

Adèle Blanc-Sec en Réalité Augmentée

Le projet se développe autour de la conception de **suppléments** en Réalité Augmentée ajoutés au tome 2 des Aventures d'Adèle Blanc-Sec, une bande dessinée écrite et dessinée par **Jacques Tardi**.

Tardi affectionnant l'exactitude historique et possédant un sens inouï du **détail**, ces contenus additionnels se composent majoritairement d'**images d'archive** du Paris de la Belle Époque où se déroule les événements des premiers tomes d'Adèle Blanc-Sec.

Le lecteur devra, à l'image d'Adèle, mener l'**enquête** pour trouver ces suppléments et d'autres surprises !

Le tome 2 sert ici à **exemplifier** un principe qui se déploierait sur les 8 autres tomes d'Adèle Blanc-Sec.

Le projet comprend aussi une **application** permettant d'accéder à ces suppléments en RA propre aux éditions **Casterman** qui publient Les Aventures d'Adèle Blanc-Sec et sont spécialisés dans la bande dessinée. À terme, cela permettrait d'étendre le principe de Réalité Augmentée à autant de séries et d'albums que la maison d'édition Casterman, leurs auteur·rice·s et leurs dessinateur·rice·s jugeront opportuns.

«La **Réalité Augmentée**, souvent abrégée RA, est la **superposition** d'éléments (comme des images 2D, des modèles 3D, des vidéos, etc...) à la **réalité** et ce, en temps réel via un dispositif de capture, comme un téléphone, une tablette ou encore une console de jeu.»

