

Ishu Patel
L'équilibre des extrêmes

Marco de Blois

Number 43, Summer 1989

Cinéma d'animation

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/22922ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

de Blois, M. (1989). Ishu Patel : l'équilibre des extrêmes. *24 images*, (43), 40–41.

L'ÉQUILIBRE DES EXTRÊMES

par Marco de Blois

C'est dans son hétérogénéité que réside la cohérence de l'art d'Ishu Patel. Non seulement le cheminement de ce cinéaste d'animation est-il dominé par une revendication soutenue de la digression esthétique, mais ses films (surtout les derniers) sont autant de tableaux composites où se retrouvent unies par des liens arbitraires les influences rencontrées. L'art d'Ishu Patel oscille entre l'ascèse et la profusion, le fond et la forme, la tradition et la modernité, l'oriental et l'occidental, l'abstrait et le concret.

THE ISLAND

Patel travaille actuellement sur *The Island*, qui raconte l'histoire d'un petit garçon qui est victime de son imaginaire. Contraint de détruire ses fantasmes lorsque ceux-ci deviennent réalité, ce petit garçon retiendra de l'expérience que «sans création il n'y a pas de destruction, sans destruction il n'y a pas de création» (c'est Patel qui parle).

The Island durera 30 minutes. Quatre techniques y seront utilisées: les papiers découpés; la plasticine sur banc-titre illuminé (technique inédite de Patel); les objets tridimensionnels intégrés à des espaces bidimensionnels sur le banc-titre (autre technique inédite, mise au point par François Aubry, réalisateur de *Nocturnes*); et, pour la première fois chez Patel, les prises de vues réelles, lesquelles porteront l'emploi de maquettes. Les techniques d'animation, de même que les maquettes, se rapporteront à l'imaginaire de l'enfant, tandis que les prises de vue réelles serviront au réel objectif. L'animation et le réel s'amalgameront dans ce film qui comptera 10 minutes de l'un, 20 minutes de l'autre.

LA MORT ET LA MORALE

Le but de la fable est d'émettre une morale, tandis que celui du conte — soit-il «moral» ou non — est de produire du merveilleux. Vus sous cet angle, les récits de

Patel sont des fables. Ils investissent tous (sauf *Perspectrum*, œuvre abstraite sur laquelle nous reviendrons) l'être humain de nombreux torts: la belligérance (*Bad Game*, *Top Priority*, *The Island*), la vanité (*Paradise*), l'irresponsabilité (*The Island*), la luxure (*How Death Came To Earth*). En outre, l'on peut voir dans *Afterlife* (qui illustre, à l'aide d'une iconographie volontairement absconse, un voyage dans l'au-delà) un retour sur soi qui agit comme une purification de ces torts, modalité essentielle à l'ultime voyage vers la Grande Lumière. Donc, dans la mesure où cette lecture de l'œuvre nous révèle des héros imbus d'eux-mêmes, l'on peut faire du narcissisme (l'homme n'ayant que lui-même comme finalité) le thème prédominant chez Patel.

Si la mort apparaît souvent chez Patel, elle n'y est pourtant pas un châtement infligé à des héros coupables de narcissisme: elle est fatale et transcendante. À preuve *How Death Came To Earth*, qui reprend un conte traditionnel indien. L'attitude qu'y a Patel face à la mort est positiviste, même s'il fait mourir ses héros (la Lune et le Soleil, deux personnages mythiques). Car en mourant, ceux-ci provoquent l'apparition de la mort sur une terre surpeuplée à l'excès de vieillards. Que l'ordre soit ainsi ramené, par la mort, du chaos à l'équilibre, cela nous éloigne du discours d'un La Fontaine, lequel fait périr le chène pour signifier le bon sens du roseau.

Ici se glissent les fondements de la foi hindoue de «l'identité du soi individuel au soi universel ou absolu» (le Petit Larousse); dans ce contexte, la mort est catalysante du cycle perpétuel de la vie. *Afterlife* s'ouvre d'ailleurs sur quatre citations (Lucaïn, Milton, Shakespeare, Donne) qui célèbrent la mort. Dans *Bead Game* — démonstration exacerbée que l'homme est mauvais — la mort est incluse dans l'ordre naturel; le nucléaire y est perçu comme pouvant détruire cet ordre, puisqu'il donne le pouvoir à l'humanité de

s'autodétruire. Ce film souligne la consubstantialité terrestre: hommes et animaux, tous ensemble, ne font qu'un.

