

Pink Paradigm

(ou la fétichisation de l'innocence)



BIO

Alessandra Allioli est née en 1996.

Elle est une artiste dont la pratique s'épanouit au carrefour de l'art et du design. Diplômée en 2022 de la Villa Arson, elle poursuit aujourd'hui un Mastère Spécialisé en Création et Technologie Contemporaine à l'ENSCI, École Nationale Supérieure de Création Industrielle de Paris. Son travail s'axe désormais autour d'un dialogue créatif entre les intelligences Artificielles et sa pratique de 3D.

En 2021, pendant la période de pandémie, elle réalise un échange en ligne à Concordia University. Cette expérience lui permet de consolider son intérêt pour les mondes virtuels.

Alessandra explore les frontières entre réel et virtuel, portant une attention toute particulière à la représentation féminine.

Pink Paradigm

(ou la fétichisation de l'innocence)

Pink paradigm (ou la fétichisation de l'innocence), est une installation pensée autour d'une réflexion sur les représentations féminines.

Elle s'inscrit dans une recherche avec les intelligences artificielles afin d'enrichir une pratique artistique qui explore les frontières entre réel et imaginaire, et comprendre le positionnement de la féminité dans l'imaginaire collectif.

Les éléments de cet échange, récupérés et transformés, évolueront dans cette espace qui met en lumière les facettes complexes de la féminité, invitant à repenser notre compréhension de celle-ci dans un monde en constante évolution.

Contaminant et ponctuant l'espace des lieux d'exposition à la frontière du rêve et du cauchemar, et en écho à des questionnements sur une identité féminine fragmentée répondra une codification esthétique genrée, privilégiant les situations ambiguës entre confort et inconfort ; répulsion et fascination.

“Soft Aesthetic”

point de départ

Pink paradigm (ou la fétichisation de l'innocence) est un projet qui s'inscrit dans la continuité d'un travail de recherche antérieur qu'il est important d'introduire pour bien comprendre sa genèse.

En effet, pendant la période de confinement j'ai modélisé une collection d'images représentant des objets.

Ces objets sont construits avec la double nature d'objets de désirs et d'objets de tortures. Ce sont des objets surréalistes ambigus qui malgré leur côté attrayant peuvent glisser vers une certaine inquiétante étrangeté.

Inspiré par une "trend" Instagram qui consiste à mettre en avant des accumulations de produits de cosmétique en tout genre, je décide de créer ma propre collection d'objets.

Cette production va être mise en scène dans un espace d'exposition entièrement rose à cheval entre une église et un magasin Séphora pour appuyer une idée de fascination exagérée (fétichisation) de ses petits outils.

Cette galerie transformée en couloir processionnaire nous laisse découvrir un espace vide de tous les objets, ou ne trône que des représentations physiquement innommables.





Echanger avec les IA

Découverte des modèles Stable diffusion

Très rapidement j'ai souhaité entreprendre un travail collaboratif avec les Intelligences Artificielles. En repartant donc de ma base d'images personnel (vue au dessus), j'ai cherché des moyens d'agrandir cette collection d'objets surréalistes. Après plusieurs tests n'aboutissant pas au résultat escompté, je me suis intéressé à Stable diffusion.

Ce qui m'intéresse dans Stable diffusion, ce sont ses différents modèles. Les modèles, également appelés checkpoints ou points de contrôle, sont des fichiers créés suite à un entraînement de Stable Diffusion sur des images spécifiques. Ces modèles peuvent être adaptés à un style, un genre ou un sujet particulier, mais il existe des modèles génériques, capables de générer toutes sortes d'images. Ce que les modèles peuvent générer dépend donc des données utilisées pour les entraîner : les images et textes qui y sont associés vont en effet déterminer ce que le modèle pourra représenter et les mots clefs qu'il reconnaitra.

