

Illustration 22 mars 2026 · 4 min de lecture

L'art d'abord : ma plus grande passion

Avant d'être développeuse, avant d'être designer, je suis une artiste. C'est venu en premier, bien avant tout le reste, et c'est encore ce qui me définit le mieux aujourd'hui. Le code, je l'ai appris. L'art, c'est ma passion, et elle ne m'a jamais quittée.

112 mangas, un crayon, du papier

Je n'ai pas commencé à dessiner sur Procreate. Bien avant la tablette, il y a eu le papier, un crayon à papier, des feutres. Mon tout premier grand projet perso : 112 illustrations de personnages de mangas, dessinées une par une, à la main, sans aucun logiciel. Aucune ne ressemble à ce que je fais aujourd'hui, et c'est exactement ça que j'adore dans l'art : c'est une évolution permanente. On ne dessine jamais deux fois de la même main.

Ma version de La Nuit étoilée, peinte à la gouache.

Puis Procreate est arrivé

Le passage au numérique a changé ma façon de créer, mais pas l'essentiel. Procreate est devenu mon carnet, mon endroit à moi : quelques minutes volées entre deux tâches, un portrait qui traîne sur un coin d'écran, une idée qu'il fallait sortir de ma tête avant qu'elle ne s'efface. Ce n'est pas un logiciel comme un autre pour moi, c'est presque une extension de la main, celle qui a remplacé le crayon sans jamais effacer ce qu'il m'avait appris.

Face aux Monet.

Le calque du dessous

Sur Procreate, je ne dessine jamais un trait final directement. Il y a toujours un calque d'esquisse en dessous, sale, plein d'essais, qu'on efface à la fin. Personne ne le voit jamais, mais c'est lui qui porte tout le travail. C'est sûrement la plus grande leçon que l'art m'ait apprise : ce qu'on montre au monde n'est jamais que la dernière couche d'un empilement de brouillons invisibles.

Aucune œuvre ne naît propre du premier coup. Ce qu'on voit, c'est juste la version qui a survécu à toutes les autres.

Montrer un travail qu'on sait imparfait

Publier un dessin sur Instagram m'a appris quelque chose que je n'ai retrouvé nulle part ailleurs : le courage de montrer un travail dont on connaît déjà les défauts. On voit toujours ses propres erreurs avant celles des autres. Apprendre à publier quand même, à accepter qu'une œuvre ne sera jamais totalement finie à nos yeux, c'est une leçon d'humilité que je retrouve maintenant à chaque fois que je livre un projet.

La contrainte comme moteur

- Une palette de couleurs limitée force des choix plus forts qu'une palette infinie.
- Une feuille blanche fait peur, un cadre précis donne au contraire de l'élan.
- La patience compte plus que l'inspiration spontanée, sur une illustration comme sur un projet.

Ce que je retiens surtout, c'est que l'art m'a appris à être exigeante avec moi-même sans jamais viser la perfection, parce que la perfection n'existe pas dans un dessin, pas plus que dans une interface ou une ligne de code. Du crayon papier aux calques de Procreate, ce sont les mêmes réflexes que je retrouve aujourd'hui dans ma façon de designer et de coder. L'art est venu en premier. Tout le reste en a hérité.