

**antonin jousse** *Portfolio, 2018 - 2023.*

<https://antoninjousse.com>

## FR - Le renouvellement des glaces

2023 (travail en cours),  
3D, photogrammétrie, texte.

Immenses paysages gelés, le temps est figé entre passé et futur. Nous regardons la ritournelle de la Terre qui gèlera de nouveau la surface des continents.

D'immenses paysages de glace s'animent lentement. Ces vues sont modélisées en trois dimensions, brouillant la relation entre réalités scientifiques et fictions. Cette Terre fictive est décrite par un enfant qui nous raconte une aventure, celle de sa découverte des glaces volantes. Les images, quant à elles, sont réalisées par photogrammétrie à partir de couvertures blanches ; comme lorsque nous jouions enfant à fabriquer des mondes et des histoires sous notre couette et notre oreiller.

Ce projet questionne notre perception de l'espace et du temps. Confronte la réalité gigantesque et incontrôlable de notre environnement et la perception à l'échelle de nos corps. Dans moins de 100 000 ans, une nouvelle période glaciaire modifiera de nouveau la distribution de la vie sur Terre, faisant certainement disparaître l'espèce humaine. Cette échelle de temps est immense, loin de nos préoccupations quotidiennes et de l'immédiateté de notre monde. La globalisation et les technologies nous ont fait oublier que les choses ne se déroulent pas à l'échelle des corps et des interfaces, mais se comptent en dizaine de milliers d'années.

À la fois à l'échelle de notre fragile organisme et à celle de la géologie, *Le renouvellement des glaces* étudie notre perception et notre manière d'être au monde et de comprendre notre propre place sur cette Terre, notre seule maison.

## EN - Ice Renewal

2023 (work in progress),  
3D, photogrammetry, text.

Vast frozen landscapes, time frozen between past and future. We watch as the Earth freezes the surface of the continents once again.

Immense landscapes of ice slowly come to life. These views are modeled in three dimensions, blurring the relationship between scientific reality and fiction. This fictitious Earth is described by a child who tells us about the adventure of his discovery of flying ice. The images, meanwhile, are photogrammetrically produced from white blankets, just as we used to do when we were children, making up worlds and stories under our comforter and pillow.

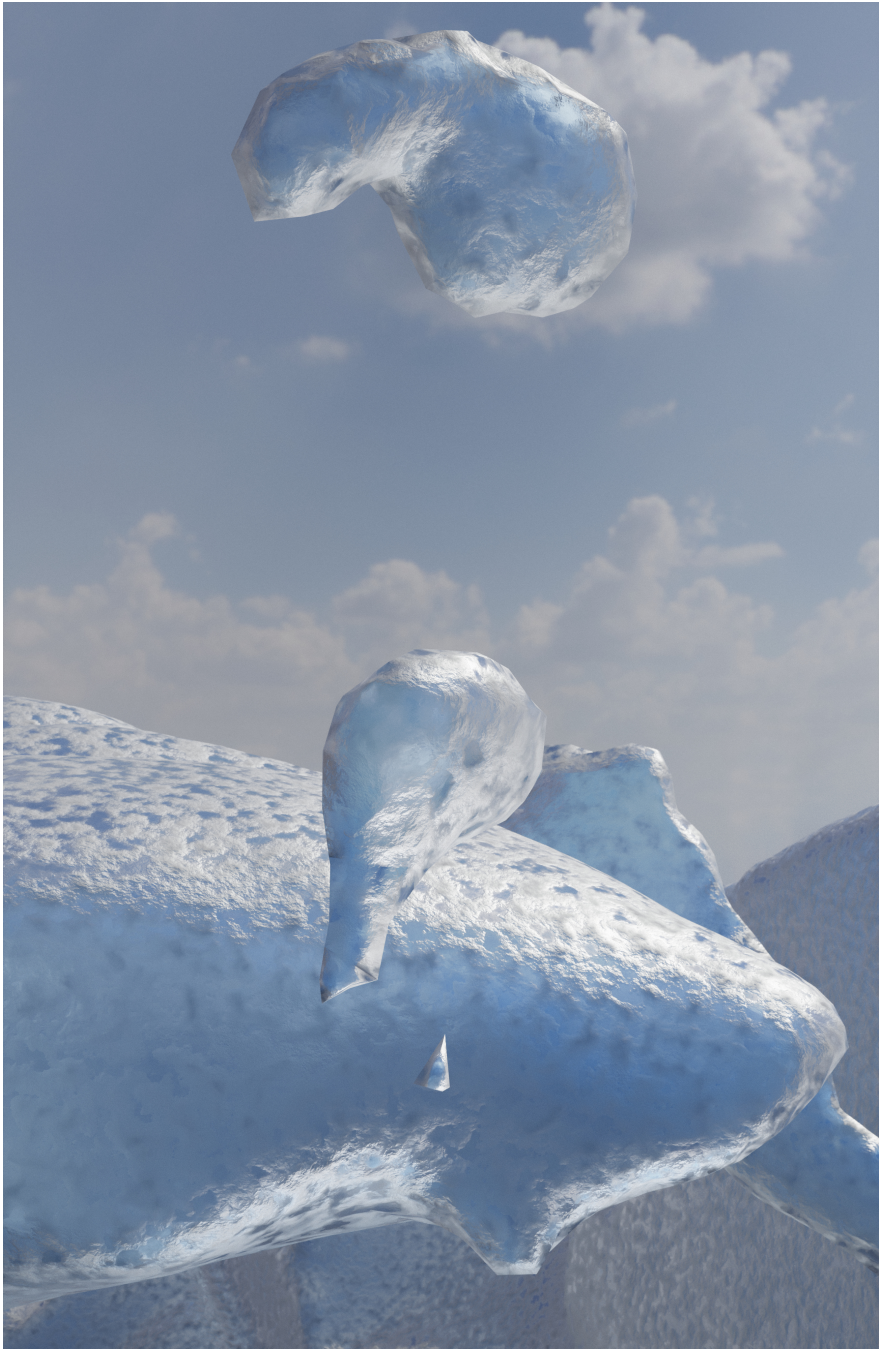
This project questions our perception of space and time. It confronts the gigantic, uncontrollable reality of our environment with the perception on the scale of our bodies. In less than 100,000 years, a new ice age will once again change the distribution of life on Earth, almost certainly wiping out the human species. This time scale is immensely vast, far removed from our daily concerns and the immediacy of our world. Globalization and technologies have made us forget that things don't happen on the scale of bodies and interfaces, but are counted in tens of thousands of years.

On both the scale of our fragile organism and that of geology, *Le renouvellement des glaces* examines our perception and our way of being in the world, and of understanding our own place on this Earth.

