

Concevoir, structurer et médiatiser l'image

Projets et expérimentations

Mélanie Barret, Cycle pluridisciplinaire d'études supérieures Sciences des données, arts et cultures, Université Paris Sciences et Lettres

Introduction

Au cours de mes trois années de licence, j'ai progressivement développé un intérêt pour la manière dont les images sont conçues, organisées et transmises. Qu'il s'agisse de cinéma, de dispositifs numériques ou d'objets éditoriaux, je me suis rendu compte que l'image n'est jamais seulement un contenu : elle s'inscrit dans un contexte de production, de diffusion et de réception qui en modifie profondément le sens. Mes projets ont ainsi été l'occasion d'explorer à la fois la dimension créative des images et les enjeux de médiation qui les accompagnent.

La rédaction d'une note d'intention pour l'adaptation d'une nouvelle en court-métrage m'a permis de réfléchir concrètement aux choix narratifs et visuels nécessaires pour passer d'un texte à une forme audiovisuelle. De la même manière, la conception d'un jeu narratif autour de Marie-Antoinette, pensé sur un registre humoristique, m'a amenée à travailler la médiation d'un contenu historique à travers l'interactivité et l'écriture scénarisée. Ces expériences m'ont appris à penser un projet culturel dans son ensemble : public visé, cohérence du dispositif, contraintes techniques et intention artistique.

Par ailleurs, d'autres projets m'ont permis d'adopter une approche plus analytique. La réalisation d'un musée virtuel écologique m'a confrontée à des questions de scénographie et de sélection d'œuvres, tandis que l'étude des publics du Musée de l'Armée m'a sensibilisée aux pratiques différencierées de visite et à leurs implications pour la médiation. Mon travail sur les cartes postales de l'Exposition universelle de 1900 m'a également permis d'articuler image, économie et circulation culturelle, en montrant comment un support visuel participe à la diffusion d'une représentation collective.

Enfin, la création d'un système de notation numérique, accompagné du développement d'un site pour le mettre en œuvre, illustre mon intérêt pour la structuration et l'organisation des contenus culturels. Ce projet m'a permis de réfléchir à la manière dont on classe, évalue et hiérarchise des objets culturels, à la frontière entre réflexion conceptuelle et outil technique.

À travers l'ensemble de ces travaux, j'ai cherché à comprendre comment accompagner les images : les concevoir, les analyser, les organiser et les rendre accessibles à différents publics.

Adapter l'intériorité

Note d'intention pour une adaptation d'*Arabie* de James Joyce

L'adaptation de la nouvelle *Arabie* extraite de *Gens de Dublin* de James Joyce s'est imposée comme une évidence en raison de la puissance visuelle et sensorielle de son écriture. Joyce construit un univers saturé d'ambiances, de lumières et de matières qui se prêtent particulièrement à une transposition cinématographique. Les descriptions minutieuses des espaces, les contrastes chromatiques et la place laissée aux silences offrent un terrain propice à une mise en scène où l'image et le son prennent le relais du texte. Le faible recours au dialogue constitue moins une contrainte qu'une opportunité : celle d'explorer l'intériorité du personnage par des moyens spécifiquement filmiques, lumière, cadrage, rythme, bande-son.

Notre parti pris repose sur une traduction visuelle de l'enfermement et du désir d'évasion qui structurent la nouvelle. L'espace domestique et la rue sont filmés dans des tonalités froides et ternes, dominées par une lumière diffuse et des couleurs éteintes. La caméra adopte une posture d'observation, presque immobile, accentuant la sensation de stagnation. À l'inverse, la séquence de la foire introduit un contraste radical : lumières vives, mouvements plus amples, montage plus rapide. Ce contraste matérialise la rupture entre la monotonie du quotidien et l'illusion d'un ailleurs possible.

La figure de la jeune fille est traitée comme une présence davantage symbolique que réaliste. Filmée de dos, en plans fugaces ou à contre-jour, elle apparaît comme une projection idéalisée du protagoniste. Cette mise à distance entretient volontairement une ambiguïté : est-elle une réalité tangible ou le produit d'un imaginaire adolescent cherchant une échappatoire ? Ce choix esthétique permet de traduire visuellement le mécanisme d'idéalislation qui traverse le récit.

Trois axes narratifs structurent l'adaptation.

