

LECTURE AUGMENTÉE

La saga transmédia InCarnatis monte en puissance avec la sortie du tome 2 « La Prophétie » le 26 oct.

Réalité augmentée et réalité virtuelle sont les nouvelles grandes tendances en matière de numérique. Après avoir conquis les domaines du cinéma, du jeu vidéo et de la télévision, elle commence à s'installer dans des secteurs plus inattendus, comme celui de la littérature, où la technologie permet d'aller au-delà du texte, créant ainsi une expérience sensorielle unique de lecture augmentée.

Une nouvelle expérience de lecture à découvrir à l'occasion de la sortie du deuxième opus de la trilogie de romans transmédia signée Marc Frachet. Une expérience immersive de lecture qui bouleverse les codes de la littérature pour proposer un modèle innovant, audacieux et percutant qui réunit de nombreux talents, parmi lesquels des comédiens et grandes voix du doublage français comme Odile Schmitt (voix française de Eva Longoria) ; Benoît Allemane (voix française de Morgan Freeman) ; Thierry Desroses (voix française de Samuel L. Jackson), et Francis Lalanne...



La lecture augmentée : une expérience immersive qui rafraîchit le livre

En se lançant dans l'écriture de la trilogie "InCarnatis, La Vénus d'Emerae" en 2010, Marc Frachet dut repenser l'objet livre pour concrétiser son univers transmédia et, briser les frontières entre roman, musique, narration audio et illustration. La sortie du premier volet a ainsi permis à de nombreux lecteurs de découvrir la lecture augmentée, mariage réussi entre édition traditionnelle et monde du numérique.

Les deux premiers volumes de la saga, "InCarnatis, Le Retour d'Ethelior" et « La Prophétie, prennent la forme de romans imprimés auxquels sont intégrés des médias additionnels : récits audio, illustrations, musiques originales et objets magiques, accessibles très simplement en scannant des QR codes au fil des pages (avec n'importe quel lecteur de QR codes).

On peut également retrouver tous les médias embarqués (disponibles alors à volonté hors connexion) grâce à l'application mobile InCarnatis, proposée gratuitement pour Android et iOS. Celle-ci permet en outre de visualiser les artefacts en réalité virtuelle, réalité augmentée, de voir les nouvelles illustrations (effets de parallaxe, 360° et bien d'autres surprises...).

Voir la bande-annonce : <https://youtu.be/gAA0L-YPcZc>

L'histoire, les personnages, le casting et les médias montent en puissance dans le tome 2 « *La Prophétie* » qui sortira le 26 octobre prochain

L'histoire, les personnages, les médias ainsi que le casting s'enrichissent.

3 nouveaux comédiens talentueux :

- **Thierry Desroses** (comédien et doubleur - notamment voix française de Samuel L. Jackson) ;
- **Julien Escalas** (comédien, musicien et chanteur dans le groupe Magoyond) ;
- **Francis Lalanne** (chanteur, poète, comédien) ;

Ils rejoignent les comédiens qui étaient déjà présents dans le tome 1 :

- **Odile Schmitt** (comédienne et voix française d'Eva Longoria)
- **Benoît Allemane** (comédien et voix française de Morgan Freeman)
- **Stéphane Pouplard** (comédien et voix de Jack Ryan dans la nouvelle série)

1 jeune concept artist Michaël Fabre prend la suite d'Etienne Le Roux dans la création des illustrations et la finalisation de la couverture.

20 nouveaux médias dont des scènes audios jouées, des visuels augmentés (effet de parallaxe, 360°, sound-design, etc.) et plus de musiques pour encore plus de d'immersion et d'expérience sensorielle.

Résumé du tome 2 « *La Prophétie* »

Ayant découvert qu'il est la réincarnation d'Ethelior, fondateur de la Science Arcanique, Yarel doit maintenant recouvrer ses pouvoirs pour lutter contre Akaria, son éternelle ennemie. Mais il doit aussi rallier l'Archicom, le puissant chef de la Guilde Universelle des Commerçants Aériens, à la grande marche des rebelles pour prendre le tek d'Aksys et mettre fin au Technofascisme.

Un mariage réussi entre édition traditionnelle et monde du numérique qui donne envie de lire

