



Alanisse Thouvenot

PARIS, FRANCE

MY WORK

[@alanissethouvenot](#)

[alanissethouvenot.github.io](#)

CONTACT ME

alanisse.th@gmail.com

+33 6 38 59 89 85

about me

My name is Alanisse Thouvenot, and I'm 19. I'm a French Junior student in **Bachelor of Art and Design** majoring in **Graphic Design (Communication Image)** at **ELMAD Auguste Renoir** in Paris.

education

Now – Bachelor of Art and Design

Junior Year in Major Graphic Design
Communication Image at **ELMAD Auguste Renoir, Paris, France**

2024 – Highschool Diploma STD2A

Major Design and Applied Art, with honours
at **Lycée Polyvalent Charles de Gaulle** in
Chaumont, France

skills

1 – Personal

Autonomy, Versatility, Adaptability,
Teamwork, Organization, Rigor, Serious, Care

2 – Techniques

Editorial Design, Communication Design,
Visual Identity, Branding, Binding, Screen
printing, Risography, Linocut,
HTML and CSS language

3 – Software

Adobe InDesign
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe AfterEffect
Visual Studio Code (html and css)
Glyphs

4 – Languages

French
English

work experience

2026 – Workshop

Melody Da Fonseca – Motion Design on After Effect
Hélène Marian – Sign painting
Quentin Petit Dit Duhal – Research Methods

2025 – Freshman Year's Job Shadowing

Dijon - One week Job shadowing with Freelance
Graphic Designer Chloé Mombelli. We did a mural in
a school and I assisted her on her work as a graphic
designer.
Paris - Interviews with studios and freelance or agency
graphic designers (Studio Recto Verso, Lome Studio,
Atelier Pierre Pierre, ...)

2024/2025 – Workshop

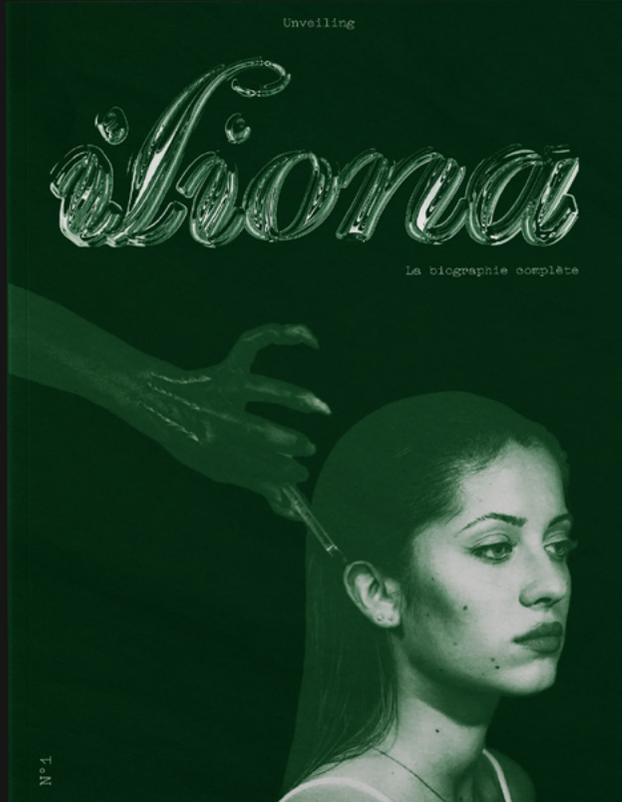
Cécile Dormeau – Illustrations on the theme of
addiction.
Hadrien Herzog – Design of an editorial object
« Journal Club » in risography.
Benoît Wimart – Creation of our online portfolio,
learning HTML and CSS language.

2024 – Bratislava School of Design, Erasmus Exchange

One week exchange at **Škola dizajnu** in Bratislava,
Slovakia.

2024 & 2025 – Seasonal work at Intermarché Montigny Le Roi

Seasonal work in a large store : Cashier, Shelving,
Drive order preparer, Bakery and Pastry, ... I learned the
concepts of responsibility, independence, autonomy
and teamwork.



