

# EXPOSITION TEMPORAIRE

## « EFFETS SPÉCIAUX, CREVEZ L'ÉCRAN ! »

### Dossier pédagogique



Eric Millour – [eric.millour@ac-rennes.fr](mailto:eric.millour@ac-rennes.fr)  
Professeur de sciences physiques et conseiller relais à la Cité des télécoms  
Version mise à jour le 29/02/2024

  
**ACADÉMIE  
DE RENNES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## Exposition « Effets spéciaux, crevez l'écran ! », tout comprendre sur les effets spéciaux

En 2024, la Cité des Télécoms accueille l'exposition « Effets spéciaux, crevez l'écran ! » réalisée en 2017 par la Cité des Sciences et de l'Industrie en coproduction avec le Centre National du Cinéma.

Cette exposition interactive de 650 m<sup>2</sup> propose de découvrir les coulisses de la fabrication des effets spéciaux au cinéma en parcourant toutes les étapes de la création d'un film : un bureau de préproduction, un plateau de tournage et un studio de postproduction.

Difficile d'imaginer le cinéma sans effets spéciaux ! Ils contribuent aux plus grands succès et tous les genres les utilisent : film d'action, de science-fiction, comédie romantique...

Plongez dans l'univers des effets spéciaux, du « Voyage dans la Lune » de Méliès (1902) aux aventures du « Petit Spirou » (2017).

Ce dossier pédagogique propose des activités en lien avec l'exposition temporaire « Effets spéciaux, crevez l'écran ! ».

- La 1<sup>ère</sup> partie propose de lier la visite de l'exposition au travail sur l'EMI en ciblant les axes de travail et les compétences travaillées.
- La 2<sup>nde</sup> partie propose de préparer la visite de l'exposition en créant un projet pluridisciplinaire sur le travail de l'image au collège.

## Partie 1 : Images, effets spéciaux et éducation aux médias et à l'information

Lier un travail sur l'image, les effets spéciaux et l'éducation aux médias et à l'information (EMI) au collège et au lycée offre une opportunité d'intégrer des compétences multimédias tout en développant la compréhension critique des médias chez les élèves.

### Axes de travail :

#### 1. Analyse d'Images et d'Effets Spéciaux :

- **Objectif** : Développer la capacité des élèves à analyser visuellement des images et des effets spéciaux.
- **Activités** : Étude de scènes de films, publicités, affiches, etc., pour identifier les éléments visuels et comprendre leur impact.

#### 2. Création d'Images et d'Effets Spéciaux :

- **Objectif** : Encourager la créativité des élèves en les amenant à créer leurs propres images et effets spéciaux.
- **Activités** : Utilisation d'outils numériques (logiciels de retouche photo, montage vidéo) pour créer des projets visuels, permettant aux élèves de comprendre les processus de production.

#### 3. Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) :

- **Objectif** : Développer la capacité des élèves à comprendre et à critiquer les médias.
- **Activités** : Analyse de contenus médiatiques, déconstruction des stéréotypes, compréhension des messages médiatiques et de leur impact sur l'opinion publique.

#### 4. Éthique et Responsabilité :

- **Objectif** : Sensibiliser les élèves aux questions éthiques liées à l'utilisation des images et des effets spéciaux.
- **Activités** : Discussions sur les manipulations d'images, la responsabilité des médias, les droits d'auteur, etc.

#### 5. Projets Collaboratifs :

- **Objectif** : Encourager la collaboration et le partage d'idées dans la réalisation de projets multimédias.
- **Activités** : Travaux de groupe impliquant la création d'une vidéo, d'une présentation visuelle ou d'une campagne médiatique.

### Objectifs Ciblés :

#### 1. Compétences Analytiques :

- Identifier les éléments visuels, les techniques d'effets spéciaux, et leur impact émotionnel et narratif.

