

# CET ÉTÉ, PARTEZ À LA RENCONTRE DES LÉGENDES DU PAYS BASQUE GRÂCE À L'APPLICATION EN 3D DU STUDIO I CAN FLY

## ICAN FLY

I CAN FLY - studio de production et de contenu girondin - présente « La chasse aux Légendes », premier volet dans le Pays Basque, pour découvrir le patrimoine régional en famille en s'amusant.

**Bègles le 9 juin 2015** - I CAN FLY invite petits et grands à découvrir le capital culturel de la région en participant à quatre visites touristiques via une application innovante disponible sous ios/Android. S'inscrivant volontairement dans l'air du temps, cette dernière allie **réalité augmentée**, géolocalisation, graphisme actuel, interface moderne et jeu de rôles puisque les participants pourront devenir les héros de chaque aventure.



## SUIVEZ LA PISTE DES LÉGENDES

Au cœur de la grotte d'Isturitz, la communauté des laminak devait collecter, puis archiver, dans leur bibliothèque, les légendes du Pays Basque, sous la surveillance du gardien du savoir ancestral : Clodlabak. Parmi tous les laminak, il s'en trouvait un particulièrement empoté du nom de **Gillen**. L'accès à la Pierre de Lune, la pierre angulaire de la bibliothèque qui assure l'équilibre entre toutes les légendes, lui était interdit.

Un jour, voulant bien faire, Gillen décida de nettoyer la pierre qu'il trouvait poussiéreuse, et bien entendu, il la fit tomber. Cette dernière éclata en mille morceaux. Toutes les légendes collectées dans la bibliothèque furent alors libérées et renvoyées dans leurs contrées d'origines : **Basajaun** en Haute-Soule, **Tartaro** dans la forêt d'Iraty, le légendaire dragon à trois têtes **Herensuge** à Bayonne et la Lamina **Sirène** au large de Biarritz, à la Roche Percée. Après l'avoir réprimandé, Clodlabak demanda à Gillen de ramener toutes les légendes échappées.

La mission du joueur sera de l'y aider, en téléchargeant l'application des légendes : la « Laminapp » ! Grâce à celle-ci, les enfants et familles pourront récupérer les légendes pour Gillen, tout en découvrant des endroits fabuleux sous le prisme de la mythologie locale.





## MODE D'EMPLOI DE L'APPLICATION

Après avoir téléchargé la Laminapp sur sa tablette ou son téléphone, un film d'animation raconte la mésaventure de Gillen. Le petit maladroit propose ensuite à l'apprenti chasseur de sélectionner l'une des quatre légendes.

Pour chaque aventure, Gillen exposera la mission afin d'aider les utilisateurs à résoudre les énigmes conduisant directement aux légendes.

Grâce à l'interface de géolocalisation contenue dans la Laminapp, l'application calculera l'itinéraire entre le point de départ et d'arrivée pour guider les participants à se rendre sur le lieu où se trouve la Légende qu'ils ont choisie.

Une fois sur le site, la Laminapp fera vibrer l'appareil et affichera une carte secrète, pour guider les utilisateurs jusqu'au repère précis de cette dernière. Les joueurs devront alors positionner leur smartphone ou tablette en direction du point indiqué pour visualiser enfin la Légende. Grâce à la **réalité augmentée**, la magie opérera et l'utilisateur la verra alors se mouvoir, vivre juste sous ses yeux dans le paysage **in situ**, chose qu'il ne percevrait pas à l'œil nu !

Ce sera ensuite le moment pour les chasseurs de collecter la Légende. En appuyant sur la Légende elle-même, elle sera comme « aspirée » dans le téléphone à l'aide d'une petite animation. Mission accomplie ! La famille pourra alors parcourir des renseignements touristiques et historiques sur le lieu de la Légende, comme sur la Légende elle-même, dans la fiche de cette dernière pour échanger sur le sujet en famille.

Lors du téléchargement de l'application, les éléments disponibles sont :



- Un turbomedia (une BD numérique) qui raconte l'histoire de la Légende (le turbomedia sera stocké dans le téléphone et sera visionnable à volonté)
- Des informations touristiques sur les sites à visiter.

Une fois récupérée dans la Laminapp, la Légende remerciera les participants en mettant à disposition les zones auparavant grisées :



- Un bon pour télécharger une carte collector à son effigie en s'enregistrant sur le site [www.lachasseauxlegendes.com](http://www.lachasseauxlegendes.com). Elle permettra de visualiser la Légende en **réalité augmentée** chez soi !
- Un conte audio racontant la Légende (en Français et en Basque)
- Un module « Réseaux Sociaux » pour poster des photos et dire à tous ses amis que nous avons vraiment rencontré la Légende.
- Un module « Quizz » pour tester les Chasseurs de Légendes sur leurs connaissances.



**Une fois l'aventure terminée, Gillen félicitera les chasseurs et leur proposera de se lancer dans une des trois autres aventures.**

## ENTREZ DANS L'AVENTURE

Les quatre légendes à chasser s'associent à chaque fois à un lieu touristique de référence, afin de garantir une aventure aux enfants et une balade culturelle en famille :

- 1ère légende : **la Lamina sirène** sur la côte basque, en partenariat avec Biarritz Océan.

