

# 06 - La bataille de deux armées dans un monde dystopique formicapunk

SpaceFox

— Bonjour monsieur Smith.

— Bonjour, monsieur Johnson.

— Comme convenu, j'ai lu le projet que vous nous avez soumis avec attention. Si je puis le résumer, il s'agit d'un film de guerre, qui narrerait la plus grande bataille de tous les temps entre les deux armées géantes de deux superpuissances.

— C'est juste, monsieur Johnson.

— Il s'agirait donc d'un film de guerre tout à fait classique.

— Je me permets de préciser que c'est une vision réductrice du projet, monsieur Johnson.

— En effet. Votre ébauche se passe dans le futur, c'est une anticipation.

— Une dystopie, pour être exact, monsieur Johnson. L'URSS aurait survécu et serait toujours une dictature. L'Amérique – que Dieu la bénisse – serait elle aussi despotique. J'ai imaginé que ce serait là une expression à tendance nihiliste de la perception qu'ont nos habitants du monde actuel, chacun via son propre prisme, et que cela rassemblerait les spectateurs autour de notre film en leur montrant une catharsis

— Je pense avoir saisi, monsieur Smith. Et donc vous désireriez donner à cette dictature américaine des traits nazifomes ?

— Il faut que le spectateur moyen comprenne immédiatement ce dont il s'agit, monsieur Johnson.

— Je vois. Votre projet indiquait aussi que votre univers est... je retrouve le terme, « formicapunk ». Je ne suis pas certain d'avoir bien appréhendé ce dont il s'agissait. Pouvez-vous m'apporter quelques précisions ?

— Le formicapunk, monsieur Johnson, c'est tout simplement le même concept que le steampunk, sauf qu'au lieu que la technologie se soit arrêtée à l'époque victorienne, elle a stoppé aux années 1970-1980.

— Je comprends. Mais alors, quelle est la différence avec le cyberpunk des origines ?

— Je... l'époque et l'anticipation, en réalité, monsieur Johnson. Le cyberpunk alertait sur ce qui pourrait se passer si la technologie de cette génération continuait dans une mauvaise

direction. Nous savons comment la technologie a effectivement évolué, mais je propose une lecture rétrofuturiste de la chose.

— Vous comptez donc conserver le côté « punk » du cyberpunk, à l'inverse de l'immense majorité des productions steampunk ?

— Dans ma vision d'origine, oui, monsieur Johnson. Cela permettrait un retour aux sources attendu par bien des spectateurs, se marierait à la perfection avec le thème de la dystopie, trouve sa place dans un film de guerre et bien entendu autoriserait une lecture mature de l'œuvre finale.

— Je comprends votre position. Je suppose que vous avez songé à la manière d'intégrer nos sponsors dans cette vision, ainsi que les contraintes qui régissent le classement PG-13.

— Heu... j'imagine que tout ceci nécessitera quelques adaptations mineures, monsieur Johnson.

— Mais en réalité, en quoi tout ceci est-il différent, dans le résultat, des créations d'anticipation des années 1970-1980 ? Tout était déjà là, non ? Le côté dystopique était souvent présent à cause du contexte de la guerre froide, et le « formicapunk » comme vous l'appelez n'est guère dissemblable de la vision du futur que l'on avait à l'époque.

— Mais...

— Je sais que le rétrofuturisme est à la mode, monsieur Smith, mais je vous conseille de revenir nous voir lorsque vous aurez un projet mieux ficelé et compatible avec nos contraintes de production.

— Je...

— Au revoir, monsieur Smith.

— Au revoir, monsieur Johnson.