuté, mais également reliée à un imaginaire et des légendes locales. À l'aube du 17^e siècle, une chasse aux sorcières s'est abattue sur des populations

uniquement bascophones au Pays basque de France et d'Espagne simultanément.

Dans le film, la grand-mère Andere réfute la pratique d'une sorcellerie démoniaque, elle met en avant un savoir-faire et des pratiques de guérison mi-magiques, mi-herboristes.

Néanmoins, le film met en avant des motifs et des figures liés à un imaginaire associé aux sorcières basques. Alors que les sorcières ont réussi à piéger les inquisiteurs, elles vont fêter cette victoire en faisant un akelarre. En euskara, akelarre (de akere : « bouc » et larre : « lande »), est le terme qui désigne l'endroit où les sorcières se réunissent et célèbrent leurs rituels. Les légendes racontent que les sorcières y dansaient nues autour d'un bouc. On retrouve cette représentation dans le tableau *El aquelarre* (*Le Sabbat des sorcières*, 1798) de Goya.

Dans *Lur eta Amets*, l'akelarre met en scène des sorcières qui dansent nues, sans le bouc, mais nous retrouvons cet animal sur la porte d'entrée de l'amie d'Andere.

Focus

Le cinéma d'animation en langue basque

● Berasategi et les pionniers

Le cinéma d'animation à vocation commerciale prend forme dans les années 1970 dans la Communauté autonome basque et Juanba Berasategi en est l'un des précurseurs. Les pionniers de l'animation « n'avaient pratiquement aucune préparation, ni connaissances, ni matériel approprié »¹⁰, mais une volonté farouche de travailler en faveur de la culture basque. Des écrivains rejoignent l'animation en guise de scénaristes, Koldo Izagirre, le tout premier, puis Harkaitz Cano, Unai Iturriaga, Unai Elorriaga, Uxue Alberdi ou encore Toti Martinez de Lezea. L'animation commence par la récupération du patrimoine oral basque – les contes traditionnels dans *Kalabaza tripontzia* (1985), les bertsolari ou personnages charismatiques dans *Lazkao Txiki* (1997) ou *Fernando Amezketarra* (1994) –, s'empare du patrimoine universel *Ahmed*, *Alhambra printzea* (1997) et continue par des histoires d'auteurs telles que les longs-métrages futuristes *Megasonikoak* (1997) ou *Betizu* (2003).

Puis, l'industrie de l'animation basque, suivant l'évolution technique de son époque, passe à la numérisation des processus techniques à la fin des années 1990. La maison de production Baleuko lance *Megasonikoak*, le premier long-métrage européen d'animation produit entièrement par ordinateur en 1997, dirigé par Javier González de la Fuente et José Martínez Montero. Suivra en 2012 *Blackie & Kanuto* de Francis Nielsen qui réalise l'exploit du premier long-métrage d'animation tourné et sorti en trois dimensions stéréoscopiques en Europe.

● Juanba Berasategi, un autodidacte précurseur

Juan Bautista Berasategi, fondateur et responsable de la maison de production cinématographique Lotura Films, naît dans le quartier Saint-Jean de Pasajes, près de Saint-Sébastien, en 1951.

Il commence sa carrière en 1977 avec le court-métrage d'animation *Ekialdeko izarra* (*L'Étoile de l'est*), suivi de *Fernando Amezketarra* en 1979. En 1983, il participe à la collection de 21 courts-métrages *Ikuska*, dirigée par Antxon Ezeiza, souvent considérée comme la première pierre du développement d'une industrie cinématographique d'animation basque. Il réalisera pour la collection un court-métrage documentaire *Euskara galdutako Nafarroa* sur la disparition de la langue basque en Navarre. Il réalise la même année le court-métrage

Kukubiltxo. En 1985, il dirige le premier long-métrage d'animation en langue basque *Kalabaza tripontzia* (*La Calebasse ventrue*) pour lequel il reçoit la Mention d'Honneur du XXIII^e Festival de Cinéma de Saint-Sébastien.

En 2015, la critique de cinéma Uxue Arzelus l'exprimait ainsi : « *Kalabaza Tripontzia* me semble être un film qui a bien vieilli. Bien entendu, au vu de la technique d'animation utilisée, on sent que le temps a passé, le contraire serait étonnant. Les dessins s'animent d'une façon maladroite et le mouvement des lèvres ne coïncide pas avec le discours des personnages, mais c'est justement en cela que consiste son charme. Le charme des mouvements créés un à un par un dessinateur. Quant à la narration et l'histoire, elles pourraient bien représenter celles d'un film produit aujourd'hui.¹¹ »

Illustrateur passionné, fort de la réponse favorable à son travail de la critique professionnelle, Juanba Berasategi poursuit résolument son labeur de création dans le cinéma d'animation. Il est réalisateur et monteur de plusieurs longs-métrages en langue basque *Ipar haizearen erroka / Balearenak* (1991), *Karramarro Uhartea* (1998), *Ahmed*, *Alhambra printzea*, (1997), *Alhambra giltza* (2002) ou encore *Barriola*, *San Adriango azeria* (2008) et les séries de dessins animés portant sur les bertsolari populaires *Fernando Amezketarra*, *Lazkao Txiki* et *Txirrita*.

En 1992, Juanba Berasategi crée Lotura films et s'engage pour la professionnalisation du cinéma d'animation en langue basque et la défense des droits d'auteur. Avec Berasategi, Lotura Films parie sur la coproduction avec la télévision basque EITB ainsi qu'avec différentes chaînes de télévision des Communautés autonomes espagnoles et choisit de diffuser ses longs-métrages d'animation en version espagnole également.

