



COUP

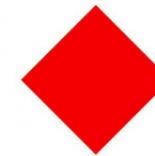
DE

FOOT

Rappel du Sujet

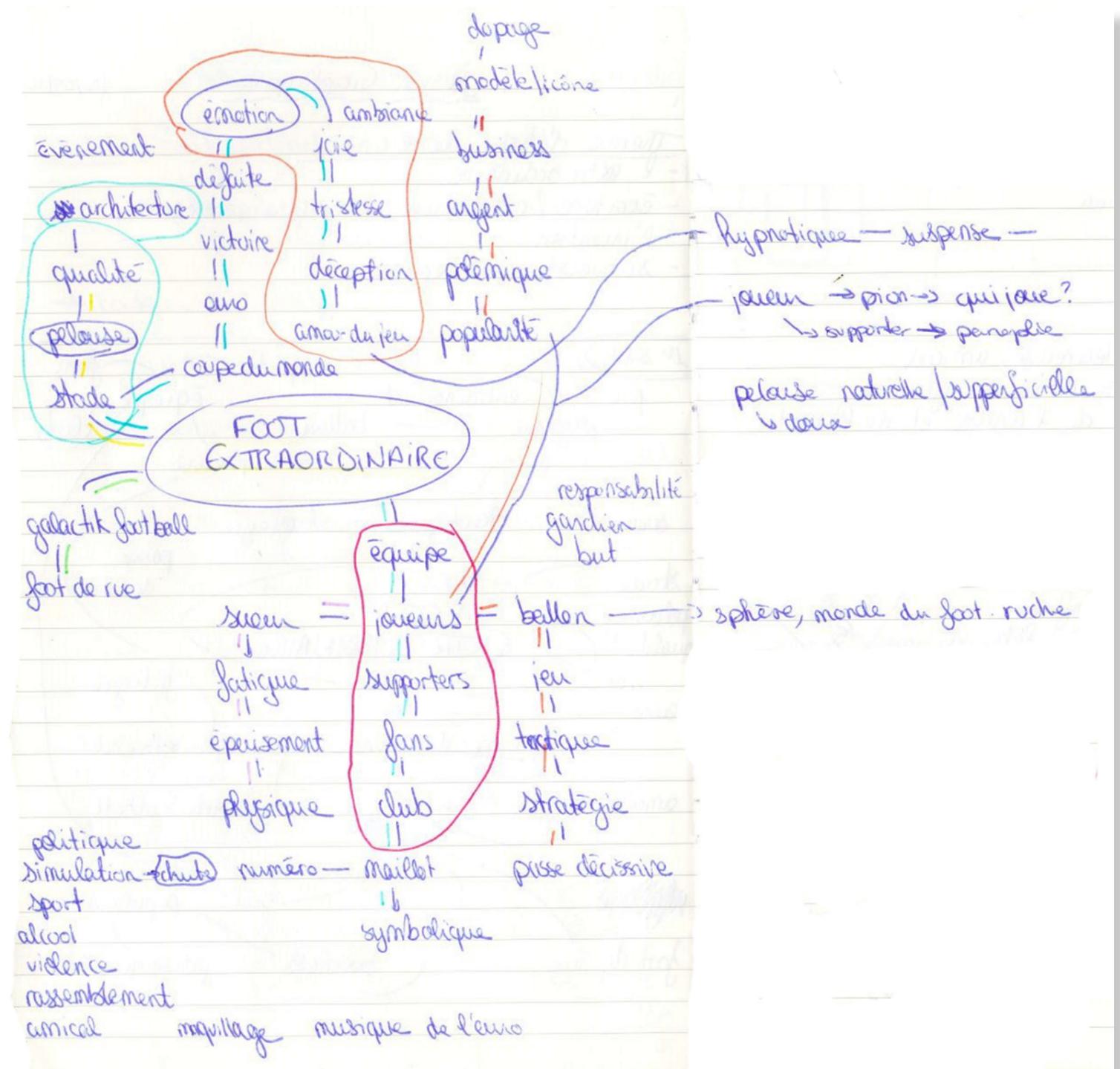
«Coup de Foot», événement organisé par le Carreau du Temple à Paris, consiste à découvrir le football de différentes manières à travers des spectacles, des lectures et des performances. Pour l'occasion, nous devons créer une série de 4 affiches au format Decaux afin de communiquer l'événement à une cible particulière : un public jeune et branché en quête de nouveautés.

**LE
CARREAU
DU TEMPLE**



Mind Map

Analyse du sujet à travers un brainstorming sous forme de carte heuristique (mind map). Dans un premier temps personnel, puis une mise en commun avec le reste de la classe.

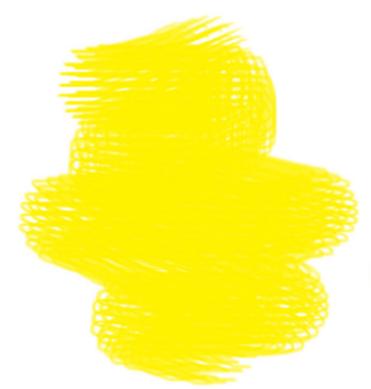
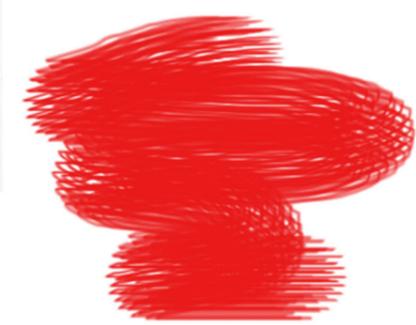
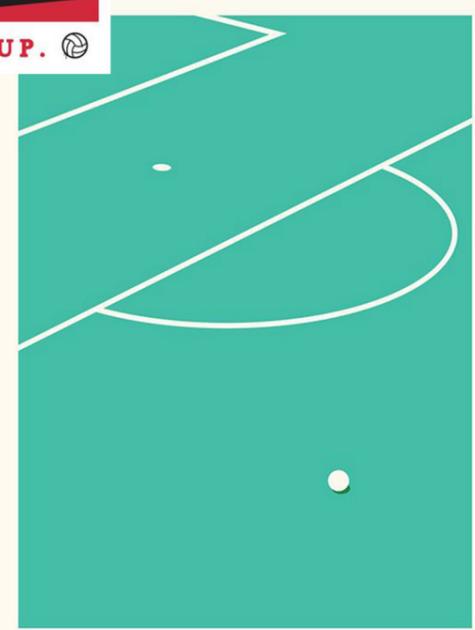




