

# Follis Matice

Née le 17/01/1999

N° SIRET : 949489223 00014

14 boulevard de l'ouest  
21000 Dijon

maticef71@gmail.com  
0673631351

<https://follis-matice.fr/>  
Instagram : @follis.matice

Co-fondateur du collectif Æther Laser : @Aetherlaser  
Résident à l'Atelier WhiteCubi : @WhiteCubi



À travers des installations vidéo, j'explore les relations entre le réel et l'irréel, entre le quotidien et l'étrangeté, entre le visible et l'invisible. L'ensemble de ma production questionne notre rapport aux images, à l'espace simulé par ordinateur, ainsi que la place qu'ils occupent dans notre vie quotidienne. J'évoque des représentations partielles et simplifiées de formes familières qui nous invitent à reconstituer mentalement des espaces potentiellement déjà vécus. Ceux-ci prennent place dans des environnements vides, d'un gris inhérent au logiciel.

À travers la géométrie des formes représentées, leur couleur, et parfois la visibilité du dispositif de calcul dans l'installation, les images nous rappellent qu'elles ne sont pas issues de notre réalité. Elles sont des fragments de monde à la fois tangibles et immatériels.

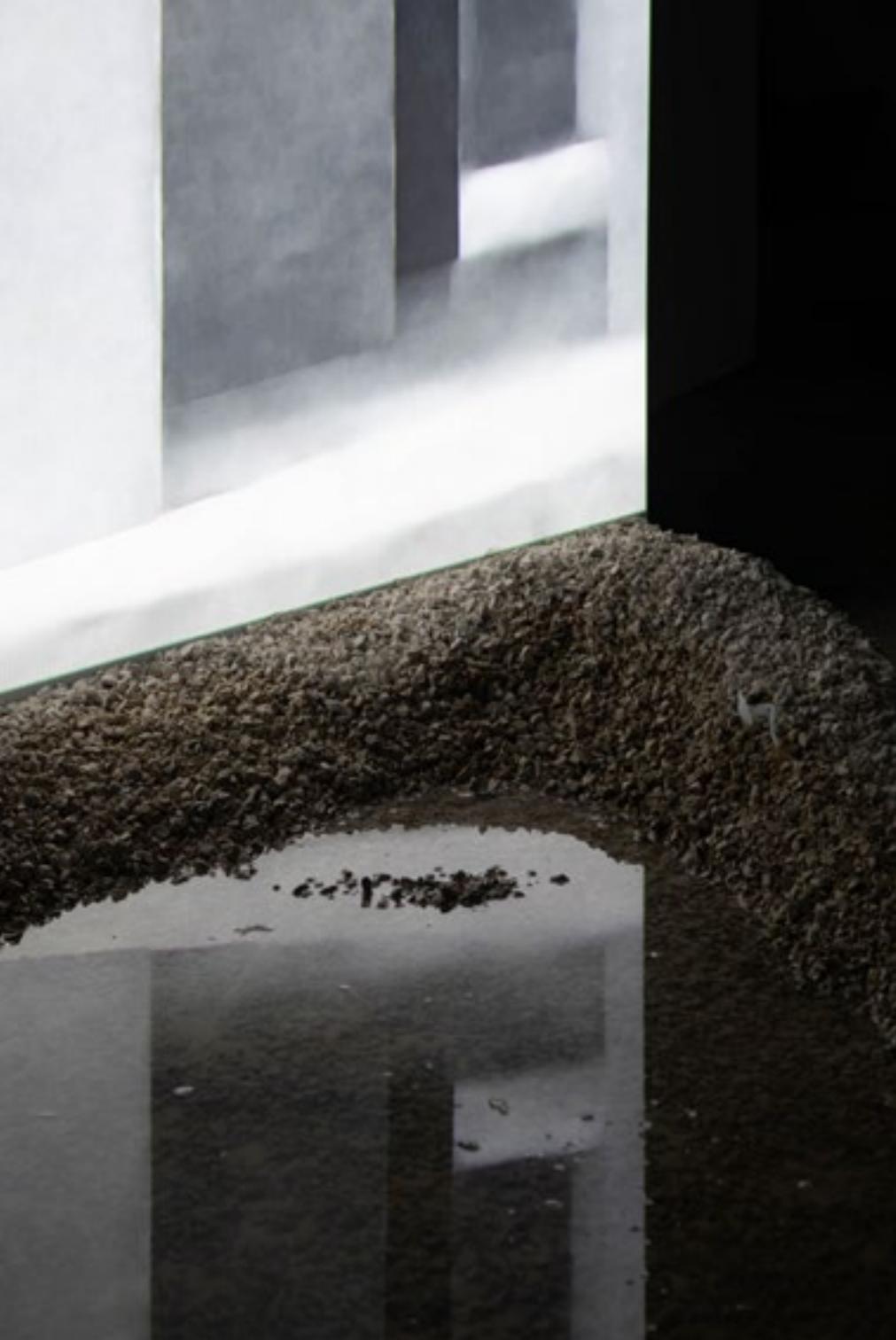
C'est à partir de matériaux que je récupère çà et là, d'objets dénichés à la suite d'un usage quotidien que j'extrais du réel des empreintes, des fragments, des parcelles. Ces scènes, comme des écrans, des fenêtres, invitent le regard à se promener d'intérieur en extérieur. Ces mondes fabriqués de matière numérique, issue d'un monde bien réel n'empruntent que l'expérience sensible de l'exploration, qu'elle ne fait pourtant que tromper par l'immobilité du corps du spectateur lui-même.



