

# DOSSIER DE PRESSE



Une nouvelle expérience qui crée de l'appétence pour la lecture en conjuguant les médias pour raconter l'histoire et prolonger l'immersion.



Trilogie de  
**romans augmentés**

« *InCarnatis, La Vénus d'Emerae* »

D'après l'univers transmédia InCarnatis

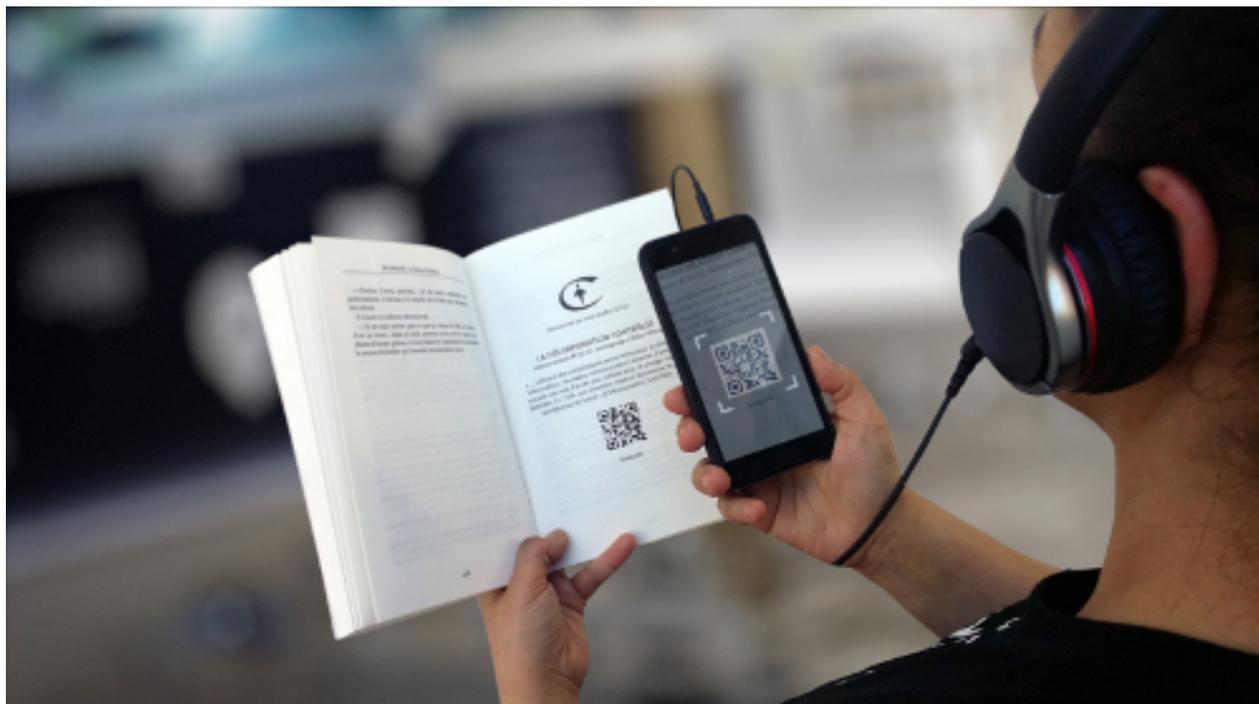
**Les livres du futur..**



**Découvrez**

**LA LECTURE AUGMENTÉE**

## INCARNATIS : NOUVELLE EXPÉRIENCE DE LECTURE IMMERSIVE



Réalité virtuelle et réalité augmentée sont les nouvelles grandes tendances en matière de numérique. Après avoir conquis les domaines du cinéma, du jeu vidéo et de la télévision, elles s'installent aussi dans des secteurs plus inattendus, comme celui de la littérature, où elles permettent d'aller au-delà du texte, créant ainsi une expérience multisensorielle unique.

À un moment où les nouvelles technologies entraînent une vaste réflexion sur l'objet livre et le travail éditorial, l'auteur, Marc Frchet, nous propose un modèle innovant au potentiel très prometteur avec son premier roman transmédia InCarnatis. **Un nouveau storytelling – la lecture augmentée – s'affirme entre édition traditionnelle et monde numérique qui crée beaucoup d'appétence pour la lecture !**

La trilogie de romans augmentés, « *InCarnatis, La Vénus d'Emerae* » (T1 : *Le Retour d'Ethelior*, T2 : *La Prophétie* et T3 : *La Bataille d'El Razel*), prend la forme de livres imprimés traditionnels, auxquels sont intégrés des **médias complémentaires accessibles simplement en scannant des QR codes au fil des pages** : récits et scènes audio, illustrations, musiques originales et artefacts. Au total 52 médias additionnels.

### **InCarnatis : une trilogie transmédia, mariage réussi entre édition traditionnelle et monde du numérique**

Selon le Centre National du Livre dans son étude sur les lecteurs, le roman est le genre littéraire préféré des français. Au salon Livre Paris, lors de la conférence de presse sur la plateforme *Futur Livre*, l'Institut Français a affirmé que la France est à la pointe dans le domaine du livre innovant et des nouvelles formes d'écriture.

