

Nora Neko

Contact

Installation à frapper



Le masochiste : “ *Frappe-moi ! Fais-moi mal !* ”

Le sadique (après un long silence) : “ *...Non.* ”



Contact

Contact - présentation	3
En fonctionnement...	3
Fonctionnement technique	4
Note d'intention	5
Contexte	5
Approche	6
Un plaisir... comme stratégie ?	8
...comme expérience ? Simulation et stimulation	8
...comme performance ?	9
...comme force subversive ?	9
Nora Neko - présentation	11
Thèmes de travail	11
Situation	11
Partenaires	12
Budget prévisionnel	12
Calendrier de production	13
Fiche technique provisoire de l'œuvre	14
Plans et schémas	14
Besoins techniques pressentis	16
Matériel fourni par l'artiste (après financement)	16
Demandé pour la diffusion	17

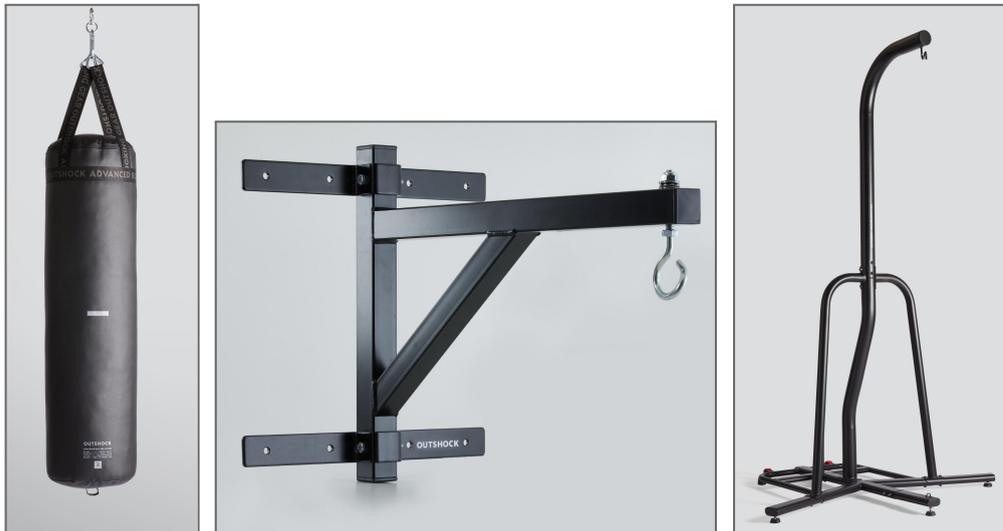
Contact - présentation

Contact se présente comme un **sac de boxe** sur un **trépied**.

Dans le sac sont dissimulés :

- un **haut-parleur** (une ou deux enceintes amplifiées selon l'espace environnant)
- un réseau de **capteurs** de contact / pression
- un **micro-contrôleur** wifi pour l'audio (arduino / esp)
- un bourrage en tissu

Le sac noir cuir, les accroches, le support en métal noir rappellent l'univers du BDSM. L'objet lui-même est assez phallique et son aspect peut évoquer la version géante d'un sextoy à qui en a déjà vu. L'ensemble renvoie les signes d'une masculinité prononcée mais ambiguë, potentiellement Gay.



Éléments constitutants pressentis

En fonctionnement...

Lorsque le sac est frappé par quelqu'un, une "voix" réagit.

