

## Interview Thomas Ferreira : Les imaginaires artificiels

T = Thomas

A= Anna

A : « Bonjour ! Aujourd'hui nous sommes avec Thomas Ferreira pour une Interview pour sa prochaine exposition « Les imaginaires Artificiels ».

T : « Bonjour, merci de m'avoir invité ! Je suis Thomas Ferreira, artiste plasticien, étudiant aux Beaux-Arts, et effectivement on est là pour parler de ma prochaine exposition perso qui sera exposée à la Galerie des Trois lacs en septembre, aux vacances de la Toussaint. »

A : « Est-ce que tu pourrais nous parler un peu de ton parcours scolaire et professionnel ? »

T : « Pour ce qu'il en est de mon parcours scolaire, je ne vais pas partir trop loin non plus, je ne vais pas partir du bac, malgré le fait que ça ait eu tout de même un grand apport dans ma pratique, puisque je suis un grand littéraire. **J'ai donc suivi mes études d'abord du côté du milieu littéraire, avant de totalement changer et partir en licence Arts Plastiques de l'Université de Lille. Licence arts plastiques qui voue un travail à la fois du côté de la théorie et de la pratique pour préparer les futurs professionnels du monde de l'art, et à la fois du côté de la scénographie, de l'exposition, de la communication, pour les futurs artistes. A la suite de cette licence, j'ai effectué un double cursus à la fois aux beaux-arts de Tourcoing, dont l'université est partenaire, en quatrième année, et en master 1 Expression et production des œuvres d'art contemporain, histoire de continuer ce double pendant entre la production plastique et le côté exposition, parcours que j'ai arrêté l'année dernière. Maintenant je ne suis plus qu'au Beaux-Arts de Tourcoing, donc Ecole supérieure d'Art du Nord de Tourcoing, et au cours de ces cinq dernières années, entre les années de licence et master, j'ai pu déjà commencer mon parcours professionnel, en tant que à la fois scénographe et exposant.** Je dirais que ça a pu commencer tout au début avec la première exposition cognitive qui est très importante aux yeux de la culture de l'Université de Lille, l'exposition Starter, qui est une exposition qui retrace les travaux des étudiants de la licence arts plastique, exposition qui a eu lieu à l'espace culture. C'était mon premier temps fort en temps qu'exposants. J'étais alors en licence 3. Puis je pense qu'un basculement s'est opéré dès mon M1, avec deux grosses expositions, à savoir au, Well 22 Louvre Lens où j'ai pu exposer une très grosse pièce, et une exposition qui s'appelle Au-delà de l'eau qui a eu lieu à Artconnexion en mars 2022, et cette année j'ai eu la chance de recevoir le Prix révélation Lille ArtUP ! qui m'a permis d'exposer pendant cette grande foire d'art contemporain.

A : « D'accord, merci pour ce parcours très riche et prometteur. Ta prochaine exposition est vraiment en rapport avec tout le monde de l'IA, et est-ce que tu pourrais un peu nous expliquer comment tu as eu l'idée de te lancer dans ce travail autour de l'IA ? »

T : « Alors il y a plusieurs trucs. **Je dirais que je ne travaille pas autour ni avec l'IA, et d'ailleurs je n'aime pas le terme d'IA, c'est un terme qui est très galvaudé et qui appartient plus à l'ordre de la sciences fiction. Aujourd'hui on n'est pas du tout dans ce qu'on appelle, ou du moins ce qui a été défini comme l'IA dans la science-fiction des années 60 et 70. Si je puis dire, ces machines en fait sont très *connes*, elles ne sont pas du tout intelligentes. Le terme plus approprié serait GAN : *generative adversarial network*, ou en français *réseau antagoniste des neurones*. Ce sont des algorithmes qui, de manière très simple quand on parle de systèmes comme Dall-e, font simplement de l'interprétation d'images et de pixels, basés sur l'indexialisation. Donc on donne des termes, le logiciel prend toutes les images qui correspondent à ces termes, et ensuite il interprète les images. Ce sont des technologies qui existent depuis plus de quinze ans. C'est juste qu'aujourd'hui ça a explosé. **Ce qui m'a amené à travailler avec toutes ces technologies c'est simplement que dans ma pratique, je questionnais énormément les rapports au numérique. Je****

questionnais énormément tout ce qui était attiré aux matérialités même du numérique. Et à force de questionner toutes ces réalités-là, je me suis dit que c'était complètement absurde de pas mettre l'humain là-dedans, j'ai pu apprendre en autodidacte à coder et à créer ces machines pour justement développer ma démarche artistique autour de ce qui s'ancre dans ces créations-là. »