# Comme un gruyère

2024.

Projection vidéo. Cloison. Diffuseur lumineux d'écran télé. Banquette. Eau. Modélisation 3D.





Installation réalisée dans le cadre de l'exposition "Comme un gruyère" à l'atelier *White Cubi*.

Deux surfaces de projection verticales sont placées face à face. L'une représente un personnage marchant droit devant lui. Sur le second écran, en face de lui, une enfilade de portes défile indéfiniment. Un bassin construit au pied des vidéos reflète les projections. Une cloison percée d'une fenêtre, avec une vitre déformant la lumière, est placée à l'entrée de l'installation. Derrière la cloison, une banquette permet de s'installer pour observer la vidéo.

Un texte écrit par *Julie Carré* accompagnait l'exposition.

[Lien vers un extrait vidéo](#)

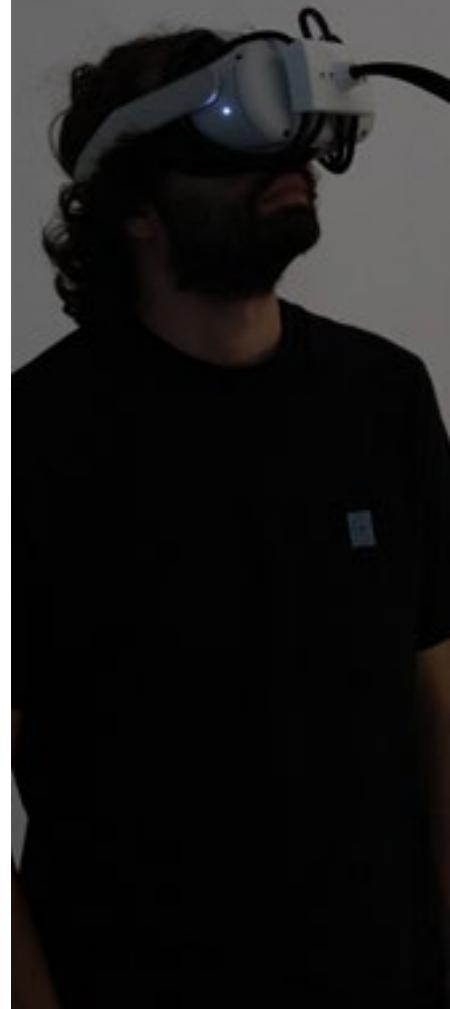
[Lien vers le texte](#)

