



COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Pour diffusion immédiate

Shanipiap, la légende du monde des rêves
*Un jeu ludo-éducatif en ligne sur la fascinante culture Innu,
à la fois amusant et instructif, à portée de clic sur www.shanipiap.tv/jeu/ !*

Montréal, Québec, le 22 novembre 2005

Menez l'enquête sur www.shanipiap.tv/jeu/ aux côtés de Kathia, jeune journaliste d'origine Innu et aidez-la à renouer avec sa culture autochtone ainsi qu'à retrouver le chemin du monde des rêves en vue de libérer Animish, le légendaire chasseur invaincu, parti jadis à la recherche du plus fabuleux des trésors, la clé du monde des rêves !

Ce captivant jeu de quête est le prolongement du passionnant magazine télévisé **Les Découvertes de Shanipiap**. Dans l'émission, les animateurs, Geneviève McKenzie – « Shanipiap » en montagnais – et ses deux jeunes acolytes, entraînent les téléspectateurs à la rencontre de diverses communautés autochtones à travers le Québec. Les 13 émissions de la saison III sont diffusées en exclusivité sur APTN depuis le 5 octobre, le mercredi à 17 heures et en rediffusion le samedi à 11 heures 30. TFO, quant à elle, rediffuse les 26 émissions de la saison I depuis le 27 septembre le mardi à 17 heures.

Destiné aux enfants de 9 à 12 ans, le jeu de quête ludo-éducatif, ***Shanipiap, La légende du monde des rêves***, raconte une histoire dans un format original mixant jeu de quête, jeu de plateau, montages vidéo et séquences de dessins animés. Au cours de l'aventure, le joueur – dans la peau de Kathia et de son animal guide, la louve – évolue dans divers univers palpitants aux multiples défis. Il doit faire preuve d'adresse et de réflexion pour surmonter des obstacles et résoudre des énigmes afin de compléter les neuf niveaux du jeu. Le joueur, en digne journaliste, est également invité à recueillir des séquences vidéos extraites du magazine télévisé qui portent sur la culture des autochtones d'aujourd'hui et à y intégrer de la musique, des voix et des effets spéciaux. Un module de montage vidéo innovant lui permet en effet de créer autant de reportages étonnants qu'il aura ensuite le loisir d'afficher, de transmettre et de partager sur le Web avec ses amis.



Comme en témoigne Pierre-Paul Larivière, producteur interactif exécutif du projet Internet ***Shanipiap***, si le site vise avant tout à divertir les jeunes autochtones, québécois et internautes du monde francophone en mettant l'accent sur le merveilleux et les légendes, pierres d'angle de la culture autochtone, il a également pour objectif de leur transmettre un apprentissage des traditions autochtones par la découverte et l'expérimentation.

En effet, selon lui, « *Shanipiap se distingue des jeux de divertissement des autres séries disponibles sur le Web de par la solidité et la profondeur de son scénario, ainsi que par la qualité de son*

“game-play”. En outre, le jeu se positionne sur un thème peu exploité, la culture montagnaise, malheureusement encore méconnue. »

Fait d'importance, l'implication tout au long du processus des représentants de la culture Innu garantit la fidélité du récit à la réalité des autochtones et à celle de leurs ancêtres. Geneviève McKenzie a effectivement agi à titre de Conseillère autochtone sur le projet dont elle a validé le scénario et le traitement visuel et sonore. De plus, des comédiens autochtones ont interprété la plupart des voix des personnages. François Veillette, fier réalisateur du site, d'ajouter : « *Les enfants non-autochtones et les jeunes Montagnais de la Maison des jeunes de Betsiamites auprès desquels nous avons testé le jeu ont tous été emballés par le concept du projet, tant par l'histoire qui les a littéralement captivés que par les dessins qui les ont impressionnés. Les enfants autochtones ont même dit y avoir reconnu leurs valeurs et légendes ancestrales, à l'exemple de l'importance qu'ils accordent aux rêves.* »



Shanipiap, la légende du monde des rêves se veut donc une initiative originale et ambitieuse qui rencontrera, à n'en pas douter, un franc succès auprès des enfants. Et François Veillette de conclure : « *Quels meilleurs moyens d'apprentissage avons-nous aujourd'hui, sinon Internet et le jeu pour véhiculer et propager l'héritage des Anciens auprès des enfants et créer des ponts entre les générations et les cultures ?* »

À propos de Shanipiap et de Trinôme :

Le site de Shanipiap est une coproduction Trinôme (www.trinome.com) et Collideascope Digital Productions (www.collideascope.com) et a été développé en partenariat avec APTN (www.aptn.ca), TFO (www.tfo.org) et le Fonds de la radiodiffusion et des nouveaux médias de Bell (www.ifp.ca). Société de production audiovisuelle, Trinôme s'intéresse dès 1996 à Internet en coproduisant un webzine Cyberblack et initie un « chat » francophone pour la série-culte Pignon sur rue. Par la suite, les sites Ciel ! Mon Pinard, Plein Sud, le grand voyage et 11 Somerset ont bénéficié d'une fréquentation fort enviable. Shanipiap n'aurait pu voir le jour sans la généreuse contribution du Fonds de la radiodiffusion et des nouveaux médias de Bell, de la Nova Scotia Film Development Corporation, de TFO, de Les découvertes de Shanipiap inc., du Secrétariat à la jeunesse Québec, de Trinôme inc. et sans le soutien promotionnel du Réseau de télévision des peuples autochtones (APTN).

- 30 -

Pour visionner la bande-annonce, cliquer sur www.shanipiap.tv/jeu/bande-annonce.html.

Source : Nathalie Viora
514-598-0444 poste 201

Produit avec la participation financière de



Shanipiap, la légende du monde des rêves est une coproduction



Shanipiap, la légende du monde des rêves © 2005 Trinôme inc. & Collideascope Digital Productions Inc. Tous droits réservés