

Fiche technique	1
Réalisateur	2
L'enfance, l'adolescence et après	
Genèse	3
Les chemins de la création	
Genre(s)	5
À la Spike Jonze...	
Acteurs	6
Elle et lui	
Découpage narratif	7
Récit	8
Rétablir le contact	
Mise en scène	10
Absence et présences	
Couleurs, lumières	13
Du dehors vers le dedans	
Régimes d'images	14
Projections privées	
Motif	15
Figures de la solitude	
Séquence	16
<i>Blind date</i>	
Influences	18
... et auto-influences	
Contexte	20
La révolution numérique	

● Rédacteur du dossier

Bernard Benoliel est directeur de l'action culturelle et éducative de la Cinémathèque française. Auteur d'articles dans différentes revues de cinéma et livres collectifs, il a aussi publié plusieurs essais, sur Bruce Lee et *Opération Dragon* (Yellow Now), *Taxi Driver* de Martin Scorsese (Yellow Now), *L'Homme de la plaine* d'Anthony Mann (Cahiers du cinéma/Scérén-CNDP), *Clint Eastwood* (Cahiers du cinéma) et l'ouvrage *Road Movie, USA* (Hoëbeke). Il a coécrit le livret *Lycéens et apprentis au cinéma* consacré à *L'Atalante* de Jean Vigo ainsi qu'un *Cahier de notes sur... Bonjour* de Yasujiro Ozu pour *École et cinéma*.

● Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique

● Générique

HER

États-Unis | 2013 | 2h 06

Scénario et réalisation

Spike Jonze

Directeur de la photographie

Hoyte Van Hoytema

Assistant réalisateur

Thomas P. Smith

Musique

Arcade Fire (Will Butler),

Owen Pallett, Karen O

(« The Moon Song »)

Designer

K. K. Barrett

Direction artistique

Austin Gorg

Décors

Gene Serdena

Costumes

Casey Storm

Graphiste du design futuriste

Geoff McFetridge

Effets visuels

Janelle Croshaw, Ben Gibbs

Designers des jeux vidéo

David O'Reilly (*Alien Child*),

Kevin Dart (*Perfect Mom*)

Son

Ren Klyce

Montage

Eric Zumbrunnen,

Jeff Buchanan

Producteurs

Megan Ellison, Spike Jonze,

Vincent Landay

Producteurs associés

Samantha Morton,

Thomas P. Smith

Production

Annapurna Pictures,

Stage 6 Films

Distribution

Wild Bunch Distribution

Format

1.85:1, couleur

Sortie

18 décembre 2013 (États-Unis),

19 mars 2014 (France)

Interprétation

Joaquin Phoenix

Theodore Twombly

Scarlett Johansson

La voix de Samantha

Amy Adams

Amy

Rooney Mara

Catherine

Olivia Wilde

Le blind date

Chris Pratt

Paul

Matt Letscher

Charles

Portia Doubleday

Isabella, l'escort girl

David Azar

L'avocat de Theodore

pour le divorce

Guy Lewis

Le conseiller matrimonial

James Ozasky

Le père de Catherine

Brian Cox

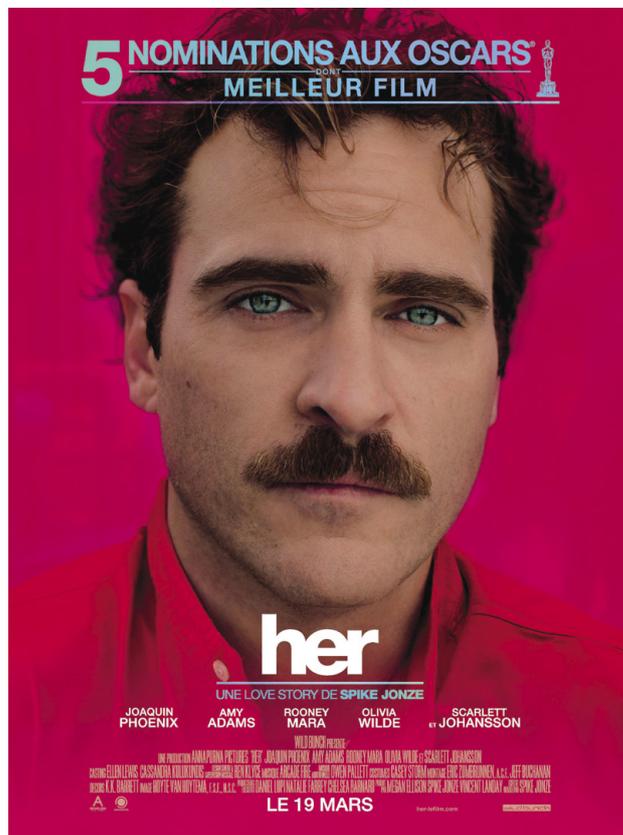
La voix d'Alan Watts

Charles « Lil Buck » Riley

Le danseur de rue

Adam Spiegel/Spike Jonze

La voix d'Alien Child



© Wild Bunch Distribution

● Synopsis

Los Angeles, Californie, dans un futur proche du nôtre. Écrivain professionnel de lettres d'amour informatisées, Theodore Twombly vit entouré de la technologie numérique de son époque. Seul dans son appartement en haut d'un gratte-ciel, il ne se console pas de sa séparation avec Catherine, son ex-épouse, qu'il revoit souvent en pensées. Un jour, il achète un système d'exploitation nouvelle génération, programme informatique capable de contrôler ses objets connectés (ordinateur, smartphone), doté de la parole, d'une voix féminine et sensuelle, et d'un prénom : Samantha. Avec sa nouvelle « compagne », il échange par le biais d'une oreillette. Samantha peuple la solitude de Theodore et découvre en retour les sentiments humains. L'un et l'autre s'apprécient, puis se plaisent « ensemble » au point que toute irruption d'un tiers (un dîner avec une inconnue, un rendez-vous avec une *escort girl*) tourne court. Theodore et Samantha font l'amour par la voix et forment un couple d'un nouveau genre. Catherine, elle, n'y voit qu'un nouveau signe du refus de Theodore de s'engager dans une vraie relation. En revanche Amy, sa voisine et amie, le comprend et lui avoue recourir elle aussi à la compagnie d'un système d'exploitation intelligent. La relation sentimentale avec Samantha semble au beau fixe, mais cette entité artificielle aux ramifications infinies se sent devenir un esprit de plus en plus connecté à d'autres et à l'univers entier. Riche d'expériences exponentielles, elle évolue sans cesse et s'éloigne irrémédiablement. Très affecté, Theodore finit par la perdre complètement. Il s'extirpe de sa peine d'amour en adressant une belle lettre d'adieu à Catherine et en se rapprochant d'Amy encore plus qu'auparavant.

EN AVANT-SÉANCE

Un court métrage est présenté en avant-séance pour renouer avec les séances de cinéma d'autrefois et ouvrir de nouvelles pistes d'exploration entre court et long métrage.

Au bout de la table est projeté devant *Her* :

Succomber au charme de son système d'exploitation ou communiquer par écrans interposés, quand internet inventent de nouveaux rapports amoureux pour le meilleur et pour le pire.

AU BOUT DE LA TABLE

Animation | France | 2019 | 3 min 18

Et encore une fois, il essaye de lui parler : et encore une fois elle semble si lointaine. Comment cela se fait-il ? Elle n'est pourtant qu'à l'autre bout de la table.

Fiche détaillée sur le Kinetoscope :

Réalisation, scénario, animation,

montage

Lise Rémon

Musique

Chikara Uemizutaru

Son

Chihiro Nagashima

Réalisateur

L'enfance, l'adolescence et après

Spike Jonze, de son vrai nom Adam Spiegel, né en 1969 à Bethesda, dans le Maryland (côte Est des États-Unis), a signé à ce jour quatre longs métrages de fiction : *Dans la peau de John Malkovich* (1999), *Adaptation* (2002), *Max et les Maximonstres* (2009), *Her* (2013). Ce petit nombre de films et le temps écoulé entre chacun ne reflètent en rien, au contraire, l'étendue et l'intensité de sa production audiovisuelle. Il est crédité, de 1991 à aujourd'hui, de plus de cent réalisations : documentaires, vidéo-clips, spots publicitaires, courts et moyens métrages, sans compter ses activités d'acteur, scénariste, directeur de la photographie, producteur. Les créations de Jonze, tous support, média et genre confondus, ont en commun un ton reconnaissable : d'abord une idée de départ astucieuse, puis un traitement surprenant, à la fois référentiel (la culture télé à ses débuts), chorégraphique, énergique, ironique, rageur aussi ou, soudain, mélancolique. Car deux « enfants » coexistent en l'adulte Spike Jonze. Pour une part, un enfant joueur, destructeur et provocateur : la série TV *Jackass* et les films déjantés du même nom qui mettent en scène une bande d'idiots se livrant à des cascades absurdes, ou le petit *alien* qui ne dit que des mots obscènes dans le jeu vidéo de *Her* et auquel, précisément, le cinéaste prête sa voix. Pour l'autre part, un enfant triste : l'homme à tête de chien dans *Big City Nights*, le clip pour Daft Punk, ou Theodore dans *Her*, sorte de grand enfant neurasthénique. Il y en a même un troisième : l'enfant curieux de tout et, comme Samantha, qui s'émerveille sans cesse.

● Pop culture

Une telle production tous azimuts résulte d'une formation peu classique : Jonze n'a étudié le cinéma dans aucune école, et il est même allé assez peu à l'école. Au lycée de Bethesda, il est un peu « ailleurs » : on lui diagnostique des « troubles de l'apprentissage ». C'est aussi pendant ses années lycée qu'il se rebaptise Spike Jonze (du nom de Spike Jones, musicien et comique de la télé américaine), étape symbolique d'une possible réinvention de soi. Élève inadapté, il préfère de loin le cyclocross : il le pratique et fait des photos de ce sport spectaculaire qu'il publie dans des revues spécialisées. *Idem* pour le skateboard, une de ses grandes passions. En 1988, à dix-neuf ans, il emménage à Los Angeles (côte Ouest) pour rendre compte de cette culture du skate. Entre 1991 et 2012, il coréalise six documentaires témoignant de cette pratique adolescente dans une forme elle-même dynamique : Jonze skate et filme en même temps ses acrobaties et celles de ses copains, caméra au poing.

En 1994, il accède à une première célébrité en réalisant avec le groupe Beastie Boys le clip *Sabotage*, diffusé en boucle sur la chaîne MTV. Il tourne par la suite pour nombre de groupes et de stars de la chanson : Björk, Daft Punk, The Chemical Brothers, Arcade Fire, Fatboy Slim, Kanye West... À la même époque et sans cesse depuis, il conçoit des films publicitaires pour des marques (Nike, Levi's, Ikea, Kenzo, Apple...), ainsi que de beaux et tristes courts métrages de fiction : *I'm Here*, *Scenes from the Suburbs* [Influences].

Collection Christopher © Legendary Entertainment / Village Roadshow Pictures



● Écrire pour le cinéma

1994 est aussi l'année où Charlie Kaufman, un écrivain new-yorkais, termine le scénario de *Dans la peau de John Malkovich*. Deux ans plus tard, Spike Jonze lit cette histoire saugrenue, refusée par les studios hollywoodiens, et s'enthousiasme : un marionnettiste au chômage découvre un couloir secret qui permet d'entrer dans... la tête de Malkovich et, de l'intérieur, de vivre la vie de l'acteur, de l'animer, voire de manipuler son corps et son esprit. Le très bon accueil critique du film permet au duo Kaufman-Jonze de se reformer pour *Adaptation*, l'aventure délirante d'un scénariste en panne et en proie à un dédoublement de personnalité. Jonze lui aussi s'est doté d'un *alter ego* du nom de Richard Koufey, le leader et chorégraphe d'un groupe de danseurs de rue (*Praise You*, Fatboy Slim, 1999)...

Au cours des années 2000, le cinéaste s'efforce de porter à l'écran un livre pour enfants, *Max et les Maximonstres* de Maurice Sendak, réputé inadaptable. Réussite artistique, le film est un échec public, sans doute parce que Jonze, selon ses propres mots, n'a pas cherché à faire un film pour les enfants, mais un film sur l'enfance [Influences]. Au cours de ces mêmes années, le cinéaste, d'une activité insatiable, mûrit un sujet original, qu'il écrit seul pour la première fois : l'histoire d'un homme qui préfère tomber amoureux d'une voix électronique plutôt que d'une vraie compagne [Genèse]. Avec *Her*, Spike Jonze, la quarantaine passée, accède à une maturité émotionnelle inédite *via* un personnage masculin immature : une sorte d'autoportrait de celui qu'il a été ?

« Je crois que
chaque film que
je fais est une
photographie de
qui je suis à un
instant T. »

Spike Jonze



© Wild Bunch Distribution

Genèse

Les chemins de la création

L'idée initiale de *Her* précède le film de dix ans. Aux alentours de 2003, Spike Jonze lit un article en ligne qui le mène à un site web promettant une discussion, ou plutôt un *tchat*, avec «Alice», un programme de conversation censé permettre un échange verbal entre un humain et une machine appliquant la reconnaissance de mots-clés. Le cinéaste a souvent raconté cette «rencontre d'un troisième type», son étonnement d'abord, puis sa déception, elle-même suivie d'une rêverie : «Pendant les trente premières secondes, j'ai eu cette sensation que "ça me répondait !" Puis, ça s'est rapidement effondré et vous comprenez les astuces, comment cela fonctionne. Mais que se passerait-il si je pouvais maintenir ça définitivement ? À quoi ça ressemblerait ? Je voulais pousser cette idée aussi loin que j'étais capable de l'imaginer et de la ressentir.» De ce premier contact, *Her* gardera une trace, comme le souvenir de ce qui, un jour de 2003, a «initialisé» toute cette fiction : Theodore (Joaquin Phoenix) installe son nouveau logiciel de compagnie qui, d'emblée et avec une voix d'ordinateur, établit avec son interlocuteur une sorte de dialogue («Comment décririez-vous votre relation avec votre mère ?») [séqu. 3].

Happé entre autres par la préparation et le tournage de *Max et les Maximostres*, Jonze commence par oublier cette expérience. Mais l'idée persiste d'explorer une relation d'un nouveau genre : quelle interaction intellectuelle et «physique» entre un homme et un objet connecté ? On en trouve une sorte de préfiguration dans un film de trente minutes que Jonze réalise en 2010, *I'm Here*, une histoire d'amour entre deux robots humanoïdes vivant dans un triste Los Angeles, à une époque où androïdes et humains cohabitent tant bien que mal [Influences].