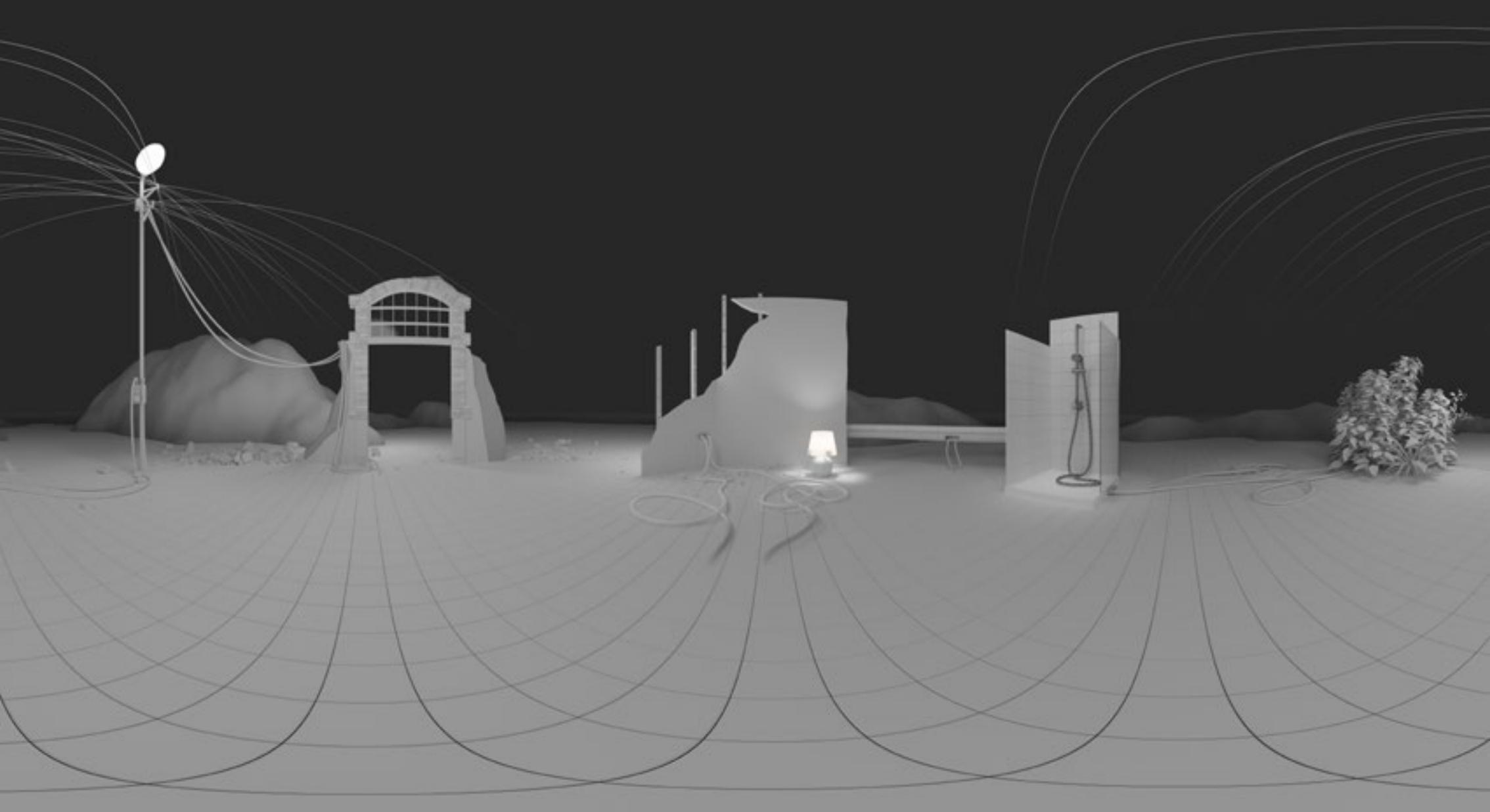


# Cahier sans page

2024.

Dispositif de réalité virtuel.Animation 3D.Impression 3D.Câble





Trois casques VR sont suspendus, chacun relié à un câble traversant le mur. À l'intérieur des casques, des espaces intérieurs et extérieurs se déploient pour former un cercle autour de l'utilisateur. La bande sonore est réalisée par *Armand Louet*.

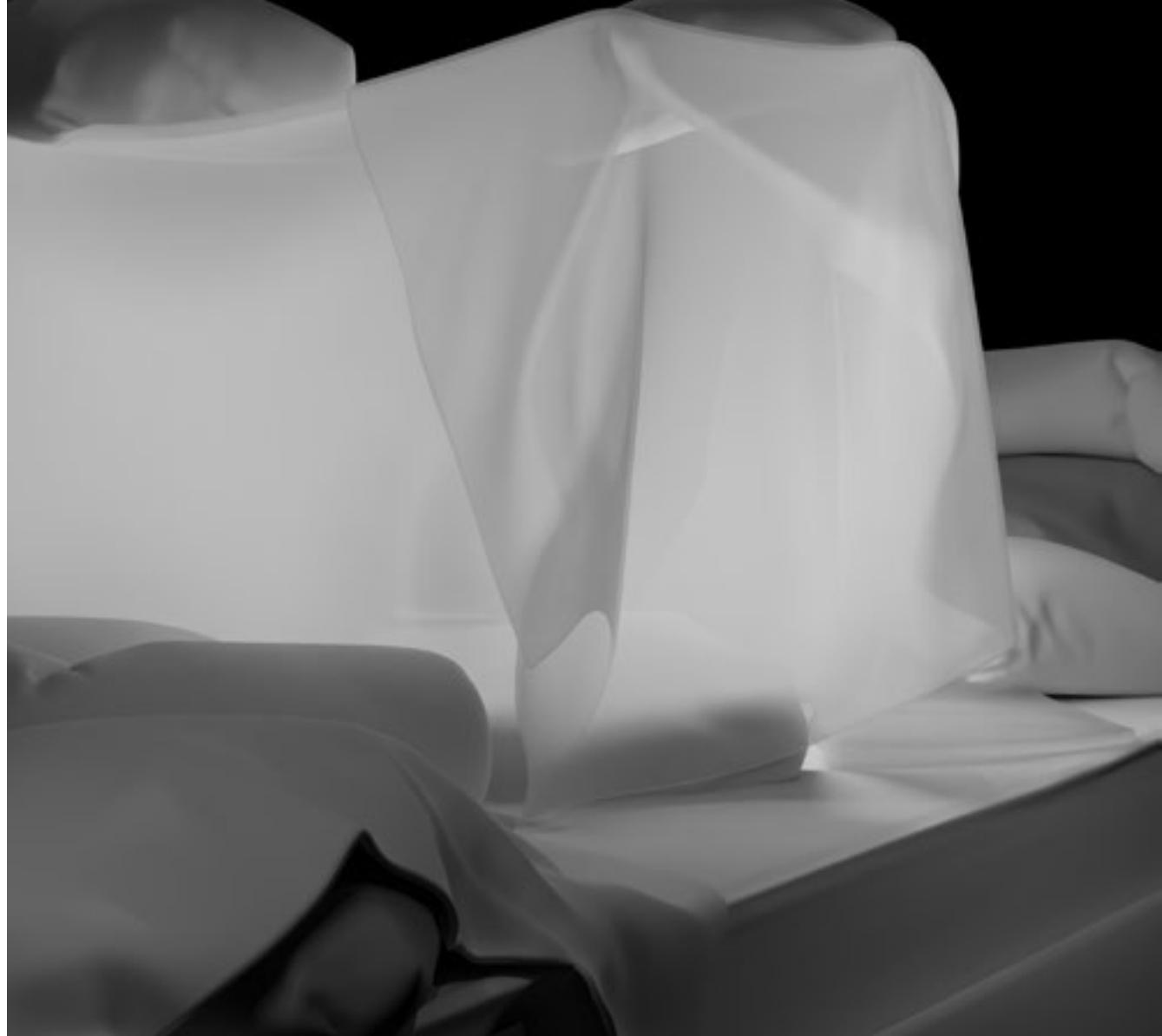
[Lien vers un extrait vidéo](#)



# L'immatériel dure

2024.

