

INCARNATIS

CASTING ILLUSTRATIONS



Vous voulez participer à une grande aventure artistique et humaine ? Rejoignez l'équipe illustration de InCarnatis !

Après avoir ouvert l'univers sonore à la communauté des InCarnates (casting Tara Nex), nous proposons aujourd'hui d'ouvrir l'univers visuel pour la réalisation d'illustrations qui seront publiées dans le tome 2. Il s'agit de créer de nouveaux visuels s'inscrivant de manière cohérente dans le style posé par Étienne Le Roux pour le tome 1 de la trilogie de romans transmédiés InCarnatis.

Vous savez concevoir, esquisser, dessiner, coloriser, faire du 360°... et en plus vous êtes sympa et savez travailler en équipe ? Vous voulez œuvrer au développement d'un grand projet bien barré qui va vous donner plein d'expériences, de contacts et vous faire vivre des choses extraordinaires ?... Mais, soyons clair, qui ne vous rendra pas riche, mais vous apportera quelques sous ?...

Rejoignez l'équipe InCarnatis pour la réalisation du tome 2 de la trilogie de romans transmédiés InCarnatis, la Vénus d'Emerae : La Prophétie. En tant qu'illustrateur/illustratrice, vous créerez de nouveaux graphismes prolongeant l'univers visuel déjà publié. Un véritable défi car le talent d'Étienne Le Roux est grand !

Comme l'humain, c'est important et que nous souhaitons consolider notre équipe pour aller encore plus loin dans InCarnatis – peut-être avec vous ? – dites-nous, en quelques lignes ; qui vous êtes, vos points forts (caracter design, décors...) ce que vous voudriez/pourriez faire (peut-être avez-vous d'autres talents : 3D, animation, relief, sculpture, cosplay.... ?) et, pourquoi participer à InCarnatis serait pour vous une belle aventure ?

Pour candidater, envoyez-nous votre book (ou son adresse internet s'il est en ligne) par transfert de fichier type WeTransfer) à contact@incarnatis.com.

Et mieux encore, faites un essai autour d'une des illustrations présentées ci-après. Même si votre proposition n'est pas finalisée (type crayonné), elle nous permettra de mieux comprendre comment vous vous appropriez le style et l'univers InCarnatis.

À vos crayons et tablettes !

Marc Frachet & l'équipe InCarnatis

Fin du casting le 23 juillet à minuit !

Les personnes retenue auront tout le mois d'août pour produire leur illustration et travailleront en équipe avec une Direction Artistique commune.

Réalisez votre essai

Afin de nous permettre de voir comment vous vous appropriez l'univers graphique d'InCarnatis, nous souhaiterions que vous puissiez faire un essai autour de l'une des pistes suivantes. Celui-ci ne sera pas rémunéré, c'est donc sur la base d'un pur volontariat et de votre motivation que vous le ferez. Si celui-ci était retenu, nous débiterions alors une collaboration dans laquelle vous auriez une modeste rémunération.

Le tome 2 comprend un certain nombre d'illustrations, plus que dans le 1er volume, ce qui correspond à l'une des attentes des lecteurs d'InCarnatis. à laquelle nous allons tenter de donner vie avec vous.

Vous pourriez, par exemple, choisir l'un des sujets suivants :

NB : avis aux lecteurs mordus, ça spoile sur le tome 2, donc évitez de lire si vous voulez conserver toute la surprise ?

Portrait de l'Archicom

L'Archicom est le chef de la puissante Guilde Universelle des Commerçants Aériens, qui fait du commerce avec ses aéroplaneurs dans le monde entier, entre teks et domas, en veillant à bien rester neutre face au développement du Technofascisme.

C'est un Être étrange. Ses apparitions publiques sont rares. Il vit souvent seul, aidé d'un domestique laid et bossu, homme à tout faire dont l'apparence contraste grandement avec celle de son Maître.

L'Archicom porte un vêtement magnifique, une sorte de grand manteau rouge cousu de fils d'or, dont la coupe est inspirée d'une chasuble. Fermé de haut en bas, celui-ci dissimule totalement son corps, que l'on devine pourtant imposant.

Un rideau de fins fils d'or tressés descend de son large chapeau et lui cache intégralement le visage. Si bien qu'on ne fait que l'entendre, mais on ne voit rien de lui. Pas même ses mains, sur lesquelles sont enfilées des gants blancs qui tranchent avec le bâton noir sur lequel il a coutume de s'appuyer quand il rend Justice.

