



portfolio

— Thomas FERREIRA

Artiste Plasticien // Programmeur multimédia
Doctorant en thèse de recherche-crédation en art.

thomasferreira.fr



Né à Corneilles-en-Parisis en 1999, Thomas Ferreira vit et travaille à Lille. Artiste plasticien, chercheur et programmeur multimédia, il articule son travail autour des relations entre traces et technologies numériques.

Après un passage par des études d'anthropologie à Rouen, il est diplômé de l'Université de Lille et de l'École Supérieure d'Art Dunkerque-Tourcoing en 2024. Il est actuellement étudiant au Fresnoy – Studio national des arts contemporains et doctorant en thèse de recherche création en arts au sein du laboratoire du CEAC à l'Université de Lille.

Son travail s'intéresse aux formes de disparition, d'effacement et d'altération à l'œuvre dans les environnements numériques, qu'ils soient techniques, culturels ou sociaux. Il explore la manière dont une trace, lorsqu'elle se fragmente ou se dégrade, peut paradoxalement intensifier sa présence. Sa recherche s'intéresse tout récemment aux nouvelles formes de rituels induits par les technologies contemporaines et leur industrie technocapitaliste comme prise de pouvoir. Parallèlement, il fait ressurgir son propre lexique de gestes issus des rituels ésotériques de son village au Portugal au sein de ses installations.



Vue de Double trouble, exposition de la 1re édition d'Art Emergence, Chaufferie de la Fondation Fiminco, Frac Île-de-France, les Réserves, Romainville, 17 septembre - 2 novembre 2025
© Artagon - Photos © Manuel Abella



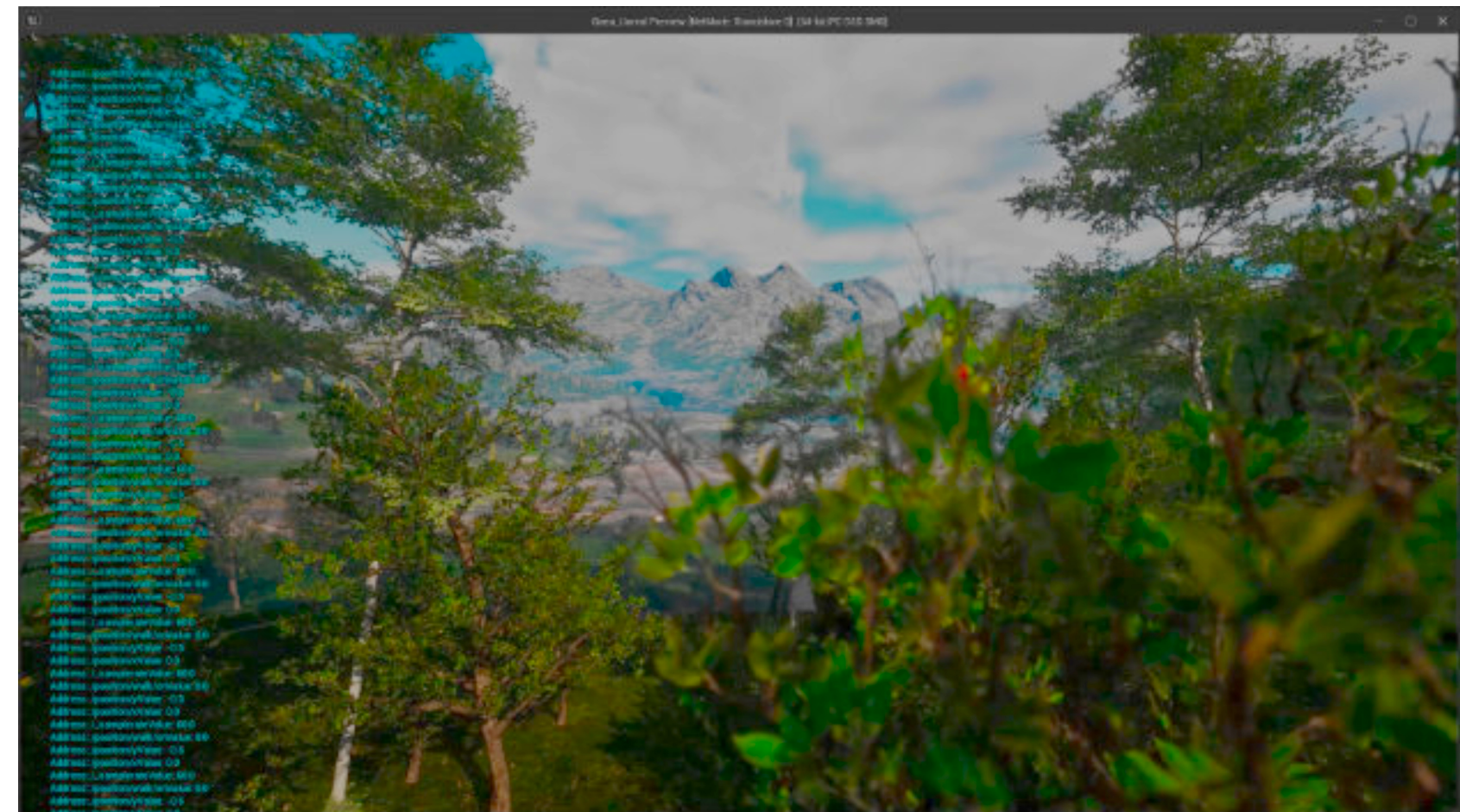
Quando me junta a outra vida, 2024,
Latamnèse Vol.1, Installation interactive,
Unreal Engine, Leap Motion, Granit, Bois, Profilé Aluminium, Arduino, Musique Générée.

