

EVERY MORNING Manystuff — le blog
www.manystuff.org — propose de mener
ses visiteurs à découvrir le portfolio
de designers graphiques ; une sélection
de graphistes journalière telle le miroir
d'une pratique, le reflet d'un paysage
cadre par des affections graphiques
personnelles.
Dans cette même dynamique, du 20 juin
au 2 août 2008, Manystuff présente
sa première exposition de graphisme
contemporain, dont la thématique sera
le « reflet » et à partir de laquelle 8 jeunes
graphistes ou studios exerceront
leur positionnement.
Tout comme le blog, cette exposition
a souhaité faire dialoguer plusieurs
approches différentes, allant du graphisme
épuré et de l'expérimentation typographique
en trois dimensions et même au film.

Plusieurs expériences du graphisme
donc — numérique, interactive,
éditoriale, palpable — décomplexées
mais s'attachant néanmoins toutes
à réfléchir et à témoigner de ce qu'est
la pratique du graphisme aujourd'hui,
en France en l'occurrence.
Tel un cabinet de curiosité, l'exposition
foisonne, confronte, mélange, s'interroge
et s'observe.
C'est ainsi que Manystuff vous propose
la réunion de ces jeunes créateurs
graphiques français et vous invite
à une expérience sensible du design
graphique.
Bonne visite,
Charlotte Cheetham

EVERY MORNING I CHECK MANYSTUFF

Every morning I check Manystuff et every morning I do Manystuff, voilà qui concentre ma démarche ainsi que celle du visiteur, fidèle. Every morning Manystuff, le blog, propose sa sélection de graphistes, deux ou trois béguins quotidiens.

Manystuff se veut le miroir d'une pratique : le *reflet* d'un paysage dont mes goûts, mes coups de cœur, définissent le cadre. Chasseuse de portfolios sur le net, avec ténacité, et l'obsession de coller au leitmotiv every morning. Je n'utilise pas les technologies du flux RSS, et, tous les matins, il s'agit d'un réel plaisir à la déambulation et aux rebonds de liens en liens, les liens des liens, c'est sans fin. Et puis pépète : j'en trouve un ! Après de longues recherches, plus ou moins courtes, parfois tendues, j'ai la satisfaction de tomber sur un site et des travaux que j'ai envie de présenter. Mon attirance va vers les portfolios simples, autant d'un point de vue ergonomique que graphique, davantage encore lorsque ponctuellement s'ajoute une touche de folie ou de décalage... je dis ça, mais ça ne sera peut-être plus vrai dans un mois : ma curiosité accouche des mes perpétuelles remises en question.

Une image, telle quelle, le nom et aucune autre explication : le visiteur de Manystuff est lui aussi curieux et autonome.

Tenir un blog sur le graphisme me renvoie forcément aux considérations sur les nouvelles technologies d'information et de communication : le blog et le site web bien sûr, mais aussi Myspace, Facebook et consorts. Tout cela peut parfois dépasser la fonction de communication, d'exposition, de vitrine, en fusionnant. L'artiste communique sans doute plus qu'il ne crée — «the graphic designer is a rockstar» —, et de ce fait s'inspire plus qu'il n'apprend, plus qu'il ne s'enrichit.

Sur Manystuff, je prends la liberté de montrer ce que j'aime, la matière foisonne. La nouvelle communauté graphique, française et étrangère, prend de l'ampleur comme en témoignent les nombreux sites communautaires et blogs. Le graphiste, le novice, l'étudiant, le confirmé, le reconnu, le connu et le désireux de l'être s'en nourrissent et apportent leur pierre à l'édifice, à cette déferlante d'images. L'internaute, qu'il soit (futur) graphiste ou pas, regarde, découvre, se positionne, critique, s'inspire, copie. Internet offre cette liberté et opportunité de montrer, mais peut s'avérer être une arène des plus redoutables. Le blogger, gladiateur moderne, lui-même peut en faire les frais.