Le premier explore l'enfermement et l'idéalislation : la routine oppressante du garçon, l'attente, la naissance d'un désir d'évasion cristallisé autour de la foire.

Le second met en scène l'illusion de l'évasion : le déplacement vers la ville, l'intensification sensorielle, l'illusion d'une liberté accessible.

Le troisième opère la prise de conscience : confrontation à la réalité sociale, désillusion, retour au silence et à l'immobilité.

Au-delà du récit individuel, l'adaptation propose une lecture sociale de la nouvelle. L'expérience du garçon dépasse l'anecdote sentimentale pour devenir une métaphore de l'impuissance liée à la condition sociale. Privé de capital économique et d'autonomie, il se heurte aux limites concrètes de son monde. La mise en scène, notamment à travers le jeu des contrastes lumineux et sonores, vise à rendre perceptible ce basculement entre aspiration et contrainte.



Ce travail d'adaptation m'a permis de réfléchir à la manière dont une œuvre littéraire peut être transposée en dispositif audiovisuel tout en conservant sa portée critique. Il interroge le pouvoir de l'image à traduire des mécanismes sociaux invisibles et à faire ressentir, par des choix formels, la tension entre rêve d'émancipation et déterminisme. À travers cette expérimentation, il s'agissait non seulement de raconter une histoire, mais de concevoir une expérience visuelle capable d'accompagner et de révéler la profondeur symbolique du texte original.

Médiation ludique et réinterprétation historique

Conception d'un jeu narratif autour de Marie-Antoinette



Ce projet interdisciplinaire consistait à concevoir un jeu narratif interactif inspiré des formats de fiction à embranchements, autour de la figure de Marie-Antoinette. L'objectif n'était pas de produire un simple divertissement historique, mais d'explorer la manière dont un dispositif ludique peut devenir un outil de médiation culturelle, en reconfigurant l'image d'une figure patrimoniale à travers l'interactivité.

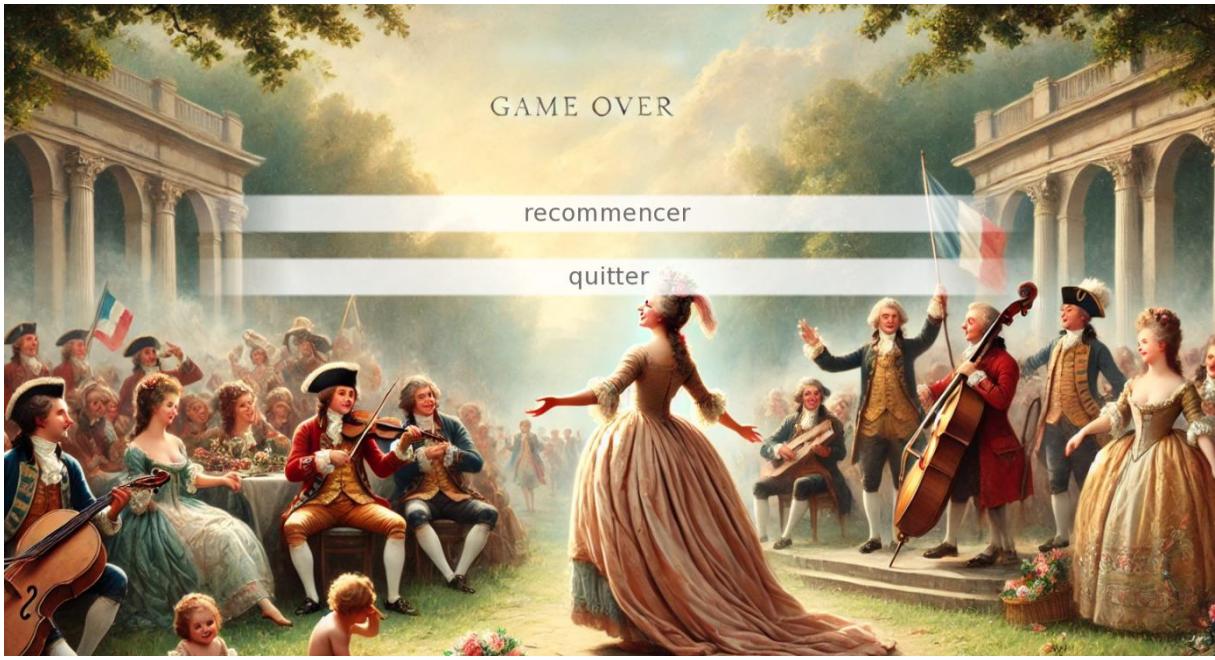
Le jeu repose sur un système de choix successifs permettant au joueur d'infléchir le parcours du personnage. Un embranchement central conduit à la trajectoire historiquement attestée de Marie-Antoinette, respectant les événements majeurs connus. Cependant, d'autres parcours alternatifs proposent des versions fictionnelles et volontairement plus humoristiques, jouant avec les représentations populaires et parfois caricaturales associées à la reine. Cette coexistence entre fidélité historique et détournement ludique interroge la tension entre rigueur patrimoniale et réappropriation contemporaine. Le joueur est ainsi placé dans une position réflexive : il expérimente à la fois la contrainte de l'histoire et la liberté de la fiction.