Biographie

Iliona Roulin, simplement dite Iliona, née le 7 juillet 2000 à Bruxelles, est une autrice-compositrice-interprète, musicienne et productrice belge. Elle se fait connaître auprès du grand public grâce à son titre *Moins Joli* en 2020. En septembre 2020, elle signe avec le label Artside Music (MHD, Zed Yun Pavarotti, ...) et sort son premier EP *Tristesse* le 5 février 2021, composé de huit titres. Son deuxième EP *Tête brûlée* sort le 14 janvier 2022, composé de neuf titres. Son premier album - *What If I Break Up With U?* - sorti le 14 mars 2025 est porté, dès 2024, par les singles *Le Lapin*, *Stp*, *Rater* une rupture pour les nuls, *Lâche-moi la main*

2

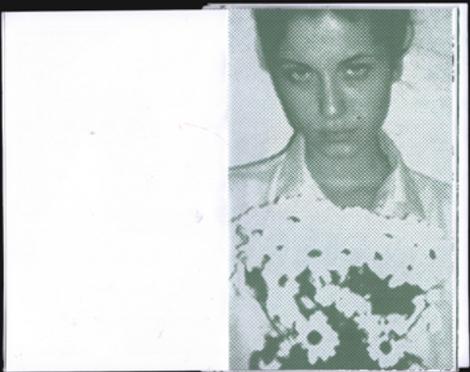
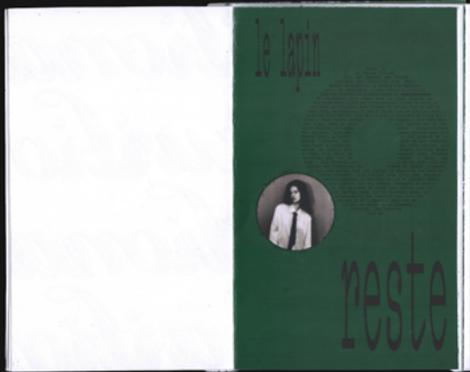
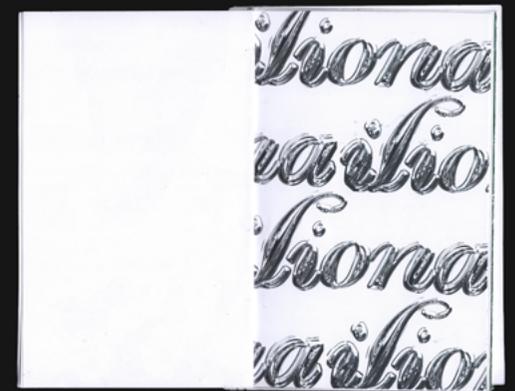
et Ça n'existe pas. Iliona grandit et fait ses études en région bruxelloise, à l'École Decroly, comme la chanteuse Angèle. Dès le plus jeune âge, elle s'intéresse à la musique et commence à jouer sur le piano familial grâce à ses copines d'enfance qui faisaient. Elle commence à écrire ses premiers textes vers 15 ans, au début ce ne sont pas des chansons, elle voit l'expression écrite comme une forme d'exutoire, où elle extériorise ses émotions. À 17 ans, elle crée sa chaîne Youtube et commence à poster des vidéos de ses compositions, elle réalise tout de A à Z dans sa chambre, texte production musicale, montage vidéo.



unveiling

Editorial Design

Unveiling is a publication about the Belgian artist Iliona. The concept behind the book is revelation. The further you open the book and read, the more personal, exclusive, and intimate the content becomes. The lyrics of the songs featured in the central leaflet and are visible to all, they are like an artist's diary. That's why they are the smallest and most hidden element. In this edition, the artist is gradually "unveiled," hence the title "Unveiling."





journal club

Editorial Design and Posters

During a workshop with graphic designer Hadrien Herzog, we worked as a group to create a scientific journal on astronomy in the form of a leaflet, which we printed using risography. The journal kit includes two posters. NGC 346, the title of the journal, is also the name of a young star.