Je décide donc de créer mon propre modèle. J'entraîne donc Stable diffusion sur ma base d'image, et avec un prompt, très simple « hybride ». Je commence à générer des images.

exemple des images générées avec mon modèle. prompt : "hybride"

Résultats et réalisation

Dans les images générées, il y a toute sortes de formes qui me rappellent simultanément des objets de cosmétiques, des ornements ou encore scénettes de salle de bain mais aussi, rapidement je génère une image qui ressemble à un plug.

Ces images me demandent comment je peux les approprier et les utiliser dans le cadre d'une démarche artistique et je commence une recherche que je nomme:

The sculpture that does exist. en référence à la formule populaire: « this ... doesn't exist » tel que <https://thiscatdoesnotexist.com/> qui affichent des images réalistes créées par des réseaux de neurones montrant comment les frontières entre ce qui est réel et ce qui est faux peut être biaisé par cette nouvelle technologie.

J'entreprend avec ma pratique de 3D, naturellement de les extraire de leur statut d'images et de les modéliser en 3D pour les imprimer.

Parmi les images sélectionnées, je modélise en premier celle qui me faisait penser à un plug et je l'imprime rapidement avec le premier fil que je trouve qui se trouve être vert (fig. 2).



fig. (1)

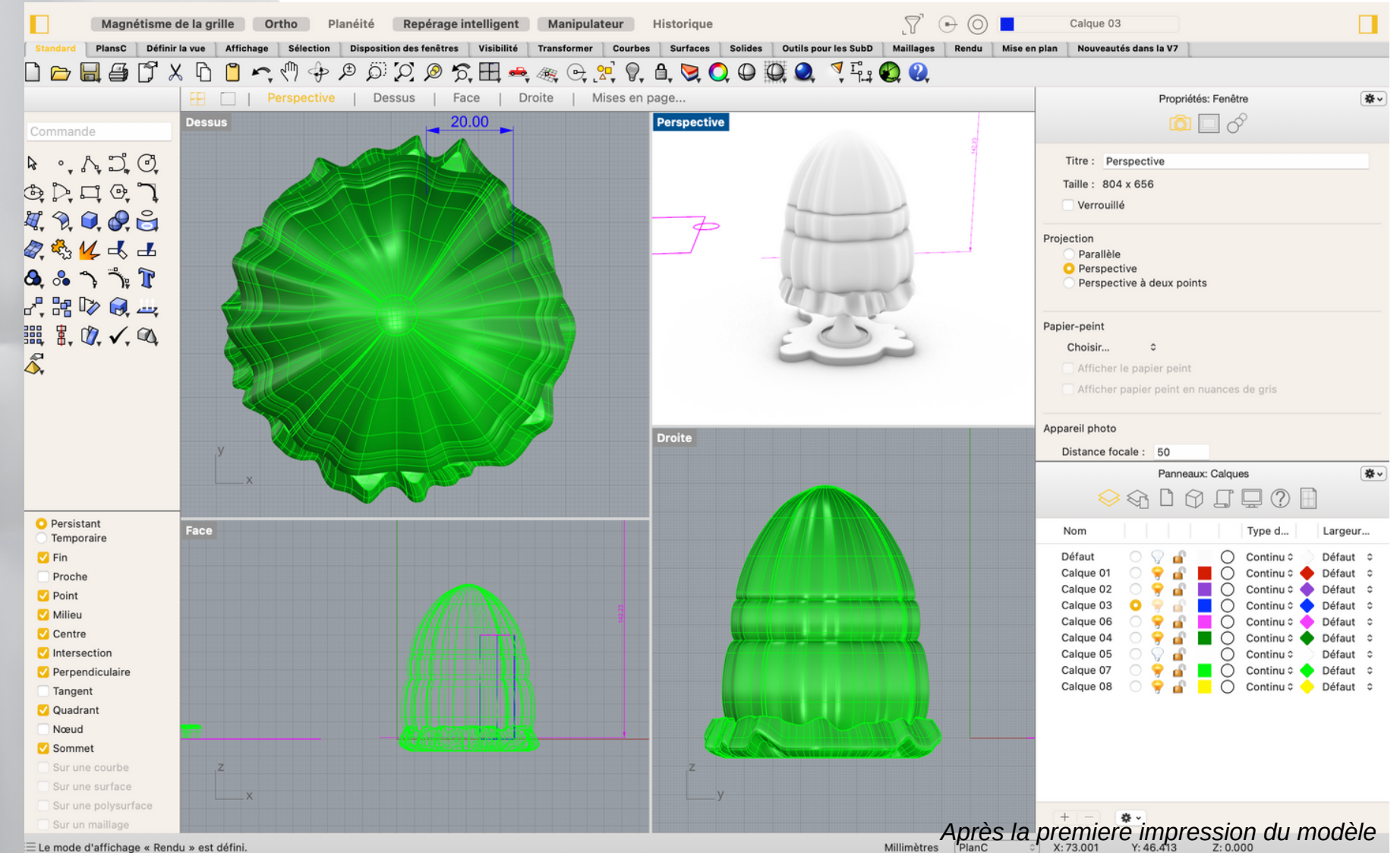


fig. (2)



fig. (3)



fig. (4)

Après la première impression du modèle en vert, on me fait remarquer que ça ressemble à un "petit sapin". Alors je décide recommencer avec un fil rose, et de suite je remarque dans les ré-actions que j'ai retrouvé le plug. Cette connotation sexuelle qui est révélée par cette couleur rose, elle m'interpelle, et à la suite de cette expérience je décide de recommencer à générer des images, mais en me confrontant à l'exercice du prompt et avec un modèle Stable diffusion de "base".



Expérimenter le prompt

