

ABOUT YOUR PROCESS #2  
March 2009

Manystuff:

« What about your Process?  
When you work, do you think in terms of forms  
or in terms of a creation process? Do you  
have a clear vision of your final image or  
does it come only from an upstream creation  
process? How do you work? About the "tools"?  
About your clients ? »

« Qu'en est-il de votre processus de création?  
Lorsque vous travaillez, lorsque vous créez,  
pensez vous en termes de formes ou en termes  
de processus de création; avez- vous clairement  
une vision de votre image finie, ou découle t-  
elle uniquement d'un processus de création  
pensée en amont? Comment travaillez vous? qu'en  
est-il des "outils" ? Qu'en est-il de vos  
clients? »

Graphic designers:

(ranked by date of receipt)

Lust, Paulus M Dreibholz, Nele Vos,  
Experimental Jetset, Formes Vives (Adrien  
Zammit et Nicolas Filloque), Nathan Cowen,  
Hyoun Youl Joe, Raphaël Garnier, Sacha leopold,  
Raphaël Batside, Julien Vallée, Eivind S.  
Molvaer, Yoann Bertrand, Mark El-khatib, Aron  
Kullander-Östling, Samuel Bonnet,  
Pleaseletmedesign, Benoit Lemoine, Abi Huynh,  
Jean-Claude Chianale, Régis Tosetti, Nicole  
Martens, No-do, Jurgen Maelfeyt, Mattis Dovier,  
Andreas Meinich, Jesus Kim, Kidnapyourdesigner,  
Chris Svensson, Eric Ellis, Household

-----

Lust (Jeroen Barendse) - [www.lust.nl](http://www.lust.nl)

The process is the result, and the content is the medium.



Lust  
At Random?  
Ongoing Series Workshop  
Print-on-demand in situ

-----

Paulus M. Dreibholz - [dreibholz.com](http://dreibholz.com)

What about your Process?

Process to means building up a relation with a subject (or an object, or concept). I means that you are actively engaging in interpreting and manifesting it in your knowledge and intuition. Deconstruction and evaluation are part of this process and the synthesis a natural consequence.

When you work, do you think in terms of forms or in terms of a creation process?

These terms do not exclude one another, in fact they are inherently connected in my profession as a designer. I further think that there is a lot of concept in purely formal arrangements, something that has been overlooked for far too

long. I work mainly with form, which people often misunderstand as working on the surface. It is a very strong and powerful force, which triggers mental and physical responses.

Do you have a clear vision of your final image or does it come only from an upstream creation process?

For me it is a symbiosis of those two elements. I try to keep the outcome open, but certainly have an idea in my head of how I want the piece to feel. This 'image' however comes from the functionality and aspiration of what I want the project to be or to communicate. A big part of that – again – is form, format and physical qualities and less based on ideas.

How do you work? About the "tools"? About your clients ? ... ..

I work in collaboration with my clients. Everybody probably says that these days, but I truly learn from them. I investigate their field and hope to understand what they have been engaging with. I also educate them however, or one should call it inform them to be politically correct and inoffensive, but I don't feel that education is a patronising word. I spend time arguing my design decisions and feel that every project needs to be the outcome of a visual argument; a well lead dialogue between yourself as the designer, the client and the project.