- 2ème légende : **Herensuge le dragon à trois têtes** sur le pont blanc qui enjambe la Nive à Bayonne, province historique du Pays Basque



- 3ème légende : **Tartaro le cyclope** dans la grotte d'Harpéa située sur la commune d'Esterencuby. Elle fait partie du Pays de Cize dans la province basque de Basse-Navarre

- 4ème légende : **Basajaun l'homme sauvage** sur la passerelle d'Holzarte, dans la commune de Larrau, village de montagne en Haute-Soule (Pays Basque).

« Cette application est née de l'envie suivante : mettre notre savoir-faire en animation au service d'un projet régional. Commencer La chasse aux Légendes par le Pays Basque a très vite été une évidence : de par notre rencontre avec Claude Labat, comme conseiller, et de part l'accueil des professionnels du tourisme local qui nous ont encouragé dans cette aventure. Pour I CAN FLY, c'est un virage numérique qui nous plonge dans le transmédia. Nous avons toujours voulu fabriquer ce que nous concevions, comme nous l'avons fait avec le dessin animé Baskup et le personnage de Tony Parker. La chasse aux Légendes représentait un défi technique à relever. Il nous a permis de créer une équipe digitale dans notre studio. Notre objectif est de décliner ce projet culturel et numérique sur d'autres régions de France, en Europe et plus encore si le succès est au rendez-vous. Cependant, nous ne perdons pas de vue la finalité globale de ce travail : derrière quatre légendes et cette innovation transmédia, nous souhaitons avant tout mettre en avant les quatre balades au Pays Basque à réaliser en famille, pour découvrir ou re-découvrir cette merveilleuse région. » explique Aymeric Castaing, Directeur associé.

## DES PARTENAIRES REGIONAUX DE QUALITE

Claude Labat, écrivain, historien français, spécialiste et chercheur de la mythologie basque et pyrénéenne a apporté sa participation au projet, notamment pour le choix des légendes, la sélection des lieux touristiques, et la cohérence graphique patrimoniale.

*« Il faut regarder au-delà de la technologie pour saisir l'originalité du projet d'I CAN FLY. En œuvrant avec des professionnels de la culture, de l'éducation et du tourisme, le studio se donne les moyens d'être au plus près des attentes du public en matière d'outils et de la pertinence en matière de contenus. En effet, j'estime que le véritable enjeu de ce travail au service de la mythologie est hautement symbolique. Il faut redonner de toute urgence à la culture et aux cultures le rôle qui leur revient. En montrant comment tous les peuples de la planète sont enracinés dans les mêmes fondements, les mythes nous invitent à mieux nous connaître pour partager et créer de nouvelles façons d'être, de dire et de rêver. Le projet d'I CAN FLY s'appuie sur la diversité des identités régionales et montre ce qui les réunit »* explique Claude Labat.

Ce projet a bénéficié du soutien de la région Aquitaine pour le tourisme innovant, ainsi que d'un partenariat avec les offices de tourisme du Pays Basque, la grotte d'Isturritz, la Cité de l'Océan de Biarritz pour les informations sur la région, les sites à visiter et les données touristiques.

Du côté technique, pour la partie intégration et distribution, cette application a été réalisée en partenariat avec ShinyPix, studio de création de jeux vidéos, et sous le consulting de So Loon, studio spécialisé en réalité augmentée.

« La chasse aux Légendes » est disponible gratuitement sur smartphones & sur internet ([www.lachasseauxlegendes.com](http://www.lachasseauxlegendes.com)). Les Turbomedias (BD numériques) seront disponibles en plus pour tablettes en version payante. Version bêta disponible actuellement sur Google Play. Sortie de l'application le 29 juin prochain sur Google Play et Apple Store.

**A propos d'I CAN FLY :** Créée en 2010 par Aymeric Castaing, Sylvain Dos Santos, Guillaume Johera et Nicolas Fouillet, I CAN FLY combine une triple activité : production, studio, et développement numérique via leur propre laboratoire. Le studio de production rencontre le succès avec le dessin animé « Baskup » coproduit avec M6 et Disney XD. Cette série d'animation de 52 épisodes de 26 minutes, a pour héros Tony Parker. L'entreprise a remporté l'appel à projet 2014 de la Région Aquitaine sur le tourisme innovant, qui a donné naissance à l'application « La chasse aux légendes ». I CAN FLY a également produit le programme TOPCHAT diffusé sur Game One en partenariat avec Golden Moustache, et développe actuellement le projet de rugby OVALON, dont la version BD sortira pour la coupe du monde 2015. Les équipes se composent de 4 personnes fixes et dépassent la cinquantaine lors des périodes de production.

### Plus d'info sur :

[www.lachasseauxlegendes.com](http://www.lachasseauxlegendes.com)  
Facebook de Gillen : Gillen Lamina  
Page Facebook : La Chasse aux Légendes  
Twitter : @GillenLamina  
Instagram GillenLamina

### CONTACTS PRESSE

Nathalie COLLIN - COKLICOT COMMUNICATION  
06 50 91 93 37  
[nathalie.collin@coklicotcommunication.fr](mailto:nathalie.collin@coklicotcommunication.fr)  
[www.coklicotcommunication.fr](http://www.coklicotcommunication.fr)

### I CAN FLY

Aymeric CASTAING – Directeur associé  
05 47 50 01 16  
[aymeric.castaing@icanflygroup.com](mailto:aymeric.castaing@icanflygroup.com)  
<http://www.icanflygroup.com>