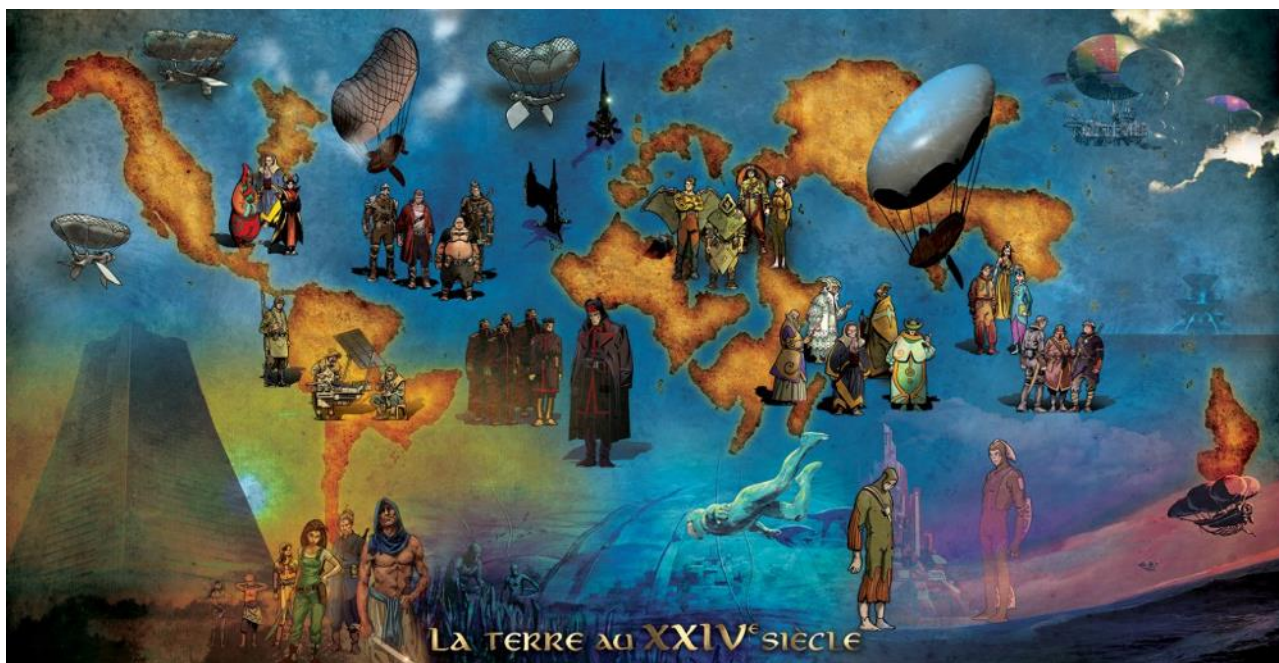
Avec des lecteurs allant aujourd'hui de 8 à 93 ans, InCarnatis est un livre de grande aventure pour toute la famille. D'autant plus que les QR codes se sont popularisés.

Le côté interactif et transmédia des romans favorise l'immersion dans un univers science-fiction fantastique grand public. Il vient aussi enrichir la lecture et donne envie de lire, y compris aux jeunes, aux seniors et à ceux qui lisent peu. InCarnatis s'adapte ainsi aux nouveaux usages : on le lit comme un livre traditionnel, avec de temps à autres, le recours à son téléphone ou à sa tablette pour accéder aux médias additionnels.

La recette fonctionne : depuis sa sortie en 2016, « *Le Retour d'Ethelior* » a été réédité deux fois. Et, à l'heure où le secteur de l'édition s'interroge pour intégrer pleinement le numérique, le roman de Marc Frachet propose un nouveau storytelling à fort potentiel et,

est considéré comme une référence de la lecture augmentée dont il est l'un des pionniers.

Toutefois, InCarnatis, pur fruit d'une démarche d'auteur, n'a pas d'équivalent dans le domaine des industries culturelles et créatives. Car les médias bonus ne sont pas un simple effet : ils permettent de rythmer une histoire pensée comme un film, et sont autant de nouvelles dimensions proposées pour découvrir l'univers transmédia science-fiction fantastique fantasy InCarnatis.



Résumé du tome 1 « Le Retour d'Ethelior »

Terre, 2385, deux siècles après les catastrophes des Lunes Sombres, les aéroplaneurs de la Guilde commercent dans le monde entier, entre teks et domas, agissant dans la plus grande neutralité face à la montée du Technofascisme. Seul survivant du massacre de sa famille, Yarel Grinh, un jeune aérostier, cherche à se venger. Tourmenté par d'étranges visions depuis son plus jeune âge, il se découvre d'étonnants pouvoirs liés à un Art ancestral : la Science Arcanique...

Cette grande saga d'aventures plaît beaucoup car en plus d'être transmédia, elle est écrite dans un style simple et percutant, qui entraîne le lecteur sur la Terre du futur, au XXIV^e siècle, dans un monde empreint de magie et de technologie, où s'affrontent, dans l'ombre de l'Histoire humaine depuis des millénaires, deux sociétés secrètes maîtrisant des pouvoirs paranormaux dont la réincarnation...

Le troisième et dernier opus de la trilogie transmédia InCarnatis s'intitule « La Bataille d'El Razel » et sortira en octobre 2019.

Prix public de vente : 19,99 €

Disponible en librairies, dans les FNAC, sur Amazon et sur la lalibrairie.com, et directement sur la [boutique en ligne InCarnatis](#) (livré avec dédicace de l'auteur).

Une fin d'année aux couleurs d'InCarnatis !

