

Antonin Jousse

(1990) France

Artiste et chercheur, enseignant à l'ésal, vit et travaille à Metz

Thèse de doctorat en esthétique de l'art, CNU 18, qualifiée

Licence arts plastiques, master Création numérique

Co-fondateur de la ligne ouverte

<https://antoninjousse.com>

info@antoninjousse.com

BIOGRAPHIE

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.

PUBLICATIONS

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

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

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*, Stella Incognita, Université de Reims

2023 – « Le numérique n'oublie pas. Hypermnésie et probabilité, vers une nouvelle forme d'invisibilisation », in *Les ruines et leurs représentations au filtre postmoderne*, Institut Catholique de Toulouse.

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

2019 – « Audit ergonomique du web-documentaire *Find Me in Kakuma* », co-écrit avec Samuel Gantier, publié sur Hal Platform

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

2018 – « 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

EXPOSITIONS

Groupe :

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

RÉSIDENCES :

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

2018 – Nabshi Center et Kooshk Residency, Téhéran

CURATORIAT :

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

CONFÉRENCES (avec comité de sélection)

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, Université Paul-Valéry Montpellier 3

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

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

2019 – « *The Punishment*, une esthétique du contrôle chez Filipe Vilas-Boas », *Doctoriales* du laboratoire Calhiste, UPHF

2019 – « Arts numériques, interactivité et robotique, face à quoi se retrouve le public ? », colloque *Le numérique bouleverse-t-il les mondes de l’art ?*, ULDO Dunkerque

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

2018 – « Médias interactifs et sensorialités : les échanges entre écrans et corps en art numérique », colloque international *Interactions Multimodales Par ÉCran*, ENS de Lyon

2018 – « La sensibilité des machines. La place de l’ordinateur dans les oeuvres interactives contemporaines », *Doctoriales* du laboratoire Calhiste, UPHF

2017 – « Les médias en art », *Doctoriales* du laboratoire Calhiste, UPHF

2016 – « Musique minimaliste et écriture interactive », *Doctoriales* du laboratoire Calhiste, UPHF

2016 – « Interaction et narration, une nouvelle approche du temps », colloque international *Les formes audiovisuelles connectées : pratiques de créations et expériences spectatoriels*, Université de Toulouse, Université Paul-Valéry Montpellier 3, La Panacée Montpellier

2015 – « Art interactif, du temps filmé au temps acté », *Doctoriales* du laboratoire Calhiste, UPHF

2015 – « Art numérique, une autre approche du doctorat en art », journée d’étude *De l’atelier au labo. Inventer la recherche en art et en design*, UPHF

AUTRES PRÉSENTATIONS (sans comité de sélection)

2023 – « Semi-marathon d’Hans Ulrich Hobrist », Centre Pompidou-Metz, dans le cadre de l’exposition *Worldbuilding*

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, Espace Croisé, La ligne ouverte, Roubaix

2019 – « Table ronde avec l’artiste Fabien Zocco » lors du vernissage de son exposition *Dialogues machines*, Espace Croisé, Roubaix

2018 – « Artist Talk: Digital Realities », avec Ali Honarvar et Shabnam Rahimian, *TADAEX Festival*, Tehéran, Iran

2018 – « L’interactivité en art, une esthétique du contrôle », *Mardi des chercheurs*, Arenberg Creative Mine, UPHF et UMon

2018 – « Le concept de contrôle dans les créations artistiques interactives contemporaines », *Mardi des chercheurs*, Arenberg Creative Mines

2016 – « Arts numériques et nouvelles écritures », *Mardi des chercheurs*, UMon

2016 – « Tracking », *Mardi des chercheurs*, UMon

(CO)ORGANISATION DE COLLOQUES ET DE JOURNÉES D’ÉTUDES

2023 – *Performer le réel*, invitation de Judith Deschamps et Hubert Renard, journée d’étude co-organisée avec Christian Globensky, école supérieure d’art de Lorraine

2019 – *Humains et machines : parlons-nous le même langage ?*, journée d’étude organisée en

partenariat avec l'Espace Croisé, La Condition Publique, La ligne ouverte et le Re-Connect Performance Festival, La Condition Publique

2018 – *Doctoriales* du laboratoire CALHISTE, journée d'étude pour les doctorants du laboratoire, UPHF

2015 – *Fabriquer les images, réinventer la ville*, journée d'étude co-organisée avec Albane Amoros (Umons), Mei Menassel (UPHF) et Eulalie Pierquin (UPHF), Arenberg Creative Mines, La Serre Numérique, UPHF, Valenciennes

2015 – *Doctoriales* du laboratoire CALHISTE, journée d'étude pour les doctorants du laboratoire, UPHF

RESPONSABILITÉS PÉDAGOGIQUES ET DE RECHERCHE

2024 – *Référent diplôme DNSEP Communication, mention arts et langages graphiques*, école supérieure d'art de Lorraine

depuis 2022 – *Chercheur associé à l'Institut Page*, laboratoire de recherches graphiques, textuelles et éditoriales, école supérieure d'art de Lorraine

depuis 2022 – *Membre actif de l'association Stella Incognita*, pour la diffusion de la recherche en science-fiction

2021-2023 – *Chercheur associé au laboratoire Larsh, département DeScripto*, Université Polytechnique Hauts-de-France

2021 – *Superviseur du projet « Un protocole chorégraphique » de Rapsw Calapsu Cano*, Université de Lille