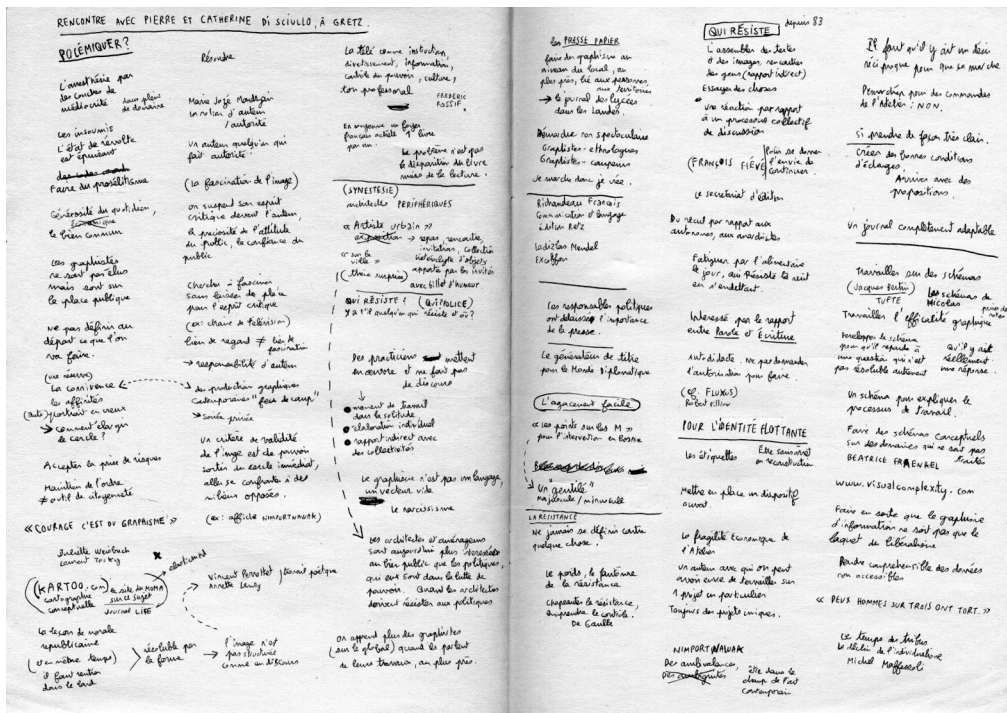
-----

[Nele Vos - www.nelevos.com](http://www.nelevos.com)

I  
look  
enjoy  
analyse  
search  
collect  
combine  
connect  
create  
think

and then I  
visualize and  
communicate

Nous travaillons avec des personnes que nous apprécions. Avec qui nous prenons le temps de discuter, de partager, de manger, de rêver. De ces temps de plaisir, de réflexion, d'échange, nous pouvons imaginer des pratiques, des productions, des écrits, des images. C'est de la confrontation des savoir-faire, des expériences, des envies, que se construit une création ayant sa propre autonomie, sa propre pertinence. La joie, le doute, les surprises. La confiance que l'on veut offrir à l'autre qui ramène à une question cruciale: l'émancipation. L'acte de création comme travail politique. L'incertitude propre aux images, leur fragilité, la liberté qu'elles peuvent offrir. La volonté de réenchanter les quotidiens.



Formes Vives  
Notes



Formes Vives  
Sérigraphie

-----

[Experimental Jetset - www.experimentaljetset.nl](http://www.experimentaljetset.nl)

Our process: like a fist in Frank Black's shirt.

When we were young, we remember vividly a program we once saw on television, a documentary about The Pixies, broadcasted by VPRO, an awesome Dutch TV station. This must have been in 1989. In the interview, Frank Black, singer of The Pixies, is interviewed about his songwriting process. Being asked how he writes his lyrics, he answered that it all starts with the melody. While he said that, he stuck his fist in his shirt, creating a strange shape in his shirt. He continued talking, and described a melody as having a form, and stated that the lyrics are already part of that form; they should just be taken out. While he said that, he released his fist from his shirt, illustrating his point. His story was very clear: the lyrics were already captured in the

V . About your process #2 - [www.manystuff.org](http://www.manystuff.org)

melody; they only needed to be released. This interview made a deep impression on us. Years later, now that we are designers, we realize our process is just the same. When we get an assignment (which usually comes in the form of a question, a theme, a problem or a riddle), we feel as if the solution is already enclosed in the assignment itself. The design is already there; it just has to be released. Like the fist from Frank Black's shirt.

UPDATE: we found the actual fragment. Go to <http://www.youtube.com/watch?v=TOG9hWuiJ2c> and watch the part between 3:04 and 3:17.



Experimental Jetset  
Ten Years of Posters

-----

Nathan Cowen - cabinetofnaturalcuriosity.com

I never follow the same process twice, so I guess I do not have a working process. I sculpt old ideas into new ones, old forms into new forms. Embracing and saving almost every step of the actual working process helps to capture accidents and is useful when working with other so that they can easily provide feedback. So, no I do not think in terms of forms or a creative process.