FOOT EXTRAORDINAIRE

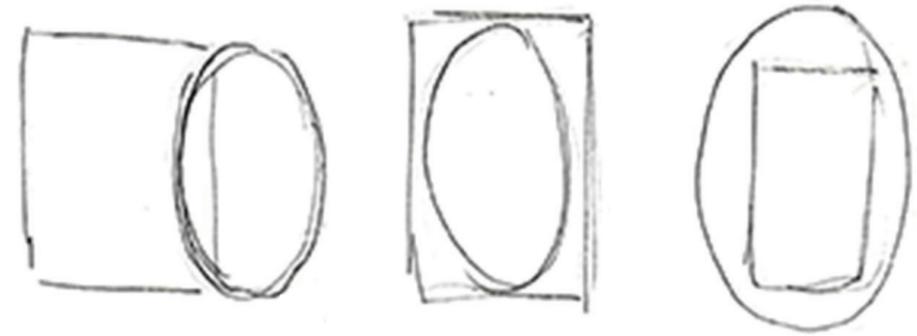


«Le football est un jeu avant un produit, un spectacle avant un business et un sport avant un marché» Michel PLATINI



Recherches sur le visuel « Terrain »

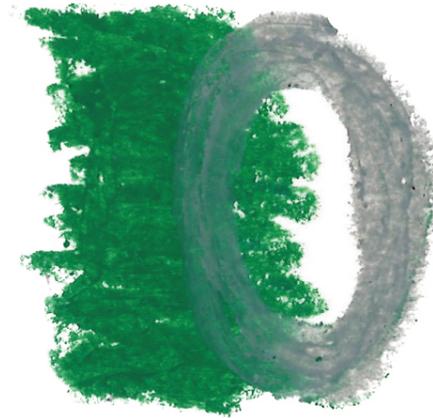
Premier croquis utilisant les formes: celle du terrain de foot et celle du stade en général.



Croquis réalisé au crayon graphite

Test de colorisation en gardant les formes qui semblent s'imbriquer.

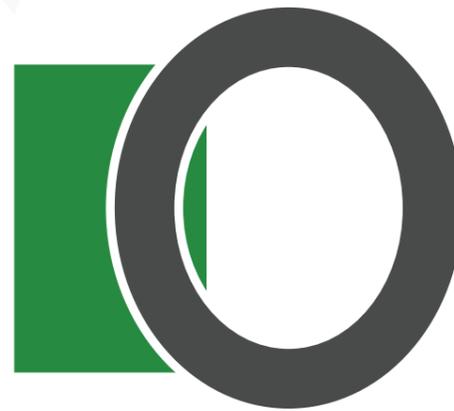
Ici, le rectangle vert représente le terrain de foot avec les joueurs et l'ovale le stade avec les supporters dans les gradins. La forme général du visuel peut évoquer un emboîtement, une union, comme une alliance entre les joueurs et les supporters.



Croquis réalisé avec pastels à l'huile verte et grise

Conception & Développement du visuel « Terrain » sous Illustrator

Conception du visuel n°1 sous Illustrator. J'ai ensuite développer le visuel n°1 en disposant les formes différemment et en changeant les échelles.



visuel n°1



visuel n°2



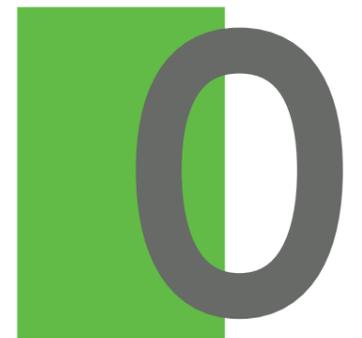
visuel n°3



visuel n°4



visuel n°5



visuel n°6

Déclinaison en couleur du visuel choisi

J'ai choisi le visuel n°5 que j'ai décliné avec des teintes similaires, plus claires et plus douces. Mon choix final s'est porté sur la combinaison n°3.



combinaison n°1



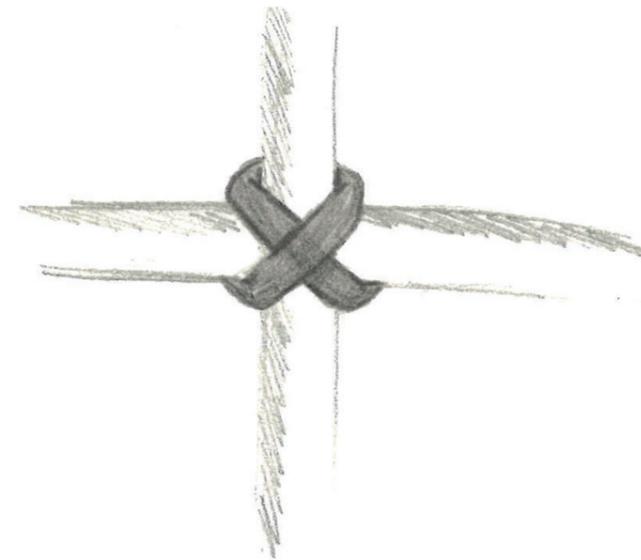
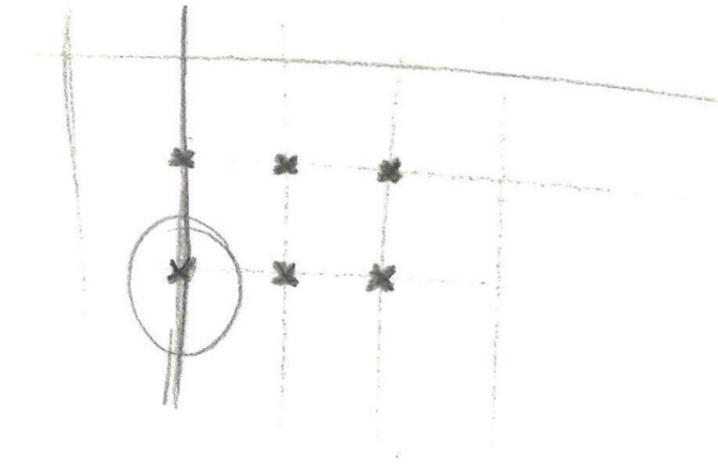
combinaison n°2



combinaison n°3

Recherches sur le visuel « Noeud »

Le noeud symbolise le lien entre les joueurs d'une équipe, entre les supporters mais aussi entre les joueurs et les supporters dans les gradins.

