

## Les amants étrangers

*Her* de Spike Jonze, États-Unis, 2013, 126 min

Jean-François Hamel

---

Volume 32, numéro 4, automne 2014

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/72547ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce compte rendu

Hamel, J.-F. (2014). Compte rendu de [Les amants étrangers / *Her* de Spike Jonze, États-Unis, 2013, 126 min]. *Ciné-Bulles*, 32(4), 24–27.



Photos: Warner Bros. Pictures

Analyse **Her** de Spike Jonze

## Les amants étrangers

JEAN-FRANÇOIS HAMEL

Le réalisateur Spike Jonze s'est imposé dès son premier film, **Being John Malkovich** (1999), comme l'un des cinéastes américains les plus originaux du tournant du siècle. À partir du scénario déjanté de Charlie Kaufman, il parvient à mettre en scène de brillante façon les multiples chemins menant au cerveau de l'acteur John Malkovich, alors que le personnage principal, un marionnettiste peu connu, se sert de la notoriété de cette vedette de cinéma pour faire grandir ses ambitions artistiques. Travaillant à nouveau avec Kaufman, Jonze réalise **Adaptation** (2003), dans lequel Nicolas Cage incarne, dans un double rôle mémorable, des jumeaux — dont l'un est scénariste — qui expriment chacun leur version de l'histoire qui est racontée — l'une cérébrale et autoréflexive, l'autre pleine d'aventures et de rebondissements improbables. Ce jeu sur les identités multiples, qui traverse les récits dont Jonze fait éclater la linéarité, s'ouvre chaque fois sur des questions existentielles fascinantes. L'une des qualités premières du cinéaste

se trouve justement dans sa capacité à interroger la nature humaine avec un humour décalé tout en évitant les structures narratives surchargées de symboles. Il laisse ainsi l'entière liberté au spectateur, appelé à naviguer dans ces univers absolument loufoques, de s'étonner et de se faire remuer.

Dans la continuité d'une œuvre qui se fait rare (il n'avait réalisé aucun long métrage depuis **Where the Wild Things Are**, son troisième, sorti en 2009), son dernier film, **Her**, se présente comme une réflexion à la fois sur l'homme moderne et sur la société dans laquelle il vit. De prime abord, cela ressemble pourtant à une comédie romantique relativement conventionnelle. Dans un Los Angeles futuriste, Theodore, qui est en instance de divorce, supporte mal son état, incapable qu'il est de s'engager dans une autre relation, préférant s'isoler dans son appartement pour jouer à des jeux vidéo. Mais un nouveau programme informatique, OS<sup>1</sup>, avec une intelligence et

une sensibilité humaine, entre dans sa vie en se dotant d'une personnalité propre (et d'un nom : Samantha) auquel il s'attache de plus en plus. Leur histoire d'amour atypique (elle n'est qu'une voix virtuelle sans corps) connaîtra les hauts et les bas de toutes les passions amoureuses, jusqu'à ce que Samantha en vienne à désirer davantage que ce que cette relation lui apporte. Cette prémisse acquiert toute sa richesse grâce à la finesse du regard porté sur ces amants impossibles, dont la séparation s'avère inéluctable.

Le premier plan installe d'emblée l'un des motifs principaux de **Her** : Theodore, au bureau, récite une magnifique déclaration d'amour, destinée à un couple marié depuis 50 ans. À la fin de la séquence, un travelling donne une vue d'ensemble de la grande pièce où il se trouve, entouré de collègues qui, comme lui, écrivent des lettres (d'amour, d'amitié, de félicitations) pour d'autres personnes. Cette introduction souligne brillamment le rapport étroit qu'entretiennent la fiction et la réalité au sein du film. En effet, le métier même de Theodore est une métaphore (jamais trop appuyée) de son histoire avec Samantha, puisqu'il efface toute frontière entre le vrai et le faux, mais il amplifie également son sentiment d'étrangeté et de solitude. La caméra, qui l'observe marcher seul dans les couloirs de l'immeuble jusque chez lui, montre bien que cette implication dans la vie sentimentale des autres ne fait que l'éloigner davantage de sa propre existence. C'est là un paradoxe fascinant à la base du monde moderne et *high-tech* d'aujourd'hui, que développe **Her** alors que la prolifération des outils technologiques ne semble pas améliorer les communications entre les êtres humains.