#### 2. Compétences Techniques :

- Maîtriser l'utilisation d'outils numériques pour créer et modifier des images et des vidéos.
3. **Esprit Critique :**
    - Analyser de manière critique les médias, les images et les effets spéciaux, en comprenant les choix artistiques et les implications socioculturelles.
  4. **Compréhension des Médias :**
    - Décoder les messages médiatiques, comprendre les mécanismes de manipulation et développer une attitude réfléchie face aux médias.
  5. **Éthique Médiatique :**
    - Comprendre les questions éthiques liées à la manipulation d'images, au respect des droits d'auteur et à la responsabilité des médias.
  6. **Créativité et Expression :**
    - Exprimer des idées de manière créative à travers des projets multimédias.
  7. **Collaboration :**
    - Travailler efficacement en groupe, partager des idées et contribuer à la réalisation de projets communs.

En intégrant ces axes de travail, les élèves acquièrent des compétences clés nécessaires dans un monde où les médias et la technologie jouent un rôle prépondérant. Cela favorise également le développement d'une pensée critique et d'une compréhension approfondie des enjeux liés à l'image et aux médias.

## Partie 2 : Education à l'image

Quelles sont les disciplines du collège qui pourraient intervenir dans ce projet pluridisciplinaire ?

La visite d'une exposition sur les effets spéciaux, avec une focalisation sur l'éducation à l'image, peut être un projet interdisciplinaire engageant. Plusieurs disciplines du collège peuvent contribuer de manière significative à ce projet.

Voici quelques disciplines et leur rôle potentiel dans ce projet :

### 1. Arts plastiques :

- **Rôle** : Exploration de la composition visuelle, de l'esthétique et de la créativité dans la conception des effets spéciaux.
- **Activités** : Création d'œuvres artistiques inspirées par les techniques d'effets spéciaux, analyse esthétique des œuvres exposées.

### 2. Sciences physiques :

- **Rôle** : Compréhension des principes scientifiques sous-jacents aux effets spéciaux, tels que l'optique, la mécanique, l'électricité.
- **Activités** : Étude des phénomènes physiques impliqués dans la création d'effets spéciaux, analyse scientifique des technologies utilisées.

### 3. Mathématiques :

- **Rôle** : Application de concepts mathématiques liés à la modélisation et à la simulation utilisées dans les effets spéciaux.
- **Activités** : Utilisation de logiciels de modélisation 3D, exploration des aspects mathématiques dans la création d'effets visuels.

### 4. Technologie :

- **Rôle** : Familiarisation avec les outils numériques utilisés dans la création d'effets spéciaux, compréhension des logiciels de montage et de traitement d'image.
- **Activités** : Création d'effets spéciaux basiques à l'aide de logiciels, analyse de l'impact des technologies sur la production cinématographique.

### 5. Français :

- **Rôle** : Développement de la compétence de lecture critique des médias et renforcement des compétences en expression écrite.
- **Activités** : Analyse de scènes filmiques, rédaction de critiques, création de scénarios intégrant des effets spéciaux.

### 6. Histoire-géographie :

- **Rôle** : Contextualisation historique et géographique des avancées technologiques dans les effets spéciaux.

- **Activités** : Étude des évolutions de l'industrie cinématographique, impact culturel et géographique des productions.

#### 7. **Éducation morale et civique (EMC) :**

- **Rôle** : Réflexion sur les implications éthiques des effets spéciaux, sensibilisation aux messages véhiculés par les médias.
- **Activités** : Débats sur l'éthique des effets spéciaux, analyse des valeurs et des messages transmis.

#### 8. **Éducation aux médias et à l'information (EMI) :**

- **Rôle** : Développement de la compréhension critique des médias et renforcement des compétences en recherche d'information.
- **Activités** : Analyse de sources sur les effets spéciaux, recherche d'informations sur les professionnels du secteur.

En intégrant ces différentes disciplines, les élèves auront l'occasion de développer des compétences variées, de créer des connexions entre différentes matières, et d'approfondir leur compréhension de l'éducation à l'image à travers le prisme des effets spéciaux.