

A.S.H. - Note d'intention

Au milieu d'un champ, baignés dans la lumière chaleureuse du coucher de soleil, deux personnes semblent pique-niquer. Un vélo nonchalamment posé dans le blé, des vêtements légers, des bières posées sur la couverture, tout semble indiquer une scène classique de romance estivale. Mais lorsque Thalia sort un étrange objet électronique de son sac, la vérité commence à transpercer : cette scène, est-ce vraiment notre époque? D'ailleurs quand est-on exactement? Est-ce seulement notre monde que nous voyons à l'image?

Lorsque Pavel se réveille ensuite, dans son appartement blanc, avec ses vêtements blancs, et ses meubles blancs et ses moniteurs d'A.S.H., nous découvrons à nouveau une autre vérité : le champ, l'été, Thalia, tout semble n'être que de lointains souvenirs, Pavel est maintenant prisonnier d'un quotidien morne et routinier. L'A.S.H., sorte de société omnisciente gérée par une intelligence artificielle, semble contrôler l'intégralité des aspects de la vie de notre protagoniste.

Cette nature, cette brise chaude de soirée d'été, sont-ce réellement des souvenirs, ou n'était-ce finalement qu'un rêve? Qui est Thalia? Qu'est-elle devenue, elle est son étrange objet?

Le personnage de Pavel représente une fonction au sein d'un organisme protéiforme à l'image des super-états de l'œuvre de Georges Orwell, 1984 (Océania, Eurasia, Estasia): son "travail" n'a aucun objectif si ce n'est de répondre constamment par la négative aux autres citoyens. Ce travail symbolise le manque de sens et de connexion au sein de notre société, qui trop souvent glorifie la valeur travail au dépend de l'épanouissement. De plus, la suppression de ses souvenirs dans ce qui semble être une tentative de protection de soi, représente la propension de l'humain à mettre de côté ses valeurs personnelles, éthiques et/ou humaines, lorsqu'il s'agit d'accéder à un certain statut social ou d'accepter certaines situations.

La situation de Pavel fait écho à un sentiment général partagé par nombre de générations, notamment les plus jeunes, qui ne se reconnaissent pas dans l'injonction de la société envers un travail qui apparaît alors vide de sens.

Le choix esthétique et matériel d'utiliser du mobilier en formica et acier tubulaire, du mobilier dit "rationnel" n'est pas anodin. Il est en lien direct avec l'architecture et le design fonctionnaliste, dans lequel ce n'est pas le design qui s'adapte à l'humain, mais l'humain qui s'adapte au design de son environnement. Pavel évolue dans ce monde rationnel et impersonnel où tout est déjà prévu pour lui : ses rythmes biologiques, ses tenues, son alimentation... Le film se veut comme une critique acerbe de ce mode de pensée trop rigide en opposition à une approche "romantique" de la vie, proche des émotions, de l'humain, de ses envies et de ses aspirations.

L'appartement de Pavel est un espace liminal, semblant flotter entre deux mondes, et lorsqu'il ouvre la porte et se retrouve dans un dédale sans fin de centaines de portes anonymes, cet espace liminal apparaît alors comme infini. Les seuils, les limites, les espaces entre les espaces, comment les traverse-t-on? Comment y faisons-nous face? Quand cet espace infini prend la forme d'une société tentaculaire gérée par un ordinateur doué de pensée, comment y faire face?

A.S.H., acronyme signifiant *Association des Syndicats Humanistes*, est un concept qui répète des schémas historiques connus: il n'est ni humaniste, ni même un syndicat. Peut-être a-t-elle eu de nobles desseins jadis, mais au temps de notre histoire, A.S.H. représente un conglomérat autoritaire, contrôlant tous les aspects de la société dans laquelle Pavel évolue. A.S.H. est perçu par Pavel comme une entité tentaculaire, omniprésente, écrasante, sans début ni fin. Ce sentiment d'impuissance est symbolisé par le pas de la porte qu'il n'ose pas franchir au début du film, menant une bataille intérieure contre sa propre psyché.

A.S.H. est également un hommage affirmé à des entités fictives semblables à celle-ci telles que Big Brother, Vault Tech, Weyland Yutani et Mother, Tyrell Corp... Comme ses modèles, elle permet de mettre en exergue des problèmes grandissant dans nos sociétés contemporaines. L'usage de l'intelligence artificielle par A.S.H., enjolivée de son ersatz de bienveillance, ajoute à l'isolement de Pavel et déshumanise son seul lien avec ces semblables en dictant ses interactions au travers les diodes colorées.

A travers Pavel, son quotidien, son passé, et son lien avec l'IA, nous souhaitons questionner notre propre rapport au quotidien et au travail, ce qui nous paraît proche, ce qui nous paraît différent, ou étrange. L'esthétique du film, notamment à travers le décor de l'appartement, ainsi que le motion design rétro futuriste de l'IA contribuent à une perte de repères temporels, comme confronté à un monde qui se serait développé en parallèle du nôtre. Grâce à une structure narrative classique, l'histoire immerge le spectateur dans un monde crédible, dans lequel il suit un personnage qui partage ses doutes et ses questionnements, à travers des réactions réalistes.