

Protée



Karoline Georges et les objets de sublimation

Bertrand Gervais

Volume 39, Number 1, Spring 2011

Esthétiques numériques. Textes, structures, figures

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1006727ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1006727ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Département des arts et lettres - Université du Québec à Chicoutimi

ISSN

0300-3523 (print)

1708-2307 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gervais, B. (2011). Karoline Georges et les objets de sublimation. *Protée*, 39(1), 57–66. <https://doi.org/10.7202/1006727ar>

Tous droits réservés © Protée, 2011

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

KAROLINE GEORGES OBJETS DE SUBLIMATION



#269 |

peau : Tuli / coiffure : Vanity Hair / lunettes : The Abyss / robe : Peqe / pose : Ricielli
2011, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels

KYRIE SOURCE | OBJETS DE SUBLIMATION

Photographies virtuelles créées dans le « métavers » *Second Life*, puis éditées. L'ossature de Kyrie Source a été sculptée par Karoline Georges. Les autres composantes du style du personnage sont des créations de multiples designers 3D dont la signature apparaît dans le titre de chacune des images.

#HS1 |

peau : Lakroqi / coiffure : Eshi Otawara
2011, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



KAROLINE GEORGES

ET LES OBJETS DE SUBLIMATION

Une présentation de BERTRAND GERVAIS

Le silicone, le maquillage, la mode, pour faire des corps qui ressemblent à des dessins. Elles disent corps de rêve exprès. Des corps qui ressemblent à des idées qui n'existent pas. [...] Elles veulent devenir des images aussi minces que du papier. (K. Georges, *Ataraxie*, Verdun, L'effet pourpre, 2004, p. 105-106)

DEPUIS son premier roman, *La Mue de l'hermaphrodite*, paru en 2001, la sublimation et ses enjeux sont au cœur des pratiques d'écriture et de création de Karoline Georges. Ses personnages recherchent la purification, la perfection en toutes choses. La quête d'une transcendance y est constante ; et l'ataraxie, cette tranquillité de l'âme chère aux stoïciens, s'impose comme un idéal difficile non pas tant à atteindre qu'à maintenir. Car elle dépend d'un corps qu'il faut assujettir, immobiliser, retoucher jusqu'à le rendre parfait. Ce travail requiert d'éliminer toute aspérité, de lisser méticuleusement toute mèche rebelle, de purifier le corps en l'épilant et l'hydratant en entier. Une discipline de tous les instants.

Dans *Ataraxie*, les soins du corps se doublent d'une éthique implacable, puisque tout relâchement entraîne dégénérescence et putrescence. La narratrice y décrit sa routine : « Vitamines, suppléments, étirements, exercices sur ballon, salutations au soleil, grimaces faciales, cris primaux, écriture automatique, méditation » (2004 : 23) C'est le seul moyen de toucher à la perfection et à la « dilatation de la conscience » (*ibid.* : 27).

Cette fascination pour des corps sans faille a conduit Karoline Georges à créer sur la plateforme *Second Life* une incarnation numérique de la narratrice de son deuxième roman. Il était question, pour elle, non pas d'adapter *Ataraxie* au numérique et à ses possibilités de représentation, il s'agissait plutôt de continuer par-delà le roman la quête singulière de sa narratrice, marquée par une soif de pureté absolue. C'est ainsi qu'est née Kyrie Source, avatar aux formes sculpturales et aux poses toujours plus étudiées.

En tant que corps virtuel, Kyrie Source est une figure stabilisée temporairement sous la forme d'une image numérique. L'avatar est la réponse idéale à un désir de pureté et de sublimation, car il est présent comme figure et absent comme corps réel. Il peut être soumis à toutes les transformations, à tout ce que l'imagination, aidée par un ensemble de dispositifs et de logiciels, peut produire.

Depuis décembre 2009, le blogue Kyrie Source donne rendez-vous aux *aficionados* de la haute couture numérique. Kyrie (du grec *kurie*, « Seigneur ») y présente, grâce à une importante documentation photographique, des portraits où les accessoires les plus raffinés sont mis en scène pour créer des figures idéalisées. Ces accessoires, qui vont des ongles aux cheveux en passant par la peau, les bijoux et les vêtements, sont les composantes d'une collection d'*objets de sublimation*, constituée en grande partie de dons de créateurs. Kyrie Source se trouve en effet au cœur de l'univers de la haute couture de *Second Life* et de nombreux designers l'ont choisie pour représenter leur marque. Du Japon à la Croatie, en passant par l'Italie, l'Allemagne et les États-Unis, Kyrie Source est devenue une présence incontournable. De plus, à titre d'éditorialiste, elle a contribué aux plus prestigieuses publications de *Second Life*, notamment *Avenue Magazine* et le *Modavia Fashion Directory*.

Les photos présentées ici témoignent de ce travail au cœur d'une pratique virtuelle de la mode et d'une expérience du figural où les corps s'effacent au profit de leur image, de plus en plus étudiée et complexe.

#26MC |

peau et base capillaire : sYs / coiffure : Baiastice / ensemble : Violator / ongles et bagues : Mandala / pose : Riccielli
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#30MC |

peau : sYs / base capillaire : Unbra / coiffure : Fab-u-lous / ensemble : Cheerno / pose : Riccielli
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#16MCB |

peau et ensemble: Gasqhe / ongles: Rozoregalia / souliers: Kalnins Shoes / pose: Diesel Works
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#HS3 |

peau : Tuli / coiffure : Tuginowaguma / ensemble : Miamai / mains : SLink / pose : Del May
2011, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#152 |

peau : League / coiffure : Curio / verres : Veneno / gants : Paper Couture /
ensemble : The Niven Collection / pieds : SLink / pose : Del May
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



#16MCA |

peau et ensemble : Gasqhe / pose : Diesel Works
2010, photographie virtuelle, 1344 x 1860 pixels



Fringe #2 |

peau : Glam Affair / coiffure : Eshi Otawara / corset : sYs / bottes : Miamai / pose : Riccielli
2010, photographie virtuelle, 2048x1024 pixels

Fringe #4 |

peau : Glam Affair / coiffure : L+N / ensemble : Miamai / masque : sYs / bottes : Mia Culpa / pose : Riccielli
2010, photographie virtuelle, 2048x1024 pixels