Comme tout monarque, l'Archicom est entouré d'une cour, composée d'individus extravagants, fardés, maquillés et vêtus dans des costumes inspirés de la Renaissance et d'autres époques monarchiques. Et il siège sur un trône...

À vous de jouer maintenant !

Vue générale d'Imen Zeren, « la ville de l'Homme Libre »

Extrait du tome 1 pour vous la présenter :

« Éclairée par une lune généreuse, une ambiance mystérieuse et inhabituelle planait dans la nuit imen zeroise. La ville dont les racines plongeaient dans quelques millénaires d'Histoire était bâtie à partir d'un piton rocheux. Depuis les Lunes Sombres et la montée des eaux, la vieille cité était maintenant entourée par un plateau d'un côté, lourdement urbanisé, et par la mer de l'autre, ouvrant la cité vers un grand port commercial.

Située dans ce qui était l'Algérie avant les catastrophes de 2199, la ville avait particulièrement bien résisté, et conservé son aspect moyen-oriental ainsi que son indépendance politique et culturelle.

Ses nombreuses vieilles et superbes demeures ainsi que sa tradition d'accueil et de tolérance lui avaient forgé une réputation particulière pour l'époque. C'était l'un des rares endroits au monde où pouvaient s'exprimer en bonne entente toute sorte de tendances religieuses ou culturelles, comme à Lokusaï en sino-mer ou Neo-York au sein de la confédération américaine.

Le nom même de la ville, Imen Zeren, était inspiré d'un mot kabyle signifiant « homme libre ».

Pourtant, sur le plateau Sud, la ville avait aussi ses quartiers sensibles, le plus loin possible du cœur de la vieille cité, où, entassés dans des logements industriels construits à la va-vite, les descendants des nombreux réfugiés post-apocalyptiques survivaient tant bien que mal. Aux tensions sociales se conjuguait maintenant des tensions politiques qui, apparues au grand jour quelques mois auparavant après avoir rampé dans l'obscurité, venaient interroger les fondements même de la démocratie imen zeroise. Des affrontements entre partisans et opposants aux idées tekennes d'Aksys avaient récemment éclaté en place publique, aggravés par les agissements de groupes d'extrémistes, qui renforcèrent le climat d'insécurité générale. L'Ayunt prit alors des décisions radicales pour tenter de préserver l'ordre et un couvre-feu fut décrété, livrant les rues de la vieille ville à un silence et à un désert inhabituels, même pour cette heure avancée de la nuit.

Une légère brume s'était emparée des lieux, chargée d'odeurs de terre, de pierres et de fleurs, mélangée à des relents d'égouts, de nourriture et d'activités humaines en tout genre. Seules quelques patrouilles de Sarwels, tels que les surnommaient les indigènes, arpentaient les rues de temps à autre, venant rompre le black-out. »

Et pour préciser notre illustration...

Le soleil couchant éclairait péniblement la magnifique cité moyen-orientale d'Imen Zeren. Mais celle-ci semblait morte, couverte par d'épais nuages qui s'étiraient parfois jusqu'aux toits des maisons et la plongeait dans la pénombre.

Dans une petite ruelle déserte des faubourgs, éclairés sporadiquement par des éclairs de chaleur, Yarel, Izmir, Yohan et Manaï marchaient d'un pas ferme. Ils portaient avec eux des sacs en cuir...

À vous de jouer maintenant !

La Caverne d'Ethelior en 360°

Cette scène sera représentée en 360°, l'InCarnaute pourra la visualiser en scrollant sur son appareil.

Extrait du tome 2 :

« Tenu par une main souple et ferme, un petit tampon de peau tapotait une tache de pigments noirs sur un mur rocheux. Subtilement travaillée par des séries de petits coups secs et de frottements délicats, la tache évolua en un ombré, qui vint donner du relief à ce qui se révéla être une tête de cheval en cours de création.

Avec talent, un homme préhistorique exécutait une fresque pariétale sur le mur de sa caverne, éclairé par un modeste feu et quelques bougie-bols disposées autour de lui. C'était Ethelior. Le même, en plus bourru et plus jeune que l'homme apparu par la faille, tenant son précieux coffre noir en mains. Il était entouré d'outils et de récipients emplis de pigments colorés, dont il se servait avec la plus grande maîtrise.

