



"Solid Amid. Tverd Posredi", installation multimedia, 2024 © Hanna Zubkova

Art numérique : 20 artistes à suivre en 2026 (2/2)

ARTICLES

INSPIRATIONS

ART GÉNÉRATIF

ART NUMÉRIQUE

23 janvier 2026 • Écrit par Maxime Delcourt et Zoé Terouinard

À chaque nouvelle année, ses promesses d'inédit, de découvertes et de révélations. 2026 n'échappe à la règle et, déjà, laisse espérer l'éclosion d'une génération d'artistes plus que jamais biberonnés aux technologies numériques. Dans la droite lignée des artistes présentés hier, voici dix nouveaux noms sur lesquels la rédaction de *Fisheye Immersive* a décidé de miser pour ces prochains mois. En espérant que les musées, galeries, festivals ou autres manifestations fassent de même.



Karimah Ashadu

Lauréate du Lion d'argent de la meilleure jeune artiste à la Biennale de Venise en 2024, la plasticienne et réalisatrice nigériane, née en Grande-Bretagne, est de celles qui s'intéressent aux petites histoires – celle d'un groupe de chauffeurs de moto-taxis clandestins, de cowboys ou de bodybuilders – pour raconter de grands récits universels, régit par la domination masculine et la quête de performance. Karimah Ashadu parle de ses œuvres comme des « *expériences holistiques* », envisage l'image en mouvement comme un « *espace sculptural* » et dit que ses sujets explorent finalement tous, d'une manière ou d'une autre, les structures du capitalisme consumériste et les conséquences d'un patriarcat à la fois dominant et performatif.

C'est dire la richesse d'un travail, d'une vision qui devrait bientôt s'incarner au cinéma, Karimah Ashadu étant actuellement en plein tournage de son premier long-métrage. Lequel, confie-t-elle, crée un écho avec ses dernières peintures et ses derniers dessins, exposés actuellement au Camden Art Centre. /MD



Vue de l'exposition *Lettre à X* © Zoé Chauvet

Morgane Baffier

Morgane Baffier, c'est d'abord un art de la mise en scène. Face à *Lecture On The Crisis*, par exemple, on croit d'abord avoir affaire à énième conférence d'entreprise, somme toute traditionnelle : une femme en costume se tient sur scène, assise derrière un bureau aménagé à la hâte, tandis qu'un écran placé

derrière elle projette une version illustrée de son propos façon PowerPoint. Sauf que l'artiste parisienne, diplômée de l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy, injecte ici de l'humour et aborde volontairement des thèmes très larges - l'amour, la crise, l'art -, suffisamment en tout cas pour permettre à ses mots ou ses dessins de faire naître l'absurde, dans un geste synthétisant l'une de ses ambitions : la déconstruction du savoir.

Ce n'est pas là l'unique tour de force de Morgane Baffier, née en 1997. En 2025, on lui doit aussi *The story of James Howells*, une vidéo prenant comme point de départ l'histoire d'un homme ayant accidentellement perdu un disque dur contenant 8 000 Bitcoin, ou encore *Lettre à X*, une installation remontant aux origines du sexisme. Désormais soutenue par Chroniques, dans le cadre des résidences croisées entre la France et le Québec, l'artiste-conférencière-performatrice entend prolonger ses recherches autour de l'IA, en se focalisant notamment sur les datas et, encore et toujours, les systèmes de pouvoir. Dire que l'on attend le résultat avec impatience est un euphémisme. /MD



False Sun. The Catcher, installation multimédia, Garage Museum of Contemporary Art, 2024 © Hanna Zubkova

Hanna Zubkova

Hanna Zubkova est une artiste pluridisciplinaire dont la pratique mêle performance, vidéo, installation, dessin et objets. Vivant entre Moscou, Minsk et Paris, elle s'intéresse à la façon dont l'expérience individuelle se confronte aux structures idéologiques, linguistiques et politiques, et à la manière dont ces systèmes façonnent notre perception du réel et des récits collectifs. S'appuyant sur des archives, des documents et des actions physiques, elle met en tension mémoire et autorité, fiction et histoire, dans des œuvres qui se reçoivent comme des enquêtes sensibles, attentives aux zones de friction entre expérience intime et construction collective.