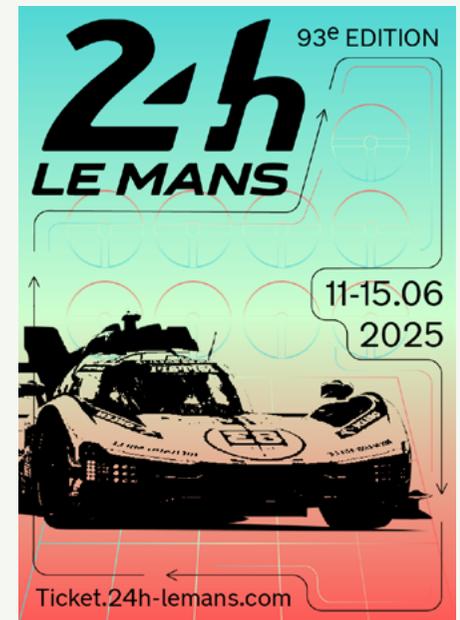
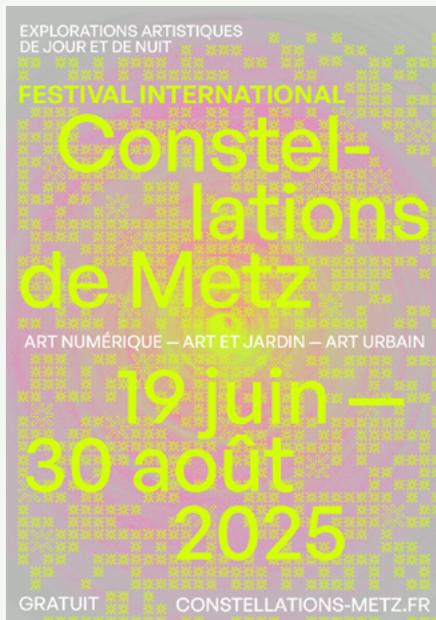
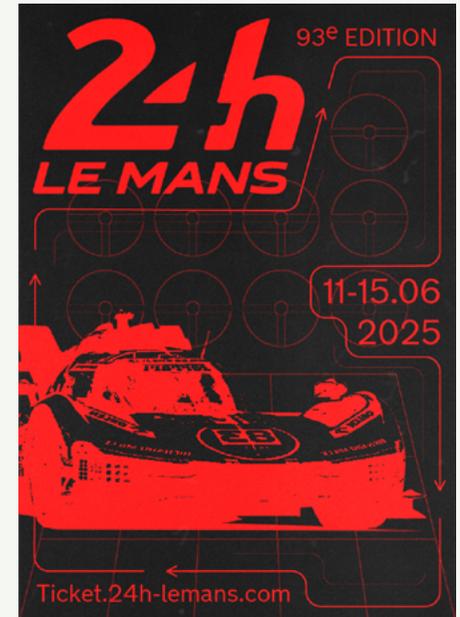
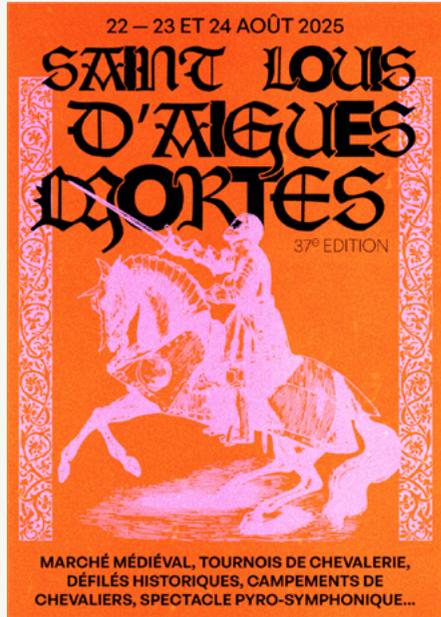


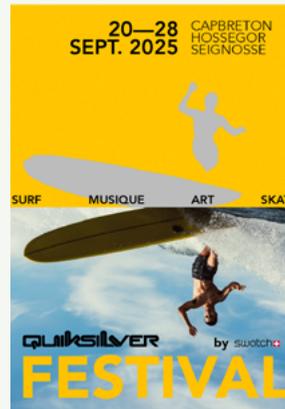


postertober

Posters

During the month of October, I took part in the Postertober challenge launched by @cubi_nico on Instagram. I created one poster per day for a month, for cultural events, festivals, etc. The guidelines for the posters were available to everyone and published by @cubi_nico. This challenge allowed me to stimulate my creativity and style, improve my speed of execution, and reinforced my decisions and graphic choices.