Animations 3D.Pierre.Tablette.Sangles



Un écran est attaché à une pierre, diffusant des images d'une cabane improvisée faite de coussins et de couvertures, installée sur un lit. La bande sonore est réalisée par *Armand Louet*.

[lien vers la vidéo](#)



# L'immatériel souple

2024.

Tablette.Animation 3D.Tissu.Vis



Un écran inséré dans ce qui ressemble à un oreiller diffuse l'image d'un lampadaire. La bande sonore est réalisée par Armand Louet.

[Lien vers un extrait vidéo](#)





# Parrhasius

2019-2023

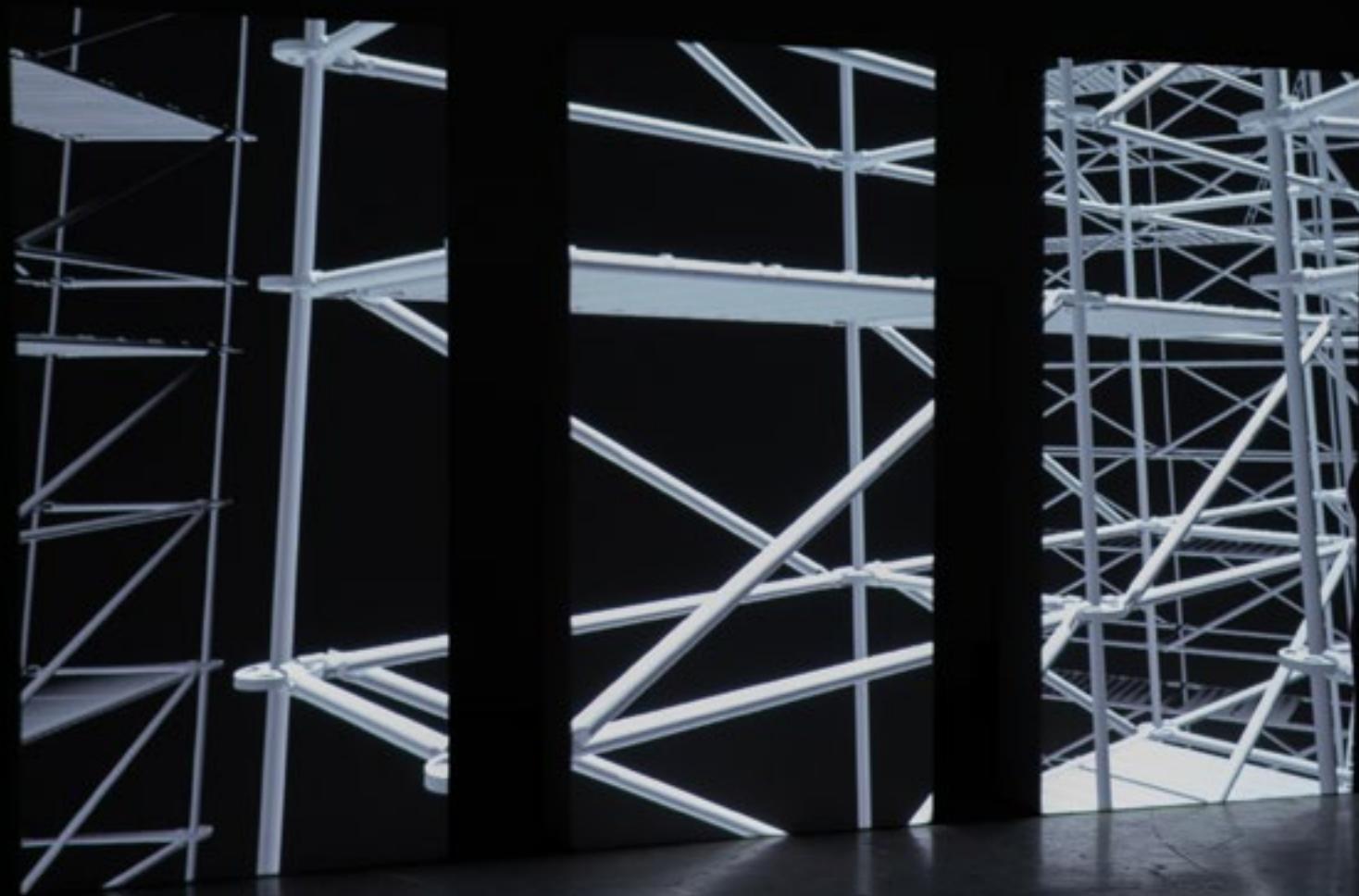
Animation 3D. Téléviseur. Aluminium. Boucle.