Quando me junta a outra vida est une installation interactive sous forme de jeu vidéo. Cette installation est un projet proposant une narration non linéaire, mêlant mémoire personnelle et récits alternatifs. Il trouve son origine dans une exploration intime des traces laissées par l'histoire familiale de la fuite de la dictature de Salazar dans les années 1960, tout en interrogeant les bifurcations possibles d'un passé Historique et collectif. Cette installation interactive s'appuie sur une immersion sensible, où une dalle de granit, chauffée à la température corporelle, devient le vecteur d'un voyage à travers une carte virtuelle des montagnes du Gerês (frontière nord entre l'Espagne et le Portugal). Les spectateurs y découvrent des récits fragmentés, déclenchés par leurs mouvements reconstruisant une narration oscillant entre réalité historique et fictions spéculatives. Alimenté par le potentiel contre factuel des technologie de GAN l'écriture de ces récits alternatifs se fera dans une co-écriture humain/ordinateur mêlant histoire personnelle, fictions et récits historique.

Pièce ayant bénéficié de la bourse d'aide matérielle de l'Esä Tourcoing en 2024.

Quando me junta a outra vida, Vue de Double trouble, exposition de la 1re édition d'Art Emergence, Chaufferie de la Fondation Fiminco, Frac Île-de-France, les Réserves, Romainville, 17 septembre - 2 novembre 2025.
© Artagon - Photos © Manuel Abella

Vidéo de démonstration:
<https://youtu.be/T1nyCI88kUA>



Capture d'écran de l'installation. ©Thomas FERREIRA



Terra queimada, 2024
Céramiques
16x16x3cm

Terra queimada, est une série de céramique cuite selon la tradition portugaise de Bisalhães. La forme est issues des valeurs topographique du Parc National du Gerês (Portugal) - dernier lieu traverser par de nombreuses familles portugaise pour fuir le Portugal.



Primeiro, falaram as pedras, Latamnèse vol.2,
Production - Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporain - © Quentin Chevrier.



Primeiro, falaram as pedras, 2026,
Latamnèse Vol.2, Installation interactive,
Sculpture Polystyrène, Ecran transparent, vidéo projection, Touchdesigner, vidéo, son.

Sur les ruines d'une église abandonnée au nord du Portugal, une parole se déploie. Une voix, celle d'un père issu de la diaspora portugaise évoque une vie faite de déplacements et de manques. Face à elle, une autre entité répond, dont la nature demeure indicible : mémoire des pierres, figure médiumnique ou intelligence artificielle.

Ce qui se met en place relève moins d'un récit que d'une circulation. Les fragments apparaissent, se déplacent, se contredisent, se reprennent. Des surgissements burlesques issus des folklores portugais viennent s'y inscrire comme les traces fantomatiques d'une vie qui n'a pas eu lieu — ni pour lui, ni pour ses enfants. Ils perturbent les continuités de la discussion des deux personnages autant qu'ils en révèlent certaines lignes enfouies.

L'installation prend la forme d'un décor partiel, un simulacre dont la structure reste visible. Au sein de cette ruine, le spectateur est invité à un rituel : tirer les arcanes du tarot pour faire apparaître les images au sein d'écrans transparents : néo-vitraux. Où, les narrations se superposent au réel sans jamais s'y fixer complètement, comme autant de possibles en suspens.

Production Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporain..

Primeiro, falaram as pedras, 2026,
Latamnèse Vol.2, Installation interactive,

Crédits :

Production Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains

Chargée de production : Pauline Thyss

Construction : Pascal Renard

Création Sonore : Olivier Lautem

Etalonnage : Charles Ledlaire

Ingénieure son, assistante au tournage : Lise Lebleux.





Dithered Tarot of Tabuadelo, 2026

Multiformat.

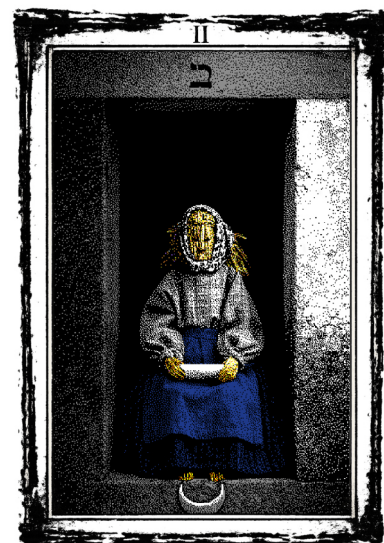
Impression cartes de tarot dimension 80x120mm.

Impression grand format - 420x720mm.

Dithered Tarot de Tabuadelo propose une relecture contemporaine des arcanes à partir des mythes et figures du folklore portugais. Chaque carte transpose ces récits dans un régime d'image discrétisé, où le dithering agit comme principe de révélation et d'altération. L'iconographie oscille entre persistance symbolique et instabilité visuelle, jouant les tensions entre tradition orale et reconstruction contemporaine. Le jeu constitue ainsi une mythologie fragmentée, où les figures émergent à travers le bruit qui les compose