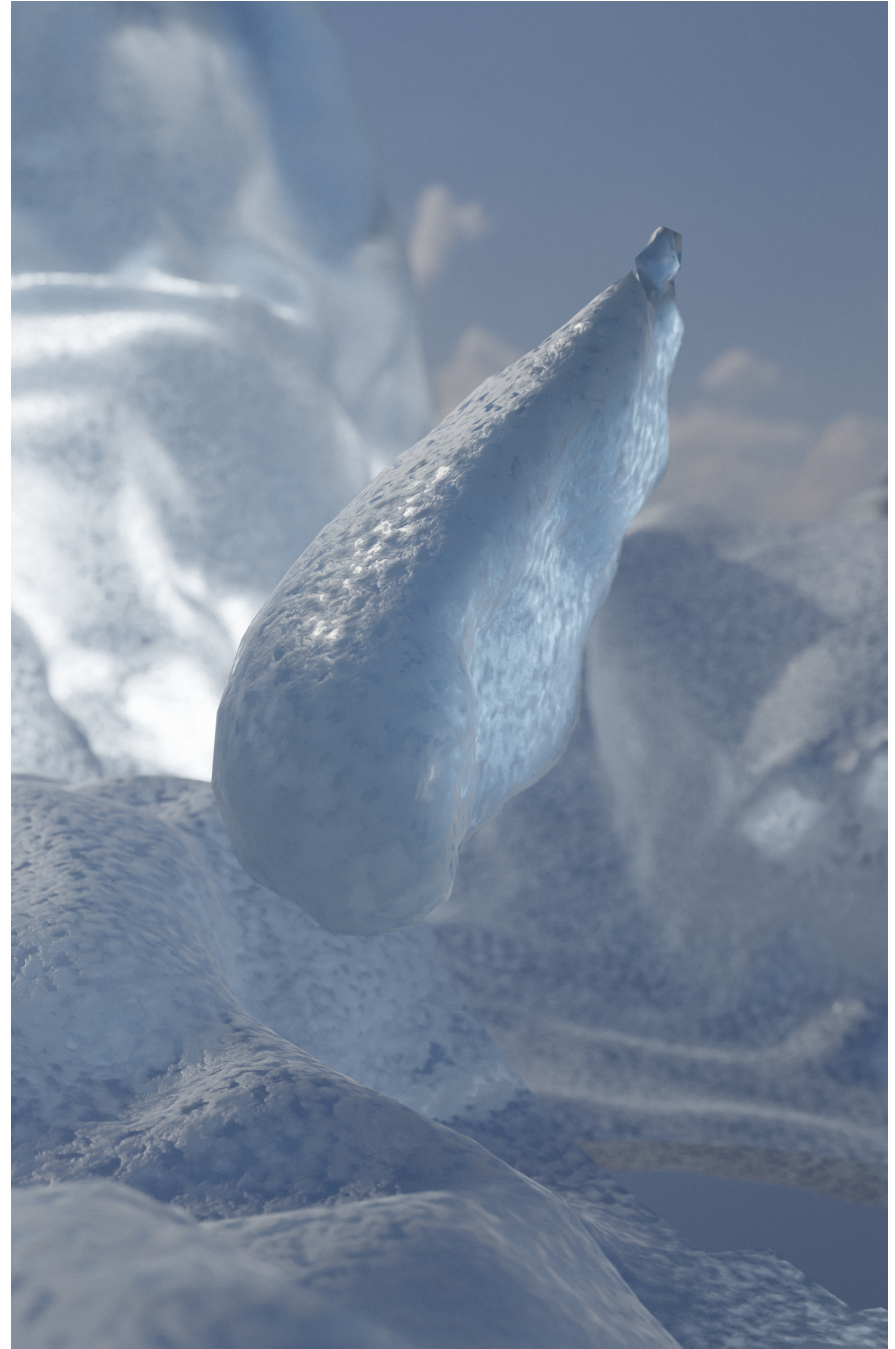
Ci-après.

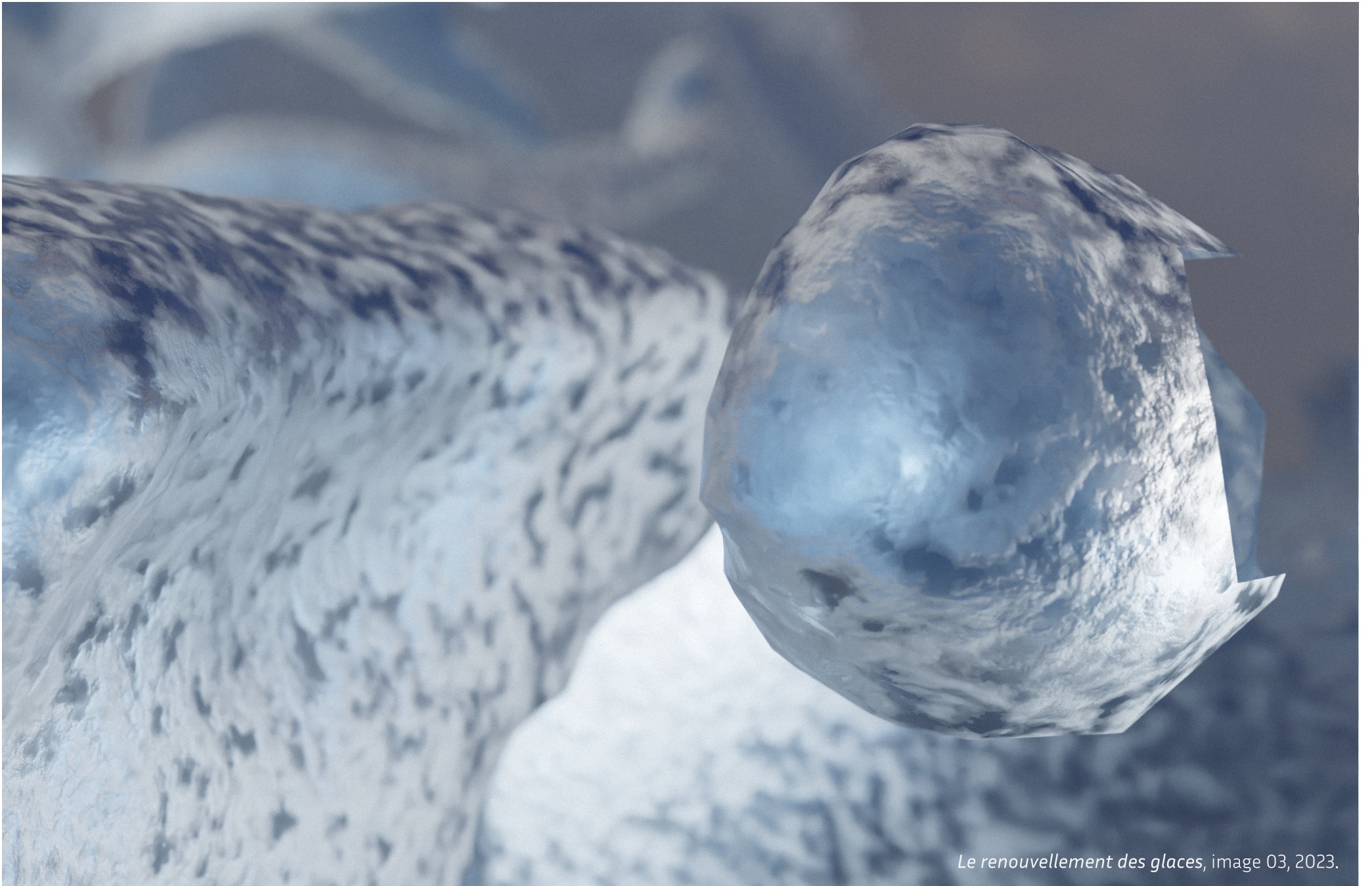
*Le renouvellement des glaces*,  
image 01, 2023.

