



# GARGANTUA

*un projet de livre du futur par Troisième Page*



# POUR COMMENCER...

## DÉVELOPPEURS



PAULINE STICHELBAUT

RÉMI CAILLOT



## GRAPHISTES



MANON CARROUR

CLARA MORINEAU

MARTIN JOUVET

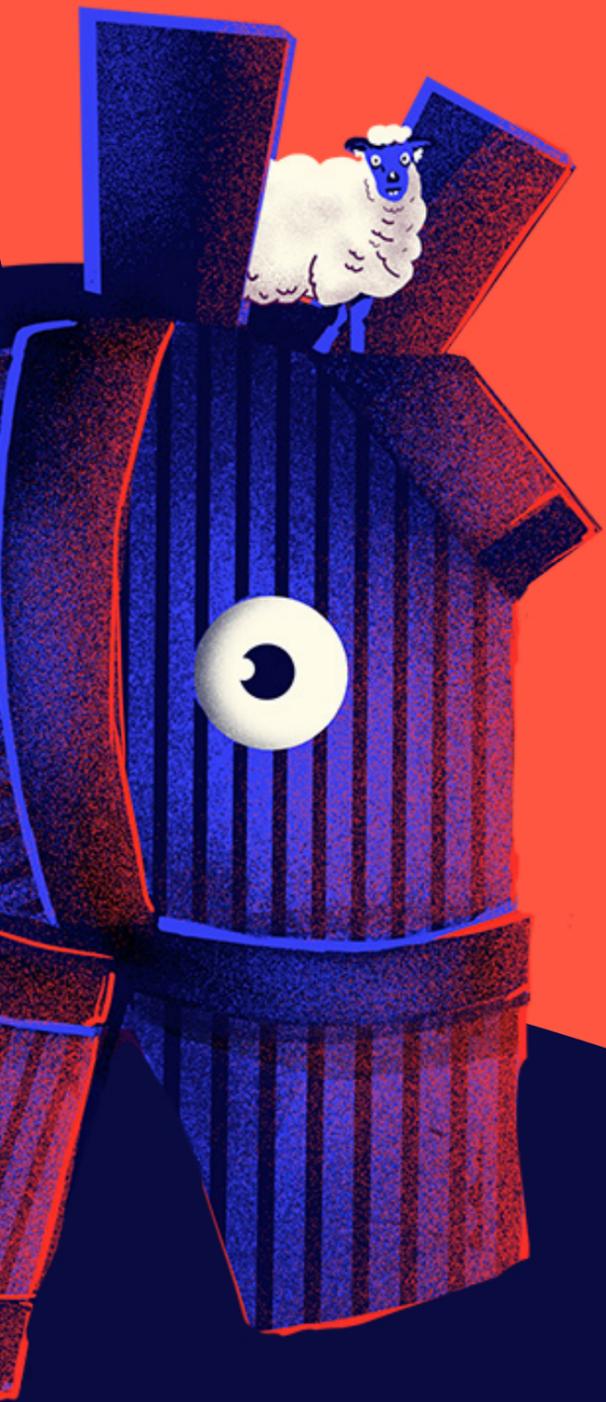
# PROJET

Nous avons remarqué que la présence de **mots difficiles** ou d'un **vocabulaire soutenu** est un des **freins à la lecture**.

Lors de l'entrée au collège, de nombreux classiques sont étudiés, mais ils sont souvent suivis d'une évaluation, ce qui force et démotive la lecture, qui n'est plus un plaisir.

**Comment appréhender la lecture de ces livres « classiques » ?**



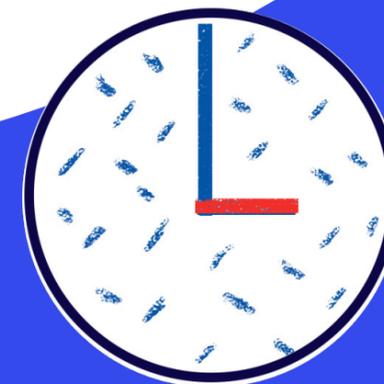


# NOTRE CIBLE

---



# NOTRE CIBLE



## QUAND, OÙ ?

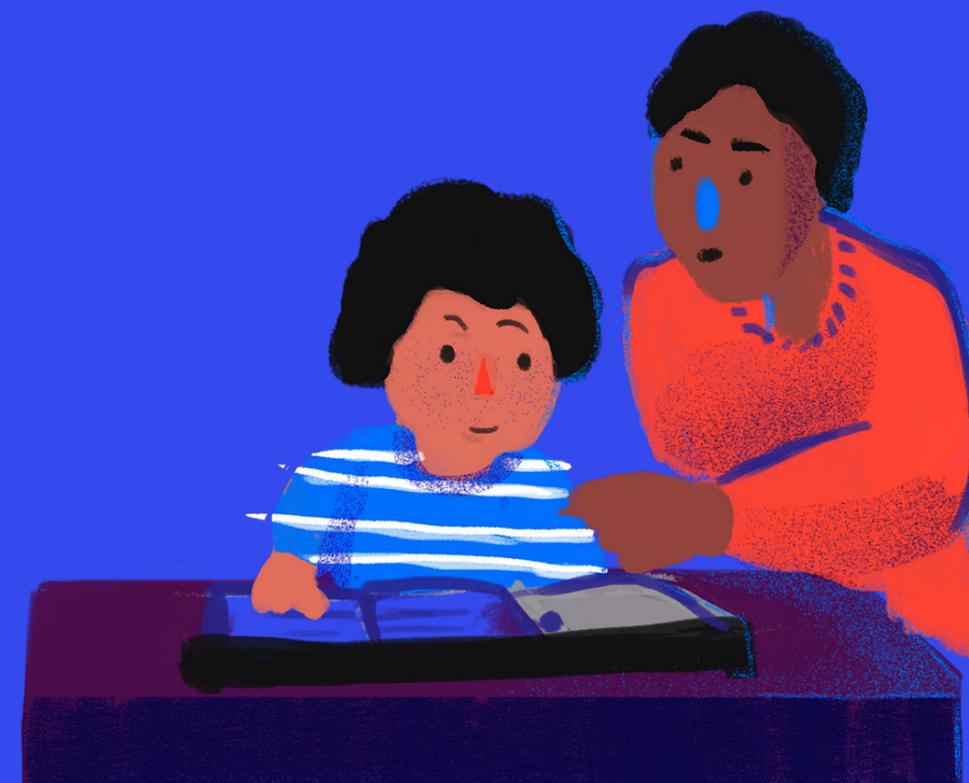
**Chez soi** (dimension du livre ouvert + tablette)

**En temps libre** (en rentrant de l'école, le week-end...)

## QUI

Les enfants en **classe de CM1, entre 8 et 9 ans.**

Ils sont encore sensibles à la lecture : pas d'évaluation, lecture en classe, avec les parents, découverte...



---

## ADAPTATION

# GARGANTUA

Nous avons décidé d'adapter **Gargantua**, de François Rabelais, un roman d'initiation humaniste écrit en 1534, qui met en scène la jeunesse d'un géant ignare et mal élevé.

Le livre est doté d'une **grande richesse lexicale**, de nombreuses phrases décalées et amusantes. Cette oeuvre est étudiée au collège en classe de cinquième dans le cadre de la littérature médiévale.