« *Kalabaza Tripontzia* me semble être un film qui a bien vieilli. Bien entendu, au vu de la technique d'animation utilisée, on sent que le temps a passé, le contraire serait étonnant. Les dessins s'animent d'une façon maladroite et le mouvement des lèvres ne coïncide pas avec le discours des personnages, mais c'est justement en cela que consiste son charme. Le charme des mouvements créés un à un par un dessinateur. Quant à la narration et l'histoire, elles pourraient bien représenter celles d'un film produit aujourd'hui. »

10 VICARIO, Begoña. In. *Cinéma basque, trois générations de cinéastes*. Dir. : Joxean Fernandez. Éd. Arteaz-Pimientos, 2019, p. 197.

11 www.zinea.eus/2015/03/25/uxue-arzelus-kalabaza-tripontzia/

Uxue Arzelus

● Des auteurs récompensés

Parallèlement à l'animation commerciale, l'animation d'auteur est très prolifique en Pays basque, favorisée par la technique numérique et le soutien institutionnel. Ainsi, le programme « Kimuak », porté par le Département de Culture du Gouvernement basque au travers de l'Institut Etxepare, et qui compte sur le soutien de la cinémathèque basque, élabore annuellement un catalogue de courts-métrages, avec l'objectif de diffuser cette production à l'international.

Le nombre d'auteurs basques présents et récompensés dans divers festivals d'animation augmente. Depuis l'instauration en 1995 du Prix Goya à l'animation cinématographique, 28 films basques ont été candidats ou finalistes. Parmi les cinq longs-métrages d'animation basques récompensés, Maïte Ruiz de Austri, seule femme en 2019 à réaliser des longs-métrages d'animation, a reçu deux prix. Enfin, après plusieurs récompenses internationales, les productions basques ont gagné les États-Unis. Enrique García a été présélectionné aux Oscars du meilleur court-métrage en 2006 pour *Perpetuum mobile* réalisé avec Raquel Ajofrín et en 2009 pour *Daisy Cutter*, réalisé avec Rubén Salazar. En 2010, c'est au tour de Pedro Rivero et Alberto Vázquez avec *Birdboy*.

● Les séries télévisées

Aujourd'hui, la production de séries télévisées est un débouché important de l'industrie de l'animation basque. Initialement épaulées par EITB, les maisons de production du Pays basque ont ouvert leur marché de distribution à l'échelle européenne. C'est le cas de la productrice Miriam Ballesteros, responsable de Imira Producciones. La série *Lola & Virginia* est le fruit de sa collaboration avec Euskal Telebista, la télévision publique catalane, RTVE et France 3. *Lola & Virginia* est diffusée sur France 3 et Nickelodeon France, et reste inédite dans les autres pays francophones.

Parallèlement à l'animation commerciale, l'animation d'auteur est très prolifique en Pays basque, favorisée par la technique numérique et le soutien institutionnel.

● Pistes de travail :

À la découverte d'un ancêtre du film d'animation, le zootrope

Tout comme le cinéma, le cinéma d'animation est une illusion d'optique qui crée une impression de mouvement. Des images fixes, presque identiques, se succèdent plus ou moins vite et notre cerveau interprète ce défilé comme un mouvement continu.

Pour que les élèves prennent bien conscience de cette capacité du cinéma à animer des images fixes, pourquoi ne pas leur faire réaliser un des jouets optiques qui ont précédé l'invention du 7^e art ?

Toutes sortes de techniques existent pour créer une suite d'images, le zootrope en est une. Cette invention est attribuée à l'Anglais William George Horner (1833) à Londres et à l'Autrichien Stampfer à Vienne (1834). Il s'agit d'un tambour rotatif dont les parois sont percées de fentes régulières. Tout autour des parois intérieures sont disposées autant d'images qu'il y a de fentes. La base inférieure du tambour étant fixée sur un axe, il peut tourner. On perçoit en boucle les mouvements des séquences animées en les regardant à travers les fentes pendant la rotation. Les premières animations développées avec cet appareil mettaient en scène des animaux, d'où le nom de zootrope.



Vous trouverez sur le site de l'UPOPI (Université populaire des images) un document complet pour mener un atelier de fabrication de zootrope.