Dans Stable diffusion il existe une option: Clip, qui permet de générer le prompt d'un image. je génère les prompt de mes images qui m'avaient servi à faire le modèle et de nouvelles images qui l'ont été généré à la suite de la première expérimentation. A la suite de ça je test et sélectionne les mots clefs qui reviennent souvent. Et j'ajoute les miens. comme "sextoy", "adult", "latex" etc... et constitue mon prompt. SKe sui assez contente du résultats qui me donne des images qui sont a la frontière du sextoys mais avec un univers très enfantin. De là je décide de commencer à penser mon projet avec pour thématique principale; la fétichisation de l'innocence.

prompt:

"(((Hybrid))) One single (hybrid and fantastic) adult (toy) with variant of pink, textures, and materials like goldish grotesque medieval goldsmithing details, in a ((pinkbackground)))

This object need to be a (perfect hybridation between a ((girly sextoys))), a ((medical device)), a cosmetic product), with baroque details and ornament and scary torture ominous touches.

This object textures must be multiples, latex, silicone, glossy, glass, solid gold, shiny white plastic, hairy parts, fluffy parts, and incrusted blue light beam sometimes for an High technologie look inspiration.

This image must have a majority of pink in it but can also have purple, white, beige, light blue, pastel colors in general and zone of transparency.

The object need to have features intricate details and the overall inspiration are: hypermodernism, pop surrealism, hypertoy, dyson, ((Jonathan monaghan art))) with a 3D rendered, digital rendering.

It has to be a detail product photo, front view with a (majority of pink) and purple and the object has to have a free, organic, totemic form with a lot of sensuality.

(((playful))) (add some torturus and scray touches) and more granular textures, griny, gritty, granulated."

Ré-appropriation, Réalisation du projet

Il Le moteur qui accompagne ce projet, est l'envie de mettre en lumière la part d'ombre qu'il existe derrière ces représentations "girly".