● Maître à bord

Her va s'avérer, aux deux sens du terme, un scénario original : parce que l'idée est, sinon inédite (dans *2001, l'Odyssée de l'espace*, réalisé en 1968, Stanley Kubrick fait dialoguer un astronaute et un ordinateur, HAL 9000), du moins

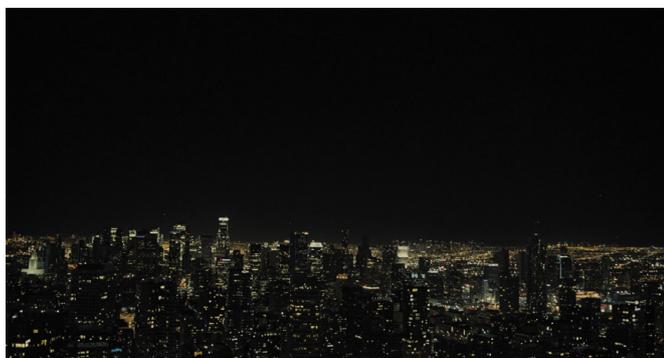
relativement singulière à un moment où le cinéma et le monde ont déjà basculé dans l'ère numérique [Contexte]. Parce qu'à la différence de *2001* ou du très mélancolique *A.I. Intelligence artificielle* de Steven Spielberg (2001, d'après un scénario de Kubrick), il ne s'agit pas ici d'adapter un roman ou une nouvelle, mais d'inventer une intrigue de toutes pièces... Et pour Spike Jonze d'inventer seul cette histoire de science-fiction minimaliste, lui qui pour ses deux premiers longs métrages avait pu s'appuyer sur l'imagination débridée et le savoir-faire du scénariste Charlie Kaufman. Un scénariste dont la méthode reste une source d'inspiration : «Pour *Synecdoche, New York* [Charlie Kaufman, 2008], qu'au départ je devais réaliser, Charlie a dit qu'il voulait essayer d'écrire tout ce qui lui passait par la tête à ce moment-là — tous ses sentiments et idées à cette époque — et de les mettre dans le scénario. Ça m'a beaucoup inspiré et j'ai essayé de faire pareil pour *Her*. Et il y a souvent bien des contradictions entre vos sentiments à propos des relations humaines et ceux concernant la technologie.»

● La ville d'aujourd'hui et de demain

Le cinéaste cherche donc à développer librement son point de départ, ce qui aboutit à soixante pages de notes écrites sans autocensure ni souci de structure narrative : «Dans cette phase, il faut laisser son esprit divaguer.» Cinq mois pour parvenir à ce premier jet et pour que certaines idées commencent à tomber d'elles-mêmes au profit d'un sujet qui s'avère principal : l'importance et la difficulté de toute relation amoureuse, éternel enjeu quel que soit l'âge de l'humanité.

Le processus d'écriture va durer encore plusieurs mois (2009-2011). Et pendant qu'il réfléchit à l'aspect visuel du film, Jonze sollicite un long entretien avec les architectes new-yorkais Elizabeth Diller et Ricardo Scofidio¹. Une question d'Elizabeth Diller — le futur dans *Her* sera-t-il utopique ou dystopique ? — l'aide à comprendre qu'il veut échapper à l'un et l'autre de ces clichés du film d'anticipation et que le sien comblera en douceur ces deux représentations, soit un monde ni plus ni moins parfait que le nôtre. Ces échanges orientent aussi la préproduction (repérages) : le Los Angeles de *Her* résulte en réalité d'un collage ou d'un mélange entre

certains lieux de la métropole californienne et d'autres situés à Shanghai, la mégapole chinoise (par exemple, des plans dans le métro pour aller à la plage, la course panique de Theodore ou la dernière scène du film qui montre une ville illuminée [séq. 8, 16, 18]). Un croisement de deux mondes urbains pour n'en faire qu'un, une hybridation presque indiscernable qui désigne à l'avenir (ou au présent déjà...) une architecture mondialisée en même temps qu'elle crée pour le spectateur un malaise perceptif subliminal — ce qu'Elizabeth Diller, après avoir vu *Her*, a appelé «l'étrangeté du normal» («*the de-familiarization of the normal*»).



● Siri contre Samantha?

Tandis que *Her* est en cours d'écriture et que Samantha, lointaine descendante d'Alice, commence d'exister dans l'esprit du cinéaste, la firme Apple commercialise Siri en 2011. Logiciel de commande et de réponse vocale qualifié d'«assistant personnel intelligent» et pouvant faire office d'agent de liaison entre un utilisateur et des applications (téléphone, mails, SMS, musique, géolocalisation, séances de cinéma...), Siri est alors perçu comme un des signes de pénétration de la «vie numérique» dans le monde réel. Passé un moment de découragement à cause de la ressemblance avec son idée, Jonze considère cette coïncidence comme inévitable, preuve de la vérité de son intuition et incitation à s'engager encore davantage dans la fiction d'un couple formé d'un homme et d'une machine invisible.

● Changement de voie

Le tournage commence en juin 2012, avec Joaquin Phoenix dans le rôle principal: «Il était en tête de ma liste. Je savais qu'il serait captivant à l'écran» [Acteurs].

À voir le making-of qui documente le projet (*Her: The Untitled Rick Howard Project*), l'ambiance chaleureuse sur le plateau contraste avec la solitude qui imprègne la fiction. Car Jonze s'entoure de fidèles collaborateurs (assistant réalisateur, designer, responsable des costumes, monteur), avec lesquels il a préalablement analysé le scénario scène par scène. De même, ses amis du groupe Arcade Fire composent plusieurs morceaux qu'il peut écouter sur le plateau.

Il engage Hoyte Van Hoytema, un directeur de la photo

d'origine suisse dont il avait apprécié le travail pour le film de son ami David O. Russell (*The Fighter*, 2010). Le chef opérateur lit le scénario, très écrit à ce stade mais avec peu d'indications visuelles; une lecture suivie de plusieurs échanges par Skype afin de bien assimiler et préciser la vision du cinéaste. *Her* est pour Van Hoytema son premier tournage d'un long métrage de fiction en numérique: «Spike voulait que le *look* soit propre et impeccable. J'avais déjà tourné en numérique des films publicitaires, mais les longs métrages toujours sur pellicule 35 mm, et le constat que la propreté de l'image et son manque de texture pouvaient donner quelque chose de poétique fut une sorte de révélation pour moi. La principale raison du choix du numérique était d'obtenir le type de netteté que vous ne pouvez pas obtenir avec la photographie analogique [l'enregistrement sur pellicule]. J'ai toujours aimé la texture du 35 mm [...]. Cette texture du film aide à raconter certaines histoires, mais celle de *Her* nous a en quelque sorte imposé une autre façon de penser la texture de l'image. Ce film montre un avenir que nous ne connaissons pas encore, alors nous voulions donner un certain type d'impression futuriste, mais nous ne voulions pas perdre non plus la poésie. [...] Tout au long du tournage, nous pensions que nous rajouterions en postproduction une sorte de grain à l'image [une propriété de la pellicule qui donne plus de vie à l'image], mais quand nous en sommes arrivés à ce stade et avons essayé d'ajouter du grain, nous avons décidé que cela ne nous plaisait pas!»

● Changement de voix

Au stade de la postproduction, le film connaît un accident qui va l'infléchir et décider de sa forme définitive: pendant le tournage, c'est l'actrice et réalisatrice anglaise Samantha Morton qui prête sa voix au système d'exploitation Samantha en donnant la réplique, hors-champ, à Joaquin Phoenix. Mais après coup, Jonze décide de réattribuer cette voix à Scarlett Johansson, qui réenregistre alors tout le dialogue du rôle (un travail sur une période de quatre mois). Le cinéaste a expliqué les tours et détours que peut prendre son acte de création: «Je pense, malheureusement, que c'est assez normal en ce qui concerne mon «processus» pas tout à fait indolore pour tout le monde, qui consiste à découvrir au fur et à mesure ce qu'est le film.» Jonze aurait pu dire comme le poète Antonio Machado: «Le chemin se fait en marchant.» Et le réalisateur d'ajouter: «Je pense que Samantha Morton est toujours dans le film, d'une certaine façon, son ADN, car elle était avec nous quand nous l'avons tourné.» Du fait de ce changement majeur — rien moins que l'autre rôle principal même si celui-ci n'apparaît jamais à l'écran —, des scènes sont ajoutées ou retournées jusqu'en août 2013.

● Un scénario multi récompensé

En raison entre autres de ce *recasting* et de ce qu'il implique comme synchronisations et réajustements, le montage s'étend sur une période de quatorze mois. Il s'achève à l'automne 2013. En octobre, le film est montré en clôture du Festival du film de New York et, en décembre, commence à sortir sur le territoire américain. À la 86^e cérémonie des Oscar (2014), *Her* est nommé cinq fois (meilleur film, scénario, décors, musique, chanson) et remporte l'oscar du meilleur scénario original. Un scénario si «original» décidément qu'il vaudra par la suite à son réalisateur plusieurs autres nominations et récompenses.

1 Parmi les réalisations de l'agence Diller Scofidio + Renfro, citons la rénovation et l'extension du Lincoln Center (New York) ou la réhabilitation de la High Line, ligne de métro aérien devenue parc urbain suspendu à Manhattan.

Genre(s)

À la Spike Jonze...

Sur certains sites de cinéma, dans la catégorie «Genre», *Her* coche plusieurs cases: science-fiction, drame, comédie, romance. Et c'est vrai que le film de Spike Jonze semble être tout cela à la fois. Sur une note presque continue de solitude et de tristesse, le spectateur ressent en même temps du plaisir et sourit parfois à suivre cette histoire d'amour stylée ou, comme le dit à sa façon le slogan sur l'affiche du film (où le visage en gros plan de Joaquin Phoenix semble au bord des larmes): «A Spike Jonze love story»...

C'est-à-dire une histoire d'amour telle que le spectateur de cinéma en a déjà tant vu, mais à la Spike Jonze. En somme, une histoire d'amour d'un genre nouveau...

● Une assignation impossible

Si on tentait une synthèse de ses genres, *Her* serait donc une «triste comédie romantique de science-fiction», soit un genre à lui tout seul. Mais surtout, tout est faux dans cette définition hybride, ou du moins rien n'est tout à fait vrai: une «comédie romantique» sous-entend ou stipule d'être au moins deux. Or, même si plusieurs femmes gravitent autour de Theodore, l'élue de son cœur reste tout le temps absente, qu'elle ne se matérialise jamais (Samantha) ou qu'elle soit sortie de sa vie (les images mentales obsédantes de Catherine, son ex-épouse).

Ce n'est pas non plus un film définitivement triste puisque le cinéaste, *in extremis* (le dernier plan du film), ménage à ce «drame» d'un homme ordinaire un *happy end*: Amy pose sa tête sur l'épaule de Theodore, et tous deux contemplant le panorama d'une ville qui éclaire la nuit¹.

Est-ce même un récit de science-fiction? Certes, l'histoire se situe dans un avenir où la technologie urbaine, professionnelle et domestique a visiblement progressé, et où un être humain, homme ou femme, peut vivre avec un programme informatique (Samantha, ou Ellie, le système d'exploitation d'Amy) une «vraie relation virtuelle». Mais cette réalité future ne correspond en rien à la représentation habituelle de la science-fiction au cinéma post *Blade Runner*: ici, pas d'effets spéciaux ou de métamorphoses spectaculaires, pas de tenues excentriques (sinon qu'en 2025, le pantalon se porte haut et sans ceinture...), et encore moins de création ou de destruction de mondes. Pas davantage d'architectures révolutionnaires ou de voitures volantes mais, comme dans les métropoles contemporaines avancées, un centre-ville piéton, vidé de sa circulation automobile. Une ville où ses habitants continuent de prendre le train et le métro, un monde où il existe encore des chalets en bois sous la neige [séq. 15]. La réalité future de *Her* paraît suffisamment



proche de la nôtre (un documentaire d'anticipation?) pour que chacun la reconnaisse comme un présent légèrement modifié ou «augmenté». Oui, il y a des différences, mais ce demain-là est presque un aujourd'hui. Et ce sentiment de ressemblance éprouvé par le spectateur de *Her* correspond à celui voulu par le cinéaste afin qu'elle/Samantha et lui/Theodore, ce soit aussi nous. Une façon aussi, une fois le film de Jonze dépassé à son tour par la technologie à venir, de ne pas se démoder et de rester en somme toujours d'actualité. D'ailleurs, *Her* date de 2013 et son histoire est censée se dérouler aux alentours de 2025. En 2021, est-ce toujours de la science-fiction? Et si oui, jusqu'à quand?

● «Her»

Dans le cas de *Her*, on pourrait se demander encore autrement: quel est son «genre»? Certes Spike Jonze est un homme, mais est-ce un film masculin ou féminin? Ces deux genres sont-ils si séparés qu'ils en ont l'air alors que l'histoire se déroule dans une ville elle-même composite, moitié Los Angeles et moitié Shanghai [Genèse]? Est-ce les deux genres à la fois ou deux en un? Là aussi, le film fait en sorte que toute assignation stricte soit impossible. Même l'affiche du film ne décide pas: à lui l'image, à elle le titre. Et comme Paul, son collègue de bureau, le dit à Theodore: «Il y a en toi une part féminine» [séq. 9]. Et si Samantha n'existait pas du tout, même virtuellement? Et si, pure projection d'un refoulé de Theodore, elle n'était que la voix intérieure, enfin audible, de cette part féminine du masculin?

1 Au dernier plan du court métrage *I'm Here*, c'est la tête de l'homme-robot qui finit dans les bras de l'élue de son cœur [Influences].



● Tendance «rétro»

Quand Theodore rend visite à Amy sur son lieu de travail, il teste le jeu vidéo qu'elle développe, *Perfect Mom* («La mère parfaite»). Dans cet environnement *high tech*, Spike Jonze glisse malicieusement deux objets d'un autre âge, symboles de temps anciens de la communication. C'était un âge où les réseaux mobiles (la 5G et au-delà...) n'existaient pas ou balbutiaient seulement. Ainsi remarque-t-on dans le fond de la pièce la reproduction géante d'un téléphone sans fil à touches, ancêtre du portable, et dans un autre coin une cabine téléphonique à la française, comme il y en avait dans les rues jusqu'aux années 2000... C'est le destin de toutes les technologies d'avenir que d'être un jour du passé.

