

**ÉLISE PASTOR**  
**2 ANNÉE DE DNMADE**  
**MENTION GRAPHISME**

2006

06 Juin

FR

## FORMATION

2021-2024 Lycée Joseph Vallot Lodève 34,  
BAC Science Technique du design et des arts  
appliqués

2024-2025 Lycée des Arcs Toulouse 31,  
Diplôme national des métiers d'art et du  
design, mention graphisme

## COMPÉTENCES

- Réalisation typographique
- Réalisations d'affiches
- Photographie
- Dessin (traditionnel et numérique)
- Couture
- Réalisations de tatouages (peaux synthétiques et naturelles)

-elisepstr@gmail.com

+05 08 89 34 82

## EXPÉRIENCES

2023 Photographies de  
bouteilles pour le site  
web d'un analogue, 34

2024 Réalisation d'une  
affiche pour le festival de  
musique de Lodève 34  
(associatif)

Anglais B2-C1

Espagnol B1

## LANGUES

## AUTRES

- Escalade depuis 3 ans
- Violon pendant 5 ans
- Lectures (Harold Fantasy et  
Science Fiction principalement,  
Tolkien, Dan Simmons...)

PASTOR

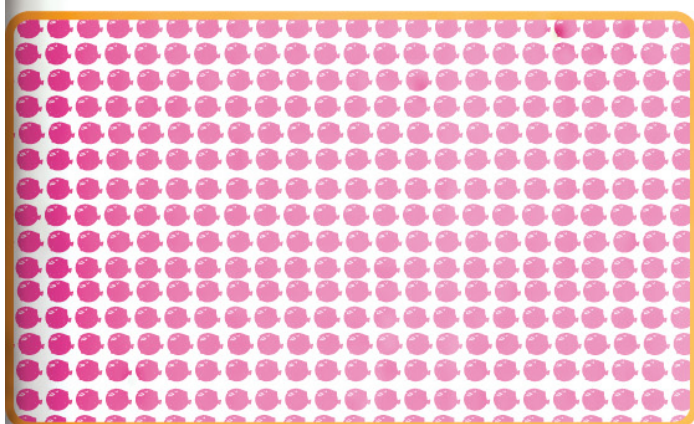
CONVICTION  
REFLECTION  
IMAGINATION



PASSION  
ÉVASION

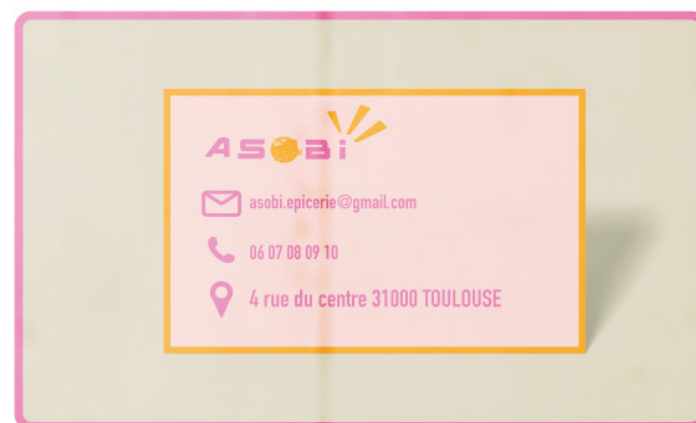


# ASOBI



Éléments graphiques

LOGO secondaire



Mock Up

## ASOBI

Nature du projet : Charte graphique

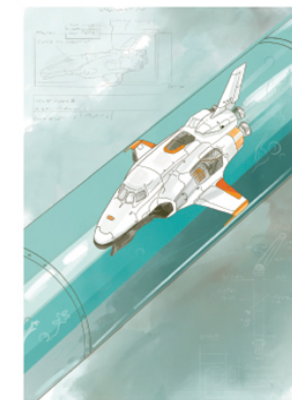
Créer l'identité visuelle complète d'une marque, incluant logotype, éléments graphiques et applications sur différents supports.

J'ai conçu une identité ludique et moderne inspirée de la culture urbaine japonaise.

Le logotype intègre un poisson fugu stylisé au centre du mot, symbole d'audace et d'énergie. Les couleurs pop et

les dérivés graphiques créent un univers visuel dynamique, reconnaissable et cohérent.

État : Projet terminé



### Le Journal de Nohr

Projet éditorial spéculatif — DNMADE 1

Ce projet explore un monde post-apocalyptique à travers le regard de Nohr, voyageur né après l'effondrement de l'atmosphère. Sous la forme d'un journal intime, le récit retrace son passage dans Velkanis, une cité sous cloche où nature et technologie coexistent dans une illusion d'équilibre.

Entre descriptions organiques, architectures vivantes et systèmes biomécaniques, Le Journal de Nohr interroge la mémoire, l'écologie artificielle et la notion de refuge. Le projet mêle écriture narrative, worldbuilding et réflexion critique sur les utopies fermées et la transmission des erreurs du passé.

Ce travail s'inscrit dans une démarche de création d'univers, de design fiction et de narration immersive.

Les illustrations du projet prolongent la narration en proposant une interprétation sensible de l'univers de Velkanis. Elles ne cherchent pas à traduire le texte de manière littérale, mais à en restituer les atmosphères : la tension entre le désert et la cité sous cloche, entre le vivant et le mécanique. Par un travail sur les textures, les contrastes et les formes organiques, les images construisent une expérience visuelle immersive, où paysages, architectures et systèmes végétaux deviennent des fragments du monde intérieur de Nohr.



MANUSCRIT