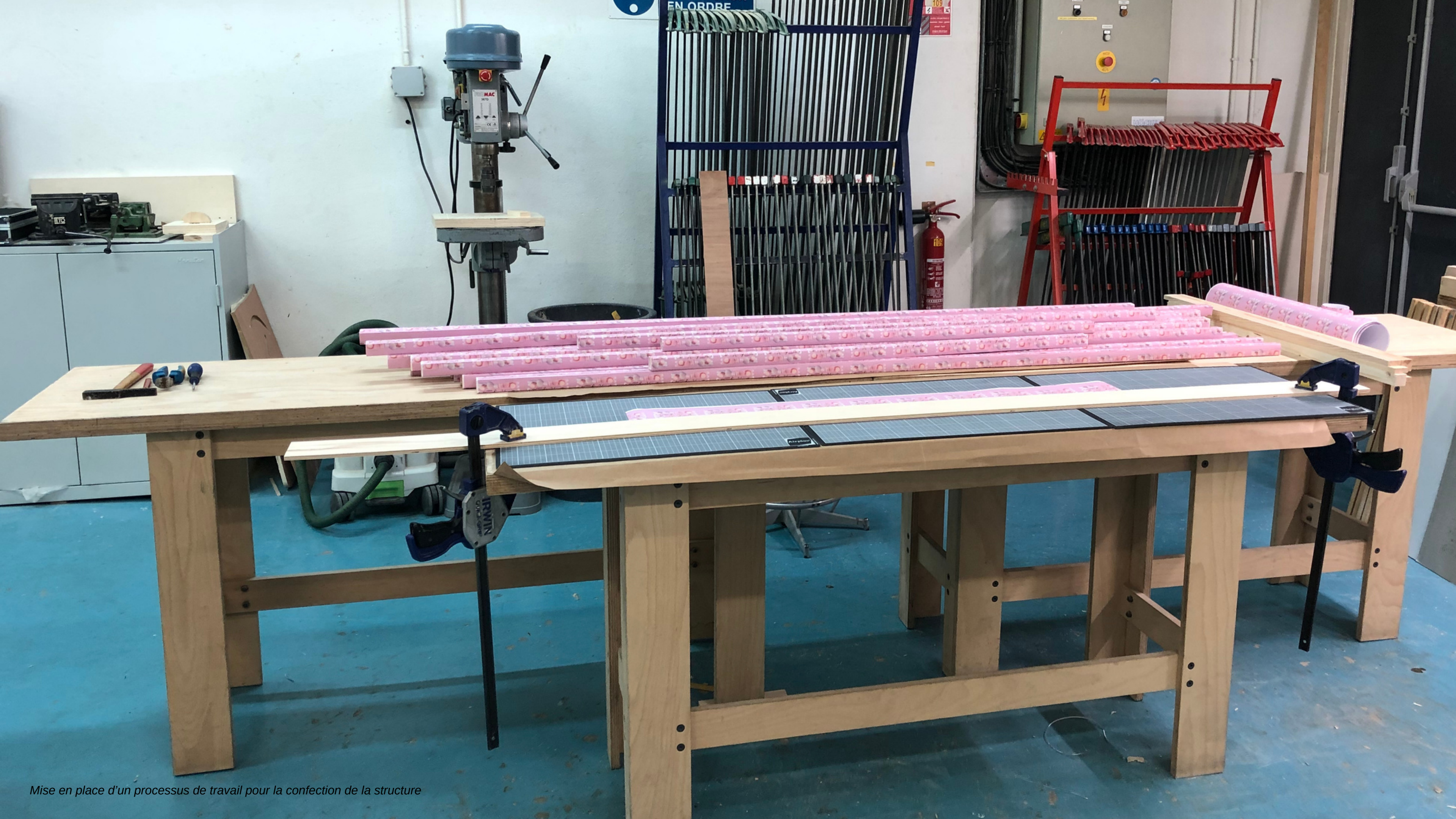
Je décide d'axer ma recherche sur la notion de fétichisation de l'innocence symptomatique du fossé existant entre la réalité d'être une femme et le cadre de représentation dans lequel on évolue.

Pour se faire, je choisit d'emprunter des symboles reliés a l'enfance comme la maison de poupée ou encore une balançoire et venir créer autour un décor sombre et inquiétant en conflit avec cette idée d'innocence.



La balançoire





Mise en place d'un processus de travail pour la confection de la structure

La maison de poupée

