Antonin Jousse
– portfolio

antoninjousse.com
info@antoninjousse.com
+33 (0)7 84 14 59 56



novembre 2026

Antonin Jousse (1990) est artiste visuel et conceptuel, sa pratique explore les technologies numériques et leurs implications sociales, culturelles et politiques.

Vit et travaille à Metz, France.

Biographie

Antonin Jousse est artiste, chercheur et professeur d'enseignement artistique à l'École Supérieure d'Art de Lorraine. Il est diplômé d'une thèse de doctorat en esthétique de l'art spécialisée en art numérique soutenue en 2021.

Sa pratique interroge les technologies numériques à la fois en tant que médium et sujet d'étude. À travers des installations, vidéos, 3D, poésies génératives, ateliers et projets curatoriaux, il explore la manière dont les technologies traduisent, réinterprètent et modifient notre perception du monde.

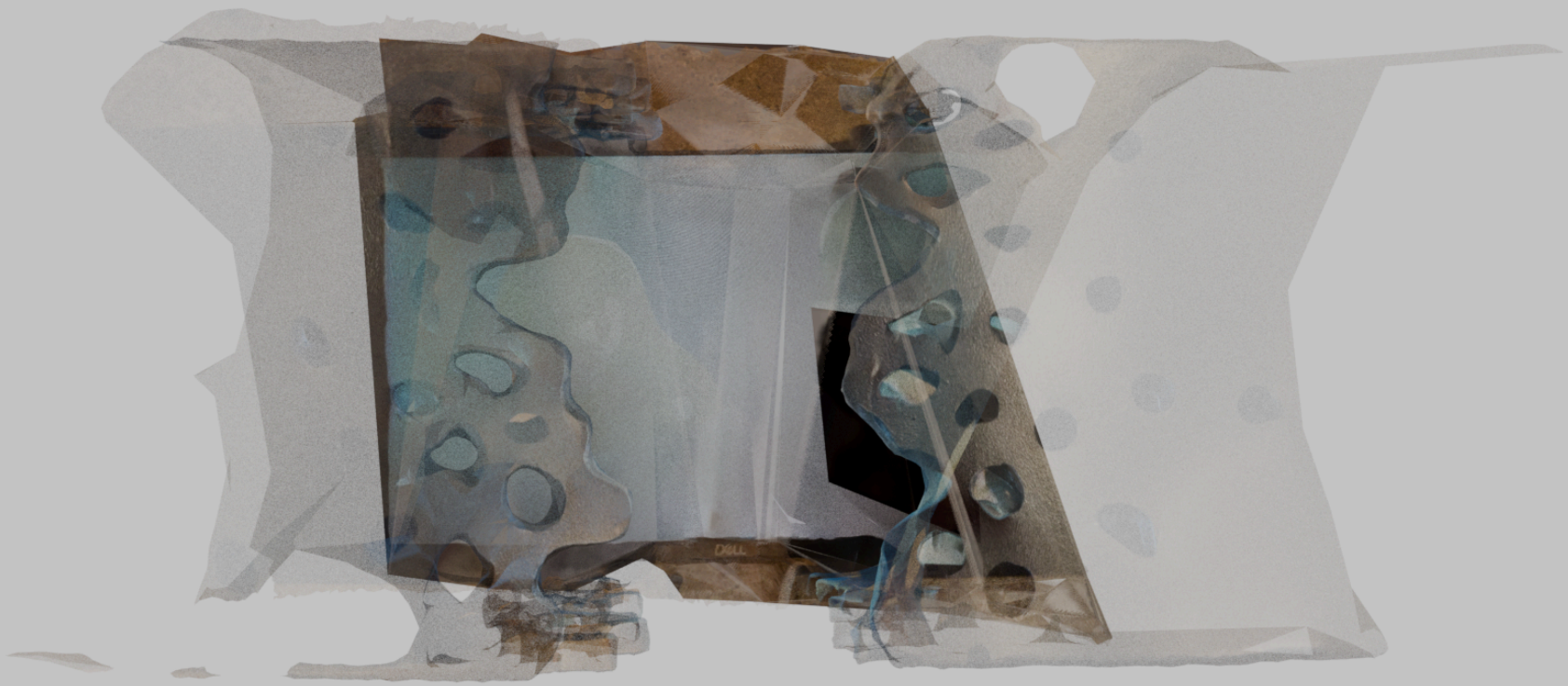
Son travail est exposé en France et à l'international, notamment au festival TADAEX à Téhéran (2018), au centre d'art Espace Croisé (2019), à Gentilly via le projet Revue Collée (2025) ou encore dans la revue Labial aux Éditions L (2026). Il est également co-fondateur de la plateforme curatoriale et de résidences d'artistes La ligne ouverte.

Démarche artistique

Antonin Jousse utilise, détourne et assemble des technologies numériques contemporaines pour explorer les changements profonds et quotidiens produits par ces machines et services dans nos vies.

Ses projets poétiques, textuels, 3D ou encore interactifs, mettent en scène des mondes où le numérique apparaît à la fois défaillant et porteur d'un potentiel infini. En confrontant le public à des situations technologiques quotidiennes, il révèle leurs enjeux sociaux, politiques et personnels avec humour et poésie.

C'est également au cœur du langage – de programmation, poétique, quotidien, numérique – que son travail dévoile et critique notre relation sensible à des espaces connectés et complexes.



Abandonné·es dans la matière,
recherches 3D, vidéo, boucle
2025

Tentative d’épuisement de l’i.a.

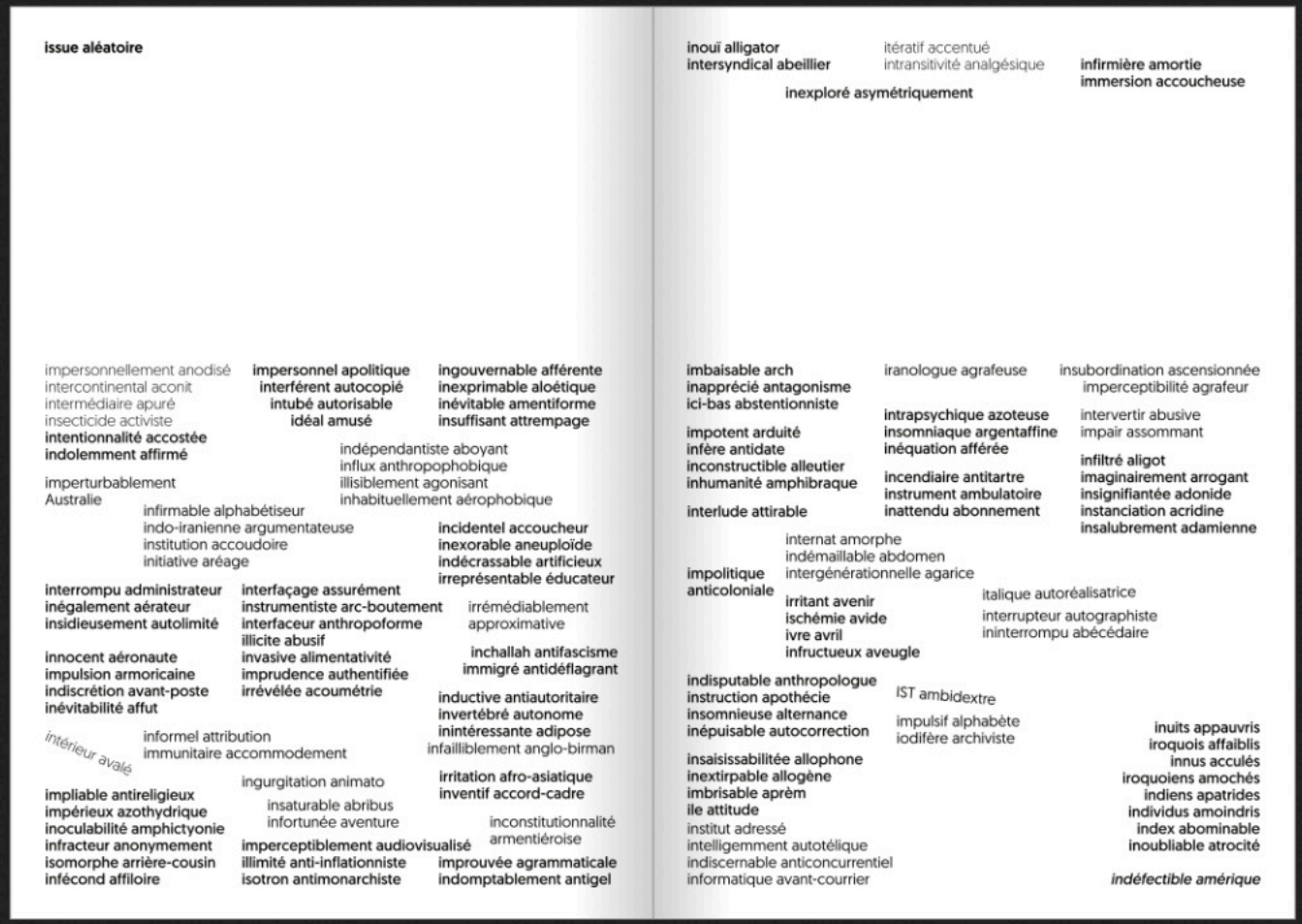
poèmes, dictionnaire, publication
2026

Ce texte est une première tentative — partielle, irrationnelle, ironique, critique et poétique — d’épuiser les lettres « i » et « a » du dictionnaire français. Tel un balayage de cette base de données lexicale, ce long poème construit un langage algorithmique — une forme d’écriture fondée sur l’association, la moyenne, l’énumération et l’assemblage. Un langage qui n’est ni intelligent, ni artificiel, ni figé, produisant des sons et du sens avec des résultats aléatoires.

Cette première tentative est publiée dans le numéro 0 de la revue *Labial* dirigée par David Guez et éditée par les Éditions L. Ce projet donne lieu actuellement à un travail d’atelier sur une forme d’installation.



↑
Couverture de la revue *Labial 0*



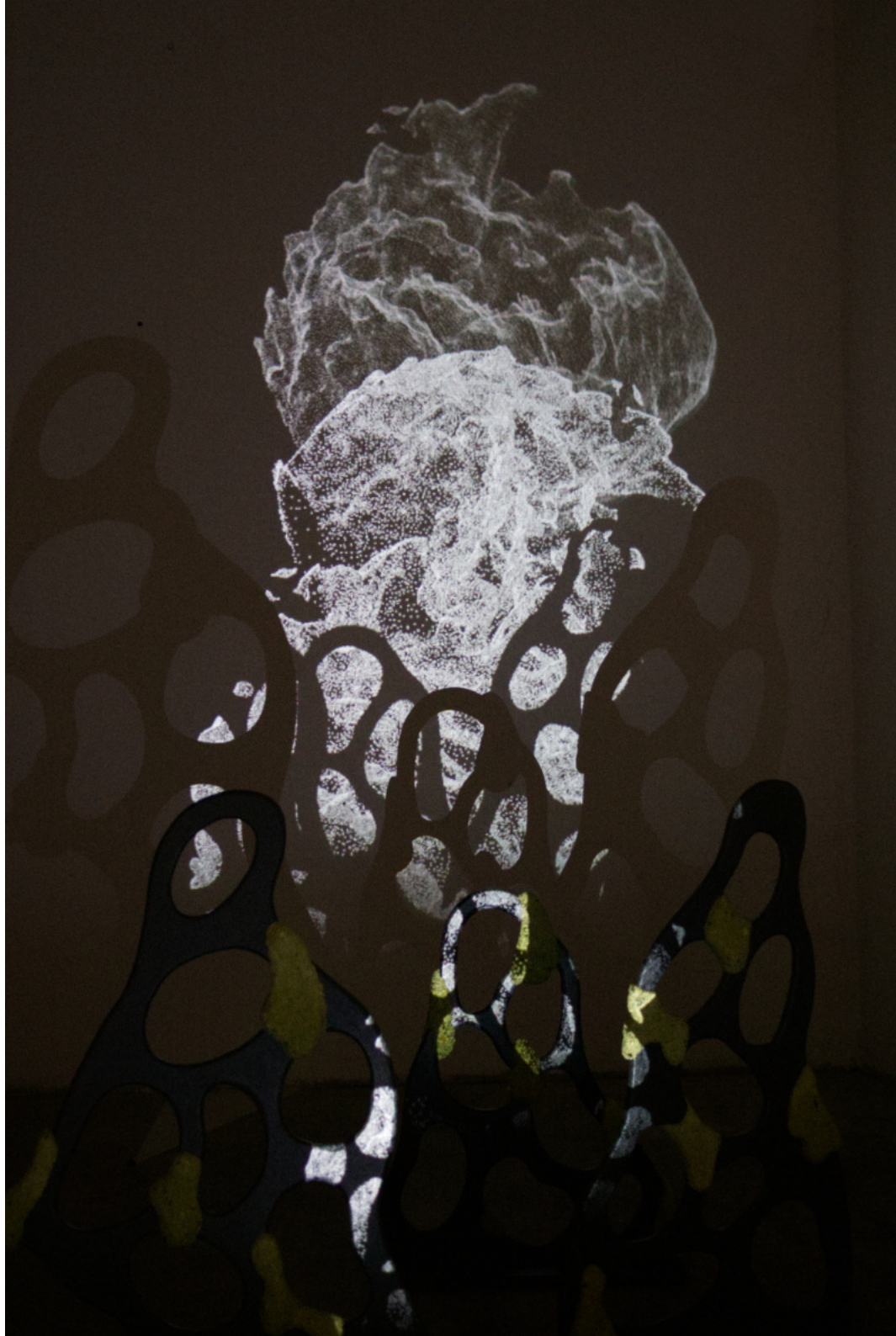
Extrait d'une *tentative d'épuisement de l'i.a.*, revue *Labial 0*

Abandonné·es dans la matière
avec Lucie Allard et Ali Honarvar

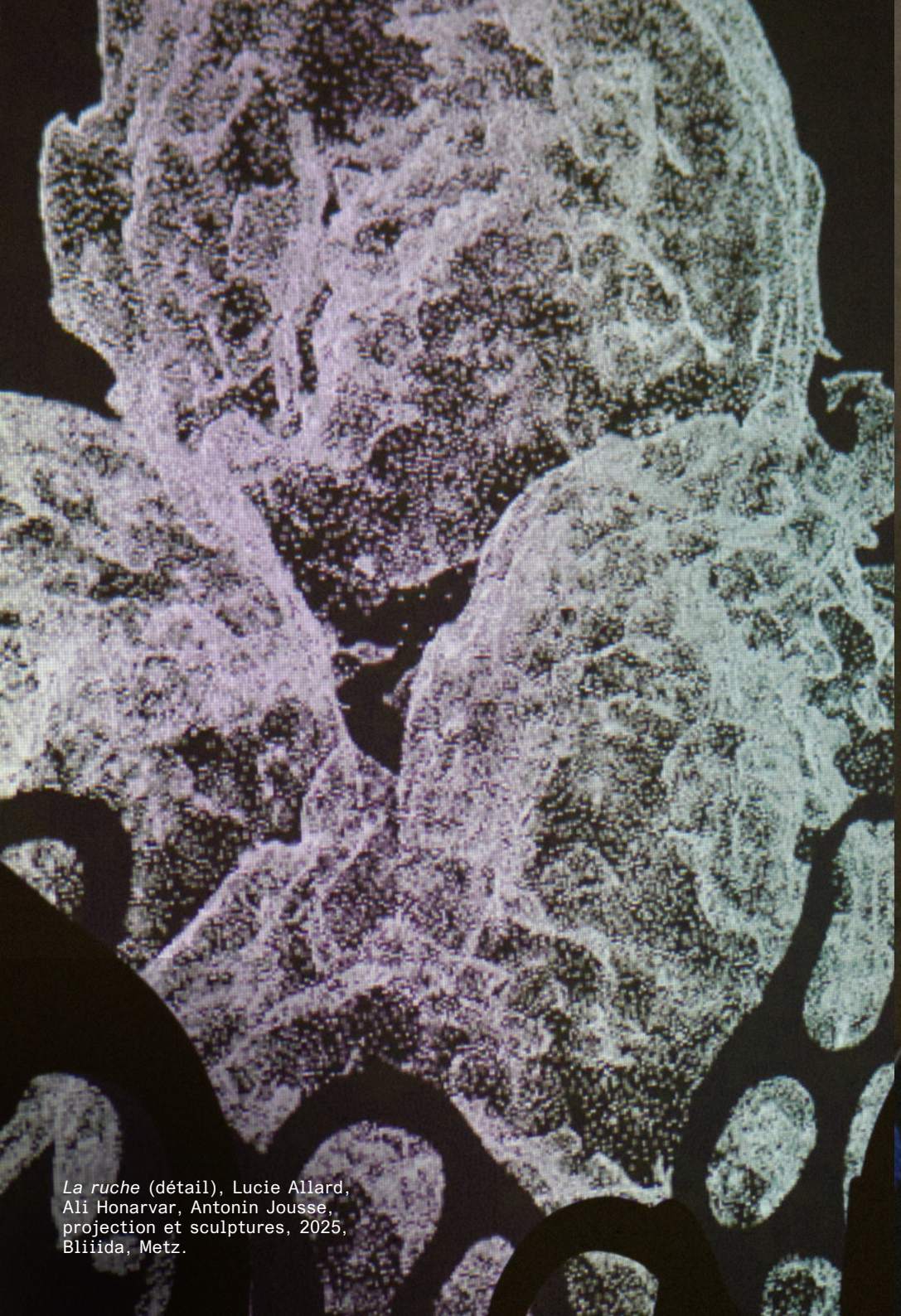
installation, résidence de création
3D, sculpture, mobilier, son
2025

Abandonné·es dans la matière est un projet artistique qui a pour première forme une série de sculptures interactives fabriquées et conçues à partir de matériaux récupérés. Elles permettent d'expérimenter et d'interroger le design du futur dans un monde où seuls les déchets restent à recomposer, à réutiliser et à repenser. La partie numérique et interactive des sculptures est conçue avec la même vision. Un numérique résilient et imaginé dans un monde aux ressources limitées, un numérique moins énergivore et accessible. Ces sculptures explorent un avenir proche, expérimental, redoutablement inventif et formellement enthousiaste.

Ce projet prend vie à travers une série de résidences dont la première a eu lieu dans le tier-lieu Bliiida à Metz du 10 au 28 septembre 2025. De ce travail est née une première série d'installations et de sculptures hybrides présentée le 9 octobre dans la galerie de Bliiida.



→
La ruche (détail), Lucie Allard, Ali Honarvar, Antonin Jousse, projection et sculptures, 2025, Bliiida, Metz.



La ruche (détail), Lucie Allard, Ali Honarvar, Antonin Jousse, projection et sculptures, 2025, Bliiida, Metz.



Le banc, Lucie Allard, Ali Honarvar, Antonin Jousse, sculpture-banc, écran, 3D, son, 2025, Bliiida, Metz.



Le banc (détail), Lucie Allard, Ali Honarvar, Antonin Jousse, sculpture-banc, écran, 3D, son, 2025, Bliiida, Metz.

Poèmes constitutionnels

installation urbaine et galerie
poèmes génératifs, 3D, print, vidéo
2024-2025

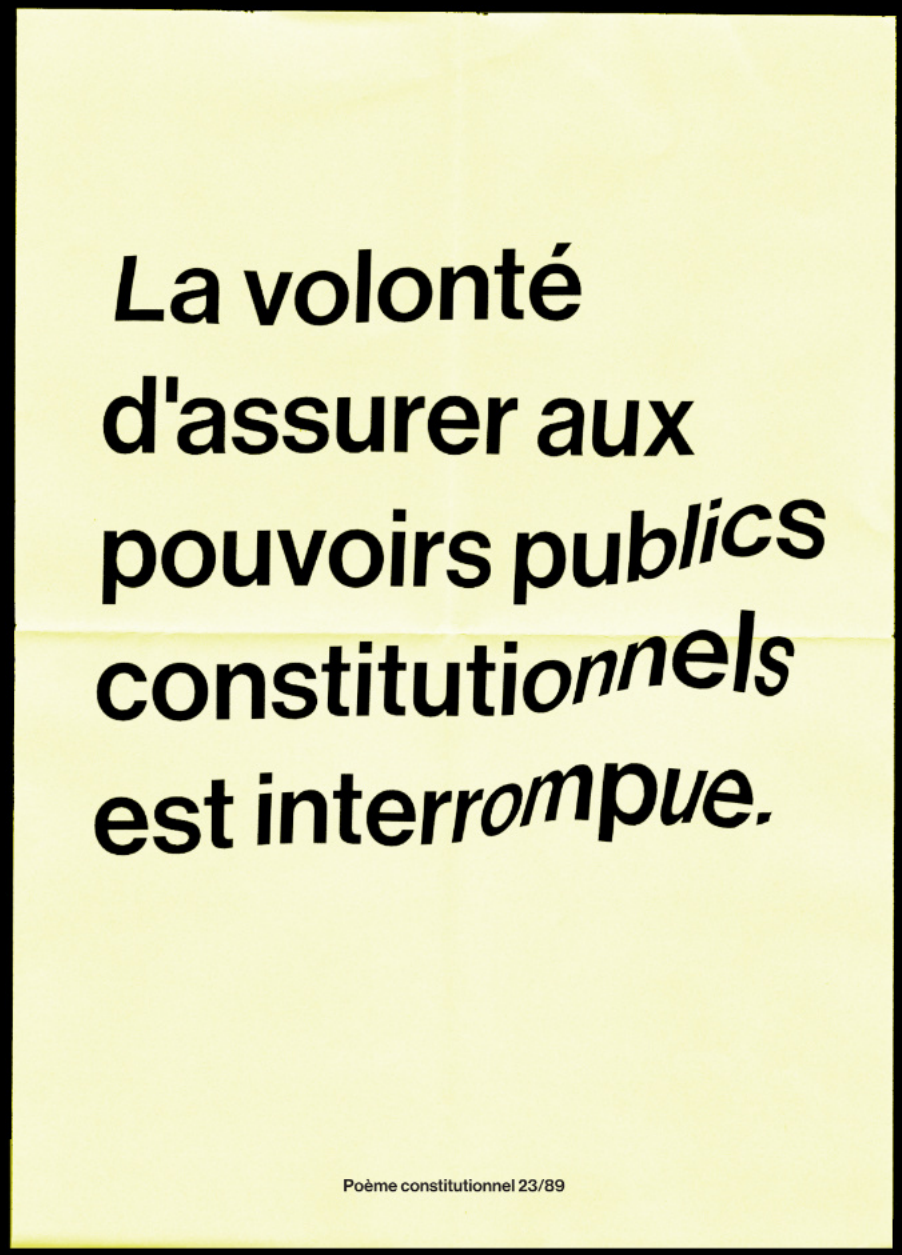
Les *Poèmes constitutionnels* sont une série de 89 courts articles conçus par génération à partir de la *Constitution française* du 4 octobre 1958, en vigueur aujourd'hui.

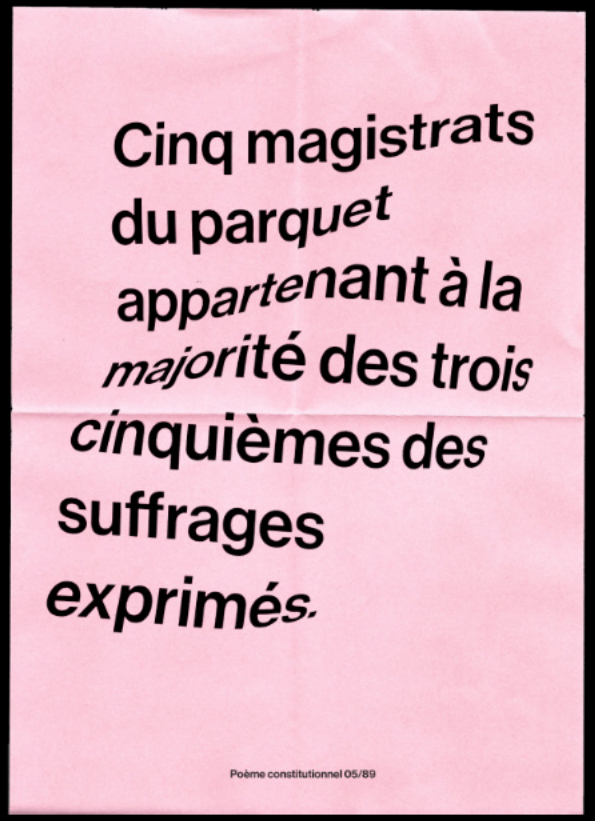
En passant la *Constitution* dans un programme statistique, une série de phrases est générée avec la tonalité et la structure grammaticale du texte d'origine, proposant ainsi 89 nouvelles itérations d'articles.

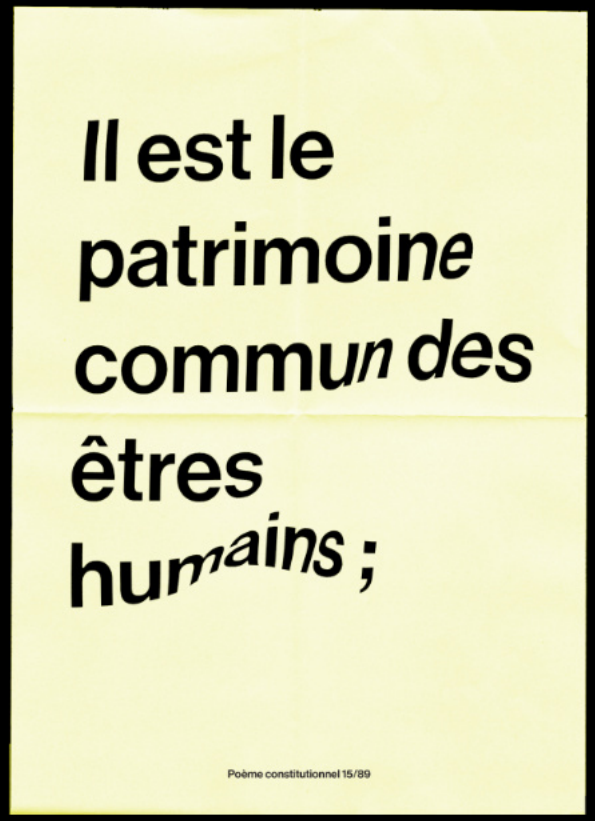
Ils sont nommés « poèmes » car ces générations n'ont pas vocation à être des propositions politiques. Il s'agit d'une réflexion plastique et statistique sur le texte lui-même, sa forme et sa matière, afin d'interroger la *Constitution* comme pratique du pouvoir induite par le langage, aujourd'hui numérisé.

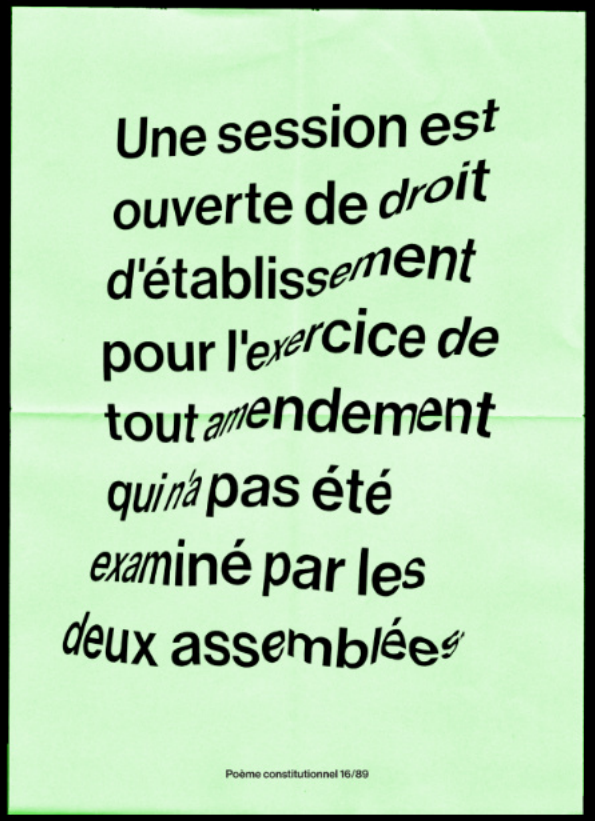
Les poèmes ainsi générés deviennent des traces, de longues délibérations alambiquées et des contre-sens portant une critique parfois humoristique. Ce projet est présenté sous la forme d'affiches urbaines, d'une installation vidéo et de NFT.

→
Poème constitutionnel 23,
version imprimée pour
accrochage urbain, 2025







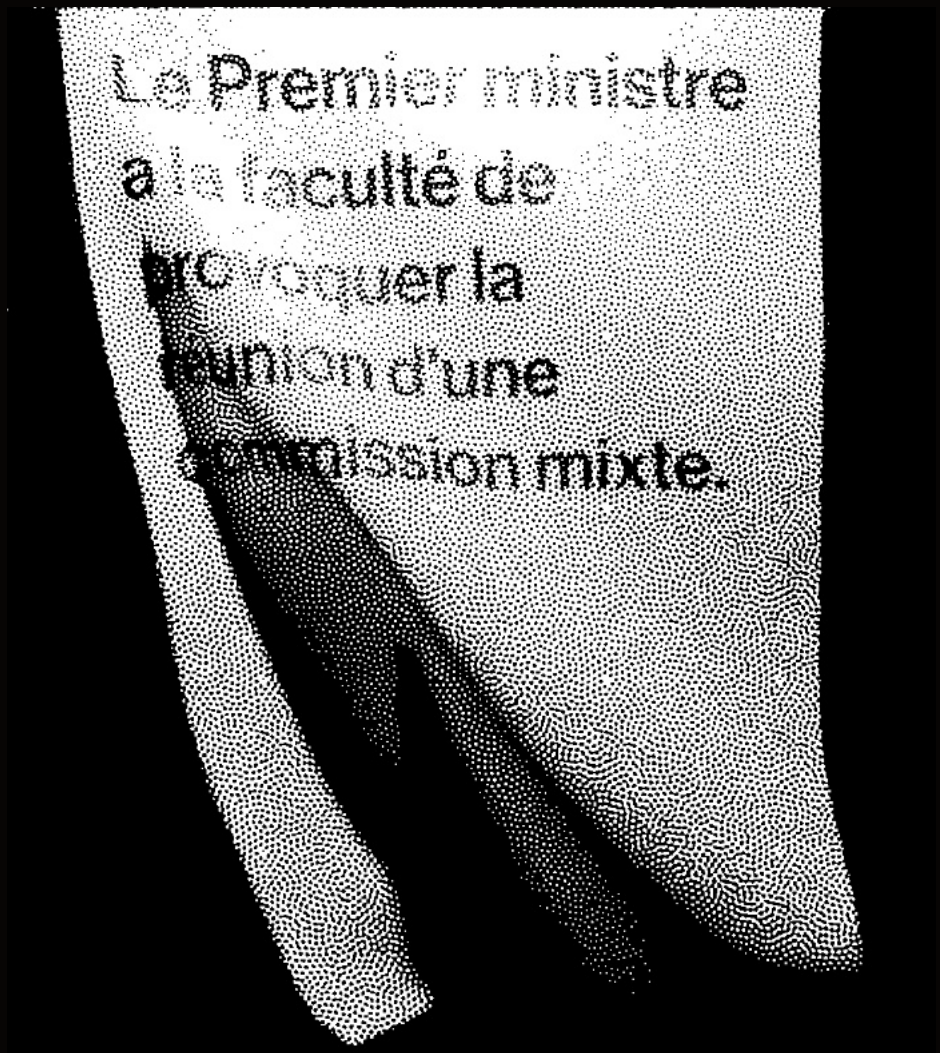


↑ ↗
Poèmes constitutionnels 5, 15 et 16, versions imprimées pour accrochage urbain, 2025





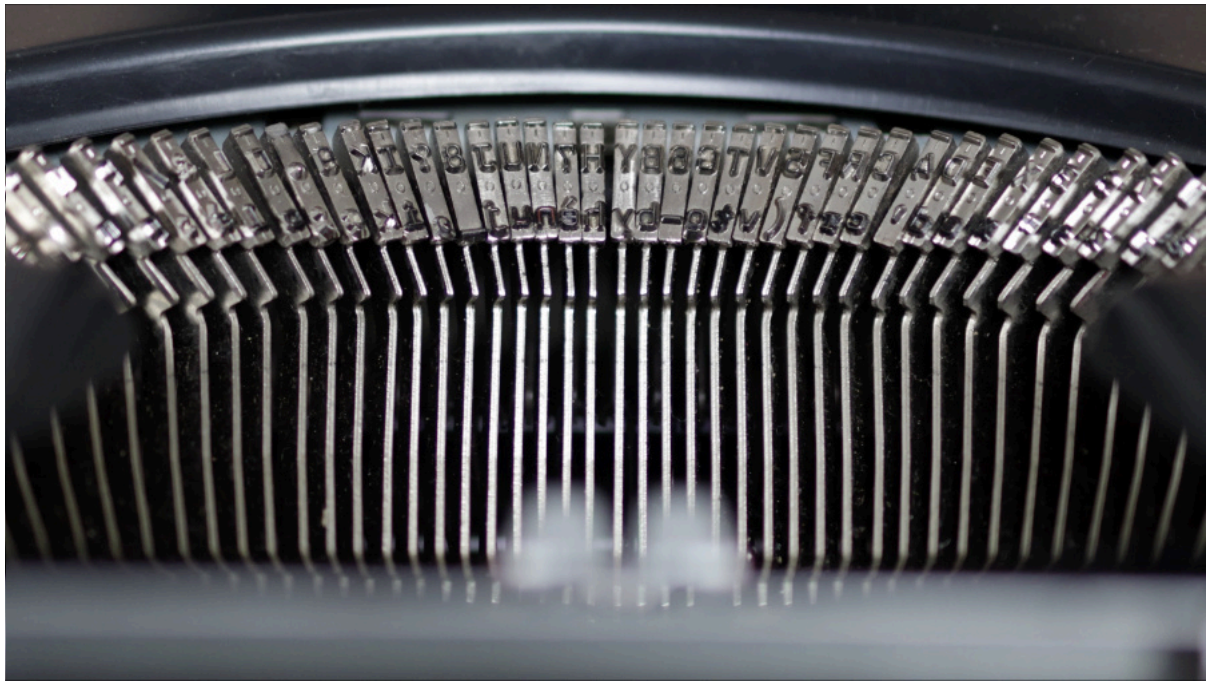
↑ ↗
Accrochages urbains à Gentilly
dans le cadre de la *Revue*
Collée 2, janvier-février 2025



↗
Poème constitutionnel 39,
version vidéo pour projection
grand format, 2025

Parlement à écrire
vidéo, 20:41, boucle
2024

Cette vidéo est constituée d'un plan fixe d'une vingtaine de minutes qui se focalise sur les barres à caractère d'une machine à écrire frappant le papier pour recopier la *Constitution* de la Ve République française. La morphologie de cette partie de la machine ressemblant à un hémicycle où chaque barre devient une voix qui, ensembles, tentent de reprendre ce texte fondateur dans une cacophonie de sons mécaniques. La vidéo met en scène une oscillation entre l'organisation machinique et institutionnel, et le désordre total.





↗ → ↓
Parlement à écrire,
divers photogrammes du
projet, 2024

Planètes inhabitables

installation générative
3D, data, vidéo, images satellites, nft
2024

Ces planètes sont blanches, gelées, sans vie. Pourtant, elles sont intrinsèquement liées à la nôtre. Leur surface est constituée de terres fuies, désolées par les migrations contemporaines liées aux guerres, aux génocides, aux crises économiques et politiques et au changement climatique. 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 le mouvement des populations. Pourtant, nous ne pouvons que les entrevoir, elles ne sont que la représentation de phénomènes que nous ne percevons qu'à l'échelle médiatique de nos écrans.

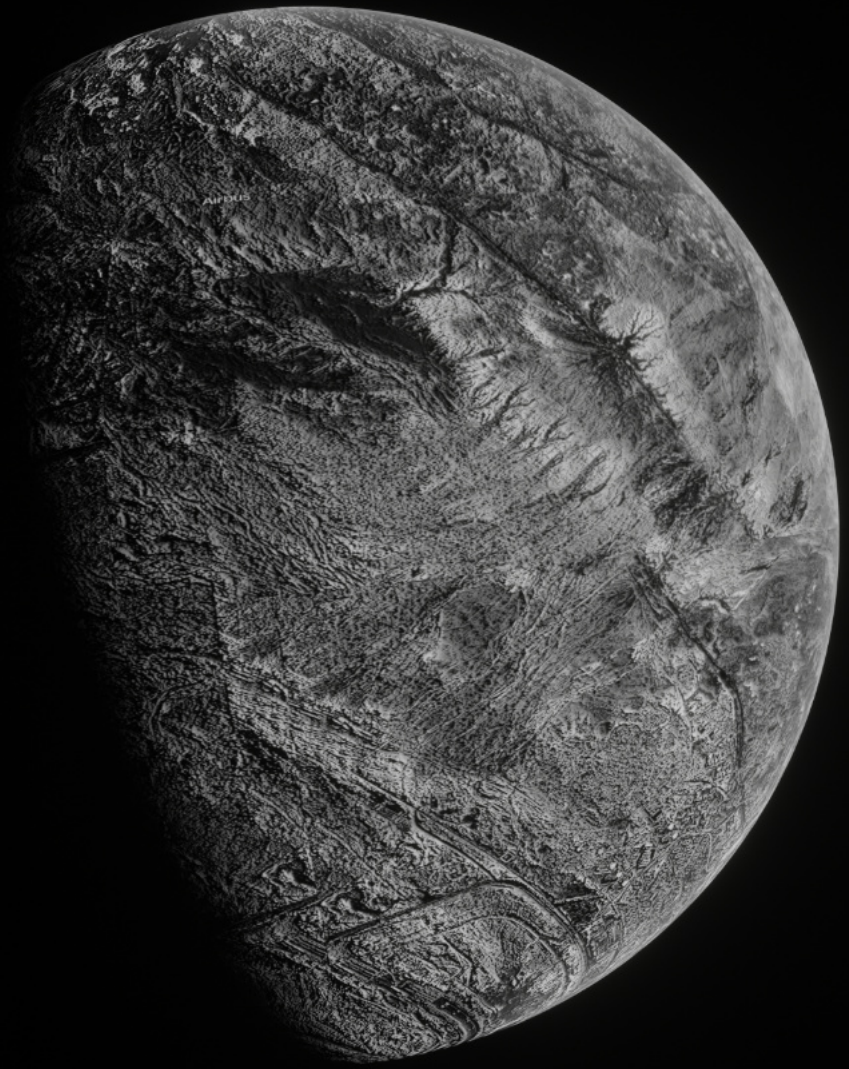
Elles sont réalisées à partir de données récoltées en ligne permettant la localisation de ces territoires délaissés. Une fois fabriquées, les planètes sont vendues en nft au prix du taux de croissance du pib de la zone géographique représentée. Le format installation propose des planètes toujours renouvelées dont les données sont issues des médias de la localisation d'exposition.



↑
Planètes inhabitables,
mockup de la version
exposition sur écran,
2024



↑ ↗
Planètes inhabitables 22, 4 et 17, 2024



←
Planète inhabitable 1,
visualisation écran, 2024

Slavery for the Life

installation
texte génératif, smartphone
2021

Un smartphone est posé sur un sol rocheux, son écran, toujours allumé, affiche en continu un texte blanc que le smartphone lit avec une voix de synthèse. Le texte raconte sans fin l'histoire à la première personne d'un être à la dérive, perdu. Ce texte est généré par un programme statistique 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 divaguer les seuls mots issus de son disque dur comme les relents de sa mémoire, ou de celle d'un autre, peut-être la mémoire de son ancien propriétaire.



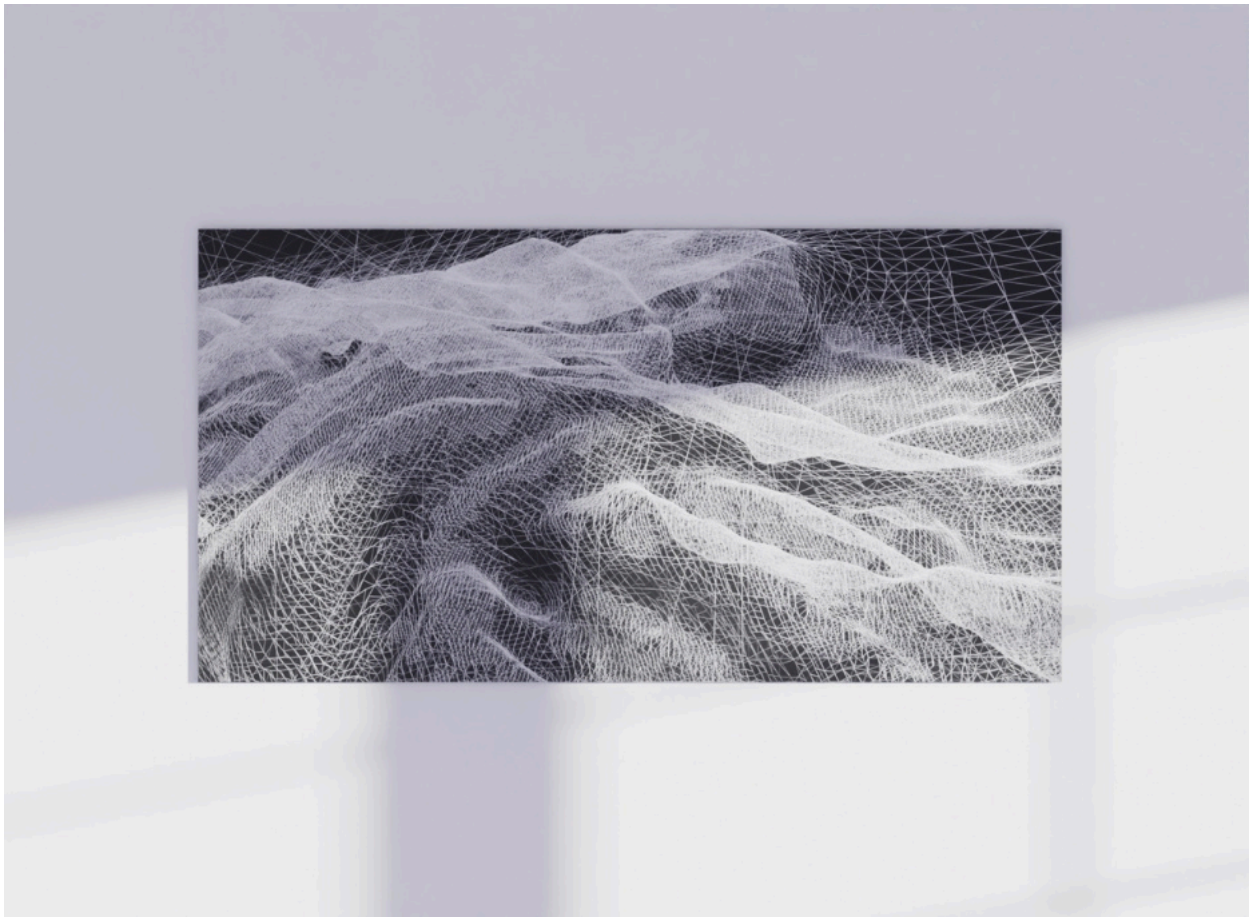
→
Slavery for the Life
image de l'installation, 2021

Ici et ailleurs

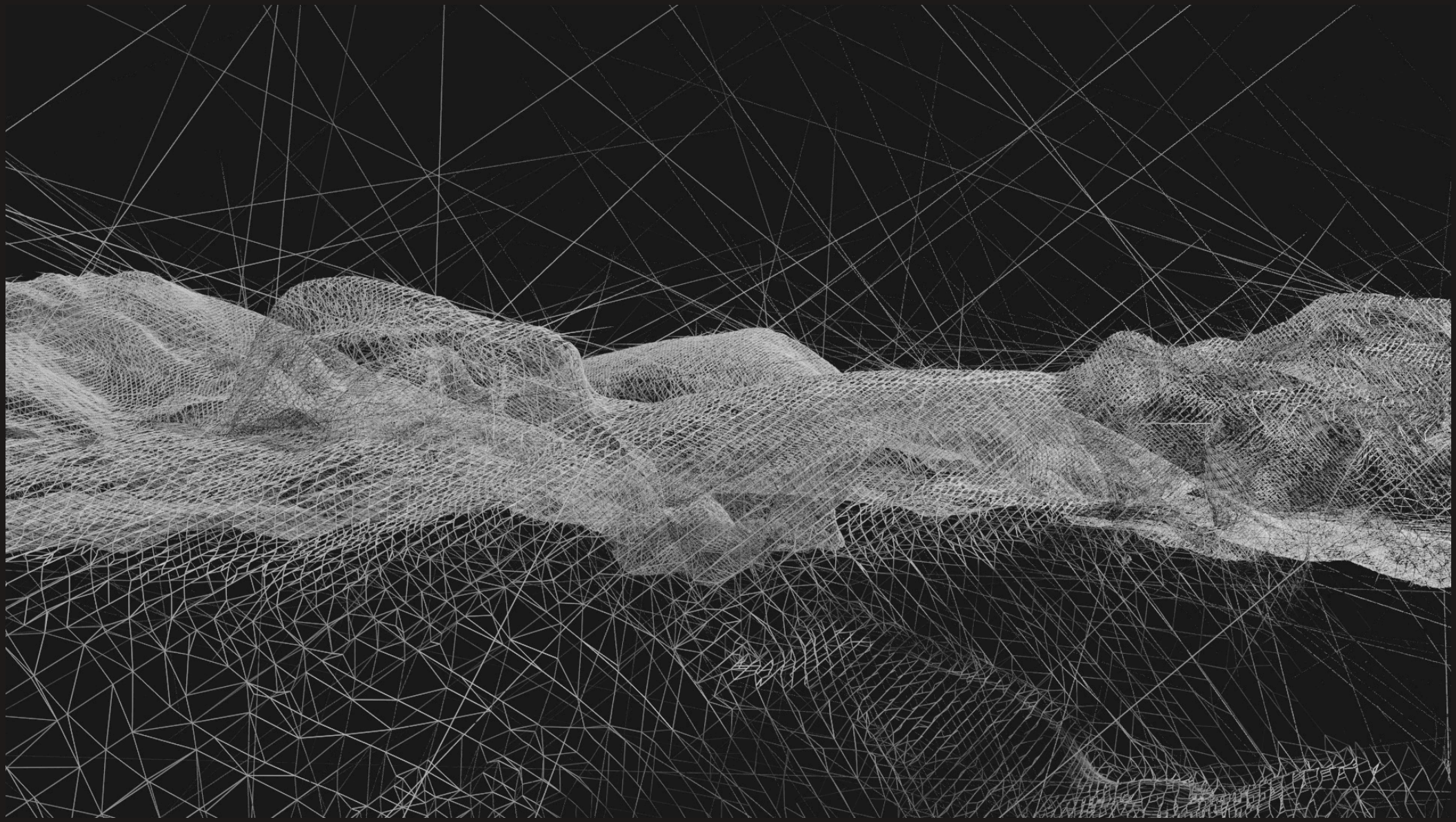
3D, photogrammétrie
3 prints sur Dibond, 80x42cm
2020

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 ainsi 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 photogrammétrie, scans compulsifs de tous les objets de la maison, meubles, murs et décorations. Les objets deviennent ainsi des paysages, des étendus abstraites.
Seuls quelques contours laissent sous entendre la silhouette d'un objet ou d'une plante. Ces paysages géométriques proposent de nouveaux espaces dans lesquels voyager quand il est impossible de sortir de chez soi.



↑
Ici et ailleurs 1
print sur Dibond, 80x42cm, 2020



↑
Ici et ailleurs 3
print sur Dibond, 80x42cm, 2020

Digital Realities #2
avec Ali Honarvar

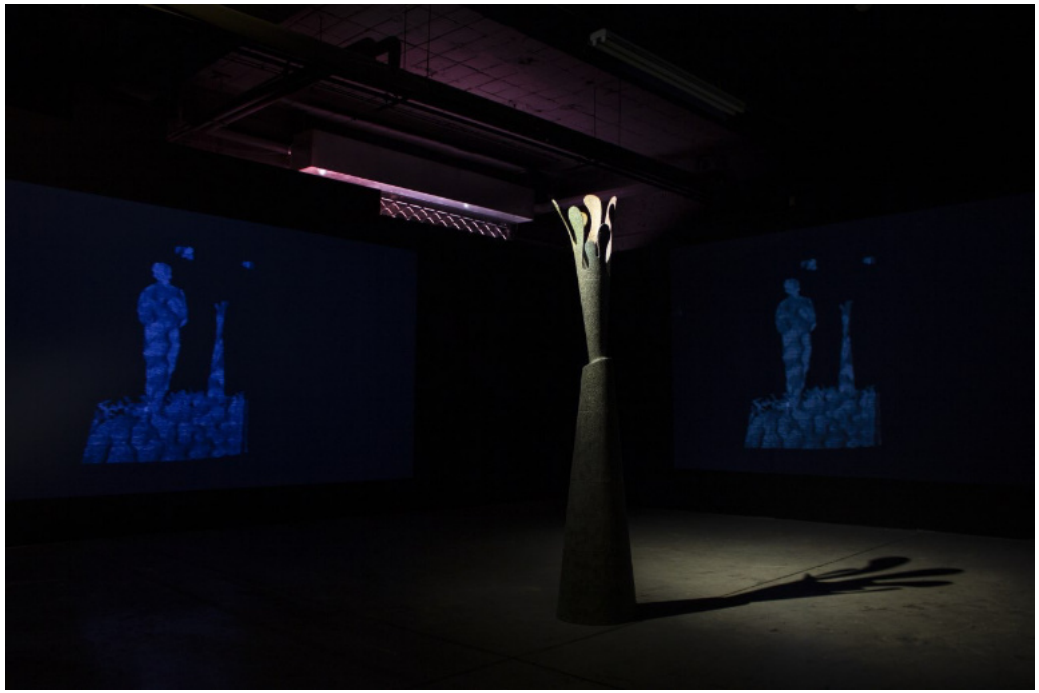
installation interactive
sculpture, 3D, interactivité, texture générée, base de données
2019

Digital Realities #2 est une installation composée d'une sculpture de l'artiste iranien Ali Honarvar et de deux projections de vues 3D temps réel de cette forme.

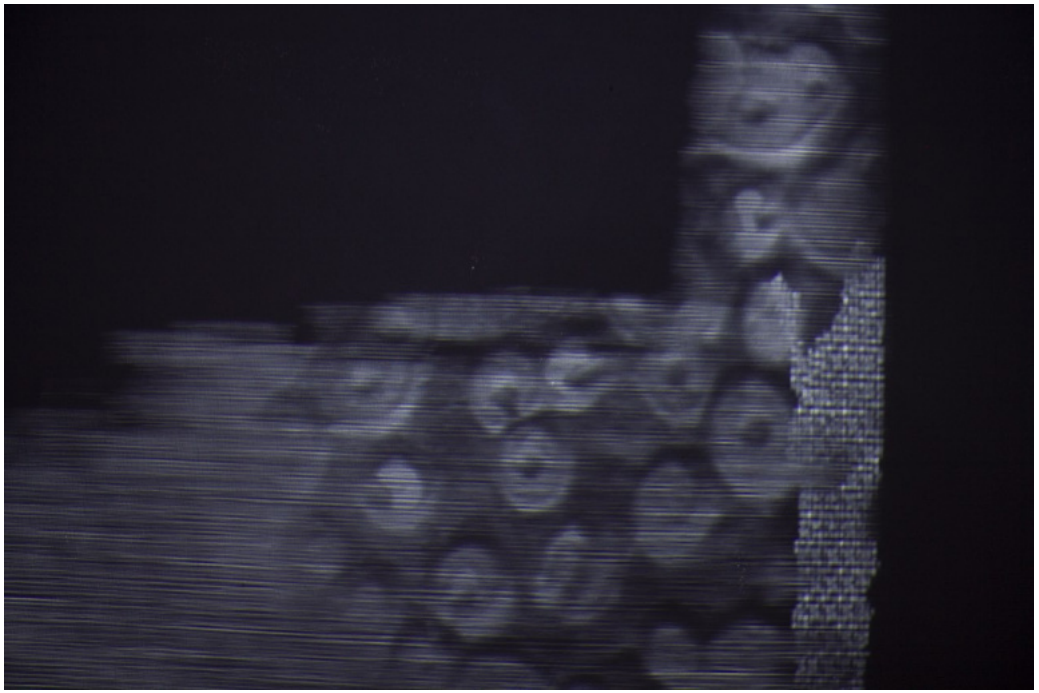
Cette œuvre interroge la notion de relecture médiatique et culturelle en mettant en scène une distorsion de l'information par des médias numériques. La sculpture est construite à partir de motifs iraniens et de formes végétales. Le système numérique est quant à lui constitué d'une caméra infrarouge qui tente d'analyser la sculpture en temps réel et d'un programme qui construit une image à partir de cette vue.
Les manques de la captation sont complétés par des motifs sélectionnés dans une base de données d'images (motifs traditionnels issus de Shiraz, ville d'origine d'Ali Honarvar) reformant ainsi une nouvelle image de sculpture mélangée à son environnement.

Digital realities #2 est produit par l'Espace Croisé, Roubaix et curaté par Shabnam Rahimian.





↗ →
Digital Realities #2
deux vues d'exposition au sein de l'Espace Croisé, Roubaix, 2019



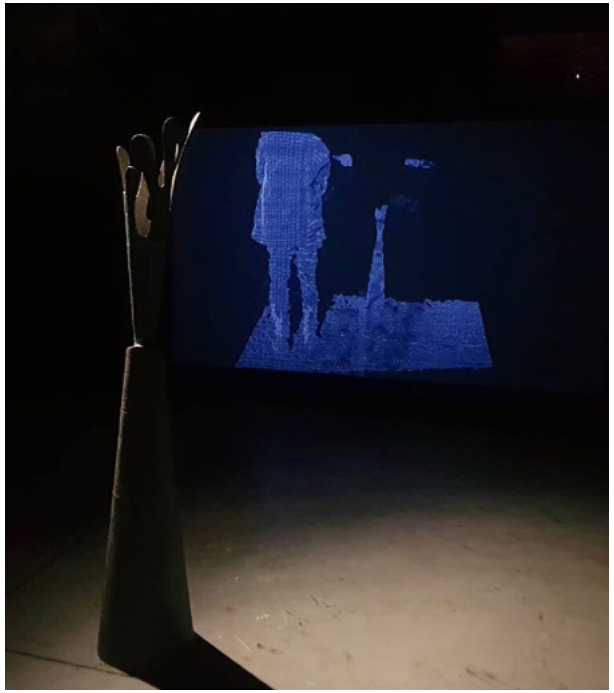


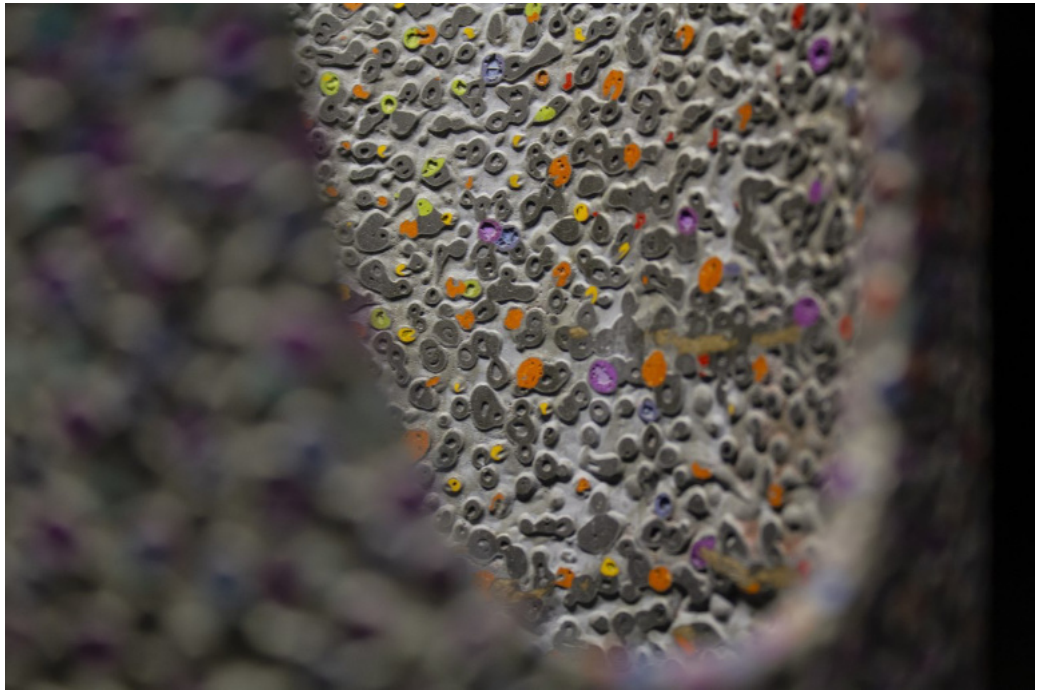
↑
Digital Realities #2
détail d'une projection temps réel, 2019

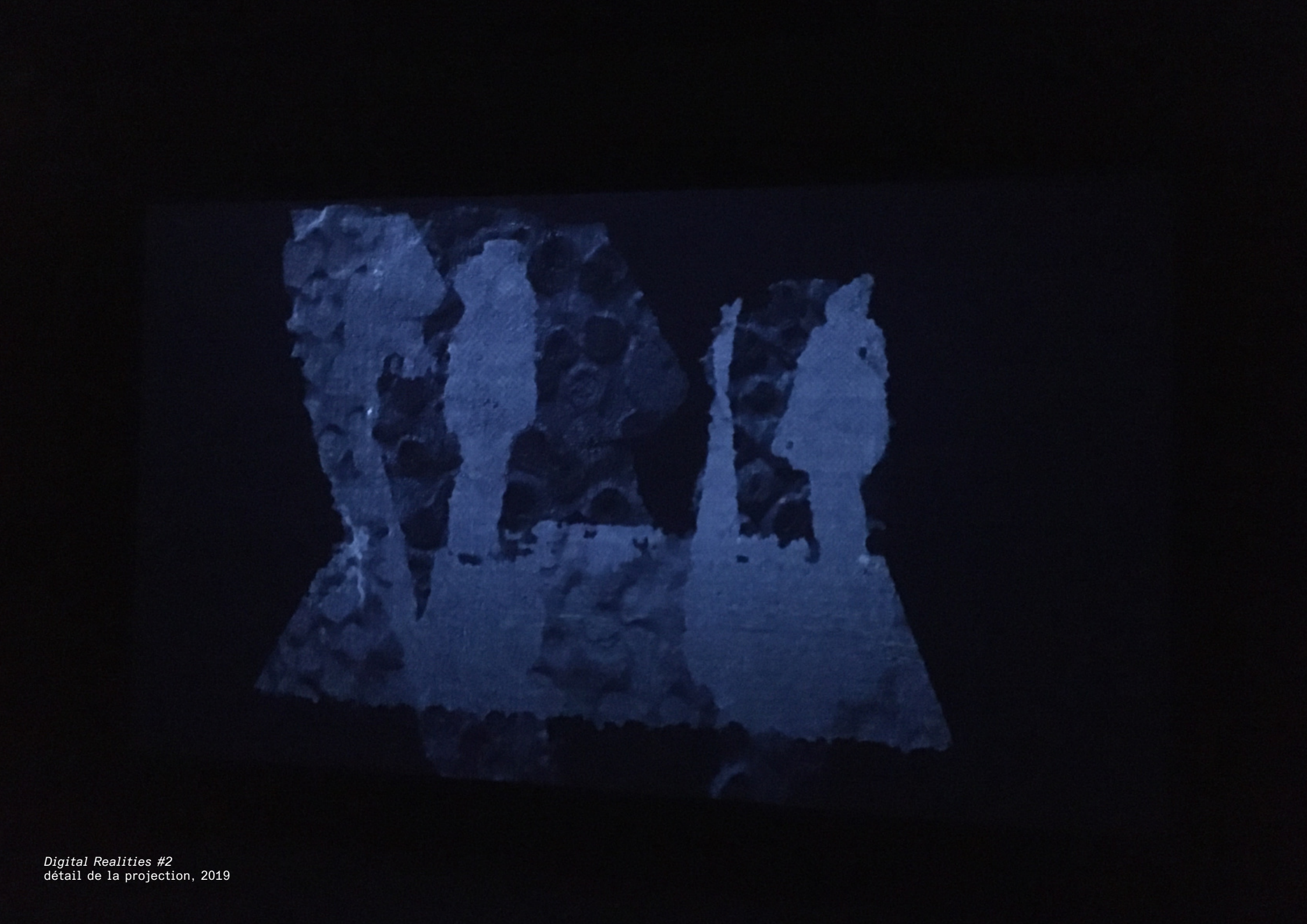
↗
Digital Realities #2
détail de la sculpture, 2019

→
Digital Realities #2
vue de l'installation, 2019

→→
Digital Realities #2
détail de la sculpture, 2019







Digital Realities #2
détail de la projection, 2019

Digital Realities #1
avec Ali Honarvar

installation interactive
sculpture, 3D, interactivité, quatre écrans
2018

Ali Honarvar, artiste et designer iranien, et moi-même, avons collaboré sur cette installation multimédia qui questionne les regards orientaux et occidentaux portés sur nos cultures respectives et les relectures médiatiques numériques liées.

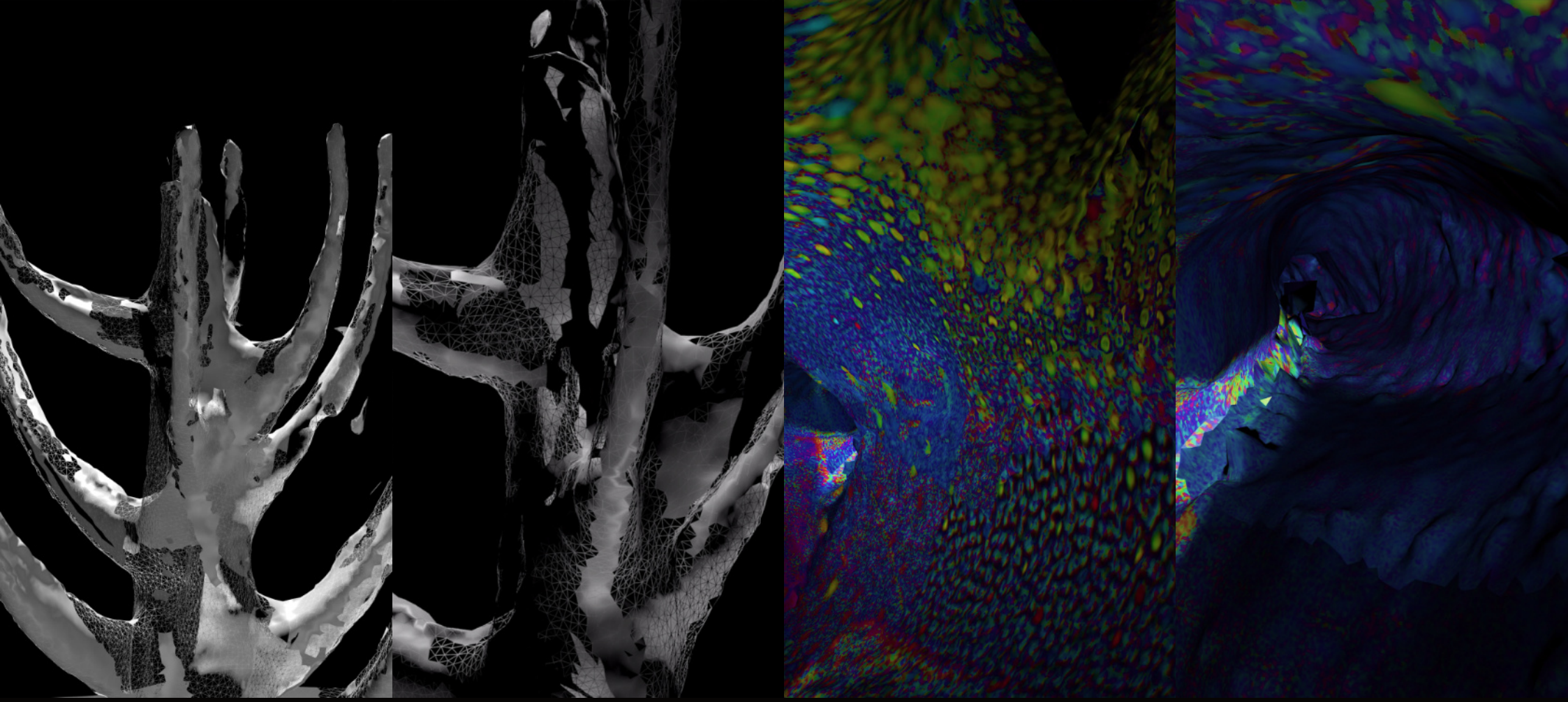
Au centre, une sculpture inspirée de l'architecture traditionnelle iranienne, de ses motifs et de ses géométries. Autour, quatre écrans donnent à voir le regard de la machine sur la sculpture. Les formes ainsi scannées sont diffusées autour de la sculpture et modulent sa visibilité. Les écrans sont la 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 ainsi le public en dehors du système et l'inscite à ne regarder que la traduction médiatique de ces formes.

Digital Realities a été produit et présenté au festival *TADAEX (Tehran Annual Digital Art EXhibition)* en novembre 2018. Curation de Shabnam Rahimian.



↑ →
Digital Realities #1
vues d'exposition au sein de la galerie Nabshi,TADAEX festival, Téhéran, 2018





↑
Digital Realities #1
plusieurs photogrammes des
images visibles sur les écrans
de l'installation, 2018



Digital Realities #1
vue d'exposition, 2018

CV

EXPOSITIONS COLLECTIVES (sélection)

2025 – *Intersculpt 2025 : Les avatars de l'intelligence*, Château de Courcelles, Metz

2025 – *Revue Collée*, Gentilly

2019 – *Back / Forward 2*, Espace Croisé, Roubaix

2018 – *TADAEX Festival*, Nabshi Center, Téhéran

EXPOSITION SOLO

2016 – *Shakespeare*, Le Grand Duc, Valenciennes

RÉSIDENCES

2025 – résidence de recherche *Abandonné·es dans la matière*, Bliiida, La ligne ouverte, Metz

2020-2021 – artiste associé à la programmation du centre d'art contemporain Espace Croisé, Roubaix

2018 – Nabshi Center et Kooshk Residency, Téhéran

CURATORIAT

2026 – *Notre monde n'est pas là où vivent les corps ?*, festival ULLAN, Univ. Lorraine, Metz

2025 – Co-coordinateur du *Prix d'Art Robert Schuman*, Ésal, Cité-Musicale et Octave Cowbell, Metz

2025 – *Abandonné·es dans la matière*, avec Shabnam Rahimian, La ligne ouverte, Bliiida

2020 – *Mémoires des autres mondes*, Centre d'art Espace Croisé, La ligne ouverte, Re-connect Online Performance Festival, Roubaix

PUBLICATIONS (sélection)

2026 – « Tentative d'épuisement de l'i.a. », in. Revue *Labial 0*, Éditions L

2025 – « Poèmes constitutionnels », in *Revue collective Katadorquie n°1*, Katadorquie Éditions

2023 – « À perte d'énergie, la survie du numérique sans électricité ? », in *La Mïre*, esä Tourcoing/ Dunkerque, Frac Grand-Large

2020 – « Rétro-ingénierie du web-documentaire *Find Me in Kakuma* : l'impasse méthodologique de l'UX Design », co-écrit avec Samuel Gantier, in *Études de communication*, #54

2018 – « Interaction et narration, une nouvelle approche du temps », in *Les formes audiovisuelles connectées*, Presses Universitaires Aix-Marseille

CONFÉRENCES / DÉBATS (sélection)

2025 – *Art, science et IA*, Château de Courcelles, Montigny-les-Metz

2024 – *Pour d'autres espèces d'espaces*, Festival Interstices, ésam Caen/Cherbourg

2023 – *Semi-marathon d'Hans Ulrich Hobrist*, Centre Pompidou-Metz, exposition *Worldbuilding*

2020 – *The Internet, The New Outside*, Re-Connect Performance Festival, online

2019 – *Humains et machines : parlons-nous le même langage ?*, La Condition Publique, Espace Croisé, La ligne ouverte, Roubaix

2019 – *Table ronde avec l'artiste Fabien Zocco*, vernissage de son exposition *Dialogues machines*, Espace Croisé, Roubaix

2018 – *Sensoriality of Computer in Digital Art: Between Presence and Absence*, TADAEX festival, Tehéran

2018 – Colloque international I*nteractions Multimodales Par ÉCran*, ENS de Lyon

2016 – Colloque international *Les formes audiovisuelles connectées*, Université de Toulouse, Université Paul-Valery Montpellier 3, La Panacée Montpellier

ENSEIGNEMENT (art numérique et design)

depuis 2022 – professeur d'enseignement artistique, École Supérieure d'Art de Lorraine

depuis 2024 – Chargé de cours au sein du département Isfates, Université de Lorraine

2015-2022 – Doctorant contractuel chargé d'enseignement, puis enseignant vacataire, puis A.T.E.R., Université Polytechnique Hauts-de-France

FORMATION

2021 – Thèse de doctorat en esthétique de l'art (CNU 18e), spécialité arts numériques, UHF-INSA (thèse qualifiée en 18e section en 2022)

2013 – Master Création et ingiénierie numérique, Université Polytechnique Hauts-de-France

2011 – Licence Arts plastiques, Université Polytechnique Hauts-de-France

antoninjousse.com
instagram / mastodon / pixelfed / are*na
nft / shop
info@antoninjousse.com