↳ upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-3-le-zootrope

Découpage narratif

- | | | |
|---|--|--|
| <p>1 00:00 – 00:03:08
Les parents de Lur et Amets partent en week-end pour un mariage. Aussi, ils confient leurs jumeaux à Andere, la grand-mère.</p> <p>2 00:03:09 – 00:03:43
Andere provoque une coupure de courant pour que ses petits-enfants cessent de jouer à l'ordinateur et viennent dîner.</p> <p>3 00:03:44 – 00:04:30
Le soir, auprès du feu, Andere propose à ses petits-enfants de revenir sur les pas de leurs ancêtres en voyageant à travers le temps.</p> <p>4 00:04:31 – 00:14:30
Première étape du voyage : retour à l'époque préhistorique. Le chef de clan oblige les jeunes garçons à venir chasser. Lur propose de prendre la place d'Amets et s'impose dans le groupe pour aller chasser grâce à son invention, l'arc, et son adresse.</p> <p>5 00:14:31 – 00:15:53
Retour à l'époque contemporaine : les enfants, enchantés de ce premier voyage dans le temps, en redemandent. Ils suivent alors à l'extérieur Baltaxar pour une nouvelle aventure.</p> <p>6 00:15:54 – 00:19:33
Lur et Amets sont propulsés à l'époque de l'occupation romaine. Ils sont faits prisonniers par deux soldats romains sur lesquels ils ont lancé des pierres. Ils sont enrôlés de force dans la construction d'un pont.</p> <p>7 00:19:34 – 00:25:24
Andere fait appel à des laminak pour construire le pont pendant la nuit. Elle libère entre-temps les deux enfants.</p> <p>8 00:25:25 – 00:35:06
Nouveau saut dans le temps : Lur et Amets atterrissent à l'époque du haut Moyen Âge. Ils assistent impuissants à l'invasion des troupes de Charlemagne. Prise de la Navarre.</p> | <p>9 00:35:07 – 00:36:15
Retour à l'époque contemporaine : Lur, Amets et leur grand-mère cueillent des champignons dans la forêt. Andere évoque la tradition de la sorcellerie chez leurs ancêtres.</p> <p>10 00:36:16 – 00:38:20
Nouveau retour en arrière : Lur et Amets vivent à présent à l'époque du bas Moyen Âge. Andere et son amie racontent les pratiques et les savoirs des sorcières de la famille et du village de Zugarramurdi, des connaissances que le clergé condamne. Elles sont donc en danger.</p> <p>11 00:38:21 – 00:45:24
Quatre membres de l'Inquisition font leur entrée à Zugarramurdi et tombent dans le piège tendu par les enfants qui entraînent les quatre hommes dans une grotte.</p> <p>12 00:45:25 – 00:46:46
Retour à l'époque contemporaine : Lur et Amets se disputent et Andere en profite pour leur raconter l'une des guerres carlistes qui a divisé le Pays basque dans la première moitié du 19^e siècle, une guerre opposant libéraux et carlistes, partisans de Don Carlos, prétendants au trône d'Espagne.</p> <p>13 00:45:56 – 00:56:34
Nouveau saut en arrière et nouvelle aventure pour les jumeaux projetés à l'époque de la guerre fratricide. Lur et Amets sont faits prisonniers : Lur par les carlistes et Amets par les libéraux.</p> <p>14 00:56:35 – 00:57:06
Les enfants trouvent du réconfort auprès de leur grand-mère, chez elle.</p> <p>15 00:57:07 – 1:04:16
Saut dans le temps : la petite famille se retrouve à l'époque du fort développement industriel de la fin du 19^e siècle. Andere travaille pour une usine de cigarettes. Lur et Amets assistent à une rébellion des ouvrières qui demandent de meilleures conditions de travail.</p> | <p>16 1:04:17 – 1:15:05
Nouveau bond dans le temps : la famille vit au Pays basque français, exilée suite à la dictature de Franco. Mais la grand-mère décide de traverser la frontière et de se rendre à Saint-Sébastien afin de fonder une ikastola clandestine.</p> <p>17 1:15:06 – 1:16:45
Nouveau bond dans le temps. La famille assiste à la transition démocratique, une période pendant laquelle de nouvelles difficultés apparaissent : une crise économique, ou encore la persistance de formes d'autorité policière et militaire. Félix, autre membre de la famille, a bien l'intention de profiter de sa jeunesse et de revendiquer ses idées libertaires.</p> <p>18 1:16:46 – 1:18:02
Au cours de la nuit, Félix, Lur et Amets sont arrêtés par la police après avoir inscrit sur les murs « Non au service militaire ».</p> <p>19 1:18:03 – 1:18:57
Le groupe est jeté en prison et se trouve pris au piège par la montée des eaux : une inondation ravage la ville d'Elgoibar (1983). Baltaxar libère le groupe de sa cellule.</p> <p>20 1:18:58 – 1:23:40
L'inondation continue de mettre sens dessus dessous la ville. Puis le calme revient. Lur et Amets tombent sur un instrument de musique et deux membres du groupe de rock Hertzainak. La salle de concert est remise en état et Andere donne l'autorisation à ses petits-enfants de sortir pour assister au concert des Hertzainak.</p> <p>21 1:23:41 – 1:24:31
Retour à l'époque actuelle : les parents de Lur et Amets reviennent du mariage. Les enfants embrassent leur grand-mère avant de partir.</p> <p>22 1:24:32 – 1:26:24
Les enfants résument leur week-end sur le chemin du retour et réclament à nouveau la musique rock de l'époque de leurs parents.</p> |
|---|--|--|

Analyse d'une séquence

« Franco à la pêche »

Séquence n°37 [1:07:39 – 1:08:19]



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

● Enjeux et situation de la séquence au sein du film

La séquence s'inscrit dans la période de la dictature franquiste (1939-1975). Elle intervient dans le dernier tiers du film et précède la séquence racontant la création d'une ikastola par Andere à Saint-Sébastien. L'extrait raconte les vacances de Franco. Ce dernier pratique tant bien que mal la pêche dans la baie de Saint-Sébastien.

L'intérêt de la séquence réside dans la filiation qu'elle établit avec le langage de la bande dessinée et sa veine caricaturiste. C'est à partir de cela qu'elle puise la critique formulée à l'encontre du régime franquiste et de sa vision nationaliste de l'Espagne qui s'est faite au détriment des diversités culturelles et linguistiques. Franco mène de fait, dès ses premières années au pouvoir, une politique répressive à l'encontre de ces diversités que la 2nde République (1931-1939) avait reconnues.