Certains auteurs y explorent de nouvelles façons de développer l'appétence à la lecture. C'est notamment le cas de Marc Frchet : avec son équipe, il s'est lancé le défi de créer un roman transmédia et interactif qui s'appuie sur les nouvelles technologies pour favoriser l'immersion dans son univers science-fiction fantastique fantasy, InCarnatis. **Voir la bande-annonce et télécharger les 120 premières pages** : <https://incarnatis.com/lecture-augmentee/>.

## UNE TRILOGIE DE ROMANS AVEC 52 MÉDIAS ADDITIONNELS

Cette saga complète en 3 Tomes, nous plonge dans un univers de science-fiction fantastique. Depuis notre futur, au 24e siècle sur Terre, elle nous emmène aux origines mêmes de l'Humanité, dans un monde empreint de magie où s'affrontent dans l'ombre de l'Histoire humaine deux sociétés secrètes maîtrisant la Science Arcanique, des pouvoirs paranormaux, dont la réincarnation...



### TOME 1 : LE RETOUR D'ETHELIOR

Terre, 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. Révolté contre l'injustice, Yarel Grinh, un jeune aérostier, cherche à s'opposer. Tourmenté par d'étranges visions depuis son plus jeune âge, il se découvre d'étonnants pouvoirs liés à un Art ancestral : la Science Arcanique.

**DISPONIBLE EN LIBRAIRIE**



### 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.

**DISPONIBLE EN LIBRAIRIE**



### TOME 3 : LA BATAILLE D'EL RAZEL

Tandis qu'Akaria continue son formidable sortilège, Yarel poursuit son voyage antérieur pour se procurer une pierre d'Emerae, un artefact magique destiné à contrer la démonsse. Mais il se retrouve bloqué dans son propre passé... Cependant, les hackers d'Imen Zeren lancent une première offensive sur les Réseaux de Savoir en plein jeux anniversaires du Technofascisme.

**DISPONIBLE EN LIBRAIRIE** (nov. 21)

En avant-première sur <https://incarnatis.shop>

## Repenser l'objet livre et le travail éditorial

Interactifs et immersifs, les romans transmédiés *InCarnatis* permettent de vivre une nouvelle expérience de lecture augmentée, qui marie avec bonheur l'édition traditionnelle et le monde numérique. À l'heure où le monde de l'édition s'interroge sur l'évolution du secteur, le modèle d'*InCarnatis* est très prometteur.

« Les médias bonus ne sont pas un simple effet, explique Marc Frachet. Ils permettent d'**apporter de l'information supplémentaire** au lecteur de différentes façons et de **rythmer une histoire pensée comme un film**. Ils sont, de plus, autant de **portes ouvertes sur d'autres dimensions** de l'univers science-fiction fantastique fantasy *InCarnatis*, une grande saga qui, depuis la Terre du futur, plongera le lecteur 'InCarnaute' dans l'Histoire secrète de l'Humanité. »

« La lecture augmentée a un autre atout : par son côté interactif et immersif, **elle suscite une grande appétence pour la lecture**, y compris auprès des jeunes ou de ceux qui lisent peu. **Téléphone dans une main et livre imprimé dans l'autre**, ces nouveaux lecteurs font la jonction entre deux mondes, ainsi connectés dans le respect des caractéristiques de chacun. »

Marc Frachet explique :

*« La présence des médias et la dimension interactive de l'ouvrage donnent envie de lire pour découvrir cette nouvelle expérience de lecture augmentée. »*

Les trois volumes *InCarnatis*, *Le Retour d'Ethelior* (304 pages, 19,99 €), *InCarnatis*, *La Prophétie* (304 pages, 19,99 €) et *InCarnatis*, *La Bataille d'El Razel* (416 pages, 25 €), sont disponibles et peuvent être commandés dans les librairies, dans les FNAC, en ligne et directement sur le site internet *InCarnatis.shop* (ce qui permet d'avoir une dédicace de l'auteur et découvrir l'ensemble des réalisations intégrées à l'univers *InCarnatis*).



## PIONNIER DU ROMAN TRANSMÉDIA ET DE LA LECTURE AUGMENTÉE

Depuis 2013, Marc et son équipe communiquent sur le projet (notamment pour la 1ère campagne de crowdfunding sur Ulule) et participent, dès 2015, à nombre d'événements (plus de 120 à ce jour) pour faire connaître **les concepts de « lecture augmentée » et de « roman transmédia »** qu'ils ont formalisés. Un travail pédagogique d'évangélisation et des milliers de rencontres qui commencent à porter leurs fruits, puisque ces expressions commencent à apparaître de plus en plus fréquemment dans des publications universitaires, des articles de presse ou encore dans d'autres projets portés par d'autres personnes.

C'est que l'idée n'est pas venue à Marc du jour au lendemain : elle est le fruit d'une démarche mûrement réfléchie et conceptualisée qu'il porte en lui depuis près de 35 ans, avec **l'envie de conjuguer les médias pour raconter ses histoires et favoriser l'immersion du lecteur.**



*« Un nouveau storytelling s'affirme entre édition traditionnelle et monde numérique, qui crée beaucoup d'appétence pour la lecture »*

### « Depuis toujours, la volonté de conjuguer les médias pour raconter des histoires et prolonger l'immersion »

**En 1985**, à 15 ans, Marc a envie de raconter des histoires et c'est en composant des musiques qu'il commence à raconter des histoires.