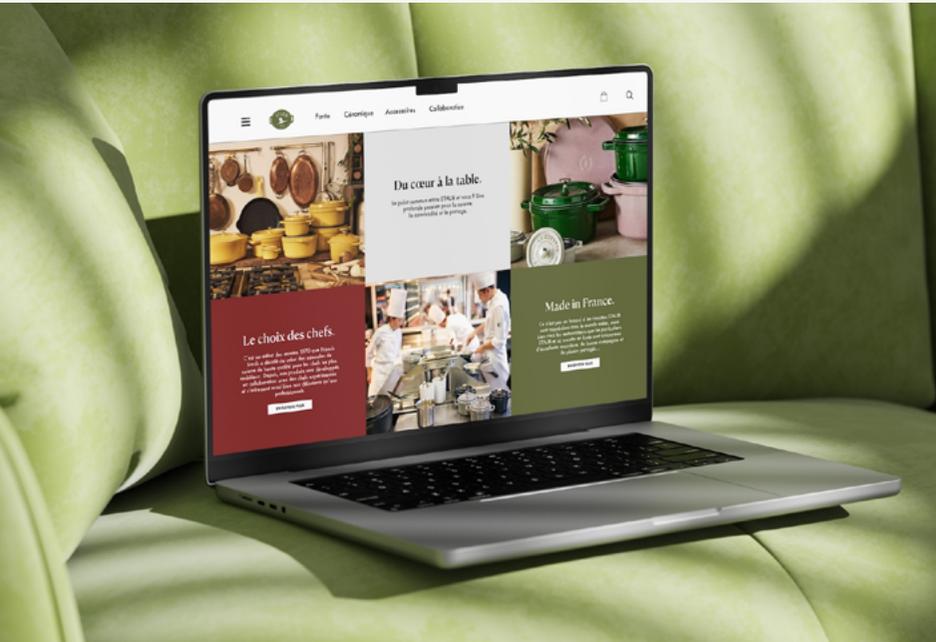


staub

Visual Identity

I redesigned the brand identity for Staub cast iron cookware. The choice of a logo in the form of a label or stamp evokes above all trust, legitimacy, and recognition, like a seal affixed to a product to certify its quality, in line with the brand's values: its strong Alsatian heritage, the solidity and durability of its products, and its high-end positioning.