I never have a clear vision of the future. Neither do clients. My work and success is a culmination of my hard work, many of my mistakes, and mostly that one helpful word from someone completely not associated with graphic design or the art world.

Clients are really important because they provide me and other graphic designers with the opportunity to basically trick the public to indulge in themselves, usually. And since most recognizable design is for design sake, it helps to attack new jobs with that in mind. I try to include humor, sloppiness, and sometimes sophistication where it shouldn't be. Of course, I do this in such a perfect way that all clients instantly accept my new vision for their product.

-----

Sacha Leopold - www.sachaleopold.com

On verra ça demain.





Sacha Leopold  
B.A.T. workshop

-----

Hyoun Youl Joe - [www.hyjoe.net](http://www.hyjoe.net)

I always ask myself the following things,  
before starting my works.

- Is your idea simple and clear?
- Is an element disturbing your idea excluded?
- Is your idea witty?
- Is your idea arbitrary?
- Is your idea honest?
- Is your idea easily anticipated?
- Is your methodology new and striking?
- Is there any possibility to be more simple?
- Is there any possibility to be more complicated?
- Does your idea need images?
- Does your idea need colors?
- Does your idea need texts?
- Do you satisfy your idea?
- Do you rip-off other ideas?





Hyoun Youl  
Poster for Visiting  
Graphic Designers

-----

Raphaël Garnier - [www.raphaelgarnier.com](http://www.raphaelgarnier.com)

Je ne cherche pas à comprendre ou à organiser  
mon processus créatif.  
Je ne cherche surtout pas à codifier, ou à  
suivre des règles externes (aux secours).  
Les choses s'imbriquent, c'est la stéréotomie  
des utopies.  
Les images m'échappent. C'est magique.  
l'instant est grisant.

-----

Raphaël Bastide - [www.raphaelbastide.com](http://www.raphaelbastide.com)

Mon processus de travail est en évolution permanente car il dépend des outils que j'utilise, je le prends comme plusieurs modules que j'assemble selon la commande et selon les délais. Voici quelques exemples:

- 1 réflexion > documentation > dessin > logiciel > échanges > maquette > logiciel > maquette > livraison
- 2 réflexion > dessin
- 3 documentation > logiciel > mise en ligne
- 4 2 > temps... > 2
- 5 2 > 3

-----

Julien Vallée - [www.jvallee.com](http://www.jvallee.com)

I don't think I have a particular way of working, even if it turns out that I have some habits, some non-official way of proceeding to create my pieces of work : sketching, collecting opinions about a topic, stressing, pumping up the volume of the music, waking up at night and sketching all over again, getting drunk and thinking I hold the perfect concept, waking up in the morning and start all over again, re-considering my profession, changing the music, brewing some coffee, adding a new project in the pipeline, sleepless night, starting over again in the morning, buy some material I end-up not using, start over again, send some sketches to clients (knowing I would never do this at the end), brew more coffee, create the final piece, swear myself I won't take more than one project at the same time, get some sleep, accept a new project, start the process all over again...

-----

Eivind Molvaer - [www.eivindmolvaer.com](http://www.eivindmolvaer.com)

My process

I try to employ a certain structure in my process;  
research comes first, then ideas (All ideas are written down, good and bad) followed by critical judgement of said ideas.

It's not always so linear though, sometimes I skip/add a part or the order gets shuffled, especially in my personal work. A 'final image' might come to mind too early in the process, and if it works it's great but I try not to be precious about these if I can't make it fit.

-----

Yoann Betrandy - [opusmeum.wordpress.com](http://opusmeum.wordpress.com)

- penser au simple
- penser au vide
- peu conduit à la profusion, beaucoup conduit à la confusion
- neutre
- boire à la source
- approfondir l'obscur pour accéder aux merveilles

(Tao tö king - Lao Tseu)

/

- think to simple
- think to empty
- a few conduct at profusion, a lot conduct to confusion
- neutral
- drink at the source
- get in the dark, to access to the wonders

(Tao tö king - Lao Tseu)

-----

Mark El-khatib - [www.abcmark.co.uk](http://www.abcmark.co.uk)

Recieve project – get initial idea/s – start work on this idea/s – research/conversations/experiments/tryouts/chance encounters/client interventions etc change and develop initial idea and lead to new ideas – process continues until a resolution is developed – project ends up invariably looking nothing like the initial idea.