La séquence se compose de deux parties. La première se centre sur l'activité du dictateur, alors que la seconde montre l'arrivée d'Andere et ses petits-enfants dans la ville de Saint-Sébastien. Il convient de rappeler que cette ville frontalière était historiquement le lieu de villégiature des membres de la famille royale, de l'aristocratie et de la bourgeoisie conservatrice espagnole au tournant du 19^e siècle. Franco y possédait une résidence de vacances : El Palacio de Aiete. Mais, Saint-Sébastien, c'est aussi le lieu où sont signés les accords de la fin de la monarchie en 1930 avant l'avènement de la 2nde République. Aussi, le choix du lieu pour cette séquence est symbolique et ne manque pas d'alimenter en creux la critique envers le régime franquiste et ses appuis parmi la société civile.

● Une séquence aux airs de *cartoon*

La première partie de la séquence s'ouvre sur un grand plan général [1]. Ce type de plan permet de situer clairement l'action dans l'espace : la baie de Saint-Sébastien. Puis, grâce à un mouvement de travelling avant, le cadre se resserre progressivement autour du personnage de Franco alors en train de pêcher sur le ponton de son luxueux yacht [2]. Il est entouré et assisté par deux gardes du corps. Aussi bien les éléments sonores que visuels convergent vers la construction caricaturale du général Franco, en jouant sur le contraste et l'exagération. Tout est organisé pour tourner en ridicule le personnage. Les corps des gardes du corps sont surdimensionnés par rapport à la taille de Franco. Il en va de même avec la taille du thon qui est hameçonné volontairement par un plongeur afin que la pêche soit un succès et que le dictateur ne soit pas vexé [3]. Quant à la taille du yacht, elle ne manque pas de rappeler les désirs de grandeur du dictateur et de la richesse accumulée aux dépens du peuple. Enfin, le plan en contre-plongée sur Franco ne le grandit pas. Au contraire, sa petite taille et sa faiblesse physique sont mises en avant [4].

Le bruitage qui accompagne la difficile remontée du poisson par le dictateur accentue la tournure ridicule que prend la partie de pêche. Ses gardes du corps sont obligés de le retenir physiquement pour ne pas qu'il tombe à l'eau [5]. Ce bruitage rappelle le travail sonore des cartoons. Une musique martiale au tempo lent avait d'ailleurs ouvert la séquence, vite interrompue par le son dissonant d'une trompette qui évoque une dictature militaire décadente. Ce son est simultané au plan moyen en contre-plongée sur le dictateur.

Enfin, les trois hommes portent des lunettes noires. Or c'est par le regard que passent les émotions – le regard étant « le reflet de l'âme » selon un vieil adage. Sans yeux visibles, les trois hommes sont très volontairement dénués d'humanité. Le port des lunettes noires, ainsi que le signe fasciste effectué par Franco devant « sa » prise sont des éléments froids rappelant la cruauté du régime [6]. Ce sont bien les faiblesses, notamment physiques, du dirigeant qui sont mises en avant ici. Franco, petit de taille, était connu et moqué pour sa voix fluette, voire féminine, une caractéristique à l'opposé de la nature autoritaire et patriarcale du régime. D'ailleurs, l'attitude que prend Franco devant l'objectif, puis le signe de victoire qu'il fait à l'occasion de la photo de presse insiste sur cet aspect efféminé du personnage [7]. Enfin, la couleur en noir et blanc de la photo enferme le général dans une image figée et insiste sur une dictature moribonde.

● Rupture avec l'ordre franquiste

Cette photo sert de support au raccord dans l'axe qui permet la transition vers la seconde partie de la séquence : un homme assis sur un banc du centre-ville de Saint-Sébastien lit le journal *La voz de España*, journal appartenant à l'appareil de propagande du régime et publié à Saint-Sébastien, de 1936 à 1980.

La première page conte les exploits du dictateur [8]. Ce passage rappelle le culte de la personnalité de Franco que le régime a cultivé pendant près de 40 ans. Finalement, la dimension caricaturiste et critique que renferme la séquence encadre et engloutit cette presse complaisante. Le gros plan sur le lecteur passionné laisse la place à un plan moyen [9] : on aperçoit derrière le personnage la chapellerie historique de Saint-Sébastien, la « casa Ponsol ». Elle avait été créée par Bernardo Ponsol d'origine française dans la première partie du 19^e siècle. Ce décor rappelle les origines bourgeoises de la ville.

Le plan moyen permet d'apprécier le calme alentour : des passants circulent paisiblement dans les rues quadrillées typiques de la capitale du Guipuscoa. Puis, tout à coup, surgit dans le champ la voiture d'Andere. Elle surprend un passant qui doit s'écarter et obstrue le fond de l'image où l'on apercevait auparavant le lecteur de *La voz de España* et la boutique de chapeaux [10]. La mise en scène de l'arrivée d'Andere dans la ville sonne comme un élément perturbateur qui rompt avec l'ordre franquiste. Cela annonce la résistance culturelle et politique que le personnage met en place à la séquence suivante.



Mise en scène

- Adapter la série de contes *Lur eta Amets Euskal Herriaren historia* à l'écran.

Le film d'animation *Lur eta Amets* est l'adaptation des livres, *Lur eta Amets, Euskal Herriaren historia*, écrits notamment par Uxue Alberdi et Unai Elorriaga. Les contes étant indépendants les uns des autres, à l'heure de l'écriture du film, il était nécessaire :

- De mettre en place un fil conducteur qui structure le récit et rende plausible ce voyage dans la mémoire ;
- D'utiliser le langage cinématographique pour signifier les changements d'époques et créer du lien entre une période historique et une autre.