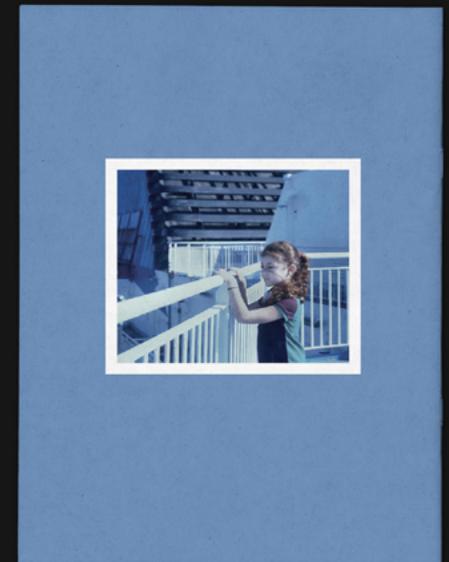
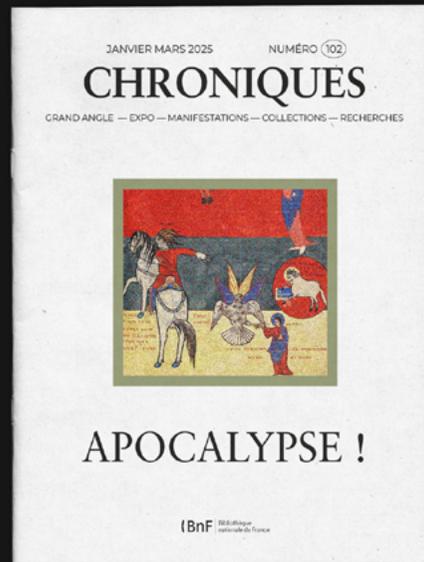
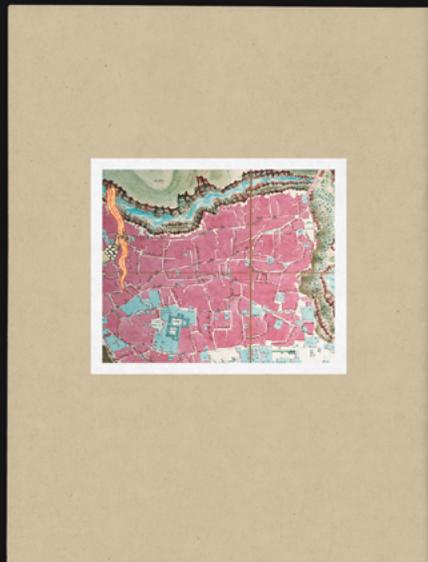
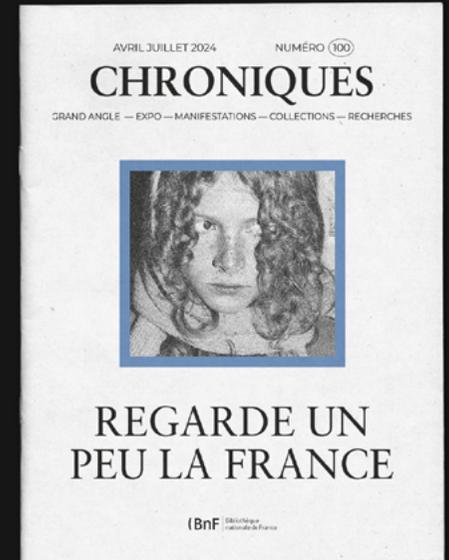
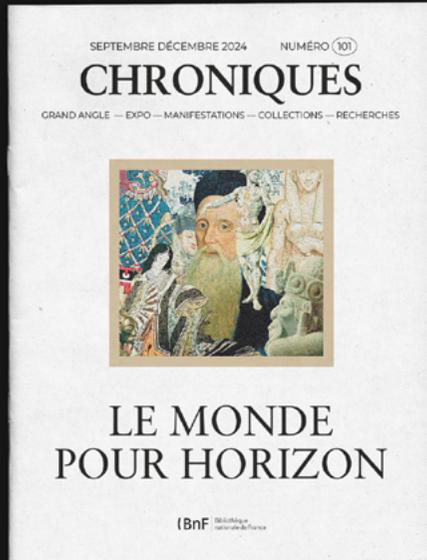


chroniques

Editorial Design

I redesigned the layout of the Chroniques de la BnF magazine, adopting an approach inspired by the aesthetics of art and history books. I rethought the layout and covers in order to create a more spacious composition than the original version, giving pride of place to images and photographs, which are treated as works of art in their own right within the articles.







parlement de seine

Visual Identity

I designed the visual identity for the Parlement de Seine (Seine Parliament), a new environmental organization being created to represent and defend the rights of the Seine, a French river, in courts. The logo is based on the hemicycle, a powerful institutional symbol, translated into a system of complementary shapes that evoke unity, collaboration, and co-construction between the various actors in this Parliament. The typography allowed me to play with weights in order to prioritize terms and highlight this unique formulation that recognizes the river as an entity in its own right.



PARLEMENT DE SEINE

#289991
#f9fcfd
#06181c
#8abfe1

PARLEMENT DE SEINE

PARLEMENT DE SEINE

PARLEMENT DE SEINE

PARLEMENT DE SEINE

Rr General SANS
General SANS
General SANS
General SANS

ABCDEFGHIJKL
MOPQRSTUVWXYZ
XYZabodefghi
jklmnopqrstuvw
xyz1234567890!?

Rr *neulis cursive*
NEULIS CURSIVE
NEULIS CURSIVE
NEULIS CURSIVE
NEULIS CURSIVE

ABCDEFGHIJKL
MOPQRSTUVWXYZ
XYZabodefghij
klmnopqrstuv
wxyz123456789



t'as la recette?