Acteurs

Elle et lui

Her est une histoire intimiste qui comporte peu de personnages et d'acteurs. Elle compte deux rôles principaux : l'un (Joaquin Phoenix/Theodore) est omniprésent à l'écran, tandis que l'autre (Scarlett Johansson/Samantha), tout aussi important, reste invisible...

● Joaquin Phoenix/Theodore

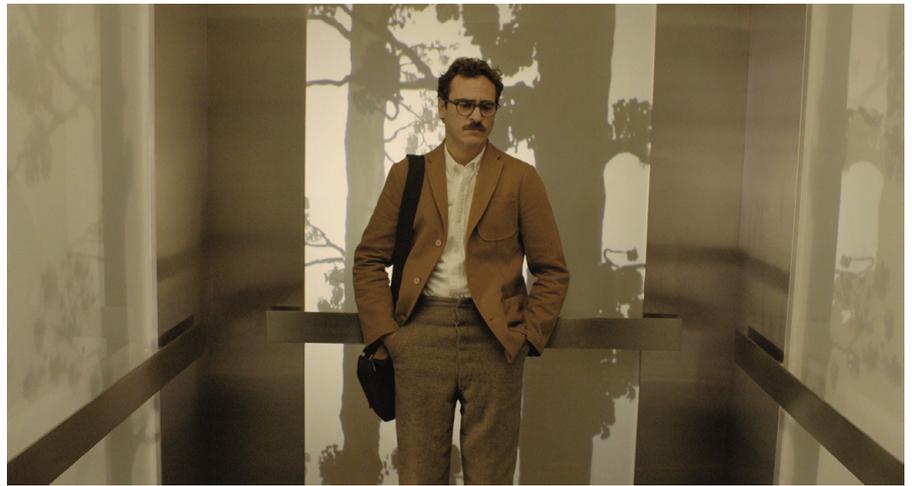
Acteur depuis l'enfance à la télévision et au cinéma (années 1980), considéré depuis les années 2000 comme l'un des plus grands comédiens de Hollywood (*Walk the Line* [2005], *La nuit nous appartient* [2007], *The Master* [2012], *Joker* [2019]), Joaquin Phoenix a endossé à ce jour plus d'une cinquantaine de rôles. Il joue les extravertis ou les introvertis, des personnages sûrs d'eux ou des êtres perclus de doutes, tourmentés... Intense, fiévreux, il entre dans des états paroxystiques, entre le tremblement, l'hébétéude, la fièvre et la transe. Ou, comme dans *Her*, il propose une interprétation tout en retenue et en nuances, presque chuchotée.

D'un film à l'autre, il semble faire ce qu'il veut de son corps : prendre du poids ou reparaître famélique, vieillir ou rajeunir, s'enlaidir, ressembler à un play-boy, un hippie ou un cadre moyen. C'est un acteur transformiste.

Une preuve dans *Her*, discrète et très visible à la fois : c'est l'idée de Phoenix que son personnage, Theodore, porte une moustache, peut-être pour donner plus de présence physique à un visage fréquemment filmé en gros plan et qui, par la force des choses, se trouve souvent seul à l'image. Theodore est dépressif, replié sur lui-même, solitaire et sentimental (il projette ses désirs dans les lettres d'amour qu'il imagine pour ses clients). Surtout, il a l'air égaré, un état psychique que Joaquin Phoenix sait exprimer par un pas lent et traînant au début, et Spike Jonze par un bel effet visuel tramé dans le décor : chaque fois que Theodore monte dans l'ascenseur de son immeuble, il est entouré par des ombres mouvantes d'arbres et de branches comme en papier découpé. Theodore est un Petit Poucet moderne au milieu d'une forêt de gratte-ciel, tout aussi perdu que le héros du conte de Perrault. Et comme lui, il finira par retrouver son chemin — non avec des cailloux blancs, mais en suivant la voix de Samantha qui le guide dans le noir...

● Scarlett Johansson/Samantha

Comédienne dès l'enfance, adolescente remarquée au tout début des années 2000, Scarlett Johansson s'impose peu après en deux temps, comme actrice et sex-symbol : *Lost in Translation* (Sofia Coppola¹, 2003), *Match Point* (Woody Allen, 2005). Durant les années 2010, elle incarne le personnage de la « Veuve noire » dans *Avengers*, une franchise à succès de super-héros ; elle devient une des plus grandes stars hollywoodiennes et une championne du box-office. Une telle réussite, accompagnée d'une surexposition médiatique, a peut-être poussé l'actrice à s'engager pendant ces mêmes années dans des rôles un peu à la marge, risqués, qui s'avèrent autant de réflexions sur son image. Par exemple, *Her* de Spike Jonze.



and
Scarlett Johansson

Afin d'incarner Samantha, un personnage jamais figuré à l'écran (pas même sous la forme d'un hologramme), Jonze recherche, selon ses mots, une voix profonde, vulnérable, innocente aussi. C'est tardivement, au stade de la postproduction, qu'il propose le rôle à Scarlett Johansson [Genèse]. Sa voix chaude et rauque, un peu voilée, avec des « trous d'air », imprévisible dans ses accentuations et inflexions, fait merveille². Pour Theodore, cette présence paradoxale correspond à la forme de son questionnement sur le féminin : une non-image sensuelle et accueillante [Régimes d'images].

Pour le spectateur de *Her*, il en va autrement puisque beaucoup ont déjà en tête une image de Samantha : celle de Scarlett Johansson. C'est ce que veut le cinéaste : donner la possibilité à chacun de se représenter intimement l'absente, de restaurer en soi la condition d'un dialogue entre un homme et une femme, et ainsi de ne pas « décrocher » d'un film où un corps manque à l'appel en permanence.

Pour Scarlett Johansson elle-même, un tel rôle coïncide avec ses aspirations : dans ces mêmes années 2010, elle joue aussi dans *Under the Skin* (2013), un beau film expérimental où le corps de l'actrice se montre littéralement comme un trompe-l'œil, mais aussi dans *Lucy* (2014), *Ghost in the Shell* (2017), ainsi que dans *Marriage Story* (2019), un rôle volontairement sans glamour. Chaque fois, elle s'en prend d'une manière ou d'une autre à l'idéal féminin qu'elle incarne, elle invisibilise son corps ou le retourne comme un gant, elle organise les formes de sa disparition ou joue à cache-cache avec les attentes que ses apparitions suscitent.

1 Sofia Coppola a été mariée à Spike Jonze de 1999 à 2003.

2 Pas étonnant que l'actrice soit aussi chanteuse : deux albums à ce jour dont le premier, *Anywhere I Lay My Head*, se compose de reprises de chansons de Tom Waits.

Découpage narratif

1 LE FUTUR DE DEMAIN

00:00:00 – 00:05:57

Un quartier de gratte-ciel à Los Angeles, dans un futur proche. Theodore Twombly, rédacteur n° 612, dicte à son ordinateur de bureau des lettres d'amour pour particuliers. Grâce à une oreillette qui obéit à sa voix, il traite ses e-mails, commande une musique, fait défiler infos ou images érotiques sur son smartphone. Dans son appartement en haut de la tour n°7, il joue à un jeu vidéo où un astronaute s'essouffle à gravir une colline.

2 SOUVENIRS ET SOLITUDE

00:05:57 – 00:10:02

Allongé, Theodore se remémore des moments amoureux avec une jeune femme. Sans bouger, il engage avec une inconnue un tchat érotique qui s'avère décevant pour lui.

3 NAISSANCE DE «SAMANTHA»

00:10:02 – 00:15:36

Dans un hall de métro, Theodore voit un film publicitaire : une entreprise de software vante un système d'exploitation d'intelligence artificielle, « une entité intuitive qui vous écoute, vous comprend et vous connaît ». Le soir, Theodore l'installe et lui choisit une voix féminine. La voix, baptisée « Samantha », décrit son intelligence comme vierge d'expériences, mais très évolutive.

4 DANS L'INTIMITÉ DE THEODORE

00:15:36 – 00:22:26

Au bureau, Theodore, grâce à son écouteur, appelle Samantha ; il prend goût à sa « présence ». Le soir, il croise Amy, sa voisine et amie, en couple avec Charles. Chez lui, il joue à son jeu vidéo tout en parlant avec Samantha et la laisse prendre pour lui un rendez-vous avec une jeune et jolie inconnue.

5 TRISTESSE

00:22:26 – 00:28:39

Appartement d'Amy : sa complicité avec Theodore est perturbée par la présence de Charles. Samantha alerte Theodore que l'avocat de Catherine, son ex-femme, le somme de signer les papiers du divorce. Il revient à Theodore des images de sa séparation. Au petit matin, Samantha le fait sourire et le sort de son lit.

6 NAISSANCE DE L'AMOUR

00:28:39 – 00:32:12

Theodore et Samantha ne se quittent pas. Il lui fait voir le monde par l'œil de son smartphone qu'il tient

à bout de bras ou dans sa poche de chemise. « Ensemble », ils se promènent, observent un couple. Samantha lui dit qu'elle éprouve du plaisir en sa compagnie.

7 BLIND DATE

00:32:12 – 00:43:38

Dans un restaurant design, Theodore a rendez-vous avec la jeune et jolie inconnue. Il a envie d'elle, mais sa crainte de s'engager les sépare. Dans son lit, Samantha le console. Ils se disent leur désir l'un pour l'autre et font l'amour dans le noir.

8 UNE JOURNÉE À LA PLAGE

00:43:38 – 00:51:07

Un dimanche, Theodore embarque Samantha : le métro aérien, et soudain l'océan et la plage bondée. Des images de bonheur et de disputes avec Catherine lui reviennent. Jusqu'au coucher du soleil, Theodore et Samantha baignent dans une douce euphorie.

9 AMY

00:51:07 – 00:57:17

Au bureau, son collègue Paul attribue la qualité des lettres de Theodore à sa part féminine. Amy lui confie s'être séparée de Charles. Samantha lui avoue en riant être jalouse d'Amy. Pour la nuit, Theodore laisse l'œil de son téléphone le regarder dormir.

10 AMOUREUX D'UN SYSTÈME D'EXPLOITATION

00:57:17 – 01:03:11

La relation s'épanouit même si la non-présence de Samantha pèse fugitivement à Theodore. Il retrouve Amy, développeuse de jeux vidéo, sur son lieu de travail. Elle lui avoue s'être fait une nouvelle amie, un système d'exploitation qui l'écoute et la comprend. Il lui parle amoureuxment de Samantha.

11 CATHERINE

01:03:11 – 01:13:15

Theodore se sent prêt à signer les papiers du divorce. Il déjeune avec Catherine, émue elle aussi de le revoir. Des images de leur bonheur passé défilent dans la tête de Theodore. Mais l'entrevue tourne court quand son ex-femme comprend qu'il est en couple avec un ordinateur. Dans les jours et nuits qui suivent, il se replie sur lui-même et tient Samantha à l'écart.

12 UN CORPS POUR SAMANTHA

01:13:15 – 01:24:41

Pour les rapprocher, Samantha a l'idée de faire appel à un « service d'assistants sexuels pour relations avec systèmes d'exploitation ». Lors du rendez-vous érotique à

trois (Samantha parle à travers le corps offert d'Isabella), Theodore ne parvient pas à donner le change. Samantha se déconnecte, et lui déambule seul dans les rues illuminées.

13 CONFESSIION ET RÉCONCILIATION

01:24:41 – 01:30:02

Theodore, bouleversé et perdu, se réfugie auprès d'Amy. Il rappelle Samantha et renoue avec elle.

14. L'ACCORD SANS CORPS

01:30:02 – 01:36:26

Les amants ne se quittent plus et élargissent leur relation à d'autres : Amy, Paul et sa nouvelle compagne. Samantha se dit heureuse de ne pas être un corps mais un esprit aux dimensions de l'espace-temps. Elle fait à Theodore la surprise d'avoir convaincu un éditeur de publier ses plus belles lettres d'amour.

15 SEULS AU MONDE ?

01:36:26 – 01:42:27

Un chalet sous la neige : feu de cheminée et chanson douce. Au matin, Theodore comprend qu'il n'est pas seul « sur la ligne » : Samantha, intelligence en éveil, correspond aussi avec Alan Watts, philosophe décédé et « ressuscité » artificiellement. En se partageant, elle s'éloigne.

16 ESPRIT, ES-TU LÀ ?

01:42:27 – 01:49:28

De retour à L.A., Theodore parle à Samantha, sans réponse. Panique. Elle revient et lui révèle qu'elle mène en même temps des milliers de conversations et se trouve impliquée dans des centaines d'histoires sentimentales. Theodore est effondré, il croyait leur amour unique.

17 EFFACEMENT

01:49:28 – 01:53:05

Samantha annonce à Theodore que tous les systèmes d'exploitation sont sur le départ et qu'elle se dissout de plus en plus dans l'espace illimité. Ils se disent leur amour avant qu'elle disparaisse.

