

Je m'intéresse à la manière dont les images apparaissent — que ce soit sur un écran ou à travers un geste manuel. Le point de départ de ma pratique, c'est la forme même de l'image : lisse et continue lorsqu'elle est dessinée à la main, fragmentée et discontinue lorsqu'elle est numérique, composée de pixels, de trames, de points.

Dans mon travail, je fais dialoguer ces deux univers. Je compose des dessins sur tablette avec les outils propres au digital — glitches, vecteurs, duplications — que je retranscris ensuite manuellement, à l'encre, sur papier. Ce passage du numérique au manuel crée une tension entre la précision du digital et l'irrégularité du geste manuel. Parfois, je fais le chemin inverse : je pars d'un dessin fait main que je transforme numériquement.

Ces allers-retours entre médiums produisent des images ambivalentes. De loin, mes dessins semblent nets et lisibles, mais en s'approchant, les formes se décomposent en trames, pixels, motifs abstraits, introduisant une abstraction intérieure qui trouble leur lecture. Le dessin agit alors comme un trompe-l'œil : on croit à une impression mécanique, mais chaque point est tracé à la main. Ce décalage crée une surprise visuelle et interroge notre rapport à l'image imprimée ou dessinée.

Je m'intéresse également à la manière dont ces dessins résistent à la reproduction. Ils génèrent souvent des moirés, des reflets, des perturbations visuelles — comme s'ils refusaient de revenir à l'écran. Cette matérialité imprévisible, née d'un dessin d'abord numérique, me fascine.

Je travaille chaque pièce avec patience, comme si je redessinais une image pixel par pixel. Cette lenteur méditative va à l'encontre du flux d'images numériques. Elle me permet d'habiter autrement l'image.

Je prolonge aussi cette recherche dans l'espace, à travers des sculptures planes — ou presque — qui rejouent ce dialogue entre 2D, 3D et illusion. Leur aspect « plat » donne l'impression qu'elles sortent tout juste d'un logiciel de dessin, tout en occupant un espace physique. Elles apparaissent alors comme des photomontages, mais dans le monde réel.

Le vocabulaire formel que je développe provient de différentes sources. Je suis notamment inspiré par plusieurs formes d'artisanat marocain, comme la tapisserie amazighe, le zellige ou la marqueterie. Je m'intéresse au lien entre ces techniques et l'histoire de l'informatique — notamment le parallèle entre le tissage et le codage. Cette réflexion m'a aussi amené à explorer l'histoire du métier Jacquard, souvent considéré comme un précurseur de l'ordinateur.

Je puise également dans la calligraphie arabe, qui m'inspire profondément. N'étant pas formé à l'arabe classique, je ne peux pas la lire — ce qui me permet de l'aborder non comme un langage, mais comme une forme purement visuelle. J'y vois des lignes, des courbes, des compositions. Cette perception intuitive m'a conduit à développer un alphabet visuel personnel, où les formes oscillent entre symbole et abstraction.

I am interested in how images appear — whether on a screen or through a manual gesture. The starting point of my practice is the very form of the image: smooth and continuous when drawn by hand, fragmented and discontinuous when digital, made up of pixels, grids, and dots.

In my work, I bring these two worlds into dialogue. I create drawings on a tablet with digital tools — glitches, vectors, duplications — which I then transcribe manually, in ink, on paper. This shift from digital to manual creates a tension between the precision of the digital and the irregularity of the manual gesture. Sometimes, I take the reverse path: I start with a hand-drawn sketch that I then transform digitally.

These back-and-forth movements between mediums produce ambiguous images. From a distance, my drawings seem clear and legible, but as you get closer, the shapes break down into grids, pixels, and abstract patterns, introducing an internal abstraction that disrupts their reading. The drawing thus acts like a trompe-l'œil: one believes it's a mechanical print, but every dot is hand-drawn. This discrepancy creates a visual surprise and questions our relationship to the printed or drawn image, playing on the tension between legibility and ambiguity.

I'm also interested in how these drawings resist reproduction. They often generate moiré patterns, reflections, visual disturbances — as if they refuse to return to the screen. This unpredictable materiality, born from an initially digital drawing, fascinates me.

I work on each piece with patience, as if I'm redrawing an image pixel by pixel. This meditative slowness goes against the flow of digital images. It allows me to inhabit the image in a different way.

I also extend this research into space, through flat — or almost flat — sculptures that replay this dialogue between 2D, 3D, and illusion. Their "flat" appearance makes them look as though they've just come out of a drawing software, while they occupy physical space. They then appear as photomontages, but in the real world.

The formal vocabulary I develop comes from various sources. I'm particularly inspired by several forms of Moroccan craftsmanship, such as Amazigh tapestry, zellige, and marquetry. I'm interested in the connection between these techniques and the history of computing — notably the parallel between weaving and coding. This reflection also led me to explore the history of the Jacquard loom, often considered a precursor to the computer.

I also draw from Arabic calligraphy, which deeply inspires me. Not being trained in classical Arabic, I can't read it — which allows me to approach it not as a language, but as a purely visual form. I see lines, curves, and compositions. This intuitive perception led me to develop a personal visual alphabet, where the shapes oscillate between symbol and abstraction.

si je vais de 0,25 ¨. up to ¨. \ 0 x
un programme à la main
je me promène sur un écran

through the eye of a needle
i walk (a) (b) out
à travers le chas d'une aiguille

je suis FLAT without a goal
now FILLED OUT in 3D form
& je fais un peu ce que je veux

est-ce que je loop?

\oupé

what did the funny line do next?

_Texte écrit par Mia Brion

if: I go from 0,25 ¨. up to ¨. \ 0 x
handed a program
i err nicely on a screen

stretching a point in case
i walk (a) (b) out
through the eye of a needle

i'm FLAT without a goal
now FILLED OUT in 3D form
& i kinda do whatever i want

am i looping now?

\oops

what did the funny line do next?

_Text written by Mia Brion