Il y a une grande variété de **décors, de lieux, et de scènes incongrues à imaginer** pour séduire un jeune public.



# PROJET



# DISPOSITIF

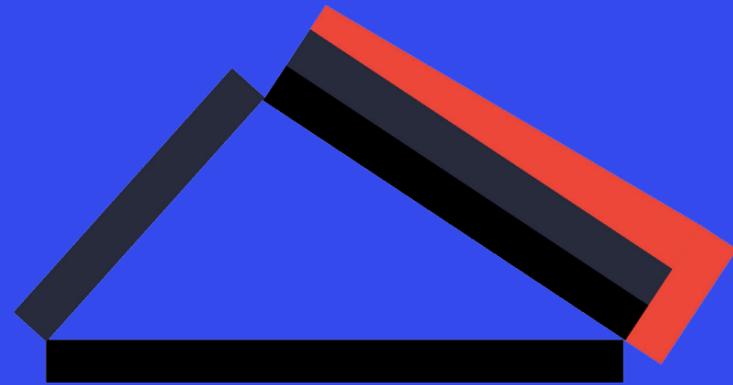
Il s'agit d'un **livre papier prolongé par une tablette**, formant une suite de trois pages. Cette page numérique permet d'**accompagner** la lecture de l'enfant. Dans chaque page, un aimant est intégré afin que la tablette puisse **détecter automatiquement** le changement de page grâce à sa boussole lorsque le champ magnétique évolue.



Exemple de la page 3-4

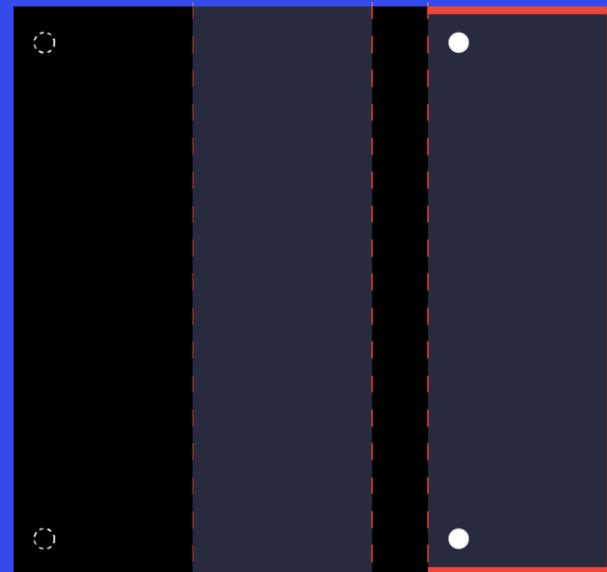
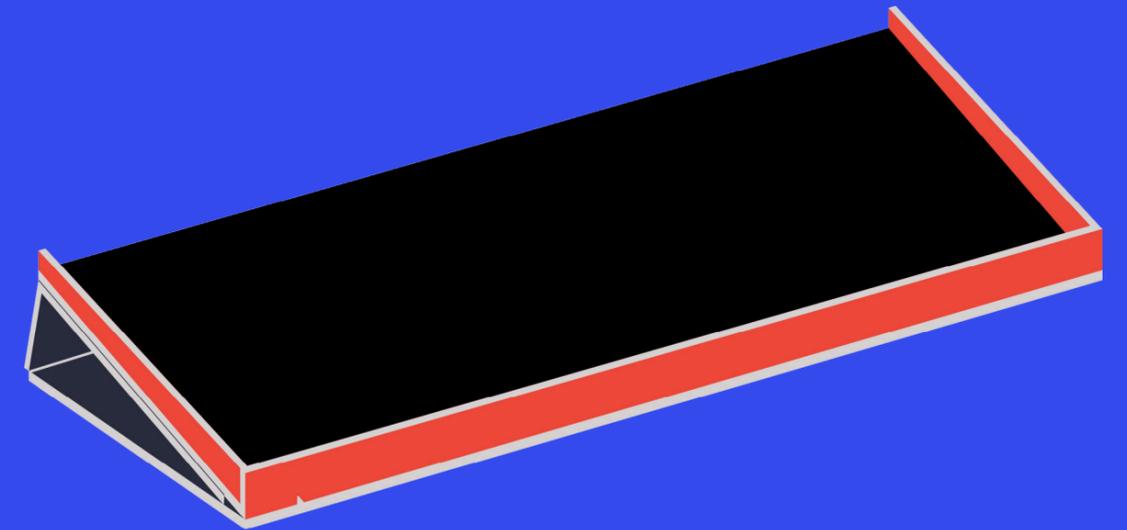
# DISPOSITIF

Pour plus de **stabilité**, un **support** a été créé afin d'aligner au mieux possible le livre à la tablette.



Vue de côté

Il s'agit d'une plaque de carton mousse pliable, qui se referme pour créer une légère élévation.