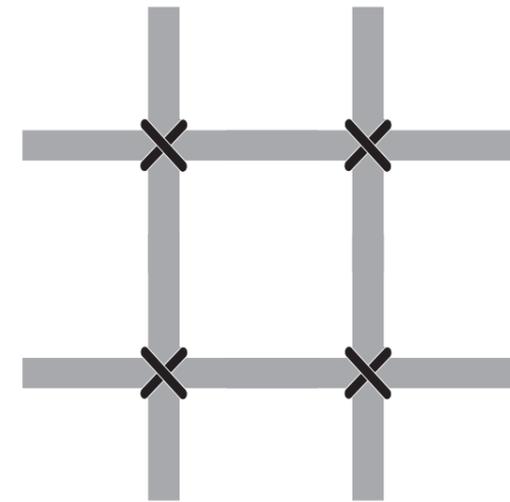


Conception & Développement du visuel « Noeud » sous Illustrator

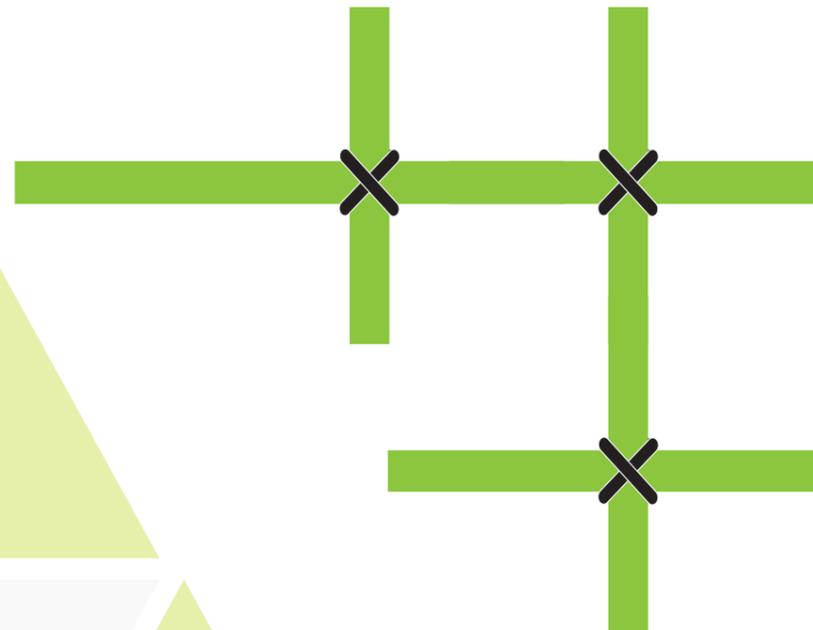
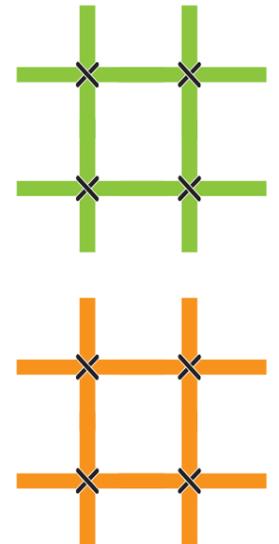
Conception de plusieurs visuels symbolisant le noeud des filets de buts.
J'ai choisi le visuel n°4 car plus simple et plus épuré.