Il fit un pas en arrière pour apprécier son œuvre, puis, satisfait du résultat, reprit son ouvrage.

Au sommet de son Art, il saisit un petit bout de bois dont l'extrémité était écrasée comme une brosse. Il la trempa dans une pâte noire. Puis, en quelques tracés assurés, composa de longues lignes noires figurant la silhouette du corps de l'animal.

Il posa son pinceau, et prit un tampon de peau qu'il humecta dans le bol de pigments ocres, avant de tapoter délicatement la zone formant le jarret de la bête. Il recommença son geste, encore et encore, concentré comme si rien n'existait autour.

Seuls les crépitements du feu, et les sons produits par le travail d'Ethelior contre le mur de pierre, venaient rompre le silence presque religieux de la paisible grotte.

À quelques mètres derrière lui, à l'opposé du foyer, une femme était assise en tailleur sur un matelas d'herbes. Elle assemblait tranquillement deux fines peaux animales à l'aide d'une aiguille en os et d'un lien composé de boyaux.

Suspendu au sommet d'un trépied qui le maintenait à quelques centimètres du sol, un bébé dormait paisiblement dans une sorte de couffin ressemblant à un nid, non loin de sa mère.

L'enfant était précieusement emmitouflé dans des peaux finement tannées, et cousues de sorte à former une poche qui l'enveloppait intégralement. Laissant juste apparaître un visage bien rose et dodu.

Un peu plus loin, dans un recoin de la grotte, des pierres étaient entassées à côté de quelques silex usagés.

L'une des pierres, située au centre d'éclats fraîchement taillés, ressemblait vaguement à une Vénus préhistorique, non encore aboutie.

Ce qui était probablement un autre essai infructueux gisait à côté, par terre. »

Puis Ethelior est pris d'une vision...

« Les yeux du chaman pétillaient. Dans un mouvement déterminé, il attrapa un de ses pinceaux et se lança frénétiquement dans le tracé d'une nouvelle figure.

Maé et le chasseur échangèrent un regard dubitatif, tandis qu'Ethelior, face au mur de roche, effectuait différents mouvements de façon étonnamment rapide et précise.

Sans aucune hésitation, il prit un bout de bois pinceau plus fin et traça au mur quelques traits. Puis il saisit un tampon qu'il trempa dans le bol de pigments verts et tapota le mur avec. À l'aide de ses doigts, il lissa les parties vertes pour leur donner un éclat particulier.

Il recula ensuite de quelques pas, révélant pleinement son œuvre aux yeux de Maé et du chasseur.

Le cheval était terminé, superbe, éclatant, mais ce n'en était plus un. C'était maintenant un animal fantastique, une licorne, arborant une superbe arme d'estoc.

Autour d'elle, Ethelior avait composé une vue schématique de la petite clairière dans laquelle se situait la faille d'énergie, qu'il avait représentée sous la forme d'un ovale ombré.

À côté, en hauteur, était dessinée une petite statue verte, comme une vénus préhistorique grossièrement taillée. Des traits verts en jaillissaient, matérialisant son rayonnement.

La Vénus et les rayons verts étaient entourés d'un cercle noir figurant le coffre en Matière Noire, qui empêchaient les traits verts partant de la Vénus, de sortir de celui-ci.

En regardant cela, Ethelior poussa un cri victorieux qui résonna fortement dans la grotte. »

A vous de jouer maintenant !

Vue générale plongeante sur l'hypergora AKS 2307

« Dans les teks du monde entier, arme au poing, les sections suiveurs invitaient fortement les tekens encore présents dans les aires de circulation à se rendre sur l'hypergora la plus proche.

Littéralement rabattues comme des moutons par des chiens de berger, quelques personnes débouchaient encore sur les immenses places qui pour l'occasion, avaient revêtu un aspect totalement inhabituel : toutes étaient recouvertes par des centaines de tentes pavillons en toile.

D'un blanc immaculé, frappée du logo des dix ans du Technofascisme, chaque tente était un centre de Décorporation Contrôlée temporaire, pouvant accueillir une soixantaine de personnes, tels des dortoirs de campagne.

Elles étaient méthodiquement emplies par des tekens qui faisaient la queue dans de longues files, dignes de celles des parcs d'attraction domiens en haute saison. »

À vous de jouer maintenant !