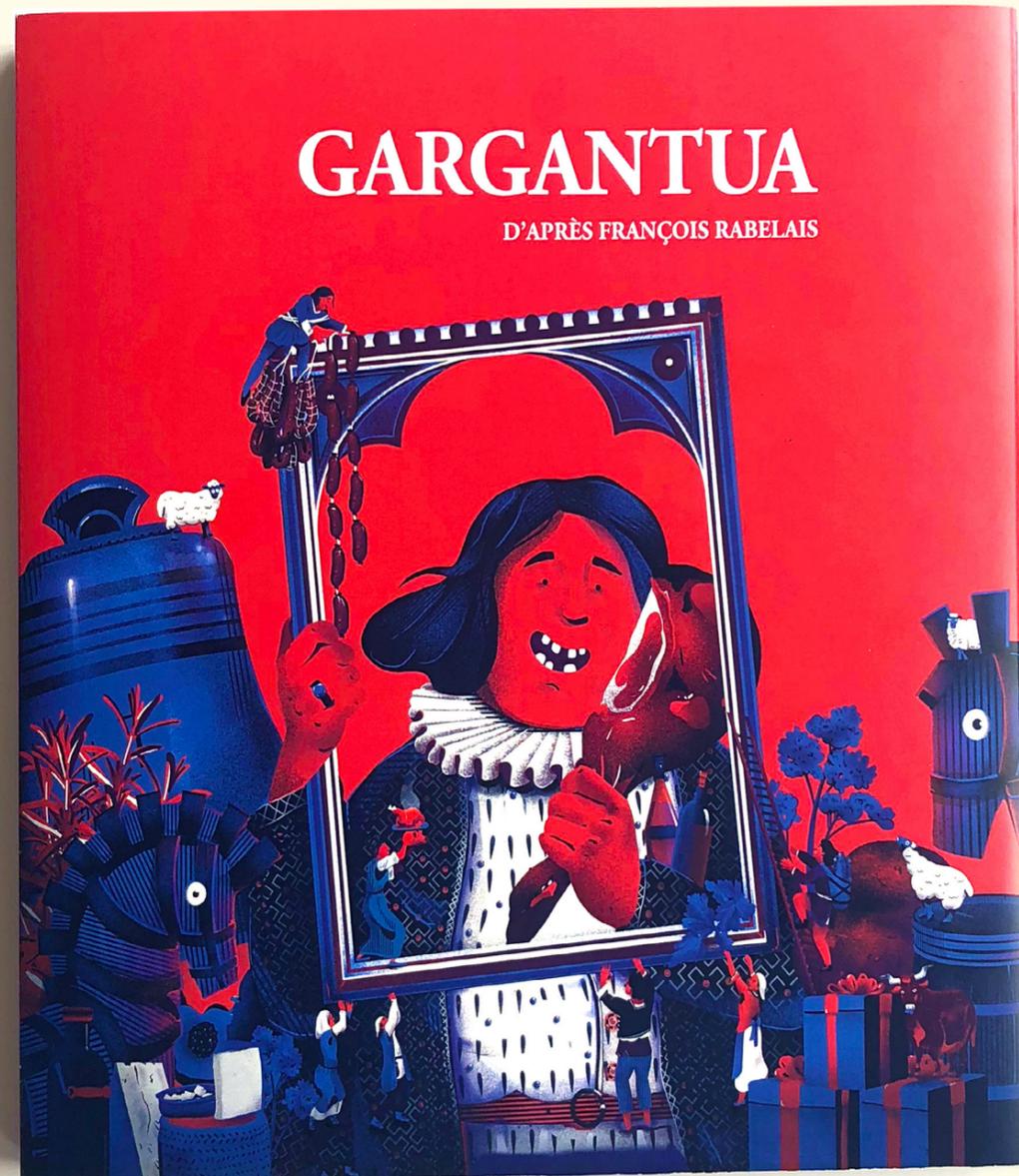


Support déplié



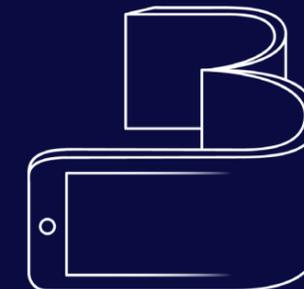
# DISPOSITIF IMPRIMÉ

Aperçu du livre papier, en impression RGB afin de coller au mieux à la colorimétrie de l'écran.



# DISPOSITIF NUMÉRIQUE

La tablette, en plus d'offrir un **prolongement visuel** permettant d'**immerger** l'enfant dans sa lecture, propose un **dictionnaire** et des **saynètes interactives** qui viennent compléter l'univers de Gargantua. L'enfant **apprend du vocabulaire** qui l'aide à **ne pas perdre le fil de sa lecture**, mais