A : « Merci c'est très intéressant ! Et quelles sont tes influences et tes inspirations par rapport à ce travail que tu fais en ce moment, ou en général ? »

T : « je dirais que tout comme je l'ai dit, il y a eu un grand basculement en arrivant en master, et au niveau de ma pratique puisque j'ai découvert le travail de Artie Vierkant qui est un artiste américain qui pour son mémoire de fin d'études a publié un texte qui s'appelle « *The Image Object Post-Internet* », qui parle du terme de post digital, qui est un terme extrêmement important dans ma pratique. Il y a trois auteurs qui ont défini ce terme-là, à savoir Gene Mchugh, Marisa Olson et Artie Vierkant. C'est un « nouveau » mouvement artistique. Le post digital ne signifie pas le monde après le numérique, après internet mais bien le monde dans internet aujourd'hui. On est dans une réalité qui double, qui est mixte entre le virtuelle et le physique, qui sont totalement indissociables l'un de l'autre. Aujourd'hui on ne peut pas vivre sans Internet. Comme disait Nicholas Negroponte pour le MIT en 98 : « Comme l'air et l'eau le numérique ne se remarquera que par son absence, jamais par sa présence. » Aujourd'hui c'est sûr on est tout le temps connecté, et si on nous l'enlève on se rend bien compte qu'il est là, qu'il est partout. Et en fait c'est ça qui a eu une grande importance pour moi dans ma pratique, puisque moi qui questionnait les matérialités même du numérique je me suis rendu compte que le seul moyen de rendre tangible cette réalité numérique c'est tout simplement de l'effacer. Et toutes ces questions de l'effacement, de mémoire du numérique, de trace, ça m'a permis de me lancer et de découvrir tout un tas d'artiste, comme par exemple Grégory Chatonsky, qui est l'un des premiers artistes du moins en France à avoir travaillé avec les GAN dans les années 2010, qui a aussi énormément travaillé sur le post digital. C'est un artiste qui m'inspire énormément.

A : « Est-ce que tu peux nous décrire un peu ton processus de création ? Comment tu crées, quelles sont les étapes, et tout ce qui gravite autour de ton travail ? »

T : « Ce qu'il en est de ma pratique, de ma démarche artistique, j'aime bien la définir sur trois termes, donc déjà un concept, que j'ai créé moi-même, qui s'appelle le concept de dématérialités, avec en fait un jeu de mots entre dématérialisé et des matérialités : [cela permet] de questionner le fait que ces matérialités numériques soient des matériaux puisqu'elles ont été pensées comme ça pendant des années, depuis même les années 90 avec l'exposition « Les immatériaux » de J.F Lyotard, on a pensé le numérique comme étant que matériel, pourtant il est bien physique, comme je le définissais plus tôt, et un autre terme qui nourrit ma pratique et qui la définit, c'est le terme d'autophagie artistique. Dans ma pratique, et dans ma démarche, j'essaie de redéfinir les matérialités physiques et concrètes du numérique, par l'effacement. Et l'un de ces gestes d'effacement, c'est le fait de se nourrir, en fait je crée des machines, des algorithmes, des « IA », encore une fois pour reprendre ce terme, même si je ne l'aime pas, qui se nourrissent de mes propres œuvres pour en générer des nouvelles. Souvent, je pars de performances ou de textes, donc c'est là que revient tout mon côté littéraire, celle qui vient notamment avec l'une des pièces qui sera exposée en septembre, à savoir la série « Utopian world, post digital and post human one », rien que pour donner un exemple de comment fonctionne ma pratique : tout part du texte de Michel Foucault, « Le corps utopique », duquel j'ai fait une performance chorégraphique, qui requestionne justement le corps utopique comme corps numérique, performance que je donne à voir à une première IA, qui elle décrit les images de cette performance : elle en fait une description très littérale, qui me décrit comme un blanc faisant tels et tels gestes, et ce texte là je le donne à voir, à ma deuxième IA, qui elle génère des images à partir du texte. Et moi dans ma pratique je code mes propres IA, je les entraîne pour qu'elles aient l'esthétique qui me plaît,

et surtout je m’amuse aussi à les faire déconner. Je m’amuse à faire en sorte que ça ne fonctionne pas comme il faut. Donc cette deuxième IA, n’a aucune référence de ce qu’est l’humain. Elle tente de retraduire l’humain, de recréer l’humain, sans savoir ce que c’est. C’est là qu’en fait je dirais se situe ma pratique : c’est à la fois un jeu entre ce qui aurait pu être et ce qui pourrait être, donc à la fois entre un passé qui aurait pu exister et un futur possible, à la fois entre une utopie et une dystopie, et à la fois entre une réalité et une fiction, et c’est là-dedans que se situe ma pratique artistique. »

