

# INSTALLATION FANTÔME MATT COCO

installation  
papier découpé, structure en métal et PVC, stryroglass,  
vidéo noir et blanc  
*cut paper, metal structure and PVC, stryroglass, black and  
white video*  
*Various dimensions*

*fantôme* est une installation prenant appui sur l'éclatement de l'image d'un paysage. Ce paysage est une vue de Fukushima après le tsunami de mars 2011.

Les formes constituants l'image de départ ont été dessinées de manière dissociée, mettant en péril la notion de « tout ». Ce procédé fait écho à une fable inventée par l'écrivain José Carlos Somoza dans *La clé de l'abîme*: « (...) un disciple apprit les bruits d'une forêt, puis les plantes, les animaux de la forêt, ensuite il voulut savoir ce qu'était une forêt, il réunit tout ce qu'il avait appris, et la forêt le dévora ».

Partant d'une image trouvée sur internet de la centrale de Fukushima après la catastrophe, des formes tracées puis évidées, nous emmènent vers une abstraction de la réalité. Cet événement catastrophique n'est pas le sujet principal, mais structure l'élaboration de cette installation.

Le vide a été fait à partir de formes dessinées puis découpées. Le titre vient de cette technique qui consiste à évider une forme et ne garder que le plein. La matière restante, évidée, est appelée « fantôme ».

La question du vide, autant que la question du potentiel, sont des points importants dans le travail de Matt Coco car ils structurent ses installations et sont des constituantes donnant de multiples réalités aux pièces réalisées.

Il existe une notion de « vide archéologique », composante liée à la croyance et à l'intensité du son. Des architectures religieuses ou païennes prenaient en compte la présence du vide afin d'accentuer le rapport au chant et à la spiritualité. On a analysé les emplacements des peintures rupestres dans une grotte comme faisant l'objet d'un placement stratégique par rapport aux potentialités sonores du site. On en déduit qu'un système plus complexe d'association image – son – mouvement constitue un principe important de l'art pariétal. Le son et les images semblent indissociables.

Le vide est ici la composante qui construit la pièce et lui donne une orientation qui s'est définie par la suite comme étant une écriture. Quelle qu'elle soit. Elle est appelée « partition graphique ». Le terme de partition a été choisi car il renvoie au son et à la notation.

À partir de cette notion d'écriture, *fantôme* est proposée comme matrice à langages : sonores, mémoriels, événementiels, sculpturaux, filmiques... Le principe d'interprétation prenant toujours en compte une réalité au préalable sonore et la notion d'espace comme paysage.

Il n'est plus question ici de donner naissance à une réalité sonore de la partition, mais de la garder seulement secrète et possible, structurante. Ainsi, des objets ayant potentiellement une réalité sonore, ont été imaginés par l'artiste comme appartenant à ce paysage abstrait. Un travail collaboratif est en cours avec un danseur, Benoît Caussé, qui travaille dans un premier temps à la constitution d'une tapisserie sonore mentale issue des formes de la partition. Celle-ci générera ainsi une chorégraphie. Le son est une partie manquante, structurant ces différentes propositions. Un possible fictif et fantasmé.



*fantôme* is an installation that takes an image of a bursting landscape in a support. This landscape is the view of Fukushima after the tsunami in March 2011.

The shapes of the first image were designed in a dissociative manner, compromising the concept of "everything".

This method echoes a fable invented by a writer José Carlos Somoza in *"The key of the abyss"*: « (...) a disciple learned the sounds of a forest, then the sounds of forest plants and animals, then he wanted to know what is a forest, he has united everything he had heard, and the forest devoured him ».

Starting with an image, found in the Internet, that represents Fukushima after the disaster, and then with traced and hollowed out shapes, it takes us to an abstraction of reality.

This catastrophic event is not the main subject, but it is a structure of the development of the installation.

The vacuum was made from drawn shapes that after were cut.

The title comes from this technique of hollowing out a form and keeping only the full part. The remaining hollowed out material is called «fantôme».

The question of vacuum, as far as the question of potential, are important points in the work of Matt Coco because they structure his installations and they are also constituents that give multiple realities to the realized parts.

There is a notion «archaeological vacuum», a component which is related to the faith and to intensity of sound. Religious or pagan architectures took into account the presence of the vacuum to increase their connection with singing and spirituality. We have analysed the location of wall paintings in a cave, as it was a strategic placement contributing to the connection with a sonic potential of the site. We have deduced that a system that has more complex association "image – sound – movement", such a system constitutes an important principle of wall art. Sounds and images seem to be inseparable.

The vacuum here is a component that creates the artwork and gives it a direction that defines itself as a writing later. Whatever is it. It is called « graphic score ». This term score was chosen because it refers to sound and to music notation.

With this concept of writing, *fantôme* is proposed as a matrix of languages: sound, memorial, factual, sculptural, filmic language... The principle of interpretation always takes into account sound reality beforehand as well as the concept of space as landscape.

There is no question here of giving birth to a sound reality of the score, but only to keep secret and something possible, something structuring. Thus, the objects that have their sound reality as well, they were imagined by the artist as belonging to this abstract landscape. A collaborative work with a dancer Benoit Caussé is in progress. At first time he works on creation of a sound and mental tapestry coming from the shapes of the score. So it will generate choreography. The sound is a missing part, structuring different proposals, fictitious and fantasized possible.

# MATT COCO

Artiste née en 1974 vivant à Lyon, a étudié à l'école du Louvre à Paris et est diplômée de l'Institut d'Arts Visuels d'Orléans.

Au travers de l'installation, du dessin, de la vidéo et du son, Matt Coco développe une recherche transversale liée aux champs anthropologiques, architecturaux, littéraires et mémoriels.

Son travail consiste principalement en une réponse et analyse de territoires ou espaces au travers d'expositions, résidences en France et à l'étranger, de collaborations avec des artistes de disciplines différentes mais aussi de créations sonores empreintes de fictions radiophoniques.

La construction d'une histoire ou mémoire possible, la dialectique entre l'œuvre et le spectateur, l'œuvre comme espace de rencontre et de tous les possibles, font de son travail un univers changeant en constante évolution. Se construit au fur et à mesure des œuvres qu'elles soient installatives ou sonores, une sorte de fiction totale, un chantier d'analyse, qui interroge la construction narrative et le rapport entre réalité et fiction.

Utilisant des matériaux simples appartenant à des procédés de construction de maquettes, de classification muséales, son travail emprunte à différents univers leur langage pour créer une ambiguïté de statut de l'œuvre elle-même. Jouant sur les rapports d'échelle et la ré-actualisation permanente des œuvres, son travail induit en permanence une recherche perpétuelle et une fragilité d'existence.

*Artist born in 1974, living in Lyon, studied at the Ecole du Louvre in Paris and is graduated from the Institute of Visual Arts of Orléans. Through installation, drawing, video and sound, Matt Coco develops a cross-linked research in anthropological, architectural, literary and memorial fields.*

*His artwork is mainly a response and analysis of territories or areas through exhibitions, residencies in France and abroad, of collaborations with artists from different disciplines but also of sound creations that are footprints of radio dramas.*

*A construction of a story or possible memory, a dialectic between work and a viewer, an artwork as a meeting space where all is possible – all this makes from his works a changing world in constant evolution. He constructs his artworks, installed or sonic, as a kind of total fiction that questions the narrative construction and the relationship between reality and fiction.*

*Using simple materials and methods such as one for constructing models, or a museum classification, he borrows the languages from different universes to create an ambiguity in the status of the work itself. Playing with the scale ratio and with a permanent updating of artworks, his work induces constantly a perpetual search and fragility of existence.*