**En 1987**, après avoir découvert le jeu-de-rôle, il se lance dans une démarche de *création artistique intégrée multi-médias* pour concevoir « son » monde sur différents supports : livre, BD, jeu de rôle et musiques. Celui-ci deviendra **InCarnatis, un univers de divertissement très riche avec un grand potentiel de développement**, « porteur de sens, de valeurs et d'humanisme ».

**En 1996** : après 10 ans de conception et d'élaboration, il définit les concepts d'**univers intermédia** (le terme transmédia n'existait pas alors) et de **Génie Artistique** (approche méthodologique de création artistique intégrée). Il présente ses projets et concepts pour la première fois en public, lors d'un séminaire autour d'un appel à projet européen en 2001. Le projet interpelle, plaît mais n'est pas retenu. Peut-être est-ce encore un peu trop novateur pour l'époque ?

**En 2010**, Marc se lance dans l'écriture de la trilogie **InCarnatis**, avec l'envie d'y intégrer des médias additionnels. Sans savoir encore comment, pour ne pas sortir le lecteur physiquement du livre (donc pas de lien internet, ni de CD, la solution viendra un peu plus tard...). C'est cette année-là aussi qu'il rassemble un noyau dur autour de ce projet et s'associe avec Jean-Marie Philibert et Stéphane Gassin.

**En 2011, il découvre les QR codes** qui faisaient leur apparition en France, et a l'idée d'en intégrer dans le corps du texte pour accéder aux médias additionnels. Cela présente à ses yeux l'avantage d'être rapide et de perturber à minima le lecteur. Un scan et on a accès au média tout en gardant le livre ouvert devant soi, c'est parfait !

**En 2012**, Marc adopte de terme transmédia et s'inscrit notamment dans la dynamique du Labo de l'Édition (incubateur transmédia-75) où il suit des formations et conférences. C'est aussi cette année que le projet s'enrichit d'une grande chasse au trésor (qui n'aura pas lieu suite au décès de son auteur).

**En 2013**, une campagne de **crowdfunding** est réussie pour financer les médias du 1er volume de la trilogie transmédia InCarnatis. La campagne est notamment présentée au *Labo de l'Édition* lors de son lancement. Et Marc y interviendra sur le sujet du financement de son projet éditorial en 2014 aux côtés de l'un des co-fondateurs de la plateforme de crowdfunding Ulule.

**Fin 2015**, avant même la parution de l'ouvrage, une ville demande une exposition sur le livre InCarnatis. En octobre, 1ère sortie publique autour du concept d'univers transmédia (livre augmenté et chasse au trésor InCarnatis). Les premiers salons sont l'occasion de formaliser les concepts de « Roman transmédia » et de « lecture augmentée » qui n'existaient pas avant.

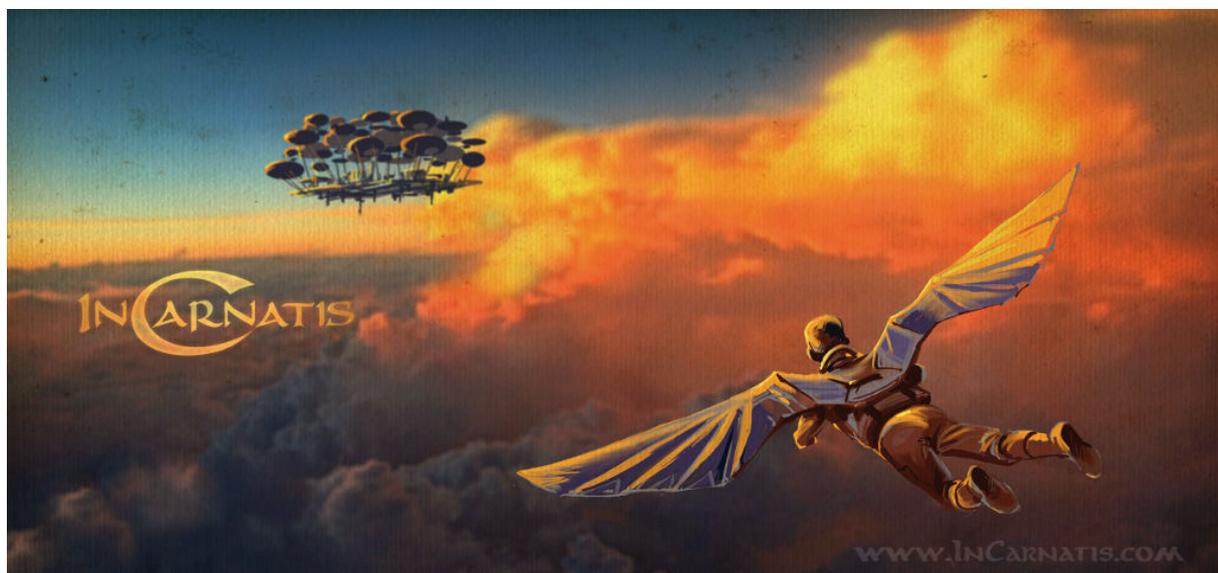
**En 2016 : parution de *InCarnatis, Le Retour d'Ethelior*** (T1 de la trilogie, avec 3 comédiens pour les médias audio). 1ère participation à de grands salons : *Livre Paris, Salon Fantastique, Geek Faëries...* Depuis, de nombreux événements publics ont permis de contribuer à populariser et à évangéliser sur ces nouvelles formes d'écriture un peu partout en France.