Perdue au milieu d'une surface dénuée de matière, une fenêtre s'ouvre et se referme sur le vide de l'espace numérique. Les rideaux, seuls éléments texturés de cet environnement, se lèvent et retombent animés par un vent irréal. La vidéo, diffusée sur un téléviseur dont l'écran est détaché de la dalle lumineuse, forme une boucle. Il n'y a pas de début, pas de fin. Des notes de pianos abandonnées dans le silence, à intervalles régulier accompagnent la vidéo. La fenêtre a pour rôle de séparer un dedans d'un dehors, elle est un objet de transition entre deux espaces.

Le nom Parrhasius fait référence au nom d'un peintre de la grèce antique qui a su tromper l'un de ces confrères avec un trompe l'oeil d'un rideau peint.

[lien vers la vidéo](#)





# Echafaudage

2019-2020.

Animation 3D.Mapping sur support.Boucle.

Un ensemble d'échafaudages s'organise de manière anarchique dans un espace vide ou rien ne se construit. La caméra déambule entre les barres métalliques répétant inlassablement le même chemin. Projeté sur un ensemble de blocs qui structure l'espace de monstration, l'ensemble est accompagné d'une bande son composée de bruits métalliques et de notes de piano.

[lien vers la vidéo](#)





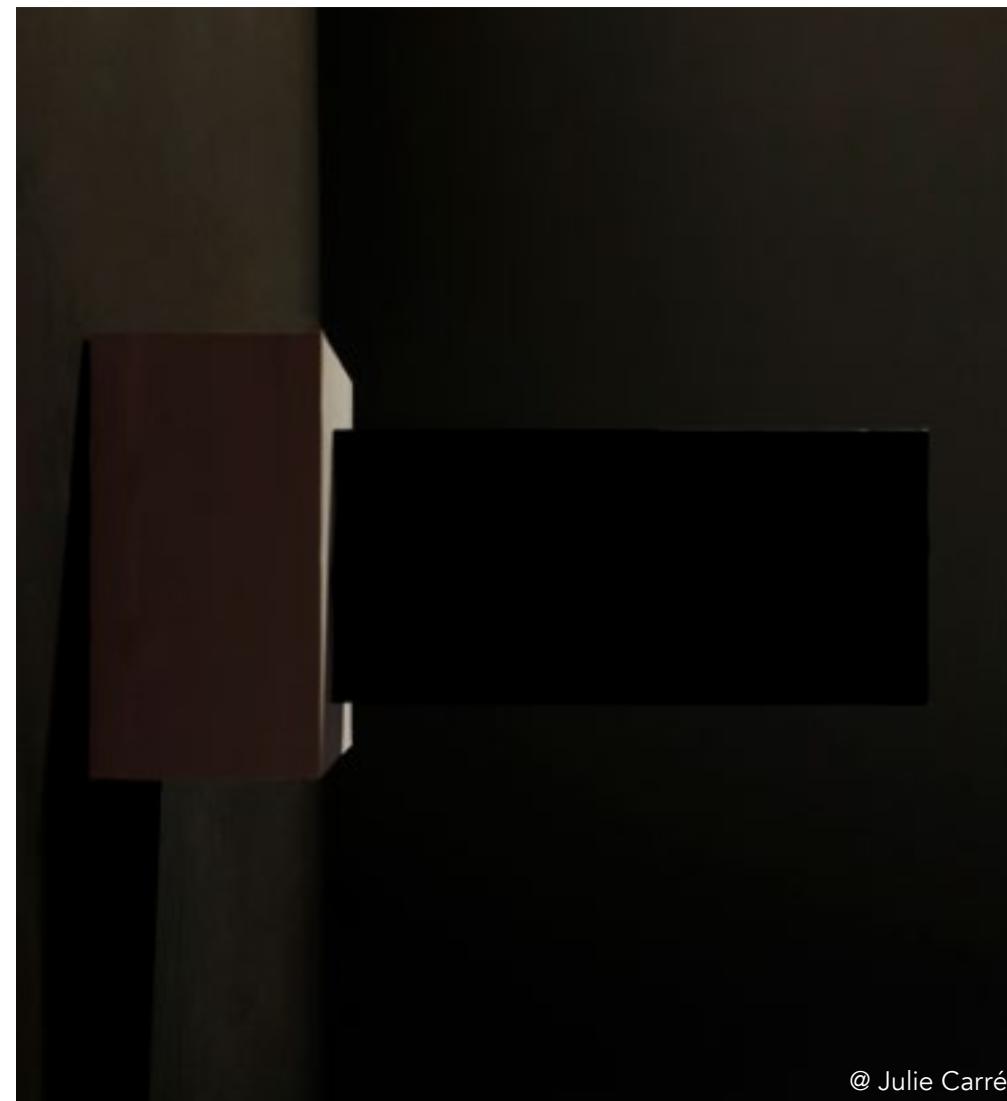
# Impraticable

2020

Animation 3D.loupe.Boucle.



