

## Ryan Larkin

André Leroux

---

Numéro 91, janvier 1978

L'animation de l'Office National du film

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/51197ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce document

Leroux, A. (1978). Ryan Larkin. *Séquences*, (91), 90–100.



# RYAN LARKIN

(entretien avec André Leroux)

**Cityscape**  
1m. 28s.



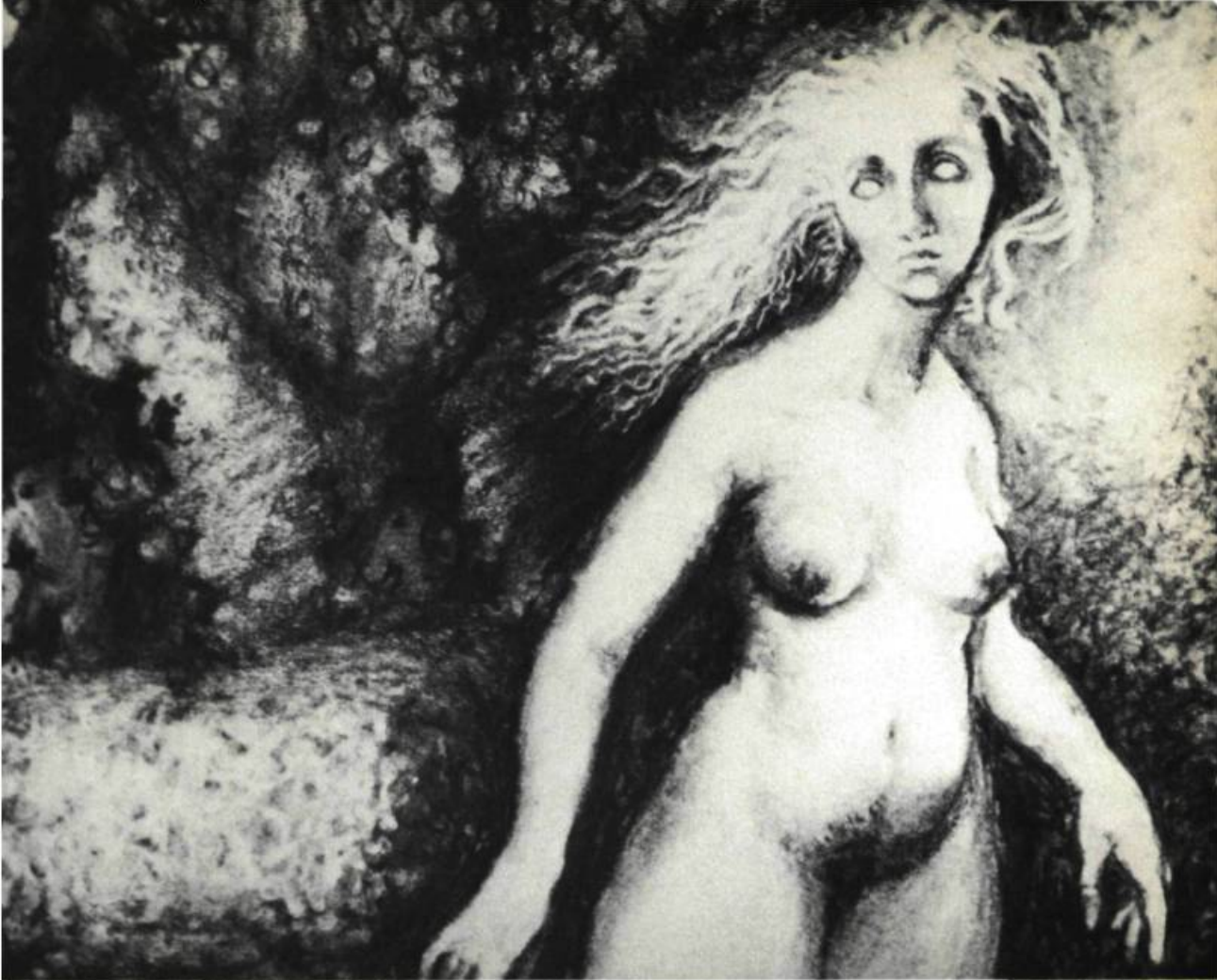
- *Comment vous êtes vous intéressé au cinéma? Par passion? Par accident?*
- Disons, au point de départ que je ne voulais pas être cinéaste mais bien plutôt peintre et sculpteur. L'animation m'a permis de combiner la peinture et la sculpture. Les animateurs sont, d'une certaine façon, des sculpteurs qui doivent tenir compte des trois dimensions. Le contact direct avec le cinéma s'est opéré au moment où j'ai participé à un stage d'études à l'O.N.F. En 1965, Norman McLaren entraînait de jeunes artistes (environ six à sept) et espérait ainsi assurer une relève dans le domaine de l'animation. La rencontre avec McLaren fut déterminante. Elle a changé ma perception du cinéma. Il ne s'agissait plus seulement d'être un habile technicien mais de devenir un artiste accompli. J'ai fait mon premier film, *Syrinx*, pendant que j'étudiais avec McLaren. C'est lui qui m'a fait comprendre que ce que j'accomplissais était beaucoup plus qu'un exercice. Il s'est lui-même chargé de demander aux planificateurs budgétaires la somme d'argent indispensable à la réalisation de mon projet. *Syrinx* a été exécuté en une fin de semaine.

