

SLIME CARE™

Présentation du projet

SLIME CARE™ est une vidéo expérimentale prenant la forme d'une publicité fictive pour un produit de bien-être présenté comme un « soutien émotionnel à malaxer ». À travers les codes de la publicité contemporaine, le projet met en scène une matière séduisante qui se transforme progressivement en élément envahissant et inquiétant. J'ai voulu représenter cela sous forme d'une descente aux enfers.

La vidéo s'appuie sur un glissement progressif entre attraction et malaise : ce qui est présenté comme un produit capable d'apaiser les émotions et de ralentir le rythme du monde finit par absorber le corps et effacer l'identité de celle qui l'utilise.

Point de départ

Le projet est né à partir d'un travail de retouche photographique réalisé dans le contexte de mon travail en atelier. Je me suis beaucoup intéressée aux textures étranges comme le slime et les pochettes sensorielles, tout en travaillant autour d'images de films récupérées. Ces objets m'intéressaient pour leur dimension tactile, leur aspect ludique et leur lien avec l'enfance. En manipulant ces images, j'ai été attirée par les textures brillantes, translucides et organiques qui évoquaient déjà le slime.

J'ai alors cherché à prolonger ces recherches en utilisant l'intelligence artificielle pour générer de nouvelles images à partir de mes photographies et aussi de pouvoir enfin les voir en mouvement. L'objectif n'était pas simplement de produire des visuels spectaculaires mais de voir comment mes propres images pouvaient se transformer, fusionner et dériver vers des formes inattendues.

Intentions artistiques

À travers ce projet, je souhaitais créer une publicité idéale qui tourne progressivement mal.

Je me suis intéressée à la manière dont les produits de bien-être, les contenus ASMR ou les discours liés au développement personnel promettent souvent une forme d'apaisement immédiat face aux angoisses contemporaines. Le slime m'est apparu comme un symbole intéressant de cette recherche de réconfort : il est associé à la détente, au jeu, à l'enfance et à la satisfaction sensorielle.

Dans la vidéo, le slime est d'abord présenté comme une matière rassurante, douce et enveloppante. Il agit comme un refuge permettant de ralentir, d'échapper au réel et d'apaiser certaines inquiétudes. Cependant, cette fonction protectrice devient progressivement

excessive. La matière envahit l'espace, absorbe le corps et finit par brouiller la frontière entre l'humain et l'objet.

Cette transformation permet d'interroger la limite entre le réconfort et l'enfermement, entre le soin et la dépendance, entre le refuge et la disparition de soi.

Mise en scène de mon image

J'ai choisi d'utiliser ma propre image dans la vidéo en me mettant en scène comme présentatrice de la publicité.

Ce choix crée une ambiguïté particulière : je suis à la fois celle qui vend le produit et celle qui en subit les conséquences. Mon visage devient un outil de promotion avant d'être progressivement absorbé par la matière.

Références et inspirations

Le projet est nourri par plusieurs univers visuels :

- les vidéos ASMR et les contenus de slime présents sur les réseaux sociaux ;
- les publicités pour les produits de bien-être, de cosmétique ou de développement personnel ;
- les univers de l'enfance, du jeu et des objets réconfortants ;
- le body horror, notamment avec les films de David Cronenberg

Je me suis également intéressée aux images générées par intelligence artificielle pour leur capacité à créer des formes instables, hybrides et en perpétuelle mutation.

Phases de recherche et expérimentations

Le projet s'est développé en plusieurs étapes :

1. Réalisation de retouches photographiques dans le contexte d'atelier
2. Sélection d'images en plus présentant des textures particulièrement intéressantes et aussi images de publicité ou de films comme the substance
3. Génération d'images nouvelles à partir de cela sur ChatGPT
4. Multiplication des tests afin d'obtenir des différentes
5. Animation des vidéos sur Dee Vid AI
6. Génération de la voix de publicité sur Eleven Labs
7. Expérimentation avec Premiere Pro de fondus, transitions et montages permettant aux images de fusionner entre elles et de sons accompagnant l'expérience sensorielle provenant de Free Sound puis montés parallèlement

Processus de montage

Le montage occupe une place essentielle dans le projet.

J'ai utilisé de nombreux fondus et transitions afin que les images semblent se contaminer les unes les autres. Mon objectif était de produire une impression de métamorphose continue, comme si la matière était vivante et autonome.