Pourtant, Spike Jonze ne se limite pas à ce constat pessimiste (cela aurait été trop simple), se nourrissant de ce paradoxe pour l'accroître, le déplacer, plutôt que pour le résoudre dans une proposition claire et définitive. La présence de Samantha vient brouiller les cartes, puisqu'elle représente une entité irréelle (programmée et sans chair), mais qui comble pour un temps Theodore de bonheur, jusqu'à devenir « réelle » à ses yeux. En fait, le cinéaste conçoit, à partir d'un ordinateur, un personnage capable de sentiments (positifs et négatifs), de désirs et d'états psychologiques fluctuant, comme pour accentuer cette impression que la relation amoureuse du personnage est normale, si l'on exclut l'absence de contacts physiques. En ce sens, **Her** renverse tout autant les codes de la comédie romantique (en investissant l'espace d'un seul personnage visible en train de monologuer) que ceux du film d'anticipation, puisqu'il s'éloigne des habituels univers sombres et graves (de **2001 – A Space Odyssey** à **Children of Men** en passant par **Blade Runner**) pour inventer un monde où seule la façon de créer des relations avec autrui a changé. Le ton est quasi réaliste tant la description des phénomènes étudiés (solitude urbaine, dépendance à la technologie, etc.) prolonge des préoccupations actuelles sans jamais les

amplifier par un propos postapocalyptique, ce qui la rend encore plus pertinente.

D'une certaine manière, le film de Jonze se rapproche davantage de **The Social Network** (2010), réalisé par David Fincher. Un peu comme s'il en était la conséquence. On se souvient de cette séquence, vers la fin du film de Fincher, dans laquelle Sean Parker, le nouvel associé du créateur de Facebook, Mark Zuckerberg, se livre à un étonnant monologue prémonitoire lors d'une fête, affirmant : « On a vécu sur des fermes, puis dans des villes; maintenant, on va vivre sur Internet. » Les rapports interpersonnels dans **Her** sont en effet centralisés à l'intérieur de la réalité technologique qui les fait exister. Dès les premières minutes du film, le cinéaste montre Theodore dans le métro, échangeant des directives avec son ordinateur — courriels à supprimer ou à sauvegarder, messages à envoyer, etc. Puis, il regarde la photo d'une star dénudée qui circule sur la toile, exposant un nouveau vecteur de transmission d'informations et de données à l'échelle planétaire. Mais cette accessibilité quasi infinie prend forme alors que le personnage principal est isolé dans sa bulle (seul dans le métro et, plus tard, dans son appartement); il est fascinant de constater à quel point le récit évolue sans que le monde extérieur ne semble exister. À ce titre, la mégapole de Los Angeles, suivant les mots de Sean Parker, n'apparaît plus que comme un décor, un simple arrière-plan flou et grisâtre. L'existence de Theodore, quant à elle, se réalise pleinement à partir des connexions virtuelles qui la composent et qui lui permettent de garder « contact », mais ce contact se fait en dehors de tout lien tangible avec son environnement.

Le génie de la mise en scène de Spike Jonze passe justement par cette façon de filmer les espaces environnants, tous impersonnels, comme s'ils étaient eux-mêmes sortis d'un songe : tours vitrées, longs corridors, rues surpeuplées; la caméra montre Theodore dans ces lieux dénués d'essence, sans pourtant trop les éloigner de notre réalité, ce qui accroît notre identification au protagoniste et à ce monde qui est déjà à nos portes. Le cinéaste a trouvé le juste milieu entre touches rétro (le style vestimentaire de Theodore) et futuriste (le jeu vidéo en 3D poussé à l'extrême, les couleurs dominantes), parvenant ainsi à engager le spectateur dans ce bond vers l'avant qui implique une réappropriation des éléments du passé, ce

**C'est là un paradoxe fascinant à la base du monde moderne et *high-tech* d'aujourd'hui, que développe **Her** alors que la prolifération des outils technologiques ne semble pas améliorer les communications entre les êtres humains.**

qui est, somme toute, symptomatique de chaque époque. Le film arrive à rendre crédibles ces codes internes, délaissant les habituelles voitures volantes et autres habits blancs immaculés pour toucher à l'essentiel. Et poser cette obsédante question : jusqu'où peut aller cette technologie que les sociétés modernes ne cessent de perfectionner ? Est-elle vraiment profitable à l'être humain ? Comme pour incarner dans sa forme même la nature ambiguë de son récit, la mise en scène de **Her** alterne les envolées lyriques (la séquence de la fête fo-