2017-2021 – *Membre du jury de diplôme du Master Création numérique, option Design Graphique et d'Interaction*, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017 – *Assistant de recherche du maître de conférence Samuel Gantier*, audit ergonomique du web-documentaire *Find Me in Kakuma* et publications

2016-2018 – *Doctorant référent au laboratoire DeScripto*, Université Polytechnique Hauts-de-France

ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT

depuis 2022 – *Professeur d'enseignement artistique*, école supérieure d'art de Lorraine. Ateliers « Images numériques et génératives », programme EXTRA-TEXTE Institut Page et workshops, années 1 à 5

2015-2022 – *Doctorant contractuel chargé d'enseignement*, puis enseignant vacataire puis A.T.E.R., Université Polytechnique Hauts-de-France, département arts plastiques. Enseignements en arts numériques (théorie et pratique), design graphique (pratique) et initiation à la recherche

ENSEIGNEMENTS ET WORKSHOPS

2025 – *Workshop Vivre en espaces potentiels*, Bliida, 3D Jungle, école supérieure d'art de Lorraine pôle de Metz et d'Épinal

2024 – *Workshop Body Machine*, Centre Pompidou-Metz, école supérieure d'art de Lorraine, pôles arts plastiques, musique et danse

2023 – *Grande Game Jam*, Arles Octobre Numérique, Centre Pompidou-Metz, école supérieure d'art de Lorraine

2023 – *Workshop Interactivité, jeux vidéos et perception du spectateur*, exposition *Worldbuilding*, Centre Pompidou-Metz, école supérieure d'art de Lorraine

depuis 2022 – *Ateliers Images numériques et génératives*, années 1 à 3, école supérieure d'art de Lorraine

depuis 2022 – *Programme EXTRA-TEXTE*, années 4 et 5, école supérieure d'art de Lorraine

2019-2022 – *TD Mobilité*, Master 1 et 2 Création numérique parcours Design Graphique et d'Interaction, Université Polytechnique Hauts-de-France

2019-2022 – *TD Narrations interactives*, Master Création numérique parcours Design d'Information, Transmédia et Journalisme, Université Polytechnique Hauts-de-France

2019-2022 – *Workshop Arts numériques et programmation créative*, Espace culture, Université de Lille

2020 – *Masterclass Aller plus vite ? Création artistique à l'époque des réseaux sociaux*, Université Catholique de Lille

2020 – TD *Médias localisés*, Master 2 Création numérique parcours Design Graphique et d'Interaction, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017-2020 – TD *Penser, dessiner, concevoir*, Master 1 et 2 Création numérique, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017-2020 – TD *Travaux Encadrés de Recherche*, Master 1 et 2 Création numérique, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017-2019 – TD *Théories des arts numériques*, Licence 3 Arts plastiques, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017-2019 – TD *Culture et critique du design*, Licence 3 Arts plastiques, Université Polytechnique Hauts-de-France

2018 – TD *Design graphique*, Master 1 Création numérique, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017 – Workshop international *!F Lab (Interactive Factual Lab)*, *Prototype Jam* - IdDrops, Plaine Image, Tourcoing

2017 – Workshop *Uapistan trouble*, assistant de l'artiste Élise Bérumont, Université Polytechnique Hauts-de-France

2017 – TD *Arts numériques et nouveaux médias*, Master 1 Création numérique, Université Polytechnique Hauts-de-France

2015-2017 – TD *Nouveaux médias et culture*, Licence 3 pro Arts et patrimoine, Université Polytechnique Hauts-de-France

2015-2017 – TD *Introduction au design graphique*, Licence 1 Arts et patrimoine, Université Polytechnique Hauts-de-France

AUTRES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Depuis 2019 – Co-fondateur de l'association de *La ligne ouverte*, structure d'accompagnement de résidences d'artistes internationaux, de curatoriat et de pédagogie questionnant le numérique, ses enjeux (notamment culturels)

Depuis 2018 – Artiste visuel, SIRET n°84840545200014

2017-2021 – Assistant de l'artiste Élise Bérumont pour le montage et l'accompagnement du projet *Auen Tshin Uapistan ? / Où es-tu Uapistan ?*, France-Québec

2017 – Assistant de recherche du maître de conférence Samuel Gantier, accompagnement de l'audit ergonomique du web-documentaire *Find Me in Kakuma* et publications des résultats

2015-2017 – Designer graphique / Motion designer, E-learning, Université Polytechnique Hauts-de-France

2013 – Designer graphique, Peek.a.Boo! studio

2008-2016 – Régisseur de spectacles vivants (contractuel et intermittent)

FORMATION

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

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

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

2008 – *Baccalauréat scientifique*

COMPÉTENCES

3D (modélisation, animation)
 Motion Design
 Design graphique (print, branding)
 User Interface Design
 Prise de vue / Montage
 Rédaction de texte / article
 Conférence / Enseignement
 Organisation d'événements
 Curatoriat

LOGICIELS

Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, After Effect, XD)
 Suite Affinity (Photo, Designer, Publisher)
 Blender
 DaVinci Resolve
 Figma
 Wordpress
 Processing

LANGUES

Français (langue maternelle)
 Anglais (C1 - validé en formation doctorale)
 Italien (B1, CLES 1)
 Espagnol (A2)
 Persan (A1)

LANGUAGES

HTML / CSS
 Javascript
 Java