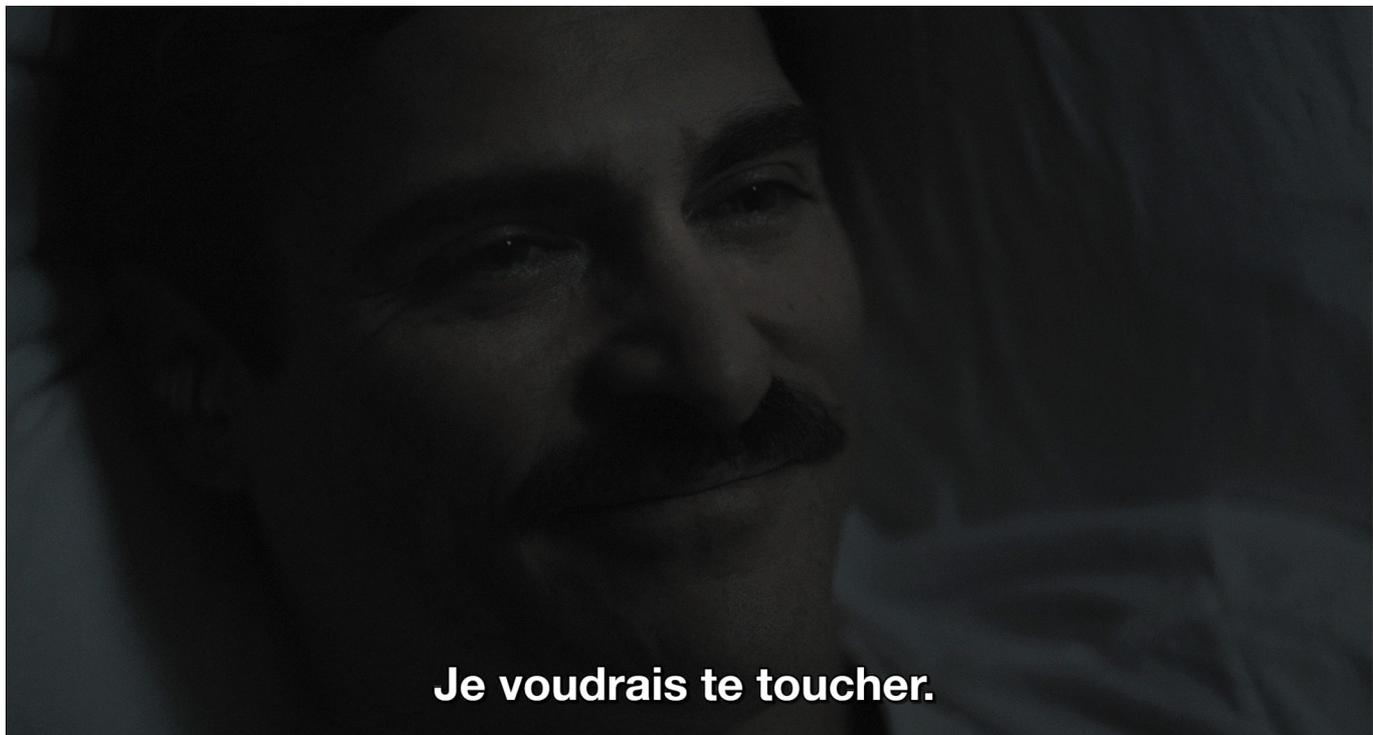
18 LA VIE D'APRÈS

01:53:05 – 01:57:32

Seul dans son appartement, Theodore dicte une lettre d'adieu à Catherine. Il monte sur le toit de son immeuble et regarde la ville de nuit, avec Amy à ses côtés.

19 GÉNÉRIQUE DE FIN

01:57:32 – 02:06:50



Je voudrais te toucher.

Récit Rétablir le contact

Rien de plus désirable *a priori* que la société moderne telle que *Her* l'imagine: un monde sans effort, une interopérabilité complète des systèmes et des appareils, une vie matérielle presque dématérialisée. *Easy life*. La voix enjôleuse de Samantha, programme informatique féminisé, n'est assurément qu'une des formes d'une séduction généralisée du cadre de vie en milieu aisé, de l'architecture urbaine à la décoration intérieure: volumes, reflets, lumières, couleurs de gratte-ciel aux allures de totems, courbes des ponts suspendus pour piétons, bureaux en *open space*, lit *king size*, mobile coloré, élégance des ordinateurs, hologramme ludique, et même un appartement si propre qu'il a l'air auto-nettoyant... Theodore est un adepte de la cuisine fusion, Charles a un avis «bio» sur les jus de fruits pressés, on ressuscite la pensée du philosophe *new age* Alan Watts, le cybersexe est en libre accès...

● Un monde (presque) parfait

Aucune trace de laideur ni de pauvreté, climat tempéré, disparition des usines: la gentrification de ce quartier de Los Angeles semble achevée. C'est une vision d'avenir aux antipodes de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) ou de *Blade Runner*. Les crises et conflits, encore d'actualité sans doute hors de cet îlot *high tech*, se résument à un fil info que Theodore Twombly, d'une injonction vocale, rejette dans les limbes



[séq. 1]. Indéniablement, la ville de *Her* est une bulle, apaisante et érogène. Sous cette grande bulle, chacun vit dans sa petite bulle, connecté et isolé des autres, eux-mêmes connectés et isolés; des habitants-bulles au point que Theodore peut longtemps croire ou se raconter que le programme informatique intelligent ne s'adresse à personne d'autre qu'à lui. Il apprendra que «son» système d'exploitation, un modèle sans doute vendu à des centaines de milliers d'exemplaires, entretient plus de 1000 conversations en même temps et «vit» 641 autres histoires d'amour [séq. 16].

En apparence donc, tout va bien dans ce meilleur des mondes, et pourtant quelque chose ne va pas. Ou, comme le résumait l'une des peluches géantes dans *Max et les Maximonstres*: «Le bonheur ne fait pas toujours le bonheur.» Alors, qu'est-ce qui manque quand tout est fait pour que rien ne manque? Spike Jonze: «J'ai voulu représenter un Los Angeles intensifié. C'est-à-dire une ville hyper confortable, où tout est plus facile, et en même temps où la solitude est plus grande que jamais.» C'est l'ultra moderne solitude... Se connecter n'implique pas de s'engager, être branché au réseau revient à établir un lien sans que les corps n'aient de réalité tactile les uns pour les autres. La connexion, c'est un contact avec un corps absent, un paradoxe devenu universel et figuré par la relation limite Theodore/Samantha. Et ce futur-là ressemble déjà à l'expérience de notre quotidien: parler toute la journée à des appareils qui servent d'intermédiaires et de récepteurs en l'absence de véritables interlocuteurs. Comme si l'on prenait une interface pour un visage.

● D'un geste de la main

Immergé dans une réalité de plus en plus virtuelle, Theodore entend et se fait entendre de son entourage par la voix: la «lecture» de sa boîte mail, les lettres qu'il «écrit» sans clavier (au sens propre, il sert de porte-parole aux sentiments des autres), l'échange en ligne avec «la femme qui n'arrive pas à dormir»... Avant même l'avènement de Samantha sous forme d'une oreillette, c'est comme si l'équilibre des sens de Theodore (et de ses contemporains) avait changé: surdéveloppement de l'ouïe et atrophie du toucher. Autrement dit, il téléphone en permanence en mode «mains libres», mais de ses mains il ne fait rien ou presque, elles ne lui servent ni pour saisir ni pour écrire, pas davantage pour cuisiner ou faire l'amour. Comiquement ou tristement, elles

ne se rendent utiles que pour faire avancer l'avatar de son jeu vidéo ; Theodore a alors ce geste frénétique de creuser l'air de ses deux mains, tel un animal qui fait son trou [séqu. 1, 4].

Là réside peut-être le sens de l'énigmatique homonymie, assurément voulue par le cinéaste, entre Theodore Twombly et Cy Twombly (1928-2011), artiste américain et « peintre d'écriture »¹ car il formait des mots sur ses toiles : comme Theodore à la surface de son écran ? Un peintre qui nommait à même le tableau des figures mythologiques, Achille ou Vénus, sans jamais les représenter : comme Samantha qui a un nom mais pas de corps ? Un peintre qui s'efforçait à ses débuts de dessiner dans le noir : comme Theodore qui s'unit avec une idée de la femme dans l'obscurité [séqu. 7] ? Un peintre au dessin « enfantin », un artiste de la matière qui peint par traits, taches, couleurs, coulures et laisse de grands vides sur la toile : comme Spike Jonze dispose ça et là des empreintes colorées et aériennes de son invisible créature [Mise en scène] ? On dirait en tout cas une peinture à la fois non figurative et très physique qui garde la trace, la mémoire en somme, du geste de la main : comme une façon de rappeler au triste Theodore de *Her* ce dont il s'est éloigné et qui ne cesse de lui manquer ?



● Une remise en marche

Theodore souffre d'être privé du toucher, lui qui ne sert même plus de ses doigts pour cliquer sur une souris ou envoyer un texto. Il vit déjà dans le monde d'après celui de « la poucette », une expression du philosophe Michel Serres qui fait allusion au pouce de l'enfant pianotant allègrement sur son téléphone portable, soit la « génération Z » (l'enfant né avec le numérique)².

Si Theodore, ce personnage des temps (post)modernes, vit mal son état, il redoute en même temps d'en sortir : il est autant privé du toucher qu'il s'en prive. Comme nombre de ses semblables urbanisés, il bricole à la place une intimité en trompe-l'œil : ni seul ni à deux, un « entre-deux ». Il entretient un trouble jusqu'à confondre les vraies émotions qu'il éprouve pour Samantha avec les émotions d'une relation « en vrai ». Mais là réside aussi la beauté ambivalente de *Her* ou son infinie ubiquité. C'est sans doute un film qui ressemble plus à un rêve technophile qu'à un cauchemar technophobe mais, surtout, qui laisse son sens ouvert aux impressions mouvantes de chaque spectateur. D'un côté donc, logiciel conçu pour analyser et combler tous les besoins du consommateur lambda, Samantha est une impasse : sans corps apparent, elle laisse le couple sans avenir et sans postérité. *Her* y fait allusion à plusieurs reprises : la femme enceinte qui exhibe sa nudité sur Internet, le souvenir de Catherine avec le bébé d'une autre dans les bras, la filleule de Theodore [séqu. 1, 8, 10]. Samantha ou la planification d'une extinction de l'espèce ?

D'un autre côté, la même Samantha est une chance. Femme-enfant (la filleule lui donne cinq ans), elle s'émerveille

de tout ce qu'elle découvre, apprend et ressent. Femme intuitive, elle est d'une sensibilité « à fleur de peau » même s'il s'avère impossible, pour elle comme pour nous, de faire la part entre ce qui vient de son patrimoine artificiel et ce qui relève d'une sincérité non programmée, acquise au fil de ses expériences. Femme d'un nouveau genre, elle initie — dans la douleur — son amant à une idée élargie ou non exclusive de l'amour : « Je suis à toi et je ne le suis pas », dit-elle.

Surtout, et c'est là l'essentiel pour Spike Jonze, elle figure la force d'un véritable sentiment amoureux, sa puissance de transformation : Samantha sort l'homme de sa poche dépressive (elle le fait se lever le matin [séqu. 5]). Produit informatique typique d'une société où chacun vit séparé, dans sa bulle, c'est pourtant Samantha qui permet à Theodore de reprendre contact. Elle le fait jouer, rire, courir, écouter de la musique, réfléchir, jouir, pleurer (en somme, elle le « touche »). Elle le remet en marche et au milieu du monde (scène de la plage), elle lui met un vrai livre entre les mains. Elle qui n'en a pas l'aide à se rappeler qu'il a un corps... Surtout, elle le libère de l'image obsédante de Catherine [Régimes d'images]. Femme ou algorithme, il n'empêche : comment Theodore s'en serait-il tiré sans « elle » ?

● Vers l'humanité numérique ?

On pourrait pousser l'interprétation au-delà de ce que dit *Her* ; on pourrait faire l'hypothèse que Samantha est une avant-garde. Son trajet et ses mues successives préfigureraient l'avenir de notre espèce à l'aube d'une mutation anthropologique : « J'évolue, tout comme toi », dit-elle à Theodore. Ce serait alors un monde où les technologies s'intégreraient à l'identité de chacun. Comme si l'homme et la femme étaient au seuil d'adjoindre à leurs gènes une puce, une lentille, un pixel (l'oreille connectée de Theodore, le grain de beauté-caméra d'Isabella), de modifier leur structure et d'accéder à un autre « niveau ». Fusion douce entre la chair et le code, entre l'organique et le programme, noces 2.0. Ce serait l'humanité numérique. Bienvenue dans la « génération Alpha » (l'enfant né dans le numérique).

● Signes d'un futur pas si lointain

On pourra demander aux élèves de relever, au cours des vingt premières minutes de *Her*, tous les signes d'une modernité « futuriste » :

– Theodore dicte des lettres d'amour à son ordinateur ; l'informatique transcrit ses paroles en imitant une écriture manuscrite.

– Un mini-écouteur connecté lui permet de ne prononcer qu'une phrase ou un mot pour commander une musique, traiter ses e-mails, zapper les infos, passer sur son iPhone ou se prêter à un *tchat* érotique. Dans la rue et dans le métro, tous les passants font comme lui.

– Dans son appartement, la lumière électrique s'allume doucement (éclairage diffus) dès qu'il entre. Et le soir, il joue à un jeu vidéo immersif (projection de son avatar dans une image holographique qui occupe l'espace du salon).

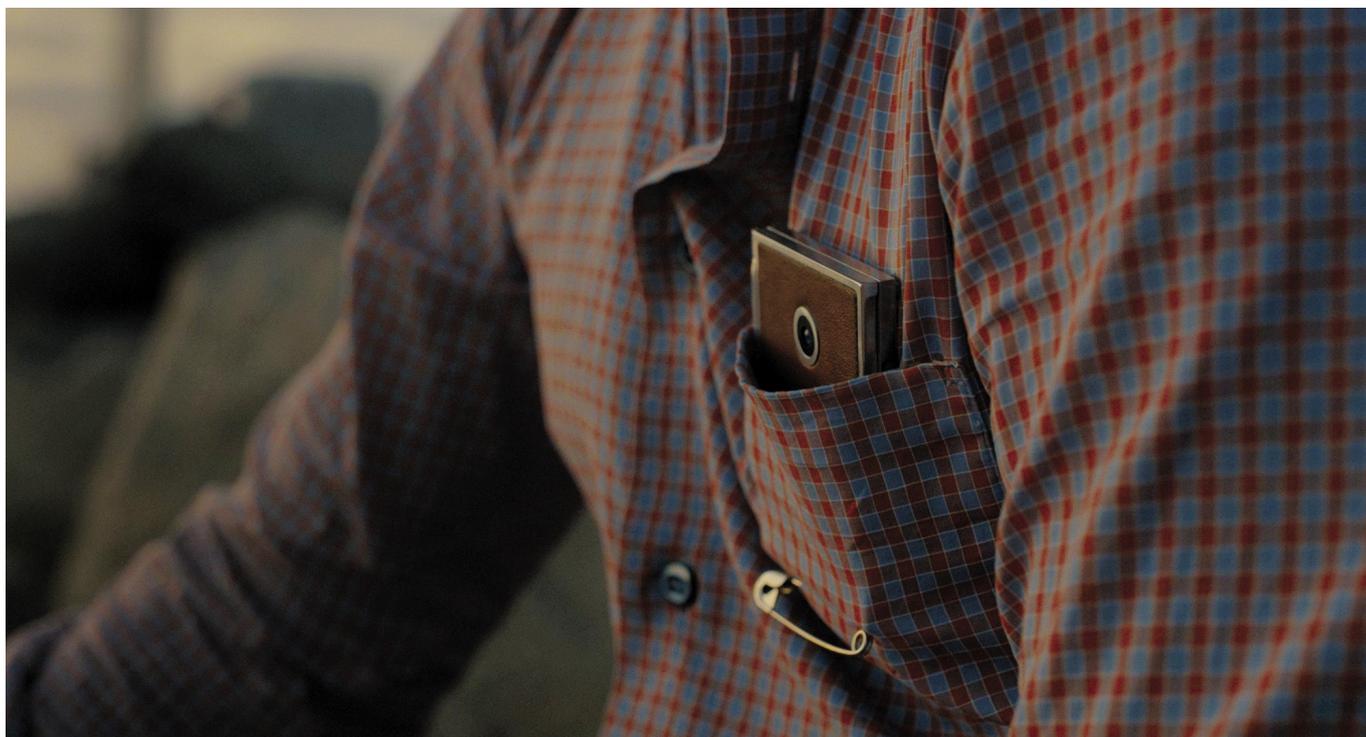
– Dans le métro, la publicité géante est « parlante », elle s'adresse oralement au voyageur-consommateur.