**En 2018 : parution de *InCarnatis, La Prophétie*** (T2 avec 6 comédiens pour les médias audio), d'un **mini-jeu en réalité virtuelle** et d'une **aventure en jeu de rôle** intégrés à l'univers InCarnatis. *Livre Paris* aura été l'occasion de constater une réelle avancée sur les sujets de la lecture du futur, toutefois encore trop assimilés à du « licensing » ou à des créations expérimentales, dématérialisées, la plupart du temps.

**En 2020** : parution d'un **escape game audio**, nouvelle expérience de jeu autour de l'univers InCarnatis.

**En 2021 : parution de *InCarnatis, La Bataille d'El Razel***, dernier volume de la trilogie, avec 16 nouvelles voix dans les médias audio et une refonte totale de la technologie utilisée pour rendre accessible l'ensemble sans aucune application (sinon un lecteur de QR codes si l'appareil photo du smartphone ne les reconnaît pas automatiquement).

**La trilogie InCarnatis, pur fruit d'une démarche d'auteur et de passionnés, n'a pas d'équivalent.**



## LA PRODUCTION TRANSMÉDIA

**52** médias complémentaires

- **22** récits et scènes audio  
(mis en musique ou bruités)
- **12** illustrations  
(dont 2 à 360°)
- **3** artefacts en réalité virtuelle
- **30** musiques originales  
(seules ou accompagnant des récits audio)

**3h30** d'audio dans les bandes-originales complètes

**1032** pages dans 3 livres

- **1** InCarnatis, Le Retour d'Ethelior)  
(304 pages, 16 médias additionnels)
- **2** InCarnatis, La Prophétie  
(312 pages, 20 médias additionnels)
- **3** InCarnatis, La Bataille d'el Razel  
(416 pages, 16 médias additionnels)



## UNE ÉQUIPE DE CRÉATIFS ET D'ARTISTES TALENTUEUX

### Les voix d'InCarnatis



**Marc Frchet a souhaité entourer d'autres artistes pour donner vie à InCarnatis. Pour les récits audio, il est allé rencontrer des comédiens spécialisés dans le doublage pour leur demander de participer à son projet.**

Ainsi, pour le 1<sup>er</sup> volume, les comédiens **Odile Schmitt**, la voix française de l'actrice Eva Longoria, **Benoît Allemane**, voix française de l'acteur Morgan Freeman, et **Stéphane Pouplard**, également comédien et doubleur se sont engagés.

Puis au tome 2 sont venus **Thierry Desroses**, notamment voix française de Samuel L. Jackson, **Julien Escalas** (groupes Magoyond, Naheulband), ainsi que **Francis Lalanne** qu'on ne présente plus.

Et enfin, au tome 3, la distribution s'est enrichie avec l'arrivée de 16 nouvelles voix, parmi lesquelles les comédiens **Adrien Antoine** (VF de Chris Hemsworth), **Richard Darbois** (VF de Harrison Ford), **Frédérique Tirmont** (VF de Meryl Streep), **Brigitte Lecordier** (VF de Goku, Dragon Ball), **Jacques Frantz** (VF de Robert de Niro), **Patrick Poivey** (VF de Bruce Willis), **Pierre-Alain de Garrigues**, **Delphine Allemane** et bien d'autres. Un casting exceptionnel dont toute l'équipe est très fière.



*1-Odile Schmitt, Benoît Allemane, Stéphane Pouplard, Thierry Desroses, Francis Lalanne*

*2-Julien Escalas, Patrick Poivey, Delphine Allemane, Adrien Antoine, Richard Darbois*

*3-Brigitte Lecordier, Pierre-Alain de Garrigues, Jérémie Covillault, Céline Monsarrat, Jacques Frantz*

*...auxquels s'ajoutent d'autres comédiens parmi lesquels Frédérique Tirmont, Robin Hairabian, Chloé Biscos et Marion Cettier.*

## Les musiciens et sound designers



Les musiques ont, elles aussi, été l'objet d'une grande attention. Proposant de véritables thèmes et arrangements, dans un style majoritairement symphonique, chacune d'elle a été composée sur mesures pour la trilogie. Elles accompagnent la lecture de la scène qui suit le QR code à scanner, mais aussi les comédiens lors de récits ou de scènes audio à écouter avant de reprendre sa lecture.

18 des 30 musiques originales ont été composées par **Jean-Marie Philibert, musicien, et sound designer** qui a également bruité la plupart des scènes et récits audio. Jean-Marie est malheureusement décédé en septembre 2020 et n'aura pas complètement pris part au tome 3.

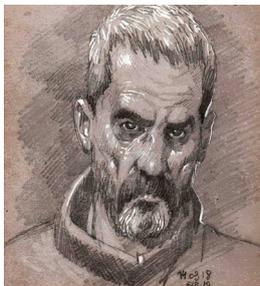
**Marc Frchet, musicien** lui aussi, a composé 12 des musiques présentes dans les ouvrages, épaulé pour certaines par un arrangeur de grand talent, **Yohann Bourdin**. Marc a également bruité certains récits audio.

