

LES CONTES DE LA MÈRE POULE

Programme de 3 courts métrages, Iran, 1992-1998-2000, animation, 46 minutes.

Bricolage, artisanat et brouhaha

Le point de vue de Nicolas Thys

L'un des éléments qui transparaît le plus dans les trois courts métrages qui composent le programme *Les Contes de la mère poule*, est leur aspect « bricolé ». Des motifs de patch et de broderies typiquement persanes sont découpés et apparaissent comme tels dans *Shangoul et Mangoul*. Les décors semblent parfois détachés des protagonistes, et les déplacements des animaux se font en général sur la droite ou la gauche, comme si leur monde était en deux dimensions. Les quelques plans en profondeur surprennent puisque les chèvres paraissent plates, les éléments brodés qui composent les bovidés étant disposés les uns sur les autres. Il en est de même dans *Le Poisson Arc-en-ciel* avec un monde marin composé d'une simple toile mise en mouvement pour donner l'impression de vagues et des poissons en papier qui semblent bien plats et amusants vus de face.

Dans *Lili Hosak*, l'utilisation de différents matériaux hétérogènes transparaît fortement entre le dessin animé, le papier découpé puis colorié et quelques éléments de broderie parfois utilisés. La géométrie de la faune et de la flore est également exagérée. Dans les trois cas, l'impression de réalisme est faussée et la matière utilisée ainsi que la façon de parvenir à ce type de plans sont particulièrement explicites. Nous sommes loin des règles classiques du cinéma hollywoodien et

de ses effets de transparence qui amènent le spectateur dans un récit, une atmosphère en homogénéisant l'ensemble.

Le fait que les films soient tous fabriqués dans un même studio, le Kanoon en Iran, avec au générique des trois courts la présence de Farkhondeh Torabi¹, invite à considérer cet aspect dans une perspective auteuriste. Les courts ne sont pas créés ainsi parce qu'il n'était pas possible de faire autrement ou faute de moyens, puisqu'en ces lieux d'autres cinéastes produisaient également des films en volume ou des dessins animés bien plus conformes à ce qu'on voit habituellement.

BRICOLER

Plus largement, le bricolage est considéré dans son acception actuelle comme l'activité consistant à fabriquer ou réparer, généralement en amateur, de petits objets. Il mène rarement à de grandes inventions, à des créations considérées comme idéales et destinées à être vendues dans le commerce, mais il est davantage un acte de transformation ou de conception à part entière ainsi que, parfois, une façon de s'approprier quelque chose d'impersonnel, souvent



produit à la chaîne. Étymologiquement, la bricole vient du nom d'une catapulte italienne du Moyen Âge et elle est, par extension, devenue synonyme de « moyen détourné, habile » à la Renaissance, donnant ainsi son sens au verbe « bricoler ». Il est possible d'affirmer qu'un des attraits d'un certain cinéma d'animation provient de sa dimension bricolée. D'ailleurs, dans la version française de ses films, Charley Bowers, l'un des grands acteurs comiques du cinéma muet américain, qui a également officié dans l'industrie du dessin animé, était surnommé Monsieur Bricolo. Les inventions bizarres dont il était à l'origine s'animaient.

Bricoler c'est également tester, trouver des solutions qui n'existent pas à certains problèmes, ou en éviter qui seraient plus « belles » mais trop onéreuses. Lorsqu'un animateur bricole, il peut s'emparer d'objets préexistants – devenus inutiles ou pourvus d'une autre utilité –, pour les transformer, les réutiliser. Il recycle et s'offre ainsi le moyen d'aller vers le détournement ou une forme d'improvisation comme les différents tissus ou objets des trois courts métrages du programme. Le bricolage permet ainsi de concevoir des personnages de façon hétéroclite, en superposant différents éléments à la manière d'un docteur Frankenstein donnant vie à sa créature. Cette façon de faire n'est pas péjorative, bien au contraire, et elle est même devenue un élément central de différentes pratiques artistiques du XXe siècle, en particulier dans le collage. Dans le domaine qui nous intéresse, elle implique différents axes de lecture.