Les premières minutes du film exposent l'espace et le temps de ce qui constitue le fil conducteur : Lur et Amets passent le week-end chez leur grand-mère, leur « Amonamatxi », pendant que leurs parents se rendent à un mariage. Cette dernière, à travers ses récits, leur fait littéralement vivre des aventures beaucoup plus excitantes que celles de leurs jeux vidéos. Les quatre personnages – Lur, Amets, Amonamatxi et Baltaxar – reviennent à trois reprises dans cet espace-temps. Ces va-et-vient remplissent plusieurs fonctions :

- Montrer les réactions de Lur et Amets aux histoires ;
- Mettre en perspective ce qui vient d'être montré, comme dans la séquence qui suit la chasse aux sorcières où Amonamatxi répond à Amets : « Moi aussi j'aurais préféré que ça finisse comme ça, mais le vent ne soufflait vraiment pas dans le bon sens... » ;
- Tisser des ponts entre la réalité et la fiction : le sac de pierres amené par Baltaxar dans l'époque romaine ; la scène où Amonamatxi dit à Lur et Amets sous le pont romain : « Vous étiez prévenus que les aventures ne se terminent pas toujours bien » ; ou encore la dispute entre les enfants qui fait écho à l'épisode de la guerre carliste, lorsque le duo de méchants réapparaît à la fin du film et est pris en stop par les parents de Lur et Amets.

En plus de ces allers-retours spatio-temporels, le recours à certaines conventions du langage cinématographique rend perceptible les changements de périodes historiques. On peut ainsi identifier : le zoom in, le fondu enchaîné, l'utilisation d'un élément dans la scène pour cacher le décor et ouvrir sur un nouvel espace, le champ / contre-champ, ou encore les raccords dans le mouvement.

Il est important de souligner que les personnages de Lur, Amets, Amonamatxi et Baltaxar ne sont pas les seuls à voyager dans le temps. Les personnages secondaires, répartis en « gentils » et « méchants », font également partie de l'aventure. Ainsi, le duo de méchants est-il tour à tour composé de soldats romains, soldats de Charlemagne, membres de l'Inquisition, soldat carliste et soldat libéral, agents de la garde civile (*guardia civil* en espagnol), agents de la police municipale ; le chef de la tribu est le leader de la résistance à l'époque de Charlemagne ; Charlemagne prend les traits de l'inquisiteur à Zugarramurdi ou du propriétaire de la fabrique à Bilbao.

Cette approche narrative offre de la cohérence au film et évite de tomber dans une logique télévisuelle avec une succession d'épisodes historiques superposés les uns aux autres juxtaposés.



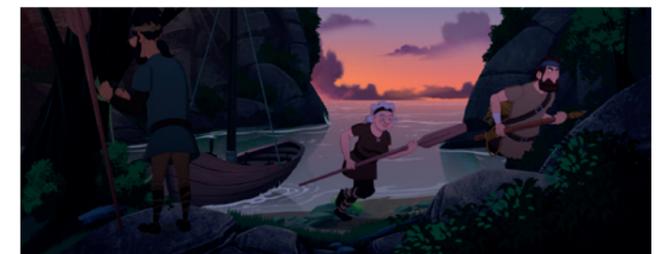
- Un voyage dans le temps où transparaissent des questions de société contemporaines

En plus de raconter l'autre face de certains épisodes de l'histoire du Pays basque, le film rompt avec certaines représentations stéréotypées, en commençant par les personnages principaux. Lur et Amets ne s'ajustent pas aux traditionnels stéréotypes de genre **féminin-délicate-douce-rêveuse** / **masculin-fort-courageux-aventurier**. Tout au long du film, Lur est audacieuse, sportive et assoiffée d'aventure ; Amets, quant à lui, est d'un tempérament rêveur, créatif et d'une grande sensibilité. Si la grand-mère Amonamatxi les encourage à suivre leurs aspirations et à s'accepter tels qu'ils sont, la rencontre avec des personnages machistes les ramène inévitablement à leur condition de fille et de garçon et aux attentes que cela génère dans la société :

- Dans la cave, Trumoi, le chef de la tribu, ne demande pas son avis à Amets et lui indique qu'il devra les accompagner à la chasse. Quand Amets répond par la négative, tous les présents se moquent et indirectement n'approuvent pas son choix de vouloir dessiner.
- Pendant la bataille de Roncevaux, Gartztea Aritza prépare les hommes au combat et demande à Amonamatxi de prendre en charge l'approvisionnement des troupes. Ici encore, Lur ne peut s'empêcher d'exprimer son souhait de combattre auprès des autres.
- Alors que Lur et Amets sont séparés à cause de la guerre qui oppose les carlistes aux libéraux, Amets tente de s'échapper, mais est rattrapé par un soldat qui l'amène boire du vin pour se réchauffer. Lur quant à elle se retrouve en difficulté dans le camp carliste : un des soldats lui met une main aux fesses.
- Dans la fabrique de tabac, Don Policarpo se permet de lâcher « La femme doit faire son travail chez elle et à l'usine. Au travail! » et renvoie Amonamatxi sans motif valable.

Cependant, le film répond à ces épisodes avec un message positif : grâce à ses outils, Lur peut participer à la chasse au rhinocéros et ainsi démontrer qu'elle est aussi capable que les hommes ; les femmes sont présentes aux côtés des hommes qui combattent l'armée de Charlemagne ; Lur pousse le soldat qui lui a manqué de respect et est soutenue dans son acte par un autre membre de la troupe ; toutes les femmes de la fabrique de tabac se solidarisent avec Amonamatxi et menacent Don Policarpo de faire grève, s'il la congédie.