Le parti pris esthétique accentue ce dialogue entre époques. Les visuels ont été générés à l'aide d'outils d'intelligence artificielle générative, non comme simple solution technique, mais comme moyen d'explorer différentes représentations possibles du personnage. Cette démarche permettait de produire des images à la fois référencées et légèrement décalées, jouant sur une esthétique hybride entre reconstitution et interprétation contemporaine. L'usage de l'IA devient ici un outil de questionnement sur la fabrication des images historiques et sur la plasticité des figures patrimoniales dans l'environnement numérique actuel.

La bande-son participe également à ce travail de recontextualisation. Nous avons choisi des compositions orchestrales contemporaines plutôt que des reconstitutions strictement XVIII^e siècle. Ce léger anachronisme sonore crée une distance qui rappelle au spectateur-joueur qu'il évolue dans une construction narrative. Le son accompagne ainsi la dimension émotionnelle du récit tout en soulignant son caractère interprétatif.

D'un point de vue conceptuel, le jeu met en évidence la capacité du ludique à transformer la réception d'un contenu historique. L'interactivité engage le joueur dans un rapport actif au récit : il ne reçoit pas passivement une biographie, mais participe à la construction d'un parcours. Ce dispositif questionne la manière dont les figures historiques peuvent être médiatisées à travers des formats numériques, sans perdre leur complexité, tout en assumant une dimension créative et critique.

Au sein du projet, j'ai participé à l'écriture des embranchements narratifs, à la structuration du système de choix et à la réflexion sur la cohérence entre les différentes versions du personnage. Cette expérience m'a permis de concevoir un dispositif articulant création, médiation et questionnement sur l'image, en explorant les potentialités du numérique pour renouveler l'approche des figures patrimoniales.



Concevoir un dispositif muséal numérique

Musée virtuel écologique – « Art et écriture : entre signes, traces et mémoire »

Dans le cadre du cours d'« Histoire de l'art (XIXe–XXIe siècles) », nous avons conçu les trois premières salles d'une exposition virtuelle publiée sur le site de l'Observatoire des Humanités Numériques de l'ENS-PSL. Le projet s'inscrivait dans une double contrainte : proposer une ouverture culturelle globale tout en adoptant une démarche d'éco-conception. Afin de limiter l'empreinte carbone liée aux prêts d'œuvres, toutes les pièces exposées devaient provenir d'une seule et même ville.

Nous avons choisi Venise et développé l'exposition « Art et écriture : entre signes, traces et mémoire », interrogeant les liens profonds entre image et écriture à travers les époques.

Problématique

Comment penser l'écriture non seulement comme outil de communication, mais comme forme plastique et geste artistique ? L'exposition explore la manière dont le signe gravé, tracé, imprimé ou détourné, devient à la fois mémoire, matière et image. Du geste ancestral gravant une tablette à l'abstraction contemporaine, il s'agissait de montrer que l'écriture n'est jamais neutre : elle est inscription du corps, du pouvoir et de l'identité.

Choix

Le parcours articule œuvres antiques, manuscrits, estampages et créations modernes afin de créer un dialogue transhistorique. Plutôt qu'une progression strictement chronologique, nous avons privilégié une logique thématique : le signe comme trace matérielle, l'écriture comme image, le détournement contemporain des codes graphiques.

Ce choix permettait d'éviter une approche encyclopédique et d'orienter le visiteur vers une lecture sensible et comparative des œuvres.

Organisation des salles

Les trois salles ont été conçues comme une progression narrative :

La naissance du signe : inscription et matérialité ;

Écriture et mémoire : transmission, pouvoir, identité ;

Écriture détournée : expérimentations modernes et contemporaines.

