

# SAE - 103

## Design Graphique

MEHDI GHOULAM



IUT DI CORSICA  
Institut Universitaire de Technologie



métiers  
du multimédia  
et de l'internet

<b>I/ Introduction .....</b>	<b>2</b>
<b>II/ Analyses et solutions techniques .....</b>	<b>3</b>
<b>II.1) L’affiche .....</b>	<b>3</b>
II.1.1) Analyse .....	3
II.1.2) L’histoire du Mazzeru .....	3
<b>II.2) Le logo .....</b>	<b>4</b>
<b>II.3) Flyer .....</b>	<b>5</b>
<b>II.4) Goodies.....</b>	<b>5</b>
<b>III/ Conclusion.....</b>	<b>9</b>
<b>IV/ Bibliographie .....</b>	<b>10</b>

## **I/ Introduction**

---

Cette SAÉ s'appuie sur les résultats de préconisation de communication de la SAÉ 102 et concerne le même évènement, U Carnavale di Brandu. Elle en devient une suite pratique puisque nous sommes invités à travailler sur le graphisme le plus efficace pour cet évènement afin d'être communiqué aux différents partenaires ou aux médias.

## II/ Analyses et solutions techniques

---

Nous devons créer tous les éléments graphiques et visuels nécessaires à la constitution d'un trousseau de communication destiné à être communiqué aux différents partenaires ou aux différents médias.

### II.1) L'affiche

Le thème directeur qui se dégage de mon affiche est directement liée à l'article mis en œuvre dans la SAE 102.

Concernant les dimensions, j'ai choisi d'utiliser le format A2. C'est l'un des plus grand formats A normalisés.

#### II.1.1) ANALYSE

Au premier plan de l'affiche, nous retrouvons un joueur de violon. Il représente Ghjuvan le violoniste de minuit, personnage principal de mon article.

Il fait référence à l'histoire de « Hans le joueur de flûte », une légende allemande , transcrite notamment par les frères Grimm et connue sous le titre original : « Der Rattenfänger von Hameln (L'Attrapeur de rats de Hamelin) ».

Au second plan nous retrouvons « l'Orchi ». Ce sont ces créatures terrifiantes qui apparaissent dans le carnaval de Brando. Il était intéressant de le faire apparaitre dans l'affiche afin de rappeler au lecteur ce qu'il peut retrouver au carnaval.

En arrière plan, nous pouvons distinguer derrière « l'Orchi », un puit. C'est un symbole important dans l'histoire du Mazzeru.

En Corse, le phénomène de Mazzerisme met en place une relation des vivants aux morts par l'intermédiaire d'un chasseur psychopompe, le Mazzeru.

#### II.1.2) L'HISTOIRE DU MAZZERU

Le Mazzeru est un personnage primordial de l'imaginaire Corse. Il est chargé de conduire l'ame des morts dans l'au-delà à partir d'une chasse

onirique. Les croyances veulent que le Mazzeru tue en rêve un animal, s'en approche et retourne la bête, il reconnaît en elle, un visage. La scène se déroule forcément près d'un point d'eau. Surgit alors de ce point d'eau, la confrérie des morts que le Mazzeru mêlera en procession vers la demeure de celui qui mourra prochainement dans l'année entre 3 et 365 jours, un jour impair. Notons que cette croyance apparaît clairement dans la symbolique du masque : dans la métamorphose zoologique tout d'abord et dans l'apparition de la confrérie des morts par la suite puisque ces derniers sont cagoulés.

## II.2) Le logo

A l'origine, mon idée était de recréer une forme reprenant la forme d'une écorce. Au fur et à mesure, le logo a évolué afin de prendre l'apparence d'un monstre enflammé.



*Croquis du logo 1*

Le bois c'est peu à peu transformé en flamme qui fait référence au feu du bûcher présent dans le carnaval. Il fait également allusion au renouveau que représente cette fête.

### **II.3) Flyer**

Pour le flyer j'ai repris les éléments marquant de mon affiche, en l'adaptant selon les formats traditionnels d'un flyer. La charte graphique est la même permettant une meilleure assimilation des informations concernant l'événement. Ce choix renforce l'identité globale et la crédibilité de cette journée.

### **II.4) Pull et Goodies**

Concernant les vêtements, j'ai eu l'idée de créer d'un simple floqué avec le logo de l'événement. Sa simplicité le rends facile à porter.

Pour le goodies, j'ai imaginer un porte-clé simple reprenant un masque de « l'Orchi ».

## **III/ Gestion de projet**

---

A propos de la création des éléments graphiques et à l'organisation de ces derniers, un diagramme de Gantt à été réalisé.

