

Kéridy, La maison des contes

Les lieux



Source : https://julianwhiting.files.wordpress.com/2014/02/cinefete13_dossier_kerity-la-maison-des-contes-in-french.pdf

La maison

« Pour moi cette maison existe, je la connais par cœur. Je suis allée chez ma grand-mère qui a une maison dans le sud correspondant assez bien à ce qu'on voulait pour le film et j'ai pris des photos. C'est un mas avec plein de recoins et d'objets venus de partout. Il est un peu vieux, poussiéreux mais il a aussi de très belles pièces. »

Rebecca Dautremer pour la création graphique du film

Des possibles :

- la situer
- la décrire, relever quelques particularités
- à partir de cette maison, des objets qui s'y trouvent et de sa bibliothèque, essayer d'imaginer sa propriétaire (Eléonore) (par le dessin / par un inventaire de qualificatifs adaptés suivi d'une description orale et/ou d'une description écrite
- comparer l'aspect de la maison avant et après la tempête.



La bibliothèque

« La bibliothèque est vraiment le cœur du film. Je l'imaginai simple mais pleine de trésors. Il s'agissait de concevoir l'architecture, dessiner l'espace et choisir un style. En m'inspirant de la maison de mes parents, j'ai décidé de mettre des charpentes pour obtenir une sensation à la fois rustique et chaleureuse. Mais c'était primordial aussi qu'elle ait un peu d'allure. On a donc fait le choix très classique des étagères fines et de l'escalier en colimaçon. Puis, pour apporter un élément de « déco »

et la personnaliser, on a installé des rideaux, les kakémonos. Il fallait tenir compte du fait qu'Éléonore est une femme qui a voyagé et qui a conservé beaucoup de souvenirs. C'est une vieille dame qui a une certaine classe mais ce n'est pas du tout la grand-mère classique et bourgeoise.

Naturellement, on allait retrouver un peu de fantaisie dans son environnement. Après quelques dessins, j'ai décidé de réaliser une maquette. Je n'ai pris aucune mesure, la maison était forcément un peu tordue, ce qui correspondait très bien à ce que je recherchais. Ensuite, j'ai pris en photo la maquette sous différents angles en l'éclairant à la bougie, et ça m'a donné beaucoup d'idées pour la lumière. »

Rebecca Dautremer pour la création graphique du film

Des possibles :

- recenser ses particularités au niveau de son aspect : un lieu secret / un lieu sombre / des étagères / un escalier en colimaçon / des matériaux (bois) / des couleurs fortes et qui se nuancent selon l'ambiance,
- recenser ses particularités au niveau de son contenu : des originaux / des objets insolites / des personnages qui sortent des livres / des personnages qui parlent / une phrase mystérieuse



Le hangar de Pictou

« Je ne voulais pas tomber dans le cliché « jolie petite maison de campagne » et « vieux hangar d'antiquités » typique des films américains. Un vieil hangar à bateaux au bord de la mer me paraissait une bonne idée. J'ai ensuite pensé à la manière dont il aurait pu être réaménagé en boutique d'antiquités : les petits bureaux à l'étage, l'escalier en métal et plein d'objets incongrus, me semblaient un bon début. J'ai mis, entre autres, les dents de requin comme dans le hangar du film Les dents de la mer. La référence est tellement évidente et naïve que ça devient drôle. Sa couleur était le bleu : c'était froid et ça allait bien à Pictou. »



Rebecca Dautremer pour la création graphique du film