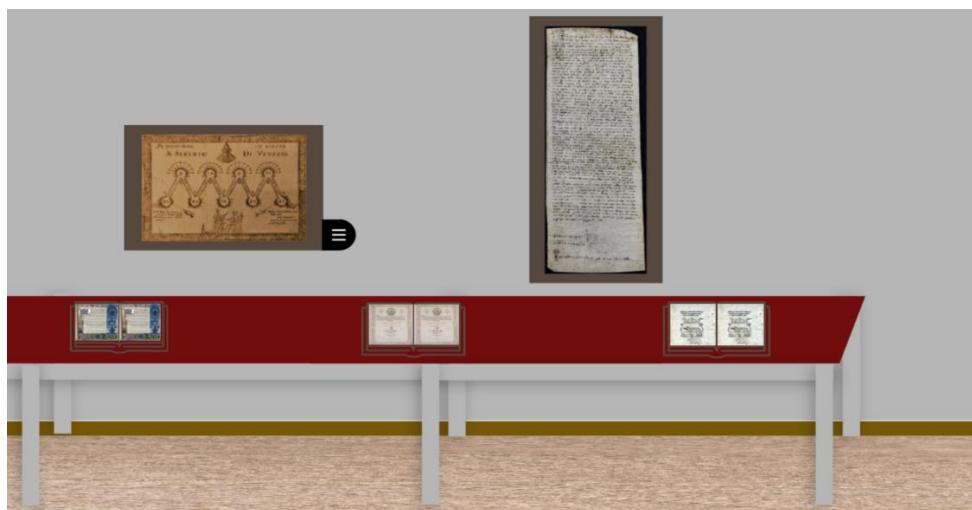


L'espace numérique a été pensé comme un outil scénographique à part entière : circulation fluide, hiérarchisation visuelle des œuvres, textes courts favorisant la médiation plutôt que la saturation d'informations. Le dispositif cherchait à reproduire l'expérience muséale tout en assumant les spécificités du numérique (navigation libre, zoom, contextualisation immédiate).

La contrainte d'éco-conception n'était pas un simple cadre logistique mais un principe structurant. Le choix d'une ville unique, Venise, a permis de réfléchir aux circulations culturelles locales et à la concentration patrimoniale, tout en interrogeant la matérialité même de l'exposition : le numérique comme alternative aux déplacements physiques d'œuvres. Cette dimension a nourri une réflexion plus large sur la responsabilité environnementale des institutions culturelles contemporaines.

Au sein du projet, j'ai participé à la définition de la problématique, à la sélection des œuvres, à la rédaction des cartels et des textes de salle, ainsi qu'à la structuration narrative du parcours. Cette expérience m'a permis de concevoir l'exposition non comme une simple juxtaposition d'objets, mais comme un dispositif articulant recherche, médiation et scénographie numérique.

À travers ce projet, il s'agissait de penser l'image et l'écriture comme espaces de dialogue, tout en expérimentant les potentialités du numérique pour accompagner les œuvres et renouveler l'expérience muséale.



L'usage des lettres

L'écriture dans sa fonction stricte (figurative, informative) trouve donc sa place dans l'art. On la retrouve aussi bien comme constituante mineure - élément factuel de décor dans la peinture de Pietro Longhi - que comme composante majeure d'une peinture - le prisme religieux est souligné par des maximes latines qui entourent le Doge. Dans une de ses formes les plus brutes, elle s'incarne aussi dans la signature des artistes à même l'œuvre.

Analyser les publics pour adapter la médiation

Étude comparative diurne / nocturne – Musée de l'Armée

Problématique

Cette étude visait à comprendre comment la fréquentation et les comportements des visiteurs dans la salle royale du Musée de l'Armée diffèrent entre les périodes diurnes et nocturnes, et quelles dynamiques socioculturelles peuvent en être dégagées.

L'objectif était d'analyser dans quelle mesure la nocturne transforme les modes d'appropriation de l'espace muséal et d'en tirer des implications pour la médiation.