*Le renouvellement des glaces*,  
image 02, 2023.

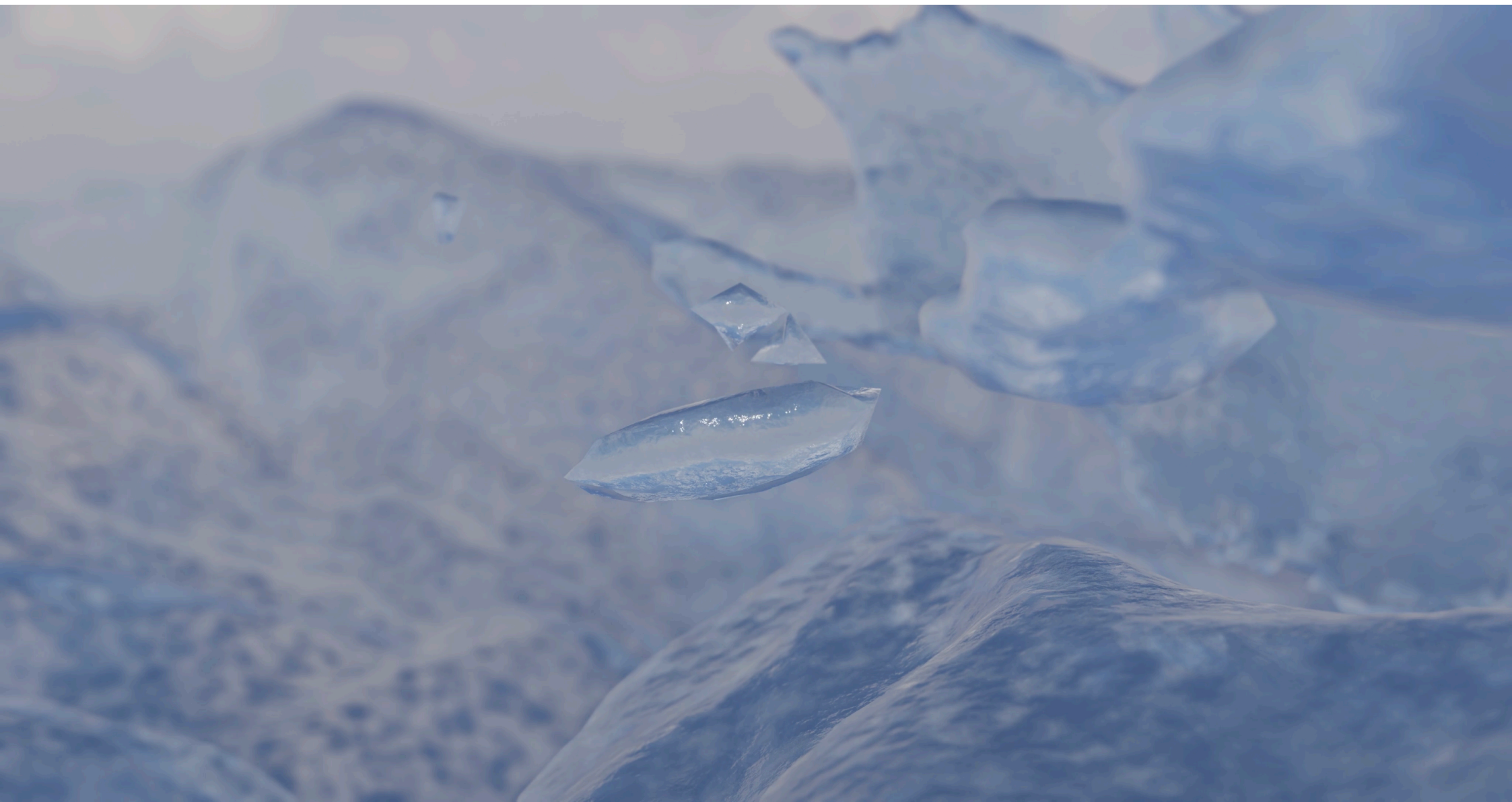


Antonin Jousse | Portfolio 2023





*Le renouvellement des glaces, image 03, 2023.*



*Le renouvellement des glaces, extrait d'animation, 2023.*

## FR - J'ai oublié leurs visages

2023 (travail en cours),  
fiction, génération d'images, réseaux de neurones.

*J'ai oublié leur visage* est un projet mêlant images générées par intelligence artificielle et textes pour raconter l'histoire d'une ferme de Millac. Ce village de la Vienne a traversé mon enfance et mon imaginaire, une ferme au milieu des arbres où se retrouvent mes oncles, cousins et familles éloignés. Pourtant, je n'ai jamais côtoyé ce lieu, il n'est que le souvenir des récits de mon père et de mes oncles et tantes qui y passaient leurs vacances depuis l'enfance. Mais ces récits ont développé un imaginaire de la France rurale des années 1960 et 1970, de repas sous les arbres fantasmés aux longues promenades dans les champs. La technologie vient donc apposée des images sur mes mots, mes souvenirs et les récits de mon enfance.

Ce projet étudie la nature de la mémoire comme matière mouvante et complexe. Les intelligences artificielles rejouent le débat de l'appartenance de la mémoire, troublent nos perceptions avec des images d'une nouvelle nature. Mais nos souvenirs fonctionnent déjà avec une logique similaire mélangeant images mentales, sons et odeurs fixés dans notre cerveau à des photographies de famille et des récits. Ce projet est justement un mélange, une association de souvenirs personnels, d'histoires familiales, de sensations d'enfant et d'images générées à partir de bases de données externes, créant une fiction complexe qui questionne le rapport à notre passé, réapproprié, commun et stéréotypé.