I'll always try and let the design of the project be informed by elements that crop up during the design process.

-----

Aron Kullander-Östling - [www.selectedworks.se](http://www.selectedworks.se)

Earlier experiences/knowledge  
+  
Research  
+  
Concentration  
+  
Confusion  
+  
Discussion  
+  
Sorting  
+  
Decisions  
=  
Idea/Concept

The concept will most often generate certain frames for the aesthetic decisions. Context, current influences, some experimentation and what effect/feeling you want to create could also affect the outcome of the form.

-----

Samuel Bonnet - samuelbonnet.com

Si l'on remplace le terme "vision" de la question par "intuition", j'aurais tendance à prendre le risque de choisir la première solution. J'essaye de penser dans une durée qui commence bien avant un projet, qui se construit par des expériences et des rencontres. Il faut penser en amont, construire un processus qui soit en harmonie avec notre rapport au monde. Ne pas avoir une intuition par rapport à un sujet donné serait remettre à plat à chaque fois, oublier son histoire. La forme fait partie de ce rapport au monde, dans une relation sensible et sémiologique.

La médiocrité de la publicité française vient probablement du fait que le processus de création (brief, brainstorming, recherches, proposition) - ce qu'on enseigne d'ailleurs dans nos écoles - se veut tellement créateur de nouveau (on n'est parti de rien!), que le résultat ne peut être qu'embryonnaire.

En résumé, je répondrai qu'il faut penser dans une continuité, les solutions peuvent être les premières ou découler d'accidents et d'expérimentations, l'important est que nos choix soient véritablement construits.

-----

Pleaseletmedesign - www.pleaseletmedesign.com

Et dépasser systématiquement les deadlines, ça fait partie du processus?

-----



Samuel Bonnet  
Writing, one more time  
part of the exhibition at le 104  
with Magali Forey, Sebastien Bonnet and Mael Fournier Comte



Pleaseletmedesign  
catalogue Collection d'Architectures

-----



Benoit Lemoine - [www.benoitlemoine.eu](http://www.benoitlemoine.eu)

Chacun de mes projets sont différents, ils nécessitent, en fonction de leur contexte (client, temps, objet, etc.), une réponse et une démarche adaptée. Je n'ai donc pas de véritable rituel de travail. J'ai par contre quelques peurs, comme la peur de me perdre ou la peur de la page blanche. C'est pourquoi j'aime avoir très tôt dans le processus une vision, même approximative de ce que sera le projet terminé (aussi bien formellement que conceptuellement). Ce qui n'empêche pas le projet d'évoluer et de se transformer pour parfois aboutir à un résultat très différent du dessein original.

En ce qui concerne le fond et la forme, il s'agit selon moi des deux faces d'une même pièce, deux choses indissociables, qui naissent et grandissent ensemble. Il m'est très difficile d'attribuer la paternité de l'une sur l'autre; une idée graphique est une idée formelle / une forme est la matérialisation d'une l'idée.



Benoit Lemoine  
Picture for a booklet for the Graphic Research  
School in Bruxelles (Belguim).  
In collaboration with Jonathan Preteux

Abi Huynh - [www.abiabiabi.com](http://www.abiabiabi.com)

I think the kind of graphic design that attracts me has an 'attitude' that permeates the whole undertaking, a certain brightness and sharpness of wit ... an attitude that is aware of the specific content, context and language of each project.

In my own work I continually try to find an approach to graphic design that deals with context. A logical inquiry that is dependent on the governing conditions, an ability to adapt to new situations and requiring effort to find something meaningful. The basic approach is to assess the variables and define a mode of thinking that can govern the project, a set of guidelines that define the space in which the piece/work can function best. The form is always hazy at the beginning, but the restrictions help give shape/form to the ideas.