interagit aussi avec les éléments de l'histoire qui viennent le **stimuler** en expliquant le **contexte historique** de l'ouvrage.



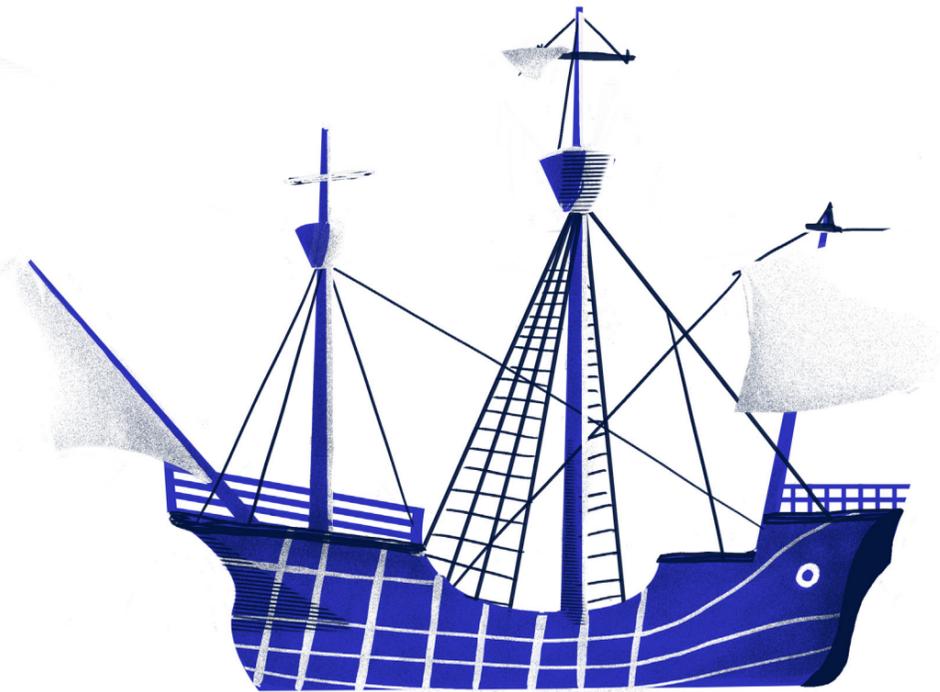
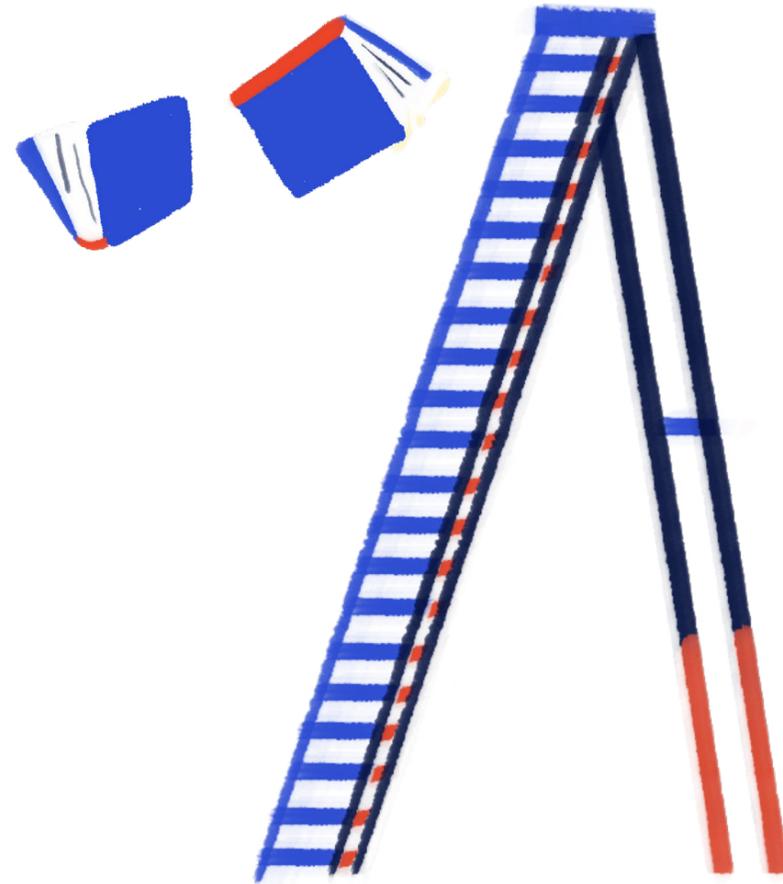
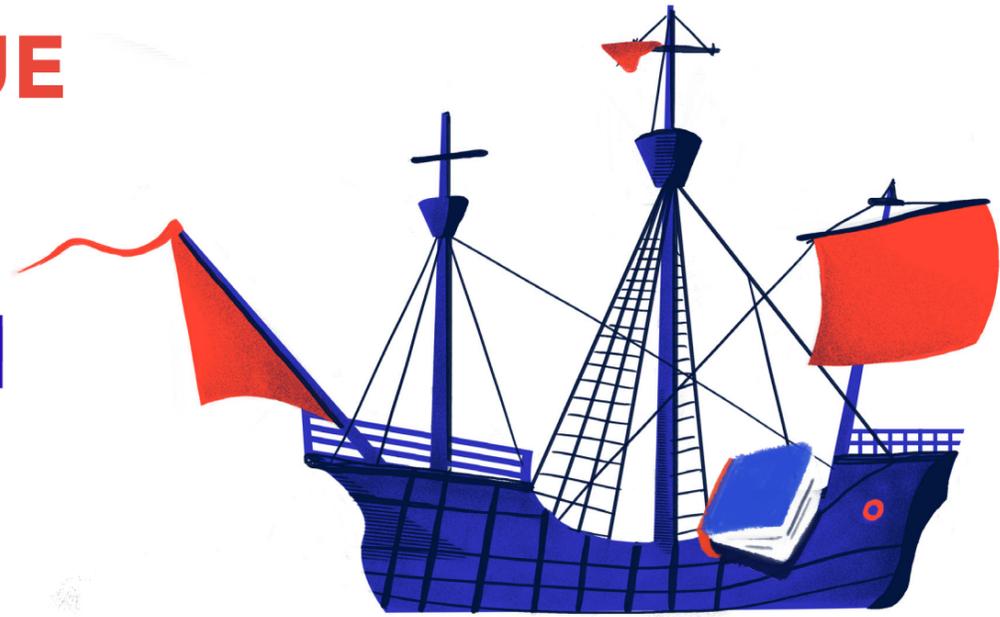
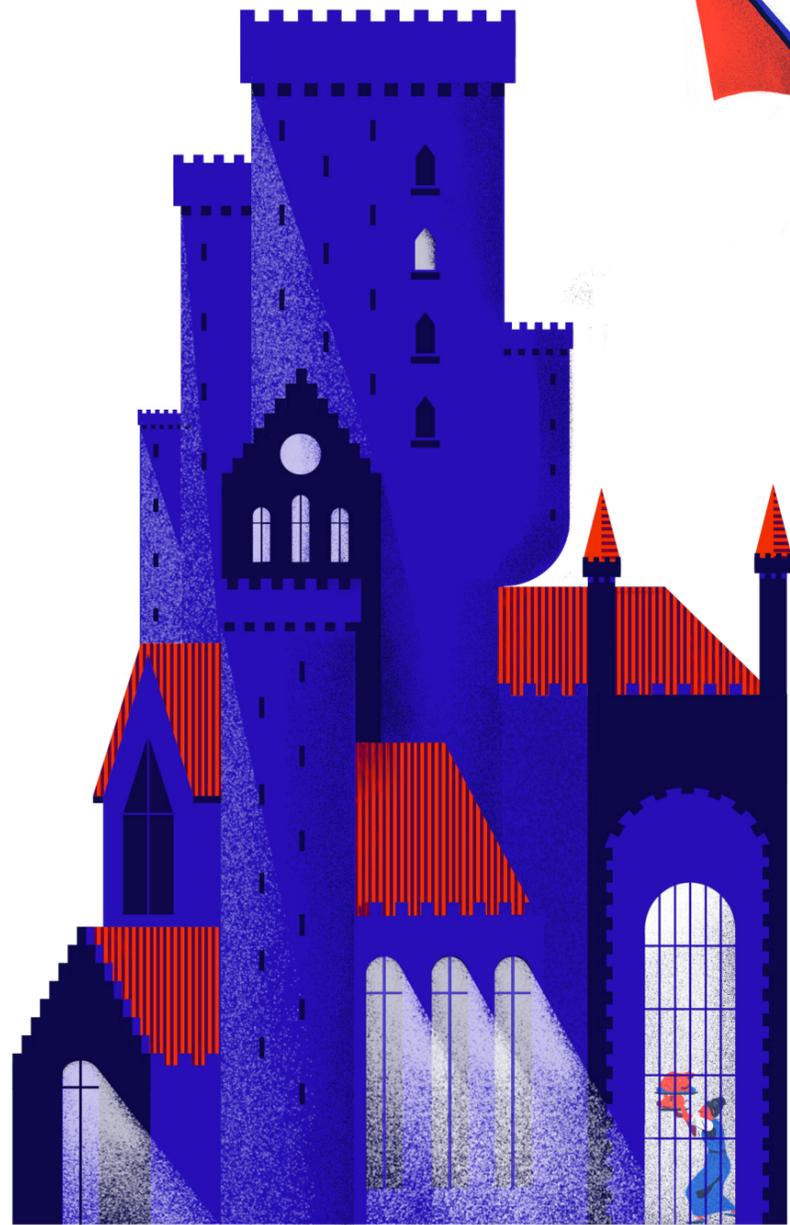
Le dictionnaire est disponible à tout moment :  
Lorsque l'enfant ne comprend pas un mot, il appuie sur le bouton micro et le dit à voix haute.  
Les lettres du mot forment son sens et s'animent afin d'offrir une **explication à la fois visuelle et textuelle**.



