

## Portrait de l'artiste en décomposition *Ryan* de Chris Landreth

Marco de Blois

Numéro 119, octobre–novembre 2004

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/6817ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

de Blois, M. (2004). Compte rendu de [Portrait de l'artiste en décomposition / *Ryan* de Chris Landreth]. *24 images*, (119), 41–41.

# RYAN

## de Chris Landreth


par Marco de Blois

### Portrait de l'artiste en décomposition

L'histoire de Ryan Larkin est vraie : entré à l'ONF en 1963 à l'âge de vingt ans, ce surdoué y a tourné quatre films, dont *Walking*, un chef-d'œuvre qui encore aujourd'hui fait partie des visionnements obligatoires dans les cours d'animation. La toxicomanie et l'alcoolisme ont eu raison de Larkin, qui mendie depuis sur le boulevard Saint-Laurent sans avoir renoncé à l'alcool. Chris Landreth est le réalisateur de ce film qui aurait d'ailleurs pu s'intituler *Ryan and Chris*. Son histoire est vraie elle aussi. Ce Torontois s'est illustré dans le domaine de l'animation 3D en utilisant cette technique non pas pour tenter de reproduire le réel mais pour le déformer à l'aide d'exagérations expressionnistes. Sa mère a connu une trajectoire comparable à celle de Larkin. Si Landreth choisit de faire un film sur Larkin, c'est pour rendre hommage à ce cinéaste et résumer sa propre destinée, pour se mirer en lui avec un brin de vanité (les deux affectionnent d'ailleurs les formes molles et organiques), mais aussi pour exorciser ses démons. Bref, Chris passe par Ryan pour mieux s'approcher de Chris.

Une partie de l'œuvre de Landreth s'articule autour de l'idée d'identité. Dans son court métrage précédent, *Bingo*, des importuns viennent répéter l'un après l'autre à un homme sans défense qu'il s'appelle Bingo, leur insistance étant telle que celui-ci finit par croire qu'il s'appelle peut-être Bingo. Dans *Ryan*, Landreth pose des questions à Larkin, présente des extraits de *Walking* et de *Street Music*, évoque son passage aux Oscar en 1969 et rencontre d'anciennes connaissances du cinéaste dans le but de lui faire prendre conscience de sa déchéance dans l'alcool. Or, Larkin se rebiffe, en a marre et revendique sa condition d'alcoolique. Ici, Landreth se donne le rôle de l'importun. La rencontre avec son héros remet en question sa démarche qui se voulait salvatrice et le plonge dans un remue-ménages introspectif et salutaire.

*Ryan* prend la forme d'un documentaire de style « show de chaises » dont les participants sont réunis par la magie des effets spéciaux. La bande sonore est composée d'extraits d'entretiens en direct réalisés pour le film. Le dispositif, emprunté à la télévision, apparaît donc assez traditionnel. En revanche, sur les plans du style, de la technique et de l'animation, le réalisateur déploie un savoir-faire stupéfiant, et c'est par ces qualités que le film retient l'attention. Évoluant dans un lieu sordide et décrépit, qui pourrait être un réfectoire de l'Armée du salut, les personnages rappellent les créatures grotesques de Dali, les figures décharnées

de Giacometti, tout en ayant comme matrice les corps réels de Chris Landreth, de Ryan Larkin et des autres. Les objets usuels répondent à la même esthétique hallucinatoire : par exemple, deux petits bras, greffés au contenant d'alcool auquel s'abreuve Larkin, s'agitent continuellement de façon à sembler dire : « Je t'aime ! Prends-moi ! » Il s'agit d'un univers entièrement composé, d'une pure création, mais d'un réalisme saisissant, qui dépeint des individus littéralement brisés, desséchés, grugés, évidés par l'alcoolisme. Le réalisateur vampirise entièrement l'image de Larkin, dont l'histoire, bien connue dans le cercle montréalais de l'animation, est à la fois tragique et navrante, et cette approche n'est pas sans engendrer un certain malaise. Après ses premières projections à Cannes et à Annecy, le film a été qualifié de documentaire animé, une expression désignant bien l'étrange effet de réalité qui s'en dégage (le procédé de mettre des paroles captées en direct dans la bouche de personnages animés n'est toutefois pas nouveau, ayant été plusieurs fois utilisé chez Aardman dans la série *Creature Comforts*, par exemple). Or, le malaise ne doit pas occulter qu'il subsiste une vérité, inéluctable, et qu'elle reste claire et nette après le visionnement du film : la vie de Larkin a été démolie par l'alcool. L'histoire de cet ange déchu n'a pas encore connu de dénouement heureux. Dans le film de fiction de Landreth, il est l'ange de la rédemption. 

Canada, 2004. Ré. et scé. : Chris Landreth. Mont. : Alan Code. Concep. son. : Denis Saindon. Mus. : Fergus Marsh et Michael White. Son : David McCallum. 14 minutes. Couleur. Prod. : ONF et Copper Heart Entertainment (Toronto). Dist. : ONF.