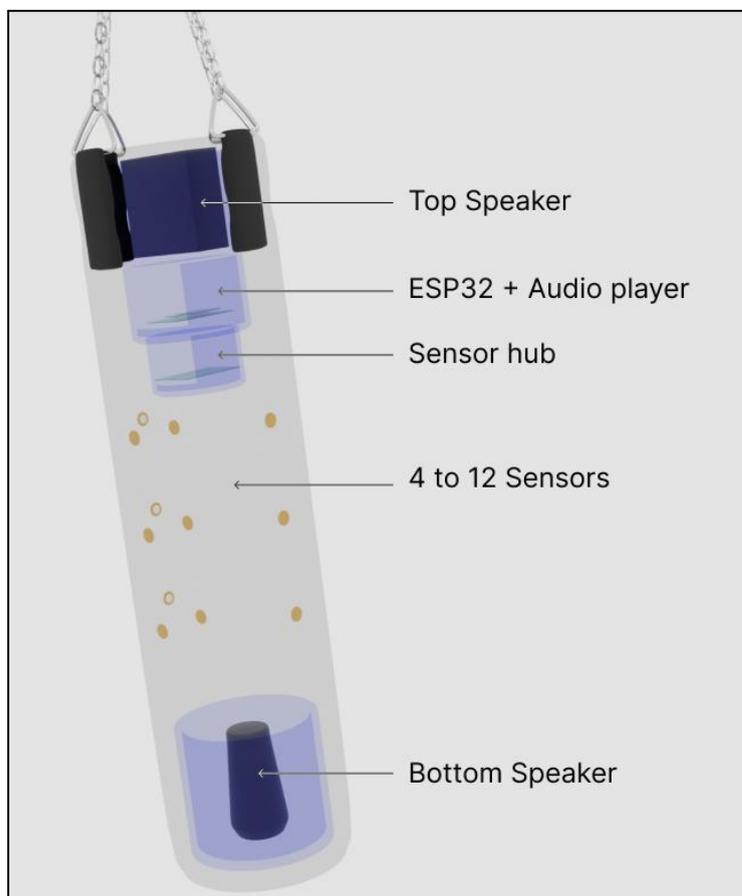
Selon la puissance du choc, les réactions varient :

- les caresses et gestes subtils provoquent des **gémissements et des râles** intimes,
- les coups violents génèrent des **cris**.
- entre les deux, la voix propose des **réactions ambiguës** dont l'interprétation est plus subjective

La voix est un **amalgame** au genre et à la nature (humaine / synthétique) indéterminés.

La personne qui frappe le sac peut ainsi imaginer une figure féminine ou masculine ou une simple machine, et découvrir des intensités de réactions selon qu'elle se sente bienveillante, totalement sadique ou cynique, ou bien curieuse d'explorer à quel endroit la voix propose quelque chose de plus étrange.

Fonctionnement technique



Les capteurs sont regroupés en deux réseaux :

- Le réseau 1 est très **sensible**, il est réagit aux caresses et aux coups légers
- Le réseau 2, enfoui plus **en profondeur** dans le sac ne réagit qu'aux chocs d'une certaine puissance.

Programme

Réalisé pour un microcontrôleur Arduino ou ESP32, le programme traite en parallèle les signaux des différents capteurs et déduit en temps réel l'intensité du contact (sur une échelle de 1 à 128 variations).

Selon le résultat, il va chercher une réaction correspondante dans une base de sons (stockés sur carte SD).

Note d'intention

Contexte

Majoritairement, les sociétés contemporaines veulent se **réconcilier avec le plaisir**, celui qu'on imagine bienfaiteur, positif, épanouissant, altruiste... Mais dans toutes nos civilisations (occidentales ou pas, y compris dans leur modernité, y compris dans la pensée de gauche ou anarchiste), le plaisir est également **paradoxal**, toxique, dangereux, immoral, tant pour soi-même que pour la société. Le plaisir n'est donc pas juste un enjeu individuel, il est toujours **politique** car comme la sociologie l'a mis en évidence, c'est toujours un groupe qui **autorise** certains plaisirs et pas d'autres, même - et parfois surtout - lorsque la culture ou des contre-cultures les **valorise** par ailleurs.

Cette valorisation des plaisirs *illégitimes* crée des fantasmes, des tabous, des luttes inconscientes (pour les croiser sans les avoir cherchés), des peurs, des réactions violentes, des tentatives de **contrôle**, le groupe cherchant toujours à se protéger efficacement de lui-même.

Ces deux **forces contraires** : les fantasmes qui nous attirent (la neurologie a montré que l'humain va toujours naturellement vers son plaisir) et la société qui les éloigne, génèrent des **zones floues** : des espaces de **sublimation** (ou au moins, de canalisation) dédiés à des formes variées et complexes de plaisir (même si leur existence ne se limite pas à cette dimension) comme la peinture, la musique, la danse, la littérature, le cinéma, les jeux vidéos... mais aussi le sport, les jeux en général¹, la guerre, la sexualité, la consommation de drogue, les rituels religieux, tous les rituels...