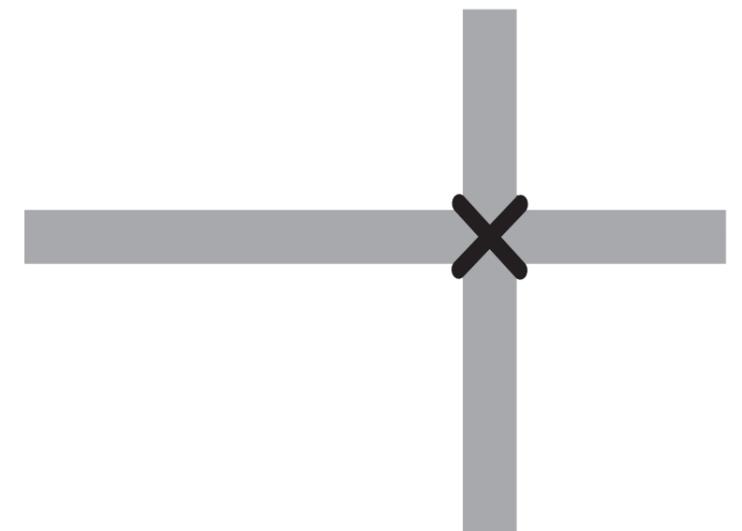
visuel n°1



visuel n°2



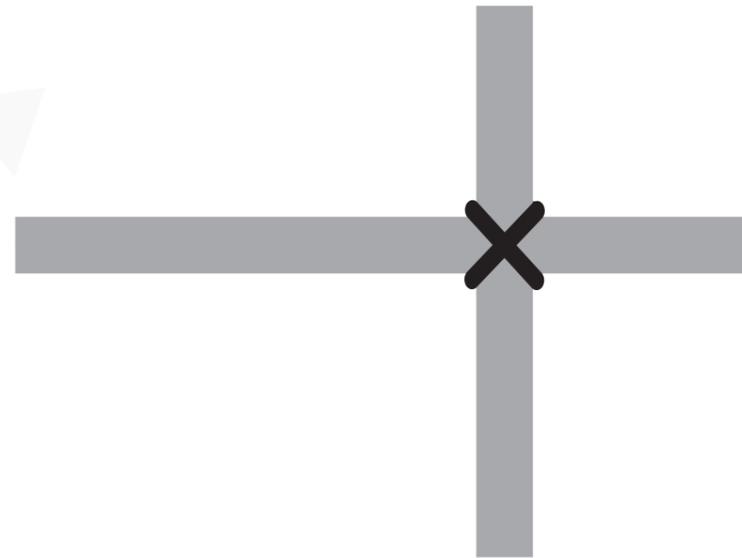
visuel n°3



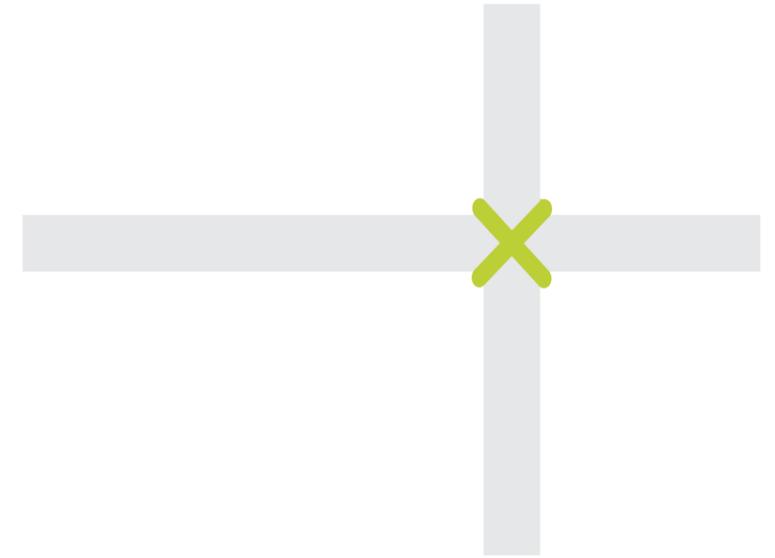
visuel n°4

Déclinaison en couleur du visuel choisi

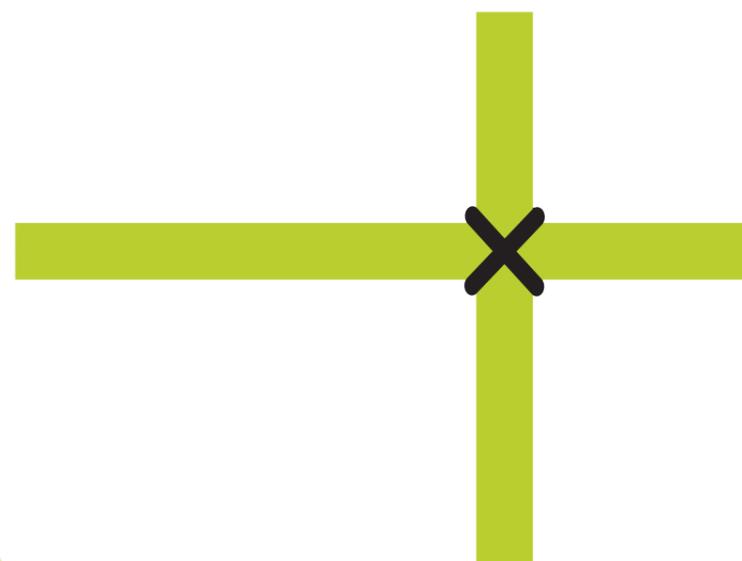
Après avoir choisi le visuel n°4, je l'ai décliné avec des teintes différentes. On retrouve pour les visuels 2 et 4, les teintes choisies pour le visuel «Terrain» (cf. page 7). J'ai donc décidé de partir sur ces teintes là afin de créer un lien visuel supplémentaires entre les affiches. Pour l'affiche final j'ai choisi le visuel n°4.



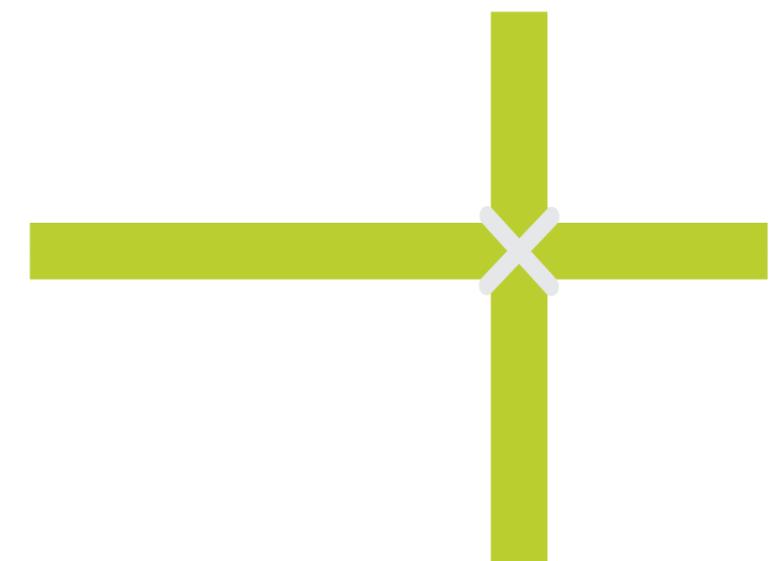
combinaison n°1



combinaison n°2



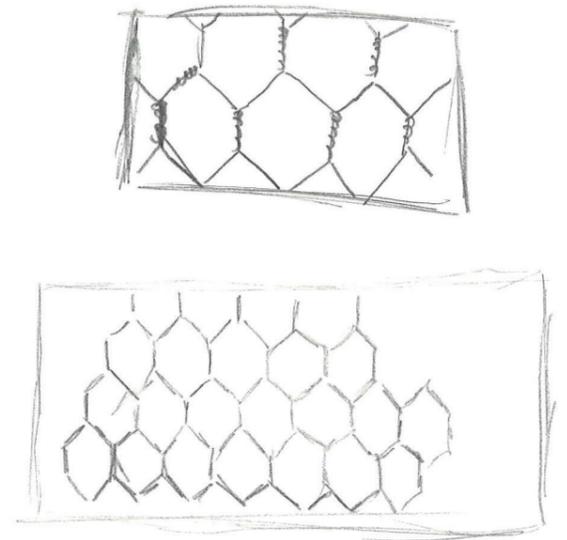
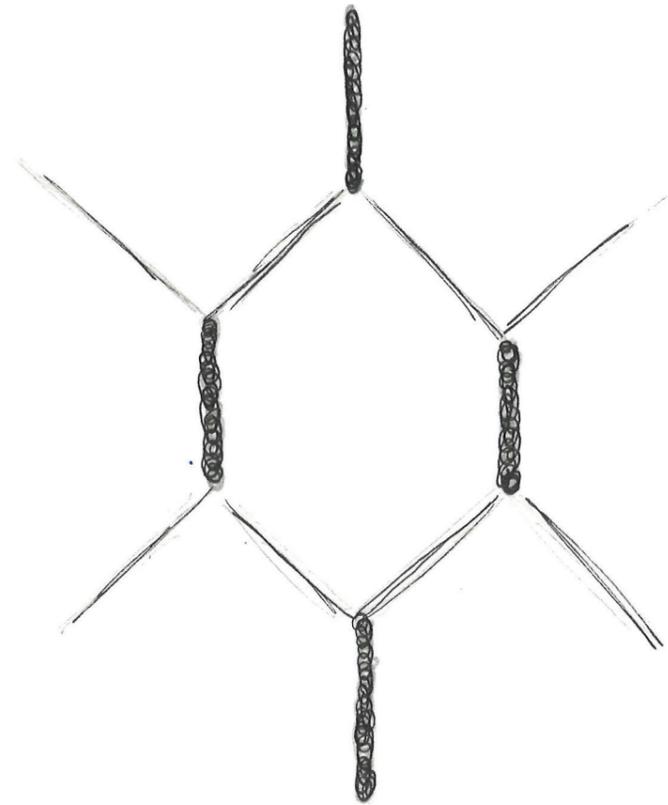
combinaison n°3