**Aloïs Durupt**, jeune sound designer a bruité une des grandes scènes audio du tome 3 : l'épreuve des ours, où pas moins de 18 personnages interviennent dans une scène délirante se déroulant sur les *Réseaux de Savoir* à l'occasion des 10èmes jeux anniversaires du Technofascisme. Une scène audio coréalisée par Marc Frchet et Lory Frchet.

## Les pinceaux d'InCarnatis



**Pour poser les premières bases graphiques et visuelles de l'univers InCarnatis, Marc Frchet s'est tourné vers Etienne Le Roux, auteur de bandes-dessinées. Puis, pour le tome 2, l'équipe s'est enrichie de Michaël Fabre, et pour le dernier volume de la trilogie, de 4 nouveaux illustrateurs.**



**Etienne Le Roux**, dessinateur de BD et auteur fait partie des toutes premières personnes à collaborer avec Marc Frchet au cours des années 90. Ils se lançaient alors tous deux. Recontacté en 2010 par Marc, Etienne a posé les premières bases visuelles et réalisé les couvertures des 2 premiers tomes.

**Michaël Fabre**, quant à lui est un jeune Concept Artist, lauréat de notre casting Illustration pour le tome 2. Nous avons tellement aimé sa patte et son inspiration dans la lignée du travail d'Etienne Le Roux que nous avons décidé de lui confier plusieurs réalisations dont participer à la couverture du tome 2 et à des nouvelles illustrations du tome 3.

**Brice Payet** et **Juliana Mackowiak**, illustrateurs et concept artists ont rejoint l'équipe pour des illustrations à découvrir en scannant les QR codes au fil des pages du tome 3.

**Stanislas Puech** et **Maxime Pelletier**, également dessinateurs et concept artists ont réalisé la couverture panoramique du tome 3. Stanislas a également dessiné les illustrations de la bande-annonce de la trilogie (sortie en novembre 2021).

## Portrait de Marc Frachet, auteur et showrunner d'InCarnatis



*« 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 près de 35 ans ! »*

**Né en 1970 en région parisienne, Marc Frachet a envie de raconter des histoires depuis l'âge de 15 ans. Avidé d'expérimentations, il commence en musique, avant de se lancer, dès l'âge de 17 ans, dans un projet combinant jeu de rôle, romans, BD, musiques et récit audio. « À l'époque, explique-t-il, cette démarche de création artistique n'a pas de nom. C'est un *objet artistique non identifié*, un concept nouveau, que j'ai finalement formalisée et appelée *univers transmédia connecté*, aujourd'hui matérialisé par InCarnatis. »**

Depuis octobre 2015, Marc et son équipe participent à des salons et des festivals pour présenter l'univers InCarnatis, ainsi que les concepts d'univers transmédia et de lecture augmentée.

*« C'est lors de nos premiers salons, pour présenter de manière efficace et pédagogique notre 1<sup>er</sup> roman, lui-même 'transmédia', un terme qui ne parlait pas au public, que j'ai dû inventer l'expression 'lecture augmentée', parce qu'il n'y avait pas d'équivalent à ce nous proposons. »*

Marc développe ses compétences dans les domaines de l'art, des technologies, de la production et du développement économique et territorial. Depuis près de 35 ans, il multiplie les expériences, les rencontres et les collaborations professionnelles dans différents secteurs d'activités, tout en élaborant et en consolidant, en parallèle, l'univers InCarnatis.

En 2015, il crée **ACCI Entertainment** avec deux autres créatifs passionnés, **Stéphane Gassin** et **Jean-Marie Philibert**, pour produire et éditer InCarnatis.

Les idées et les projets ne manquent pas tant l'univers InCarnatis a un grand potentiel de développement, en France, comme à l'international !

## UN UNIVERS À JOUER

La trilogie de romans transmédia InCarnatis est la colonne vertébrale de l'univers et la première porte d'entrée proposée dans celui-ci. De nouvelles réalisations ont également vu le jour.

### L'expérience VR pour une immersion totale

« InCarnatis, la pêche aux lumières » est la première expérience en réalité virtuelle, que nous proposons exclusivement en salons et événements.

Il s'agit d'un des nombreux mini jeux imaginés par les jeunes frères Grinh (personnages principaux de la trilogie) pour passer le temps lors des longs voyages sur l'aéroplaneur de leurs parents.

Au-delà des graphismes féeriques dont la seule contemplation est enthousiasmante, l'InCarnaute est invité à jouer avec des « poissons lucioles », sympathiques petites créatures volantes et amusantes...

« InCarnatis, la pêche aux lumières » est une coproduction ACCI Entertainment – Cahem (parcs de jeux en réalité virtuelle), déjà jouée par un public de 5 à 75 ans !



### L'aventure en jeu de rôle pour découvrir InCarnatis autrement

« InCarnatis, Rebel Union, chapitre 1 : Panique sur les RS » est une aventure de jeu de rôle qui plonge le joueur au cœur des premières émeutes contre le Technofascisme. Le scénario se passe chronologiquement pendant les événements décrits dans le troisième volume de la trilogie.

Débutants ou aguerris, les rôlistes auront pour mission de sauver des milliers de personnes en danger sur les Réseaux de Savoir.

D'une durée de 2h00, cette aventure est proposée sur certains salons et événements et jouable en distanciel.