Mais Patel est définitivement optimiste. Comme nous le démontrent *Paradise* et *The Island*, il fait confiance à l'homme: lorsqu'armé de sa propre expérience, celui-ci peut reconnaître ses torts.

L'IMAGE ET LE RÉCIT

Le graphisme soigné qu'utilise Patel pour illustrer ses fables a pour effet d'investir l'image d'une prégnance déterminante, sans pour autant nuire à l'effectivité de la narration. Dans *How Death Came To Earth*, il pastiche dans le détail le style traditionnel dravidien. Les perles multicolores employées comme matériau dans *Bead Game* ont pour effet de sacrifier l'image de son naturalisme, cela au profit d'une stylisation qui suggère la broderie esquimaude, amérindienne et indienne. Dans *Paradise*, Patel fragmente la surface de couleurs vives et brillantes, annulant ainsi tout effet perspectiviste, de sorte que, comme chez le peintre post-impresionniste Henri Rousseau, l'espace entier est investi d'une plasticité intense.

Tout l'art d'Ishu Patel oscille entre deux pôles: le narratif et le non-narratif. *Perspectrum* représente la plus forte avancée de Patel vers le non-narratif. Il s'agit d'une étude savante des lois de la couleur: le spectre est tout d'abord décomposé, les couleurs obtenues sont ensuite confrontées en étant juxtaposées, puis superposées grâce à des effets perspectivistes. Réalisé en 1974, *Perspectrum* préside à un déplacement graduel vers le pôle narratif, dont *The Island* marquera le sommet: personnage «réels», narration «réaliste» et élaborée, etc. *How Death Came To Earth* fait exception à cette règle, puisqu'il s'agit d'une narration réalisée avant *Perspectrum*. Cependant, la position isolée qu'elle occupe dans l'œuvre de Patel fait en sorte qu'elle ne nuit en rien au mouvement général de l'œuvre que nous avons essayé de cerner ici.

PHOTOS: ONF

*Afterlife / Après la vie**Bead game / Histoire de perles*

Souvent le narratif et le non-narratif coexistent dans le même film, sinon dans le même plan. L'iconographie de *Afterlife* se compose d'éléments réels qui dans leur regroupement incongru donne au film ce caractère abscons. Dans *Paradise*, Patel aménage près de quatre minutes d'abstraction géométrique dans quatorze minutes de narration; pour accentuer la prégnance de la forme, il utilise des fondus enchaînés qui magnifient le mouvement. Pendant ce temps, le développement narratif est bloqué, cela afin de signifier de façon impressionniste la beauté de l'oiseau blanc. Et ce ballet non-narratif prend place dans l'es-

pace réel.

Tout d'abord abstraits, les motifs de *Bead Game* deviennent graduellement figuratifs; la transformation de ces motifs, quant à elle, s'effectue à l'aide de métamorphoses qui tiennent de l'arbitraire. L'alternance motif/métamorphose se fait si rapidement, et avec une telle régularité métronomique, que cela crée une contiguïté parfaitement équilibrée du concret et de l'abstrait.

Cependant, ce jeu du concret et de l'abstrait se résorbe éventuellement dans une finalité qui le dépasse, et qui consiste à «produire du sens». L'abstraction de *Paradise*, qui se justifie diégétiquement par le fait qu'elle appuie la très grande beauté de l'oiseau blanc, en fait foi.

Ce déplacement vers le pôle narratif se double d'une application des lois de la perspective artificielle. Dans *Paradise*, Patel intègre ces lois à sa culture de l'image; il utilise des lignes de fuite pour simuler l'espace à l'intérieur du palais. Grâce à la technique de François Aubry, il espère créer des effets plus saisissants dans *The Island*. Cependant, il nous faudra attendre un peu pour juger des incidences

esthétiques et thématiques (gain de réalisme?) de ce choix important.

Néanmoins, cet équilibre caractéristique entre l'abstrait et le concret témoigne de la maîtrise de l'œuvre de Patel. Faussement éparpillée, elle recèle une cohérence qui témoigne du désir de l'auteur de canaliser les influences contradictoires auxquelles il est soumis. ●

FILMOGRAPHIE

1971: *How Death Came to Earth / Ainsi vint la mort*

Série didactique sur la sexualité:

1972: *Conception and Contraception / Conception et contraception*

1974: *About Puberty and Reproduction / Puberté et reproduction*

1974: *About VD / Les maladies vénériennes*

1974: *Perspectrum / Perspective*

1977: *Bead Game / Histoire de perles*

1978: *Afterlife / Après la vie*

1981: *Top Priority / Priorité absolue*

1985: *Paradise / Paradis*

En cours de production:
The Island