

Introduction

Pour cette SAE, le carnaval de Brandu a été choisi comme événement servant de base de travail. Nous devons produire un article illustré destiné au site de l'office du tourisme de la Corse. Il aura vocation à inciter le public à venir assister au carnaval. Pour la rédaction, il est demandé de partir du postulat que les personnages du rituel carnavalesque de Brandu sont réels. Ainsi, outre l'aspect rédactionnel dont il sera évidemment tenu compte, il s'agira de démontrer que les enjeux de la transmission des traditions multiséculaires, les convergences avec d'autres cultures et la symbolique des attributs des figures étudiées sont assimilés.

Analyse du texte

Le personnage principal :

J'ai fait le choix d'intégrer dans mon histoire, un personnage principal mystérieux. Celui qu'on appelle "Le violoniste de minuit" se nomme en réalité Ghjuvan. C'est une personnalité solitaire, indépendante, il est également casanier et en demande d'espace.

Ghjuvan est une référence directe à l'histoire du "Joueur de flûte de Hamelin", ou "Hans le joueur de flûte". C'est 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)*".

C'est donc en s'inspirant de ce personnage qu'on appelle Hans, que j'ai créé Ghjuvan. Son prénom l'est aussi, puisque Hans serait un dérivé du prénom Jean, et Ghjuvan signifie Jean en Corse.

Le conte :

La ville de Hamelin est touchée par la famine et envahie par les rats. Un joueur de flûte inconnu arrive et se présente comme un dératiseur. Le maire lui propose une prime de mille écus pour débarrasser la ville des rats.

L'homme prend alors sa flûte et par sa musique, il attire les rats jusqu'à la Waser, le fleuve où les rongeurs se noient.

Malgré la libération de la ville, le maire revient sur sa promesse et refuse de récompenser le joueur de flûte. Il est chassé de la ville.

Il revient quelques semaines plus tard et, lors d'une nuit paisible, il joue à nouveau de sa flûte, attirant cette fois plus d'une centaine d'enfants hors de la ville jusqu'à une grotte qui se referme derrière eux. Les parents ne les reverront jamais.

La mélodie de violon :

Lorsque Ghjuvan joue son air de violon, de terribles monstres font leurs apparitions. Ces monstres terrifiants seraient en réalité des enfants qu'il aurait capturé, comme l'a pu faire Hans dans la légende. Ghjuvan les auraient ensuite transformés en monstre afin d'en faire une armée et prendre le contrôle des villages.

Arigacciu, le monstre de sable :

En créant ce monstre, je me suis inspiré des Gorgones. Dans la mythologie grecque, ce sont des créatures fantastiques malfaisantes dont le regard a le pouvoir de pétrifier les personnes qui les regardent.

J'ai repris et adapté cette histoire afin qu'elle soit cohérente avec le monstre de sable.

A la vue de ses yeux verdâtres, Arigacciu nous fait disparaître dans des sables mouvants.

C'est lui qui aidera Ghjuvan à attraper les enfants.