En ce sens, l'expérience vécue par Theodore n'est pas très éloignée de celle que Brandon, le héros de **Shame** de Steve McQueen (2011), ne cesse de revisiter, lui qui va puiser dans la pornographie et les agences d'escortes son unique façon d'atteindre l'orgasme. Et pour montrer l'écart qui malgré tout subsiste entre son personnage et Samantha, impossible à nier même si l'on peut l'oublier pendant quelques secondes, Jonze a la brillante idée de faire un long fondu au noir et de ne

garder que les voix et le souffle court de ses deux protagonistes, exposant du même coup l'absence de rencontre charnelle qui souligne tout ce qui n'a pas lieu — la passion physique — dans cette « simulation ». En prolongeant la comparaison entre Theodore et Brandon, on s'aperçoit qu'ils partagent une même tentative ratée de rendez-vous « conventionnel » avec une partenaire (repas et discussion au restaurant, suivis d'un bref rapprochement). Dans les deux cas, le personnage est incapable de s'investir complètement dans l'instant présent — alors que Brandon, se rendant au lit avec sa collègue, éprouve un blocage, Theodore bafouille après un baiser dans la rue —, comme s'il ressentait un malaise dans une réalité non fantasmagique. En fait, **Her** propose ici une intéressante réflexion sur la différence entre le modèle idéal que s'est créé son héros (le même que Brandon, mais à une échelle de perfec-



tionnement supérieure) et le monde réel (son ex-femme Catherine lui reproche, lors de retrouvailles douloureuses, de ne l'avoir jamais acceptée telle qu'elle était) qui ne parvient pas à le satisfaire durablement.

Une autre scène bouleversante succède à quelques « rapports » sexuels entre Theodore et Samantha. Constatant que la passion s'est estompée et voulant goûter au plaisir de posséder un corps, cette dernière demande à une inconnue de se joindre à eux afin qu'elle puisse « habiter » cet autre corps qu'elle guide de sa voix. Mais l'expérience se conclut par un échec. Le partage d'une intimité entre trois personnages séparés par des barrières variables — l'une n'est qu'une voix virtuelle tandis que l'autre est une pure étrangère sans liens avec le héros — propose un point de non-retour, comme si cela marquait l'aboutissement d'une dérive jusque-là en constante évolution (de la première rencontre aux balbutiements amoureux). Cette scène illustre la situation à laquelle Theodore est alors confronté : désormais incapable de faire face à la réalité telle qu'elle est, il ne peut plus continuer de croire, comme il l'a fait tout au long du récit, à ce qui relève strictement du monde virtuel. Ainsi, Jonze repousse les limites de la vérité et de sa représentation, interrogeant, à travers ce trio improbable (ou est-ce encore un couple ?), le problème inhérent à la superposition d'images et de réalités, qui finissent par créer du non-sens.

raîne est particulièrement touchante), qui nous font apprécier et accepter l'histoire d'amour de Theodore, et les instants de doute, de désillusion, qui nous rappellent la fragilité de ces moments de pur bonheur.

Deux scènes formidables, mais aussi profondément troublantes, se font échos dans le film, qui traduisent chacune une volonté de rendre réelle l'expérience virtuelle. La première dévoile un moment de communion physique pourtant impossible. Pendant que Theodore est couché dans son lit, Samantha lui demande de décrire comment il la toucherait si elle était à ses côtés. Par un échange verbal de plus en plus explicite, ils en viennent à créer une véritable relation sexuelle. Cette séquence canalise en quelque sorte la proximité entre le fantasme imaginaire et la réalité, alors que Theodore évacue à cet instant précis l'absurdité de ce qu'il accomplit : un geste d'amour envers un programme informatique ! Cette marge qu'il parvient à franchir n'est que le résultat de ce qui se traitait déjà dans **The Social Network**, c'est-à-dire la capacité à faire passer l'épreuve du réel (ses liens avec les autres, ses intérêts, ses accomplissements) dans un cadre factice. Dans **Her**, même le rapport charnel devient susceptible d'y être transféré, ce qui rend sa vision encore plus poignante, car elle implique un retour à soi problématique, le spectateur assistant, en filigrane de cette fusion amoureuse, à une séance de masturbation stimulée par une pure fabrication mentale.


En ce sens, l'expérience vécue par Theodore n'est pas très éloignée de celle que Brandon, le héros de **Shame** de Steve McQueen (2011), ne cesse de revisiter, lui qui va puiser dans la pornographie et les agences d'escortes son unique façon d'atteindre l'orgasme. Et pour montrer l'écart qui malgré tout subsiste entre son personnage et Samantha, impossible à nier même si l'on peut l'oublier pendant quelques secondes, Jonze a la brillante idée de faire un long fondu au noir et de ne garder que les voix et le souffle court de ses deux protagonistes, exposant du même coup l'absence de rencontre charnelle qui souligne tout ce qui n'a pas lieu — la passion physique — dans cette « simulation ». En prolongeant la comparaison entre Theodore et Brandon, on s'aperçoit qu'ils partagent une même tentative ratée de rendez-vous « conventionnel » avec une partenaire (repas et discussion au restaurant, suivis d'un bref rapprochement). Dans les deux cas, le personnage est incapable de s'investir complètement dans l'instant présent — alors que Brandon, se rendant au lit avec sa collègue, éprouve un blocage, Theodore bafouille après un baiser dans la rue —, comme s'il ressentait un malaise dans une réalité non fantasmagique. En fait, **Her** propose ici une intéressante réflexion sur la différence entre le modèle idéal que s'est créé son héros (le même que Brandon, mais à une échelle de perfectionnement supérieure) et le monde réel (son ex-femme Catherine lui reproche, lors de retrouvailles douloureuses, de ne l'avoir jamais acceptée telle qu'elle était) qui ne parvient pas à le satisfaire durablement.