D'autre part, à plusieurs reprises le film choisit de montrer des scènes qui aident à questionner la place de la femme dans la société : dans la grotte, une femme donne le sein à son bébé ; à l'époque de Charlemagne, une femme lève des pierres. Il normalise la relation amoureuse entre Amonamatxi et Graxiana. Il récupère la figure de la sorcière / guérisseuse et dénonce les conditions de travail des femmes qui « [travaillent] plus vite que les hommes et [touchent] moins ».



● Le revers de l'histoire, un récit ponctué d'humour, et avec différents niveaux de lecture

Sur fond d'aventure, le film *Lur eta Amets* a une visée didactique et son principal objectif est de proposer une lecture alternative de certains épisodes de l'histoire du Pays basque. Un des recours récurrent pour mettre en perspective le discours officiel est l'humour. Que ce soit à l'époque romaine, au Moyen Âge, à l'ère industrielle, ou pendant la dictature franquiste, les forces dominantes sont ridiculisées : les romains prennent la poudre d'escampette et s'expriment dans un basque approximatif ; l'épisode si légendaire de Roland sonnait l'olifant pour prévenir Charlemagne perd de son héroïsme et ne correspond pas à l'imaginaire collectif qui s'est construit autour de *La Chanson de Roland* ; Don Policarpo termine recouvert de feuilles de tabac comme dans un *cartoon* ou un épisode des Dalton ; le dictateur Franco est présenté comme un personnage de faible stature et incapable de pêcher un poisson seul (voir l'analyse de séquence) et les agents de la garde civile, quant à eux, sont dépeints comme stupides et se prennent une châtaigne (littéralement). Il est à souligner que dans les exemples décrits, le rire repose principalement sur le comique de situation et de geste ; il est donc facilement perceptible par un public jeune.

Un autre élément qui contribue à ponctuer le récit d'humour est le personnage de Baltaxar. Ce chat parle ne manque pas une occasion de perturber les événements ou de mettre en difficulté les protagonistes par ses idées : dans la bataille de Roncevaux, il poursuit un agneau et se retrouve nez à nez avec un bélier, ce qui oblige les Basques à lancer l'assaut ; plus d'une fois, Amonamatxi doit faire preuve d'esprit pour couvrir ses conversations avec Baltaxar ; incompris par les humains, il peut se permettre des moqueries et critiquer sans censure.

Grâce à ce recours à l'humour, le film *Lur eta Amets* permet de raconter l'autre face du récit dominant, tout en prenant certaines libertés quant à l'exactitude de certains événements. Les nombreuses références culturelles dans la bande sonore, dans l'image ou dans les répliques, offrent différents niveaux de lecture et alimentent l'imaginaire collectif. Ainsi, le spectateur, dans sa diversité, sera capable de reconnaître les laminak de la légende du pont de Licq, Eneko Aritza (premier roi de Pampelune), le bouc de l'akelarre, les ouvrières de la fabrique de tabac de Santutxu, à Bilbao, la chanson *Ara non diran* d'Iparragirre écrite à son retour d'exil, la naissance des gaztetxe, ou encore les luttes anti-nucléaires.



Il est à souligner que dans les exemples décrits, le rire repose principalement sur le comique de situation et de geste et est donc facilement perceptible par un public jeune.



● Les pieds sur terre et la tête dans les nuages

Lur et Amets appellent « Amonamatxi » leur grand-mère Andere. Ce nom est la conjonction des synonymes « Amona » et « Amatxi ». On peut penser que les écrivains ont sciemment fait le choix de ce prénom-valise, afin de réunir les spectateurs bascophones qui utilisent ces deux termes différents pour se référer à la figure de la grand-mère. Dans la symbolique des prénoms, observons que le Lur signifie « Terre » et avec son caractère bien trempé, Lur incarne le personnage d'une fillette déterminée, qui n'a pas froid aux yeux. Amets – son frère jumeau – est davantage porté à l'introspection ou à la rêverie. C'est d'ailleurs le sens de son prénom, que l'on traduit par « rêve ».

Dans la dernière partie du long-métrage, Amets devient barde, comme le poète et chanteur romantique Jose Mari Iparragirre (1820-1881) dont il chante *Ara nun diran*. A noter que l'on attribue la mélodie *Ara nun diran* au chansonnier révolutionnaire lyonnais Pierre Dupont (1821-1870). *Ara nun diran* était pour Iparragirre la chanson du retour au pays après son exil en Argentine. Dans *Lur eta Amets* elle marque le moment où Amets, Lur, Andere et Baltaxar quittent le village frontalier de Sare (Labourd), pour se rendre à Donostia (Saint-Sébastien, Guipuscoa) où les qualités d'Andere sont requises en tant qu'enseignante de basque dans une Ikastola clandestine. On apprend alors qu'Andere se trouvait à Sare, réfugiée après la guerre civile espagnole. La bande sonore du film entame alors un parcours dans le répertoire populaire de la chanson basque. On entend les mélodies extradiégétiques Donostiako hiru damatxo ou bien *Artillero dale fuego* qui sont typiques de Saint-Sébastien. Par moments, la bande sonore devient intradiégétique, avec l'apparition des personnages de