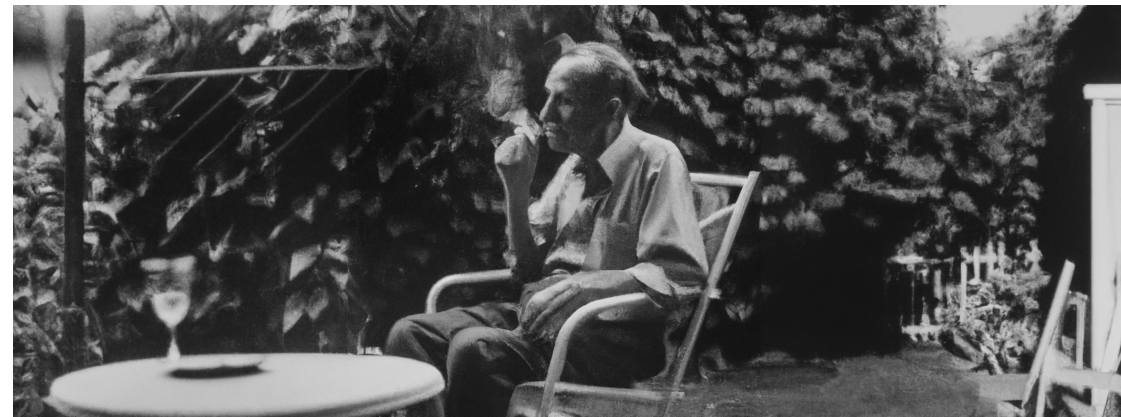
*J'ai oublié leurs visages*, grand-père avec cigare, 2023.

## EN - I Forgot their Faces

2023 (work in progress),  
fiction, neural network, generative pictures.

*I Forgot their Faces* is a project combining images generated by artificial intelligence and text to tell the story of a farm in Millac. This village in the Vienne region of France was part of my childhood and my imagination, a farm among the trees where my uncles, cousins and distant families would gather. However, I've never been to this place, it's only the memory of stories told by my father and my uncles and aunts who spent their vacations there from childhood. But these stories developed an imaginary of rural France in the 1960s and 1970s, from fantasized dinners under the trees to long walks in the fields. So technology comes to apply images to my words, my memories and the stories of my childhood.

This project explores the nature of memory as a complex, shifting material. Artificial intelligences are replaying the debate over the ownership of memory, unsettling our perceptions with images of a new kind. But our memories already function with a similar logic, mixing mental images, sounds and smells fixed in our brains with family photographs and stories. This project is precisely such a combination, an assemblage of personal memories, family stories, childhood sensations and images generated from external databases, creating a complex fiction that questions our relationship with our past, reappropriated, common and stereotyped.





*J'ai oublié leurs visages, portrait de femme, 2023.*

## FR - Slavery for the Life

2021,  
texte génératif, smartphone, terre.

Un smartphone est posé sur un sol rocheux, son écran, toujours allumé, affiche en permanence un texte blanc qu'il lit avec une voix synthétique. Le texte raconte à l'infini l'histoire à la première personne d'un être perdu et à la dérive. Ce texte est généré par un programme d'intelligence artificielle à partir du roman *The Life and Strange Surprizing Adventures of Robinson Crusoe, Of York, Mariner* de Daniel Defoe.

Ce smartphone est seul, posé sur le sol comme un déchet rejeté par la mer. Il est sans activité, il laisse les seuls mots provenant de son disque dur divaguer comme les indices de sa mémoire, ou de celle d'un autre, peut-être la mémoire de son ancien propriétaire.

## EN - Slavery for the Life

2021,  
generative text, smartphone, dirt.

A smartphone is placed on a rocky ground, its screen, always on, continuously displays a white text that the smartphone reads with a synthetic voice. The text endlessly tells the story of a lost person adrift in the first person. This text is generated by an artificial intelligence program from the novel *The Life and Strange Surprizing Adventures of Robinson Crusoe, Of York, Mariner* by Daniel Defoe.

This smartphone is alone, placed on the ground like a waste rejected by the sea. It is without activity, it lets the only words coming from its hard disk ramble like the hints of its memory, or that of another, perhaps the memory of its former owner.



*Slavery for the Life*, vue de l'installation, 2021.



## FR - Planètes inhabitables

2020,  
cartes, vues satellites, 3d, impressions.

Ces planètes sont blanches, gelées, sans vie. Pourtant, elles sont intrinsèquement liées à la nôtre. Leur surface est constituée de terres fuies, de terres désolées par les migrations contemporaines liées aux guerres, aux crises économiques et politiques et aux changements climatiques. Ces plaines, montagnes et champs deviennent des espaces inhabitables. Elles dessinent l'avenir de notre planète post-anthropocène. Ces planètes blanches sont autant d'extraits, de futurs possibles, d'abstractions dessinées par les mouvements de populations. Pourtant, nous ne pouvons que les entrevoir, elles ne sont que la représentation de phénomènes que nous ne percevons qu'à l'échelle de nos écrans.

## EN - Uninhabitable Planets

2020,  
maps, satellite views, 3d, print.

These planets are white, frozen, lifeless. Yet they are intrinsically linked to ours. Their surface is made up of the lands that have been fled, lands desolated by contemporary migration linked to wars, economic and political crises and climate change. These plains, mountains and fields are becoming uninhabitable spaces. They shape the future of our post-anthropocene planet. These white planets are so many extracts, possible futures, abstractions that are drawn by the movement of populations. Yet we can only glimpse them, they are only a representation of phenomena that we only perceive on the scale of our screens.



*Planètes  
inhabitables 1, 2  
et 3, 2020.*



*Planètes  
inhabitables 3,  
2020.*



*Planètes  
inhabitables 1,  
2020.*

## FR - Ici et ailleurs

2020,  
photogrammétrie, 3D, projection.

Initié durant le confinement de 2020, ce projet questionne l'enfermement forcé dans son propre habitat. Cette condition a changé l'échelle de nos vies en la réduisant à un système minimal bordé des murs et clôtures de nos maisons. Le paysage se limite donc aux vues disponibles par les fenêtres, devenant des ailleurs accessibles sous conditions. Et si le paysage pouvait naître de nos objets, de nos murs, de tout ce qui fait notre quotidien partiellement invisibilisé par l'usage ?