À l'instar de tous les jeux, ces espaces supposément clos (ce qui assure leur dimension inoffensive) sont en réalité poreux et **débordent dans le réel**, comme le réel les nourrit inévitablement. Parfois la société s'en trouve libérée, modernisée, parfois au contraire, elle cède à des pulsions auto-destructrices ou résistent au changement jusqu'à se briser. Dans un monde d'illusions, on ne sait pas à quel plaisir faire confiance.

¹ Le jeu, au sens large, circonscrit la réalité à une limite (un espace clos, une réalité autonome qui ne vaut qu'à l'intérieur), et permet des plaisirs généralement toxiques en société : écraser l'autre au Monopoly, mentir pernicieusement au jeu du Loup, voler ses amis au poker, leur mettre des coups de poings au fight-club, des ballons dans la tête au foot, des coups de fouets au salon BDSM.

Contact se veut donc un de ces espaces. En explorant le plaisir de faire mal et d'avoir mal, elle interroge le contact, le point limite, les possibles aires de superposition entre le plaisir et la douleur et par voie de conséquence, entre le jeu et la cruauté de celle ou celui qui l'inflige.

Son **objectif** est de questionner le public sur quelques-un de ces multiples **aspects d'eux-mêmes** :

- Quelle **sensation** me procure le fait de libérer une violence physique ?
- Suis-je en train de **m'amuser** à frapper quelque chose ? Est-ce que ça me fait du **bien** ?
- Suis-je **techniquement apte** à envoyer ou recevoir des coups comme au cinéma ? Suffisamment, puissant.e, agile, souple, rapide ?
- Suis-je en train de jouer à frapper une **femme** ?
- Est-ce je préfère l'idée de frapper pour faire du **mal** ou de frapper pour faire du **bien** ?
- Pourquoi aurais-je **envie de faire mal** à quelqu'un que j'apprécie ?
- Y a-t'il un moment où je me sens **fier.e** d'avoir frappé fort ?
- Y a-t'il un moment où je me sens **géné.e** d'avoir frappé fort ?
- Est-ce que la machine **souffre** si tout le monde la frappe toute la journée ?
- Est-ce que ça me fait du bien de taper sur une **œuvre d'art** ?
- Est-ce qu'il est **immoral** de maltraiter un objet ?
- Suis-je en train de frapper un **gros phallus** ?
- Y'a-t'il un moment où je me sens **géné.e** d'avoir fait **gémir** la machine ?
- Est-ce que faire gémir la machine **m'excite** (sexuellement ou pas) ?
- Est-ce que j'aimerais **être** celle ou celui qu'on frappe ?
- Si j'étais celle ou celui qu'on frappe, **où et comment** aimerais-je être frappé.e ? Est-ce que mon niveau de **tolérance** est supérieur ou inférieur à celui de la machine ?
- Si je n'aime pas l'idée d'être frappé.e, existe-t'il **d'autres douleurs** qui me plaisent un petit peu plus ?
- Est-ce que ce genre de jeu de domination est **nécessaire** dans notre société ?
- Est-ce que la violence est **nécessaire** dans notre société ?
- Existe-t-il une **"bonne" violence** ?
- Est-ce que ce genre de jeu de domination est nécessaire dans notre **sexualité** ?
- Est-ce que j'ai envie de **parler** de tout ça avec d'autres personnes ?
- Est-ce que j'ai envie de **voir** comment les autres personnes réagissent devant cette œuvre ? Saurais-je identifier les plus sadiques parmi mes amis ? mes enfants... ?

Plaisir de la douleur

Le monde n'est pas simple ! Certaines pratiques (le sport, le massage, le calcul mental, les disputes, le trac, la répétition prolongée d'un acte dans un but pratique, artistique ou religieux...) exercent sur nous une douleur et un plaisir simultanés. Cette association existe en nous depuis l'enfance et engendre l'entrée de certaines douleurs entre dans le cercle des plaisirs. La limite du seuil maximum qui reste "agréable" est ténue et variée avec le contexte et l'individu.