combinaison n°4

Recherches sur le visuel « Ruche »

Certains filets ont la formes des cellules hexagonales qui composent l'intérieur d'une ruche d'abeils. On peut comparer les joueurs de foot qui se déplacent en groupe vers les buts aux abeilles qui se déplacent en essains et qui font fonctionner la ruche toutes ensemble comme les joueurs font fonctionner une équipe.



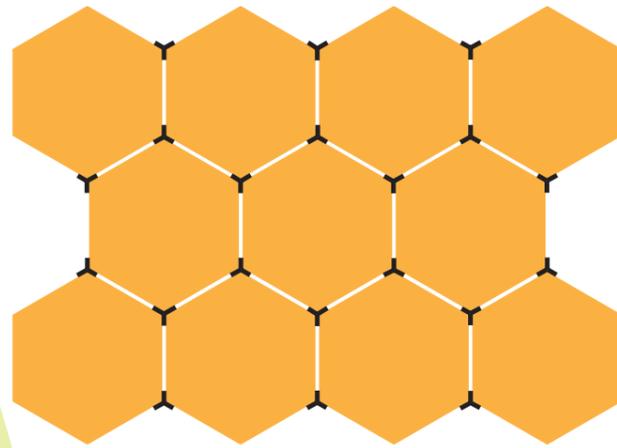
Croquis de recherches

Conception & Développement du visuel « Ruche » sous Illustrator

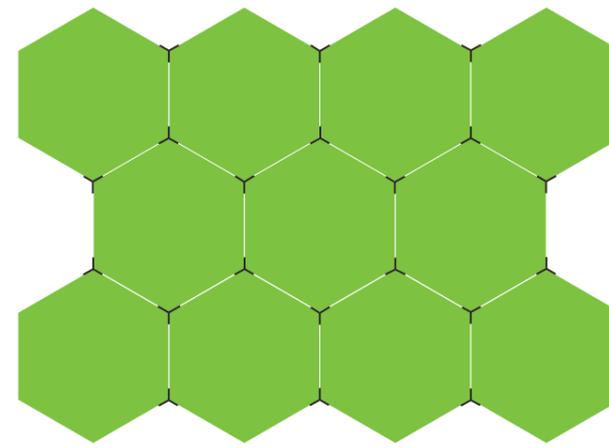
Conception du visuel n°1 sur Illustrator. Sur ce visuel il y a 11 cellules qui représentent les 11 joueurs sur le terrain. L'idée de l'union est toujours présente avec les liens (en noirs). J'ai donc décliné le visuel n°1 avec des couleurs différentes (visuels 2 et 3), et en réduisant l'espace entre les cellules (visuel n°2).

Pour les visuels 4 et 5 on ne retrouve pas les 11 cellules mais l'aspect union est toujours présent par les liens. J'ai décidé de partir sur le visuel n°4 qui me permettait une meilleure liberté de mise en page vis-à-vis des autres visuels.

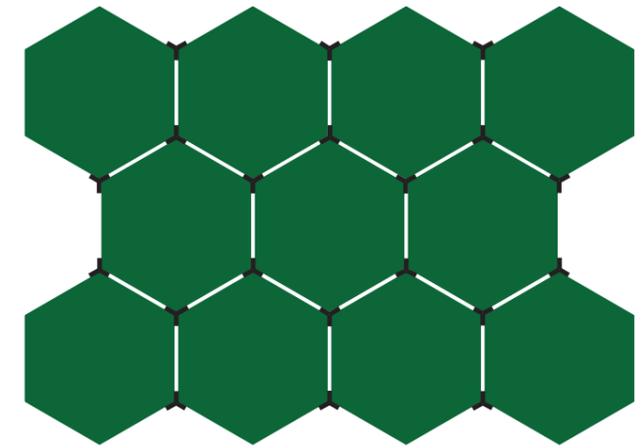
Concerant la couleur, j'ai gardé ce vert pour les cellules mais les liens qui sont en noirs ici seront en gris sur le visuel final.