Mais la dimension qui prend finalement le plus d'ampleur concerne les rencontres et les projets. En effet Manystuff étend son activité de promotion de la nouvelle scène graphique avec une exposition, *Reflet*, mais également avec la parution d'un magazine. Pour ce premier numéro, il s'agit d'approcher autrement la création graphique contemporaine. Ceci en s'intéressant tout particulièrement au réinvestissement de l'espace réel, de ses objets, de ses caractéristiques, dont les designers tirent aujourd'hui des créations contingentes qui revendiquent une réalité forte et mettent en exergue la genèse de leurs formes. Pour tenter de comprendre l'origine et l'avenir de ce phénomène, designers, professeurs et artistes exposent leur point de vue : en leur demandant des créations et textes originaux, il y a la volonté, à terme, que Manystuff devienne un laboratoire d'expérimentations graphiques libre de tous préjugés formels. Non plus un énième portfolio, mais le *reflet* d'une dynamique en marche à l'image de mon blog, l'action en plus.

Rester devant l'écran c'est bien, mais le plus agréable reste de construire des projets et de rencontrer leurs acteurs. Manystuff regorge d'idées !

MANYSTUFF PRÉSENTE **REFLET**

AVEC
LE CLUB DES CHEVREUILS
YOANN DOVIER
HEY HO
JEAN JULLIEN
BENOIT LEMOINE
DAMIEN POULAIN
SUPERSCRIP2
PIERRE VANNI

**UNE EXPOSITION
DU 20 JUIN AU 2 AOÛT 2008
À L'ESPACE GHP,
II DESCENTE DE LA HALLE
AUX POISSONS, À TOULOUSE**

<http://www.manystuff.org>
<http://www.espaceghp.com>



<http://leclubdeschevreuils.free.fr>

PARIS

«Le Club des chevreuils ne prend ni stagiaire ni commande. Projet collectif d'essence graphique, initié et animé par cinq graphistes, sa vocation relève de son accompagnement, de son commentaire et de sa ré-création. Ses activités sont en grande partie d'ordre éthylique et festif. Le Club des chevreuils décèle deux champs laissés vacants par l'indécision. Le premier est la confusion — largement répandue dans les esprits, les studios et les milieux autorisés — entre la personne du graphiste et son travail. En second, l'occupation de plus en plus importante de territoires, réels ou virtuels, d'où les graphistes sont absents, alors que ces lieux accordent une place prépondérante à l'image, aux codes visuels et à leur production. Web 2.0, tunning donnent à chaque personne la possibilité de concevoir et de diffuser ses images et ses signes. Le graphiste est-il une personne comme une autre ? Ses images sont-elles des images comme les autres ? C'est ce qu'interrogent les chevreuils par leur activisme.» **Étienne Hery, rédacteur en chef adjoint du magazine Étapes**

Nous avions demandé à Étienne Hery d'imaginer, à notre place, notre intervention pour l'exposition Manystuff. Par pudeur, nous n'en garderons que la sentence finale, point d'interrogation en guise de conclusion qui laissera au public, à n'en pas douter, l'occasion d'imaginer le reste : « En exhibant leur personne, les membres du Club des chevreuils sont-ils vulgaires ?» L'installation que nous proposons pour **Reflet** est un arrêt sur image de notre processus de création. Le résultat, un poster imprimé, installé dans un cadre « Tuning », est la formalisation de presque six mois de réflexion, de doute, de remise en question, de rebondissements et d'échanges entre nous. Il s'agit d'une compilation de morceaux choisis issus de courriels envoyés à propos de notre participation à l'exposition. La liste obtenue se veut à la fois l'explication et l'aboutissement de notre travail. Nous arrêtons le processus en plein milieu et décidons de montrer ce qui est habituellement une étape de réflexion, comme la finalité de notre intervention. Le spectateur se trouve alors plongé au cœur de nos échanges. Ce qui est au départ une conversation à cinq, se transforme en une invitation à la discussion ouverte à qui le souhaite. Pour glorifier cette liste (si précieuse dans ce qu'elle dévoile de nous et du processus), nous lui offrons un cadre customisé à la hauteur de son importance. Notre volonté est de questionner le sujet de l'exposition par la mise en abîme de notre intervention (prétexte) dans cette exposition (contexte). C'est pour nous, l'occasion d'établir un contre-pied formel dans un univers quotidien riche (presque saturé) de couleurs, de formes et d'intentions (ce qui ne veut pas dire que nous n'apprécions pas le travail délicieux de Jean Jullien). Et comme le dit si bien la Compagnie créole, c'est bon pour le moral.