Méthodologie

Nous avons mené :

- 86 observations directes non participantes
- 44 entretiens courts
- un codage systématique des comportements (lecture, prise de photo, interaction, posture)
- une analyse comparative jour / nuit

Les variables observées incluaient :

- âge
- genre
- langue
- type de visite (seul, groupe, famille)
- rapport aux œuvres et aux cartels
- temps et posture d'attention

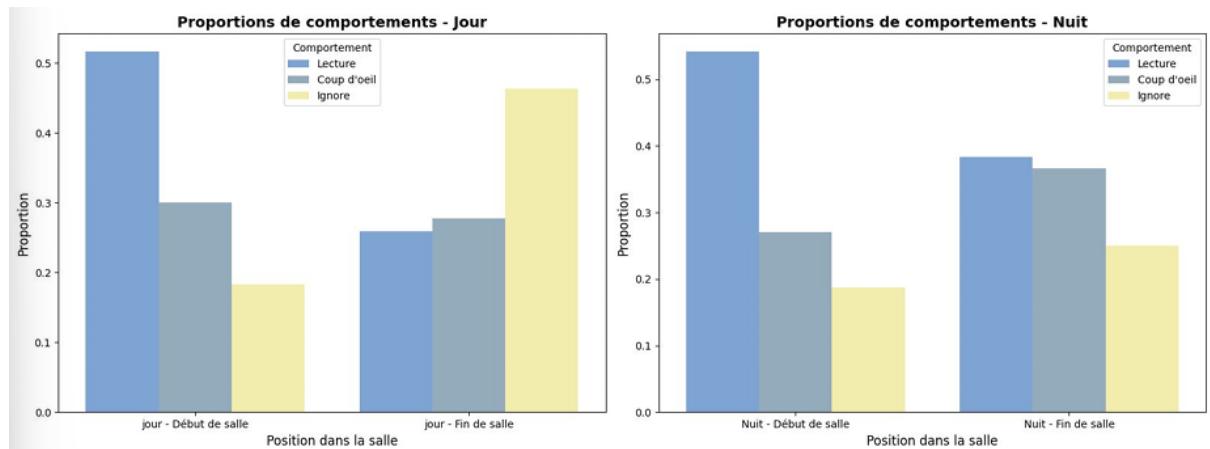
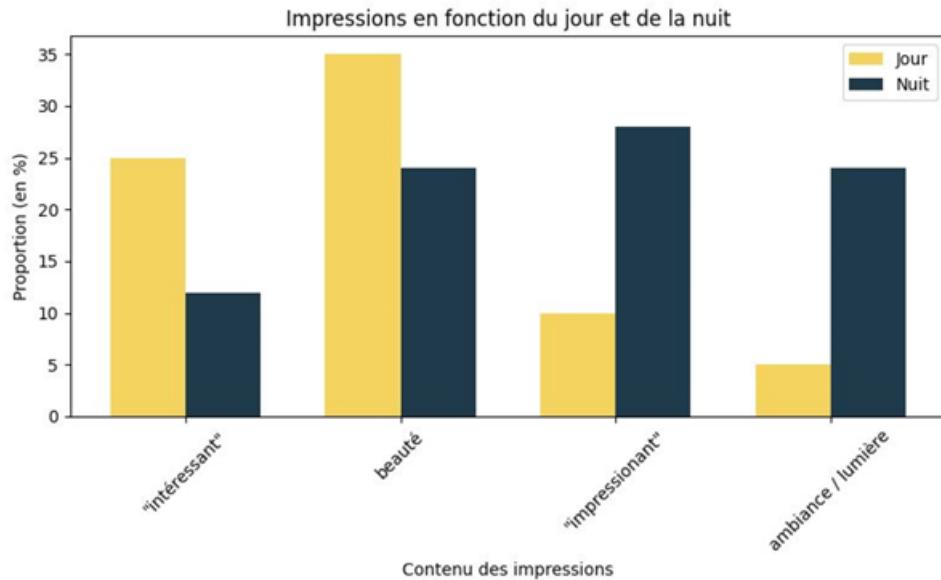
Les données ont été collectées via Google Forms et annotées manuellement.

Résultats clés

L'analyse montre que :

- La nocturne attire un public plus jeune et davantage primo-visiteur
- La visite diurne est plus orientée vers l'apprentissage et la lecture des cartels
- La nocturne favorise des postures plus libres, sensorielles et interactives
- L'attention est paradoxalement plus soutenue en fin de parcours lors des nocturnes
- Les visiteurs nocturnes mobilisent davantage un registre émotionnel et esthétique

Les graphiques comparatifs (voir figures) montrent notamment une différence marquée dans le rapport aux cartels et dans les impressions de visite.