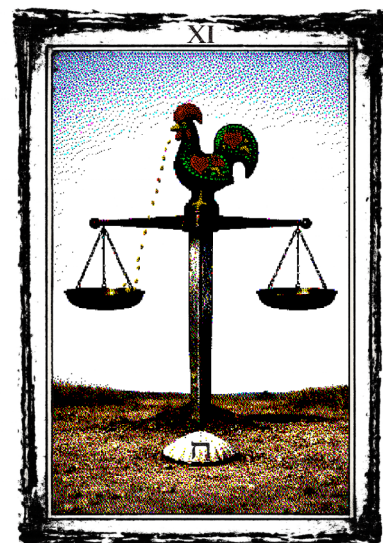
LE FOU



LA PAPESSE



LES AMOUREUX



LA JUSTICE



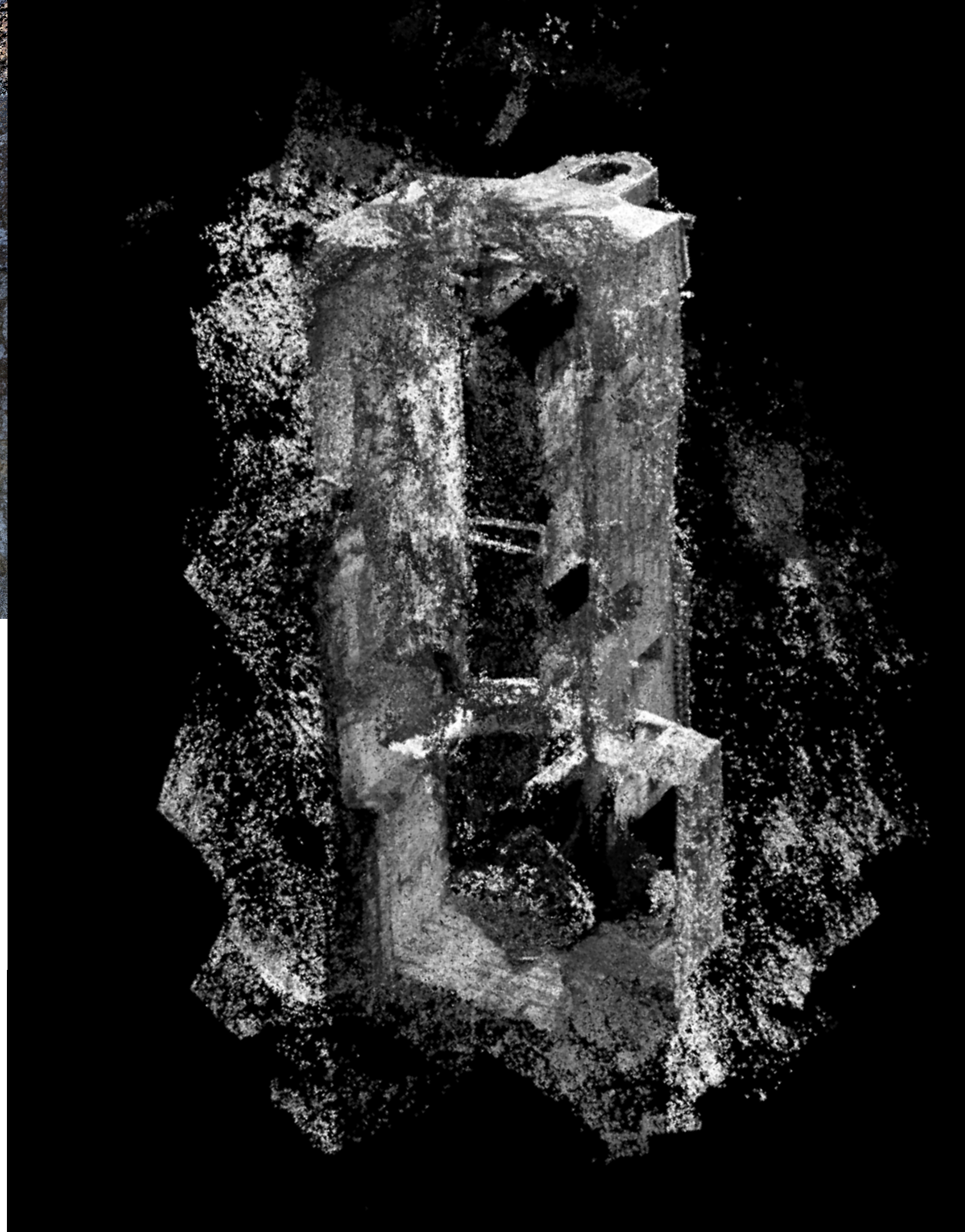
LE DIABLE

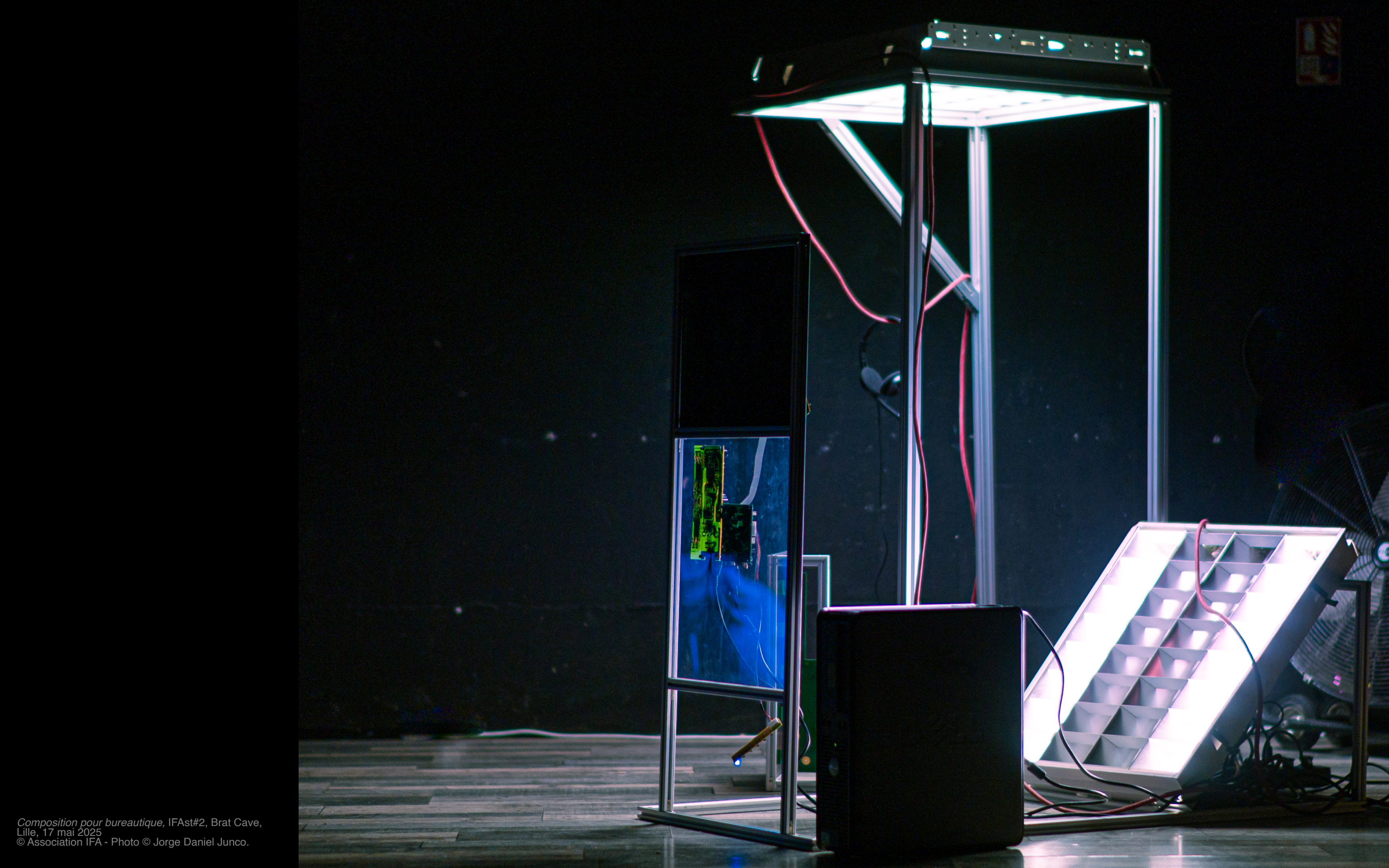




Sur les marches bourdonnait ce qui restait,
Thomas FERREIRA, 2025, Vidéo, Loop 6minutes.

Au sommet d'une colline du nord du Portugal, enfoncée dans la végétation, subsistent les ruines de l'Igreja Velha de São Cipriano de Tabuadelo. Eglise romane abandonnée sous le régime de Salazar, remplacée par une nouvelle construction conforme aux standards esthétiques du pouvoir en place. Aujourd'hui, il n'en reste qu'une façade béante, trouée en son sommet par l'absence d'un vitrail que le temps a vu disparaître. Une cicatrice architecturale, un monument fantôme. Nourri par les croyances esotérique du Minho, les pierres nous murmurent les petites histoires du village au sein de l'Histoire de l'Estado Novo de la diapora portugaise.





Composition pour bureautique, IFAst#2, Brat Cave, Lille, 17 mai 2025
© Association IFA - Photo © Jorge Daniel Junco.

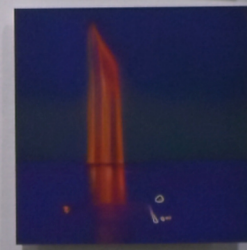
Composition pour bureautique, (archéologie d'un passé non avenu), Thomas FERREIRA, 2024, Profilé Aluminium, Ecrans LCD Transparents, Néons, Ordinateurs DELL (windows XP), Vidéo générée.

Composition pour bureautique, (archéologie d'un passé non avenu), est une installation visuelle qui rejoue les codes des open spaces américains des films de science-fiction des années 80 à travers une atmosphère froide et aseptisée. L'œuvre utilise des éléments typiques de ces environnements—plafonniers néon, tours d'ordinateurs sous Windows XP, et structures en aluminium—pour créer une réflexion sur la fonctionnalité et l'aliénation des espaces de travail en redéfinissant la nouvelle fenêtre sur le monde. A partir des représentations du mal mélancolique du XIXième siècle et de son leitmotiv de la fenêtre, l'envie de ne vivre plus que par celle-ci, le XXème nous a doté d'une nouvelle fenêtre sur le monde mais celle-ci nous fait vivre plus que par représentation, faisant écran du monde réel.

L'installation se compose deux écrans transparent qui n'occulent pas le monde extérieur, paradoxalement ici ils donnent à voir un intérieur en surimprimant le réel. Les écrans diffusent des vidéos générée artificiellement (GAN Programmée) d'un espace de bureau labyrinthique et infini, transformant l'environnement en un espace liminal angoissant, tandis que l'ordinateur joue une musique générée par les sons du fonctionnement informatique, ajoutant une dimension sonore à cette exploration de l'absurde.