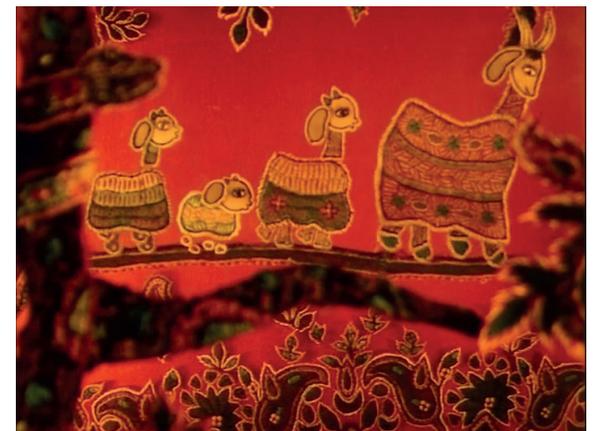
Dans un premier temps, le bricolage s'impose comme une activité ludique. Ce faisant, il retrouve une part d'enfance. Par-là, il ne s'agit pas en bricolant de créer pour les plus petits, mais de retrouver cette capacité d'invention propre au jeu, que peut déjà éprouver l'imaginaire enfantin quand il invente une maison avec des cubes ou qu'un simple bout de bois devient mystérieux. Ces deux dimensions impliquent également un désir, en tout cas pour les bricoleurs-animateurs, d'afficher le processus de création, l'acte d'animer. En effet, la création industrielle lisse souvent ses objets pour les porter à un point de « perfection » qui consiste à effacer le geste ayant concouru à la création afin de donner une impression d'harmonie naturelle. Un bricoleur ne lisse pas ses créations, elles apparaissent volontairement comme faites de bric et de broc. Enfin, dans le bricolage, il peut y avoir un désir de récupérer, détourner, rendre hommage à une forme d'artisanat, d'en chercher des gestes spécifiques et de les utiliser, même maladroitement.

Si certains cinéastes d'animation tentent de masquer cette dimension de bricolage afin de plonger le spectateur dans l'œuvre la plus « parfaite » possible, d'autres, comme dans ces trois courts métrages, la subliment et la revendiquent. L'idée de « perfection », volontairement mise entre guillemets, provient d'une conception, souvent induite dans les discours sur le cinéma d'animation, selon laquelle une animation fluide serait belle, qu'un film d'animation parfait serait celui qui affiche sa capacité à reproduire, créer un mouvement sans qu'on perçoive l'animateur à l'œuvre derrière ce mouvement, sans impression de perte, en particulier par rapport à l'enregistrement photoréaliste. Au contraire, moins l'animation s'affiche comme telle moins elle sera décrite comme belle, car elle laisse transparaître le fait qu'elle est un artifice, une création image par image. C'est ainsi que d'aucuns jugent parfois les films issus des studios Disney ou Pixar par rapport à d'autres œuvres plus artisanales.

LUDIQUE

Dans les trois courts métrages du programme, le récit est d'une grande simplicité. Narrant les aventures d'enfants ainsi qu'à deux reprises celles de leurs parents, il fait appel à des éléments connus, voire inévitables des premières histoires lues aux plus jeunes. Bien que différents selon les cas, les archétypes sont présents : une introduction, un élément de danger, une solution et la réconciliation. Dans *Shangoul et Mangoul* ainsi que dans *Lili Hosak*, ce sont les parents protecteurs qui ouvrent le récit. À chaque fois, les petits animaux sont placés dans une situation délicate – servir de repas pour le premier et une noyade pour le second –, avant que tout finisse bien. Dans *Le Poisson Arc-en-ciel*, les parents sont pratiquement absents, à l'exception de deux gros poissons qui montent la garde. Le film est davantage une cour de récréation où le jeu est premier mais le danger jamais très loin puisque deux poissons fortement dentés et une pieuvre feront leur apparition. Dans les trois films, le partage, l'entraide et l'union sont mis en avant. Si ces éternels récits trouvent ici une nouvelle vie, c'est grâce à leur mise en forme bricolée.