Interprétation pour la médiation

Cette étude met en évidence que le cadre temporel modifie les régimes d'attention et d'appropriation du musée :

- ✚ Jour : logique cognitive et éducative
- ✚ Nuit : registre sensible, imaginaire et social

Ces résultats invitent à adapter les dispositifs de médiation selon les temporalités :
plus d'interactivité et de dispositifs expérientiels en nocturne,
plus d'accompagnement pédagogique structuré en journée.

Formaliser et structurer l'évaluation symbolique

Système de notation quadragraphe et interface web associée

Le Nombre comme Empreinte – Codex Chronoforme

Dans le cadre d'un projet de création d'une notation numérique fictive, j'ai conçu un système appelé **Empreinte Quadragraphe**, reposant sur la représentation graphique des nombres sous forme de tracés sur grille. L'objectif était d'imaginer une notation radicalement différente des systèmes positionnels traditionnels, tout en conservant une cohérence interne et une plausibilité anthropologique.

Principe

Les nombres ne sont pas exprimés par des chiffres, mais par des parcours tracés sur des grilles carrées de tailles variables. Chaque tracé correspond à une permutation spécifique d'un ensemble de points structurants (coins, milieux, centre, quartiles). Le nombre n'est donc plus une abstraction symbolique arbitraire, mais une figure graphique continue.

Le système repose sur un principe central : **l'Échelon de Cadre**, qui détermine la taille de la grille en fonction de l'importance de l'information à encoder (échanges quotidiens, projets collectifs, archives). La dimension même de la grille devient ainsi une information qualitative.

Logique du système

Contrairement aux systèmes numériques positionnels, la valeur ne dépend pas d'une base ni d'une place fixe. Chaque entier correspond à une permutation spécifique de points, traduite visuellement par un tracé unique. La logique est donc :

- permutationnelle
- non positionnelle
- graphique

Ce fonctionnement fait du nombre un objet visuel et mémorisable. Le système interroge ainsi la frontière entre écriture, dessin et notation mathématique.

Des opérations ont également été imaginées (fusion, répétition, inversion), traduites graphiquement, afin de rendre le système cohérent et opératoire dans un contexte culturel fictif.

Implémentation web

J'ai développé une interface web interactive (hébergée sur GitHub) permettant de générer automatiquement les tracés à partir d'un choix de grille et d'un rang donné. L'outil traduit la logique abstraite du système en visualisation dynamique, rendant le dispositif manipulable et compréhensible.

L'implémentation articule logique combinatoire et représentation graphique, montrant comment une structure théorique peut devenir un objet interactif. Le site permet ainsi d'explorer visuellement les permutations et d'expérimenter les règles du système.

Intérêt pour la structuration des œuvres et des données

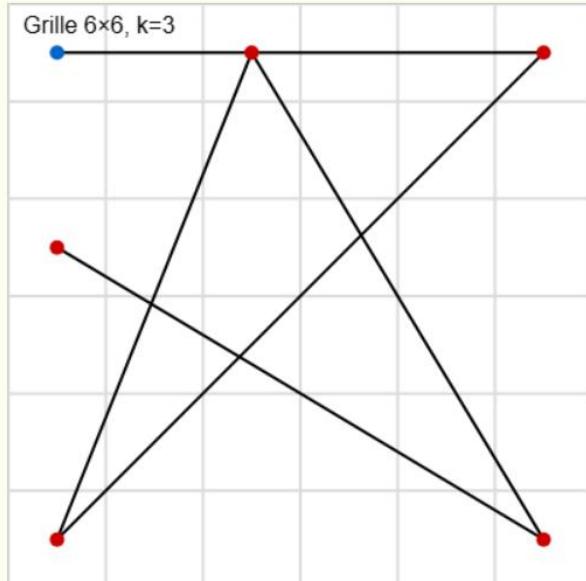
Au-delà de l'exercice fictionnel, ce projet interroge la manière dont les systèmes symboliques organisent l'information. En transformant les nombres en tracés, il rend visible la structure sous-jacente des permutations et questionne notre rapport aux notations abstraites.

Ce travail met en lumière le rôle des conventions graphiques dans la production de sens et la classification des données. Il s'inscrit dans une réflexion plus large sur la visualisation, la formalisation et la matérialité des systèmes d'écriture.