Quatre bâtiments accolés les uns aux autres forment un tunnel dans lequel la caméra avance dans un mouvement lent et sans fin. Le tunnel n'a pas d'extrémités, les bâtiments s'étendent à l'infini. Des variations de lumière apparaissent au travers des fenêtres donnant l'impression que les espaces sont habités.



La vidéo se regarde au travers d'un dispositif composé de deux loupes, ce qui fait apparaître l'espace comme s'il était ailleurs, lointain, inaccessible, voire impraticable.

[lien vers la vidéo](#)

A 3D rendered cave interior with a bright opening in the distance. The cave walls are textured and rocky, and the lighting is dramatic, with the opening being the brightest part of the scene.

# Manfeldt

2021

Animation 3D.GIF.

Les nouveaux mondes ont toujours attiré les hommes en quête de richesse. Dans *La Femme sur la Lune* (1929) de Fritz Lang, c'est le satellite naturel de la terre qui devient le nouvel Eldorado. Aujourd'hui, c'est le monde virtuel qui attire les hommes en quête de réussite financière.

Ce GIF prend la forme d'un NFT (Non Fungible Tokens), il fait référence à la grotte dans laquelle le professeur Manfeldt trouve l'or lunaire dans une séquence du film.

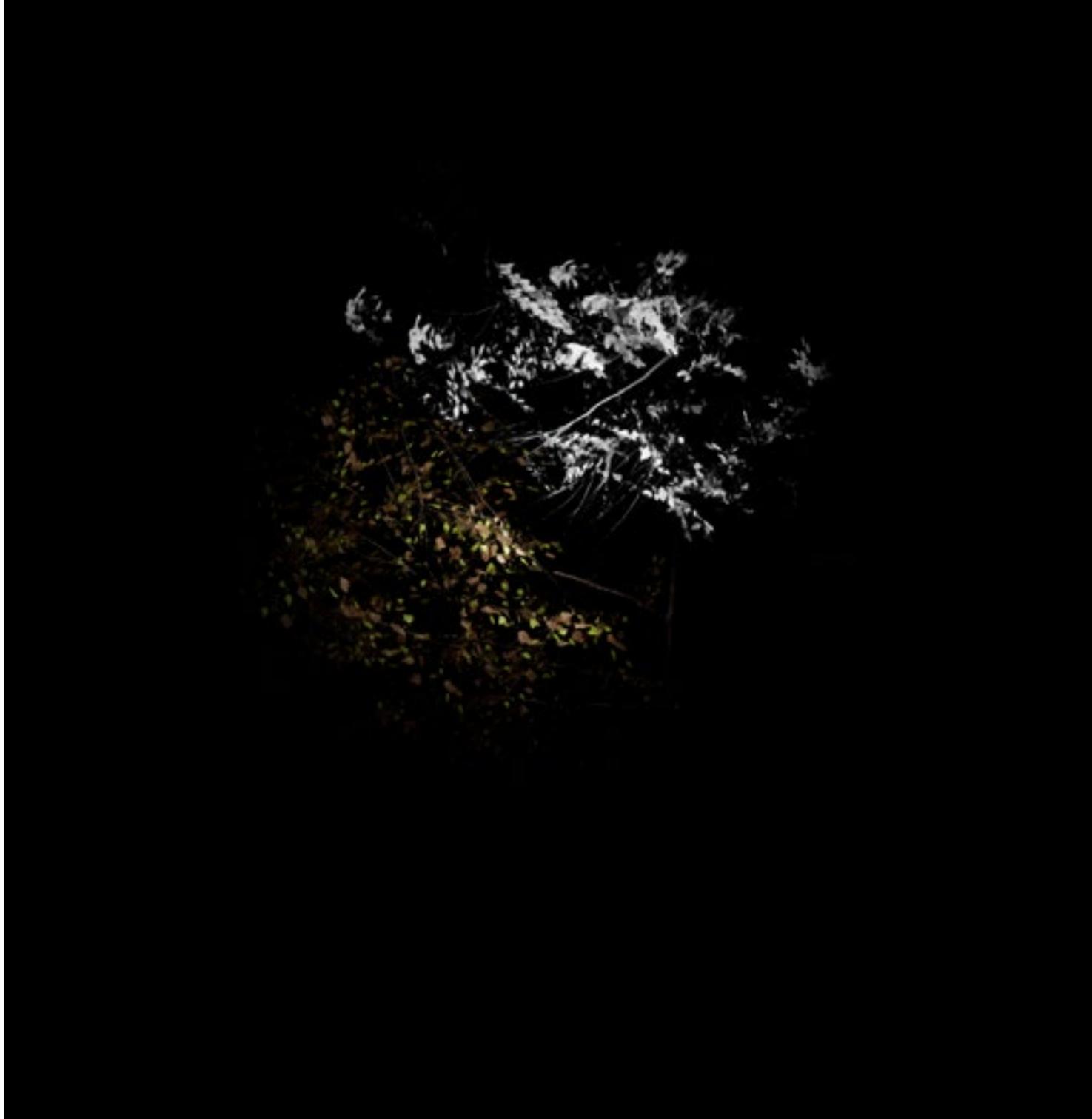


# Que la lumière fasse

2021-2022

Vidéo interactive.Joystick.