Vue générale de Rome en 101 avant JC

Nous sommes en été, le 13 juillet de l'an 101 avant JC. A l'époque, Rome est une petite ville entourée de 7 collines verdoyantes.

Il fait chaud. L'atmosphère est pesante, la lune éclaire faiblement les ruelles étroites et sinueuses.

Arrivant de l'extérieur de la cité, deux hommes (Taleb et Akalong) marchent d'un pas rapide tout en chuchotant nerveusement à travers les tortueux passages.

Akalong tient un superbe bâton décoré d'éclats d'Emerae.

Taleb tient dans sa main un poignard de type oriental, un poignard Ka dont la lame est en matière noire, sur lequel ruissellent encore quelques gouttes de sang.

À vous de jouer maintenant !

Illustrations déjà publiées dans et autour du tome 1

Il faut que ces nouvelles illustrations soient cohérentes avec l'existant. Pour autant, il ne s'agit pas de copier, mais de rester dans la veine, le prolongement de ce qui a déjà été publié. En voici quelques réalisations...

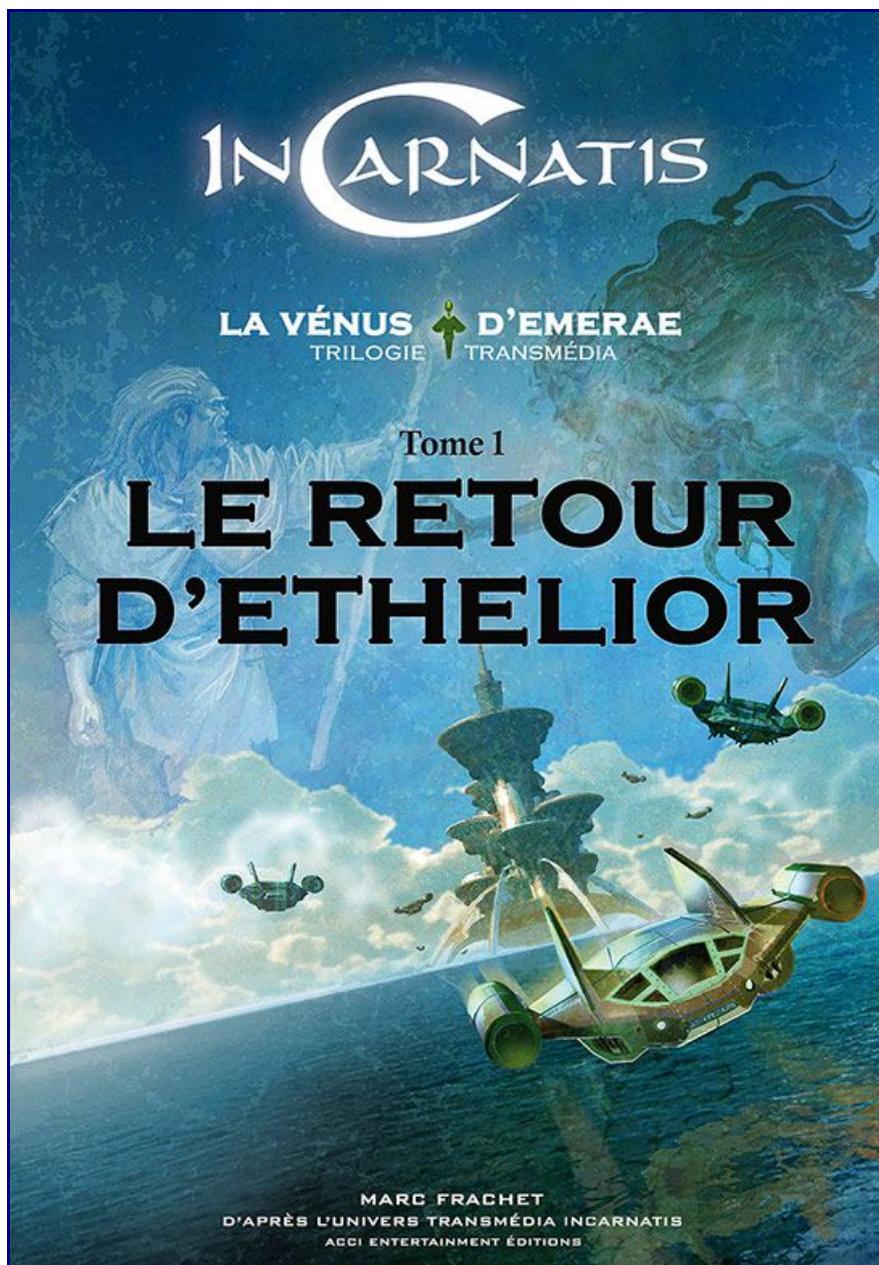
Galerie de personnages

Tara Nex en tête, avec dans le fond un tek et des aéroplaneurs de la Guilde Universelle des Commerçants Aériens. Le tout intégré dans une image par Stéphane Gassin, Directeur Artistique InCarnatis pour la réalisation d'une bande-annonce.