Tracer un nombre

Choisissez une taille de grille et un rang k. Le système tracerera la figure correspondant à la k^e permutation de N points.

Taille de la grille (G) : Rang (k) :



Image, économie et diffusion

Analyse des cartes postales de l'Exposition universelle de 1900

À la fin du XIX^e siècle, la carte postale illustrée s'impose comme un média de masse. Produite en série, vendue à bas prix et facilement transportable, elle participe pleinement à la diffusion visuelle des Expositions universelles. L'Exposition de 1900, visitée par plus de 50 millions de personnes, constitue un moment clé dans cette industrialisation de l'image. Les cartes postales deviennent à la fois souvenirs, objets de collection et supports de circulation iconographique à grande échelle.

Ce projet analyse la trajectoire contemporaine de ces images à partir d'un corpus de 403 annonces collectées sur les plateformes Delcampe et eBay. L'objectif était de comprendre comment se construit leur valeur aujourd'hui, plus d'un siècle après leur production.

Une analyse statistique (régression linéaire et analyse des correspondances multiples) montre que les variations de prix s'expliquent principalement par des facteurs matériels et commerciaux : état de conservation, colorisation, plateforme de vente, cohérence thématique d'une collection. En revanche, la dimension historique ou patrimoniale n'apparaît pas comme un déterminant significatif de la valeur marchande.

Figure 2. Distribution des prix des cartes postales de l'Exposition universelle (jusqu'au 99e percentile)

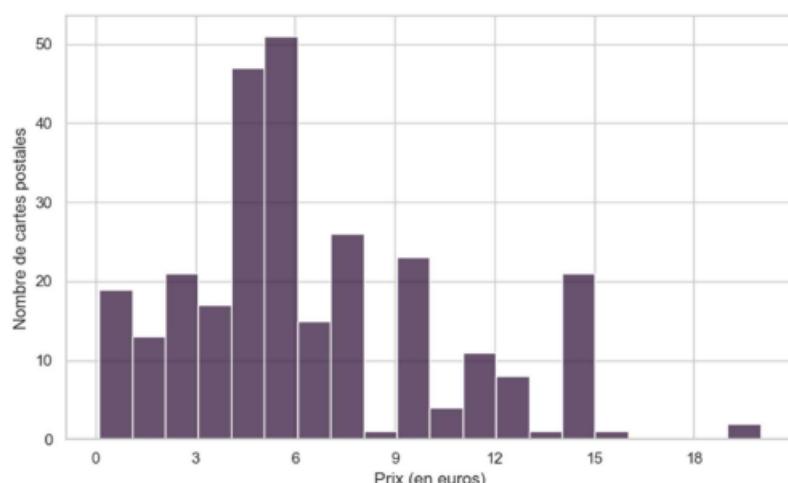


Table 1. Résultat de la régression linéaire ayant pour variable dépendante le prix des cartes postales

Variable	Coefficient	Erreur standard	t	p-valeur
Constante	3.351	0.994	3.372	0.001 ***
Vendeur professionnel	1.175	0.647	1.816	0.070 ·
Vente sur eBay	-1.937	0.474	-4.082	< 0.001 ***
Vente aux enchères	-1.285	0.657	-1.956	0.051 ·
Carte en couleur	2.017	0.372	5.424	< 0.001 ***
Présence de personnages	0.607	0.395	1.536	0.125
Carte circulée	1.328	0.767	1.731	0.084 ·
Présence d'écriture	-0.757	0.749	-1.010	0.313

Ces résultats mettent en évidence un paradoxe : bien que ces cartes soient intégrées à des collections muséales et participent à la mémoire visuelle nationale, leur valorisation économique reste modérée et fortement dépendante de logiques sérielles. Leur intérêt repose moins sur leur singularité artistique que sur leur capacité à compléter un ensemble cohérent.

L'étude qualitative confirme cette logique. Les cartes postales de 1900 relèvent davantage d'une patrimonialisation documentaire que d'une véritable artification. Elles circulent comme fragments d'un imaginaire collectif lié à la modernité, à l'industrialisation et à la mise en scène du progrès. Leur statut oscille entre archive populaire, souvenir touristique et objet de micro-collection.

Ce projet articule ainsi histoire culturelle, économie des biens symboliques et analyse quantitative, afin d'interroger la tension entre reconnaissance patrimoniale et valeur marchande. Il met en lumière les mécanismes contemporains de circulation et de hiérarchisation des images issues de la culture de masse.