A : « Que penses-tu des nombreuses controverses autour de l’IA et des GAN au sein de la communauté artistique ? Il y a actuellement un gros débat qui se pose avec tout ce qu’il se passe avec Dall E, Midjourney etc. Peux-tu nous dire comment toi tu te positionnes par rapport à cela ? »

T : « **C’est un positionnement très compliqué, ou du moins ça l’était je pense encore l’année dernière, puisque quand j’ai présenté mes premières pièces par IA, puisque ça fait trois ans que je bosse dessus, et que ce genre de processus ça prend pour le coup une année voire deux à finaliser une IA, quand aux Beaux-Arts j’ai dû présenter mes pièces pour les accrochages, on m’a posé ces questions sur [ce sujet] : « Bah oui mais, c’est pas toi en fait qui a fait cette œuvre, c’est une machine ». Et pourtant, c’est bien moi ! En fait je dirais que c’est bien mon travail, puisque j’ai eu à coder cette IA, j’ai dû l’entraîner, pour l’amener vers ce qui m’intéressait.** Je pense que c’est là que se situe le point de scission entre les artistes qui utilisent justement cette technologie juste comme billet, qui ne savent même pas comment elles fonctionnent, qui juste l’utilisent pour créer sans comprendre ce qu’il en est derrière, sans même interroger justement les questions de réappropriation, puisque comme je l’ai dit tout au début, c’est simplement de l’interprétation de pixels, donc ce sont des images existantes qui sont réutilisées. Donc à qui appartiennent ces images, dans quel contexte elles sont, et comment est-ce qu’on les réutilise. Ce sont des artistes qui ne questionnent pas tout ça, et je pense effectivement qu’à ce moment-là, il y a controverse. **Malgré tout, je pense que cette peur de l’IA elle est un peu bête et innocente, puisque dans le monde de l’art, ce n’est pas la première fois qu’on a des technologies qui renversent tout. Quand la photographie est arrivée, on a dit : « la peinture est morte ». Les peintres ont eu peur que leur travail soit fini, car on pouvait alors représenter le réel avec un bouton, ce qui est encore plus simple aujourd’hui avec nos téléphones. Et on a vu plusieurs transitions : quand le numérique est arrivé, on en a eu aussi peur puisque quand on est arrivés avec les premiers appareils photo numériques, on a dit que ça ne pouvait pas être de l’art puisque c’est plus beaucoup plus simple que la photographie argentique, qui demandait une technique, et là c’est encore un autre changement de paradigme. Aujourd’hui, on a même plus besoin de prendre une photo, on peut taper notre photo sur un ordinateur pour y avoir accès. Effectivement, si on ne sait pas comment cela fonctionne, n’importe qui pourrait le faire. Et c’est ça la plus grande controverse, c’est que n’importe qui pourrait le faire. Et c’est une question qu’on retrouve dans l’art contemporain, quand on arrive dans un musée, il y a toujours la critique facile : « Si c’est ça, moi aussi je peux le faire ! », et là c’est encore plus facile. Et je pense que les artistes, du moins les vrais artistes qui veulent s’intéresser à l’IA, et qui veulent l’utiliser comme médium, comme outil, doivent s’intéresser à son fonctionnement, et doivent s’intéresser à coder, ou faire leur propre entraînement, ou choisir les images d’entrée, pour pouvoir choisir les images qui sortent.**

A : « Merci beaucoup. Ma dernière question : si tu étais une IA, j’utilise ce terme que tu n’aimes pas beaucoup, comment te représenterais tu ? »

T : « Déjà, pas en interface, vu que je m’amuse à bidouiller mes propres IA, elles ne ressemblent pas du tout à celles accessibles au public, avec les belles interfaces, avec une case d’entrée, avec l’image qui nous apparaît d’un seul coup. Je dirais qu’étant donné que j’ai une pratique qui est assez brute, à la fois dans le code, qui est aussi pourtant très conceptuelle, malgré le côté esthétique qui en découle, puisque souvent les gens n’ont pas le côté conceptuel de mes pièces, et à la fois de ma pratique et de tout ce qui en découle.

Je dirais que si j'étais une IA, ça ressemblerait un peu aux ordinateurs qu'on voit dans le film *Matrix* avec toutes ces lignes de code qui défilent, puisque c'est exactement ce qu'il se passe dans mon quotidien quand je suis sur mon ordinateur. Parfois, je vois juste des lignes de code défiler devant mes yeux. Voilà, je pense que je serais une IA illisible et indigeste mais qui sortirait quelque chose d'un peu esthétique quand même.