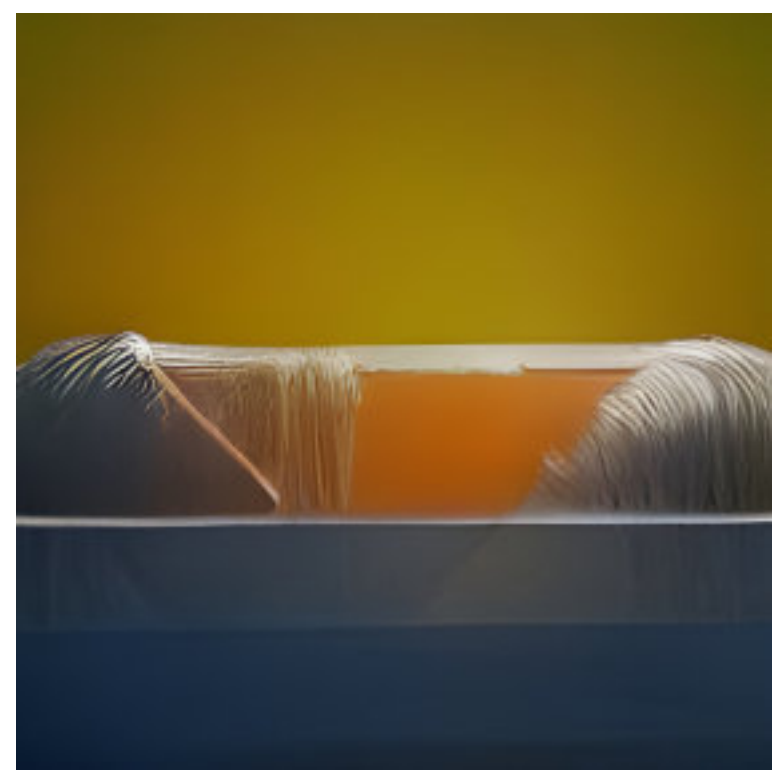
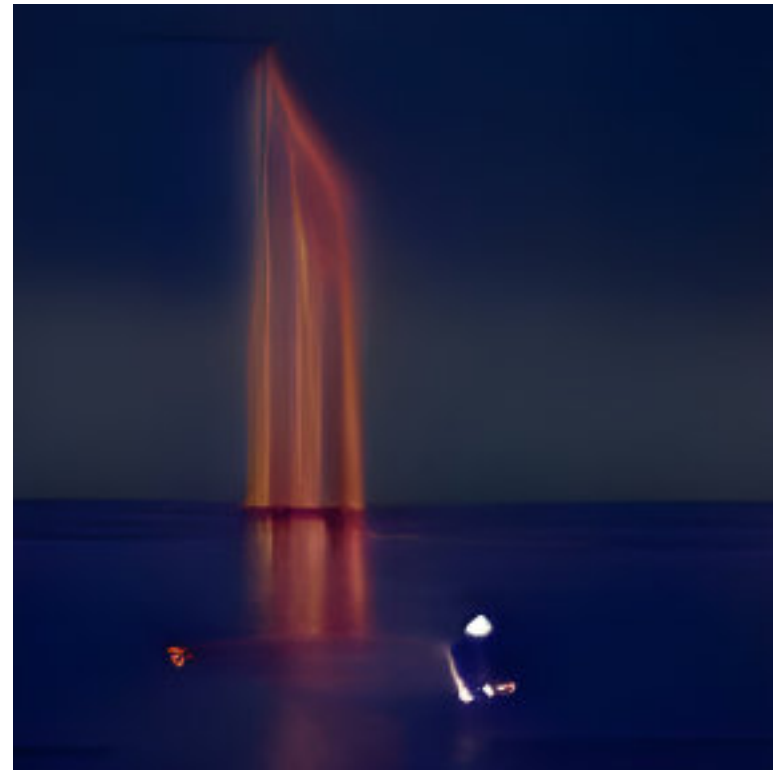
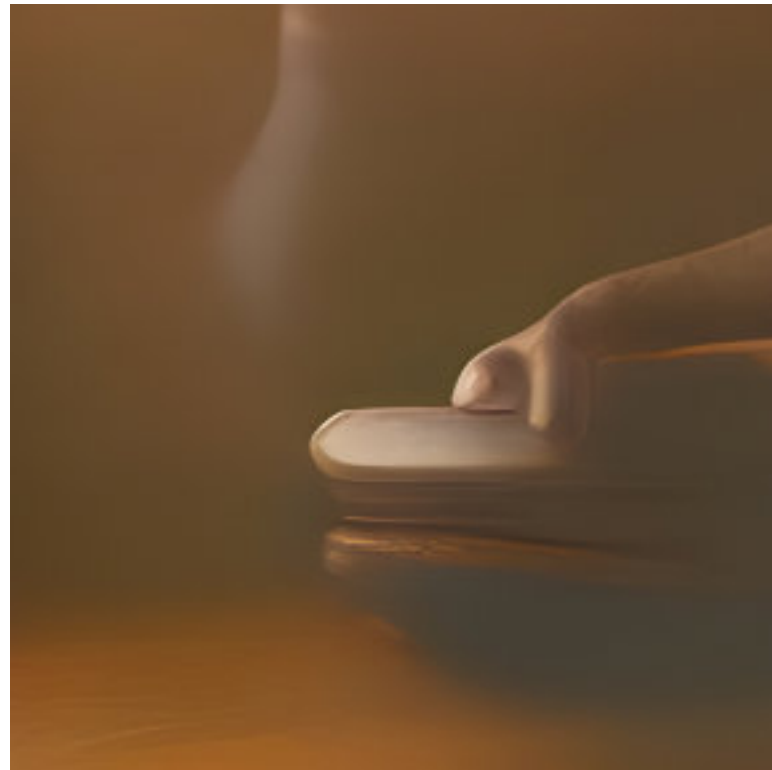
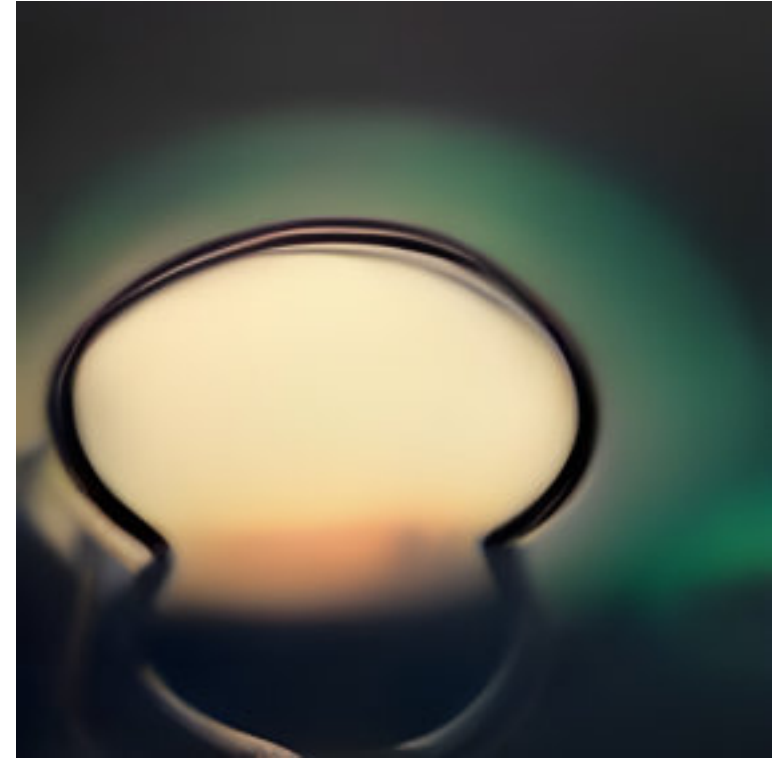