<http://www.lemoinebenoit.eu>

BELGIQUE

Je suis né en France en 1981 et vis en Belgique depuis 2002, où j'ai effectué mes études, à l'institut Saint-Luc (Tournai), puis à l'ERG, École de Recherche Graphique (Bruxelles). À la fin de mes études en juin 2007, je suis parti de l'autre coté de l'Atlantique à Montréal, y développer mon goût pour la typographie au contact de Raphaël Daudelin et d'Anouk Pennel du studio Feed. Je suis actuellement installé à Bruxelles en tant que graphiste indépendant où je collabore ponctuellement avec les studios Speculoos et Salutpublic. Je suis aussi membre du collectif Repeatafterme que nous avons fondé en 2006 avec Jonathan Prêteux et Guillaume Ninove. Réunis autour d'un blog, qui se veut le point de rencontre de nos différents travaux personnels. Ma pratique se situe dans la continuité de mes études, elle laisse une grande place à l'expérimentation avec comme point de départ, lorsque la commande le permet, la typographie. Le goût pour la recherche et le désir d'explorer m'amène parfois à m'éloigner de l'outil informatique pour investir l'espace réel à travers des mises en scènes en trois dimensions et l'utilisation de la photographie. Il s'agit souvent de bricolage à partir de matériaux bruts et d'éléments qui m'entourent.

Video White Desk. 1:22mn

Animation image par image réalisée en collaboration avec Cecile Boche. La scène est une suite d'interactions entre deux espaces, à savoir les objets imprimés et le personnage devant son bureau. Cette animation s'adresse à ma mère, qui se demande en quoi consiste mon travail et ce que je fais de mes journées, à travers une liste des différentes qualités nécessaires à un bon designer.

Photographie Vernaculaire 1 et 2

La photographie amateur envahit de plus en plus notre espace visuel, aidé en cela par le développement d'Internet et la démocratisation du numérique. L'archétype de la photographie amateur est probablement le portrait, un personnage souriant au premier plan et un monument en arrière-plan, ou bien encore le fameux coucher de soleil, synonyme de vacances réussies. Ces deux animations sont conçues à partir d'images récupérées sur Google Images, qui sont ensuite compilées pour produire une seule et même séquence.

The second one

Ce projet aborde la thématique du *reflet* à travers la notion de doublement, « The same, but different ». Toute action de doubler entraîne une perte, une dégradation, une copie inférieure à l'original. J'ai débuté ce travail il y a déjà quelques mois et il se prolonge ici pour l'exposition Manystuff sur le *reflet*.



<http://www.yoanndovier.com>

TOULOUSE

J'ai un parcours assez banal — plutôt théorique — à la Faculté d'Arts Appliqués de Toulouse Le Mirail où j'ai passé un peu plus de quatre ans (niveau Master 1). Ma rencontre avec le graphisme s'est faite progressivement, presque par hasard, plus par un concours de circonstances que par une étude approfondie de la pratique (la Faculté étant fortement orientée Arts Plastiques). Du coup, j'ai appris en autodidacte, sans vraiment jamais me préoccuper des règles. J'ai de suite entrevu le graphisme comme une invitation à jouer avec les formes, à expérimenter, ce que je continue à penser aujourd'hui — sans prétendre véritablement au statut de *designer graphique*. Je me suis ensuite tourné vers la typographie, exercice qui contient à mon avis l'essence même du design graphique, et qui a d'ailleurs été le principal sujet de mon mémoire de première année. J'ai aujourd'hui intégré une agence de communication spécialisée dans l'édition à Paris ce qui me permet d'acquérir une rigueur, un « savoir faire », avec l'opportunité de me confronter aux contraintes professionnelles.