Le BDSM : un plaisir codifié

Le BDSM (Bondage, Domination, Sadomasochisme) établit une *gastronomie* de ces plaisirs-douleurs physiques (chocs, brûlures, glaces, vibrations, électricité, immobilisation...) et mentaux (humiliation, soumission, simulation de contrainte, insultes...).

Faire mal c'est donner

Dans la pratique, le "sadique" est au service du "masochiste", propose souvent une relation voyeur / exhibitionniste qui sacralise le corps pour établir l'extrême attention qui doit être portée à la situation. L'utilisation d'un code, d'un *safeword*, est supposé garantir que le contrôle de la situation reste entre les mains de celui qui reçoit la douleur et non de celui qui la suscite.

Sexualité et violence comme attributs de pouvoir

A travers ce carnaval, le pouvoir est joué, passé, retourné.. comme au cinéma qui nous fait voir des actes sexuels, des guerres, des scènes de torture, des agonies réalistes et fantasques de toutes les formes... Mettre en scène, créer une image à relire/rejouer dans sa tête... C'est ce pouvoir brut qui est extrait du jeu, (et qui parfois se passe totalement de sexualité *standard*, tant cette dimension du pouvoir social est essentielle dans le désir sexuel, ou du moins dans l'idée qu'on se fait de son propre désir).

La pratique du BDSM sert le corps et les fantasmes individuels mais elle offre aussi de la lucidité - et de la dérision - sur les jeux de pouvoirs qui s'exercent partout en société, ce qui peut servir une meilleure conscience collective de nos différences, et une meilleure compréhension de nos besoins individuels.

Un plaisir... comme stratégie ?

La personne qui frappe le sac se soumet à un **protocole** qui peut rappeler [l'expérience de Milgram](#) : un espace de violence est légitimé par un fonctionnement et renforcé par une autorité (ici le cadre de l'exposition, le contexte de l'art) qui **déresponsabilise** le sujet vis-à-vis des conséquences de son acte : ce n'est plus de sa faute si l'objet est bruyant, si les sons qui évoquent le plaisir ou la souffrance sont gênants, si l'objet est abimé dans le processus. C'est donc en conscience que l'on interagit avec, comme un chaton qui découvre la **cruauté ludique** de la chasse-torture dont son espèce est spécialiste.

...comme expérience ? Simulation et stimulation

Par une action répétitive et satisfaisante, cette installation propose une **modélisation** de notre propre sadisme, nous aidant à définir la place que la violence occupe dans notre psyché, et d'expérimenter une idée des situations qu'on ne s'autorise pas majoritairement à vivre avec d'autres êtres.

Mais dans un monde qui abat à grands pas les frontières du virtuel, cette machine (comme toutes celles qui simulent des émotions) opère un **tour de magie** : elle suscite une **empathie naturelle**, que nous éprouvons pour n'importe quelle entité qui simule des traits familiers (expression, réaction, mouvement, souffrance, ou simplement histoire commune). Si la fiction en général suscite déjà un attachement profond pour des personnes fictives, nous savons désormais que nous pouvons réellement aimer un robot, une voiture, un caillou, un instrument... comme on aime un chat, un corps, un amour impossible. Ailleurs qu'en occident, cette notion d'altérité inanimée (sujet de recherches actif en psychologie mais aussi en robotique et en intelligence artificielle...) est parfois même établie dans la culture (en Asie notamment, particulièrement au Japon).

Cela questionne évidemment :

- la **nature de nos sentiments** pour nos congénères,
- la dimension possiblement **simulée de nos relations** avec eux... et donc sans doute d'autres aspects du monde...
- à quel point le réel et l'illusion du réel sont **pour notre cerveau la même chose**.

Ces mondes simulés se **superposent** désormais au monde (ce qui amènera prévisiblement nombre d'entre nous à tomber amoureux de notre assistant personnel, de notre sex-bot, de notre voiture intelligente ou de notre AI-psy...). Par l'ultra-stimulation, ils entraînent une addiction irrésistible et bien connue mais font aussi naître de nouveaux rapports sociaux, de nouvelles richesses, une nouvelle culture.

...comme performance ?