Des projets comme *Axe de Révolution*, une traversée de Moscou avec une structure métallique, ou *False Sun*, une exploration d'archives oubliées, rendent ainsi visibles les biais invisibles qui régissent notre façon de percevoir. Et permettent à Hanna Zubkova d'ouvrir des espaces de résistance silencieuse, où la poésie du geste devient une manière de penser la politique et d'en éprouver les limites. /ZT



© Florian Zumbrunn

Florian Zumbrunn

Artiste français vivant et travaillant entre Paris et Tokyo, Florian Zumbrunn s'appuie sur une formation en arts visuels et en technologies numérique pour développer, depuis plusieurs années déjà, un langage singulier, où l'algorithme devient un outil de composition, plutôt qu'un simple moyen technique. À la croisée de l'art génératif et de la matière, il tire les ficelles de A à Z, développant lui-même ses propres algorithmes, lesquels deviennent, sous son impulsion, de véritables pinceaux numériques. Grâce à Florian Zumbrunn, le code se fait outil de dessin, écriture de formes et rythme visuel évoluant au fil de multiples itérations.

Son processus est « simple » : il part d'un geste programmé, puis s'enrichit d'une intervention manuelle. Les images générées sont ainsi imprimées sur papiers d'art et retravaillées au pastel ou aux pigments, permettant la création d'un dialogue à mi-chemin entre l'abstraction calculée et l'intuition inhérente au geste humain. En résultent des paysages mentaux qu'il n'est pas insensé de considérer comme une prolongation numérique des tableaux impressionnistes. Tout simplement époustouflant. /ZT