COLLABEFACTUM

(latin : part. passé de collabefio; décomposé, qui a perdu sa consistance)

Ma réponse au thème de l'exposition **Reflet** est une installation qui propose un jeu dialectique autour du modèle. Le titre « Collabefactum » agit tel un indice venant interroger le sujet de l'affiche. Un second indice se trouve dans l'image — en bas à gauche — où le mot « Reflet » est inversé.

Mes colonnes sont à prendre comme une synthèse formelle du concept de « Colonne », synthèse rendue visible par l'interprétation de la 3D (j'entends ici 3D logique et non troisième dimension). Le principe de volumes primaires que j'utilise ici est à l'esthétique 3D ce que les colonnes gréco-romaines sont à l'architecture: un vestige — un « qui a été », faisant partie de l'histoire. Mon intention : créer un « miroir » confrontant réalité et virtualité où l'inversion, le *reflet*, passe par le déplacement du modèle. Le raisonnement est le suivant : si la 3D logique est une recomposition synthétique de l'objet réel, alors son *reflet* peut être compris comme la recomposition réelle de l'objet synthétique.



<http://www.damienspoulain.com>

LONDRES

Je vis et travaille à Londres, Grande Bretagne. Graphiste et directeur artistique indépendant, j'ai étudié en France en faisant un passage par l'Espagne, puis me suis dirigé vers l'Allemagne et l'Italie pour y étudier, travailler et vivre pendant quelques années avant de m'installer à Londres et en faire ma base en 2003 en créant mon studio. Mon approche personnelle du graphisme m'a valu de travailler et de collaborer avec de nombreux créatifs internationaux dans des domaines variés qui vont de la mode à l'art en y développant continuellement de nouvelles pistes de travail. Spécialisé dans le domaine de l'impression, dans des projets de publication, des identités visuelles, des posters, pour de grandes et petites structures, ma pratique s'étend aussi vers les nouveaux medias où je mixe les techniques et y affine ma vision personnelle du graphisme. Mon travail a été publié dans de nombreux magazines internationaux comme Dazed and Confused, The New York Times et Arena Homme+. Mes clients sont basés en Europe, États-Unis, Japon, Afrique du Sud...

Y.E.S.

C'est en visitant le musée de l'Art Brut de Lausanne en Suisse que j'ai redécouvert le sentiment de liberté à produire des choses dont j'aspire tellement dans ma pratique. Les oeuvres qui y sont exposées sont nées d'un besoin de créer, l'auteur n'ayant aucune intention de les montrer au monde extérieur, elles sont une libération de soi en l'absence de toute demande. C'est cette expression née d'une immense liberté/cet élan qui m'a poussé à créer ces posters. Dès mon retour à Londres, j'ai utilisé un tas de bouchons de bouteilles de vin entreposés dans une pièce de mon appartement que la propriétaire avait laissés à son départ pour commencer à sculpter des têtes de mort, des visages que j'ai attachés les uns aux autres sans autre but que de me laisser aller dans ce processus de création. Après avoir assouvi ce besoin, j'ai repris le contrôle pour me donner un thème de travail : *l'argent*. L'argent, qui est aussi ce lien entre la création et le monde extérieur. Mes posters posent ces symboles comme des totems venus d'un autre monde, ils sont une réflexion sur ces symboles du monde extérieur, cet au-delà. Du microsome au symbole de l'échange entre les gens. Du tribal aux signes d'une mondialisation. Je me devais de rendre par ce texte le cheminement d'un travail non raisonné repris en main, d'une expression pure, thérapeutique, libératrice qui a donné lieu à ces trois posters exposés. La fragilité même de ce projet se devait d'être transparente. Il est un regard vers l'intérieur et une observation sur l'extérieur, une recherche personnelle, une honnêteté que j'essaie de garder dans ma pratique. YES!