Marc Frachet et son équipe font le tour des festivals et salons en France depuis fin 2015. Ils ont déjà participé à plus de 80 événements ! En plus de finaliser le deuxième tome à paraître prochainement, l'équipe InCarnatis donne d'ores-et-déjà plusieurs rendez-vous aux amateurs de nouvelles expériences :

- 13 octobre : **Geek's Live** - Paris (Carreaux du Temple)
- 20-21 octobre : **Paris Manga & Sci-Fi Show**
- 21 octobre : **Salon de l'Imaginaire** - Louviers
- 26-28 octobre : **Comic Con Paris**
- 3-4 novembre : **Salon Fantastique** - Paris
- 10 novembre : **Dédicace Fnac** - Thiais Village (94)
- 17-18 novembre : **BGF Winter** - Bassin d'Arcachon
- 1-2 décembre : **Toulouse Game Show**
- 8 décembre : **Dédicace Carrefour Bercy 2** - Paris
- 15-16 décembre : **Salon du Livre de Mamers (72)**

NOUVEAU : vous pourrez découvrir d'autres facettes de l'univers (expérience de réalité virtuelle et jeu de rôle) sur nos stands à partir du 26 octobre !

Voir l'agenda pour les dernières actualités sur : <http://incarnatis.com/agenda>.



(Visuel du tome 1)

Le développement d'un "univers transmédia connecté"

Forts d'un univers d'une très grande richesse, Marc Frachet et son équipe souhaitent également proposer d'autres réalisations *intégrées* à l'univers transmédia connecté InCarnatis : des expériences de réalité virtuelle, des jeux vidéo, des bandes-dessinées augmentées, un jeu en réalité alternée (ARG), un jeu de rôle transmédia, une grande chasse au trésor événementielle et bien d'autres développements...

L'équipe proposera gratuitement sur son stand dès le 26 octobre, à la Comic Con Paris, d'expérimenter une expérience de réalité virtuelle baptisée « La pêche aux lumières », ainsi qu'un nouveau scénario de jeu de rôle (écrit à quatre mains par Iago Larue, expert en JDR et Marc Frachet). Les deux ont été conçus autour de la trilogie.

Marc Frachet : portrait d'un pionnier de la lecture augmentée avec ses romans transmédias



Marc Frachet est né en 1970 dans la région parisienne. L'envie de raconter des histoires lui est venue très jeune, mais c'est tout d'abord vers la musique qu'il s'est tourné avant d'expérimenter la narration. À l'âge de 17 ans, il découvre le jeu de rôle, et se dit que, lui aussi, imaginerait bien un monde, "son" monde, qu'il pourrait faire vivre avec des personnages et des histoires. Aussi se lança-t-il dans un projet original combinant jeu de rôle, roman, BD, musique et récit audio. Posant ainsi les bases de ce qui deviendra InCarnatis.

À l'époque, cette démarche créatrice et novatrice n'a pas de nom, c'est un *Objet Artistique Non Identifié*, un concept que Marc formalisera et continuera de faire évoluer pour le nommer finalement « univers transmédia ». Le résultat est InCarnatis, un univers de divertissement d'une immense richesse, "porteur de sens, de valeurs positives et d'humanisme", présenté sur différents médias se combinant les uns, les autres.

« InCarnatis est pour moi un projet de vie, autour duquel j'ai construit un itinéraire atypique et ouvert, tant professionnel que personnel, pour concrétiser un rêve qui me porte et m'a structuré depuis plus de 30 ans ! »

Marc présente pour la première fois ses idées en public en 2001, lors d'un appel à projet européen, mais ses concepts sont encore trop novateurs pour l'époque. Après être passé par des scénarios de bande-dessinée, le créateur se lance alors dans l'écriture d'un scénario de long-métrage. Mais, d'un budget trop ambitieux, celui-ci sera développé et adapté en romans, dès 2010, avec l'envie d'y intégrer des médias additionnels pour prolonger l'immersion du lecteur et faire découvrir d'autres facettes d'InCarnatis (visuelles, sonores, expérientielles...).

Le QR code, qu'il découvre fin 2011, lui apparaît alors comme la solution idéale pour "faire le pont" entre le livre papier et le numérique. Et, en 2013, il lance une campagne de crowdfunding pour financer les médias du premier volume d'InCarnatis. Le public accueille très bien ce nouveau concept et la campagne permet de rassembler plus de 8900 € au final.

Le tome 1 sort en juin 2016. Il a été ré-édité deux fois depuis.

Une nouvelle campagne de crowdfunding est réussie début 2018 pour co-financer les médias du deuxième volume qui sortira cet automne. Le troisième et dernier tome étant attendu un an plus tard.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là ! Souhaitant proposer des aventures "avec un début, un milieu et une fin, plutôt qu'une saga sans fin qui s'enliserait avec le temps", Marc Frachet a, non seulement déjà deux autres trilogies de romans transmédias en tête, mais en plus, il impulsera et travaillera en équipe sur le développement d'autres histoires qui seront proposées sur d'autres médias. Jouant ainsi un rôle de *show runner* pour InCarnatis. Ce qui, dans le fond, est un rêve d'ado qu'il n'a jamais lâché, et qui prend vie aujourd'hui !

Pour en savoir plus et pour toutes autres demandes :

Site web : <http://incarnatis.com>

Contact : Lynda FRACHET

Email : l.frachet@accientertainment.com

Téléphone : 06 19 72 96 21