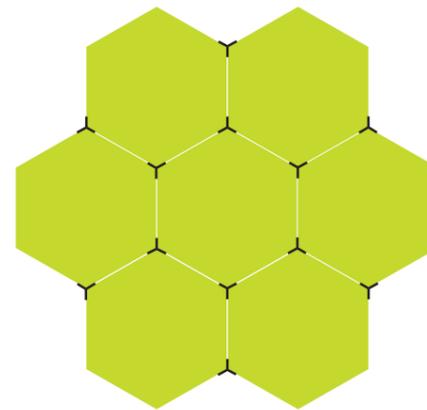
visuel n°1



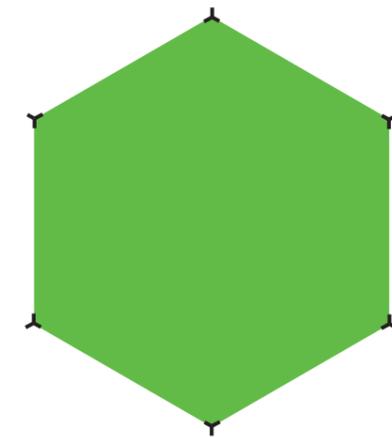
visuel n°2



visuel n°3



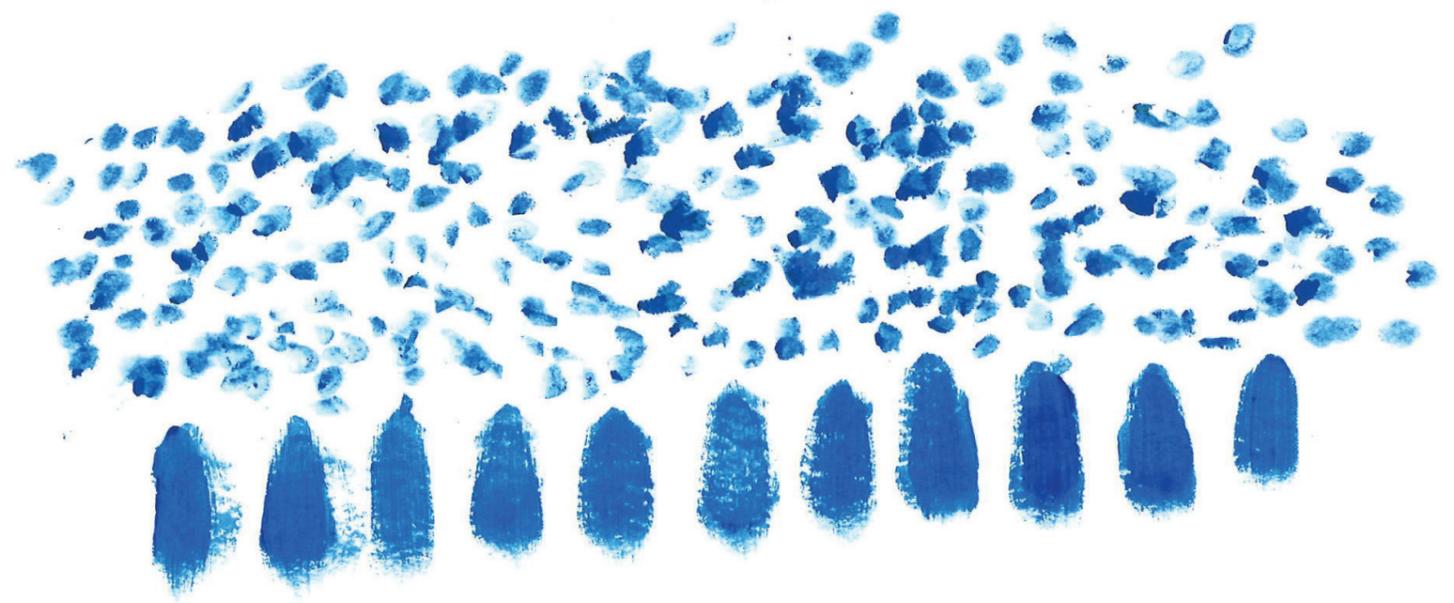
visuel n°4



visuel n°5

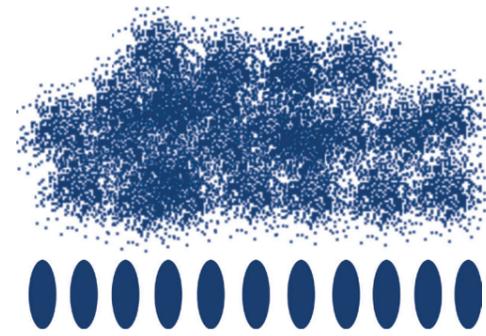
Recherches sur le visuel « Fusion »

Avec ce visuel j'ai voulu faire ressortir l'aspect union des joueurs et des supporters à travers la couleur. Les joueurs ont des couleurs de maillots particulières en fonction de leur équipe. Souvent lors d'un match les supporters portent le maillot de l'équipe qu'ils soutiennent, ce qui crée une harmonie entre les gradins et la pelouse.

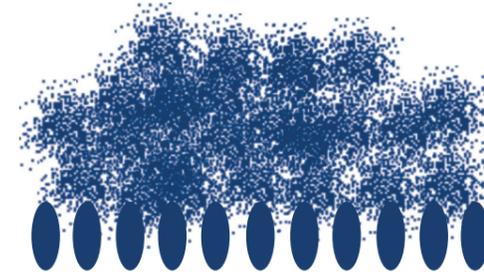


Conception & Développement du visuel « Fusion » sous Photoshop et Illustrator

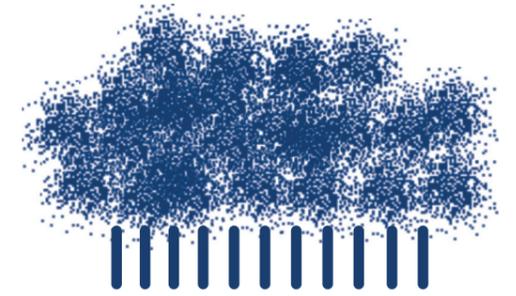
Les visuels 1, 2 et 3 ont été fait sur Photoshop pour l'effet nuage qui représente les supporters. Les 4, 5 et 6 sur Illustrator. Je n'ai pas gardé les visuels fait sur Photoshop car il manquait l'aspect géométrique que l'on retrouve sur les visuels précédant.
Le visuel que j'ai retenu est le n°5 pour l'effet de masse des points.