On a donc :

3D = synthèse du référent « objet réel »(colonne antique)
> REFLET <

Polygones = réalité du référent synthétique (3D)
Collabefactum illustre cet objet qui, ayant perdu sa consistance en devenant synthèse, la retrouve dans son *reflet* en devenant sensible. Le référent est inversé. Le polygone renvoie d'abord à l'objet virtuel d'une colonne (3D) qui lui prend pour modèle le concept de colonne antique.



<http://www.heyho.fr>

PARIS

Hey Ho est un atelier de design graphique fondé en 2007 à Paris par Julien Hourcade et Thomas Petitjean. Spécialisés dans le design imprimé, nous concevons principalement des livres, des magazines, des posters et des identités visuelles. Depuis 2006, nous sommes chargés de la direction artistique de la maison d'éditions Galaade. Parallèlement, nous tenons à nous ouvrir à d'autres domaines, souvent dans le cadre de productions personnelles.

Manystuff (le livre) se veut le miroir d'une pratique : le *reflet* d'un paysage dont nos goûts, nos coups de coeur, définissent le cadre.

Damien Poulain, 2008

Sérigraphie noir et blanc sur papier or. (300 exemplaires, non-reproductibles, le papier n'étant plus produit par le fabricant). Impression: Lesley Sharpe. Photographie: Tara Darby.



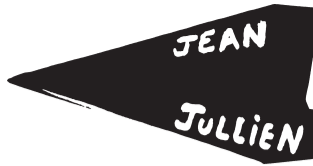
<http://www.super-script.com>

LYON

Nous sommes Superscript².

Nous sommes Pierre² Delmas Bouly et Patrick² Lallemand. Nous aimons bien le design graphique, la typographie et les installations numériques. Nous aimons bien Richard Cocciante et la musique des année 80's parce que c'est pour nous l'illustration parfaite de ce que l'on pourrait appeler le « saut créatif ». Nous habitons et travaillons à Lyon depuis 2006. Nous avons lancé une revue typo-graphique qui s'appelle Ink. Nous venons d'emménager dans notre premier atelier et c'est super ! Nous mangeons encore assez souvent des nouilles car être graphiste indépendant c'est pas facile tous les jours mais on s'en fout, on aime bien les pâtes... Nous avons fait nos études ensemble à une année d'intervalle. Nous existons depuis bientôt deux ans et c'est super cool ! Nous proposons à Charlotte une réponse numérique à la thématique du *reflet*. Nous serons au vernissage, vous nous trouverez prêt du buffet. Nous vous souhaitons une bonne visite.

Pour l'exposition, nous proposons une interprétation graphique et interactive du *reflet*. Une webcam placée à l'entrée de la galerie « surveillance » chaque fait et geste des visiteurs et permet à l'application d'enregistrer une activité qui est graphiquement réinterprétée. Ce *reflet*, qui habituellement se dresse devant nous comme un miroir, est retraité puis projeté ailleurs dans la galerie. Paradoxalement, le spectateur *capté* ne pourra profiter de son *reflet*. L'ensemble de cette interprétation s'effectue en temps réel et est l'écho de l'activité humaine contenue dans la galerie. Un mini-site relayera ces informations, permettant aux internautes de visionner en permanence l'activité de l'exposition Manystuff et d'étendre le *reflet*, au-delà du territoire de la galerie.