Contact évoque bien sûr la boxe, mais aussi les salles de sport et de musculation. Ces trois univers cohabitent dans le **culte du corps**, notamment du corps masculin.

Si les salles de musculation ressemblent souvent à un décor de Barbie (peaux épilées, rasées de près, odeurs de déodorants et de shampoing, leggings et marcel's seyants..) c'est qu'elles sont des **scènes** où être regardé.es. Celles que le cinéma dévoile sont souvent en prison, C'est le moment où chacun voit qui est le plus fort, le plus costaud, celui qu'il ne faut pas embêter... C'est une arène de séduction.

D'un autre côté, la boxe offre un regard plus pratique. Elle apprend à donner des coups mais surtout à en prendre. Le corps est plus sec qu'en salle de muscu, plus léger, plus rapide, plus efficace pour faire du mal. C'est un corps d'expert, de guerrier, de *tueur*, qui peut transcender les strates sociales grâce à son talent. **Contact** dispose d'un sac poings-pieds, qui ouvre sur les pratiques de type MMA, Krav Maga et tous les arts martiaux, ce qui renforce encore cette idée du *corps-arme*, qui n'aspire qu'à la perfection, l'invulnérabilité... un désir intérieur mais peut-être plus souvent une nécessité sociale.

...comme force subversive ?

Contact comporte plusieurs degrés de transgression...

Avant tout c'est une œuvre que l'on **touche**, à l'instar d'une minorité d'objets présents dans un espace d'exposition... mais c'est surtout une œuvre que l'on peut **malmener** jusqu'à un certain point, avec la légitimité d'un enfant dans un parc à jeux. Cette tentative de désacraliser l'objet d'art rappelle que l'œuvre n'est rien sans le regardeur. La sacralisation des objets (ou même des artistes) nous éloigne parfois de leur sens et crée une **distance** (à travers les lieux et les conditions de monstration) qui empêche une relation jusqu'à les tuer symboliquement.

Par ailleurs, **Contact** expose ceux qui se prêtent à l'expérience à dévoiler leur rapport - ou absence de rapport - aux pulsions sadomasochistes, s'ouvrant au regard et à la parole d'autrui. Le BDSM étant un carnaval dans lequel on se découvre... en jouant un personnage. Ces expériences aident à identifier et formuler les rapports de domination qui s'exercent partout et à trouver la détermination pour les combattre ou la dérision pour les esquiver.

De manière générale, elle peut offrir aux visiteurs un contexte potentiellement sexualisé s'ils ont une pratique active ou passée (l'essentiel des adultes...).

Considérant que nombre d'humains fantasment la sexualité collective mais peu d'entre eux sont insensibles à la pudeur, l'œuvre peut être ici encore un pont pour faire passer de l'intime vers du social.

NB : Il est probable que nombre d'enfants (assurément pas tous) passent à côté de cette connotation. Ils y verront alors un jeu de massacre un peu étrange et, sortant joyeusement de la machine tous les sons possibles, mettront forcément les adultes autour d'eux un peu mal à l'aise, ce qui en soi constitue un appel à une parole libératrice et pédagogique.

Et si la sexualité sépare nettement enfants et adultes dans nos sociétés, on peut dire que la violence les rassemble, car tous la jouent, la vivent, la lisent, la regardent avec fascination. La tentative ultime de subversion que cette œuvre propose, c'est de produire un **effet-miroir** qui rende l'agresseur.e conscient.e de l'agression, de générer un moment au-delà duquel l'expérience n'est plus amusante, étrange, ambiguë... mais juste désagréable et intérieurement honteuse dans ce parallèle malaisant entre violence et intimité.

Comme dans l'expérience de Milgram, ce point n'existe pas chez tous et varie chez chacun.

Nora Neko - présentation

Site web : noraneko.org

Bandcamp : noraneko.bandcamp.com

Youtube : youtube.com/user/noranekovideo

Book 2023 (en) : <https://noraneko.org/wp-content/uploads/2023/07/Book23-v1.pdf>

Essentiellement autodidacte, j'éclate mon temps entre la musique, la fabrication d'automates low-tech (avec et sans informatique), d'autres arts visuels (photo, vidéo, 3D, génératif, performance, scénographie...) et une pratique ténue mais régulière d'écriture. A travers des projets parfois hybrides (chansons et lectures sonores, installations performatives, instruments...) en solo ou collectifs, je constate une récurrence tonale (humour noir, techniques variées, oeuvres évolutives...) et thématique :

Thèmes de travail

L'identité (de soi et des entités autour : êtres vivants, phénomènes naturels, objets) et la relation perçue/projetée entre soi et une **altérité**, biologiquement vivante ou non... tout ce qu'on prête à un échange de regard.