La dimension ludique est particulièrement perceptible. Déjà dans le fait d'utiliser des matériaux simples, disponibles partout et souvent chez soi dans la confection des décors ou des personnages.



Découper des formes dans des bouts de tissu ou de carton pour faire des animaux, utiliser des pastilles colorées et les coller pour composer des poissons, s'amuser avec des éléments de rapiècement et entremêler des techniques qui en apparence ne se fondent pas ensemble, recycler des matériaux bruts qui laissent une grande place à l'imagination par leur minimalisme pour fabriquer des décors, voilà ce qui est à l'œuvre dans ces trois films. Dans *Shangoul et Mangoul*, le soleil et le nuage peuvent passer pour des écussons thermocollants fabriqués à la main et permettant de rapiécer des vêtements troués. Pour *Lili Hosak*, les animateurs ne s'embêtent pas à coller parfaitement toutes les parties constitutives du corps des créatures dont l'aspect paraîtra quelque peu amateur dans leur conception. Dans *Le Poisson Arc-en-ciel*, la réalisatrice ne cache guère la provenance des objets utilisés : un tapis sert de cachette aux poissons au début et l'animal venu des abysses a une bouche en fermeture éclair comme si elle avait été découpée à la va-vite dans un jean noir. Les cinéastes s'amuse à faire ce qui pourrait s'apparenter à un film d'atelier par moments avec la transformation de matières, de textures et la découverte de la manière dont chacun peut se déplacer avec ses mouvements spécifiques.

Cet aspect ludique est également audible. Autant les réalisateurs s'entourent de musiciens qui vont utiliser des instruments typiques du Moyen-Orient et créer des atmosphères musicales empathiques avec les actions proposées, autant les autres éléments de la bande-son, bruitages et voix, semblent être créés en additionnant des éléments bruts qui ne correspondent pas nécessairement à ce qu'on aurait pu imaginer tant elles proviennent d'univers différents. Les voix s'apparentent parfois à des bruits et les bruits à des voix comme s'il avait fallu faire avec ce que l'on avait sous la main quitte à frôler, par moments, la limite du brouhaha et à exagérer certains traits. D'ailleurs, le fait de produire les films sans paroles, au-delà de la dimension universelle de ce qui est porté par l'action, permet de jouer avec les textures sonores de la même façon que les cinéastes jouent visuellement avec les textures des matériaux utilisés, quitte à surprendre.

Par exemple, les poissons dans l'eau babillent au moment où ils rejettent le poisson Arc-en-ciel trop fier et peu partageur, et le public entend des enregistrements de bébés humains qui n'ont rien de particulièrement marins. Quand la pieuvre fait tomber un

rocher sur le poisson abyssal, ce dernier meugle comme un veau, ce qui peut encore surprendre dans un tel milieu. L'eau est parfois constituée d'un son de bulles qui éclatent ou donne l'impression de quelqu'un qui patauge dans un bain. Les associations sont improbables, comme si les cinéastes avaient voulu s'amuser avec les contrepoints plutôt qu'aller dans le réalisme. Dans *Lili Hosak*, les cris des animaux ont l'air de provenir d'imitations humaines des cris originaux ajoutées à quelques sons plus travaillés et peut-être issus d'une basse-cour. Idem pour les voix des personnages, même le soleil et le nuage de *Shangoul et Mangoul*. Elles sont fabriquées à partir de borborygmes et d'onomatopées, parfois issues de doubleurs adultes comme pour le loup, ou d'enfants comme pour les chevreaux. Toutefois, dans l'ensemble, nombre de bruits ne nécessitent guère d'autres interventions que celle d'êtres humains qui s'amuse à imiter des sons ou à enregistrer des sons aisés à distinguer.