### **III.1) Contexte et définition du problème**

U Carnavale di Brandu, se déroule en Corse au mois de février. Afin de faire la promotion de ce carnaval, nous avons été invités à travailler sur le graphisme le plus efficace pour cet évènement. Ce carnaval très particulier mérite que l'on s'interroge sur les valeurs qu'il véhicule et sur son inscription dans les cultures corses et sardes dont il s'inspire. Les aspects anthropologiques, symboliques, sémantiques, narratifs, culturels et linguistiques sont à prendre en considération afin de dégager la meilleure identité graphique, au service de ce carnaval atypique.

### **III.2) Objectif du projet**

L'objectif est de créer un trousseau de communication destiné à être communiqué aux différents partenaires et/ou aux différents médias. Le trousseau comprendra tous les éléments graphiques et visuels essentiels aux réseaux sociaux et à l'impression.

### **III.3) Périmètres**

Le but étant la promotion la plus efficace pour cet évènement, toute la population est visée.

### III.4) Description fonctionnelle des besoins

Ce projet a pour but de créer un trousseau d'éléments graphiques destinés aux réseaux afin de promouvoir le Carnaval de Brando.

### III.5) Enveloppe budgétaire

Aucun budget n'a été fixé pour ce projet.

### III.6) Délais

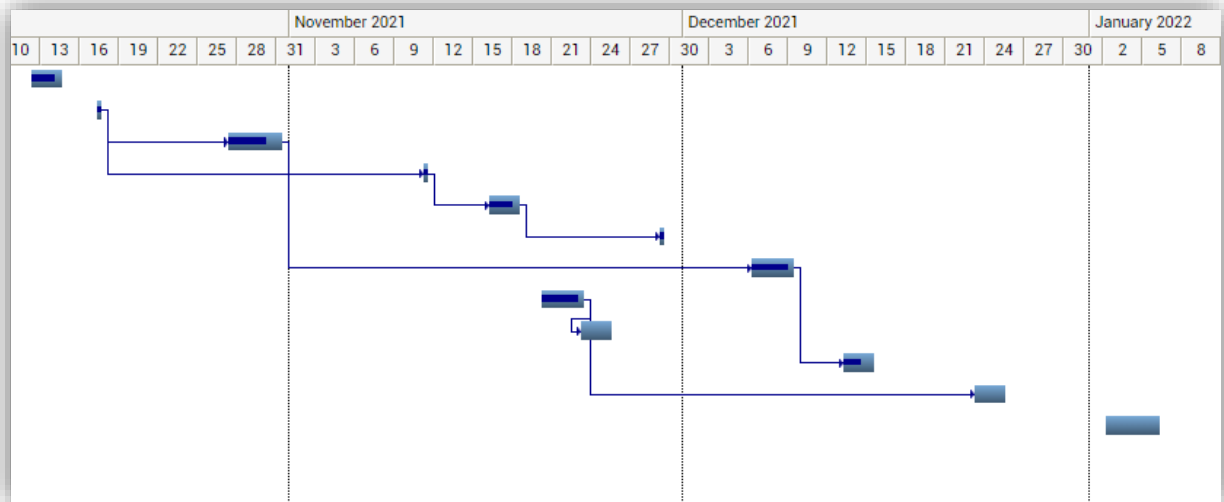
Le trousseau d'éléments graphiques doit être finalisé pour la fin du mois de Janvier.

### III.7) Diagramme de Gantt

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	
1		Croquis de l'affiche	3days	10/12/2021	10/14/2021		
2		Recherche d'un code couleur	1day	10/17/2021	10/17/2021		
3		Version 1 de l'affiche	5days	10/27/2021	10/31/2021	2	
4		Croquis du logo	1day	11/11/2021	11/11/2021	2	
5		Version 1 du logo	3days	11/16/2021	11/18/2021	4	
6		Version 2 du logo	1day	11/29/2021	11/29/2021	5	
7		Version 2 de l'affiche	4days	12/06/2021	12/09/2021	3	
8		Recherche d'idées de goodies et design de t-shirt	4days	11/20/2021	11/23/2021		
9		Création des t-shirt	3days	11/23/2021	11/25/2021	8	
10		Design du flyer	3days	12/13/2021	12/15/2021	7	
11		Création des goodies	3days	12/23/2021	12/25/2021	8	
12		Exportation des graphiques	5days	01/02/2022	01/06/2022		

Tableau des tâches 1





### Diagramme de Gantt 1

## **IV/ Conclusion**

---

Enfin, pour communiquer sur le Carnavale Di Brandu, un trousseau d'éléments graphiques nous a été demandé. A travers mes travaux, j'ai mettre au gout du jour les légendes mythique de la Corse tout en utilisant des symboles simples et à la portée de tous.

## **V/ Bibliographie**

---