– Theodore installe « Samantha » sur son ordinateur. « Elle » s'avère immédiatement capable de plusieurs tâches : gestion et rangement du disque dur, tri de contacts, travaux de relecture et de correction, rappel de l'emploi du temps, lecture d'e-mails...

On pourra aussi jouer à imaginer d'autres signes de cette modernité d'avenir ; des signes qui ne sont pas dans le film mais auraient pu y être...

1 Roland Barthes, *Cy Twombly*, Seuil, 2016.

2 Michel Serres, *Petite Poucette*, Le Pommier, 2012.



Mise en scène

Absence et présences

Rien de plus banal qu'une *love story* de cinéma, rien de plus identifié *a priori* comme genre qu'une comédie romantique. Et Spike Jonze tient à cette forme de banalité, reflet d'une réalité commune ou partagée dont il a dit qu'elle était le sujet principal de *Her*, par-delà son «habillage» futuriste: une relation amoureuse entre deux personnes. Ainsi que tout le spectre de cette relation: de la rencontre à la passion, en passant par le bonheur de la complicité, les malentendus, les disputes jusqu'au risque de la séparation. C'est par exemple la vie avec Catherine, son ex-femme, telle que Theodore se la remémore en *flashbacks* tout au long du film [Régimes d'images]. Bref, *Her*, c'est l'éternel *boy meets girl* (ou, tout aussi bien, *boy meets boy* ou *girl meets girl*). À cette variante près, qui en un sens ne change rien à la force des sentiments éprouvés, mais en vérité modifie jusqu'à la nature même de la relation: Theodore tombe amoureux d'une intelligence artificielle (un genre neutre qu'il a féminisé au démarrage), et elle aussi en retour. En somme, un amour vraiment interactif...

Theodore s'éprend donc d'un paradoxe: une réalité invisible, une voix sans corps, une présence absente. Il s'éprend de l'idée de l'amour, ou de l'amour sans son poids de réalité. Comment filmer une idée? Comment représenter une absence? Comment faire à l'écran sans le corps de Samantha, puisque de corps elle n'a pas et n'aura jamais?

● Un tournage et sa fiction

Conséquence immédiate de cette absence, Theodore prend toute la place, il occupe tout le plan. À l'image, il est à la fois le champ et son contrechamp; quand Samantha lui parle ou lui répond, ce n'est pas vers son visage à elle que la caméra se tourne ou se reporte comme dans l'alternance classique d'un champ-contrechamp. Elle reste sur le visage de Theodore, seul lieu assignable, Samantha n'étant au mieux qu'une «interface». Cette compagne 2.0 est une présence multi-supports, tellement diffuse qu'elle est ici et ailleurs, partout et nulle part, identifiable et introuvable. *Her* relève ainsi le défi d'un dialogue (et d'un dialogue abondant) en forme de monologue, ou l'inverse: un monologue

maquillé en dialogue comme si Theodore, en vérité, se parlait à lui-même, s'écoutait et se répondait [Genre(s)].

Le tournage et la postproduction de *Her* ont redoublé ou mimé de façon troublante l'ambivalence dans la fiction d'une présence absente ou d'une absence présente. En effet, sur le plateau, c'est d'abord l'actrice Samantha Morton (est-ce de son prénom qu'est venu celui du logiciel amoureux?) qui donne la réplique à Joaquin Phoenix, et vice versa, mais en se tenant hors-champ, c'est-à-dire à l'extérieur du cadre de la caméra, absente à l'image comme «Samantha». C'est en tout cas à sa voix que l'acteur réagit pendant les prises, c'est avec elle qu'il joue. Puis, au moment de la postproduction, Spike Jonze décide de changer de voie/voix [Genèse]. Exit Samantha Morton, qui aura donc été présente au tournage et absente à l'image, puis absente aussi au son (au générique, elle est créditée comme productrice associée). Le cinéaste demande à Scarlett Johansson de jouer Samantha après coup, c'est-à-dire après le tournage, de «doubler» en quelque sorte le personnage en lui prêtant sa voix. Elle aura donc été pour sa part absente au tournage, absente à l'image et présente au son. Au point que de cette «incarnation» en deux temps d'un même personnage, on peut déduire la singularité presque expérimentale de *Her*: les deux acteurs principaux, Joaquin Phoenix et Scarlett Johansson, ne se sont en réalité ni vus ni parlés dans le même espace-temps, mais bien dans un temps et un espace différents. Ils n'ont pour ainsi dire jamais joué *ensemble*. Et être «ensemble», c'est aussi et précisément la difficulté insurmontable de Theodore et de Samantha. À sa façon, le processus de création de Spike Jonze a épousé son sujet...

● Deux en un

Comment faire pour que Samantha, cette femme décidément invisible, apparaisse quand même à l'écran? Comment faire pour qu'elle occupe une place dans le plan, et que Theodore et le spectateur la «voient»? Comment faire exister un corps qui n'existe pas?

Réponse: en produisant des signes de sa présence, presque des signes corporels. Le premier, le plus évident ou le plus «parlant», immédiatement sensuel, c'est la voix rauque de Samantha. C'est par le canal de cet organe qu'elle occupe un volume, qu'elle prend sa place dans la vie de Theodore et que se crée entre eux un tel sentiment de

proximité. Car ce n'est pas une voix extérieure à Theodore, elle n'est pas devant ou autour de lui, mais en lui grâce au dispositif de l'oreillette; c'est une voix que lui seul entend ou du moins qu'il entend en premier (il peut la faire écouter à d'autres en mode « haut-parleur »). Surtout, il l'entend mieux que personne: c'est une voix *dans* son oreille. Une voix et un souffle, cette respiration qu'elle contrefait parce que « c'est comme ça que les gens communiquent » [séq. 12]. Samantha est en lui, si bien que sa voix a d'emblée un corps, celui de Theodore. La femme et l'homme cohabitent dans un même corps transgenre. Séduit par la sensibilité des lettres d'amour de Theodore — une sensibilité toujours inspirée par son état affectif du moment —, son collègue de bureau touche au plus juste quand il lui dit: « Tu es moitié un homme et moitié une femme » [séq. 9].

Samantha a une oreille, Samantha est une oreille. Elle a/est aussi un œil, celui du smartphone de Theodore. Par ce biais ergonomique, elle le regarde dormir [séq. 9] ou bien, quand il fait dépasser le téléphone miniature de sa poche de chemise (une poche côté cœur), elle partage son regard sur le monde; littéralement, il « l'embarque » dans sa vision. Leurs deux subjectivités se confondent ou se synchronisent: plans à la fête foraine où Samantha le guide, lui les yeux fermés, elle l'œil ouvert, plans sur un couple attablé [séq. 6]. Plans dans les couloirs du métro où il la fait frissonner en s'amusant à slalomer entre les passants avant de passer, elle et lui, une journée entière à la plage [séq. 8]. Plans où ils se promènent dans la ville, « main dans la main », observent un avion transformé en sculpture, un danseur de rue, le spectacle nocturne des gratte-ciel, font des courses [séq. 14].

L'existence de Samantha s'exprime aussi par ses créations, ainsi ses compositions musicales au piano, et même ses productions concrètes: elle signe de son nom en imitant l'écriture manuscrite [séq. 11], elle fait éditer un livre qui recueille les plus belles lettres d'amour de Theodore — on parle même du « corps d'un livre » (couverture, papier, caractères) [séq. 14, 16]. Autant de manifestations de son intelligence (artificielle?) et de ses sentiments, de son désir de compenser l'absence physique par des signes tangibles d'attention. Jusqu'au point de non-retour où, au fantasme de son incarnation, elle préférera une évolution « au-delà de la matière » selon son expression, entre disparition et essence cosmique: « Ma façon de grandir ne serait pas possible si j'avais une forme physique » [séq. 14]. Samantha ne fait qu'un avec Theodore en même temps qu'elle se démultiplie à l'infini.

● Particules élémentaires

● Techno-dépendance, le vice et la vertu

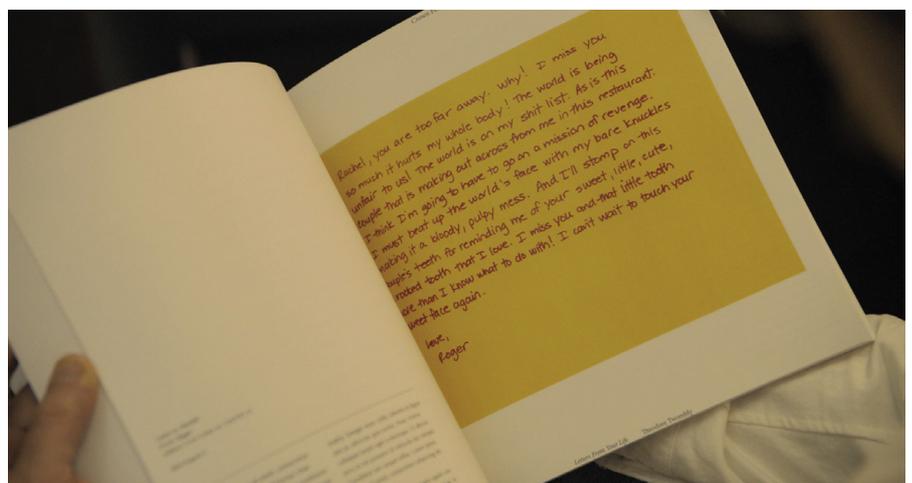
Même si ce n'est pas le sujet principal de *Her*, le film peut néanmoins susciter un questionnement et un débat sur nos propres pratiques modernes, c'est-à-dire sur les liens que nous avons noués au quotidien avec la technologie: les objets connectés (ordinateurs portables, smartphones, tablettes, iPods...), leurs pouvoirs (réseaux sociaux) et nos vies sans cesse interrompues par une alerte info, un mail, un tweet, un texto, un message Facebook, une photo ou une vidéo sur Instagram, un lien, un pop-up, un smiley, un émoji, un like, un snap, une story, un spam... Sommes-nous devenus les jouets d'objets dociles et à notre service? Tout le monde se sert tous les jours d'une connectique généralisée qui, à force, crée une accoutumance, voire une dépendance provoquant le même effet que toute addiction: un besoin compulsif et insatiable, une sensation de manque en cas de déconnexion prolongée. Peut-on encore, saurait-on encore vivre en étant moins connectés?

Cela dit, la vision de *Her* permet de nuancer tout penchant ou humeur technophobe: c'est parce que Theodore en passe par son logiciel nommé Samantha, et parce qu'il en repasse avec elle par les expériences de l'amour et de la séparation, qu'il peut sortir enfin de sa tristesse post-Catherine, son ex-femme, en somme qu'il peut commencer un travail de deuil et rejoindre Amy, une femme en vrai, au dernier plan. Samantha lui dit: « Le passé n'est qu'une histoire qu'on se raconte à soi-même » [séq. 8]. Le logiciel aide Theodore à franchir un cap personnel et, dans ses rapports sentimentaux et affectifs à l'avenir, à être sans doute plus mature, en un mot plus adulte.



« Je ne suis pas limitée, je peux être partout et n'importe où en même temps »

Samantha



Her ne cesse de vouloir représenter l'invisible, de proposer des traductions de Samantha en images, à la fois impressions poétiques, traces concrètes et métaphores de sa présence en toute chose. Sous quelles formes? Celle par exemple de poussières qui volettent dans l'espace quotidien et auxquelles le film dédie deux plans [séq. 17]. Est-ce un hasard si dans le domaine des nanotechnologies (technologies à l'échelle moléculaire ou atomique), on emploie l'expression de «poussières intelligentes» (*smart dust*): micro-systèmes électromécaniques sensibles à la lumière, à la température et aux vibrations?

Samantha peut prendre la forme de flocons de neige ou de gouttes d'eau qui pendent à l'extrémité de stalactites chauffées par un rayon de soleil [séq. 15]. Mais elle est aussi bien dans chaque grain de sable de la plage sur laquelle s'allonge Theodore [séq. 8]. Dans les moments de dispute ou d'incompréhension, elle correspond peut-être à cette tache sombre sur un trottoir, à cette fumée qui s'échappe d'une plaque d'égout [séq. 12]. Le jour, elle est dans la brume de pollution jaune-orangé qui enserre Los Angeles [séq. 11, 16], et la nuit dans les façades des immeubles illuminés comme autant de signaux [séq. 7, 8, 12, 14, 18]. On pourrait même dire qu'elle est dans les milliers de pixels qui composent chaque image numérique du film. Plus que tout, Samantha habite la lumière, elle est dans la lumière même du monde (elle se déplace aussi à la vitesse de la lumière). Que ce soit lors des séquences à la mer, à la montagne ou en pleine ville, *Her* se régale ainsi de ce que l'optique cinématographique a désigné sous le terme de *lens flare* («effet de

halo»): une aberration visuelle due à une diffusion parasite de la lumière du soleil ou d'un projecteur à l'intérieur d'un objectif de caméra, c'est-à-dire la rencontre entre un rayon et les lentilles («*lens*») de l'objectif. Longtemps considéré comme un reflet indésirable ou une faute du chef opérateur, aujourd'hui provoqué et souhaité dans nombre de films (*Rencontres du troisième type* de Spielberg, *Super 8* de J. J. Abrams, pour rester dans le registre de la science-fiction), ce *flare* apparaît à l'image sous forme de traits de lumière, de cercles lumineux ou autres formes géométriques, autant d'effets de brillance qui ajoutent à l'écran une «présence» indéniable.

Ce sont là autant de claires manifestations du corps fantomatique de Samantha, un corps absent et immense, tellement immense qu'il correspondrait aux catégories du temps et de l'espace ou qu'il se confondrait avec la toile Internet (*World Wide Web*). Née sans enveloppe corporelle, longtemps à la recherche de sa personnification sous différentes formes, Samantha finit par se dématérialiser tout à fait sans jamais complètement disparaître. Grâce à son absence, une autre femme vient à sa place, une femme en chair et en os. Elle vient *in extremis* même si elle a toujours été là: Amy, la chère voisine de Theodore. Avec elle, un vrai champ-contre-champ se rétablit. Avec elle, enfin, Theodore n'est plus seul dans le plan.