**Vous voulez découvrir ? Nous pouvons vous organiser une partie pour vous et vos amis !**  
[contact@incarnatis.com](mailto:contact@incarnatis.com).



## L'escape game audio, une expérience inédite

« InCarnatis, Tunnel Mortel » est une expérience nouvelle que nous proposons pour s'immerger de manière originale dans l'univers InCarnatis.

*Dans la peau d'un agent secret ayant infiltré le tek d'Aksys, berceau du Technofascisme, vous avez été démasqué ! Heureusement, lors du transfert, vous parvenez à vous enfuir et vous vous retrouvez dans un conduit d'évacuation des déchets où, toutes les 30 minutes, une vague d'eaucide vient tout ronger... aurez-vous vous enfuir à temps ?*

Vous l'entendrez, ce délicieux accent fait déjà voyager, « InCarnatis, Tunnel Mortel » est le fruit d'une collaboration franco-canadienne avec **Spoken Adventures**, éditeur de l'application éponyme d'histoires audio interactives. Un partenariat qui se développera certainement à l'avenir avec de nouvelles réalisations !



Scannez ou cliquez  
pour découvrir  
comment jouer

Jeux gratuits qui vous ont déjà fait découvrir InCarnatis, un univers pour toute la famille, à lire, à jouer et à écouter !  
Ingrédients pour AGCI Entertainment - Ne pas jeter sur la voie publique.

**INCARNATIS**  
TUNNEL MORTEL

# ESCAPE GAME AUDIO

6-8'

ECOUTILLE  
TUYAU  
CAISSE  
COFFRE  
FLAQUE  
PALETTE

**SPOKEN ADVENTURES** **AGCI**

**ÉCHAPPE-TOI DU CONDUIT D'EAUCIDE !**  
Pour découvrir comment jouer, scanne le QR code.

## INCARNATIS « ON THE ROAD » DEPUIS 2015

Plus de 120 événements, parmi lesquels :

- **25<sup>ème</sup> Heure du Mans (72)** : 2017, 2018.
- **Art To Play** (Nantes - 44) : 17-19 novembre 2017 (*invité par Cahem*)
- **Aventuriales de Ménétrou** (63) – 2016
- **Bordeaux Geek Festival (33)** : 2018
- **Cité des Sciences et de l'Industrie - E-lab (75)** : 2017, 2018
- **Comic Con (75)** : 2018, 2019
- **Conférences** « InCarnatis, l'aventure de la création d'un univers transmédia » à la **Cité des Sciences et de l'Industrie** (Paris) : 2017, 2018.
- **Conférence à l'École Georges Méliès (91)** : 2019
- **Conférence Rattrapage Geek sur le transmédia** (Paris, Dernier Bar...) : 2018
- **Conférence sur l'avenir du livre avec l'Université Paris 13** (St-Denis - 93) : 2018
- **Dédicaces en Maisons de la Presse / librairies** – hiver 2016 (Cherbourg, Redu (BE), Neuilly-Plaisance, Amiens,, Haguenau, Joinville, Mamers, ...)
- **Événements spécifiques InCarnatis : soirée de lancement du Tome 1 au Corcoran's Irish Pub** (Paris) et **lecture d'extraits du livre au Dernier Bar Avant la Fin du Monde** (Paris) en présence des comédiens Odile Schmitt et Benoît Allemane...
- **Evry Game City (91)**– 2016 (*invité*)
- **Festival des Aventuriers de la GOSB (91)** : 2019
- **Festival des Mondes Imaginaires** (Montrouge - 92) : 2017
- **Festival Ludique International de Parthenay (79)** : 2018
- **Geek & Game Festival** (Paris) – 2017 (*invité*)
- **Geek Days Lille (59)** : 2017, 2019
- **Geek Days Rennes (35)** : 2018, 2019 (*invité par Cahem*)
- **Geek Days Rouen (76)** : 2018 (*invité par Cahem*)
- **Geek Faëries IRL (41)** : 2016, 2017, 2018
- **Good Game Festival à Paris (75)** : 2018 (*invité*)
- **Intergalactiques de Lyon (69)** – 2016
- **Invité officiel à l'inauguration du parc de loisirs en réalité virtuelle Cahem** (Caen/Mondeville)
- **Iris Game Chartres** : 2019 (*invité*)
- **Japan Party Nanterre (92)** : 2018 (*invité*)
- **Japan Tours Festival (37)** : 2019
- **Le Dormantastique** (Dormans, 51) – 2017