I like the prospect of engaging in the research/writing of the publications and texts I produce. The authorship role allows definition of both the content and end product. Often in my work, the nuances of language become the focus of the piece/project, the type of language utilized is a very integral part of the design (in support of the essential idea). Often it comes down to the ability to choose a bias with care (as opposed to 'objectivity'). Determining the nuances of the text allows me to affect the meaning and tone of a project at the most basic level, to give varying perspectives on the subject matter.

In my projects I always hope to illuminate the unknown areas of the given subject area ... to reveal something that was always there, but something that is not easily seen (hidden slightly beneath the surface).

-----

Rencontrer, dialoguer, analyser, constater, expérimenter, dialoguer.

Mes productions graphiques sont dans le processus ; la solution à la commande, dans l'expérimentation.

Chaque projet est en général une réponse à un processus de création. Il me faut faire basculer le commanditaire pour qu'il travaille avec moi. Si au premier rendez-vous je viens avec un projet fini, il est toujours commanditaire. Alors j'arrive avec des collages, des recherches, des croquis, des pistes, des hypothèses de réflexion, il n'est pas dans la position de choisir, mais de s'interroger sur le fait que je vois son travail de telle ou telle manière. Il s'agit de développer les pistes ensemble. Si le commanditaire comprend les recherches, nous pouvons avancer plus loin. Ce dialogue amène à un questionnement et me permet d'être dans une position d'affirmation et de création.

Beaucoup de mes projets s'élaborent comme un jeu de construction. Le dessin est la forme première de l'élaboration, du concept. Je travaille constamment avec mes recherches, reportées sur des carnets, sur papiers-calque ou bien papiers-millimétrés que je conserve et expose avec autant d'intérêt que les objets finaux.

Je pense que les phases de recherche fondamentale sont tout aussi importantes que les moments d'application.

-----

Régis Tosetti - [www.registosetti.ch](http://www.registosetti.ch)

J'ai besoin de me perdre pour trouver mes réponses. Etant anxieux je dois élaborer des plans pour me rassurer. \* Processus: recherches, fascination, peur de se perdre, se perdre, parler, paniquer un peu, remettre les choses en question, ne pas dormir, chercher, se (re)trouver, cesser de "théoriser" pour juste "faire", (s') écouter, se faire plaisir puis laisser les choses prendre forme, les décisions se font alors logiques, de "mon chaos" viennent les réponses. La bête est finalement tuée et je pose avec elle. \* J'aime qu'un projet débute à A et se termine à Z. C'est une aventure dont je ne connais que rarement l'issue, Dieu merci.



Régis Tosetti  
L'Art de la chasse

-----

Nicole Martens - [www.nicolemartens.nl](http://www.nicolemartens.nl)

Concerning my graphical art, most of the time I really don't know what I'm doing and where I'm going. Divine inspiration comes along as the journey evolves. Starting with a strong longing to end up somewhere and alas necessarily within a limit of time, the treasure seeking leads me to places I could not have thought of myself. Every time I transcend myself and I create images I could never imagine. And yet, it is not even spiritual...

Concerning my graphic design, it's all about chaos and structure; how to capture information in an inspiring and challenging structure. I am eager to tackle existing systems, question conventions and in the process creating new ones. With a strong sense for history and meaning of things, my work always relates to it upright. With or without concept, I try to achieve a fragile harmonious whole, content-wise and artistically.

In all processes media are just tools to visualize a narrative. So whatever serves me best at the time, will do. I work only digitally, cross medial, no 'hands on'. I experiment extensively, hence I create large files and a wide variety of possible maybe's and in my perspective the works are never finished. In these processes I am totally friends with 'cmd+z', which in real life shimmers in absence.

My clients appear to be willing to bear the experiments, intensive work methods and the time it takes, because they always get something new, characteristic, something that stands out.

-----

No-do - [www.no-do.ch](http://www.no-do.ch)

Concept and form are equal.

-----

Jurgen Maelfeyt - [www.jurgenmaelfeyt.be](http://www.jurgenmaelfeyt.be)

My design is content driven. The idea/concept/goal is very important. Before I start working on a project, I get as much information as possible (briefings/research). I adjust the techniques in function of the idea. Although I try to avoid it, some style-elements keep coming back. The design process is a combination between experience and experiment. At the start of each project I try to forget all the 'graphic rules'. It clears the mind. Usually I have a clear vision of the final image before I start but it can evolve during creation-process.

