

NOTE D'INTENTION

Le scénario de *Programme monstrueux* se veut être construit comme un conte fantastique inspiré des films, bandes-dessinées et romans d'épouvante des années 1980. On se sert de l'élément surnaturel pour parler de la vraie vie. Une jeune fille n'aime pas le monde dans lequel elle vit, alors elle se sert de l'imaginaire pour survivre. Ayant la possibilité de quitter son quotidien définitivement pour s'abandonner à l'univers qu'elle aime, elle finit par choisir de rester pour accomplir son rêve.

À l'image, il convient de donner au récit une esthétique proche de celle du conte fantastique. Le scénario que j'ai écrit dispose d'inspirations visuelles très fortes et marquées, qui vont du cinéma de genre moderne (français, américain ou espagnol), aux couvertures de vieux romans d'épouvante pour les jeunes. Voir les plans du film doit être tout aussi enrichissant et plaisant pour le spectateur, voir plus, que de lire le simple scénario.

Bien que devant être tourné à la caméra numérique pour des questions de simplicité et de praticité, j'aimerais que l'image du court-métrage final ait un aspect proche de l'image argentique, avec un léger grain et une lumière diffuse. Pourquoi ne pas s'approcher même d'un rendu de peinture impressionniste ? Pour faire appel à un ressenti d'enfant face à ses peurs ancestrales, il faudrait créer une image contrastée, avec une obscurité profonde (dans laquelle on ne distingue pas grand chose, où les objets du quotidien deviennent des silhouettes inquiétantes) et des lumières artificielles vives et colorées. Dans la seule séquence d'extérieur, dans la forêt, ce contraste doit également être présent, pour donner à cette scène dans les bois une allure d'illustration de livre pour enfant.

Venons-en au plus important : le monstre. Il est évident qu'il doit s'agir d'un acteur sur lequel on poserait du maquillage, pour donner à la créature une dimension concrète, tangible, mais aussi encore une fois pour s'inspirer du cinéma fantastique des années 1970 et 1980. Pour qu'on croie à ce monstre, qu'on s'attache à ce personnage, on doit le croire réel, on doit penser pouvoir le toucher. Son apparence serait alors inspirée à la fois d'un ogre tout droit sorti d'un conte pour enfant, d'un monstre de bande-dessinée, et d'une créature issue du folklore d'Internet (Slender Man, pour le costume).

Tous les éléments et accessoires allant avec le monstre doivent suivre cette ligne directrice de tangibilité. La vieille mallette et le costume qui lui donnent des airs de personnage de film noir (peut-être même pourrait-il avoir un chapeau qui irait avec cet aspect). La machine à écrire ancienne et usée, qui semble être un vieux monstre mécanique, allant avec le monstre qui l'utilise.

Même au niveau du son, il faudrait donner une identité forte à la créature. Sa voix serait très caverneuse et grinçante, étrange et surnaturelle. Au moindre de ses mouvements, son corps produirait des bruits de craquements, de grincements, un peu comme le faune du *Labyrinthe de Pan*. Le monstre du scénario se déplace bizarrement, avec des gestes difficiles et grotesques, et son corps craque au gré de ses mouvements.