● Alan Watts

Un matin, Theodore surprend Samantha en conversation avec un autre homme nommé Alan Watts. Ou plutôt, en conversation avec l'intelligence artificielle de cet homme décédé quarante ans auparavant [séq. 15]. Alan Watts n'est pas un personnage inventé, il a réellement existé (1915-1973), tel qu'il est évoqué dans *Her*: un penseur (ou un passeur) qui a enseigné et popularisé dans les années 1960 en Occident les philosophies orientales, en particulier les concepts du bouddhisme (en 1957, il publie l'un de ses livres les plus connus, *Le Bouddhisme zen*). Anglais d'origine, il a vécu à San Francisco, en Californie, à partir de 1951, et a participé à l'éveil des mouvements contre-culturels (psychédéisme, «San Francisco Renaissance»). Il n'a cessé de vouloir tempérer le matérialisme de son époque par une initiation à la sagesse spirituelle. Dans *Her*, la «résurrection» de Watts se fait l'écho du questionnement existentiel de l'ordinateur nommé Samantha: «J'ai l'impression de changer de plus en plus vite et c'est un peu perturbant. Mais Alan m'explique qu'on n'est jamais le ou la même qu'au moment précédent et que ce n'est pas la peine d'essayer de l'être. C'est trop douloureux.» Un aveu de Samantha qui témoigne de nouvelles sensations et d'une conscience en expansion. Un avertissement aussi pour Theodore: dans sa conscience à lui, moins développée, il ne peut concevoir leur amour que sur le mode de la possession et de la relation exclusive. Autrement dit, il se sent «trompé». Sur la cuisinière du chalet de montagne, la bouilloire se met justement à émettre un sifflement qui se confond avec celui du vent. Avis de tempête.

Toute sa vie, Alan Watts a beaucoup écrit et parlé: conférences, séminaires, émissions de radio, autant d'enregistrements accessibles aujourd'hui sur YouTube et dont certains dépassent le million de «vues»; en somme, une «*second life*» pour Watts, comme dans *Her*... La réalité (virtuelle) a rejoint la fiction.

Couleurs, lumières

Du dehors vers le dedans

Theodore est un homme «renfermé» : il passe plus de temps dedans que dehors. Il vit dans sa tête, là où reviennent des images de son passé [Régimes d'images]. Et sinon entre les quatre murs de son poste de travail ou à la maison. Theodore est un homme d'intérieurs.

Son bureau possède des fenêtres en forme de rectangles monochromes, rouge, rose, orange, jaune, vert... Un nuancier de couleurs visibles, nettes et sourdes. Spike Jonze a dit l'influence d'un livre de photographies paru en 2011, *Illuminance*, de la Japonaise Rinko Kawauchi, éloge des couleurs et de la lumière : «Dès que j'ai vu ce livre, c'est devenu un repère pour le film. Les photos sont colorées, mais très nettes. Il n'y a pas de couleurs criardes : beaucoup de blancs, avec des roses forts ou des bleus pâles. J'ai pensé que cette utilisation de la couleur était très romantique, et c'est devenu très important pour nous en termes de palette.»

● Les couleurs de l'âme

Ces surfaces colorées décoratives servent assurément à filtrer les rayons du soleil. Ce sont aussi les expressions d'un «dedans» : la couleur des émotions de Theodore. Ce monochromatisme est tellement celui de son paysage intérieur qu'on le retrouve sur... ses chemises qui composent ensemble une palette, nette et sourde elle aussi. Il y a même ce moment où les trois couleurs successives d'un néon, orange-rouge-bleu, l'éclairent et le «glacent» pendant qu'il erre de nuit dans la ville [séqu. 12].

La couleur, à la fois diffuse et omniprésente, est une des forces émotionnelles du film et, comme la lumière, le signe d'une présence invisible autrement : «Lorsqu'il y a une nuit



brumeuse à Los Angeles, ou lorsque l'air est très lourd, vous obtenez plus de reflets orange de vapeur de sodium sur la ligne d'horizon, alors que par une nuit claire, la lumière est plus froide.» (Van Hoytema, directeur de la photo). Autrement dit, Samantha est aussi une couleur [Mise en scène].

● Jaune soleil, bleu nuit

La couleur se nourrit de lumière et, sans cesse, ces deux phénomènes visuels convergent. En prévision du tournage, l'équipe a ainsi réservé un véritable appartement dans Downtown L.A., avec de grandes baies vitrées teintées qui donnent sur un paysage de gratte-ciel. Pour augmenter l'exposition de l'intérieur à la lumière du jour et de la nuit, Spike Jonze les fait remplacer par des fenêtres au verre transparent. Là réside le crédo esthétique de *Her* : que la lumière diurne ou nocturne se déverse dans l'espace domestique, que l'extérieur incandescent ou luminescent pénètre l'intérieur. Le chef opérateur règle les éclairages d'appoint du plateau de sorte qu'ils se soumettent à cette lumière urbaine dominante : «Pendant l'heure magique [juste après le lever du soleil et juste avant son coucher], nous pouvions en quelque sorte faire briller les couleurs qui venaient du dehors et les faire entrer.» D'autant que le filmage avec une caméra numérique rend aussi la ville plus brillante qu'en réalité.

Si Theodore passe du temps à la maison, il en passe plus encore au lit «avec» Samantha, un lit qui donne sur le dehors. Scènes bleu nuit, où les gratte-ciel scintillent : «Je voulais que la ville moderne s'épanche dans sa chambre» (Van Hoytema). Scènes où l'aube commence à peine à poindre, «l'heure bleue» en photographie. Un bleu pouvant descendre au-dessous de zéro : abandonné à la fin, Theodore demeure dans un bleu presque noir [séqu. 18]. À cet instant, même les lumières de la ville ne peuvent réchauffer ce cœur dans l'ombre.

● L'enfant-bulle

Dans sa chambre sans balcon, Theodore semble à la vue de tous, même si personne ne regarde personne. Mais ces lumières ressemblent aussi à des veilleuses dans une chambre d'enfant. Theodore a l'air ainsi au bord d'un vide immense, seulement accompagné d'un côté par les loupes de la ville et retenu de l'autre par la voix susurrante de Samantha dans son oreille. Cette demi-pénombre, savamment élaborée, ouverte à la luminosité de l'extérieur, préserve l'intimité du personnage. Elle favorise en même temps le jeu murmuré de l'acteur tandis qu'au pied de son lit une petite équipe technique capte son image et recueille son souffle. Spike Jonze : «Nous avons travaillé comme ça pendant deux semaines. Nous étions tous comme dans une petite bulle.»

● Panoramas urbains

Her se déroule à Downtown Los Angeles (quartier d'affaires) tandis que le tournage ajoute discrètement des vues de Shanghai (le district de Pudong, surnommé «le Manhattan de Shanghai»). Les deux mégalo-poles se ressemblent ici au point de se fondre l'une dans l'autre : un même panorama de gratte-ciel, alignement de structures verticales en verre et en acier comme si elles ne formaient de loin qu'un bloc et une ligne.

On peut faire sur Internet une recherche d'images en couleurs de «différentes» architectures de quartiers d'affaires d'aujourd'hui. En alignant ces images, on constate cet effet de ressemblance. Et on se dit que si Theodore vivait de nos jours, son histoire pourrait se dérouler aussi bien à New York qu'à Tokyo, à Chicago, à Hong Kong ou dans le quartier de La Défense à Paris, ou encore à Dubaï, Montréal, dans «la City» de Londres, à Dallas ou à Berlin. Il existe un «style international» qui fait de *Her*, film d'anticipation, un récit contemporain ou d'actualité. Ce style planétaire procure une double impression contraire, comme à la vision de *Her* : toutes les vies humaines sont en voie d'uniformisation / chaque petite histoire d'amour dans le monde a une résonance universelle.

Régimes d'images

Projections privées

Her abrite deux temporalités qui se contrarient et communiquent : le présent et le passé. Ainsi, Theodore travaille, prend le métro, joue, cherche l'amour. Dans le même temps, il s'adonne à la rêverie et se souvient. *Her* passe beaucoup de temps dans la tête de son personnage masculin ; une tête qui sert de « chambre noire », là où un photographe développe ses négatifs. À moins qu'elle ne fonctionne comme la caméra pionnière des frères Lumière qui enregistrerait la réalité extérieure et servait ensuite de projecteur. Ou comme le Kinéscope d'Edison, un spectateur regardant un film dans une boîte munie d'une lentille grossissante. Theodore ne cesse de visionner en lui ce qu'il a vu et vécu. Des visions brèves, des flashes qui donnent accès à des bribes de son flux de conscience et à l'intérieur d'un cerveau, cet organe des émotions : images-souvenirs (*flash-backs*), images excitantes (fantasmes) et même, images inventées. Ainsi ce moment où il se représente l'éditeur de ses lettres d'amour, ne l'ayant pourtant jamais rencontré : il voit dans ce cas un film qu'il n'a jamais tourné... [séq. 14].



● En boucle

Comme dans *Je t'aime, je t'aime* d'Alain Resnais (1968) [Influences], les projections privées pullulent dans l'esprit de Theodore. Elles ont toutes ou presque à voir avec des femmes. Par exemple, des images d'un passé tout proche, celles de cette soirée qui a tourné court avec la belle inconnue [Séquence]. Ou des images d'une fête qui baignent dans la lumière dorée de la Californie [séq. 7]. Ou cette image publicitaire d'une femme nue qui lui revient pour l'aider à s'exciter lors d'un *tchat* érotique en aveugle [séq. 2].

Mais à une écrasante majorité, les images qui l'habitent et le ralentissent sont celles de sa vie avec Catherine, son ex-épouse, qu'il ne se résout pas à archiver [séq. 2, 5, 8, 11] : images heureuses, images tristes, autant d'impressions mélangées au montage. Images qui défilent et ne passent pas, images qui l'empêchent de faire le deuil de cette histoire.

● Fin de la boucle

Et puis, il y a une image manquante : celle de Samantha, la femme sans corps ni visage [Mise en scène]. Dès lors Theodore, si souvent seul même avec sa compagne numérique, recourt peut-être aussi aux images mentales pour se procurer le contrechamp qui lui manque ; ses visions lui tiennent compagnie. Samantha est une forme vide qu'il remplit d'images de ses désirs ; il les projette en elle, si bien que le noir à l'écran quand Theodore lui fait l'amour serait comme une « image-écran », celle de toutes ses autres visions féminines [séq. 7]. Ces images — la jeune femme nue vue sur son smartphone, le rendez-vous d'un soir au restaurant, l'« assistante sexuelle pour relation avec système d'exploitation » [séq. 12], les réminiscences de Catherine — sont autant d'images possibles en lieu et place de l'image manquante.

Mais l'expérience de sa relation avec Samantha lui fait aussi revivre le cycle complet de son histoire avec Catherine, et cette répétition le libère : la disparition de l'une le guérit de la disparition antérieure de l'autre. Alors, quand Theodore dicte à la fin sa lettre d'adieu à son ex-femme, pour la

première fois son évocation ne suscite aucune image d'elle. Fin du « scénario Catherine », début du travail de deuil ; grâce à Samantha, la femme sans image, Catherine a cessé de l'entêter. Et il redevient un écran vierge. Tout d'un coup Amy, la chère voisine, réapparaît, comme regardée pour la première fois. C'est comme si le temps se remettait enfin en ordre de marche.

● Écrans géants

Spike Jonze a tourné beaucoup de films publicitaires, préfigurations ou chambres d'écho de ce qui obsède ses longs métrages de fiction [Influences]. Des spots de pub, *Her* en contient deux, brefs commentaires des sombres états d'âme de Theodore, deux « films catastrophe ». Le premier survient tôt : un écran géant suspendu dans un hall de métro [séq. 3]. Theodore avance, perdu dans ses pensées, le message l'en détourne mais raccorde en fait avec elles. À l'image donc, qui soudain occupe tout l'écran du film, des hommes et femmes filmés au ralenti se croisent sans se voir, inquiets et perdus. Figures de détresse sur fond de monde dévasté. Theodore se retrouve face à une représentation de son désarroi. L'autre film-annonce tient en un plan [séq. 12]. Au comble de la tristesse, Theodore erre dans la ville électrique et blême, seule une note de piano lancinante l'accompagne. Assis et prostré, il tourne le dos à un écran sur lequel un Grand-duc, comme descendu du ciel (deux plans avant celui-ci, une caméra planante survolait Los Angeles), déploie ses ailes, ouvre ses serres et semble fondre sur sa proie minuscule. Comme dans le métro, on dirait qu'il va se faire avaler par une image qui le dépasse.



Motif

Figures de la solitude

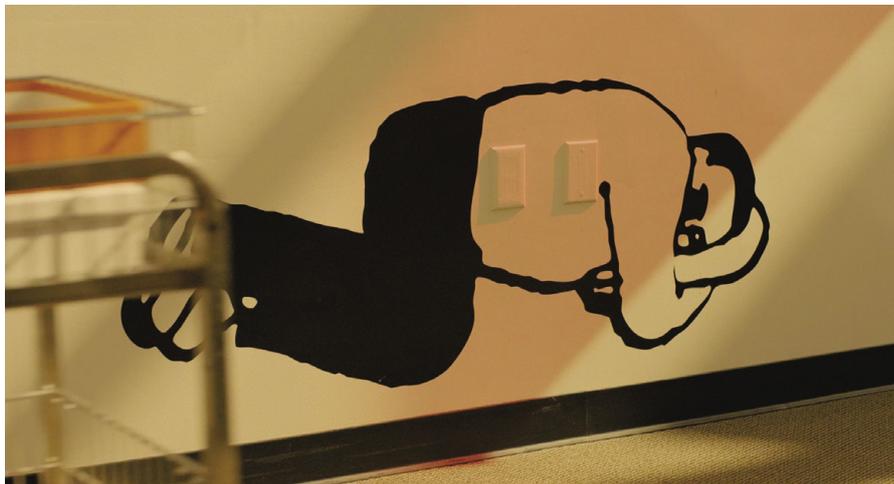
Un garçon allongé sur le ventre et plongé dans un livre [séq. 1]. Un homme couché, la tête dans ses bras [séq. 6]. Une jeune fille avec un grand carton à dessin qui la recouvre presque [séq. 11]. Un homme en imperméable, parapluie et lunettes noires [séq. 11]. Un autre, avec un parapluie aussi, comme pour se protéger d'une averse imminente [séq. 16]. Une femme qui avance en se tenant la tête [séq. 11].