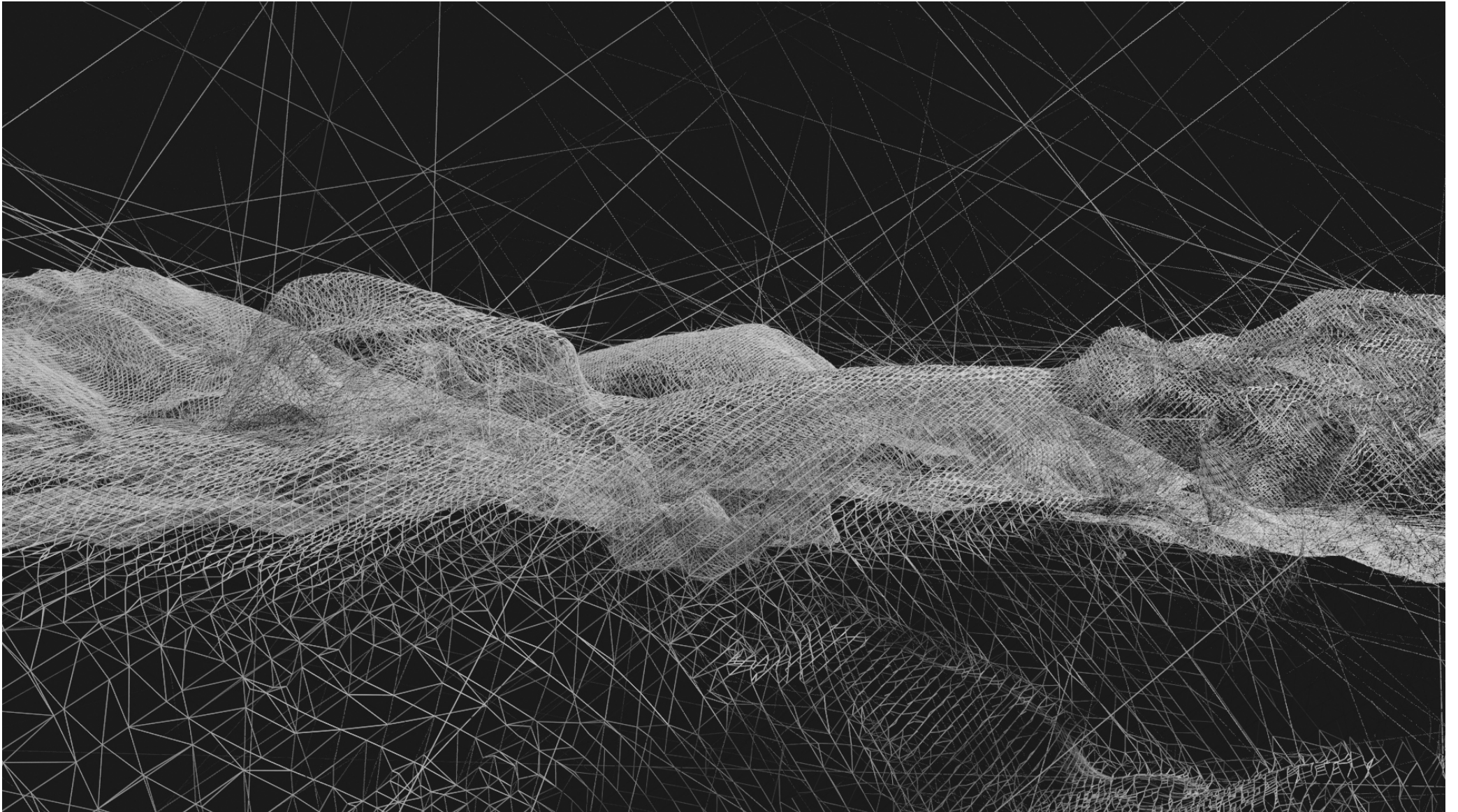
*Ici et ailleurs* est conçu à partir de scans – presque compulsifs – de tous les objets, meubles, murs et décorations. Les objets deviennent des immeubles, un tapis devient une plaine, un tissu se transforme en montagne. Comme un enfant utilisant les objets de la maison comme décors de grandes aventures, je transforme les miens en paysages gigantesques dans lesquels une caméra virtuelle se promène. Le scan transforme le plus petit crayon en la plus impressionnante des tours, une simple plante devient une forêt. *Ici et ailleurs*, c'est trouver de nouveaux espaces et des paysages dans lesquels voyager quand il est impossible de sortir de chez soi.

## EN - Here and Elsewhere

2020,  
photogrammetry, 3D, projection.

Initiated during the confinement of 2020, this project questions the forced confinement in its own house. This condition has changed the scale of our lives by reducing it to a minimal system bordered by the walls and fences of our homes. The landscape is thus limited to the views available through the windows, becoming conditionally accessible elsewhere. And if the landscape could be born from our objects, our walls, all that makes our daily life partially invisibilized by the use?

*Here and Elsewhere* is designed from scans - almost compulsive - of all objects, furniture, walls and decorations. Objects become buildings, a carpet becomes a plain, a fabric becomes a mountain. Like a child using the objects of the house as scenery for great adventures, I transform mine into gigantic landscapes in which a virtual camera wanders. The scan transforms the smallest pencil into the most impressive tower, a simple plant becomes a forest. *Here and Elsewhere* is about finding new spaces and landscapes to travel to when it is impossible to leave home.



*Ici et ailleurs, 2020.*



*Ici et ailleurs, 2020.*

## FR - Digital Realities #2, avec Ali Honarvar

2019,  
sculpture, images génératives, base de données,  
Espace Croisé, Centre culturel de la France en Iran.

*Digital Realities #2* est une installation composée d'une sculpture de l'artiste iranien Ali Honarvar et de deux projections de vues 3D en temps réel de la sculpture. Cette œuvre interroge la notion de relecture culturelle et de distorsion de l'information par les médias numériques. La sculpture est construite à partir de motifs iraniens et de formes végétales. Le système numérique est constitué d'une caméra infrarouge qui tente d'analyser la sculpture en temps réel accompagné d'un programme qui construit une image à partir de cette vue. Ce qui manque à la captation est complété dans par des motifs tirés d'une base de données d'images. Ces dernières sont issues de motifs iraniens de Shiraz, la ville d'origine d'Ali Honarvar (tissus, tapis, architecture, etc.) et des textures de la sculpture. Ce projet étudie les limites de la vision informatique et médiatique : limites de la mémoire (base de données) et de l'analyse des images.

## EN - Digital Realities #2, w. Ali Honarvar

2019,  
sculpture, generative pictures, database,  
Espace Croisé, Centre culturel de la France en Iran.