Deux arbres virtuels s'entremêlent dans un espace obscur. Le premier présente un aspect réel tandis que le second paraît plus sommaire, davantage simulé. La vidéo est projetée sur un mur face auquel se trouve un socle équipé d'un joystick qui permet au spectateur d'interagir avec l'oeuvre en manipulant une source lumineuse virtuelle. La lumière ne révèle jamais totalement les deux arbres, rendant ainsi leur existence dépendante des gestes du spectateur.





# MAZE

2021-2022

Animation 3D. Found footage.25:05

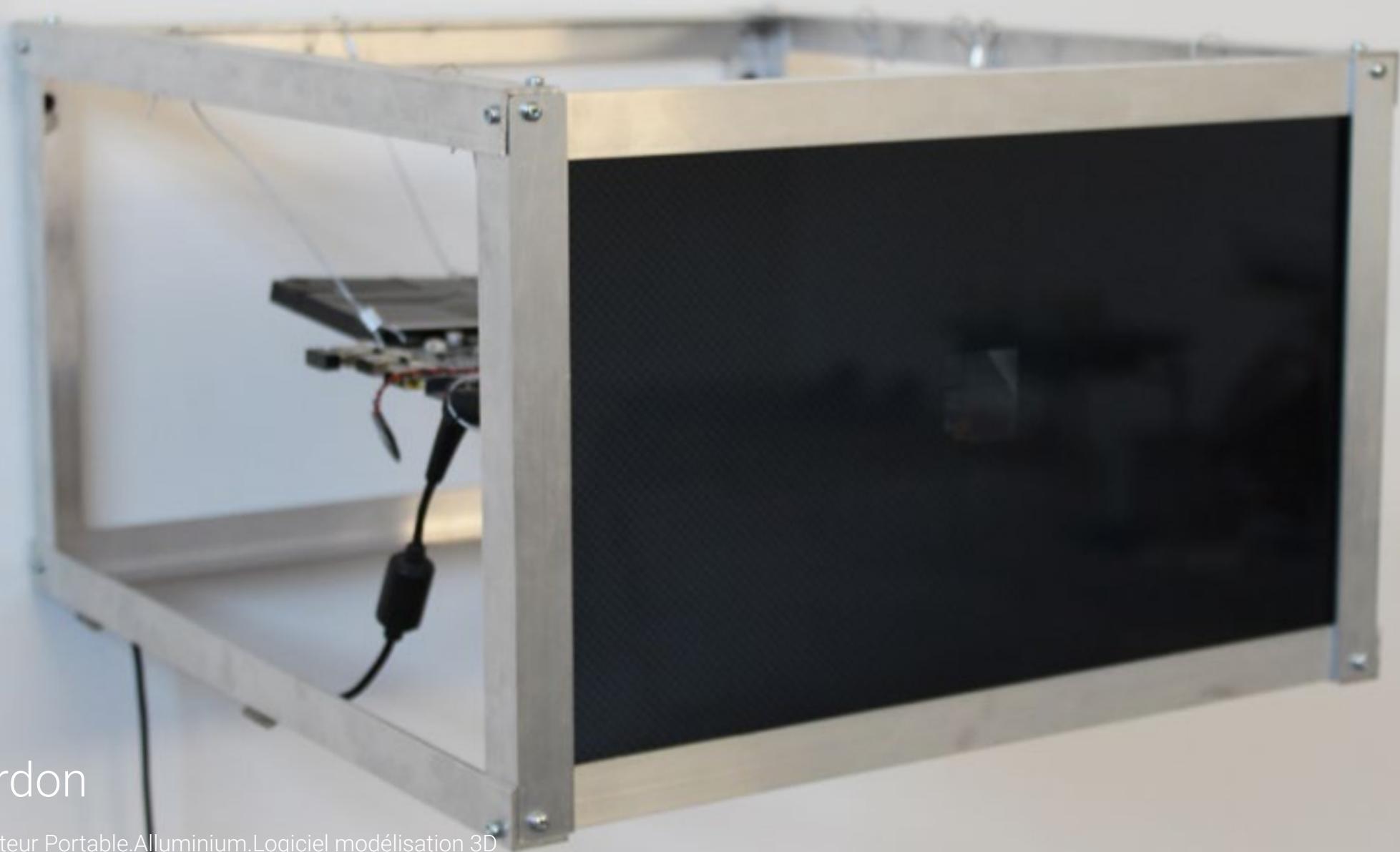
MAZE est un essai vidéo réalisé dans le cadre de mon mémoire pour mon diplôme (DNSEP) de 5e année (Master) à l'école des beaux-art de Dijon. C'est un travail qui s'est déroulé sur une année de recherche et conception.

Dans l'ensemble de ma production plastique, je questionne le médium du jeu-vidéo et des espaces simulés par ordinateur. Je m'interroge sur ce qui compose cet espace, comment existe-t-il, comment est-il fabriqué, où se situe-t-il par rapport au monde dit réel.

Au cours de la vidéo, nous suivons un individu qui raconte comment ces mondes virtuels ont influencés sa vie. Découpée en dix chapitres, de sa naissance à sa mort, le personnage nous raconte ses moments vécus à travers un avatar, ses remises en question, l'envie de s'échapper, sa frustration de ne pas pouvoir faire exister le virtuel.