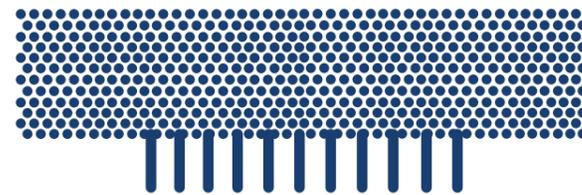
visuel n°1



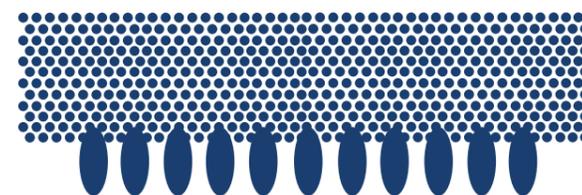
visuel n°2



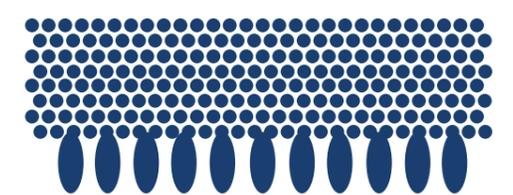
visuel n°3



visuel n°4



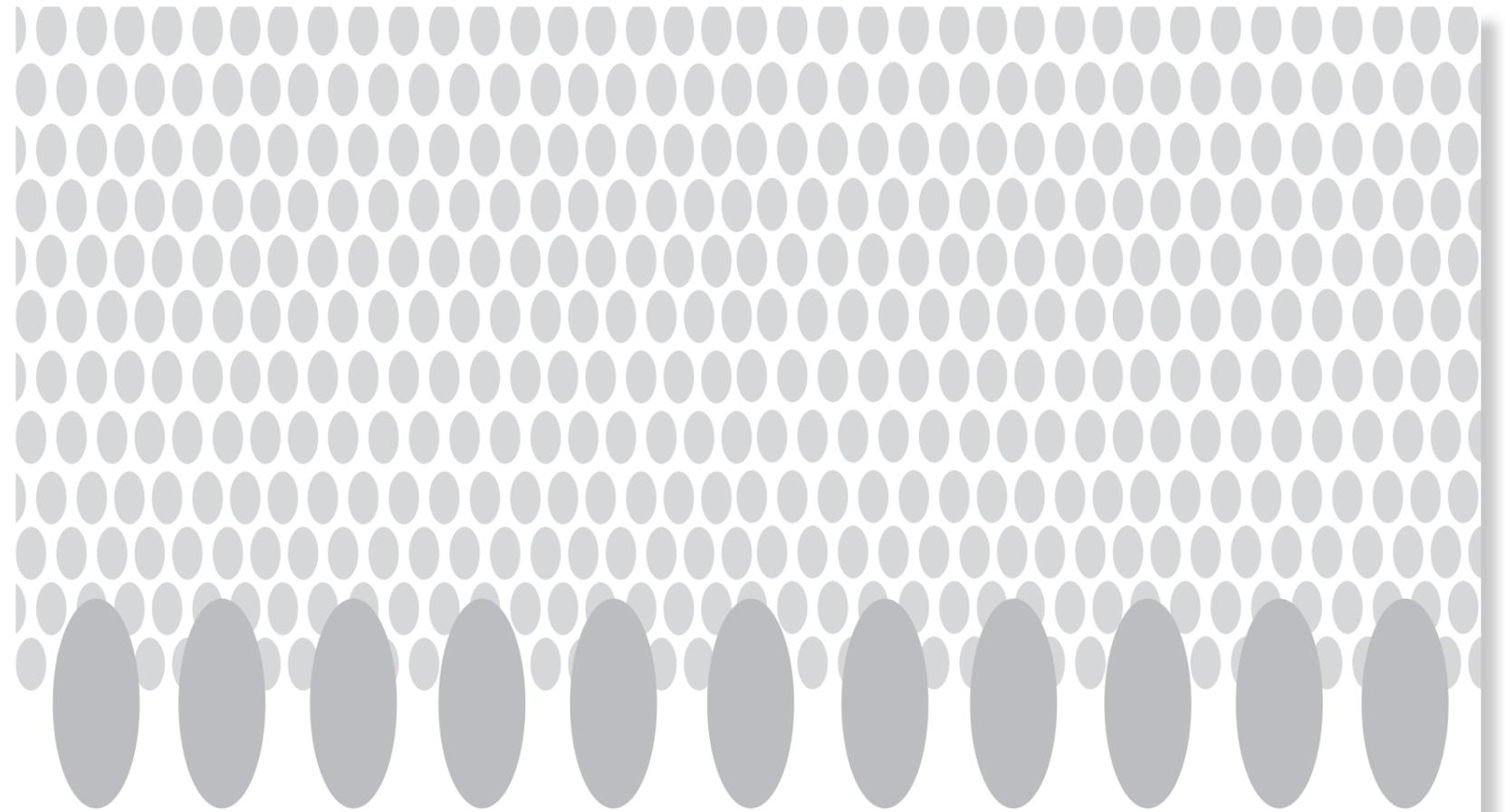
visuel n°5



visuel n°6

Choix de la couleur

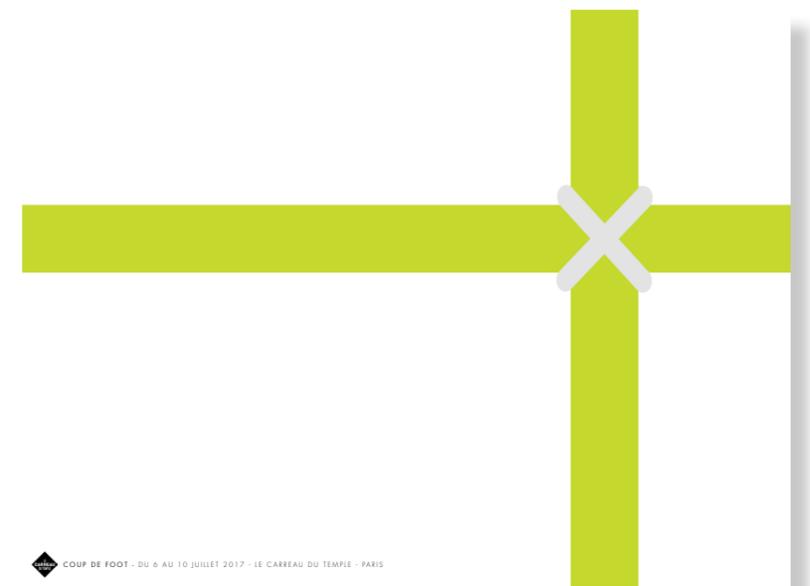
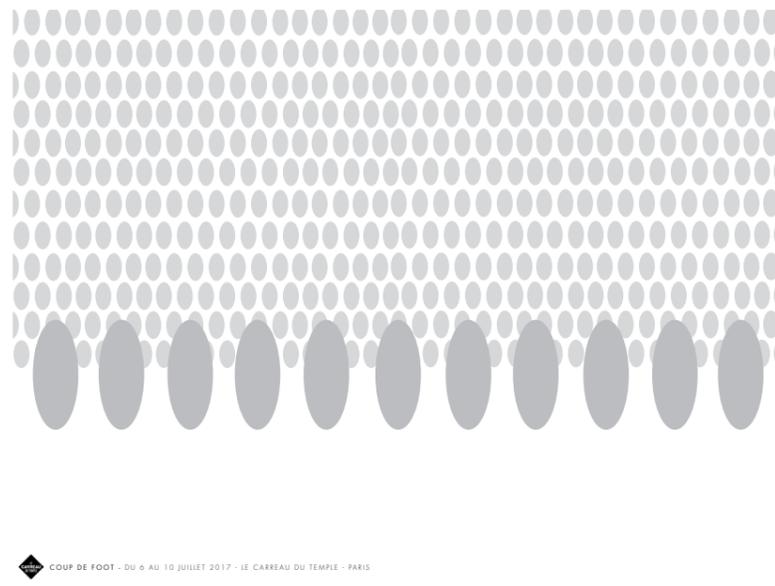
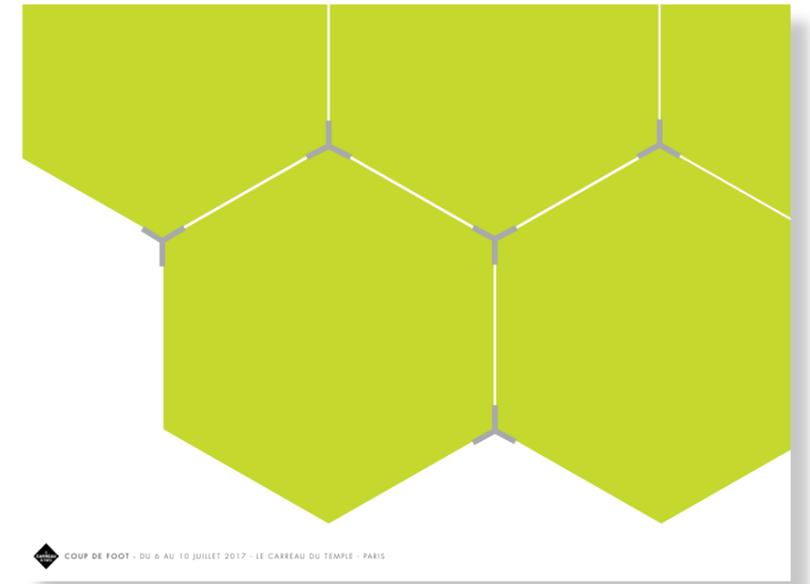
Concernant le choix de la couleur, je ne pouvais pas faire apparaître deux couleurs sur ce visuel, j'en ai donc choisi une que l'on retrouve sur les autres affiches afin de garder une continuité au niveau des teintes entre les affiches.