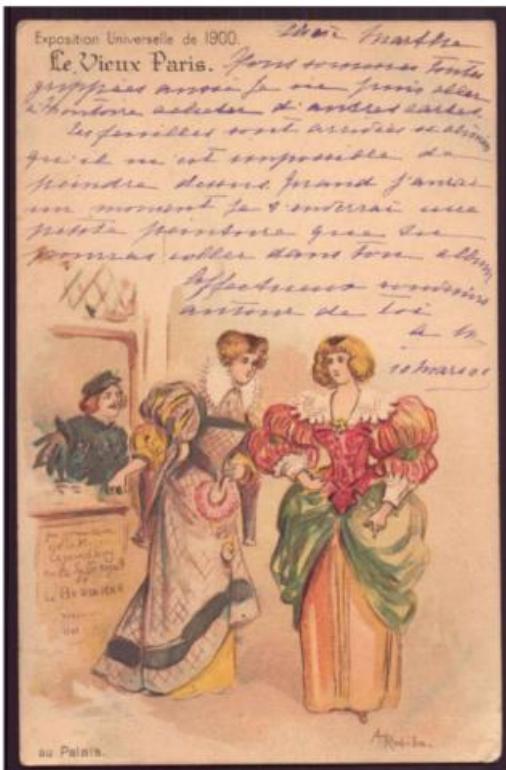
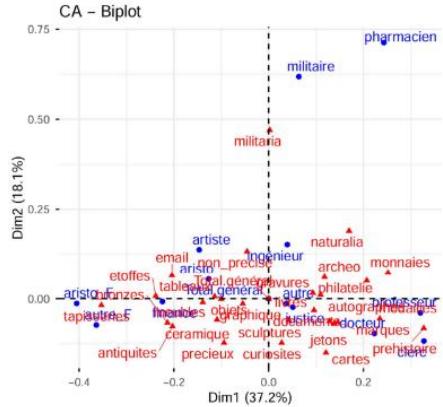


Figure 4. Analyse des correspondances multiples croisant les types de collections et les catégories socioprofessionnelles des collectionneurs recensés en 1925.



Articuler création, médiation et structuration

Ces projets, bien que variés, répondent à une même logique : penser l'image comme un dispositif, inscrit dans un contexte de production, de diffusion et de réception.

Qu'il s'agisse d'adapter une nouvelle, de concevoir un jeu narratif, d'imaginer un musée virtuel, d'analyser des publics ou d'étudier la circulation d'images imprimées, chaque travail interroge une étape du parcours des images.

Les projets créatifs (jeu, adaptation) explorent la mise en forme des images.

Le musée virtuel et l'analyse des publics interrogent les dispositifs de médiation.

L'étude des cartes postales et le système de notation questionnent la circulation et la structuration des formes symboliques.

Progressivement, mon travail s'est déplacé de la création vers la compréhension des logiques de diffusion et d'organisation des images.

Mon intérêt porte ainsi moins sur l'image isolée que sur les conditions qui permettent son accompagnement : scénographie, narration, réception, circulation et structuration.

Vers une professionnalisation dans l'accompagnement des images

L'ensemble de ces projets s'inscrit dans une volonté de professionnalisation autour des images de création et de leurs environnements.

Ils m'ont permis d'explorer plusieurs dimensions essentielles :

❖ Production

L'adaptation audiovisuelle et la conception d'un jeu narratif m'ont confrontée aux choix narratifs, esthétiques et techniques nécessaires à la construction d'un projet.

❖ Médiation

Le musée virtuel et l'analyse des publics m'ont appris à adapter un contenu à différents contextes de réception et à réfléchir aux usages des visiteurs.

❖ Économie et politiques culturelles

L'étude des cartes postales de 1900 m'a sensibilisée aux logiques économiques, patrimoniales et circulatoires des images.

❖ Publics

L'enquête menée au Musée de l'Armée m'a permis de comprendre l'impact des temporalités et des dispositifs sur l'expérience des visiteurs.

❖ Outils numériques

Le développement d'un système de notation interactif et d'un site associé illustre ma capacité à mobiliser des outils numériques pour structurer et valoriser un projet.

Mon objectif est de contribuer à des structures culturelles capables d'articuler exigence artistique, réflexion critique et responsabilité publique, en accompagnant les images de leur production à leur diffusion.