-----

Mattis Dovier - [mattisdovier.free.fr](http://mattisdovier.free.fr)

Pour moi l'élaboration d'un projet dépend de deux phases de réflexion: dans un premier lieu j'analyse la demande en déclinant sur un coin de feuille toutes les idées/ réponses possibles, dans un second temps je choisis celle qui me paraît la plus juste et intéressante à développer. Je ne sais pas précisément si je pense d'abord en tant que concept et ensuite en tant que forme ou l'inverse mais ce qui est sûr c'est qu'une idée est toujours accompagnée d'un visuel, même abstrait et gribouillé rapidement, et vice-versa: un visuel est forcément accompagné de sens même si au début il est né d'une intuition. En général je vois rapidement ou je veux en venir, je vois mon image finie et je fais l'inventaire des moyens et des contraintes techniques pour en venir à terme, mais avec sa création vient un temps de maturation, un recul et une reconsidération de certains détails et parfois même de l'ensemble. De fait la forme évolue naturellement. J'aime rester souple avec ma méthode de travail, ne pas trop m'imposer de règles, j'apprécie l'aléatoire et

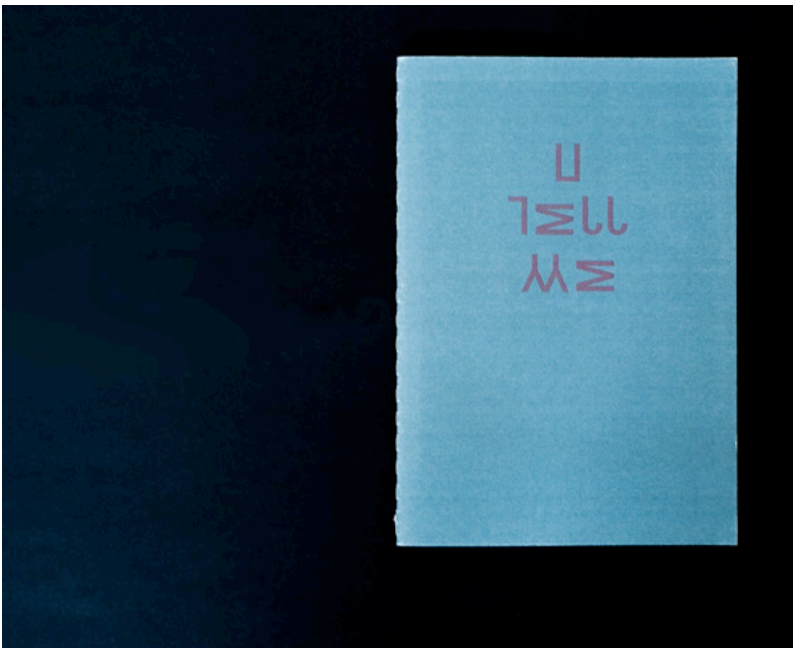


laisser entrer les idées librement. Quand je bloque sur un projet je m'aère l'esprit, je vais chercher de l'inspiration autour de moi. Je pense qu'un graphiste travaille toujours, il ramène ce qu'il voit à ses problématiques, il garde un oeil critique et analytique sur les images de son quotidien, ce qui le nourrit.

-----

Andreas Meinich - [Andreasbanderas.com](http://Andreasbanderas.com)

Mostly I get the urge to make something, but I have no idea what. So I sit down in-front of the computer or a piece of paper and make lots of things that I don't like, and get really frustrated. Then I take a break, and after that I start over again, combining some of the things I've done, and that is usually the starting point for something that I approve. If not, repeat x.



Andreas Meinich  
U Tell Me  
with Nicholas Gottlund

-----

Jisuk Kim - [www.venndiagram.eu/kj/](http://www.venndiagram.eu/kj/)

Sitting, talking and having a cup of tea with someone else always work for me.

I am no longer a big fan of locking-yourself-alone-in-the-studio-till-4 model.

Regardless to the nature of project, I now tend to treat it like cooking or taking a walk.