La **mécanique du monde** : tout ce que les sciences proposent comme lecture de l'univers m'intéresse, particulièrement les **phénomènes d'échelle**, qu'il s'agisse **d'espace-temps** (astrophysique, géométrie, physique quantique, génétique), d'énergie (cinétique des gaz, théories de l'information...) mais également de sciences humaines (sociologie, psychologie, économie...) : **comportements** en groupe et en société (atavismes culturels, mouvements des foules et des oiseaux en vol, comportements des fourmis, création des mythes et des tabous...). Conséquemment, la notion de **limite** m'inspire aussi beaucoup, tout ce qui fait enveloppe / frontière / porte...

Le **chaos** et **l'auto-organisation** : beaucoup de mes travaux reposent sur la présence d'accidents et d'imprévus. Le chaos est peut-être une force sur laquelle nous pouvons surfer.

Situation

Étudiant en arts à Paris 8 vivant à Marseille depuis 25 ans, j'ai travaillé dans divers domaines (cinéma et vidéo, formation, informatique, design graphique, accompagnement social...) avant de me consacrer plus pleinement à mon travail artistique (depuis maintenant 13 ans). J'exerce aujourd'hui dans un atelier boulevard Bouès à la Belle-de-Mai et j'interviens régulièrement pour des projets artistiques (comme musicien, vidéaste et parfois formateur).

Partenaires

SOMA (lieu culturel, Marseille) : apport financier pour préparation (2023) et espace de diffusion 2025

DRAC PACA (demande en cours pour 2024) : apport financier

Zoun Hotel Record (Studio d'enregistrement, Marseille)

DSF Crew : Partenaire technique en cas de besoin imprévu

Quatre sans quatre (association artistique, Marseille) : financement prototype initial (2019)

Pas de producteur délégué

Budget prévisionnel

Budget prévisionnel idéal : le montage financier peut se faire autrement à partir d'un apport minimal de la part de Chroniques de 500 €

Dépenses

Espaces	200
Matériel	500
Transports	50

Salaires intermittence	500
Rémunération Artiste-auteur	1 150

Total **2 400**

Recettes

Chroniques 24	1 000
SOMA	300
Zoun Hotel	100

DRAC Paca (affect.) 1 000

Total **2 400**

Calendrier de production

Étapes de travail et résidences

En studio

- Automne 2023 : enregistrements, collectes et sélection de **sons** (2j)
- Hiver 2023 : **traitement** sonore (2j)

EN atelier

- Printemps 2024 : Montage interne et **programme** (3 j)
- Été 2024 : **Finalisation** (3 j)

In-situ

- Automne 2024 : **Installation** (2j)

Un [prototype de recherche](#) a été élaboré en 2018, avec des moyens très limités (structure en bois, ballon de plage au lieu d'un sac de sport, seulement deux capteurs de choc via un système intermédiaire mécanique (bascule), voix-test multiples...) qui a permis de valider à mes yeux :

- le fonctionnement technique,
- l'impact émotionnel provoqué par l'objet
- et les améliorations nécessaires.

En outre, plusieurs [œuvres précédentes](#) reposent sur des dispositifs techniques analogues, comme certaines des pièces réalisées pour (et avec) le duo [Voogt...](#)

- En 2020-21 pour l'installation **Fleur de Dopamine** (3bisF et Parc de la Maison-Blanche / [Arts éphémères #13](#))
- en 2019 lors de l'Exposition **Meraki** (Art-cade Bains-douches, Marseille) :
 Une visite par chez VOOGT (film de 10min autour de l'exposition M...
, notamment le **Répondeur Zoun** (à 0.41 m), le **robot à souvenirs** (à 1.52m), la **Chaise** (4.05m).