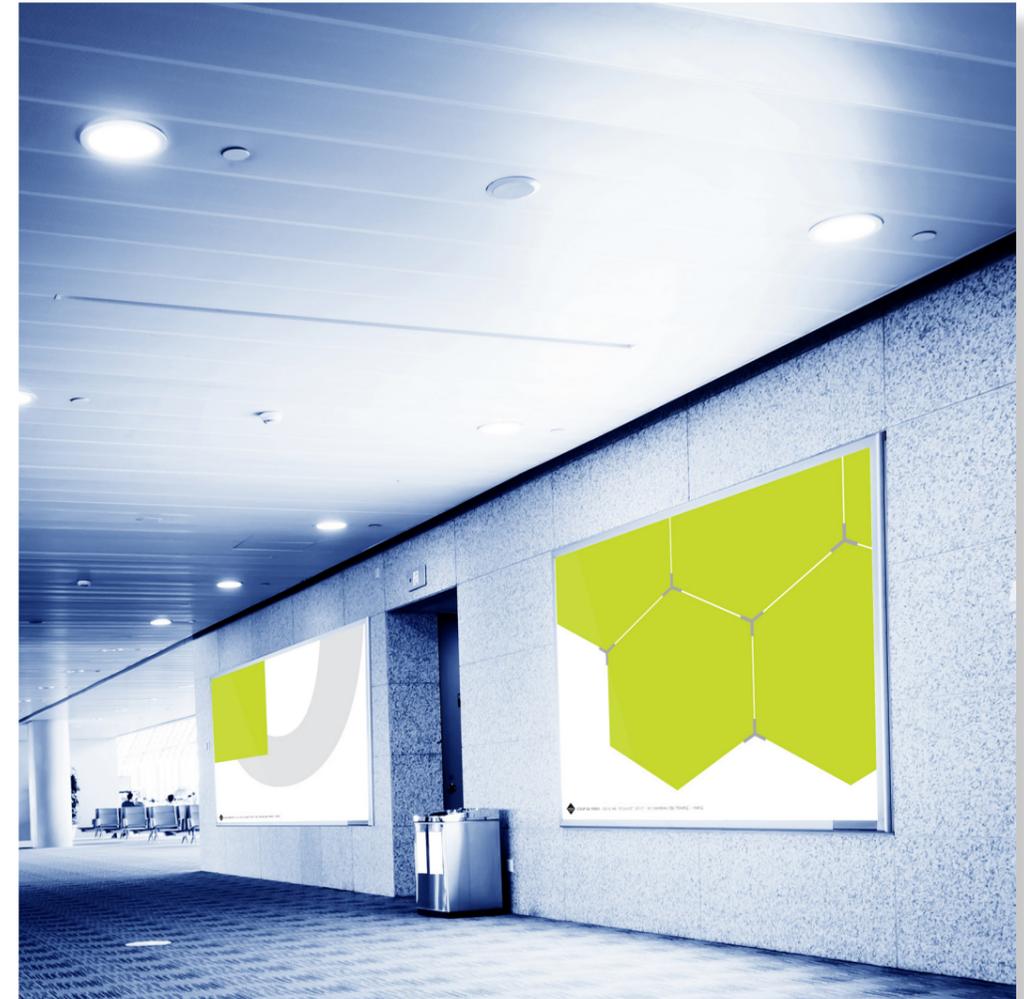
Affiches finales

Cette série d'affiches est liée de différentes façons. Tout d'abord par le côté géométrique des formes présentes sur chaque affiche : rectangle, oval, polygone... mais aussi par les couleurs que l'on retrouve sur chaque visuel, le vert et le gris clair.

J'ai aussi placé les éléments d'informations de l'événements en bas à gauche sur chaque affiche pour former une unité.



Mise en Situation / Mockup



Mise en Situation / Mockup