# GRAPHISME

---

# APERÇU DE L'UNIVERS GRAPHIQUE

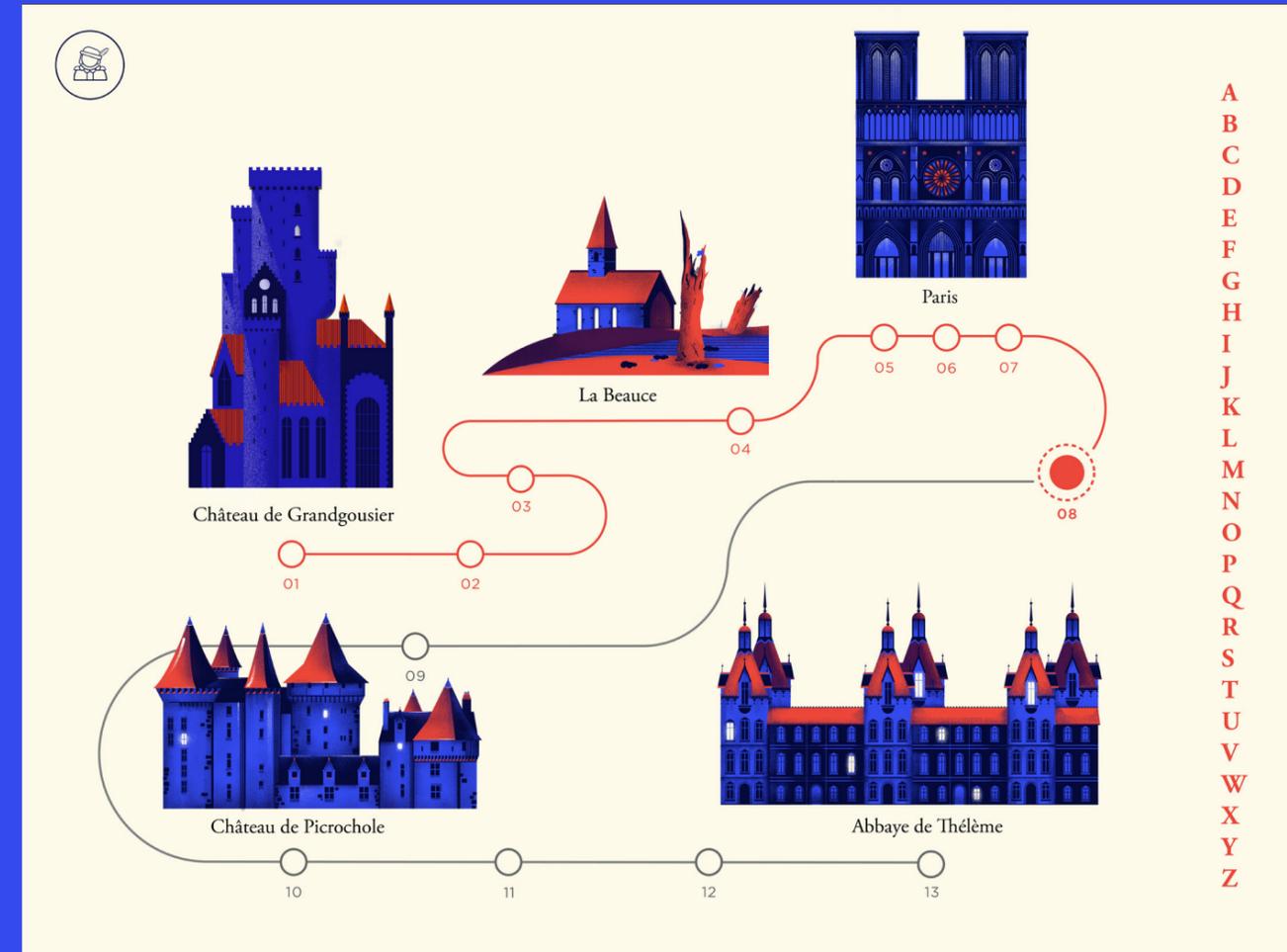
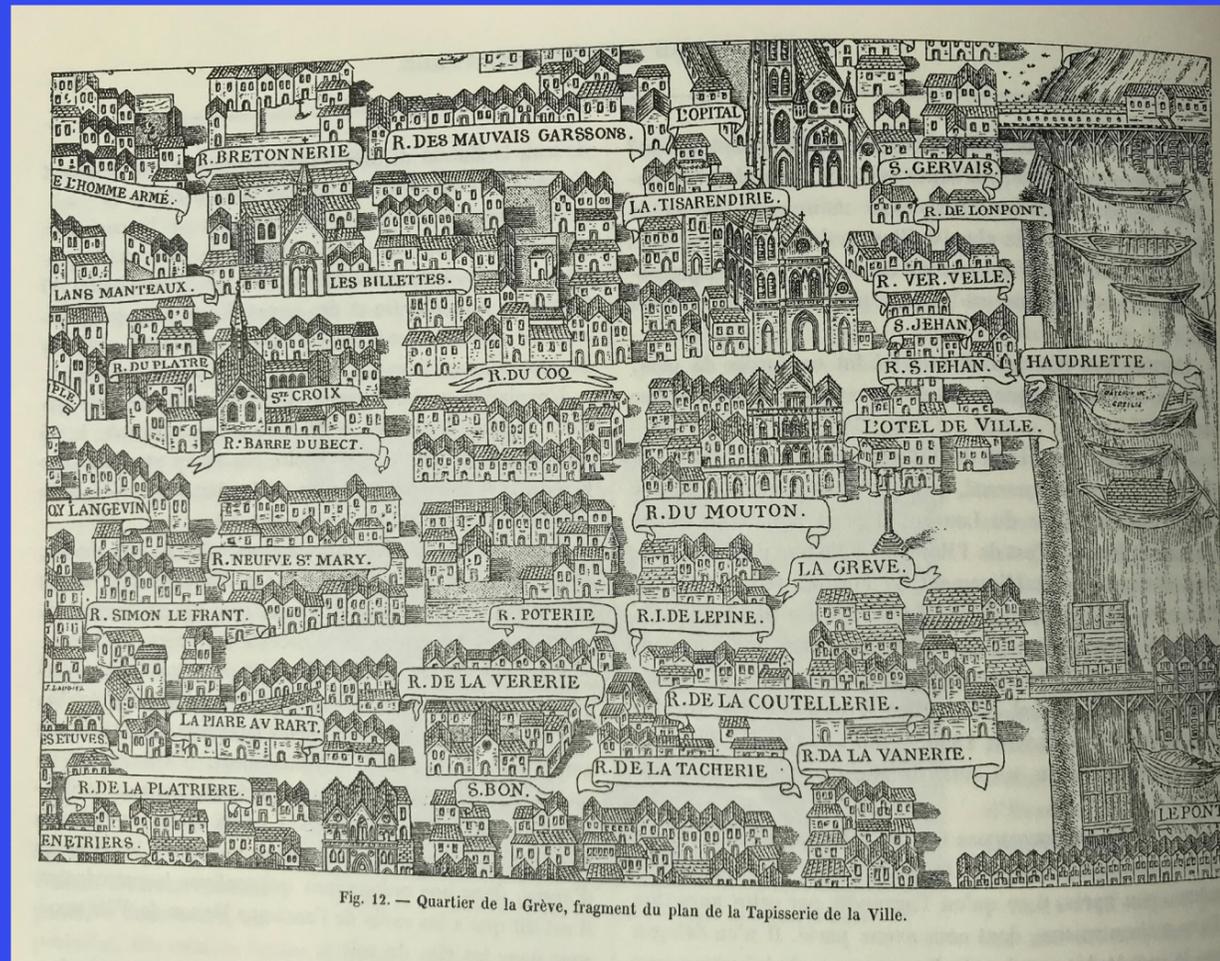






# DOCUMENTATION

Pour le design d'interface nous nous sommes inspirés de documents issus de l'époque de Rabelais, afin d'obtenir des visuels à la fois contemporains mais proposant aussi une **veracité historique**.



Par exemple, pour la page d'accueil, nous nous sommes inspirés des plans d'**Olivier Truschet** (1551).

Ils représentent la ville dans une **persepective rabbatue** qui référence la ville de Paris avant Hausmann.