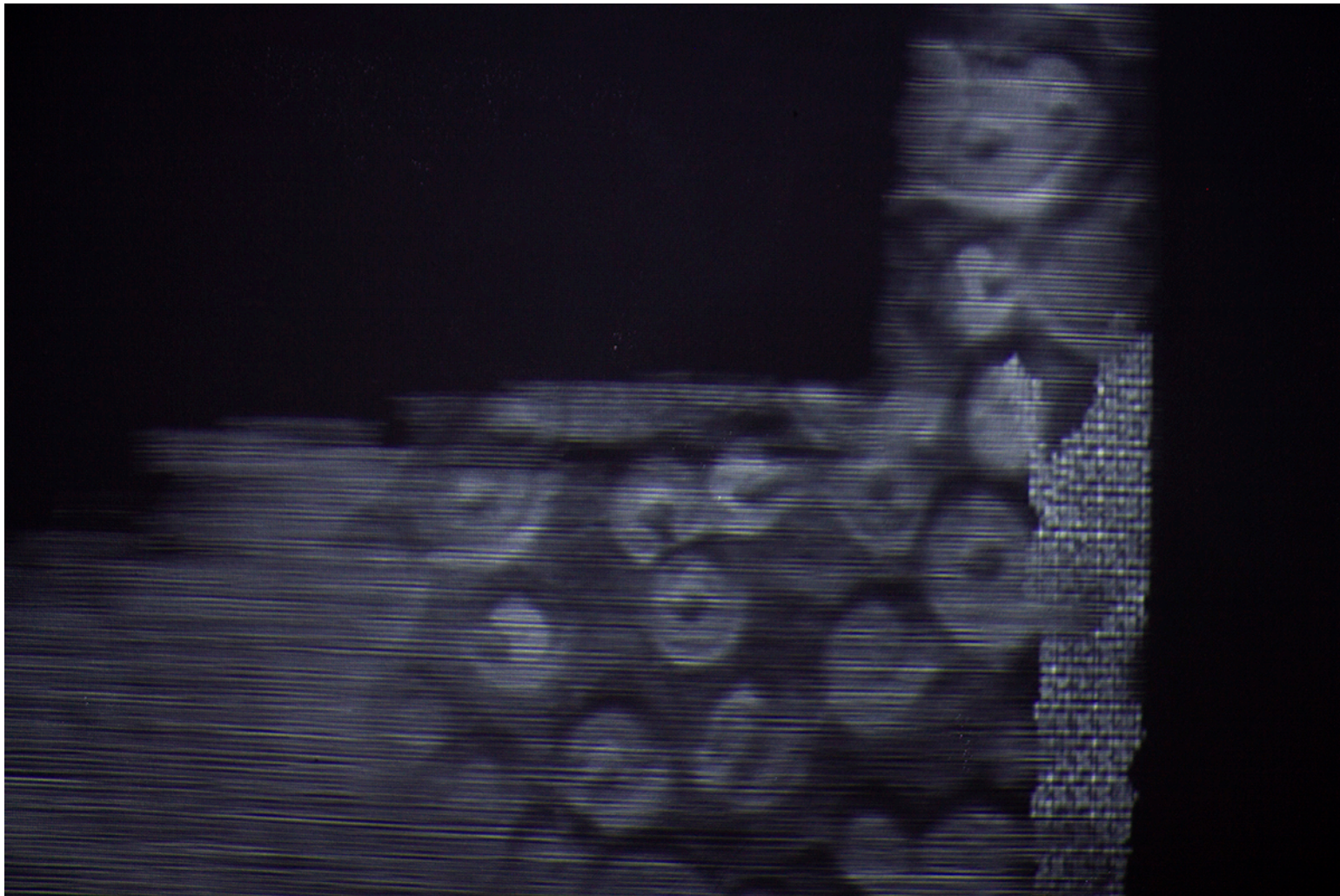
*Digital Realities #2* is an installation composed of a sculpture by Iranian artist Ali Honarvar and two projections of real-time 3D views of the sculpture. This work questions the notion of cultural re-reading and distortion of information through digital media. The sculpture is constructed from Iranian motifs and plant forms. The digital system consists of an infrared camera that attempts to analyze the sculpture in real time and a program that constructs an image from this view. What is missing in the capture is completed in patterns drawn from a database of images. These are derived from Iranian patterns from Shiraz, Ali Honarvar's hometown (fabrics, carpets, architecture, etc.) and the textures of the sculpture. This project studies the limits of computer and media vision: limits of memory (database) and image analysis.

*Digital Realities #2*, vue de l'installation, Espace Croisé, 2019.





*Digital Realities #2*, vue de la sculpture, Espace Croisé, 2019.



*Digital Realities #2*, vue de la projection, Espace Croisé, 2019.



## FR - Digital Realities #1, avec Ali Honarvar

2018,  
sculpture, images génératives, quatre écrans,  
TADAEX festival, Téhéran.

*Digital Realities* a été créé et présenté au festival TADAEX (Tehran Annual Digital Art EXhibition) en novembre 2018. Ali Honarvar, artiste et designer iranien, et moi-même, avons collaboré sur cette installation multimédia. Ce travail questionne les regards orientaux et occidentaux sur nos cultures respectives et surtout les relectures médiatiques et numériques qui en sont données.

Ali Honarvar développe alors une sculpture inspirée de l'architecture traditionnelle iranienne, de ses motifs et de ses géométries. Pour ma part, je développe une logique de scan 3D et de regard de machine, je souhaite ici ne donner à voir qu'un regard automatisé, supposément dépourvu de toute influence culturelle. Les formes ainsi scannées sont diffusées sur quatre écrans qui entourent la sculpture et modulent sa visibilité. Ils sont la seule source de lumière pour voir la sculpture centrale et si le public s'approche, des caméras repèrent sa présence et interfèrent avec la diffusion, rendant impossible la visibilité de l'objet physique et de sa traduction en image. Le dispositif numérique repousse le public en dehors du système et l'incite à ne regarder que la traduction médiatique des formes.

## EN - Digital Realities #1, w. Ali Honarvar

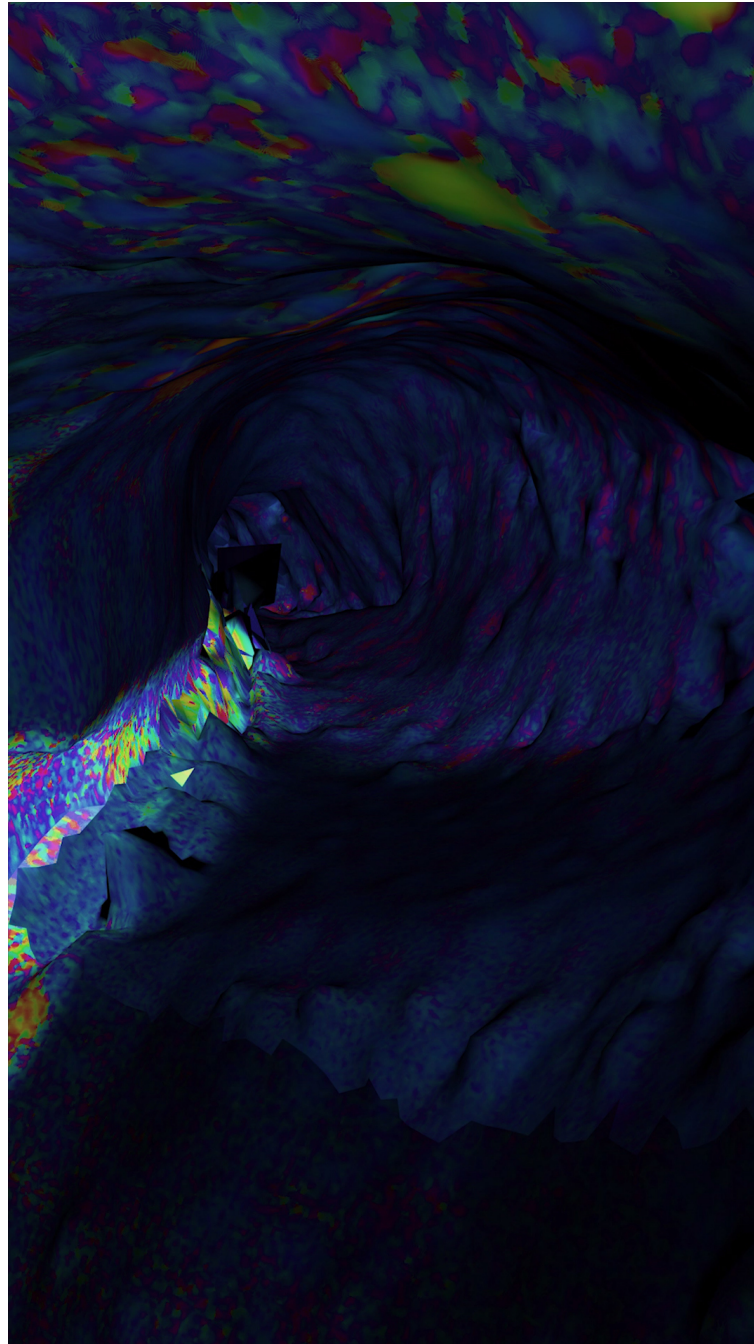
2018,  
sculpture, generative pictures, four screens,  
TADAEX festival, Tehran.