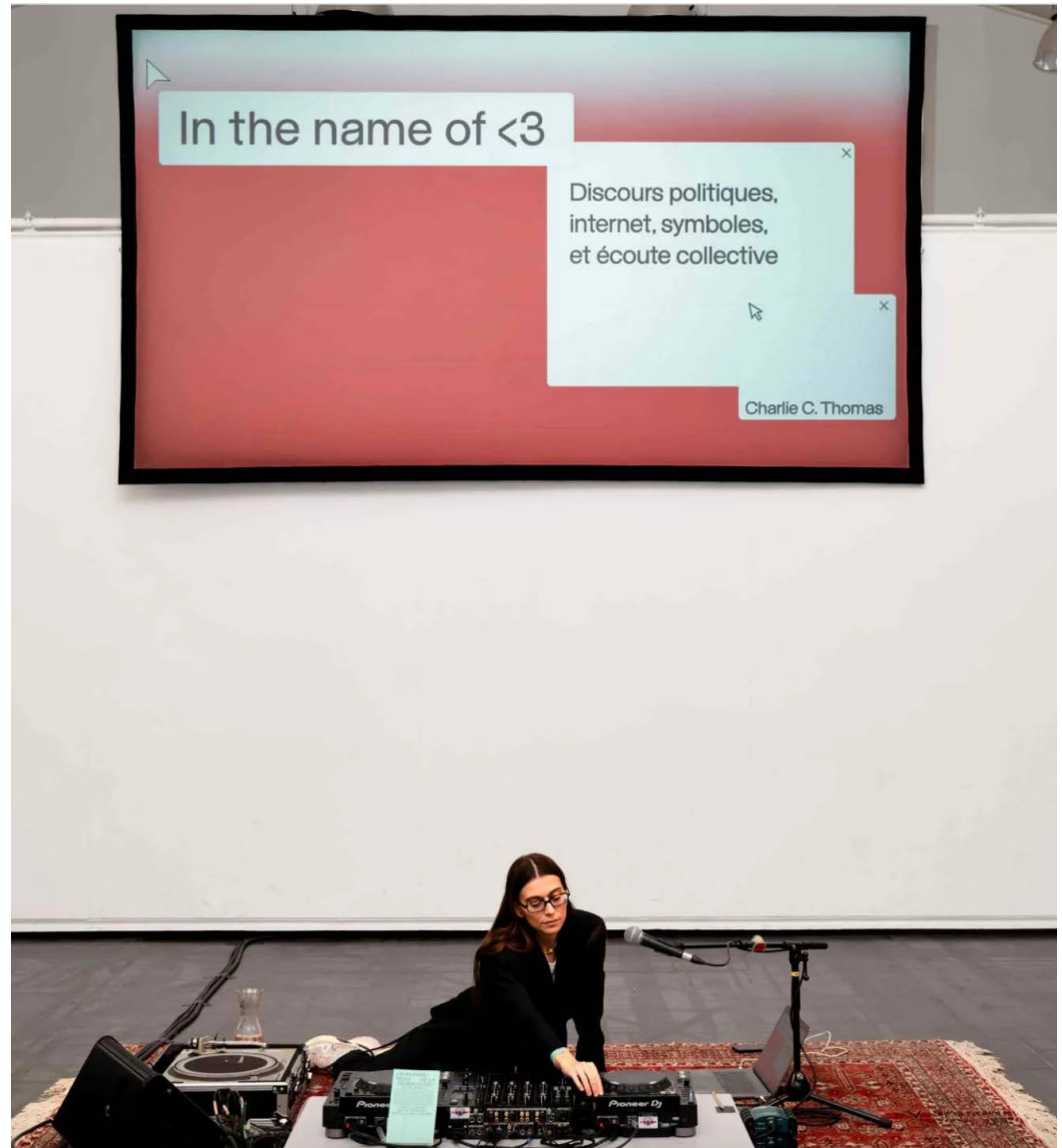
Matt DesLauriers

Originaire du Canada, Matt DesLauriers est un *creatif coder* basé aujourd'hui à Londres, où il conçoit une œuvre à la jonction du code, de l'IA générative et de l'interactivité. Chaque image naît chez lui d'un système précis, tout en s'ouvrant à l'imprévu : lignes, reliefs et lumières apparaissent comme des fragments d'une nature recomposée, toujours unique, toujours en

mouvement. Qui pourrait croire que les mathématiques seraient à ce point source de contemplation ?



Dans son oeuvre *Wayfinder*, notre regard chemine à travers des mondes qui ne se répètent jamais, comme une marche solitaire dans un espace qui se transforme à chaque pas. Loin des algorithmes, ses installations interactives – à l'image de *Lumos*, présentée dans le cadre de l'exposition *Lumière en hiver* de la Place de l'Ontario –, font-elles aussi dialoguer discrètement le code et les corps, laissant la présence humaine altérer la forme, la chaleur et le temps. Un véritable poète des temps modernes. /ZT