# DOCUMENTATION

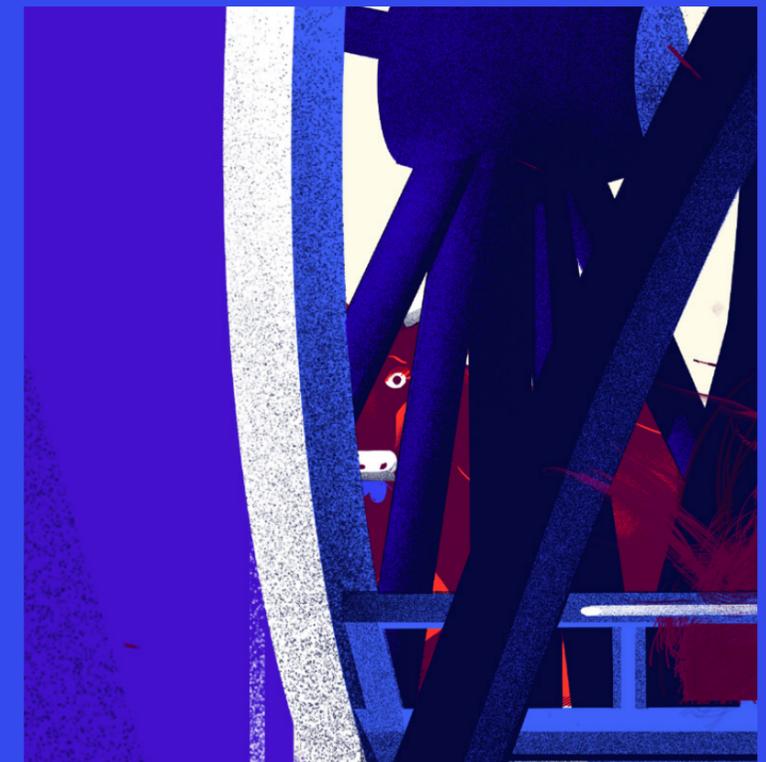
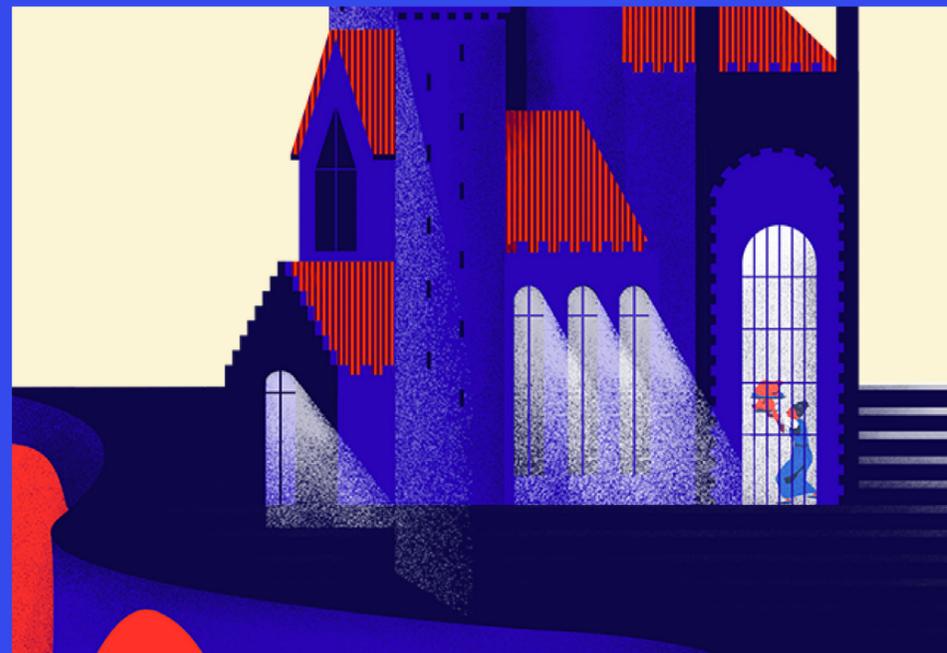


Des planches retraçant l'histoire des vêtements et leur signification en fonction des classes sociales nous ont permis d'être précis dans la création des personnages.



# DYNAMIQUE

Afin de rendre plaisante la lecture, des **clins d'œil** visuels sont glissés tout du long des illustrations, en plus d'**éléments sonores** venant rendre vivantes les scènes.

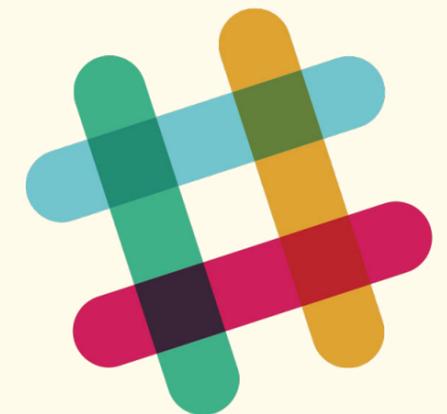
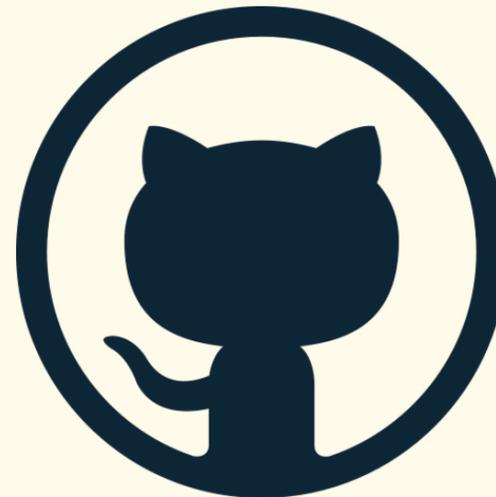
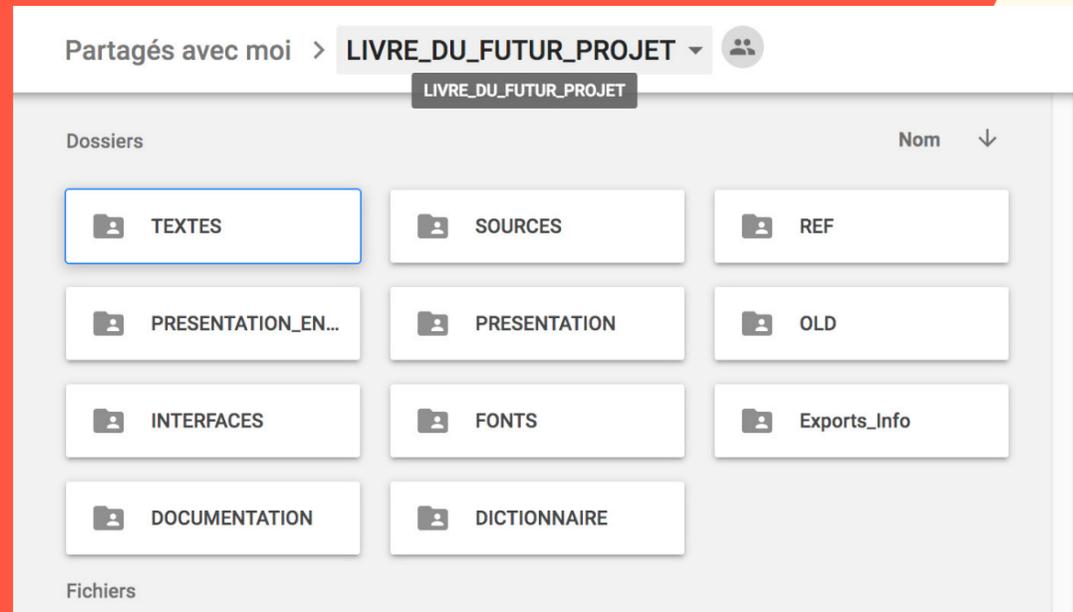


