

## Entretien avec John et Faith Hubley

Réal La Rochelle

Number 43, December 1965

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/51784ac>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

### ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

La Rochelle, R. (1965). Entretien avec John et Faith Hubley. *Séquences*, (43), 61–63.

# Entretien

avec

**JOHN**

et

**FAITH**

**HUBLEY**



John Hubley

C'est peu dire que les Hubley sont des magiciens du cinéma. Ils forment avant tout un couple des plus sympathiques. Avec le charme et le sourire, ils passent dans la vie d'un festival comme celui d'Annecy avec la même simplicité, le même mouvement discret mais fort qui caractérisent leurs beaux ouvrages filmiques.

Séparer leur nom, ce serait comme vouloir scinder leurs dessins animés, dégager quel trait appartient à John, quel mouvement relève de Faith, engager un inutile débat à la manière "du fond et de la forme". Il suffit sans doute de retenir que leur oeuvre est une comme leur existence commune, et qu'un même amour du cinéma n'est pour eux que la conséquence d'une pensée créatrice partagée.

S'il arrive qu'on parle de John Hubley comme un des maîtres contemporains du film d'animation, il ne faudrait pas oublier que sa femme Faith y a aussi sa part de gâteau et qu'elle est beaucoup plus qu'une inspiratrice dans cet univers érotique et réel où fermentent les astériques, les arts, les enfants, la nuit, la science, la guerre et la paix, dans ce qu'il faut bien appeler, après Robert Benayoun, "la poésie du mouvement".

*Réal La Rochelle*

*R.L. — John et Faith Hubley, j'aimerais vous demander d'abord dans quelle mesure vous participez doublement à la création de vos films?*

J.H. — Nous sommes avant tout des co-producteurs et nous écrivons les sujets ensemble. Pour ma part, je m'occupe surtout du dessin, bien

que Faith y prenne part aussi. Nous travaillons toujours en étroite collaboration le montage de la bande sonore.

F.H. — Je m'occupe spécialement de la mise en chantier d'un ouvrage, alors que John prend presque exclusivement tout le dessin. Mais nous concevons l'oeuvre ensemble.

R.L. — *Pour les jeunes participants de nos ciné-clubs, pourriez-vous expliquer votre conception du film d'animation ?*

J.H. — Notre premier souci est de choisir des idées qui peuvent être développées par l'animation. Par exemple, nous projetons actuellement de faire un film sur Galilée, et nous orientons notre travail vers l'utilisation de toutes les techniques de l'animation qui nous permettront de saisir la complexité d'un pareil homme de science, la complexité de l'époque où il a vécu, ainsi que des idées qui s'y brassaient. D'autre part, nous aimons faire des films plus modestes, dans lesquels nous cherchons surtout à exprimer notre univers personnel de pensées ou de sentiments.

F.H. — Je m'intéresse aussi à toutes ces choses abstraites qui souvent peuvent être exprimées par l'animation et non autrement. Par exemple, le concept de la communication entre individus peut être montré de façon merveilleuse par les procédés de l'animation.

R.L. — *Il y a une grande liberté dans le cinéma d'animation qui permet d'exprimer quantité de faits impossibles à saisir par le cinéma de production courante, celui qui transcrit le réel en mouvement.*

J.H. — Nous jouons, en effet, avec

des symboles et un graphisme abstrait qui va plus loin que la simple photographie. Dans la photographie, le créateur s'identifie à un objet extérieur; dans l'animation, le créateur invente jusqu'à un certain point son monde d'idées et il s'émeut des symboles qui sensibilisent ses idées. D'autre part, l'animation peut rendre croyable et vivant un univers quelconque qui peut ne pas exister en réalité. L'animation permet une création très originale, souvent... Nous pouvons, par exemple, visualiser, pour notre film sur Galilée, les idées scientifiques par lesquelles cet homme construisait son système de lois physiques.

R.L. — *A des jeunes qui s'initient au langage cinématographique, comment expliquer le vocabulaire de l'animation en regard du monde photographié par les procédés habituels, et qui fait la matière de la plupart des films ?*

J.H. — Ce sont deux techniques assez différentes qui demandent non seulement deux sortes d'artistes et de créateurs, mais peut-être aussi deux sortes d'initiation.

F.H. — Je ne suis pas complètement d'accord avec ceci, John. Je crois que, spécialement pour les jeunes, une initiation au cinéma doit inclure des ouvrages de ces

deux formes cinématographiques. Les jeunes doivent pouvoir se sentir à l'aise aussi bien dans un mode d'expression que dans l'autre. En fait, la séparation qu'on fait entre ces deux formes me semble un peu stupide. Il s'agit de cinéma partout.

J.H. — Mais je demeure convaincu que les deux formes doivent être apprises séparément parce qu'elles sont assez différentes à la base. L'art de l'animation, l'art de donner le mouvement à un personnage ou à une chose est très différent de celui qui crée à travers un mouvement déjà imprimé à des choses ou à des êtres.

F.H. — Les deux formes pourraient cependant s'inspirer mutuellement. L'animation tirer profit du mouvement naturel des êtres; la photographie du mouvement s'améliorer au contact de ces mouvements créés par le seul pouvoir de l'imagination...

*(Entretien recueilli  
au magnéphone)*



*Amurey 1960  
Best regard  
à Segura  
J. Hubley*

### Filmographie

- 1957 — Adventures of an Asterisk
- 1959 — Tender Game
- 1959 — Seven Lively Arts
- 1960 — Moon Bird
- 1961 — The Hat
- 1961 — Of Stars and Men

### UN CRÉATEUR

*De tous les créateurs mondiaux du cinéma d'animation, John Hubley est l'un des plus intrépides... Depuis Adventures of an Asterisk, Tender Game, Moon Bird et surtout après ce chef-d'oeuvre qu'est Of Stars and men, personne ne peut plus douter que John Hubley soit l'un des créateurs majeurs de l'animation et que ses films doivent, sinon influencer le développement futur du cinéma d'animation (son exemple est trop difficile à suivre et les conditions générales peu propices), du moins rappeler que la plénitude de l'animation et du graphisme apporte plus de surprises heureuses que le recours prudent aux techniques expéditives et à une recherche de la personnalité graphique oubliuse des chances du mouvement.*

*André Martin*