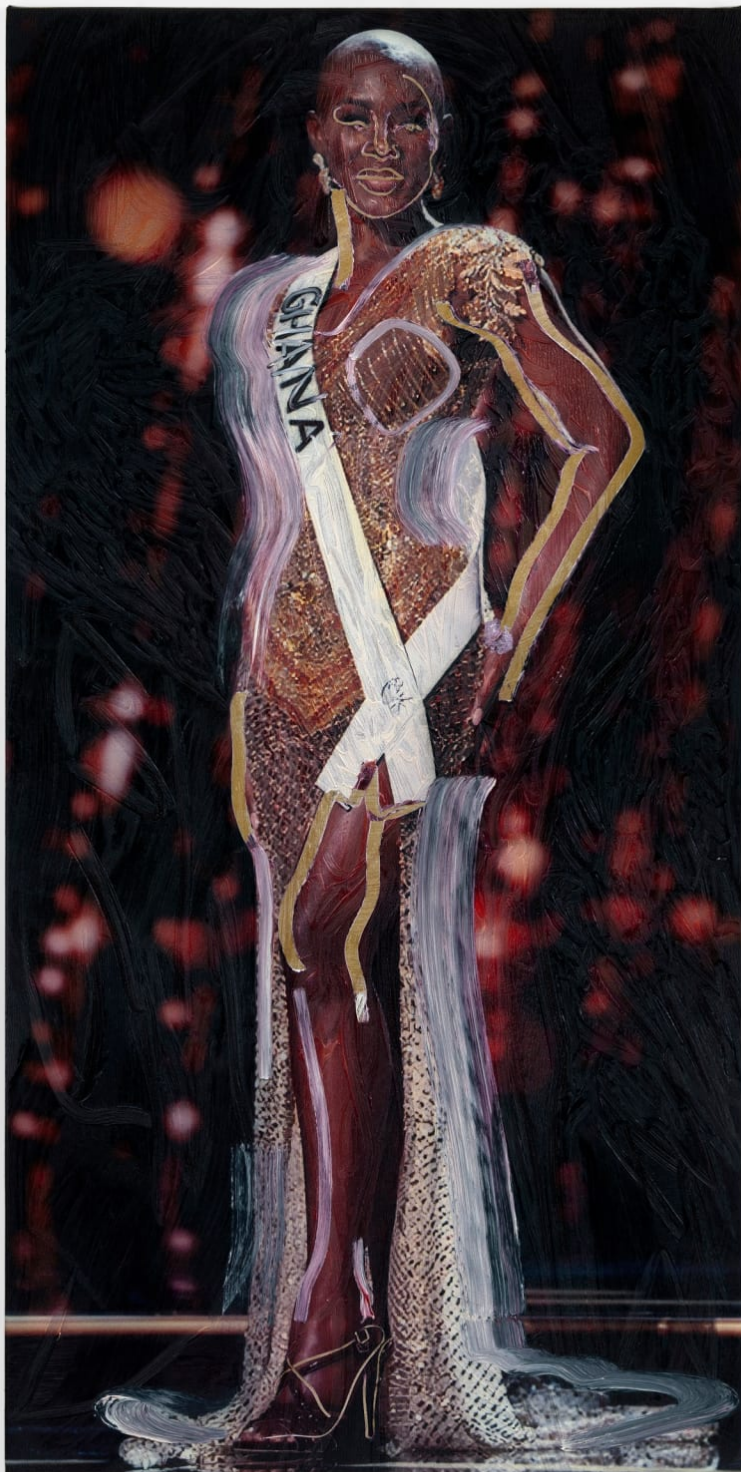
Art Emergence Festival © Laura Lafon

Charlie Camille Thomas

Depuis au moins 2017, l'artiste française, née à Marseille en 1992, construit son corpus artistique autour d'un symbole – l'emoji cœur – et d'une notion, plus que jamais politique chez elle : l'amour, ce qu'il revendique, ce qu'il symbolise. Ce qu'il dit de nous, aussi, à l'heure où celui-ci se manifeste sous la forme de likes permettant aux algorithmes de mieux nous définir – et donc aux marques de mieux nous cibler –, où le bouton « j'aime » est davantage une approbation qu'une déclaration d'amour, où l'extrême droite gagne du terrain partout dans le monde grâce à une rhétorique basée sur l'amour – de son

pays, de la nécessité de le « protéger » d'une menace extérieure, ou toute autre foutaise du genre. ≡

Pour cela, Charlie Camille Thomas s'inspire notamment d'un livre de Sarah Ahmed (*In the Name of Love*) et décline ses réflexions dans des installations et des performances nourries de l'esthétique des réseaux sociaux, d'images animées, d'expérimentations sonores et d'une approche basée sur l'écoute – seul moyen à en croire l'artiste, également graphic designer et programmatrice musicale pour la radio, de créer une intimité immédiate, de laisser place à l'émotion. /MD



Facetune Portraits: Universal Beauty – Ghana, 2025 © Gretchen Andrew

Gretchen Andrew

À 38 ans, l'Américaine n'a rien d'une jeune première, disons simplement que la récente entrée de sa série *Facetune Portraits : Universal Beauty* au sein de la collection du Whitney Museum ne fait que confirmer la portée et le richesse d'une œuvre pensée pour décortiquer les systèmes qui façonnent notre monde numérique, cet Internet qu'elle décrit comme un « *subconscient mondial* ». Via la réalité virtuelle, l'IA, les collages, la robotique ou la peinture traditionnelle, Gretchen Andrew entend autant encourager une gestion responsable des environnements digitaux que créer une dissonance – entre la vision des humains et la perception des machines.