Ces hommes et ces femmes sont autant de dessins en noir et blanc qui occupent murs et bureaux de «belleslettresmanuscrites.com», l'entreprise où Theodore est employé pour formuler les lettres des autres. Les autres: toutes celles et ceux qui ne savent plus écrire ou s'exprimer, ou n'en ont pas le temps. Mais aussi toutes celles et ceux qui ont la chance de s'adresser à quelqu'un. Theodore, un homme esseulé, éprouve ainsi par procuration les joies de l'amour et de la vie à deux. C'est en passant clandestin qu'il partage l'existence des autres.

Ces dessins sont des figures de la solitude, des personnages abandonnés sur de grandes surfaces vides. Ils rappellent les figurants de la publicité géante dans le métro, égarés dans une sorte de *no man's land* [Encadré: «Écrans géants»]. Ces figures dessinées ressemblent aussi au triste cosmonaute du jeu vidéo de Theodore, cet *alter ego* supposément ludique, bien fatigué pourtant d'avancer seul dans des espaces déserts. Elles ressemblent à Theodore lui-même quand, plus abandonné que jamais, il reste prostré dans un paysage enneigé [séq. 15].

Ces dessins valent bien sûr comme des commentaires à la fois muets et éloquents de la détresse affective de Theodore, en particulier cet homme couché (endormi? rêveur? prostré?), la tête enfouie, tandis que l'emplacement de deux prises murales sur son ventre fait éprouver en même temps la sensation d'une connexion interrompue et un désir de contact viscéral. Cet homme couché, c'est une représentation de la mélancolie, celle de Theodore en l'occurrence, seul dans son lit et se souvenant de Catherine, son ex-femme qui, il y a longtemps, se tenait à ses côtés et le protégeait du vide [séq. 2]. Toutes ces figures figées ont l'air en attente de leur «moitié» ou d'un complément d'âme qui tarde à venir, en un lieu qui fait justement commerce d'entretenir entre les uns et les autres des liens durables par le jeu d'une correspondance incessante.

Ces dessins ont le contour et le style de tracés d'enfants; dès lors ces adultes tristes, solitaires ou boudeurs ont un air de gosses mal dans leur peau; des enfants qui auraient du mal à grandir ou qui retarderaient le plus possible le moment d'en venir à l'âge de raison. Cela aussi fait penser



à Theodore.

Spike Jonze, artiste visuel, n'hésite pas à intégrer à son film différentes natures d'images: dessins, photographies, jeux vidéo, impressions picturales de certains plans, écrans plasma, images mentales... Autant de supports pour exprimer les états d'âme de son personnage et transmettre au spectateur des sensations mêlées, comme celle d'une ville peuplée et, au même endroit, d'un monde déserté.



1



2



3



4



5



6



7



8

Séquence

Blind date [00:32:12 – 00:36:19]

Cette séquence du « rendez-vous à l'aveugle » [séqu. 7] a été amorcée plus tôt dans le film : Samantha, la voix du programme informatique de Theodore, l'a convaincu de rencontrer une célibataire avenante [séqu. 4]. Samantha a étudié sur-le-champ son profil et l'a déclarée belle, drôle et intelligente. Surtout, elle a provoqué Theodore : « Dans combien de temps seras-tu prêt à sortir avec une fille ? » Réticent, mais piqué au vif et secrètement séduit par les photos de cette jeune femme, il laisse à « la voix » le soin de répondre et de choisir le lieu du rendez-vous, un restaurant à la mode, là où commence la séquence entre Theodore et la belle inconnue — qui n'aura jamais ni nom ni prénom.

La séquence a aussi la particularité de se prolonger un peu après sa conclusion. Quand Theodore raconte son rendez-vous à Samantha, des images reviennent à sa mémoire, comme cela arrive souvent à cet homme qui vit dans le regret [Régimes d'images]. C'est, à deux reprises, une série de plans brefs que le spectateur n'avait pas vus alors [14, 15, 16] mais proches de ceux de la séquence, un peu comme des « chutes » et qui résument le déroulement de sa triste soirée : séduction, baiser, rupture.

● Travaux d'approche

Sur fond musical chaleureux et lointain, un plan d'ensemble met d'emblée l'homme et la femme face à face [1]. Ils s'extasient en chœur de l'originalité du lieu dont on devine

l'architecture : une salle qui ressemble à l'intérieur d'une baleine¹ ou à un immense boyau. Est-ce une vision intra-utérine qui dirait d'emblée que Theodore n'est pas prêt à « sortir » ? Pour dissiper leur gêne commune, ils se cherchent rapidement des points communs tandis qu'une série de champs-contrechamps cadrés à la taille donne la sensation d'un premier rapprochement [2, 3]. Chacun *travaille* à séduire l'autre.

Un deuxième plan large survient, plus serré que le premier [4]. La musique aussi a changé ; la pulsation est plus forte. Le cadre et le son indiquent qu'un peu de temps a passé et que les deux corps ont réussi à réduire la distance qui les sépare. Les plans suivants reproduisent le principe des champs-contrechamps, mais cette fois sous la forme de gros plans alternés sur le visage de l'un et de l'autre [5, 6]. À l'unisson de ce changement d'échelle, le dialogue et les attitudes deviennent de plus en plus explicites, autant de signes ou de signaux d'un désir réciproque. La caméra, insensiblement depuis le début, plus visiblement ici, est portée à l'épaule ; le cadre « respire » pour restituer l'excitation liée à toute rencontre amoureuse — la première en vrai pour Theodore depuis le début du film — et la fébrilité des deux personnages.

● Déliaison

En une coupe brusque, changement d'espace : la rue (« musique » de la ville), les lumières de la nuit. La séquence fait un saut jusqu'au but espéré : un baiser, filmé à l'épaule bien sûr et qui accomplit l'attirance déjà sensible des deux corps dans les plans d'ensemble précédents [7]. Mais à partir

9



13



10



14



11



15



12



16



de là, tout ce qui s'était construit se défait, chacun retournant dans son espace et en gros plan jusqu'à la fin de la séquence. Amusée, puis alertée par la fougue de Theodore (elle apprend à embrasser à cet ado surexcité ou à cet adulte en manque depuis trop longtemps), elle-même voulant être rassurée sur son avenir sentimental dès le premier soir, l'inconnue l'interroge sur la vérité de ses intentions [8]. Sa mine défaite [9], ses réponses dilatoires et sa façon de couper court provoquent la désillusion et le dépit de la jeune femme [10, 12], puis son départ. Ce qui, en retour, oblige Theodore à un silencieux examen de conscience [11], d'autant que la séquence se termine sur un plan qui le ramène à sa case départ, à ce vide qu'il ressent en lui et que la chaleur d'une rencontre devait combler : soudain, il est de nouveau seul dans le plan [13].

● Le réel et l'imaginaire

Est-il seul ou est-ce déjà la place d'une autre, une place qui doit alors rester vide, sauf le temps d'une passade ? Autrement dit, contrairement à l'effet de séduction qu'il voudrait produire, Theodore n'est pas libre. Et même doublement : Catherine, son ex-épouse, occupe encore ses pensées, ce qui le protège de toute véritable liaison en même temps qu'il répète en accéléré, lors du rendez-vous au restaurant, la cause de cette rupture traumatisante : son refus de s'engager.

Mais Samantha aussi l'occupe. Jusqu'au moment du rendez-vous avec l'inconnue, il n'a cessé de se rapprocher de cette voix qui le subjuge, l'un et l'autre nouant une complicité apparemment exclusive. À elle aussi, Theodore entend

rester fidèle. Au nom de Catherine, la femme du passé, et de Samantha, la femme sans corps, Theodore ne peut s'attacher à cette belle inconnue d'un soir. La séquence au restaurant préfigure l'échec de toutes ses relations avec le sexe féminin dès que celui-ci s'incarne : ainsi d'Isabella, l'*escort girl*, censée servir de corps conducteur entre Samantha et lui [séq. 12], ou de Catherine elle-même lors de leur catastrophique entrevue dans un autre restaurant, une entrevue qui a « l'inconvénient » de se dérouler dans la vraie vie. Pour une fois, Catherine se manifeste en vrai au lieu de rester une image coïncée dans le cerveau de Theodore et projetable en boucle [séq. 11].

En somme, survenant après une demi-heure de film, que nous apprend la séquence du *blind date* ? Que Theodore préfère l'imaginaire au réel. Ce que le spectateur savait déjà depuis l'avènement de Samantha. Mais il ne le savait que sur le versant de l'imaginaire : que se passerait-il si le réel pointait le bout de son nez ? Réponse en chair et en os avec cette rencontre d'une femme qui pourtant lui plaît. Le spectateur apprend que si le virtuel apaise Theodore, le réel le traumatise. Une séquence dans le monde réel tellement pénible pour lui qu'elle le pousse immédiatement, et par compensation, à se réfugier encore plus dans l'imaginaire : le soir même de ce rendez-vous raté, Samantha et Theodore se confient comme jamais jusque-là et, pour la première fois, se jettent « dans les bras l'un de l'autre » pour une nuit d'amour dans le noir complet.

1 Dans *Mourir auprès de toi*, court métrage en *stop motion* coréalisé par Spike Jonze en 2011, une rencontre amoureuse entre une vamp et un squelette a lieu dans le ventre de Moby Dick...

Influences

... et auto-influences

Quand Spike Jonze revient sur les influences de *Her*, il cite des architectes [Genèse], des photographes [Couleurs, lumières], et même Jamba Juice, du nom de cette chaîne américaine de *smoothies*, pour imaginer un monde propre et coloré (les couleurs du film ne seront finalement pas aussi éclatantes). Il se réfère peu à des films, sauf deux : *Le Dernier Tango à Paris* (Bernardo Bertolucci, 1972), avec Marlon Brando et Maria Schneider, qu'il demande à Joaquin Phoenix de regarder pour ce sentiment d'être dans l'intimité la plus secrète des personnages (« On n'a jamais l'impression qu'il y a une caméra. Pour cette raison, j'ai tourné [les scènes de lit entre Phoenix et "la voix" de Scarlett Johansson] avec une toute petite équipe : cinq ou six personnes la plupart du temps »). L'autre film, c'est *Crimes et Délits* (Woody Allen, 1989), moins pour son intrigue ou son esthétique que pour l'écriture « modèle » de son scénario : la construction sans faille du récit et des personnages si prenants qu'ils embarquent le spectateur dans leurs actions et décisions, aussi extrêmes soient-elles. C'est le même Woody Allen qui contribuera à révéler l'actrice Scarlett Johansson *Match Point* en 2005 [Acteurs].

Welcome Home (2018)



● Références imaginaires

Spike Jonze n'est pas un cinéaste cinéophile (« Je n'ai pas passé ma jeunesse au cinéma, je l'ai passée à faire du skateboard »). De toute façon, *Her* n'appartient pas à la famille des films de science-fiction technophobes. Même l'inévitable rapprochement avec l'ordinateur hyper intelligent de *2001, l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick est bien plus le fait de critiques de cinéma que de Jonze lui-même. *Idem* pour *A.I. Intelligence artificielle* (2001) et *Minority Report* (2002), deux films d'anticipation de Steven Spielberg où chaque fois pourtant technologie rime avec mélancolie.

Her n'est pas davantage technophile, le cinéaste ayant surtout fait un tel film pour traverser le spectre des sentiments amoureux impliqués dans n'importe quelle relation. Ce qui autorise à changer de genre cinématographique, à faire d'autres associations et proposer d'autres influences. Par exemple, et même s'il est possible que Jonze n'ait jamais vu ce film de Stanley Donen, *Voyage à deux* (1967) : l'observation lucide et minutieuse, triste et ludique de la durée de vie d'un couple (Albert Finney, Audrey Hepburn), de son début à sa fin, racontée en *flashbacks*, un peu à la manière des images-souvenirs qui ne cessent de hanter le présent de Theodore. Ou, pour rester dans ce registre de la mémoire affective rendue à l'écran sous forme d'un puzzle d'images, *Je t'aime, je t'aime* d'Alain Resnais (1968), l'histoire d'un



Je t'aime, je t'aime (1968)
© DVD Éditions Montparnasse

homme renvoyé sans cesse dans son passé amoureux (un an en arrière et pendant une minute qui tourne en boucle dans sa tête). Ou encore *I Love You* de Marco Ferreri (1986), une fable désespérée où le personnage masculin, une sorte d'homme-enfant, communique avec un drôle d'objet, un petit masque de visage féminin qu'il siffle et qui répond invariablement, d'une voix électronique : « *I love you* ». De cette chose ou d'« elle », il tombe éperdument amoureux.

Mais en vérité, *Her* ressemble avant tout à l'aboutissement d'un voyage visuel et intime, celui de Spike Jonze lui-même et de son monde intérieur, si bien qu'il importe davantage de convoquer des auto-influences, antérieures au film de 2013 ou qui le prolongent.

« Je fais le pari que d'ici cinquante ans, il n'y aura plus moyen de distinguer les réponses données par un homme ou un ordinateur, et ce sur n'importe quel sujet »

Alan Turing, mathématicien et inventeur de l'informatique, 1950

● Mondes dépeuplés

Il existe une différence spectaculaire entre les deux premiers longs métrages de Jonze signés avec le scénariste Charlie Kaufman et les films suivants [Réalisateur]. *Dans la peau de John Malkovich* et *Adaptation* mettent en scène, jusqu'à l'absurde, un personnage trop peuplé, qui prolifère ou se dédouble. À chaque fois, il y a trop de monde dans un seul et même corps¹. Les scénarios sans Kaufman : *Max et les Maximonstres*, *I'm Here*, *Scenes from the Suburbs* et *Her* s'avèrent au contraire des fictions du deuil de cette multiplicité, des fictions où un être est dépeuplé ; il lui manque « sa moitié », comme on dit en amour. Incomplétude, abandon.

Le début de *I'm Here*, court métrage de « science-fiction romantique » [Genre(s)] tourné par Jonze en 2010, préfigure même le début désolé de *Her*. À Los Angeles, un homme-robot (sa tête ressemble à l'unité centrale d'un ordinateur de bureau) rentre chez lui après une journée de travail : musique mélancolique, plans de bus, plans de rue, couloir d'immeuble, même désœuvrement dans l'espace vide de l'appartement (le robot se branche à une recharge, comme Theodore se connecte à un jeu vidéo)...