*Digital Realities* was created and presented at TADAEX festival (Tehran Annual Digital Art EXhibition) in November 2018. Ali Honarvar, an Iranian artist and designer, and I collaborated on this multimedia installation. This work questions the Eastern and Western views on our respective cultures and especially the media and digital rereadings that are given.

Ali Honarvar develops a sculpture inspired by traditional Iranian architecture, its patterns and geometries. For my part, I develop a logic of 3D scan and machine gaze, I wish here to have only an automated gaze, supposedly devoid of any cultural influence. The forms thus scanned are diffused on four screens which surround the sculpture and modulate its visibility. They are the only source of light to see the central sculpture and if the public approaches, cameras detect its presence and interfere with the diffusion, making impossible the visibility of the physical object and its translation in image. The digital device pushes the public outside the device and inscribes it to look only at the media translation of the forms.

*Digital Realities #1, vue de l'installation, TADAEX Festival, Téhéran, 2018.*





*Digital Realities  
#1, vues des  
écrans, TADAEX  
Festival, Téhéran,  
2018.*

## FR - Sensorialités connectées : réévaluation de la notion d'interactivité dans le champ contemporain des arts numériques

2021,  
thèse de doctorat, 574 p., 210 x 297 mm, thèse qualifiée par le CNU en 2022 en arts (CNU 18).

Thèse en esthétique de l'art (CNU 18<sup>e</sup>) dirigée par Catherine Chomarat-Ruiz (professeure, Paris 1 Panthéon-Sorbonne) et co-encadrée par David Bihanic (maître de conférence, Paris 1 Panthéon-Sorbonne). Université Polytechnique Hauts-de-France, laboratoire Larsh.

L'interactivité est une des caractéristiques les plus importantes du numérique. Par définition, la numérisation permet justement l'interactivité avec un contenu via une interface. Chez les artistes, cette notion a également été au cœur des pratiques pendant près de trente ans. Mais depuis les années 2010, la participation du public par interactivité a fortement diminué au profit d'autres formes. Cette thèse questionne ce changement esthétique des dix dernières années. Pourquoi l'interactivité disparaît ? Quelles sont les changements profonds qui peuvent expliquer ce phénomène ? L'interactivité nécessite-t-elle une nouvelle définition ?

À travers l'analyse de l'évolution des technologies, des travaux d'artistes et des analyses théoriques et esthétiques de ce terme (notamment les travaux de Jean-Louis Weissberg et de Jean-Louis Boissier), cette recherche étudie les changements d'usage et de perception des technologies numériques. La manière dont les artistes les questionnent, les transforment et les anticipent. Nous soutenons ici un ensemble de sept axes de réflexion : un changement de temporalité et d'échelle des notions de « relation » et de « système », le concept de « contrôle » au cœur de cette nouvelle interactivité, l'analyse de l'interface-frontière et des espaces numériques, une étude des corps numérisés et du corps sensoriel de la machine, le mythe de la machine autonome et créatrice et enfin le numérique glorifié et le numérique en ruine (questionnement sur le post-digital). Nous explorons ici une interactivité devenue plus intime, plus proche du corps et expérimentée au cœur des ateliers des artistes. Éloignant partiellement le corps participant du public pour mieux rendre compte d'une interactivité contemporaine.

## EN - Connected sensorialities: Re-evaluating the notion of interactivity in the contemporary field of digital arts

2021,  
Ph.D. thesis, 574 p., 210 x 297 mm, thesis qualified by the CNU in 2022 in Arts (18th).

Thesis in aesthetics (CNU 18<sup>e</sup>) directed by Catherine Chomarat-Ruiz (professor, Paris 1 Panthéon-Sorbonne) and co-supervised by David Bihanic (lecturer, Paris 1 Panthéon-Sorbonne). Université Polytechnique Hauts-de-France, Larsh Laboratory.

Interactivity is one of the most important characteristics of digital technologies. Digitization allows interactivity with content via an interface. This notion has also been central to artists' practices for almost thirty years. However, over the past decade audience participation through interactive interface has decreased significantly in favor of the other forms. This thesis explores the aesthetic shift over the last ten years. Why is interactivity disappearing? What are the main changes that can explain this phenomenon? Does interactivity require a new definition?

Through the analysis of the evolution of technologies, artists' works and theoretical and aesthetic analyses of this term (the works of Jean-Louis Weissberg and Jean-Louis Boissier in particular), this research studies the changes in the use and perception of digital technologies. The way in which the artists question them, transform them, and anticipate them. Here we support the following lines of thought: a change of temporality and scale of the notions of "relation" and "system", the concept of "control" at the heart of this new interactivity, the analysis of the interface-border and digital spaces, a study of digitized bodies and the sensorial body of the machine, the myth of the autonomous and creative machine, and finally the glorified digital and the digital in decay (questioning the post-digital). Here we explore an interactivity that has become more intimate, closer to the body and experienced at the heart of the artists' studios. Partially distancing the participating body from the public to better reflect a contemporary interactivity.



Sensorialités connectées, 1e et 4e de couverture, 2021.



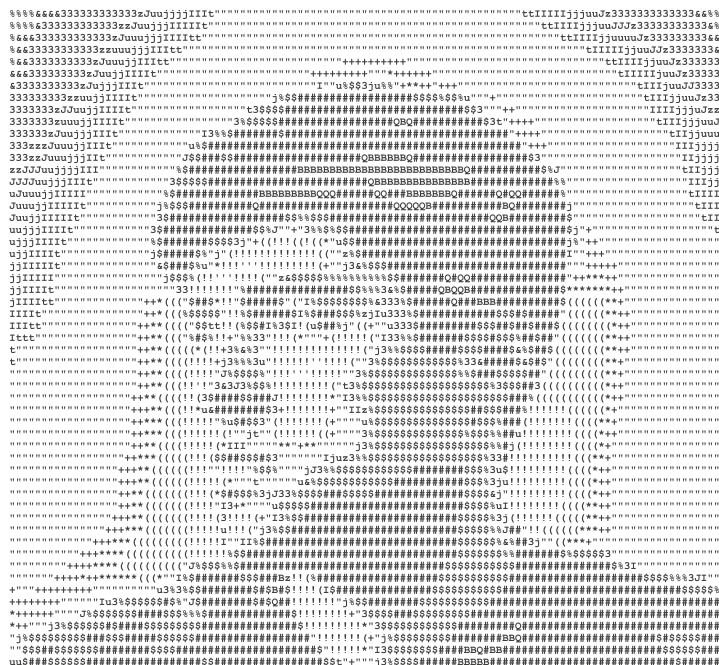
Sensorialités connectées, exemples de pages, 2021.