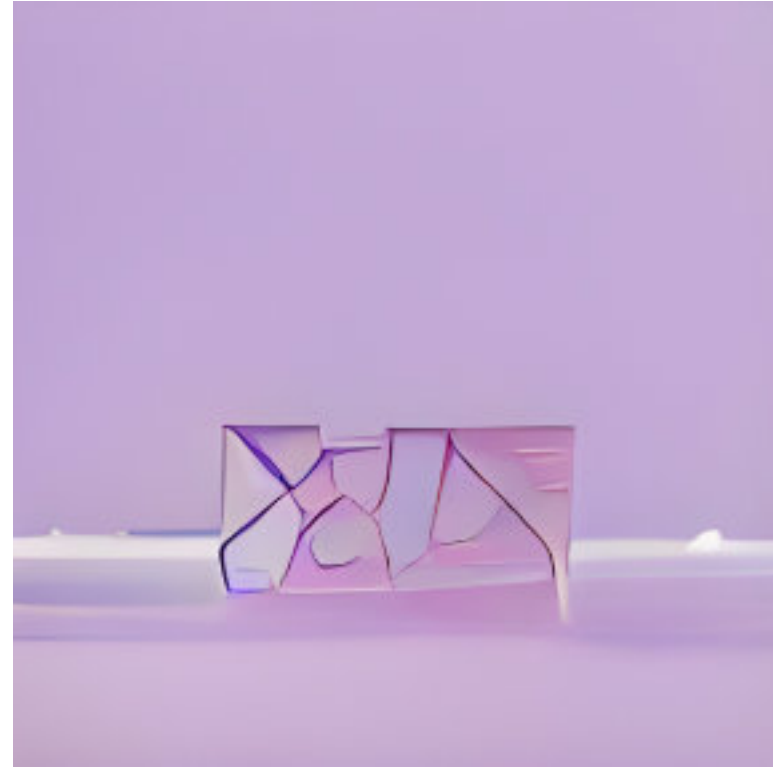
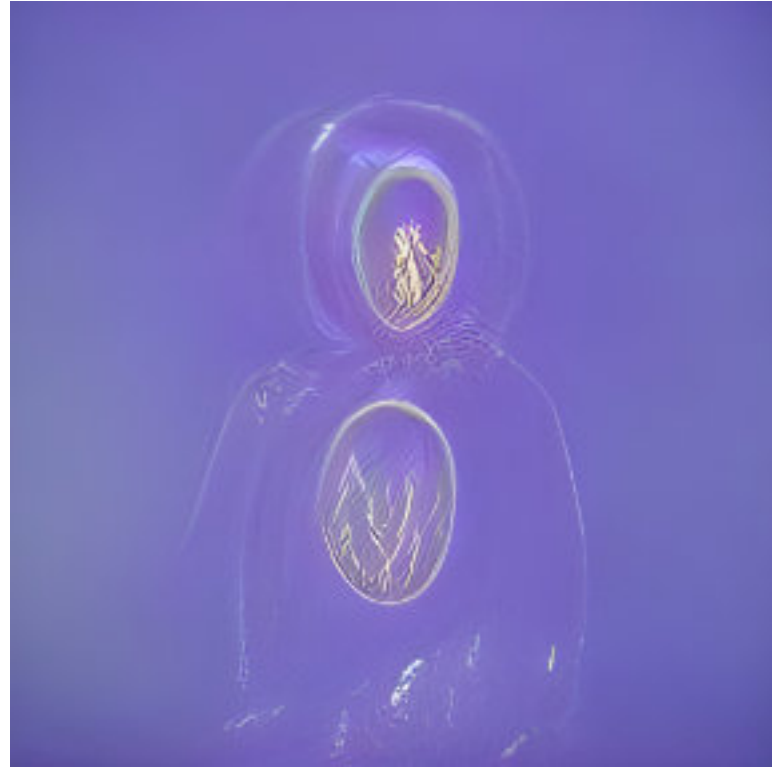
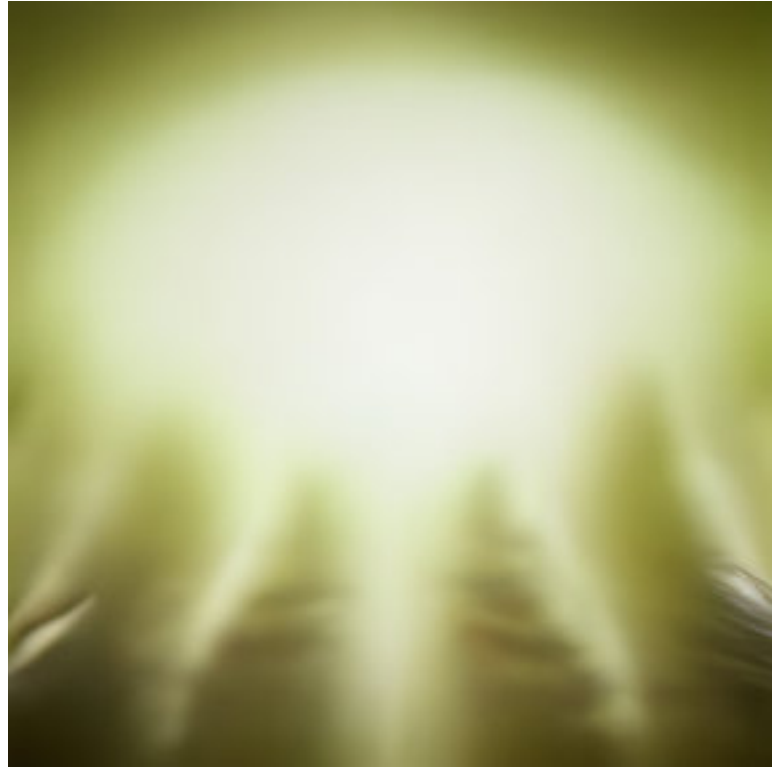
Capture d'écran de la vidéo. © Thomas Ferreira





