



DOSSIER DE PRESSE

Plonger le regard

Stefam

Roman de science-fiction

317 pages – Parution 2026

Une traversée onirique dans la lignée d'*Alice au pays des merveilles*, où la surface du réel se trouble, révélant la profondeur des sentiments.

RÉSUMÉ

Là où rêve, réalité et monde virtuel se confondent, Virgil accepte une mission dont il ne mesure pas encore les conséquences.

Virgil survit de petits trafics sur Paraxial, un espace de communication devenu incontournable. Lorsqu'il accepte d'aider Cléa à récupérer un casque qu'elle présente comme lié à son héritage, il s'engage dans un voyage vers une planète océanique lointaine, Fhunka.

Mais derrière cette mission en apparence simple, des tensions plus profondes émergent.

À son arrivée, Virgil découvre un monde aussi fascinant que fragile, marqué par des rapports de pouvoir qui le dépassent.

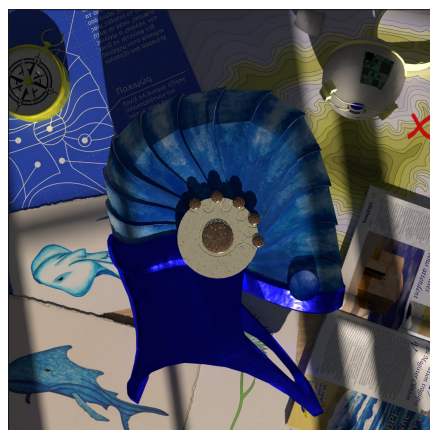
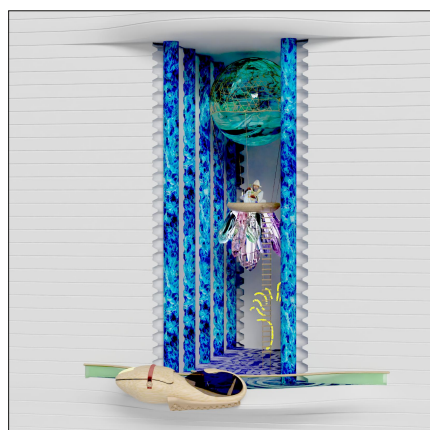
Entre perceptions instables et perte de repères, ce voyage pourrait bien l'entraîner bien plus loin qu'il ne l'avait prévu....

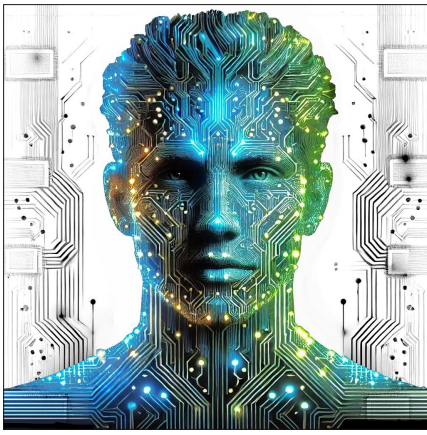
(Résumé approfondi en fin de document)

Un cœur scrutant le lointain ; un esprit en phare intérieur.

FICHE DU LIVRE

| | |
|-----------------|--|
| Titre | Plonger le regard |
| Auteur | Stefam |
| Éditeur | Éditions Dreaming |
| Genre | Science-fiction |
| Public | Adultes et jeunes adultes dès 16 ans |
| Format | Roman – 317 pages |
| Prix | 19,90 € |
| ISBN | 979-1-0424-9902-0 |
| Distribution | Hachette Livre - Librairies sur commande |
| Parution | 2026 |
| Mots-clés | science-fiction, réalité virtuelle, exploration, identité |
| Lire un extrait | plongerleregard.com |





RECHERCHER
DUN
RECHERCHER
APPELE
LA VIE

Stefam apparaît sous la forme d'un avatar, en écho à l'univers virtuel et aux identités multiples présentes dans son roman.

Le nom Stefam apparaît sous la forme d'un logo texturé où on peut lire la phrase :
« Étranger dans un rêve qu'on appelle la vie ».

BIOGRAPHIE

En bref : Stefam, créateur mix-média, a débuté par la création d'un projet de jeux vidéo. Avec son premier roman, il explore l'imaginaire à travers un récit, mêlant aventures et voyage intérieur.

Stefam est né en France, dans la région de Fontainebleau.

L'aventure de *Plonger le regard* débute avec le développement d'un concept de jeu vidéo. Pour ce projet, il remporte deux concours : l'un organisé par une société d'outils 3D pour les jeux vidéo, l'autre par un programme gouvernemental encourageant la création numérique chez les jeunes.