ENFANCE

Cet élément sonore, en plus d'être ludique, passe déjà pour enfantin. Les enfants jouent souvent à imiter les cris des animaux qu'ils rencontrent et ce faisant ils les apprennent. Si le retour à l'enfance est perceptible dans des narrations qui mettent régulièrement en scène le jeu ou une forme de magie, il l'est donc aussi dans la conception même des films. Les plus jeunes s'amuse souvent avec trois fois rien. Un bout de tissu peut devenir une cape de super-héros, un morceau de bois peut faire office d'épée et finalement n'importe quel objet anodin revêt potentiellement des aspects différents et insoupçonnés. La métamorphose est au cœur de leurs jeux et ils créent des mondes sans pour autant quitter la réalité. C'est d'une certaine façon ce que proposent ces films à travers leur aspect bricolé.

Dans son ouvrage *Le Langage des lignes*², Marcel Jean évoque le lien entre le cinéma d'animation et l'enfance. Pour lui, si les films d'animation retiennent particulièrement l'attention des plus jeunes, c'est parce que devant un film en prise de vues réelles, l'enfant ne fait qu'observer le monde qu'il côtoie tous les jours et cela n'a rien de magique pour lui. Mais, lorsque des cubes bougent comme dans le film *Tchou-tchou* de Co Hoedeman³, il voit ce que lui ne parvient pas à faire avec ses jouets : les mettre en mouvement. Devant



un film d'animation, c'est son imaginaire qui se meut devant lui comme par magie. Si le jeu enfantin s'apparente à des formes de bricolages imaginaires, les trois courts iraniens entrent parfaitement dans cette catégorie. Les premiers et derniers plans de *Shangoul et Mangoul* ou de *Lili Hosak* entrent dans cette optique : ce sont des broderies fixes, et le travelling avant ou arrière opéré par la caméra leur donne vie ou la leur reprend. Cette broderie, commune en Iran, qui ne peut bouger, devient d'un coup autre chose, un espace imaginaire aux multiples possibilités.

Et, bien plus que le dessin animé ou le cinéma informatique, l'utilisation de techniques comme le tissu, le papier découpé et d'autres variations autour de ces derniers permettent d'éprouver davantage encore les œuvres en faisant appel au sens du toucher. La simplicité des trois films – et plus encore lorsqu'ils sont vus au cinéma et semblent pourvus d'une taille surhumaine – laisse la place à une nouvelle perception des textures. Les enfants s'y confrontant à distinguer la rugosité ou la douceur, la chaleur ou la froideur. Il est ainsi possible de « ressentir » ces trois courts métrages grâce à leur processus de fabrication. Dans *Le Poisson Arc-en-ciel*, l'atmosphère générale est bleu gris comme la perception générale de l'eau, et un peu froide comme l'action qui se déroule alors que les poissons qui jouent apportent de la couleur. Dans *Shangoul et Mangoul*, l'utilisation de la broderie sur laine apporte une impression d'apaisement alors même que le danger est partout. Les éclairages orangés, la nuit éclairée à la bougie donnent envie de se blottir dans le film, de pouvoir se reposer en s'y allongeant.

EXPOSER L'ARTIFICE

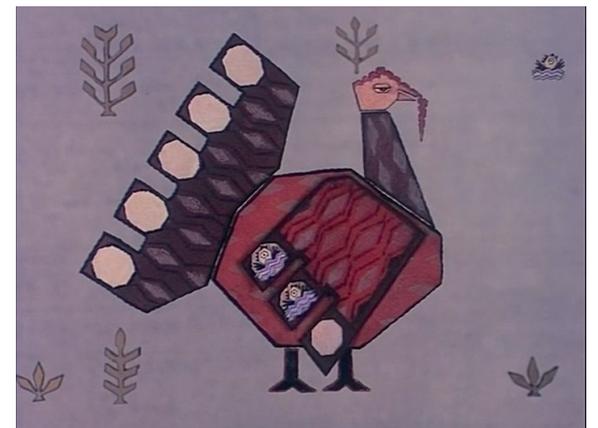
Pour les cinéastes, ce côté bricolé est également une façon de rappeler que ce qu'ils font est un film d'animation, que tout est créé à la main, image par image. Il ne s'agit pas de rendre tous les éléments homogènes comme si le monde ainsi conçu l'était, mais de laisser volontairement visibles des imperfections qui rappellent ces jeux de l'enfance habitués à faire cohabiter différents univers. Pour le spectateur extérieur de ces jeux, tout est décousu, pour ceux qui y participent, ce monde est logique.