# ORGANISATION

---



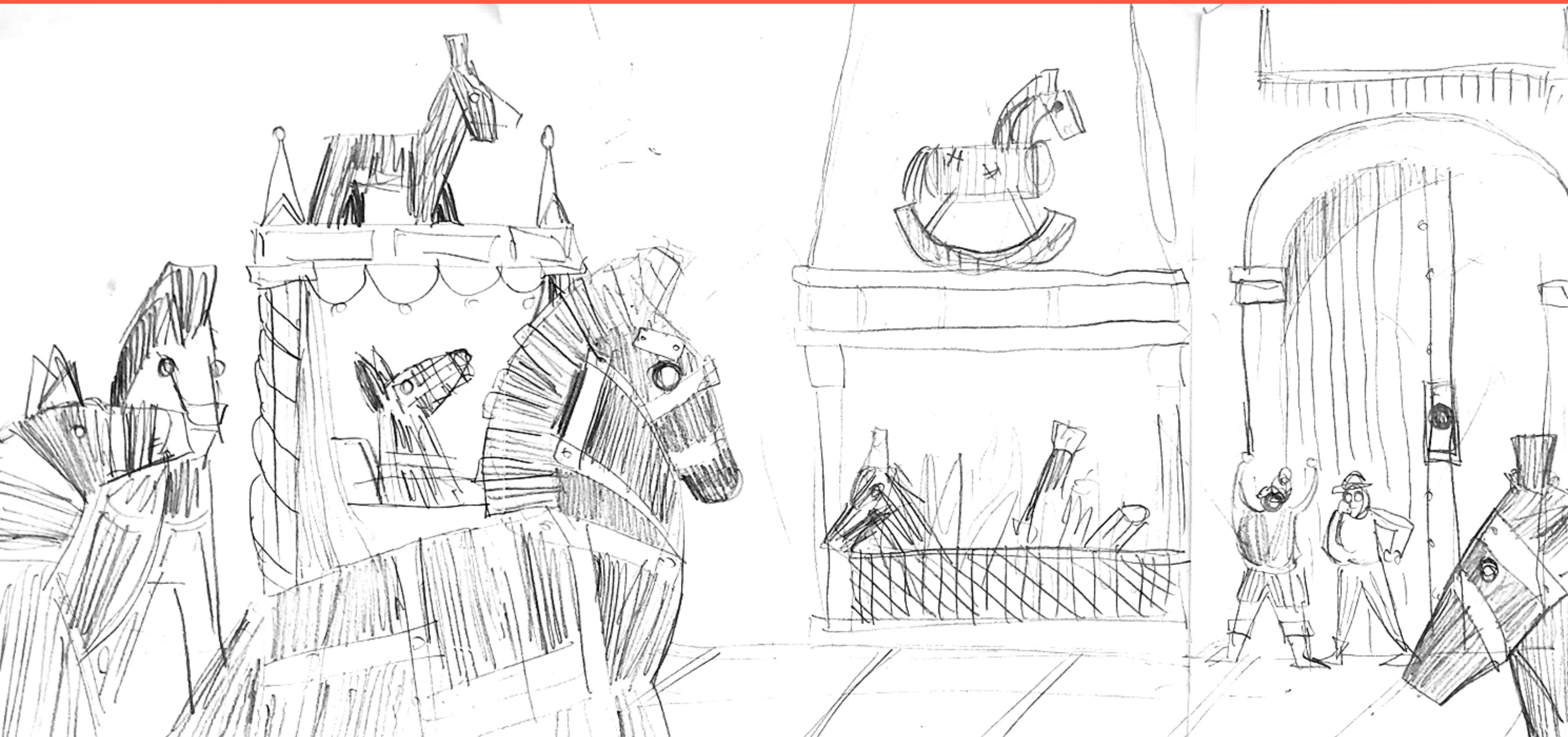
# OUTILS DE FLUX



Nous nous servons principalement de **Google Drive** et **Github** pour centraliser les fichiers. **Slack** et **Messenger** pour échanger, **Pinterest** pour partager les idées, **Trello** pour planifier.

# WORKFLOW ILLUSTRATION

#1





On habilla Gargantua aux couleurs du royaume: le blanc et le bleu. Sa chemise fut taillée dans neuf cent mètres de toile selon la mode de l'époque. Il fallut plus d'un kilomètre de tissu pour les **chausses**. Quant à la braguette, son ouverture faisait bien un mètre quatre-vingt et avait la forme d'un **arc-boutant**, plaisamment attachée à deux belles boucles d'or.

Un jour, ses parents lui offrirent un magnifique cheval de bois. L'enfant devint un grand cavalier. À ses ordres, le cheval allait au trot, au galop, au pas de chameau ou d'**onagre**. D'une grosse poutre, il fabriqua lui-même un autre cheval pour la chasse, d'une pièce de **pressoir** il en fit un pour tous les jours et d'un grand chêne une **mule** pour rester chez soi.

Il les faisait tous dormir avec lui dans sa chambre. Un jour des amis vinrent rendre visite à son père, le **logis** étant un peu étroit pour tant de gens, le maître d'hôtel et le **fourrier** cherchèrent à savoir s'il y avait ailleurs dans la maison des écuries vides. Ils demandèrent discrètement à Gargantua où étaient les écuries des grands chevaux.

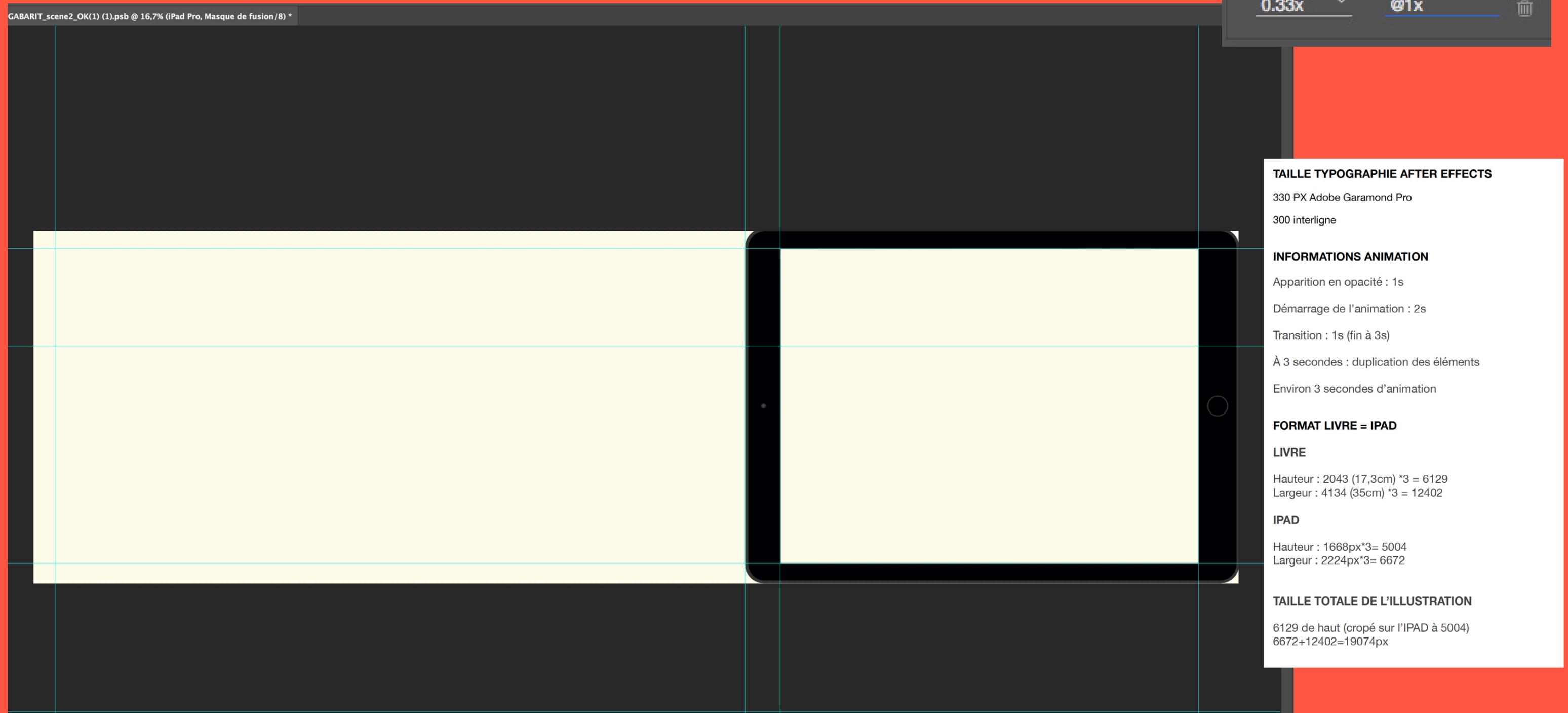
Alors il les conduisit par les grands escaliers du château, puis les faisant passer par une autre grande salle, il les mena à sa chambre, et poussant la porte: «voici, dit-il, les écuries que vous demandez». Et, leur mettant dans les bras un gros morceau de bois: «je vous donne, dit-il, cette belle monture; je l'ai eue de Francfort, mais elle sera à vous, c'est un bon petit cheval vaillant à la tâche. Avec un **autour tiercelet**, une demi douzaine d'**épagneuls**, et deux **lévriers**, vous voilà roi des **perdrix** et des lièvres pour tout cet hiver - Par Saint-Jean! dirent-ils, nous sommes bien **lotis**! Nous voilà bien attrapés.»