La couverture du 1er volume illustrée par Étienne Le Roux

Elle met en avant à la fois le volet Science-Fiction avec les premiers plans, et le volet Fantastique/Fantasy avec deux personnages en arrière plan qui se font face, tels des Dieux au-dessus des Hommes... Le tout dans un mouvement dynamique ! Du grand Art... mis en mouvement par Stéphane Gassin dans la dernière [bande-annonce](#).



L'attaque du village de Gizeh

L'une des illustrations présentées dans le tome 1, accessible en scannant l'un des QR codes.



La grande évasion du Tek d'Aksys.

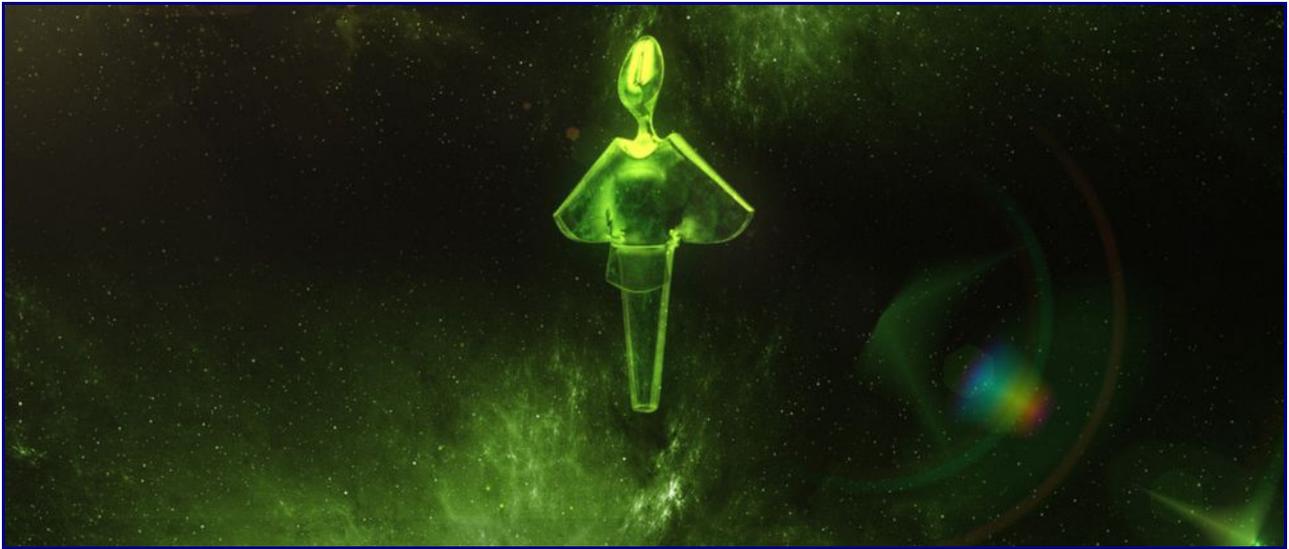
Egalement accessible en cours de lecture grâce à un QR code.



C'est aussi :

La Vénus d'Emerae

Pièce maîtresse de la trilogie à laquelle elle donne son nom, elle a été créée dans le cadre d'une collaboration avec Odile Frachet, peintre-sculptrice et est passée par tout un process de création, par ailleurs très intéressant ? C'est l'un des deux artefacts que l'on peut découvrir en réalité virtuelle dans le 1er tome (avec le Sherlin'Kan, un médaillon magique qui sera l'objet d'une chasse au trésor).



À vous de jouer maintenant...

Bonne inspiration à vous et bienvenue dans InCarnatis !

Si vous avez une question : contact@incarnatis.com