Fiche technique provisoire de l'œuvre

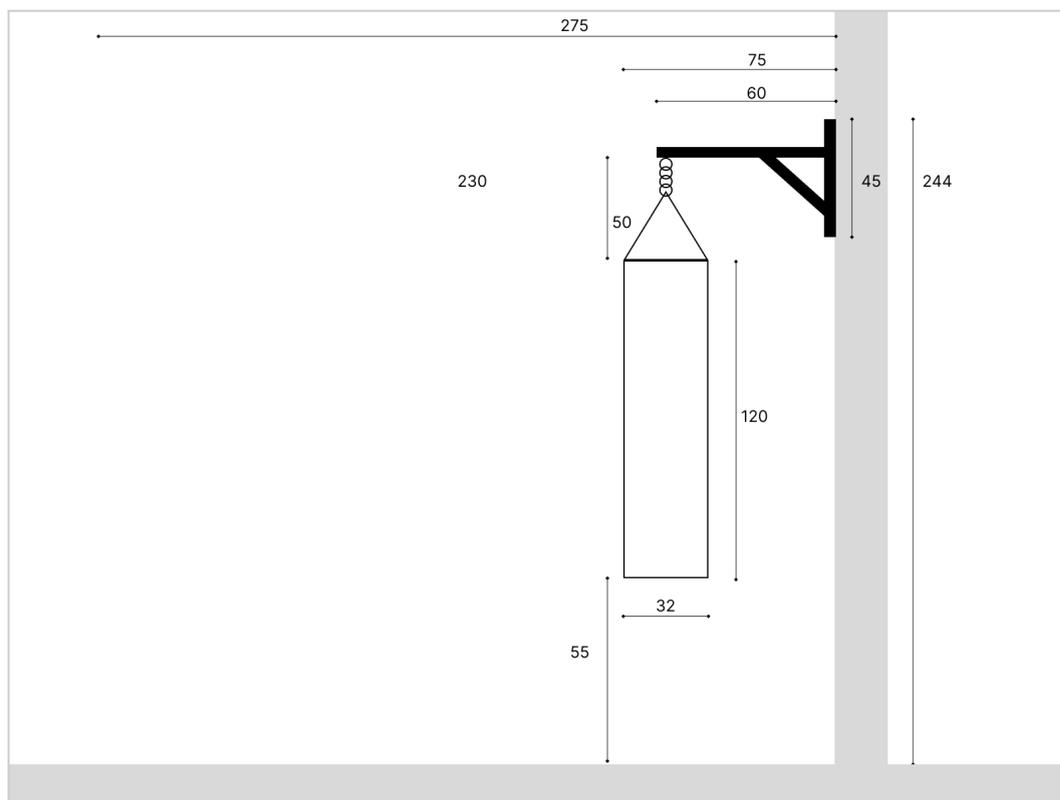
Plans et schémas

Idéalement, l'œuvre est installée sur une potence murale, mais elle peut aussi être placée sur un pied mobile.

Version sur potence

- Largeur : environ **50 cm**
- Hauteur : environ **245 cm**
- Profondeur totale : environ **75 cm**