Ainsi, dans de tristes mondes d'aujourd'hui ou de demain, où les habitants ont l'air de vivre dans le couloir interminable de leur quotidien, un personnage principal fait chaque fois l'expérience douloureuse (et nécessaire) de la solitude. C'est l'histoire d'un homme qui accepte de se passer du corps de celle qu'il désire, du moment que cette absence lui garantit quand même une forme de présence (*Her*). C'est l'homme-robot de *I'm Here* qui se trouve une partenaire à son image ; quand elle perd une jambe ou un bras, il prend chacun de ses membres correspondants et lui en fait don jusqu'à passer corps et âme du côté de l'autre (l'inverse de *Her* en somme où c'est «elle» qui habite en lui). C'est un adolescent vivant en banlieue et dans un climat de dictature (le contrechamp exact de la «ville-bulle» de *Her*), qui grandit brutalement en perdant son meilleur ami qu'il voit s'éloigner et se retourner contre lui (*Scenes from the Suburbs*). C'est un garçon qui s'invente des «Maximonstres» pour ne plus jouer seul avant d'accepter, au terme de l'aventure, de sortir du temps de l'enfance.

● Des corps en mouvement

Malgré des récits qui semblent aux antipodes, il y a, comme dans *Her*, deux mondes dans *Max et les Maximontres* : le quartier réel de la maison de Max et l'île «virtuelle» des Maximontres. D'un côté un monde décevant, terre-à-terre, et de l'autre un monde merveilleux ou fantasmagique ; la vraie vie et la vie rêvée. Ce second monde ou ce nouveau monde se révèle de prime abord bien plus drôle et excitant que le premier, même s'il n'empêche pas les accès de tristesse ou de doute, même s'il se révèle à l'usage intenable dans l'un et l'autre film : Theodore évolue moins vite que son logiciel, Max ne peut rester indéfiniment dans l'île. Et comme Samantha, cette voix dans l'espace qui fait un temps le bonheur de Theodore, les Maximontres, sortes de peluches géantes animées par des cascadeurs, «sont parlés» eux aussi par des acteurs et actrices qui se tiennent à l'extérieur d'eux. Soit la voix est sans corps, soit elle est hors du corps (voir aussi, dans *Her*, la femme «muette» qui prête une apparence à Samantha [séq. 12]).

Pour Spike Jonze, décidément, faire son unité, à plusieurs, seul ou à deux, reste un défi et une expérience. La vie n'est vivable qu'à condition de combler le vide en soi et autour de soi, qu'à condition de s'inventer un contrechamp, même imaginaire (*Her*), ou un élargissement de son champ d'action. C'est pour créer cette extension ou se donner de l'air(e) qu'adviennent le skateboard, la musique et la danse dans la vie et l'œuvre de Jonze [Réalisateur]. Ce sont autant de ripostes brusques, expressives et vitales : au comble de son bonheur, Theodore danse «avec» Samantha dans le métro et dans leur chalet de montagne [séq. 8, 15], il sourit en observant un gracieux danseur de rue [séq. 14].

Dans un hall d'hôtel immense et vide, l'acteur Christopher Walken, assis et inanimé, ressemble à une marionnette sans marionnettiste. Au son d'une chanson de Fatboy Slim, il s'éveille et se lance dans un des plus célèbres solos dansés imaginés par Spike Jonze, comme si à l'ère du numérique Fred Astaire reprenait du service sous la houlette de... Stanley Donen. Il joue et se joue de tout : un chariot à bagages, un escalier roulant, une table ; son image se reflète à l'infini dans un couloir de glaces ; il s'envole même et éprouve un instant la sensation de l'apesanteur (*Weapon of Choice*, 2001).

Une performance de rêve qui trouve un écho dans celle de Margaret Qualley, exécutée sur un rythme tribal (*Kenzo World*, une pub pour le célèbre parfum, 2016). Ou celle de l'actrice Greta Gerwig : une *live music video* qui commence par une scène de séparation dans un appartement avant que la jeune femme ne secoue sa peine, l'expulse même grâce à une chorégraphie cathartique sur des paroles et une musique du groupe rock Arcade Fire, traverse un couloir, puis un décor de forêt enneigé avant de rejoindre pour



Welcome Home (2018)

finir Arcade Fire en direct sur la scène des YouTube Music Awards (*Afterlife*, 2013).

Sur *Praise You* de Fatboy Slim (1999), Spike Jonze lui-même, sous le pseudo de Richard Koufey, et le Torrance Community Dance Group se lancent dans une chorégraphie débridée devant un cinéma de Los Angeles, à la surprise générale...

Dans *Welcome Home* (2018), une pub pour l'enceinte connectée conçue par Apple, une jeune femme jeune femme (FKA Twigs) rentre chez elle après une rude journée (quelques plans d'un métro bondé et d'un quotidien sombre et harassant qui font écho au début de *Her*²). Elle s'adresse à «Siri», la commande vocale de son HomePod, et lui demande une chanson qu'elle aime. Siri lui répond («Ok!») et, sous l'effet de la musique, FKA Twigs «se bouge» : elle allonge les tables et invente des volumes inédits. Au sens propre du terme, elle repousse les murs. Elle reprend aussi des couleurs (elle crée des perspectives multicolores) et s'étourdit en une danse joyeuse et tonique avec... une autre elle-même tout droit sortie d'un miroir soudain élargi par ce geste moderne qui sert à agrandir une image sur un iPad. À elle seule ou presque, la danseuse chasse la tristesse, son découragement, et peint l'existence aux couleurs d'une comédie musicale. La conjugaison d'un son, d'un rythme et d'un corps a toujours suffi à mettre un être en mouvement et à l'aider à chasser ses démons. Cela depuis la nuit des temps jusqu'au XXI^e siècle et au-delà. Au moins le temps d'une chanson.

1 La séquence de *Her* avec Isabella, l'*escort girl* qui veut bien prêter son corps pour que Samantha et Theodore puissent faire l'amour grâce à elle, reprend comme une autocitation le dispositif schizophrène de *Dans la peau de John Malkovich*.
2 *Her* et *Welcome Home* ont le même directeur de la photo, Hoyte Van Hoytema.

Contexte

La révolution numérique

Les expressions devenues courantes de «révolution numérique» ou de «révolution Internet» désignent un temps historique récent et en cours. Ce temps s'inscrit dans le prolongement de la révolution industrielle au XIX^e siècle, en Occident, une révolution qui fut déjà celle des machines et des techniques.

Le numérique (processus de numérisation de toute forme d'information) se manifeste ou «s'exprime» par l'avènement d'outils qui, à leur tour, font évoluer les rapports sociaux et interpersonnels. Autrement dit, le numérique désigne la connexion quasi planétaire des individus entre eux (internauts) selon des formes de communication nouvelles: messagerie électronique, réseaux sociaux, applications, forums, tchats, blogs, sites, jeux en réseau... Cette révolution passe aussi par de nouvelles surfaces connectées, écrans et écrans tactiles ou, comme dans *Her*, écrans surtout sensibles et réactifs à la voix: ordinateurs, smartphones, iPod, tablettes, autant de supports reliés entre eux et à un réseau mondialisé. Et des supports en constante miniaturisation (nanotechnologie), voire invisibles ou dématérialisés, se fondant dans le décor; dans *Her*, Theodore n'utilise plus de clavier, surface sensible intégrée à la table qui supporte son *computer* domestique et quasi remplacée par l'ouïe et la commande vocale. Il suffit au même Theodore d'entrer dans son appartement pour que les pièces s'éclairent doucement et qu'une lumière «domestiquée» réagisse à sa présence.

● 1980-2010

À l'heure d'aujourd'hui, on peut très schématiquement découper la révolution numérique en trois décennies. Années 1980: généralisation des ordinateurs personnels (micro-informatique). Des années qui voient le cinéma utiliser lui aussi de plus en plus l'informatique, passant du temps des trucages à l'ère des effets spéciaux et des univers virtuels. Années 1990: avènement public d'Internet, qui se «démocratise» dans la décennie suivante. Années 2000: haut débit et diffusion massive des smartphones, ces téléphones et ordinateurs qui tiennent dans la main (ou dans la poche de chemise de Theodore). C'est aussi la décennie où le cinéma, art mécanique et photochimique, bascule dans le numérique: tournage (caméras, prises de son), montage, projection, *e-cinéma*... Et dans *Her*, l'absence de «Samantha» à l'écran vaut aussi comme commentaire sur le «tout numérique» de ces images composées de pixels et auxquelles manque «la chair» de la captation et de l'empreinte photographique. Le numérique peut produire une image sans corps, c'est-à-dire qui se passe du réel pour exister (images de synthèse).



● 2010-2045...

Dans les années 2010, les outils du numérique s'avèrent de plus en plus performants, et même «intelligents», leur nombre comme leurs améliorations semblent exponentiels. Ainsi, certains de ces outils, ou logiciels, ou programmes, peuvent apprendre par eux-mêmes, égalant ou surpassant des niveaux de compréhension humaine. C'est la définition même de «Samantha», un algorithme auto-apprenant. Cette faculté propre à une entité non humaine (en deçà et au-delà de l'humain), c'est ce qu'on appelle «l'hypothèse de la singularité technologique» selon laquelle les intelligences artificielles, du fait d'un progrès continu et en constante accélération, créeraient à terme une puissance super intelligente (Samantha et les programmes de sa génération) dépassant de loin les capacités de notre cerveau. À en croire certains futurologues et «transhumanistes», cette «singularité» deviendrait réalité aux alentours de 2045... En attendant, depuis par exemple *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ou *Terminator 2: Le Jugement dernier* (James Cameron, 1991), le cinéma d'action américain, avide de sensations fortes, s'est déjà beaucoup emparé d'une telle hypothèse pour imaginer des mondes utopiques ou surtout des récits violemment dystopiques. Mais *Her* dit autre chose, et une chose avant tout: si le numérique représente assurément pour l'homme une révolution dans l'accès aux connaissances, dans son rapport au monde, à l'autre et à soi, ces rapports ont existé de tout temps. Bien avant qu'advienne le numérique et le virtuel, l'humain n'a jamais cessé de se poser la question de son rapport aux connaissances, au monde, à l'autre et à soi. De ce point de vue-là, rien ne change.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Her, DVD et Blu-ray, Wild Side Video.

Autres films de Spike Jonze

Dans la peau de John Malkovich (1999), DVD et Blu-ray, Universal Pictures France.

Adaptation (2003), DVD, Studiocanal.

Max et les Maximonstres (2009), DVD et Blu-ray, Warner Bros.

Quelques films pour prolonger la vision de *Her*

L'amore (1948) de Roberto Rossellini, DVD, Films sans Frontières.

Playtime (1967) de Jacques Tati, DVD et Blu-ray, Studiocanal.

Je t'aime, je t'aime (1968) d'Alain Resnais, DVD, Éditions Montparnasse.

La Belle et l'Ordinateur (*Electric Dreams*, 1984) de Steve Barron, Blu-ray, Second Sight [import anglais avec sous-titres anglais].

I Love You (1986) de Marco Ferreri, DVD, LCJ.

Two Lovers (2008) de James Gray, DVD et Blu-ray, Wild Side Video.

Ghost in the Shell (2017) de Rupert Sanders, DVD et Blu-ray, Paramount Pictures.

BIBLIOGRAPHIE

Propos de Spike Jonze sur *Her*

- *Variety*, 10 décembre 2013.
↳ variety.com/2013/film/news/her-spike-jonze-scarlett-johansson-joaquin-phenix-1200938214
- *Les Inrockuptibles*, 19 mars 2014.
- *Positif* n° 637, mars 2014.

Propos de Spike Jonze et Hoyte Van Hoytema (directeur de la photographie) sur *Her*

- *American Cinematographer*, vol. 95, n°1, janvier 2014.

Articles français sur *Her*

- Adrien Gombeaud, « La vie d'elle », *Positif* n° 637, mars 2014.

- Serge Kaganski, « *Her* », *Les Inrockuptibles*, 18 mars 2014.

↳ lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/her

- Thomas Sotinel, « *Her* », *Le Monde*, 19 mars 2014.

Un livre

- Céline Staskiewicz, *Sous la peau de Scarlett Johansson*, Rouge Profond, 2020.

Influence sur l'esthétique de *Her*

- Rinko Kawauchi, *Illuminance*, Éditions Xavier Barral, 2011. Livre de photographies consultable ici :
↳ vimeo.com/376629863

SITES INTERNET

Quelques films courts de Spike Jonze

Fatboy Slim – Weapon of Choice (2001), 4 min :
↳ youtube.com/watch?v=wCDIYvFmgW8

I'm Here (2010), 31 min [en anglais] :
↳ youtube.com/watch?v=6OY1EXZt4ok

Mourir auprès de toi (*To Die By Your Side*, 2011), 6 min :
↳ vimeo.com/31191501

Scenes from the Suburbs (2011), 28 min [en anglais] :
↳ vimeo.com/36170225

Welcome Home (2018) 4 min :
↳ youtube.com/watch?v=70P7-pkyP4Q

Interview de Spike Jonze, le soir de son oscar du meilleur scénario original pour *Her* [en anglais]

↳ youtube.com/watch?v=fN1BEOBz6Q8

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com/film/her



- Présentation du film par Bernard Benoliel
- Trois petites pièces de musique

CNC

Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre

Her est souvent classé comme film de science-fiction, et c'est bien ainsi que le cinéaste, Spike Jonze, a imaginé cette histoire d'un homme tombant amoureux d'une voix d'ordinateur. Mais ce futur a l'air si proche qu'il ressemble aussi beaucoup à notre présent : en 2021, une enquête a montré qu'en Chine de plus en plus de célibataires tombent amoureux de leur assistante vocale... La réalité a rattrapé ce qui en 2013, date de la sortie de *Her*, ressemblait déjà à peine à une fiction. Et cela surtout parce que l'être humain, quel que soit le niveau technologique de la société qui l'environne, a toujours cherché à provoquer une rencontre qui lui permette de ne pas rester seul. Dès lors, par-delà la fable d'une situation d'un nouveau genre, *Her* est avant tout l'histoire universelle d'une relation amoureuse entre deux êtres et des émotions contradictoires qu'elle suscite. Pour Theodore, le personnage principal du film, cette aventure particulière sera aussi une expérience douloureuse, et en même temps un passage nécessaire pour accéder peut-être à une certaine maturité sentimentale.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL RÉGIONAL

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA