

[FR]

Antonin Jousse est artiste visuel, docteur en esthétique de l'art et professeur d'enseignement artistique à l'École Supérieure d'Art de Lorraine.

Sa pratique engage différents outils numériques dans la fabrication d'images fixes, animées ou interactives présentées sous formes d'installations — parfois hybrides. Il y étudie les différentes manières dont les outils numériques traduisent, relisent, modifient les représentations du monde et les effets cognitifs, sociaux et politiques engendrés. Son travail se concentre notamment sur la perception des cultures, des territoires et des populations. Ses travaux utilisent des techniques de photogrammétrie, de 3D, d'IA génératives ou encore de visualisation de données.

Il est également co-fondateur de la structure de résidence d'artistes La ligne ouverte et 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 années 2010.

[EN]

Antonin Jousse is a visual artist, PhD in art aesthetics and art teacher at the École Supérieure d'Art de Lorraine.

His practice engages various digital tools in the production of still, animated or interactive images presented in the form of installations - sometimes hybrids. He studies the different ways in which digital tools translate, reread and modify representations of the world, and the cognitive, social and political effects they generate. His work focuses in particular on the perception of cultures, territories and populations. His work uses photogrammetry, 3D, generative AI and data visualization techniques.

He is also co-founder of the artist residency structure La ligne ouverte, and holds a doctoral thesis in art aesthetics on the evolution of forms of interactivity in the practice of digital artists in the 2010s.

[FR]

=> *Projet en cours de production*

Des paysages s'animent lentement. Un monde gelé se réveille. Des blocs de glace se soulèvent et s'envolent, des cailloux de lumière les illuminent.

Ce monde est créé en images de synthèse, conçu à partir de la technique de la photogrammétrie faites sur des couvertures. Ce procédé transforme un lit, un drap, un oreiller, en un monde en trois dimensions possiblement infini. L'espace du lit devient celui de mondes fictionnels, d'une ouverture possible vers un extérieur imaginé, fantasmé ou réaliste.

Mon monde est recouvert de glace et semble se dégager de l'apesanteur. À l'échelle de ma couverture, il nous parle de l'immensité d'une terre gelée, celle d'une future période glaciaire ; le temps où l'humain ne sera certainement plus.

Et si ce procédé changeait de main, devenait une méthode partagée pour construire des mondes ensemble ? *À la mesure de nos mondes* est une proposition de co-crédation avec des enfants et jeunes en situation d'enfermement forcé (hospitalisation, placement en foyer, prison pour mineurs).

Ce projet souhaite interroger collectivement le rapport au temps et à l'espace, confronter nos lieux et situations de vie à la création de mondes gigantesques.

Ce travail pourra prendre différentes formes : une installation vidéo et sonore, façonnée à partir des captations dans l'espace et de la fabrication des mondes ; des impressions issues de ces univers ; un travail documentaire issu de cette expérience.

[EN]

=> *Project in production*

Landscapes slowly come to life. A frozen world awakens. Blocks of ice rise and fly, pebbles of light illuminate them.

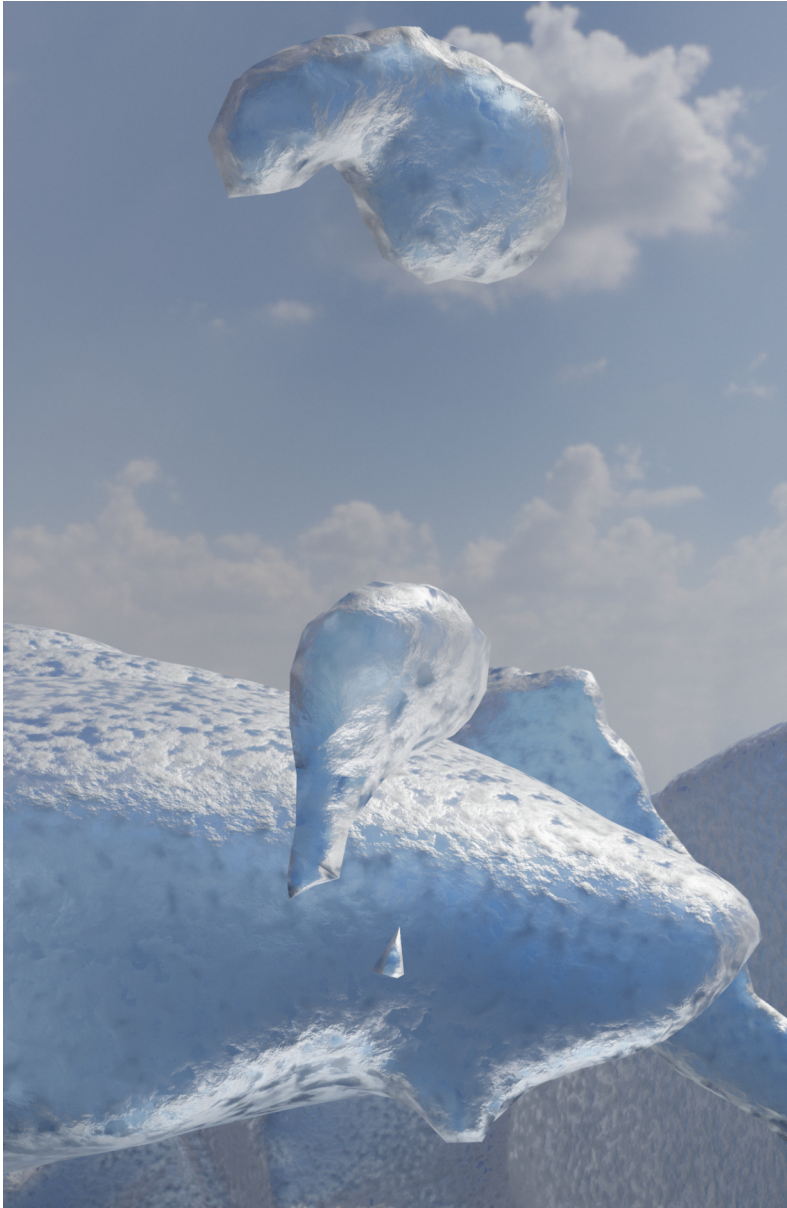
This world is created in computer-generated images, using the photogrammetry technique on blankets. This process transforms a bed, a sheet or a pillow into a potentially infinite three-dimensional world. The space of the bed becomes that of fictional worlds, a possible opening onto an imagined, fantasized or realistic exterior.

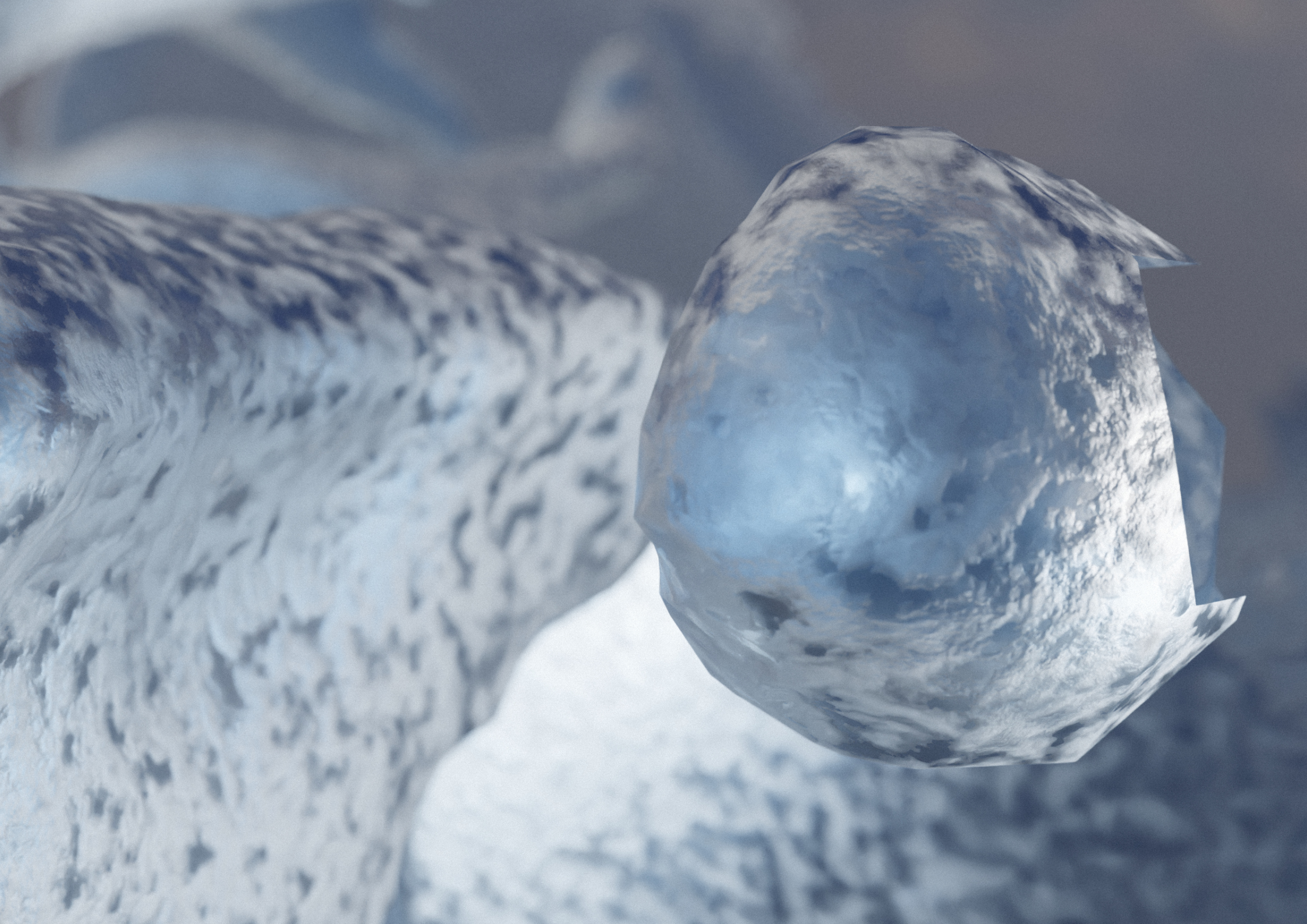
My world is covered in ice and seems to emerge from weightlessness. On the scale of my cover, it speaks to us of the immensity of a frozen earth, that of a future ice age; the time when humans will certainly be no more.

What if this process were to change hands, becoming a shared method for building worlds together? *À la mesure de nos mondes* is a proposal for co-creation with children and young people in situations of forced confinement (hospitalization, foster care, juvenile prison).

The aim of the project is to collectively question our relationship with time and space, and to confront our living environments and situations with the creation of gigantic worlds.

The work will take a variety of forms: a video and sound installation, based on spatial recordings and the creation of worlds; impressions of these worlds; a documentary based on this experience.







[FR]

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 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 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 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 de leur pib.

Ces images constituent le premier chapitre de ce travail.

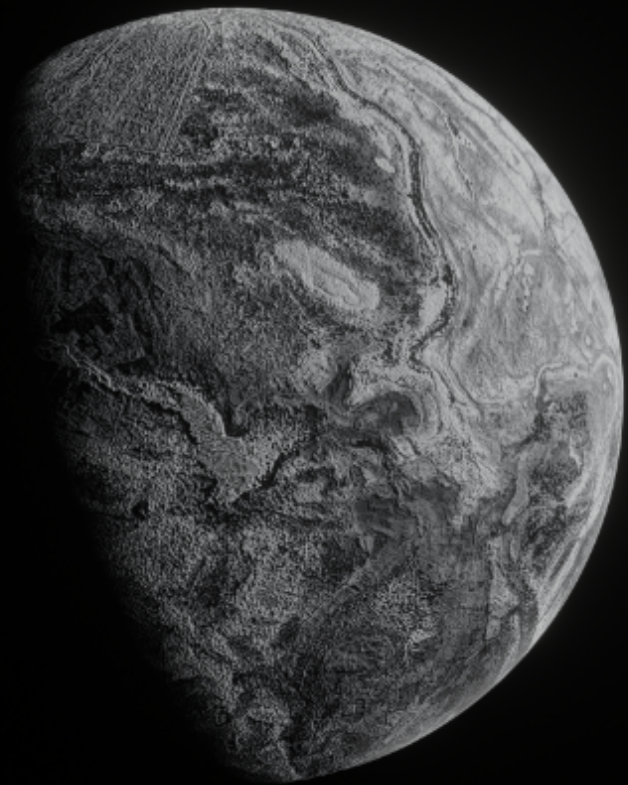
[EN]

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 changes. 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.

They are made from data collected online, enabling the location of these abandoned territories to be determined. Once manufactured, the planets are sold in nft at the price of their gdp growth rate.

These images form the first chapter of this work.





[FR]

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 d'intelligence artificielle à partir du roman *The Life and Strange Surprising 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.

[EN]

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 Surprising 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.

A black smartphone is lying vertically on a bed of brown, dry leaves and twigs. The phone's screen is black and displays white text in a bold, sans-serif font. The text is arranged in six lines, centered on the screen. The phone is positioned in the lower-middle part of the frame, with its top edge towards the top of the image. The background is a dense layer of brown leaves and twigs, with some small green plants visible at the edges.

**ROBINSON
KREUTZNAER
BUT ANOTHER
WITH GREAT
PASSION SHE
SAILED OUT
WHICH BY**

[FR]

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 ?

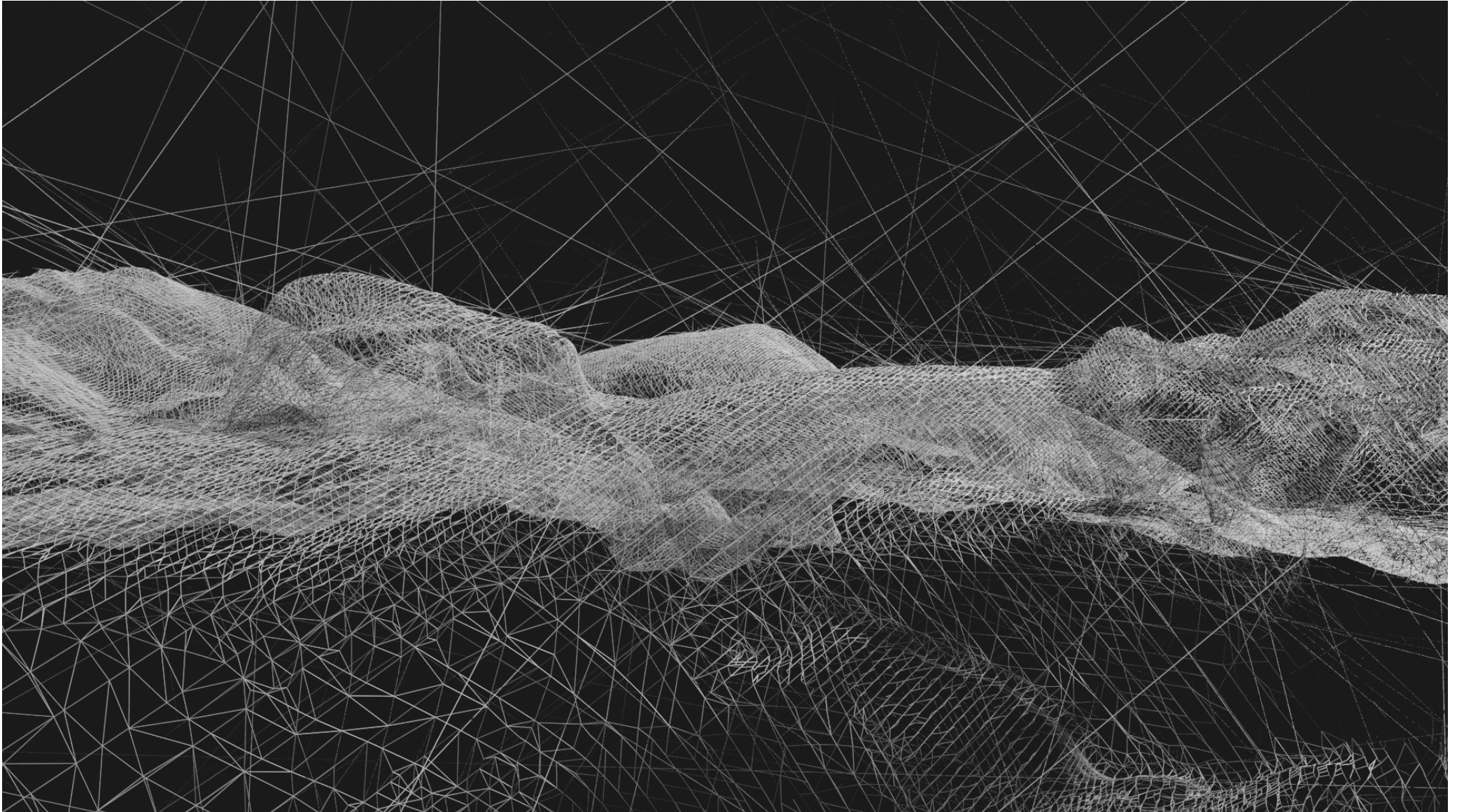
Ici et ailleurs est conçu à partir de photogrammétrie, scan compulsif de tous les objets de la maison, meubles, murs et décorations. Les objets deviennent ainsi des paysages, des étendus abstraites. Seuls quelques contours laissent sous entendre la silhouette d'un objet ou d'une plante. Ces paysages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

[EN]

Initiated during the confinement of 2020, this project questions the forced confinement in one's own habitat.

This condition has changed the scale of our lives, reducing them to a minimal system bordered by the walls and fences of our homes. The landscape is therefore limited to the views available through the windows, becoming a conditionally accessible elsewhere. And what if the landscape could be born from our objects, our walls, everything that makes up our daily lives, partially made invisible by use?

Ici et ailleurs is based on photogrammetry, a compulsive scan of all the objects in the home - furniture, walls and decorations. The objects become landscapes, abstract expanses. Only a few outlines hint at the figure of an object or plant. These geometric landscapes become new spaces in which to travel when it's impossible to get out of the house.





[FR]

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 par des motifs tirés d'une base de données d'images. Ces dernières sont issues de motifs traditionnels de Shiraz, 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.

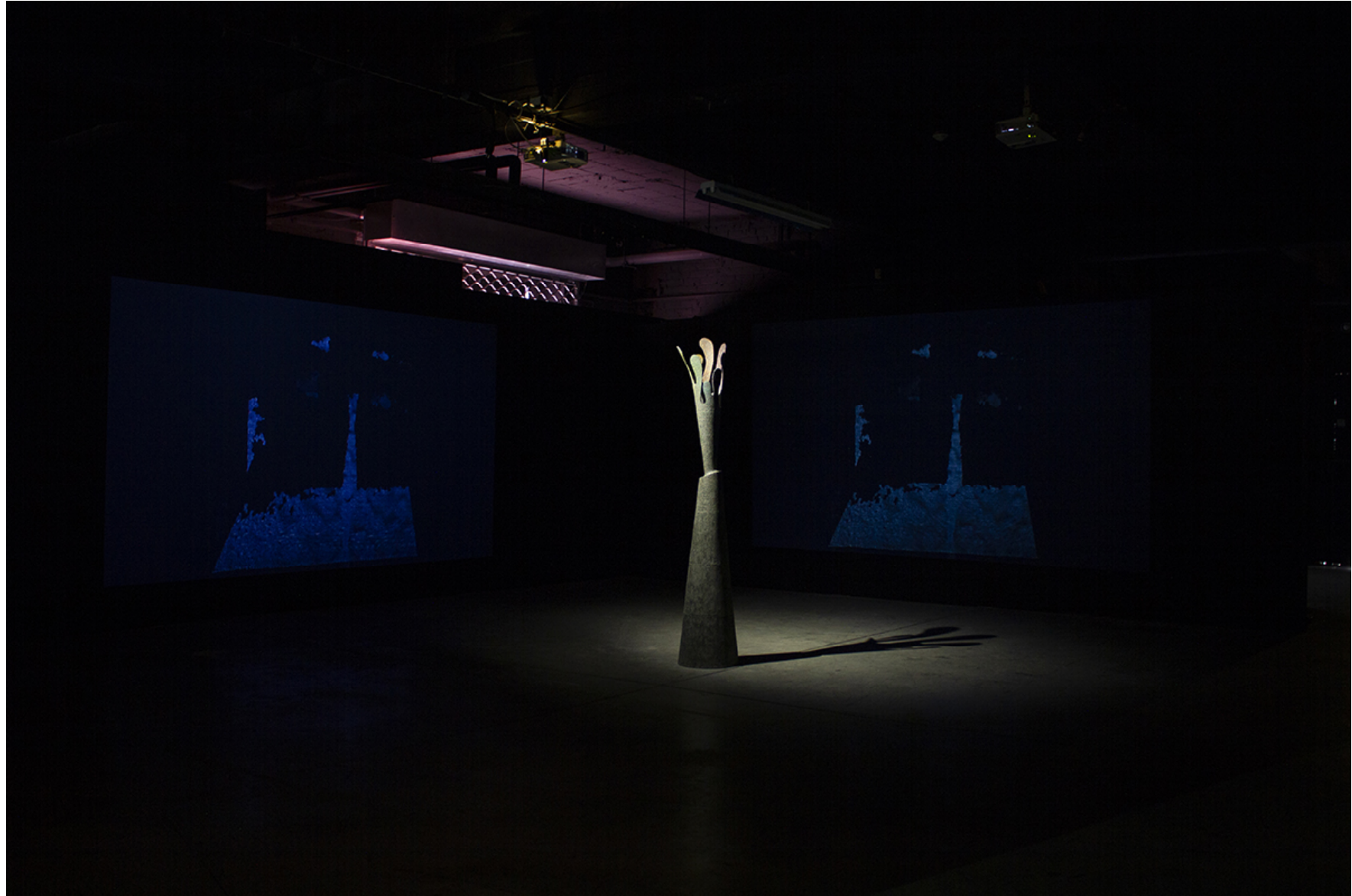
Digital realities #2 est produit par l'Espace Croisé, Roubaix et curaté par Shabnam Rahimian qui développe un large projet d'échange artistique entre la France et l'Iran (la première version de cette création a été développée dans le cadre de ce projet).

[EN]

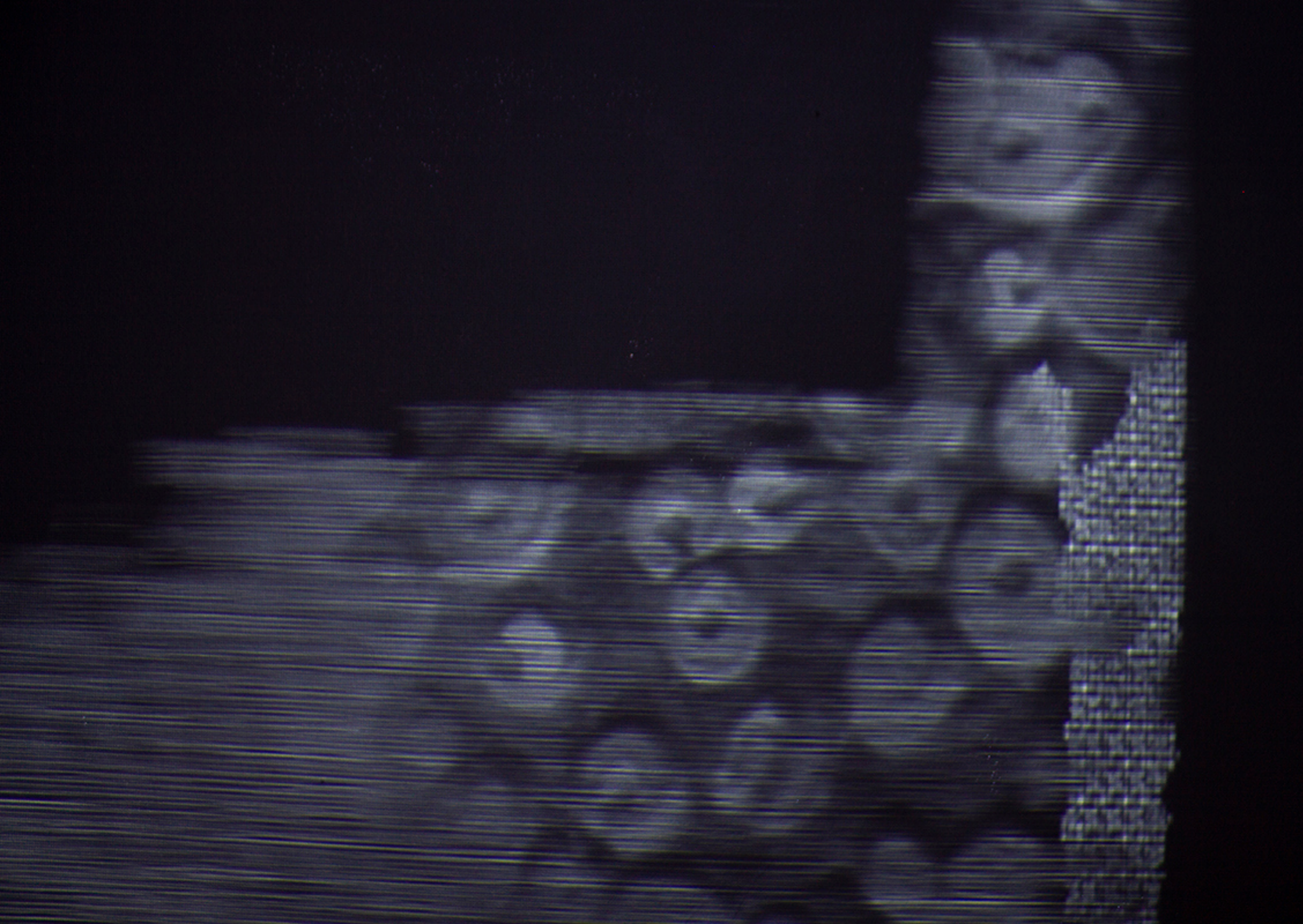
Digital Realities #2 is an installation composed of a sculpture by Iranian artist Ali Honarvar and two projections of real-time 3D views of the sculpture. This work questions the notion of cultural re-reading and distortion of information through digital media. The sculpture is constructed from Iranian 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 is produced by Espace Croisé, Roubaix and curated by Shabnam Rahimian who develop a large project of artistic exchange between France and Iran (the first version of this creation was developed in this project).







[FR]

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.

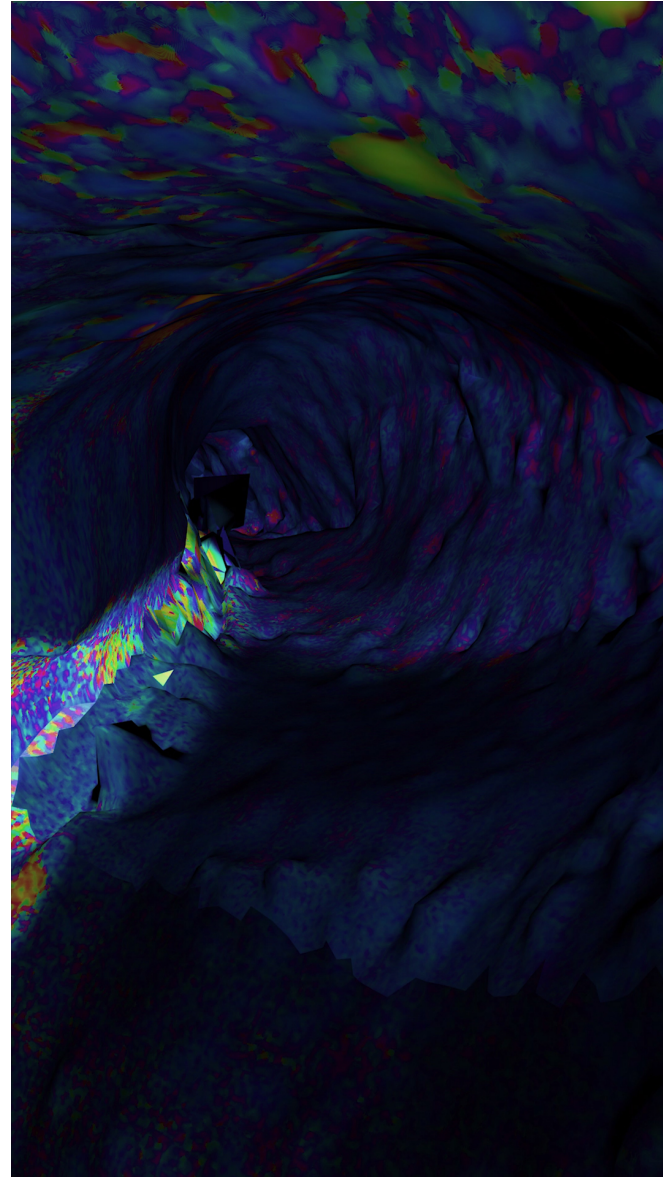
Ali Honarvar développe alors une sculpture inspirée de l'architecture traditionnelle iranienne, de ses motifs et de ses géométries. Pour ma part, je développe une logique de scan 3D et de regard de machine, je souhaite ici ne donner à voir uniquement un regard automatisé, supposément dépourvu de toute 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 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.