txikitero (groupes d'amis se rendant quotidiennement de bar en bar, dans leur quartier, à l'heure de l'apéritif) qui entonnent guillerets *Hau dek umorea* et *Artillero dale fuego*. Il en va de même, lorsque les enfants apprennent l'hymne *Ikusi mendizaleak*. Puis, par le jeu des images de la pluie sur les toits et de l'eau qui fait gonfler la rivière, la narration passe de la fin du franquisme à l'année 1983. Félix, le cousin de Lur et Amets se rend au Gaztetxe – un squat – écouter le concert du groupe Hertzainak. Les enfants voudraient l'y accompagner mais Andere leur interdit de le faire, au motif qu'ils sont trop jeunes. Alors Lur répond « *Gazte gara gazte eta ez gara konforme* » (*Nous sommes jeunes et nous ne sommes pas d'accord*), ce qui n'est autre que le refrain d'une chanson rendue populaire par Lourdes Iriondo en 1968. Puis, emporté par le flot des inondations, Baltaxar fredonne *Itsasontzi baten*, chanson popularisée par l'accordéoniste aveugle Kaxiano qui parle d'un bateau qui part en mer, vers une destination inconnue. Enfin, après la musique intradiégétique, ce sont les musiciens qui deviennent protagonistes de l'histoire. Le compositeur, accordéoniste et chanteur du groupe rock Hertzainak Josu Zabala apparaît, emporté par la vague d'eau et de boue, suivi bientôt du chanteur principal Gari. Enfin, dans le Gaztetxe rafraîchi après l'inondation, Félix, Lur, Amets, Andere, Baltaxar et tous les fans du groupe Hertzainak dansent un pogo endiablé sur la chanson *Nola aldatzen diren gauzak* et c'est sautant dans tous les sens sur le parquet auprès du feu, chez Andere, que les parents de Lur et Amets retrouvent leurs enfants.



En guise de prolongement

● De la tradition orale à l'imaginaire contemporain

Une partie importante de la création culturelle basque moderne trouve sa source dans le fond oral, transmis par des conteurs populaires dès la fin du 19^e siècle et retranscrit par des ethnologues et chercheurs français, anglais ou basques. Jean-François Cerquand, auteur des *Légendes et récits populaires du Pays basque* (1876), le prêtre anglican installé à Sare (Labourd) Wentworth Webster et le linguiste Julien Vinson en auront été les impulsurs, suivis des basques Resurrección María de Azcue, Arturo Campión et Jose Migel Barandiaran.

Le premier long-métrage d'animation basque *Kalabaza tripontzia* (*La Calebasse ventrue*) (1985) s'inspire des recueils de contes de Barandiaran et Azcue. La narration enfile différentes histoires des temps mythologiques l'une après l'autre, des contes datant du temps où bêtes et hommes parlaient la même langue. L'histoire du cyclope Tartalo, du dragon à sept têtes Herensuge, du farfadet Kukubiltzo et bien d'autres encore s'animent à l'écran.

En 2011, le long-métrage *Gartxot* reprend l'histoire véridique du personnage éponyme, le « barde d'Iztaltzu ». Ce récit datant du 12^e siècle ne fut écrit qu'en 1935 par Arturon Campión qui l'entendit raconter au village d'Iztaltzu, situé dans la vallée du Salazar, en Navarre. Le récit oral de la tragédie vécue par Gartxot aura donc perduré huit siècles dans la mémoire populaire. *Gartxot*, le barde d'Iztaltzu raconte la lutte inégale de ce dernier contre le système féodal qui s'installe dans les vallées pyrénéennes. Gartxot se voit affranchir de son statut de serf, mais il lui est imposé de confier son fils Mikelot à l'abbaye de Roncevaux, régie par les moines français de Conques. Fils de barde, Mikelot possède une voix magnifique et les moines souhaitent le

voir chanter les psaumes en latin. Cependant, Mikelot s'y refuse et parvient à fuir de l'abbaye de Roncevaux. Il retrouve son père, avec lequel il reprend la vie itinérante des bardes et chante – en basque – de village en village. Père et fils sont poursuivis par le pouvoir ecclésiastique et féodal et ils connaîtront une fin tragique.

Considérons l'épisode de *Lur eta Amets* où les enfants sont forcés à participer à la construction du pont : nous retrouvons l'histoire du pont de Licq-Atherey (Soule), recueillie par Jean-François Cerquand. Dans *Lur eta Amets*, un nouvel imaginaire fait irruption sous la plume des écrivains contemporains. Ce n'est plus comme dans *Kalabaza tripontzia* un personnage extra-terrestre voyageant dans l'espace qui assume la narration. Au contraire, le personnage de la grand-mère Andere – une grand-mère moderne, pétrie de valeurs progressistes – devient dépositaire de la transmission orale et permet au 21^e siècle de renouer avec les histoires racontées au coin du feu, qui commencent par « Il était une fois... ». Ainsi, l'animation commerciale permet de remonter dans la filiation littéraire basque et on pourrait presque imaginer les vers suivants – écrits en 1924 par Jean Barbier – prononcés par Lur ou son frère Amets : “Oï, Amatxi ona, istorio bat, otoi; zure politena?” (...) Amatto, irriño bat ageri hortzetan, poliki hasia da xahar konderetan: “Bertz’orduz bazen beraz bele bat zaharra. Hegal bat zuen luze, bertzea laburra... Hegalño hau ez balitz izan hoinen txarra, kondaira izanen zen luzeago, haurra!” (“Ô, chère grand-mère, peux-tu nous raconter une de tes plus belles histoires?” (...) Mamie, le sourire aux lèvres, commence alors une histoire ancienne : “Il était une fois un vieux corbeau. Il avait une longue aile et une aile courte. Si cette aile n’avait pas été aussi courte, mon histoire aurait été plus longue, mes enfants!”).