That's why I always prefer to work with someone else rather than my own.

By having someone who can tell me a joke or pass me a salt, I can make process more natural and casual.

Sometime I manage to have fine meal or good trip. Sometimes don't. It's not a big deal.

There is always an another chance.

If graphic design is all about communication, It makes sense to work through communicating with others.

So I try to talk as much as I can, with my client, co-worker or printer.

And of course with my friends and family.

-----

Kidnapyourdesigner - [www.kidnapyourdesigner.com](http://www.kidnapyourdesigner.com)

- On devrait retranscrire ce qu'on dit, enfin enregistrer. 'erde! Maintenant il faut se rappeler de ce dont on avait parlé ... Attends je commence par écrire ce dont je me rappelle. Pour nous aider il faudrait reprendre les questions de Charlotte.

- C'est quoi la première déjà?

> Qu'en est-il de votre processus de création?

- ...

- Et les suivantes?

> Lorsque vous travaillez, lorsque vous créez, pensez-vous en termes de formes ou en termes de processus de création?

- Elle demande aussi qu'en est-t-il des clients?

- Et bien ils ont la forme nos clients ... de clients.

- Elle vient de répondre par email!

SALUT

non, pas d'image  
et la présentation sera différente ...

dc juste votre réponse.

;)

--

>Salut Charlotte,

>

>Deux trois petites questions ...

>

>Est-ce qu'on accompagne notre propos d'images  
... ?

>Tu vas présenter ça de la même façon ... ?

>

>Dis nous tout :D

>

>Bise

>Caro

- Hooo c'est nul on ne peut pas envoyer  
d'images ...

- Si on commence ce texte là où on commence à  
retranscrire on perd ce qu'on a dit avant. Donc  
il faut quand même le répéter maintenant. Je  
suis donc obligé de mettre deux points pour  
introduire notre discussion de tout à l'heure.

- Mais, on l'a déjà dit ça et puis on remettra  
le tout dans l'ordre après de toutes façons.

- Bon! Écris ce que je dis! C'est le processus  
du processus.

- Quoi? Attends, j'écris: é c r i s

- C'est le processus du processus de  
construction de notre réponse.

- Ha ouai, je comprends mieux ce qu'on est en  
train de faire! Ça colle, et c'est même  
spontané comme demandé! Je sauvegarde.

- 'tain on est tordu quand même ...

- On envoi donc ce texte ...

- Ce dialogue! Pour moins perdre les gens.

- Ouai, enfin c'est déjà fait de toute façon!

On envoi donc ce dialogue pour illustrer notre  
réponse et on met la phrase dont tu me parlais  
tout à l'heure à la fin.

- Ah ouais, cool.

- Je trouve qu'il faudrait quand même répéter  
ce dont on avait parlé juste avant de commencer  
à écrire.

- C'est bon on a compris, pourquoi tu le remets?
- Parce que je veux mettre dans ce dialogue notre discussion, laisse-moi écrire un peu!
- Des textes sur le principe de création j'en ai, je peux copier/coller.

Sans doute qu'un esprit, une façon de voir les choses, peut davantage ressortir qu'un style graphique. Un point commun dans chacun de nos boulots est sans doute l'accent mis sur le processus ... La question Pourquoi ? est le point de départ de chaque travail.