## FR - Biographie

Antonin Jousse est artiste visuel, chercheur et professeur d'enseignement artistique à l'École Supérieure d'Art de Lorraine. Il est également co-fondateur de la structure de résidence d'artistes La ligne ouverte et membre associé du laboratoire Larsh. Il est titulaire d'une thèse de doctorat en esthétique de l'art portant sur l'évolution des formes d'interactivités dans la pratique des artistes numériques des dix dernières années. Sa pratique et sa recherche questionnent le numérique, ses représentations et engagements dans nos sociétés contemporaines.

## EN - Biography

Antonin Jousse is a visual artist, researcher and art teacher at the École Supérieure d'Art de Lorraine. He is also co-founder of the artist residency structure La ligne ouverte and associate member of the Larsh laboratory. He holds a doctoral thesis in art aesthetics on the evolution of forms of interactivity in the practice of digital artists over the past ten years. His practice and research question the digital, its representations and commitments in our contemporary societies.



## CV - Resume

Mis à jour en septembre 2023  
Update in September 2023.

### Publications - selection

#### 2023

~ « À perte d'énergie, la survie du numérique sans électricité ? », in *La Mire*, esa Tourcoing/Dunkerque, Frac Grand-Large.

~ « Juste au cas où ... la peur de l'autonomie des machines chez deux artistes contemporains », in *Pouvoirs, responsabilités et cas de conscience en science-fiction*, Université de Reims.

#### 2020

~ « Rétro-ingénierie du web-documentaire *Find Me in Kakuma* : l'impasse méthodologique de l'UX Design », Co-writing with Samuel Gantier, in *Études de communication*, #54

#### 2019

~ « Audit ergonomique du web-documentaire *Find Me in Kakuma* », Co-writing with Samuel Gantier, publish on Hal Platform

#### 2018

~ « Interaction et narration, une nouvelle approche du temps », in *Les formes audiovisuelles connectées*, Presses Universitaires Aix-Marseille

~ « Art numérique, une étude de la recherche en art », in *De l'atelier au labo. Inventer la recherche en art et en design*, Hermann Ed., Paris

### Talks - selection

#### 2022

~ *Juste au cas où ... la peur de l'autonomie des machines en art contemporain*, University of Reims (FR)

#### 2021

~ *Le Cloud n'est pas un nuage*, Saisons Zéro, Roubaix (FR)

#### 2020

~ *The Internet, The New Outside*, Festival Re-connect Performance Festival, online

#### 2019

~ *Dialoguer avec des machines ou naviguer dans notre propre mémoire ?*, Espace Croisé, La Condition Publique, Roubaix (FR)

~ Roundtable with Fabien Zocco for his exhibition *Dialogues machines*, Espace Croisé, Roubaix (FR)

~ *Arts numériques, interactivité et robotique, face à quoi se retrouve le public ?*, ULCO Dunkerque (FR)

#### 2018

~ *Sensoriality of Computer in Digital Art: between Presence and Absence*, TADAEX Festival, Tehran (IR)

~ *Médias interactifs et sensorialités : les échanges entre écrans et corps en art numérique*, ENS de Lyon (FR)

~ *Le concept de contrôle dans les créations artistiques interactives contemporaines*, Arenberg Creative Mine (FR)

~ *La sensibilité des machines. La place de l'ordinateur dans les œuvres interactives contemporaines*, UPHF, Valenciennes (FR)

#### 2016

~ *Art numérique et nouvelles écritures*, UMONS, Mons (BE)

~ *Musique minimaliste et écriture interactive*, UPHF, Valenciennes (FR)

~ *Interaction et narration, une nouvelle approche du temps*, University of Toulouse, University Paul-Valéry Montpellier, La Panacée (FR)

#### 2015

~ *Art numérique, une autre approche du doctorat en art*, UPHF, Valenciennes (FR)

### Collective Exhibitions

#### 2020-2021

~ Artist associated with the programming of the Espace Croisé, Roubaix (FR)

#### 2019

~ *Back / Forward 2*, Espace Croisé, Roubaix (FR)

#### 2018

~ TADAEX Festival, Tehran (IR)

### Exhibition Curator

#### 2020

~ *Mémoires des autres mondes* - international exhibition, Espace Croisé, La ligne ouverte and Re-Connect Online Performance Festival (FR)

### Professional Experiences

#### Since 2022

~ Lecturer (P.E.A) at the École Supérieure d'Art de Lorraine, Metz - Digital and generative art and pictures

#### 2019-2022

~ Lecturer in the Master Digital Creation - Design, UPHF, Valenciennes - UI Design

#### Since 2019

~ Co-founder of La ligne ouverte

#### Since 2018

~ Visual artist

#### 2017-2019

~ Lecturer (ATER), Licence Fine Art, Master Digital Creation, UPHF, Valenciennes

#### 2017

~ Assistant of Samuel Gantier for an ergonomic audit of the web-documentary *Find me in Kakuma*

#### 2014-2017

~ Lecturer in Fine Art department, UPHF

### Educational & Institutional Responsibilities

#### Since 2022

~ Research supervisor, DNA, DNSEP, ésal Lorraine, Metz

#### 2021

~ Supervision of the project "A choreographic protocol" of Raspw Calapsu Cano, Université de Lille

#### 2017-2021

~ Supervision and jury of the professional projects for the Master Digital Creation option Design, UPHF

~ Member of the selection committee for the entrance to the Master in Digital Creation, UPHF

#### 2016-2018

~ PhD students' representative, DeScripto laboratory, UPHF

### Educational Background

#### 2022

~ Thesis qualified by the CNU in 2022 in Arts (18th)

#### 2021

~ Doctor in art aesthetics, specializing in digital arts (CNU 18), UPHF-INSA, laboratoire Larsh

#### 2013

~ Master in Creation and Digital Engineering, UPHF

#### 2011

~ Bachelor's degree in art, UPHF

**Antonin Jousse**

14 r. Edmond Goudchaux  
57000 Metz

antonin.jousse@hotmail.fr

+33 (0)7 84 14 59 56

<https://antoninjousse.com>

Instagram : [@antonin\\_jousse](#)

Portfolio update in September 2023.