

La physique dans les médias

(sujet 31)

Description du Projet :

Ce projet de travail de maturité (TM) vous invite à plonger au cœur de la représentation de la physique dans les médias contemporains tels que les films, les séries, les jeux vidéo, les livres et les bandes dessinées. L'objectif principal de ce projet est d'analyser de manière approfondie la façon dont la physique est représentée dans les médias populaires et d'évaluer sa précision par rapport aux lois physiques réelles. Ce projet vise également à susciter une réflexion critique, sur la manière dont cette représentation peut influencer la perception du grand public envers la science.

Exemples de Travaux et Analyses :

-Étude des toiles de Spiderman : L'idée est d'analyser la capacité de Spiderman à arrêter un train en utilisant ses toiles. En comparant cela avec les propriétés des toiles d'araignées réelles, nous allons déterminer si une telle action serait physiquement plausible.

-Exploration de la Physique dans "Outer Wilds" : Est-ce que la physique présentée dans le monde du jeu "Outer Wilds" est cohérente? Par exemple, nous vérifierons si la loi de la gravitation est respectée et si les phénomènes cosmiques sont représentés de manière fidèle.

-Voyage dans le Temps au Cinéma : Nous allons étudier les différentes méthodes de voyage dans le temps présentées dans les films, en examinant des concepts tels que l'effet papillon et les paradoxes temporels. Nous évaluerons leur cohérence avec les théories scientifiques existantes.

-Le paradoxe de Portal et le fonctionnement de la physique des portails spatio-temporels.

Voici des exemples de travaux similaires à ce qui est attendu mais sous forme de vidéos:

-<https://www.youtube.com/@becausescience/videos>

-<https://www.youtube.com/watch?v=LpISnXQMf38>

-<https://www.youtube.com/watch?v=f2JE5GAUgTk>

Sébastien Morel