Une autre scène bouleversante succède à quelques « rapports » sexuels entre Theodore et Samantha. Constatant que la passion s'est estompée et voulant goûter au plaisir de posséder un corps, cette dernière demande à une inconnue de se joindre à eux afin qu'elle puisse « habiter » cet autre corps qu'elle guide de sa voix. Mais l'expérience se conclut par un échec. Le partage d'une intimité entre trois personnages séparés par des barrières variables — l'une n'est qu'une voix virtuelle tandis que l'autre est une pure étrangère sans liens avec le héros — propose un point de non-retour, comme si cela marquait l'aboutissement d'une dérive jusque-là en constante évolution (de la première rencontre aux balbutiements amoureux). Cette scène illustre la situation à laquelle Theodore est alors confronté : désormais incapable de faire face à la réalité telle qu'elle est, il ne peut plus continuer de croire, comme il l'a fait tout au long du récit, à ce qui relève strictement du monde virtuel. Ainsi, Jonze repousse les limites de la vérité et de sa représentation, interrogeant, à travers ce trio improbable (ou est-ce encore un couple ?), le problème inhérent à la superposition d'images et de réalités, qui finissent par créer du non-sens.



Dans cette descente vers une virtualité paradoxale, d'abord humaine, puis de plus en plus désincarnée, **Her** devient « elle(s) », une entité plurielle et infinie qui ne peut plus se restreindre à une seule existence, conduisant Samantha à s'éloigner d'un Theodore déchiré. Tout l'intérêt du film se dessine dans cette douce mélancolie qui traverse son dernier tiers et qui chemine inéluctablement vers le terrible moment de séparation. Un des plus beaux plans du film montre le visage en pleurs de Theodore alors que la voix de Samantha lui explique sa nouvelle virtualité. Son retour à la « réalité », qui passe par l'acceptation d'une fracture devenue inévitable, est empreint d'une douleur si palpable qu'elle déplace tous les questionnements qui l'ont précédée, leur conférant une portée existentielle plus vaste encore. Car si cette récente réalité technologique isole Theodore dans un espace détaché du monde réel, ses sentiments amoureux, eux, sont véritables (bien qu'irrationnels), du plaisir des débuts à la peine ressentie au moment de la rupture. Le cinéaste ne cherche jamais à juger son personnage ni la réalité illusoire qu'il s'est fabriquée, préférant au jugement convenu un accompagnement plein de tendresse et d'empathie, qui se transforme finalement en ouverture sur autre chose.

En somme, **Her** est un film traversé par des moments d'errance, de solitude et de souffrance, hanté par les souvenirs (les *flash-back* montrant l'évolution de la relation entre Catherine et Theodore en sont éloquentes), mais aussi d'ouverture à l'Autre. Et c'est vers ce nouvel état plein d'espoir que

conduit la séquence finale, d'une grande beauté à la fois par ses images qui rapprochent Theodore de sa voisine Amy, elle aussi attristée par la disparition de son propre OS<sup>1</sup>, et par les mots que celui-ci adresse à son ex-femme en voix *off*. Une lettre qui, pour la première fois, exprime ses sentiments, comme s'il reprenait une place dans ce monde auquel il avait semblé renoncer jusque-là. Peut-être alors que Samantha, tout en n'étant qu'un programme informatique, aura permis à cet homme reclus et solitaire, incapable de communiquer ses états d'âme, de se libérer d'une partie de ses peurs et de ses angoisses. Quelle métaphore représente donc cette voix? Est-ce vraiment une voix? Le film explique son apparition et sa disparition, soulève des questions sous-jacentes, tout en ouvrant sur un questionnement quant à l'empreinte véritable que laisse notre passage et à sa signification. 



États-Unis / 2013 / 126 min

**RÉAL. ET SCÉN.** Spike Jonze **IMAGE** Hoyte Van Hoytema **SON** Ren Klyce **MUS.** Arcade Fire **MONT.** Jeff Buchanan et Eric Zumbrunnen **PROD.** Megan Ellison, Spike Jonze et Vincent Landay **INT.** Joaquin Phoenix, Scarlett Johansson (voix), Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde, Matt Letscher **DIST.** Warner Bros.