Utopian World: a digital and post-human one, 2020-2023
Gravure et Impression UV sur Dibond.
13 impressions, 30x30cm.

La série imagine à l'aide d'une GAN (Generative Adversarial Network) un monde post-humain sur les ruines du nôtre à partir des fossiles numériques stockés dans les data-centers de Google où toutes les traces de l'humanité ont disparu. L'intelligence artificielle rejoue le mythe de la création en voulant recréer l'humanité. Mais par défaut la rattrape, elle ne peut créer que des représentations à partir du *Corps Utopique* de Michel Foucault.





Alter Réalité, Vue de Zone Partagée, PRIST, Galerie Communue, Tourcoing, Avril 2022. Photo © Thomas Ferreira



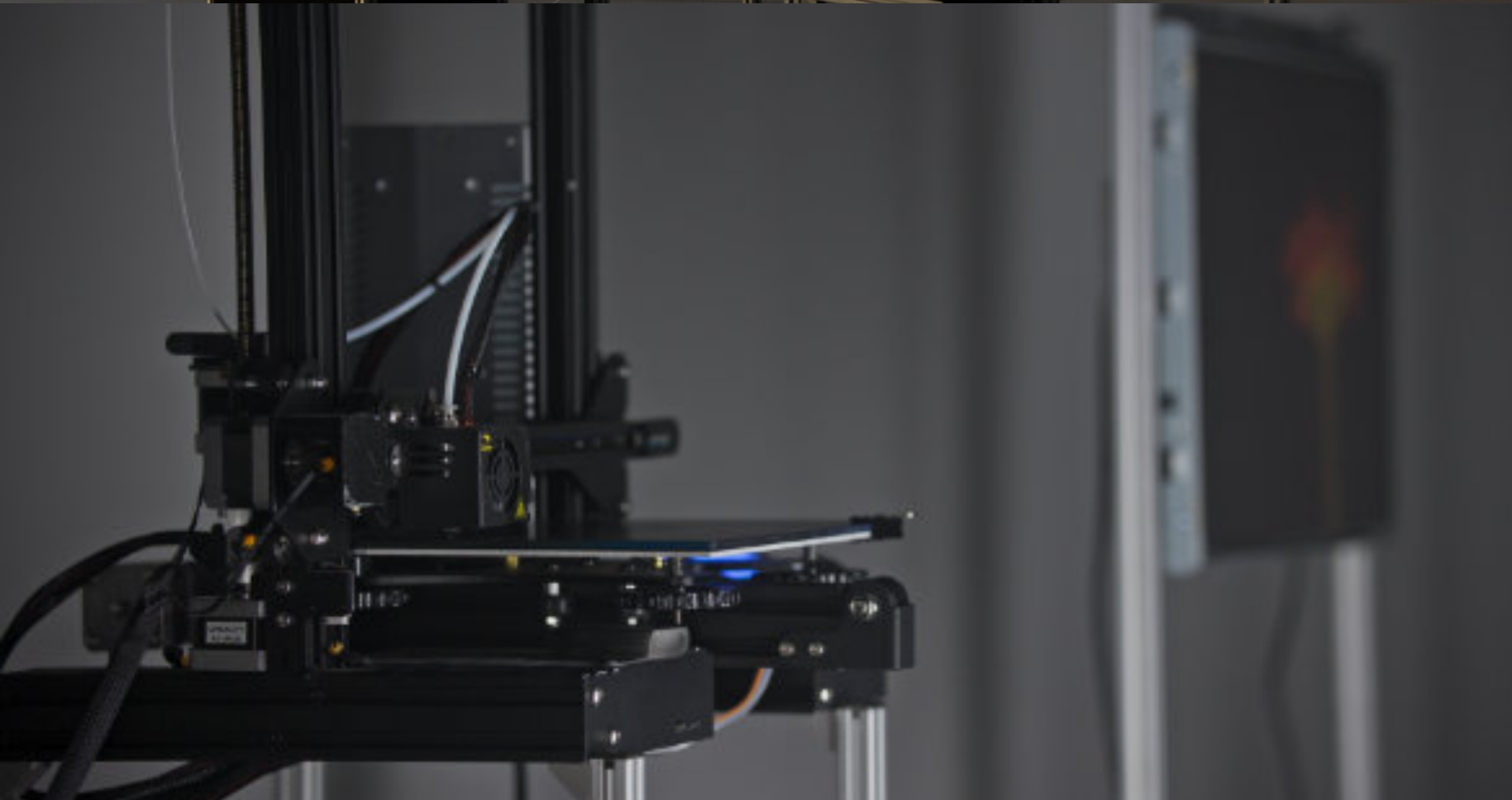
Alter Réalités, 2023

Installation

Imprimante 3D, PLA, Arduino, Recycleuse, écran, Modèle 3D générée par GAN.

L'installation est composée d'une imprimante 3D, d'un système de recyclage et d'un écran diffusant des modèles 3D de plantes artificielles générées par une intelligence artificielle. Cette machine, montée sur une structure en profilé aluminium, est conçue pour fonctionner en autonomie en se nourrissant de sa propre production.

L'installation interroge également les notions d'autonomie, de singularité et d'autophagie en tant que système de production. La pièce propose, dans une sorte de science-fiction, une vision dystopique d'un futur où les ressources naturelles sont épuisées, laissant les technologies et les Intelligences Artificielles être la seule source de création. En utilisant l'impression 3D, la machine questionne également les relations entre la matière et la forme, ainsi que les implications écologiques de la production de masse.



Réalisé en collaboration de Maxence Neus et Zoubida Zarhloul, étudiants ingénieur.e.s dans leurs départements respectifs Systèmes Embarqués et Génie Civile, dans le cadre du Module de co-création Arts et Sciences, Polytech'Lille-Esà du Programme PRIST (Programme Recherche Image Science et Technologies).

Vidéo de démonstration:

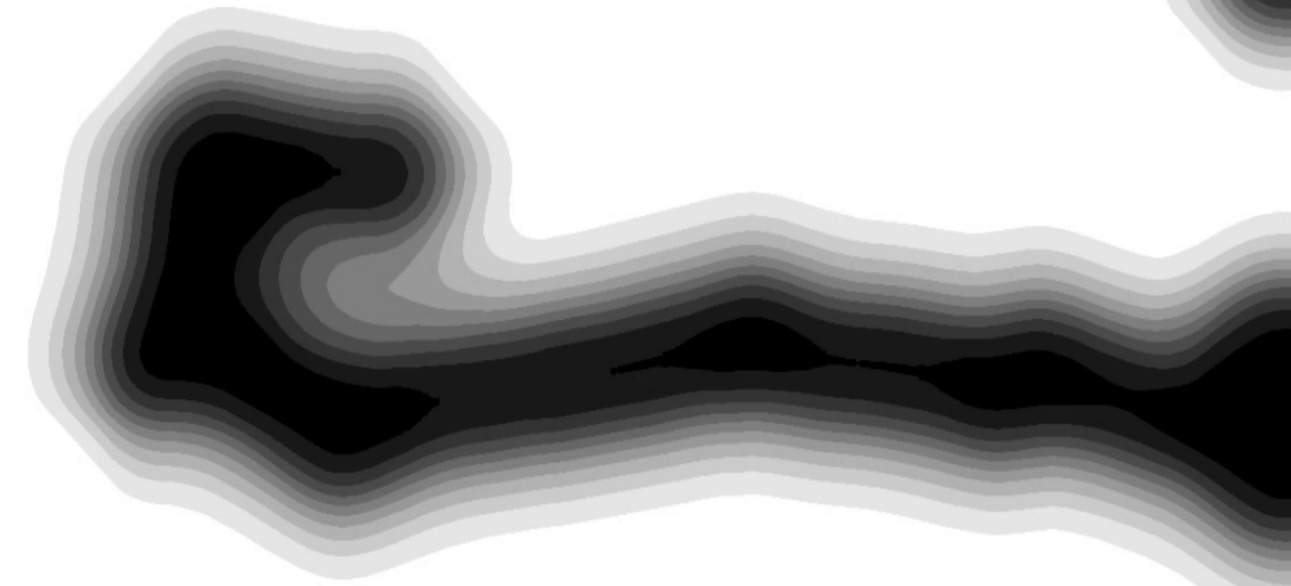
<https://www.youtube.com/watch?v=KG-HzG7QaIM>