**Syrinx**  
2m. 54s.

- *Syrinx est le premier film d'animation que vous avez fait à l'O.N.F. Était-ce véritablement votre premier contact avec la création cinématographique?*
- Pas vraiment. En 1964, j'avais tenté une première expérience dans le domaine de l'animation en faisant *Cityscape*, un petit film qui durait une minute et demie. On y voyait des gens descendre dans un immense trou et monter ensuite au ciel. Bob Dylan était à l'époque un très jeune poète et c'est l'une de ses compositions, intitulée *New York Talking Blues*, qui m'a inspiré le sujet du film. La technique utilisée était extrêmement simple. J'avais placé sous la caméra un



dessin effectué au fusain et j'effaçais et rajoutais les détails au fur et à mesure. J'ai perfectionné cette technique dans *Syrinx* dont le titre a été emprunté à une petite pièce musicale de Debussy composée en 1919 et d'une durée de trois minutes. Je voulais que le film épouse la durée exacte de l'oeuvre musicale. Au début, j'étais très excité par la richesse de la musique et par toutes les possibilités visuelles qu'elle offrait à l'imagination. Le film montre Pan à la recherche des nymphes dont l'une se nomme Syrinx. Le sujet, éminemment mythologique, favorisait la spontanéité et l'originalité créatrices. McLaren m'a énormément encouragé à faire ce que je voulais et à exprimer visuellement ce que la musique m'inspirait.



- *Après Syrinx, avez-vous pu immédiatement travailler à des projets personnels?*
- Non. Pendant plusieurs années, j'ai travaillé à des projets de commande. Après *Syrinx*, j'ai participé à la création d'un film commandé par le ministère des terres et forêts. Le ministère s'en est servi pour sensibiliser les gens aux moyens de prévenir les feux de forêts. Ce travail m'a permis de m'intéresser de près aux couleurs et à leurs possibilités expressives. C'est alors que je suis devenu assistant de Bernard Longpré.

**Walking** — *A quand remonte votre second film d'animation?*

5m. 6s. — A 1966. Il s'intitulait *Walking*. Le choix du sujet s'est imposé de façon plutôt bizarre et inhabituelle. Je voulais faire un film consacré au processus du mouvement sans chercher à raconter une histoire. Je savais ce qui m'intéressait mais ignorais la manière de concrétiser cet intérêt. J'ai peu à peu pris conscience que la marche pouvait être un sujet d'étude idéal. Les spectateurs pourraient saisir immédiatement ce qui se passe sur l'écran. Je voulais montrer que la façon dont les gens marchent est révélatrice de ce qu'ils sont ou de ce qui les préoccupe. C'était une sorte d'étude de comportements qui ne m'obligeait pas à inscrire ma préoccupation dans le cadre d'un déroulement fictif traditionnel. J'ai surtout cherché à exprimer dans *Walking* le pur délice du mouvement.