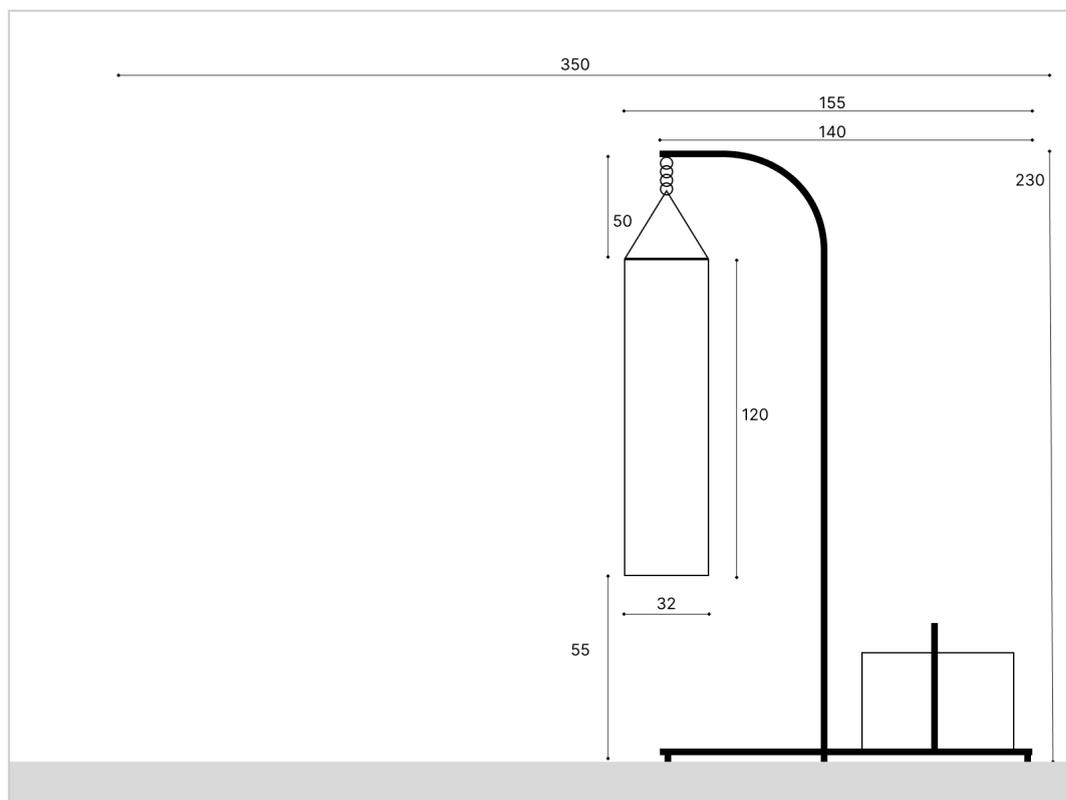
Occupation au sol avec public (3 pers) : 1.40 m x 2.75 m : env **4 m²**



Version sur Stand

- Largeur : environ 140 cm
- Hauteur : environ 240 cm
- Profondeur totale : environ 155 cm

Occupation au sol avec public (3 pers) : 1.40 m x 3.50 m : env **5 m²**



Besoins techniques pressentis

Installation

Dans le cas d'une version sur potence, nécessite une **aide qualifiée** pour une fixation fiable au mur. (portance max 60 kg en utilisation normale)

Alimentation : 1 prise 230v au plafond (version potence) ou au mur/sol (version stand).

Temps de montage de la pièce Sur place : 2 j

- Installation et fixation : 0,5 jour
- Paramétrage (sensibilité, volume) et tests d'utilisation dans l'espace : 1,5 jour

Maintenance

L'installation doit être allumée et éteinte quotidiennement via une prise commandée (et/ou interrupteur intégré). Elle fonctionne sans autre manipulation une fois allumée.

Possibilités d'intervention en ligne sur une partie les éventuels problèmes software. Nécessite dans ce cas un accès routeu

Matériel fourni par l'artiste (après financement)

Électronique et son

- Arduino Nano (+ wifi shield) ou ESP32
- Compartiments pour matériel électronique
- Réseau de capteurs
- Interfaces électroniques
- Lecteur MP3 - SD pour Arduino
- Enceintes et amplificateur
- câblage électrique
- Interrupteur général
- Outillage d'assemblage

Sac et potence

- Sac de frappe : [SAC DE FRAPPE 500 STRIKE KICK BOXING NOIR OUTSHOCK | Decathlon](#)
- Potence : [SUSPENSION MURALE DE SAC DE FRAPPE OUTSHOCK | Decathlon](#)
- Version Support trépied : [SUPPORT AUTOPORTANT 900 POUR SAC DE FRAPPE, LESTABLE ET POLYVALENT OUTSHOCK | Decathlon](#)

Demandé pour la diffusion

Prise secteur 230V

Éventuellement, accès entrant routeur : si jamais il est possible de réserver dans l'espace :

- Un port d'entrée pour l'esp 32,
- une adresse IP fixe sur le réseau local...

...Il est alors possible d'effectuer une maintenance logicielle à distance, afin de faire des tests et améliorations en cas de mise à l'arrêt ou de dysfonctionnement