[FR]

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

Thèse en esthétique de l'art (CNU 18^e) 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]

Title: Connected Sensorialities: Re-evaluating the Notion of Interactivity in the Contemporary Field of Digital Arts

Thesis in aesthetics (CNU 18e) 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 4^e de couverture, 2021.



Sensorialités connectées, exemples de pages, 2021.

ANTONIN JOUSSE**(1990) France**

Artist and researcher, teacher at l'ésal, live and work in Metz-Fr

[Ph.D thesis](#) in art aesthetics, CNU 18, qualified

Licence arts plastiques, master Création numérique

Co-founder of [la ligne ouverte](#)**PROJECTS:**

2018-2020 – “Qui est-tu Uapistan?” assistant de l'artiste Élise Bérumont, projet de co-crédation au Québec

2018 – “Digital Realities”, Tehran Annual Digital Art Exhibition (TADAEX), Nabshi Center

EXHIBITIONS :**Group:**

2025 – “Poèmes constitutionnels”, Revue Collée, Gentilly

2019 – “Back / Forward 2”, Espace Croisé, Roubaix

2018 – “TADAEX Festival”, Nabshi Center, Téhéran

Solo:

2016 – “Shakespeare”, Le Grand Duc, Valenciennes

RESIDENCIES:

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

2018 – Nabshi Center et Kooshk Residency, Téhéran

CURATORIAL:

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

WORKSHOPS (selection):

2025 – “Vivre en espaces potentiels”, Bliida, 3D jungle, ésal

2024 – “Enchaînements”, Centre Pompidou-Metz, ésal, PMD

2023 – “Worldbuilding”, Centre Pompidou-Metz, ésal

2019-2021 – “Arts numériques et programmation créative”, Université de Lille

2017 – “If Lab Prototype Jam”, IdDrops, Imaginarium, Tourcoing

PUBLICATIONS (selection):2025 – “Poèmes constitutionnels”, revue *Katadorquie*2023 – “À perte d'énergie, la survie du numérique sans électricité ?”, in *La Mire*2023 – “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*2023 – “Le numérique n'oublie pas. Hypermnésie et probabilité, vers une nouvelle forme d'invisibilisation”, in *Les ruines et leurs représentations au filtre postmoderne*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

CONFERENCE (selection):

2024 – “Le renouvellement des glaces, un voyage photogrammétrique et fictionnel qui re/ déjoue notre compréhension spatio-temporelle du monde”, colloque international *Pour d'autres espèces d'espaces*, ésam Caen/Cherbourg

2024 – “Le renouvellement des glaces : une fiction pour questionner notre perception des transformations géologiques”, colloque international *Quand la science-fiction change le monde*, Université Aix-Marseille

2023 – “Semi-marathon d’Hans Ulrich Hobrist”, Centre Pompidou-Metz

2022 – “Juste au cas où ... la peur de l'autonomie des machines en art contemporain”, colloque international *Pouvoir(s), reponsabilités et cas de conscience en science-fiction*, Université de Reims

2021 – “Le Cloud n’est pas un nuage”, Saisons Zéro, Roubaix

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

2019 – “Dialoguer avec des machines ou naviguer dans notre propre mémoire ?”, journée d’étude *Humains et machines : parlons-nous le même langage ?*, La Condition Publique, Roubaix

2018 – “Artist Talk: Digital Realities”, avec Ali Honarvar et Shabnam Rahimian, TADAEX Festival, Téhéran, Iran

ANTONIN JOUSSE



mail: info@antoninjousse.com



web: antoninjousse.com

instagram: [@antonin_jousse](https://www.instagram.com/antonin_jousse)

Looking forward to meeting you!