- *La technique utilisée allait-elle à l'encontre de celle que vous aviez mise au point (le dessin au fusain) dans Cityscape et Syrnix?*
- Dans *Walking*, j'ai animé les dessins sans arrière-plan; ce qui était alors peu fréquent. Chaque dessin devait avoir son originalité et ses caractéristiques propres, c'est-à-dire: une texture et des couleurs différentes. J'ai évité complètement d'avoir recours à des trucs optiques.

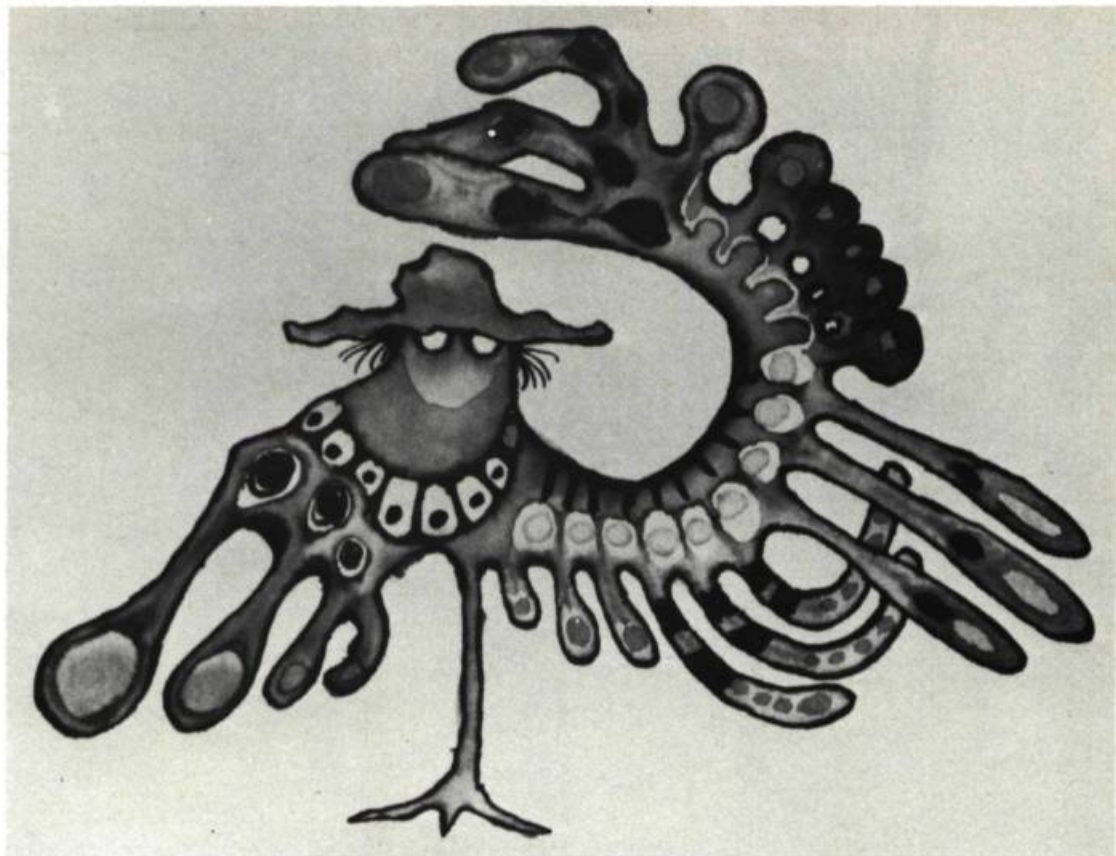


**Street Musique** — *Street Musique, commencé en 1968, n'a été terminé qu'en 1972.*  
8m. 45s. *Pourquoi?*

— Au début, j'avais un concept de base complètement différent de celui qui a émergé par la suite. J'étais intéressé à faire un dessin animé à écrans multiples. C'était un projet trop ambitieux que j'ai dû abandonner. Frustré à cause de l'impasse dans laquelle j'étais placé, j'ai décidé de mettre de côté le film et de partir pour Vancouver où j'ai enseigné au Vancouver Art School. Mon séjour prolongé à Vancouver m'a permis de concevoir le projet sous un nouvel éclairage. *Street Music* est composé de plusieurs petits films d'une durée de deux minutes s'ajoutant les uns aux autres pour former un tout cohérent.







— C'est visuellement un film très audacieux qui semble avoir été réalisé sans aucune contrainte de l'imagination?

Je ne voulais pas que l'expérimentation ait de limites. La liberté complète. Tel était le mot d'ordre. Comme il n'y avait ni sujet, ni musique, le film est devenu une espèce de fantaisie, une façon de jouer avec le mouvement. Tout devait constamment changer. Pour obtenir ce changement perpétuel, je me suis demandé: "Qu'est-ce que je fais le matin?" Les réponses ont immédiatement surgi: "Je me brosse les dents; je prends un bain." C'est à partir de telles réponses à une question bien élémentaire que *Street Music* a pris forme. L'expérimentation portait sur la couleur et sur une intégration de l'animation et de séquences tournées dans la rue. Les couleurs ont été choisies et appliquées plan à plan. Je cherchais à ce qu'elles reluisent afin de faire complètement disparaître la monotonie et le manque de relief des couleurs qu'on trouve dans la majorité des dessins animés. *Street Music* est un film sur la beauté perdue.