Ce qui frappe dans les gros plans de *Lili Hosak* c'est, d'une part, de pouvoir distinguer nettement les couches de papiers superposés

et, d'autre part, de pouvoir ressentir jusqu'au grammage des différents types de papier et carton utilisés. Lorsqu'on voit la vache allongée par terre, son corps est inerte mais sa tête bouge et se détache légèrement comme si elle n'était pas totalement intégrée au reste de l'animal. Idem lorsque la poule prend son poussin dans ses ailes ou pour le corbeau dont les membres semblent légèrement en avant par rapport au corps : rien ne semble correctement attaché, comme fragile. Le film reposant sur une bidimensionnalité, cette simili profondeur, imposée par ces organes légèrement mis en avant, surprend. Elle laisse au spectateur la possibilité de percevoir que ce qu'il regarde est un artifice, ce qui ne l'empêche pas de pouvoir être immergé dans l'œuvre. Il est juste pris dans un monde qui lui sera familier autrement et qui s'apparente à une forme de magie, il est à la fois comme à l'extérieur et à l'intérieur d'un jeu.

Alors que dans des films comme *La Planète sauvage*, de René Laloux, le papier découpé est utilisé de telle manière que les parties du corps des protagonistes semblent unifiées, ici c'est l'inverse. L'illusion de cette unification est brisée et la sensation de rapiécage est d'autant plus fragrante qu'on peut même compter le nombre de morceaux différents utilisés et mis bout à bout pour fabriquer les personnages. C'est une autre conception du cinéma et un peu ce qu'on retrouve dans le précédemment cité *Tchou-tchou*, dans lequel le cinéaste utilise trois cubes pour composer le corps de ses personnages, les cubes pouvant se détacher et se recomposer. C'est également un artefact présent dans *Shangoul et Mangoul* puisqu'on distingue les différentes couches superposées qui donnent naissance aux corps des chèvres ou du loup.

À travers l'affichage de l'artifice originel⁴ et la volonté de ne pas cacher à tout prix le désordre du bricoleur, le geste de l'animateur transparait d'autant plus. Il apparait également dans *Lili Hosak* lorsque la poule court si vite qu'une ombre dessinée la double, ou que les animaux prennent conscience de ce qui arrive au poussin. Alors, leur corps se meut si lentement que la fluidité diminue et que le spectateur perçoit les étapes même du mouvement des corps, le fait qu'ils sont cinématographiés image par image. Sans apparaître à l'écran, l'animateur bricoleur se met ainsi discrètement en scène, un peu à la manière des marionnettistes filaires au théâtre. Dans leurs spectacles, ils sont à la fois physiquement absents de la scène lors des représentations mais présents par les fils qu'on voit bouger



au-dessus des membres mobiles des pantins. Le point commun entre les deux formes, c'est de laisser deviner le geste à l'origine de ce que nous voyons. Mais la référence au théâtre de marionnettes n'est pas anodine car l'Iran possède une longue histoire marionnettique. Qu'ils soient filaires sur fond sombre dans le *kheymeh shab bâzi*⁵ ou issus du théâtre d'ombres, les pantins se meuvent généralement sur les côtés sans éprouver au maximum la profondeur, ils exposent leurs articulations sommaires et ils tournent sans offrir la fluidité d'un corps humain. Ces trois films s'ancrent également dans cette tradition qui repose elle aussi sur un récit doublé d'une dimension bricolée.

ARTISANAT

Enfin, le bricolage est également une façon parfois de pouvoir se rattacher à une pratique artisanale en se la réappropriant, sans nécessairement en connaître les gestes mais en tentant de lui apporter autre chose. Rappelons que le mot « art », étymologiquement, vient du latin *ars* et que son équivalent grec est la *technê* qui a donné le terme « technique ». Si les discours autour des beaux-arts ont quelque peu relégué au second plan certaines pratiques, les artisanats sont par essence des arts et sont nécessairement reliés à des techniques de création. Dans le cas des trois courts métrages, l'art iranien ici représenté est celui de la couture qui s'origine dans une tradition ancestrale de confection des tissus.