« *Chaque coup de pinceau, chaque tache, chaque contradiction picturale est le reflet d'un désaccord entre l'apparence réelle de nos visages et de nos corps et ce que l'IA estime que nous devrions être* ». Faut-il avoir peur des technologies ? À cette question, tous les travaux de Gretchen Andrew – citons également les brillants *Affirmation Ads* et *Vision Boards* – répondent qu'il faut surtout craindre ce que les Hommes sont capables d'en faire. /MD



Ana Maria Caballero, *Echo Graph Book Sculpture*, 2025

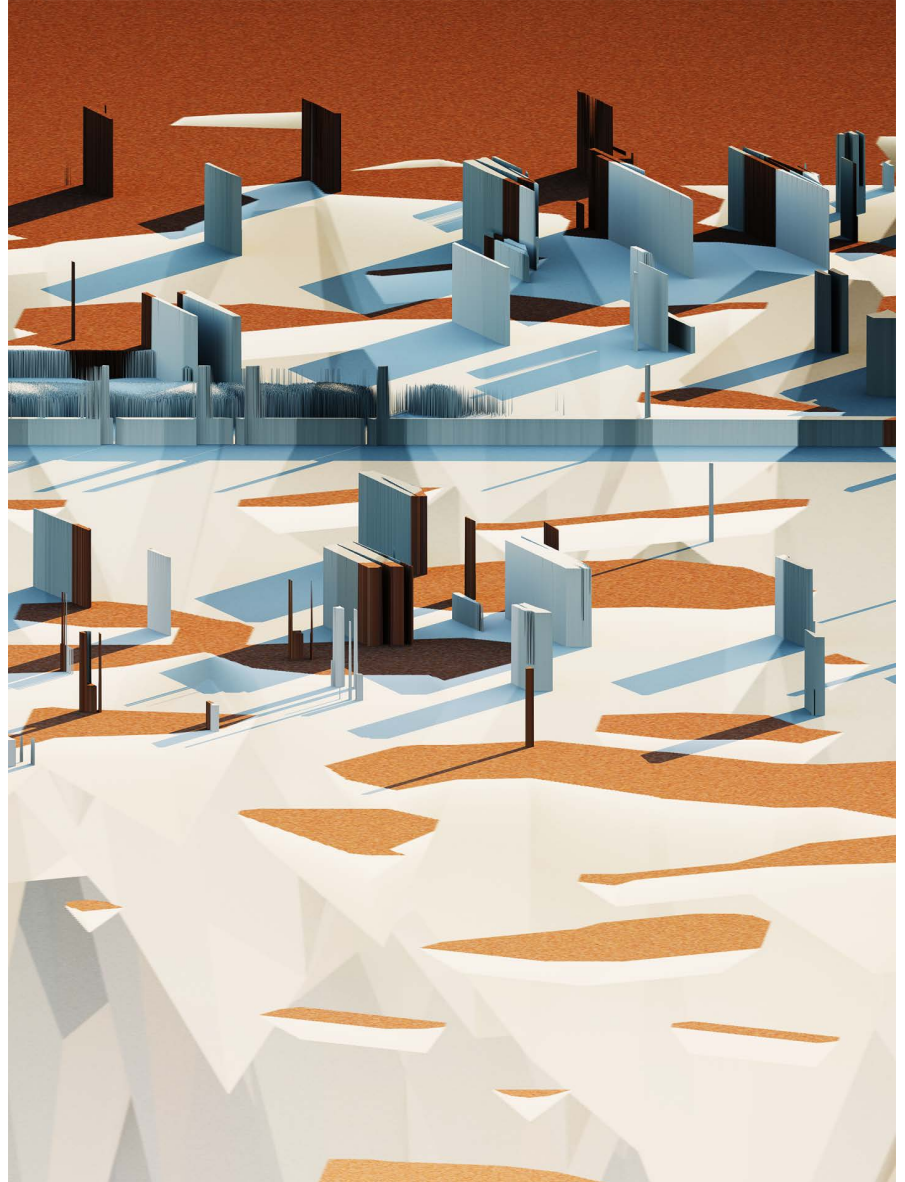
Ana Maria Caballero

À chacune de ses œuvres, Ana María Caballero jongle entre le langage, la biologie et les arts visuels pour créer une oeuvre performative interrogeant les rites sociaux et culturels. Particulièrement intéressée par les récits autour du genre, du sacrifice et de la vie quotidienne, l'artiste poétesse colombienne-américaine utilise le pouvoir des mots pour transformer chaque vers en acte de résistance. Mais attention : elle ne se contente pas

d'écrire ou de déclamer. Ana María Caballero met en scène les mots dans des poèmes hybrides, mêlant performance, art vidéo, installations numériques et sculptures-livres. Le spectateur devient à la fois lecteur et acteur, engageant aussi bien son corps que son esprit pour pénétrer l'oeuvre totale d'une artiste en quête d'une nouvelle grammaire.

La poésie devient alors un prétexte à l'expérimentation : des projets comme *Echo Graph* font se multiplier un même poème à travers différents médiums et espace, quand *Being Borges* explore la traduction et la perception via des images générées par IA. Objectif avoué : bousculer les limites du langage.

/ZT



A Fata Morgana Arranged According to the Rules of Geomancy,
extrait de la série *Terra Nullius*, 2025 © Paul Prudence

Paul Prudence