- Entre 1972 et 1975, n'avez-vous pas collaboré à un long métrage de fiction produit par l'O.N.F. et intitulé *Running Time*?
- C'est exact. C'est une comédie musicale réalisée par Mort Ransen et abordant trois réalités: les hippies, la famille et les vieillards. Il s'agit d'un film à l'esprit très juif dont j'ai fait les séquences d'animation. *Running Time* mélange la fiction et l'animation. Il a rencontré tellement de problèmes de production que, conséquemment, mon travail a été affecté et retardé par tous les délais et tous les obstacles qui se sont accumulés pendant le tournage. Actuellement, je suis absorbé par mon nouveau film qui s'intitulera *Johnny Gone* et dont l'action se situera dans un club de nuit bizarre, presque surréaliste. Il s'agit d'une espèce de fantôme, de rêverie humoristique et satirique sur les monstres. Le film est un voyage dans un monde étrange et portera sur la façon dont les hommes se comportent et parlent. Je crois que ce que les gens disent en général est somme toute fort peu important. C'est souvent la façon dont ils parlent qui les révèle et les met à nu. Contrairement à ce qui se passait dans *Street Music*, les couleurs seront volontairement plates, privées de relief. Je fais ce film d'animation en collaboration avec trois poètes: ce qui va à l'encontre des politiques officielles de l'O.N.F. qui produit le film. L'Office National du Film refuse de payer des collaborateurs extérieurs. On nous demande de travailler avec des gens qui sont déjà engagés par l'organisme. Si le cinéaste veut faire appel à des artistes de l'extérieur, il doit lui-même se charger de leur verser un salaire. Aller contre les règles établies posent toujours beaucoup de problèmes.