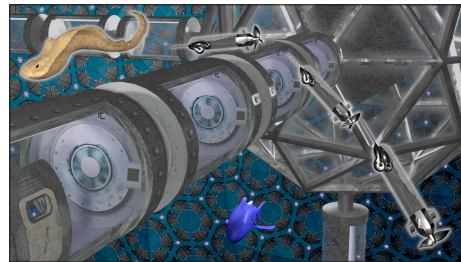
Au cours de cette période, il développe des compétences en écriture de scénario, illustration à l'aquarelle et en 3D, mise en page et création de sites internet.

Installé à Londres en janvier 2000, il devient en 2001 cofondateur du magazine *Francophony*, dont il assure la direction artistique. Il écrit des articles et assure la mise en page du magazine tout en réalisant des publicités et supports promotionnels. En 2008, il devient designer indépendant pour l'impression et le web.

Le scénario de ce projet de jeu vidéo devient alors un roman. Revenu en France en 2017, il en achève l'écriture après dix ans de travail, donnant vie à un univers imaginé vingt-cinq ans plus tôt.



Magazine



Jeu vidéo



Livre jeunesse

CITATION

« Pour moi, le plus immersif dans la science-fiction est sa capacité à être un miroir de nos émotions et nos doutes. »

— Stefam

CONTACT PRESSE

stefam.com/presse

blog.stefam.com

stefam@stefam.com

M : 06.02.53.89.51

Animations et scènes 3D inspirées de l'univers de *Plonger le regard*.

YouTube : youtube.com/@stefam-auteur

Facebook : facebook.com/stefamecrivain

TikTok : tiktok.com/@stefam.auteur

RÉSUMÉ APPROFONDI

Le regard peut se contenter de la surface — ou apprendre à plonger.

Virgil survit péniblement grâce à de petits trafics sur Paraxial, un espace de communication devenu incontournable. Dans cet environnement dématérialisé, les repères entre autrui et le réel se brouillent irrémédiablement.

Il y est sollicité par Cléa pour une mission : récupérer un casque qu'elle présente comme lié à son héritage sur une planète océanique lointaine, Fhunka. Mais leurs échanges sont tendus. Derrière ce qu'elle décrit comme un simple travail de coursier, des dangers insoupçonnés semblent tapis dans l'ombre.

En parallèle, Virgil subit des cauchemars récurrents qui le fragilisent. Son quotidien, partagé avec sa sœur Teri, reflète une situation précaire, où la frontière entre ses rêves, ses peurs et la réalité s'estompe progressivement.

Malgré ses réticences — et après avoir déjà dépensé l'avance reçue par Cléa — il finit par partir. Ce voyage, d'abord perçu comme une contrainte, marque le début d'un basculement plus profond.

À son arrivée sur Fhunka, Virgil découvre un monde dont la beauté brute et organique contraste violemment avec celui qu'il a toujours connu, ainsi qu'avec l'abstraction de Paraxial.

Mais cette sensation d'harmonie qui l'enveloppe immédiatement n'est pas partagée par tout le monde. Fhunka est aussi le théâtre d'une lutte de pouvoir à l'échelle du cosmos, née d'une histoire tourmentée. La présence humaine y a déjà laissé une empreinte, et l'équilibre avec l'espèce autochtone paraît fragile — l'arrivée de Virgil ne fera que l'accentuer.

Dès ses premiers pas, il est confronté à des réactions physiques et psychologiques intenses, qui altèrent sa perception. Ce qu'il voit, ce qu'il ressent, ce qu'il comprend : tout semble se dérober sous ses pieds. Difficile de rester serein lorsque tout vacille.

Et en plongeant dans l'océan de Fhunka, c'est une descente bien plus vertigineuse — au cœur de ses propres sentiments — qui l'attend.

NOTE D'INTENTION

Avec *Plonger le regard*, j'explore une frontière qui me fascine : celle entre ce que nous vivons, ce que nous ressentons et ce que nous percevons comme réel.

À travers le parcours de Virgil, j'ai voulu créer un univers où les repères se brouillent progressivement, non pour perdre le lecteur, mais pour l'amener à ressentir cette instabilité de l'intérieur.

Plus qu'un récit de science-fiction, ce roman est une tentative d'explorer ce qui se joue en nous lorsque le monde vacille — et la manière dont nos émotions peuvent devenir notre seul point d'ancrage.

De tout ce que nous percevons, notre ressenti reste la seule réalité qui ne se dérobe pas.