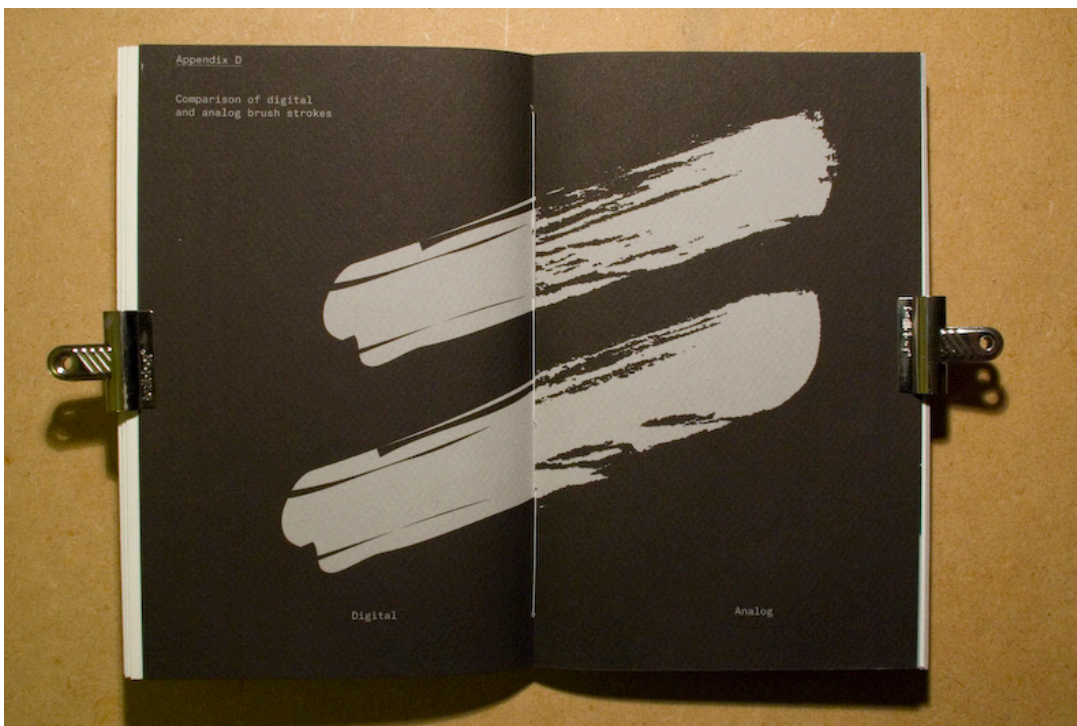
- On se mord l'oreille.
- Haha, on tend la queue.
- Au fait c'est bilingue? Bon, on traduira après et on enverra les deux versions.
- Hé! Faut s'arrêter de parler sinon ça va pas aller!!
- On pourrait aussi ...je parle, écris! ...glisser la phrase "Sense makes graphic design and graphic design makes sense" ou pas?
- Mais c'est pas un anagramme de Kidnap Your Designer ça!
- Pour finir c'est peut-être un peu compliqué, envoie simplement : HAVE FUN SERIOUSLY. Comme tu l'as dit plutôt, tu ne croyais pas ça intéressant de répondre un texte pour chaque question, on se retrouvera perdu dans la masse de texte.
- Ok alors.

HAVE FUN SERIOUSLY!

-----

[Chris Svensson - christophersvensson.org](http://christophersvensson.org)

"I don't know quite how to approach this without drawing a distinction between commissioned and self-initiated work. I think in both instances it's a matter of a little from column A, and a little from column B. However, when responding to a brief I almost always feel the need to at least attempt something aligned with what you term the upstream creative process (this UCP being the sum of many factors, including but not limited to research, resolution of technical/budgetary limitations, discussion, feedback...) The motivation for this, I suppose, is that I generally feel that I am contracted not to channel some divine artistic vision, but to provide a more considered response to a problem. With self-initiated work, this preoccupation doesn't apply."



Chris Svensson  
Book Towards a considered use of digital  
technologies

-----

Eric Ellis - widmest.org

The process by which I create my work is usually one of pure chance. I tend to have some vague idea of what I hope to create/achieve and through a series of sketches/doodles/roughs I try to work on my ideas on paper. A lot of times its hit or miss, I will try something out- and if its not turning out how I envisioned I simply move on and start over. Often I will come back to an idea or doodle that I may have, at the time, had no idea would be useful to whatever project I am working on, only to discover that it fits perfectly.

I keep a sketchbook on me at all times, whenever something inspires me or an idea comes into my head I always have my trusty book to jot it down. A lot of these little idea doodles find their way into my projects in ways I never imagined at the time. I think without these little journals and sketchbooks, most of my ideas would never have a way of manifesting themselves into being.

-----

Household - www.house-hold.org

Household came from working with friends from other design disciplines. The projects that we do together often strays away from anything we have done before ie graphic design and film. It is about throwing yourself into unknown fields but using the skills you already have. The idea or concept comes first and aesthetics follows.