# WORKFLOW ILLUSTRATION

Gabarit permettant de travailler sur les plans print et numériques avec Photoshop.

GABARIT\_scene2\_OK(1) (1).psb @ 16,7% (iPad Pro, Masque de fusion/8) \*



**Tout mettre à l'échelle**

Taille :	Suffixe :	+
1x	@3x	🗑️
0.5x	@2x	🗑️
0.33x	@1x	🗑️

**TAILLE TYPOGRAPHIE AFTER EFFECTS**

330 PX Adobe Garamond Pro  
300 interligne

**INFORMATIONS ANIMATION**

Apparition en opacité : 1s  
Démarrage de l'animation : 2s  
Transition : 1s (fin à 3s)  
À 3 secondes : duplication des éléments  
Environ 3 secondes d'animation

**FORMAT LIVRE = IPAD**

**LIVRE**

Hauteur : 2043 (17,3cm) \*3 = 6129  
Largeur : 4134 (35cm) \*3 = 12402

**IPAD**

Hauteur : 1668px\*3= 5004  
Largeur : 2224px\*3= 6672

**TAILLE TOTALE DE L'ILLUSTRATION**

6129 de haut (croqué sur l'IPAD à 5004)  
6672+12402=19074px

---

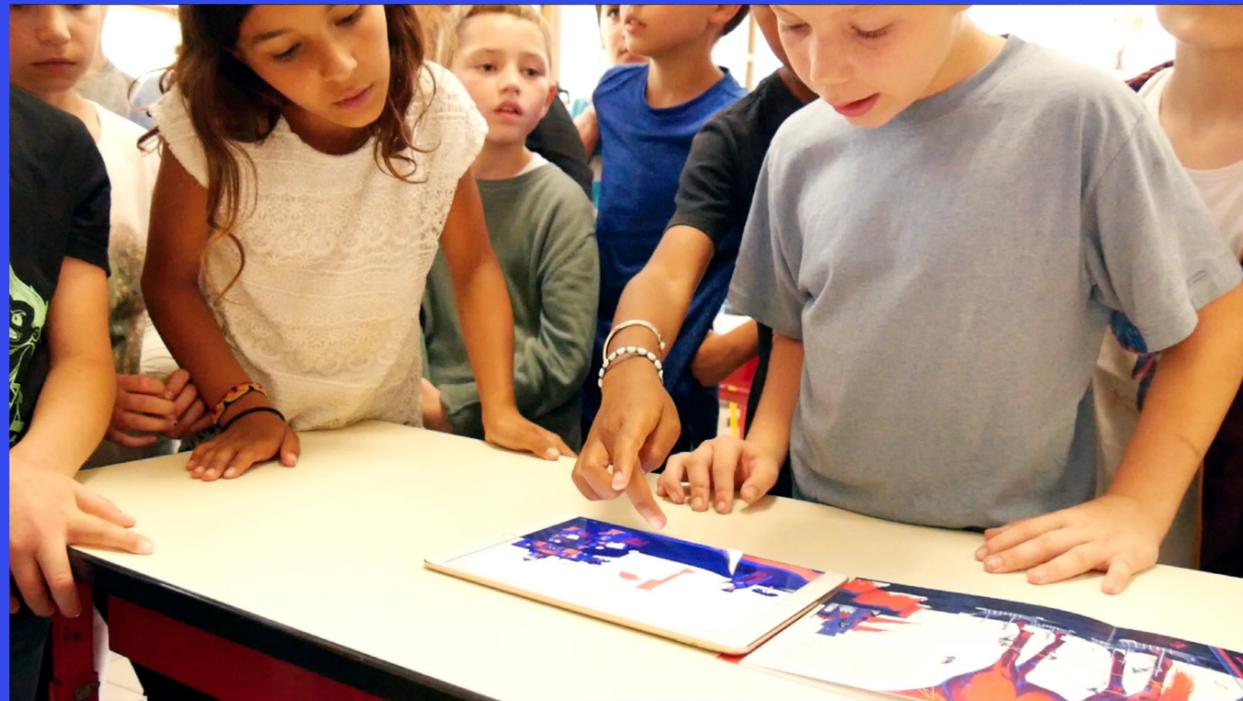
# TECHNIQUE

Nous avons utilisé le sdk **React Native**, avec lequel nous avons réalisé l'application iOS.

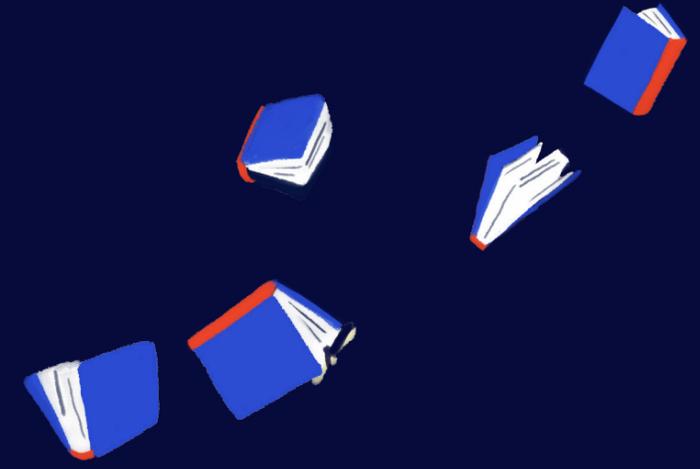
Nous nous sommes également servi de **Node.js** pour compiler les animations visibles sur la tablette en **apng** (png animé). Ce format nous a permis d'avoir des fichiers d'animation léger avec une gestion de la transparence complète et une compression sans perte.



# TESTS UTILISATEUR



Afin de tester l'application, nous nous sommes rendus à l'école de Génicourt et avons proposé *Troisième page* à la classe de CE2-CM1 de Jean-Bernard. Nous avons tout d'abord interrogé une dizaine d'élèves sur **leurs habitudes de lecture** puis nous avons proposé une **démonstration de l'application** à la classe entière. Ces tests nous ont permis de nous rassurer quant à la bonne compréhension des définitions par les jeux visuels et l'ergonomie des interfaces proposées.



---

# RENDEZ-VOUS JEUDI 15H15

---

