



DOSSIER DE PRESSE - VERSION COURTE

Plonger le regard

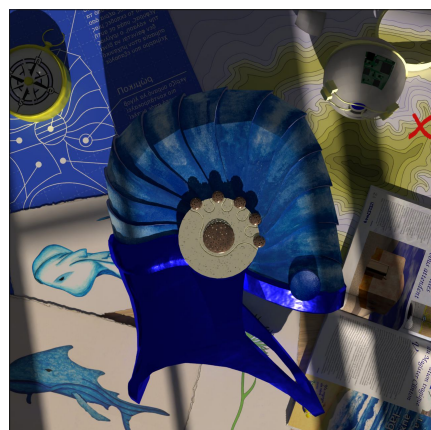
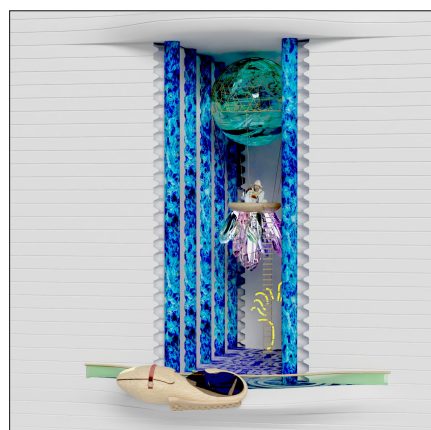
Stefam

Roman de science-fiction

317 pages – Parution 2026

Plonger le regard explore les frontières entre réalité, rêve et univers virtuel à travers une aventure sur une planète lointaine.

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



RÉSUMÉ

En bref : Là où rêve, réalité et monde virtuel se confondent, Virgil accepte une mission mystérieuse qui va bouleverser sa perception du monde.

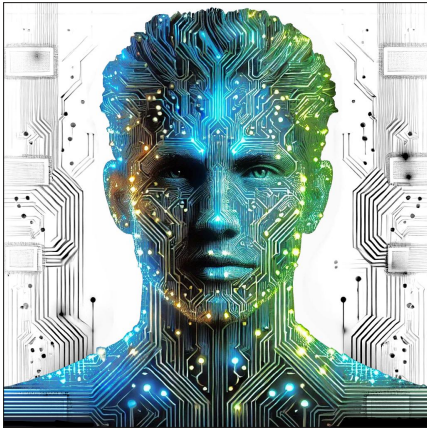
Virgil s'enveloppe de rêves et d'espoirs pour traverser cette vie. Il rencontre Cléa, prête à payer un bon prix pour qu'il l'aide à récupérer, sur une planète lointaine, un casque qui ferait partie de son héritage.

L'occasion paraît trop alléchante pour que le jeune homme la laisse filer. Mais dans la vie, les choses sont rarement ce qu'elles paraissent être. Dès son arrivée sur cette planète merveilleuse, Virgil se retrouve au cœur d'une lutte de pouvoir dont le casque semble être la clé.

Bloqué sur cette planète, il devra démêler une intrigue dans laquelle il est plus impliqué qu'il ne l'imagine...

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



STEFAM

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.

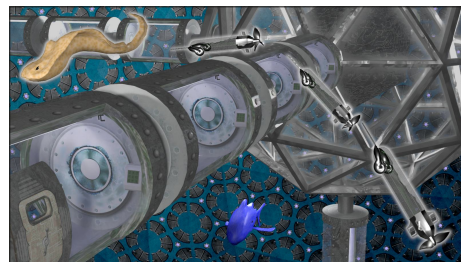
Au cours de cette période, il développe des compétences en écriture de scénario, illustration à l'aquarelle et en 3D, mise en page et création de sites internet.

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.

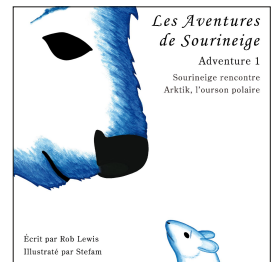
Le scénario de ce projet de jeu vidéo devient alors un roman. Revenu en France en 2017, il en achève l'écriture après dix ans de travail, donnant vie à un univers imaginé vingt-cinq ans plus tôt.



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