<http://www.jeanjullien.com>

LONDRES

Je vis et travaille à Londres. Je termine actuellement un Bachelor en Design graphique à Central Saint Martins en parallèle de mes activités professionnelles. Je travaille en freelance pour divers clients en Corée, France, États-Unis, Espagne, Canada et Angleterre, et réalise de nombreux projets personnels. Sur la pratique, j'essaye d'être aussi éclectique que possible dans mon travail en multipliant les supports de création, passant ainsi de la photographie à l'illustration et de la vidéo à l'installation. Que ce soit sur écran ou pour des travaux imprimés, je mets en avant l'aspect ludique de ma pratique. Mes images et créations sont réalisées dans un souci de communication dites « populaire » en ce sens qu'elles ne s'adressent pas à une clientèle désignée mais visent plutôt à être lues et comprises par tout le monde. C'est pour cette raison que j'essaye de produire des choses simples dont la force première réside dans l'impact direct plutôt que dans une esthétique cryptique qui ne s'adresserait qu'à un nombre restreint d'initiés. La recherche narrative est l'un des fils conducteurs de mon travail. Raconter, plutôt que de décrire, par le biais d'images plus ou moins figuratives, est une notion que je m'attache à intégrer dans chacun de mes travaux, de manière plus ou moins suggérée. Récemment, j'ai cherché à prendre de la distance avec l'outil informatique dans ma production d'images. Ce changement intervient comme une réaction logique vis-à-vis de ce que je considère être un risque de standardisation dû à l'usage systématique de cet outil dans la création graphique. Le « retour » à des pratiques brutes tel que le découpage, le pliage et le collage m'apparaît en effet comme un moyen ludique de créer, suggérant une proximité avec le lecteur, un aspect « fait main » qui rapproche, là où la froideur de l'outil digital pourrait créer une distance. Cela n'est en rien un modus operandi à long terme. En effet, il me semble important de demeurer éclectique et de varier tant le procédé de création que son application.

Cette installation se pose comme un essai introspectif en réponse à la thématique du *reflet*, proposée par Manystuff pour cette exposition. Sa lecture se veut ludique et propose au visiteur un jeu de piste volontairement cryptique dans lequel divers éléments se mêlent, se complètent et se répondent dans un grand pêle-mêle de papier et de couleurs. Une compréhension totale n'est pas le but de ce travail, bien au contraire, sa lecture en serait bien trop fastidieuse et, pour être honnête, inutile. En un sens, le travail proposé ne requiert qu'une seule chose de son lecteur: de la simplicité.



<http://www.pierrevanni.com>

TOULOUSE

Ouaip je suis graphiste, né et résidant à Toulouse. Parallèlement je suis doctorant à la fac du Mirail où j'ai suivi la totalité de mon enseignement en arts appliqués. **Nope** je ne me contente pas d'utiliser les célèbres Photoshop-Illustrator-Indesign-Flash pour mes créations graphiques. J'utilise aussi divers freewares, c'est-à-dire des micro-applications gratuites qui n'ont souvent aucun rapport avec le champ de la création graphique. Ainsi, l'application que j'utilise pour mes constructions papier est un logiciel japonais, initialement destiné aux enfants (pas seulement japonais d'ailleurs). **Ouaip** j'ai choisi de croiser une conception de projets développés sur support numérique avec une incarnation de ces produits synthétiques dans des matériaux pauvres et tangibles. Les réinvestissements de la technologie de simulation (image de synthèse, etc.) dans notre environnement concret m'intéressent. **Nope** je ne crois pas que la création graphique doit se cantonner au plan de l'écran ou à celui de l'affiche. J'ai découvert le graphisme sur ordinateur et c'est grâce à lui que j'ai découvert la possibilité d'une image multidimensionnelle, multi sensorielle, multimédia... j'ai donc choisi d'exploiter autrement le potentiel des images virtuelles, au sens premier de in virtus, c'est-à-dire en puissance, dans l'attente d'être actualisées.

Gd Poster

Chasseresse new age, Charlotte porte le lourd fardeau de devoir nourrir quotidiennement l'incroyable monstre qui l'habite, l'innommable Manystuff. Les yeux injectés de sang, le nerf optique en tension, elle arpente la toile à l'affût de nouveaux graphistes. « She's going to find us » les entend-on murmurer, éparpillés, cachés dans les plus sombres replis du world wild web...

Poster 3D

Ce n'est pas le dessin du chiffre 2, c'est celui de son *reflet*, comme si, en tentant d'extraire le modèle de synthèse du plan de l'écran — ô miroir numérique — le volume s'était retourné sur lui-même. Pourquoi l'image 3D, le modèle de ce poster papier, représente-elle le chiffre 2 ? Parce que l'occasion m'a semblé bonne pour fêter les deux ans d'existence du blog Manystuff.