- **Les Futuriales** (Aulnay-sous-Bois - 93) : 2017 (**invité**)
- **Masterclass InCarnatis, Infinite RPG /Labo de l'Édition (75)** : 2018
- **MICE du numérique** (SLPJ de Montreuil - 93) – 2016
- **Mp3@Paris** : 2018 (**invité**)
- **Paris Manga & Sci-Fi show** : 2017, 2018, 2019
- **Pop Culture Days (75)** : (événement professionnel geek) 2018, 2019
- **Puces Fantastiques de Saint-Ouen (93)** – 2016 (**invité**)
- **Renc'Art (91)** : 2018 (**invité**)
- **Rencontre-dédicace Carrefour Bercy 2 (75)** : 2018
- **Rencontre-dédicace CE Safran (78)** : 2018
- **Rencontre-dédicace FNAC Créteil Soleil / Thiais (94)** : 2018
- **Rencontres ludiques à la boutique Majestik Games (75)** : 2019
- **Rencontres-dédicaces en Comités et conciergeries d'entreprises** : Dassault Systèmes, Tour EQHO, Tour Majunga, Air Bus, Tour CBX (à Paris et en région parisienne).
- **Rentrée Littéraire InCarnatis en Terre du Nord (Lille, 59)** : cistes, Dernier Bar, AstroCity, Rocambole - 22-23 septembre 2017
- **Salon de l'Imaginaire (27)** : 2018
- **Salon Détection Passion, Paris** : 2015 et 2016 (**invité**)
- **Salon du livre de Mamers (72)** : 2016 (**invité d'honneur**), 2018
- **Salon Fantastique Paris** : 2016 , 2017, 2018, 2019
- **Salon Livre Paris** : 2016, 2017, 2018, 2019
- **Summer Geek Festival, Mons (Belgique)** : 2019 (**invité**)
- **Terre de Geek (Orléans, 45)** : 2017
- **Toulouse Game Show (31)** : 2018 (**invité**)
- **Utopiales à Nantes (44)** – 2016 (**invité**)
- **Valjoly'maginaire (59)** : 2017
- **Yggdrasil Lyon (69)** : 2019
- **Cidre et Dragon, Merville-Franceville (14)** : 2019 (**invité**)
- **Conférence à la librairie Le Nuage Vert, Paris, jeudi 7/11 à 19h30.**
- **Nîmes Open Game Art, décembre 2019 à Nîmes** (**invité**)
- **Ze Next convention, octobre 2021 à Evry-Courcouronnes** (**invité**)
- **Festival des Mondes Anticipés, octobre 2021, à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris** (**invité** à participer à l'une des 4 tables-rondes).

## TROIS CAMPAGNES DE FINANCEMENT PARTICIPATIF

- **Automne 2013 : Campagne de financement participatif sur Ulule** pour le tome 1 de la trilogie transmédia.
- **Hiver 2017/2018 : Campagne de financement participatif sur Ulule** pour le tome 2 de la trilogie transmédia.
- **Printemps 2019 : troisième et dernière campagne de la trilogie** pour le tome 3 de la trilogie.



## QUELQUES ÉVÉNEMENTS À VENIR

- Voir ci dessous l'agenda.

Pour voir la liste de tous les événements :

- > ou sur notre site **internet** <http://incarnatis.com/agenda/>
- > sur notre page **Facebook** <https://www.facebook.com/INCARNATIS/events/>



## QUELQUES ÉVÉNEMENTS EN IMAGES

*Paris Manga & Scifi Show Paris 2019*



*Livre Paris 2016*



*Livre Paris 2019*



*Festival Yggdrasil Indoor 2019*



*Comic Con Paris 2018*



*Salon Fantastique Paris 2018*



*Utopiales – Nantes 2017*



*Evry Game City 2017*



*Toulouse Game Show 2018*



*Geek Days Rennes 2019*



## ILS EN PARLENT DANS LA PRESSE ÉCRITE, WEB ET TV

**En Essonne Réussir** (magazine de la CCI de l'Essonne, numéro de janvier/février/mars 2020)

[L'expérience inédite de la lecture augmentée](#)

**France 3 Pays de la Loire** (octobre 2019)

[Le Papier résiste](#) (sujet réalisé lors du salon du livre au Mans)

**SFR Actu** (août 2019)

<https://actus.sfr.fr/tech/innovations/in-carnatis-on-a-lu-le-livre-immersif-du-futur-201906140003.html>

**CNews** (décembre 2018)

<https://www.cnews.fr/divertissement/2018-12-14/avec-la-trilogie-incarnatis-les-livres-en-realite-augmentee-prennent-vien>

**Les Echos** (2 novembre 2018)

<https://weekend.lesechos.fr/high-tech-et-auto/high-tech/0600066947195-trilogie-20-2218496.php>

**Journal du Geek** (18 octobre 2018)

<https://www.journaldugeek.com/2018/10/18/lecture-augmentee-nouvelle-experience-de-lecture-a-decouvrir-a-loccasion-sortie-de-saga-transmedia-incarnatis/>

**FuturLivre.fr**

<https://futurlivre.fr/incarnatis-retour-dethelior/>

**Notre Siècle** (19 juin 2018)

[Retour de lecture sur InCarnatis, Le Retour d'Ethelior \(19 juin 2018\)](#)

**Yellow Vision (magazine de l'innovation de La Poste)** (16 avril 2018)

<http://yellowvision.fr/lecture-reinventee-par-technologie/>

**ZDNet** (13 avril 2018)

<http://www.zdnet.fr/actualites/2018-l-annee-ou-l-edition-fait-sa-revolution-technologique-39866886.htm>

**Le Républicain** (17/08/2017) - p. 22

<https://www.le-republicain.fr/culture-loisirs/passez-ete-musique-incarnatis>

**En Essonne Réussir – magazine** mars/avril/mai 2017 (p. 67)

[http://www.essonne.cci.fr/sites/default/files/cci\\_essonne/pdf/pdf/reussir155\\_web.pdf](http://www.essonne.cci.fr/sites/default/files/cci_essonne/pdf/pdf/reussir155_web.pdf)