PETIT LEXIQUE DU CINEMA



Petit lexique du cinéma

Zinemaren hiztegitxo



● Prononciation ahoskera

En euskara, on prononce toutes les lettres. Par exemple eu se dit « éou », au se dit « aou » (prononcé en une seule syllabe).

U se prononce « ou »
E se prononce « é »
Z se prononce « ss »
S se prononce « sh »
X se prononce « ch »
G se prononce « gu »
J se prononce « y »
Ñ se prononce « gn »
N se prononce « nn »
R son doux entre 2 voyelles (ere)
RR se prononce comme le « r » en français.

Dans certains noms communs, le « -a » de la fin fait partie intégrante du mot. Les articles singulier (-a) ou pluriel (-ak) apparaissent ici sous une épaisseur différente.

Remarque :

Ce lexique a fait l'objet d'une validation linguistique par l'OPLB, privilégiant les mots les plus usités sur le territoire et respectant les règles d'usage du basque unifié. Il peut exister localement d'autres variantes.

Oharra:

Hiztegia agertzen diren hitzak, EEPk baieztatu ditu, lurraldean baliatuenak direnak lehentziz; tokian toki, beste aldaera zuzen batzuk ere izan daitezke.

● Catégories cinématographiques zinema sailak

Adaptation : **Egokitzapena**
Animation : **Animazioa**
Biographie : **Biografia**
Documentaire : **Dokumentala**
Fiction : **Fikzioa**
Film : **Filma**
Film d'auteur : **Sortzaile filma**
Image de synthèse : **Ordenagailuzko irudia**
Remake : **Bertsio berria**

● Genre de films film mota

Chronique sociale : **Kronika soziala**
Comédie : **Komedia**
Comédie romantique : **Komedia erromantikoa**
Drame : **Drama**
Fantastique : **Fantastikoa**
Film d'horreur : **Beldurrezko filma**
Film historique : **Historia filma**
Film policier : **Polizia-filma**
Science-fiction : **Zientzia fikzioa**

● Durée iraupena

Court métrage : **Film laburra**
Long métrage : **Film luzea**
Moyen métrage : **Film ertaina**

● Métiers lanbideak

Cameraman : **Kameraria**
Distributeur : **Banatzailea**
Exploitant : **Zinema-jabe / Zinema-gela zuzendaria**
Producteur : **Ekoizlea**
Réalisateur : **Film egilea / Zinegilea**

● Autour du film filmaren inguruan

Avant-première : **Aitzin estreinaldia**
Bande annonce : **Trailer / Aurrerakina**
Box office : **Zinemako sailkapena**
Censure : **Zentsura**
Cinéphile : **Zinemazalea**
Cliché : **Klixea**
Critique : **Kritika**
Rétrospective : **Atzera begirakoa**
Teaser : **Kitzikiragarkia**
Première : **Estreinaldia**

● Le son soinua

Bande originale : **Jatorrizko soinu-banda**
Bande-son : **Soinu-banda**
Bruitage : **Soinu efektuak**
Cinéma muet : **Zinema mutua**
Compositeur : **Musikagilea**
Dialogues : **Elkarrizketak**
Doublage : **Bikoizketa**
Ingénieur du son : **Soinu-teknikaria**
Sous-titres : **Azpitulua**
Version originale : **Jatorrizko bertsioa**
Voix-off : **Off-eko boza**

● Filmer le cinéma Zinema filmatu

Angle de prise de vue : **Hartualdi angelua**
Arrêt sur image : **Irudi gelditzea**
Cadrage : **Enkoadratzea**
Contrechamp : **Kontraeremua**
Contre-plongée : **Kontrapikatua**
Effets spéciaux : **Efektu bereziak**
Fondu : **Itzaltzea**
Gros plan : **Lehen plano handia**
Hors champ : **Eremuz kanpoa**
Panoramique : **Panoramikoa**
Plan large : **Plano zabala**
Plan séquence : **Sekuentzia planoa**
Plongée : **Pikatu / Goitik beherako hartzea**
Ralenti : **Kamera geldoa**
Zoom : **Zooma**



● Les étapes urratsak

Montage : **Muntaketa**
Postproduction : **Postprodukzioa**
Prises de vues : **Filmaketak**
Promotion : **Promozioa**
Repérages : **Leku bilaketa**
Scénario : **Gidoia**
Script : **Script / Film idazkia**
Storyboard : **Storyboard / Irudi-gidoia**
Synopsis : **Sinopsia**
Tournage : **Filmatzea**

● Distribution aktoreak

Agent : **Agentea**
Carrière : **Karrera**
Cascade : **Arrisku-eszena**
Casting : **Aktoreak**
Coulisses : **Hegalak**
Doublure : **Ordezkoa**
Figurant : **Figurantea**
Héros : **Heroia**
Loges : **Aldagelak**
Personnage : **Pertsonaia**
Plateau : **Filmaketa platoa**
Régie : **Kontrol-gela**
Rôle principal : **Rol nagusi / Paper nagusia**
Star : **Izarra**



● Au cinéma zineman

Art et essai : **Arte eta entsegua**
Ecran : **Pantaila**
Final : **Azken eszena**
Générique : **Kredituak**
Introduction : **Sarrera**
Multiplexe : **Gela anitzeko zinema**
Projection : **Emanaldia**
Salle de cinéma : **Zinema gela**
Scène : **Eszena**
Spectateur : **Ikuslea**
Ticket : **Txartela**
Popcorn : **Krispeta-artoa**