[lien vers la vidéo](#)





Gordon

2023

Ordinateur Portable. Aluminium. Logiciel modélisation 3D



En flottement dans une armature en aluminium, un ordinateur calcule lentement une image de synthèse. Fragment par fragment, l'image apparaît, elle représente l'intérieur d'une douche. Les circuits imprimés suspendus derrière émettent un léger bruit provenant du ventilateur qui s'efforce de refroidir le système.

L'installation est inspirée de l'œuvre «24 Hour Psycho,» une version ralentie du film «Psychose» d'Alfred Hitchcock par l'artiste Douglas Gordon.



LES BAISERS ECRITS NE PARVIENNENT PAS A DESTINATION,  
LES FANTÔMES LES BOIVENT EN ROUTE.

2023

Vitre.Film solaire.Animation 3D.Vidéo projecteur.Bois.

Réalisée dans le cadre de l'exposition collective Colomba Livia, cette installation représente un pigeon squelettique. Son corps est fait d'armatures, seule sa tête semble recouverte de chair. La vidéo est rétroprojetée sur un verre en double vitrage recouvert d'un film solaire, donnant à l'ensemble un effet fantomatique.

Les pigeons, avant d'être considérés comme nuisibles et d'être surnommés les 'rats volants', étaient nos principaux moyens de communication à distance. Nos moyens ont drastiquement changé, les pigeons se retrouvent au chômage, implantés dans les villes par l'Homme pour répondre à un besoin désormais désuet. Obligés de cohabiter dans l'espace urbain avec les câbles, les pylônes électriques, les boîtiers de télécommunication, ces objets les ont fait passer d'animaux nobles à des parasites dégoûtants.

Les pigeons sont probablement ces 'fantômes' dont parle Kafka dans l'une de ses lettres à Milena, « Les baisers écrits ne parviennent pas à destination, les fantômes les boivent en route. » citation reprise pour le titre de cette installation.

[lien vers la vidéo](#)





Îlevil

2023

Spot de chantier.Téléphone portable.Animation 3D.Vidéo

Cette installation a également été créée dans le cadre de l'exposition collective Colomba Livia.

Enfermée dans une lampe initialement utilisée pour éclairer les zones de chantier, une orbe lumineuse s'active. Dans la lumière, on peut apercevoir une envolée d'oiseaux filmée aux abords de l'île aux Canards de Dijon.

Bloqués dans un objet manufacturé, derrière des barreaux de métal, les oiseaux cherchent à fuir l'île, zone gardée soit disant intacte pour préserver leur milieu naturel, mais malgré tout, encerclée par la ville. Les pigeons sont les rares oiseaux ayant réussi à fuir et à s'implanter dans la ville. Représentés dans l'ensemble des autres oeuvres qui compose l'exposition ils sont les seuls à être en dehors de la cage, à être sortis de l'île.

[lien vers la vidéo](#)





Il est difficile d'être une grange

2023-2024 . Extrait vidéo

Animations 3D. 03:34



## Formation

**2022** - Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique à l'École Nationale Supérieure d'Art de Dijon - Félicitations du jury

**2020** - Diplôme Nationale d'Art à l'École Nationale Supérieure d'Art de Dijon

**2017** - Baccalauréat sciences et technologies de l'industrie et du développement durable

**2016** - Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur (BAFA)

## Expositions

**2024** - Résidence Storfronte FRAC Bourgogne, Dijon (En cours)

**2024** - *Comme un gruyère*, Atelier White cubi, Dijon

**2023** - *Columba Livia*, Atelier White Cubi, Dijon

**2023** - *La poïétique de l'erreur*, Æther Laser, Esox Lucius, Saint-Maurice-lès-Châteauneuf

**2023** - *Pense à la fin*, Æther Laser, Église Saint-Philibert, Dijon

**2023** - *Surliminal*, Festival D'Autres Formes, Æther Laser, Nouvelles formes, Besançon

## Expérience

**2024** - Chargé de développement Fablab Dijon

**2023** - *SOLESCENCES*, Æther Laser, Dijon Commissariat, scénographie, accueil et mise en réseau des artistes invité.es

**2023** - Régie pour les diplômés-ENSA Dijon.

**2023** - Parcours d'accompagnement individuel à la professionnalisation à L'École Nationale Supérieure d'Art de Dijon

**2022** - Service-civique FRAC Bourgogne-Dijon

**2022** - Aide montage, Art-Faire, FRAC Bourgogne, Dijon

**2022** - Aide montage, exposition Y'a de l'orage, collectif portail, Chagny

**2021** - Stage aux cotés de l'artiste Claire Malrieux, Drawing lab, Paris

## Transmission

**2024** - Atelier jeux vidéo - Lycée Le Castel Dijon

**2023** - Atelier jeux vidéo - Alphasé Dijon

**2023** - *La bande à Léo* - Direction artistique d'un mini Festival - Atelier de création - Alphasé Dijon

**2023** - *Conférence - Rencontre avec le collectif Æther Laser, ENSA Dijon*

## Diffusion

**2024** - *Il est difficile d'être une grange* Présélection pour le prix DJTAL Human, Artmercator, Ergastule, Nancy