- Etes-vous satisfait des conditions dans lesquelles vous travaillez à l'O.N.F.?
- En tant que cinéaste, je n'existerais pas sans l'O.N.F. J'y ai fait mon apprentissage et je ne peux nier l'importance de ce que j'y ai appris. C'est une bonne école mais on ne me donne pas assez d'argent et de flexibilité pour travailler aisément. Comme il y a un évident manque d'argent, je suis placé dans l'impossibilité d'aborder de plus vastes projets. On me permet de faire un film mais, d'autre part, on me demande de ne pas trop dépenser. Je désire travailler avec d'autres artistes à qui je ne peux décemment proposer de travailler gratuitement. L'O.N.F. refuse de leur verser un salaire parce qu'ils ne sont pas embauchés par l'institution. Le problème réside dans le fait que je veux obtenir plus que ce qu'ils peuvent m'offrir. Il faut également ajouter que je ne partage pas toutes les conceptions esthétiques qui sont défendues à l'O.N.F. La beauté, par exemple, est un concept dangereux. Certaines personnes pensent à l'O.N.F. que la beauté peut tout excuser. On ne s'y interroge même pas sur la mort du cinéma.



- *Vous croyez que le cinéma, tel qu'on le connaît actuellement, est en voie de disparition?*
- Oui. Le film, par sa nature, est déjà démodé. La préservation en est extrêmement coûteuse et il ne dure qu'un temps. Il faut aller dans les cinémathèques pour voir les vieux films Ce sont des musées où l'on entasse des choses démodées. Le video prendra bientôt la relève du cinéma tel qu'on le connaît actuellement. Le cinéma a à peine cent ans et il se meurt. J'ai longtemps crû à l'art pour l'art mais il y a quinze ans je me suis penché de plus près sur le concept de divertissement pour découvrir que la publicité est le véritable art du vingtième siècle. Je ne suis aucunement intéressé au problème de l'excellence ou de la médiocrité d'une oeuvre d'art. Chaque culture a son concept de l'art et ce concept est sans intérêt véritable.

— *Quel serait donc selon vous le rôle d'un artiste?*

- Je pense que les gens devraient avoir la même confiance en un artiste que celle qu'ils ont envers leurs médecins. L'artiste devrait être un guide qui leur ouvre les yeux devant ce qui se situe au-delà du mondain, du pragmatique et du connu. Je crois, d'autre part, que l'art est un divertissement mais je ne partage pas la définition de ceux qui croient que le divertissement est une fuite rassurante devant le quotidien. Des films comme *Jaws* et *The Exorcist* ne sont que des complôts rassurants. Je m'interroge souvent pour savoir où je me situe exactement: "Suis-je un artiste ou quelqu'un qui veut divertir?" Contrairement à plusieurs, je ne suis intéressé qu'au produit final. Je n'attache pas d'importance véritable au processus artistique.

— *Croyez-vous que le public soit conscient de la mort du cinéma?*

- D'une certaine façon, oui. Depuis l'avènement de la télévision, les gens ne regardent plus les films de la même façon. Ils ont été déformés par le petit écran. Leur perception visuelle n'est plus la même qu'autrefois. La texture des images ne les préoccupe plus. Pourquoi? Parce que la télévision ne s'intéresse pas à la beauté des images. Les gens qui vont au cinéma ne se sentent pas gênés par une image qui est floue ou imprécise, parce qu'ils regardent un film comme ils regardent une émission de télévision. L'une des tragédies est que le cinéma dépend totalement de la culture existante. Mes films sont faits pour être vus à la maison.

— *Vous sentez-vous marginal par rapport à la culture existante?*

- Je suis dans une étrange position par rapport à notre culture qui estime que la quantité est souvent beaucoup plus importante que la qualité. Je produis peu et notre société nous demande de produire énormément. On juge souvent la qualité d'un cinéaste par la quantité de films qu'il a réalisés. J'essaie de mettre le plus de choses possible dans chaque film que je fais mais, d'autre part, j'estime qu'il ne faut pas tout dire. L'art doit être capable d'évoquer. Mais le plus important est probablement de changer les normes médiocres qui régissent l'art, l'appréciation d'une oeuvre d'art et la vie de notre société.