Réalisé dans le cadre de l'ARC PRIST - Programme de Recherche Image, Science et Technologie de l'Esä, site de Toucoing.

En collaboration de Raphaëlle Radenne - doctorante au SCALab (Laboratoire de Sciences Cognitives et Sciences Affectives) de l'Université de Lille.

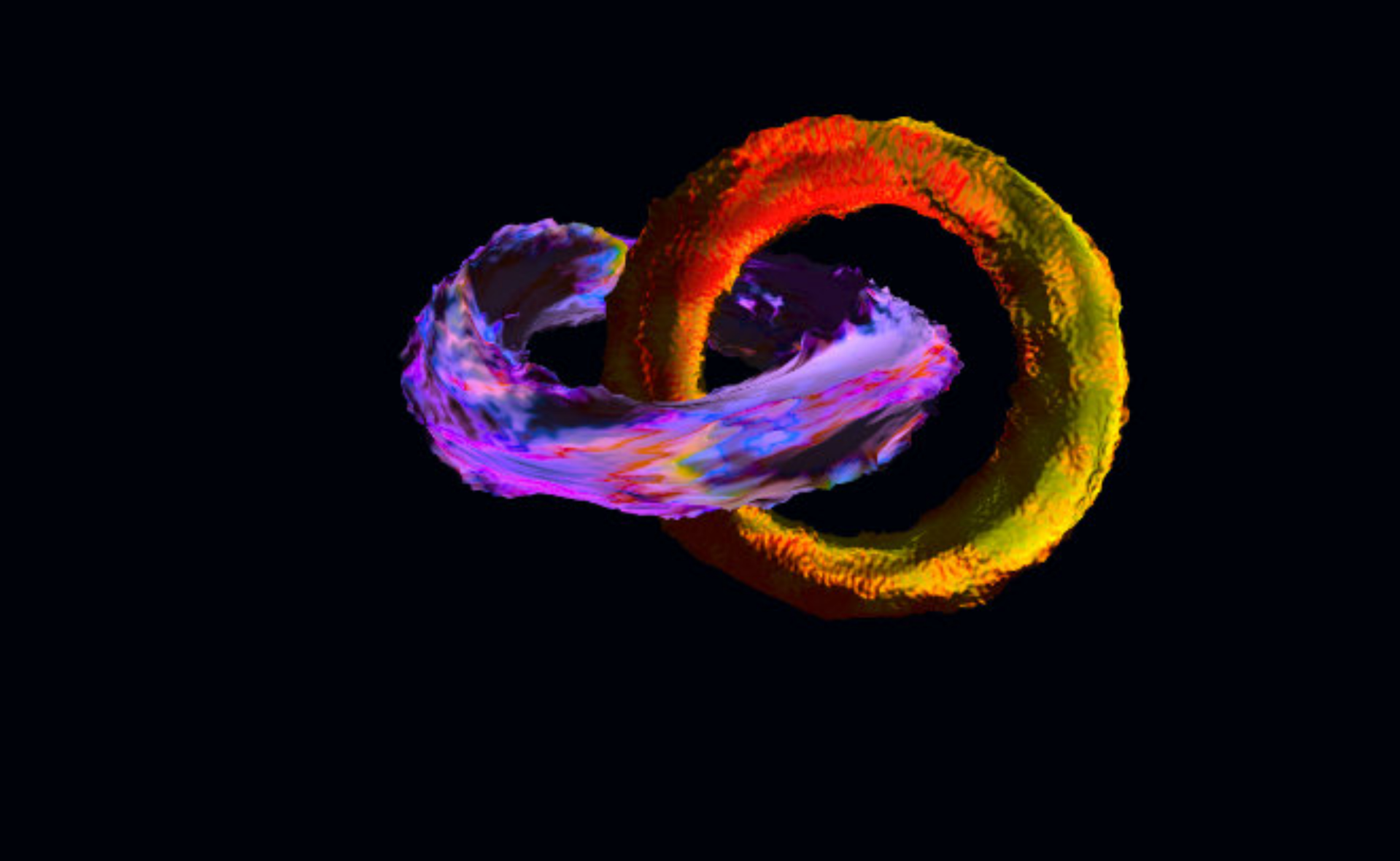
Vidéo de démonstration:
<https://www.youtube.com/watch?v=AZ-FkadS2go>



Gaze Un/veiled, 2021
Installation Interactive
Ordinateur, vidéo projection, eyetracker, kinect.

Cette installation interactive invite un visiteur seul à entrer dans un espace clos pour une expérience visuelle.
Une peinture numérique vidéo projetée apparaît en captant le regard du visiteur, chacune des peintures est unique à chaque visiteur.
La peinture s'efface en fonction des déplacements du regard, laissant la trace de ses trajectoires.

A l'extérieur de l'espace, un second écran affiche en temps réel le tracé noir sur blanc de la trace laissée par le visiteur sur la peinture.



Metamorphosis Unfold, 2023,
Installation Multimédia: Peintures sur papier, écran,
vidéo procédurale.