**ActuaLitté** (15/04/2017)

Article « InCarnatis, l'univers du roman transmédia »

**Info Essonne – magazine** (24/01/2017)

<https://www.essonneinfo.fr/91-essonne-info/102857/incarnatis-premier-media-interactif-dessonne/>

**Le Perche – journal du** (16/12/2016)

## 01Net – magazine (16/12/2016)



## Le Parisien Essonne (29/11/2016)

[http://incarnatis.com/wp-content/uploads/2016/11/article\\_InCarnatis\\_Le\\_Parisien\\_ed\\_91\\_29-11-16.jpg](http://incarnatis.com/wp-content/uploads/2016/11/article_InCarnatis_Le_Parisien_ed_91_29-11-16.jpg)

Et Vidéo : <http://videos.leparisien.fr/video/incarnatis-le-retour-d-ethelior-le-premier-roman-a-realite-augmentee-28-11-2016-x53vijk>

## Le Perche (14/11/2016)

[https://actu.fr/normandie/mortagne-au-perche\\_61293/le-roman-interactif-incarnatis-present-a-mamers\\_7595407.html](https://actu.fr/normandie/mortagne-au-perche_61293/le-roman-interactif-incarnatis-present-a-mamers_7595407.html)

## Ouest France (édition locale) – 28/10/2016



## Hélice – magazine de Viry-Châtillon - 09/2016

[http://incarnatis.com/wp-content/uploads/2016/09/article\\_InCarnatis\\_Helice\\_n1\\_septembre\\_2016.pdf](http://incarnatis.com/wp-content/uploads/2016/09/article_InCarnatis_Helice_n1_septembre_2016.pdf)

## QUELQUES BLOGS ET CHÂÎNES YOUTUBE QUI EN PARLENT

### Dans mon Eucalyptus Perché

- <https://dansmoneucalyptusperche.wordpress.com/2019/09/18/note-de-lecture-n28-incarnatis-tome-1-le-retour-dethelior/>

### Augmented Reality

- <https://www.augmented-reality.fr/2018/11/incarnatis-de-la-lecture-augmentee-a-un-univers-transmedia/>

### Ubergizmo

- <http://fr.ubergizmo.com/2018/05/28/lecture-augmentee-experience-incarnatis.html> (28 mai 2018)

### Univers JDR

- <https://www.univers-jdr.com/incarnatis-un-roman-transmedia-de-marc-frachet/> (17 mai 2018)

### Renegades.live

- <https://www.facebook.com/RGSFR/videos/1967146553327144/> (avril 2018)

### De L'Autre Côté des Livres

- <https://www.outrelivres.fr/incarnatis-le-retour-dethelior/> (avril 2018)

### Demain le quotidien (site internet)

- <https://demainlequotidien.fr/article/quelles-innovations-le-numerique-apporte-t-il-dans-le-monde-de-la-lecture> (mars 2018)

### La Cité des Reliques Mécaniques

- <https://lacitedesreliquesmecaniques.blogspot.fr/2017/01/test-de-la-lecture-augmentee-le-retour.html> (janvier 2018)

### Ab acia et acu

- <https://abaciaetacu.wordpress.com/2017/12/18/incarnatis-la-venus-demerae-tome-1-le-retour-dethelior-de-marc-frachet-editions-acci-entertainemnt/> (18 décembre 2017)

### Bernieshoot

- <http://www.bernieshoot.fr/2017/08/roman-transmedia-lecture-frachet-incarnatis.html> (août 2017)

### Ciné-Média

- <http://www.cine-media.fr/news-incarnatis-la-venus-d-emerae-tome-1-le-retour-d-ethelior-1501088407.html> (août 2017)

### Chlo Plume

- <http://chloplume.unblog.fr/2017/08/20/incarnatis-retour-ethelior-marc-frachet/> (20 août 2017)

## Le blog à Cocotte

- <https://blogacocotte.wordpress.com/2017/08/13/le-retour-dethelior-la-venus-demerae-tome-1-marc-frachet/> (août 2017)

## eMaginarock

- [Lire la chronique sur InCarnatis](#) (14 juin 2017)

## La chaîne Youtube de Jeanviet

- [Voir la vidéo sur Youtube](#) (28 mai 2017)

## Rhapsodies-Booktube

- <https://youtu.be/e6mww2iPxSI> (10 avril 2017)

## Plumes de Lune

- [Chronique n°95 : Le retour d'Ethélor](#) (17 février 2017)

## Le Mont des Rêves

- <http://lemontdesreves.fr/incarnatis-t1-retour-ethelior> (31 janvier 2017)

## Les Nouvelles Plumes

- <http://lesnouvellesplumes.ovh/index.php/2017/01/24/le-retour-dethelior-de-marc-frachet-premier-livre-de-sf-transmedia/> (24 janvier 2017)

## POUR EN SAVOIR PLUS

Site internet : <https://incarnatis.com>



<https://www.facebook.com/INCARNATIS/>



<https://twitter.com/incarnatis>



<https://www.instagram.com/incarnatis/>

Télécharger les 120 premières pages : <https://incarnatis.com/preview-du-roman-transmedia/>

## CONTACT

Lynda FRACHET

06 19 72 96 21

contact@incarnatis.com