Un livre sur la géologie comme système divinatoire pour décoder les rêves (*Figured Stones*), un blog dédié à l'art génératif (*Dataisnature*), une série zoomant sur les possibilités philosophiques de l'infiniment petit (*Microscapes*), une autre pensée comme une réflexion sur les liens qui unissent les processus géologiques à l'art algorithmique (*Terra Nullius*) : c'est peu dire que le travail de Paul Prudence relève d'un processus exploratoire, à la recherche de territoires inédits, d'une esthétique abstraite et de formes organiques.

Celles-ci, c'est à noter, sont entièrement redevables à un travail sur la couleur, la lumière et les ombres, toutes générées grâce à la 3D et à un système de *path tracing* permettant à l'artiste britannique de tendre vers un réalisme troublant. Ou, pour reprendre ses mots, vers ce qu'il convient de considérer comme une « *visualisation des données des processus terrestres* ». /MD



Bree O'Donnell

Formée à la Rhode Island School of Design, aux États-Unis, l'artiste et réalisatrice Bree O'Donnell puise son inspiration dans la mémoire visuelle collective. Entre cinéma, jeu vidéo, clips et dessin animé, l'Américaine conçoit un corpus accessible à tous, au sein duquel l'intime résonne avec le populaire. Plus qu'une simple réinterprétation de codes partagés par le grand public, le travail de Bree O'Donnell réanime des signes visuels dans l'idée de leur donner une identité propre. Entre poupée et pantin articulé, ses petits personnages – majoritairement féminins – ne dépendent plus de la main d'enfant ni des ficelles du marionnettiste ; ils vivent une vie indépendante.

L'exemple résumant le mieux son travail ? Celui du personnage de « Mary » : © Bree O'Donnell cette une jeune sorcière de la ville fictive de Portsmouth que l'artiste fait vivre à travers différents épisodes. « *Elle est inspirée par toutes les filles que je fréquentais en banlieue, des filles fortes, des filles rêveuses, des filles avec qui j'aurais aimé être* », explique-t-elle. Dit autrement : le travail de Bree O'Donnell entend offrir une meilleure représentation des jeunes filles noires, trop souvent exclues de ce style gothico-fantastique, à mi-chemin entre les films de Tim Burton et les poupées Monster High. /ZT

À lire aussi