S'il est plus poussé dans *Shangoul et Mangoul*, puisqu'il fonde l'œuvre, il est également présent dans *Lili Hosak* qui s'ouvre et se termine sur un *pateh*, une large pièce de laine ou de soie cousue main avec du fil de couleur. Si elle peut parfois rappeler la tenture, elle s'apparente davantage à de la broderie. En général, le *pateh* est composé de motifs cachemire divers et, selon les régions, ces motifs peuvent avoir des significations variées quelque peu similaires aux motifs qu'on rencontre dans la tapisserie.

Pourtant, si l'hommage est important – le tissu entre également dans la composition du *Poisson Arc-en-ciel*. Il ne s'agit pas de reproduire les techniques du *pateh* mais plutôt d'animer à partir du tissu et de ses motifs, de créer une autre forme, cinématographique, narrative, tout en respectant la forme première. C'est un hommage

du cinéma à la broderie, d'un art à un autre art, d'une pratique spécifique à une autre pratique. Ici, il s'agit d'offrir le mouvement à une forme fixe. Pour ce faire, les cinéastes du programme utilisent une forme de bricolage. Ils ne sont pas brodeurs, ils ne peuvent pas animer image par image une broderie en modifiant un par un chaque fil, donc ils vont la découper, superposer des éléments, en modifier quelque peu certains éléments et en conserver d'autres, en particulier les décors. Le fond des *pateh* est souvent rouge ou blanc, soit les deux types qu'on retrouve dans *Shangoul et Mangoul* pour l'un, et dans *Lili Hosak* pour l'autre. Il s'agit d'ailleurs d'un point commun avec un certain type d'animation, plus artisanale, qui aime ne pas remplir le champ à outrance mais utiliser des fonds unis qui invitent à déployer l'imagination du spectateur. Dès les débuts du cinéma d'animation, Émile Cohl dessinait sur fonds noirs, Winsor McCay sur fonds blancs et des animateurs comme Osvaldo Cavandoli, créateur de *La Linea*, déplaçait son personnage sur des fonds de couleur. Récemment, un cinéaste qui aime bricoler et improviser comme Sébastien Laudenbach n'hésite pas à aller vers un décor minimal et à jouer sur les fonds blancs dans *La Jeune Fille sans mains*.

De même, les motifs géométriques animaliers sont courants dans les *pateh* et tapisseries de certaines régions en Iran. Et c'est ceux-là que *Lili Hosak* reprend. Cependant, si dans les broderies, à l'image de celle qui ouvre le film, les animaux sont noirs, se rapprocher d'eux leur offre une autre consistance, un autre degré de précision et leurs couleurs changent. C'est ainsi qu'ils conservent une forme traditionnelle en se métamorphosant quelque peu. En outre, cette idée de créer des films d'animation à partir de motifs géométriques est quelque chose d'assez courant et encore un point commun avec ces motifs brodés. C'est le cas par exemple dans *Le Merle* de Norman McLaren⁶, inspiré d'une comptine et fait uniquement à partir de trois formes spécifiques.

Il serait possible de s'attarder sur chaque motif brodé de ces deux films car ceux-ci possèdent des références propres issues de l'art de la couture. Il en est toutefois un central dans les deux films qui n'apparaît pas nécessairement dans les pièces de tissus et qui revêt un certain intérêt : la chèvre. À l'origine, la laine utilisée dans les *pateh* était de la laine des chèvres et moutons de la province de Kerman, en Iran, d'où l'intérêt pour les cinéastes de mettre en avant l'animal



à l'origine même de l'artisanat auquel ils rendent hommage. Il s'agit ici d'une variation, d'un bricolage cinématographique. De la même manière que, nous l'avons vu, les cinéastes se mettent en scène à travers leur pratique du bricolage, l'idée d'utiliser les animaux dont le pelage constitue la matière même du film est une mise en abyme des plus délicates⁷.

Il ne s'agit donc pas ici pour les animateurs de reproduire les gestes des brodeurs, mais plutôt de se réapproprier un art en lui apportant ses propres gestes, de s'amuser avec cet art pour lui apporter autre chose.

Ces quatre aspects bricolés sont régulièrement utilisés par des animateurs ou cinéastes issus du cinéma d'animation pour apporter à leurs films des éléments surréalistes, merveilleux, enfantins. Mais surtout pour s'amuser avec le spectateur qui y croit sans y croire et pour rappeler la dimension proprement cinématographique⁸ de leur art. Comme Farkhondeh Torabi et Vajiollah Fard-e-Moghadam qui jouent avec des morceaux de tissus ou de papier et les possibilités motrices du cinéma, d'autres feront fonctionner des machines impossibles, se mouvoir ce qui ne devrait pas se mouvoir et inventeront le mouvement intrinsèque qui porte leurs créations. C'est donc le geste créateur qui est mis en avant, celui du bricoleur qui joue à transformer le monde à sa guise et qui, à partir de rien, peut mettre en marche un imaginaire, une rêverie et des histoires image par image. C'est aussi, par exemple, toute l'identité du cinéma de Michel Gondry, animateur bricoleur dont les films en prises de vues réelles proposent des inventions surprenantes que ce soit dans *Soyez sympa, rembobinez* avec le « suédage », ou dans *Microbe et Gasoil* dans lequel deux ados construisent une voiture improbable. C'est également ce que propose, sous un versant mémoriel, Alain Ughetto dans *Jasmine* en racontant son périple en Iran et une histoire d'amour vécue dans ce pays 30 ans auparavant. Revenant à l'animation après 20 ans sans en faire, il se met en scène, redécouvrant des gestes, une pratique avec des bouts de pâte à modeler, avant de s'effacer derrière ses créations bricolées qui prennent vie dans un improbable Téhéran de polystyrène.

NOTES DE BAS DE PAGE

1. Seule sur le projet *Le Poisson Arc-en-ciel*, elle coréalise *Shangoul et Mangoul* avec Morteza Ahadi Sarkani et elle est également assistante du cinéaste Vajiollah Fard-e-Moghadam, qui fut son mentor, sur *Lili Hosak*. Elle est donc la personnalité centrale du programme.

2. Marcel Jean, *Le Langage des lignes*, Montréal, Les 400 coups, 2006.

3. Court métrage produit par l'ONF/NFB, disponible ici : <https://www.onf.ca/film/tchou-tchou-fr/>

4. Cette pratique aurait pu disparaître dans l'animation de ces vingt dernières années avec le compositing numérique. Cette dernière étape de création d'un film, réalisée sur ordinateur, vise à coller, égaliser, aplanir, homogénéiser les éléments qui ont concouru à sa création : personnages, décors, effets spéciaux... Cependant, nombreux sont encore les cinéastes qui, dans le court métrage, cherchent à ne pas masquer les artefacts de création.

5. « *Le théâtre de marionnettes du Kheymeh shab bâzi, que l'on peut traduire par le jeu nocturne du castelet, fait partie des spectacles populaires iraniens. [!]* désigne le spectacle de marionnettes à fils iranien qui se présente dans une sorte de castelet spécifique et nécessite au moins trois interprètes. (...) *Après la découverte du théâtre de marionnettes occidental et l'académisation de cet art, seules les marionnettes à fils furent appelées ainsi.* » Yassaman Khajehi, *La Marionnette iranienne ou les Pouvoirs d'un objet hybride*, Paris, Garnier, 2020. p.89.

6. Court métrage disponible ici : <https://www.onf.ca/film/merle/>

7. <https://dsignpatch.com/2018/09/29/embroider/>

8. C'est-à-dire qui rappelle le principe d'écriture du mouvement. Cinéma vient de Kino : mouvement. Graphique vient de Graphein : écrire ou peindre.