Editorial Design

When designing these covers and the interior for the book collection “T'as la recette?” (Do you have the recipe?), I wanted to reflect the accessibility of these books, which are intended for students or novice cooks. The easy, quick, and modest nature of the recipes is reflected in the representation of the ingredients using simple pictograms and a minimalist layout illustrating simple and economical recipes.





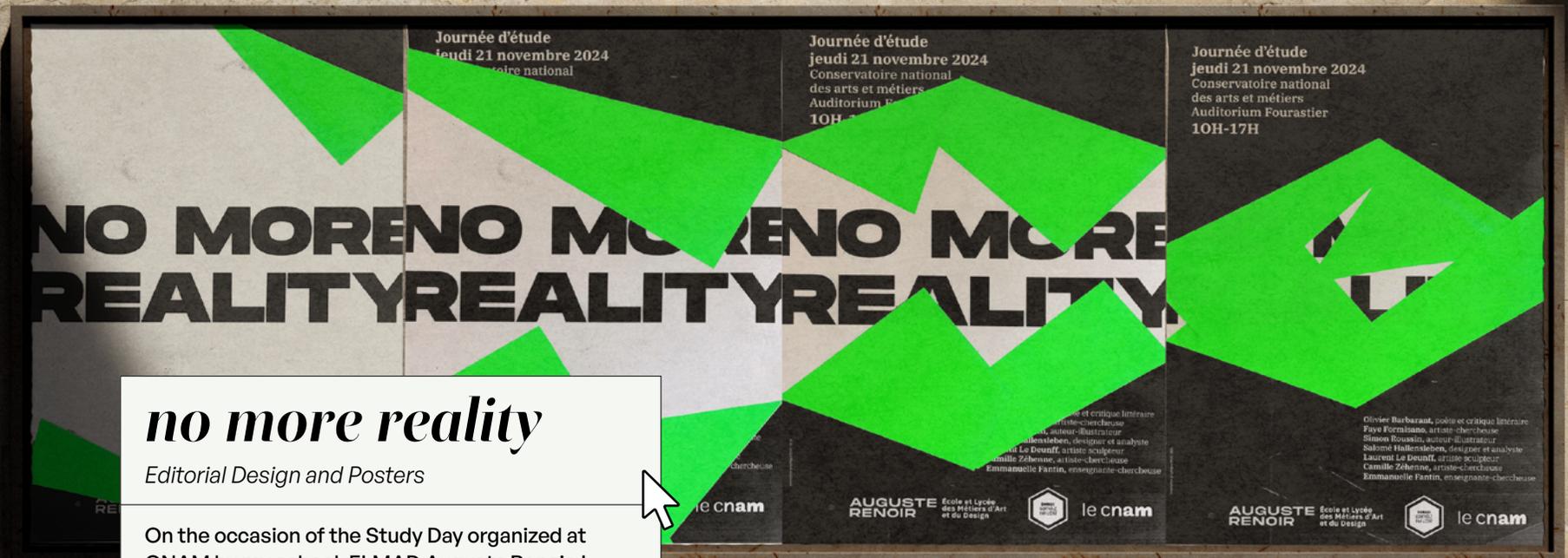
edward snowden

Editorial Design

To accompany the presentation of an article on computer scientist Edward Snowden, I created three double-page spreads for a magazine, conveying the general intent of the subject through the layout. By shifting the text away from the reference points, I illustrate the rules that have been broken and the secrets that have been revealed. For betrayal, I created a grid, and the title "trahison" betrays this grid through its size and position. The manhunt is reflected in an imposing, invasive, bold title and in a heavy composition that falls downward like the weight on his shoulders.







no more reality

Editorial Design and Posters

On the occasion of the Study Day organized at CNAM by my school, ELMAD Auguste Renoir, I had the opportunity to create a brochure serving as a presentation and guide to the day's events and conferences held for this event. I decided to use an unconventional and original folding system in keeping with the theme and subject of the conferences, "No More Reality." As a group, we also created several series of posters.

NO MORE REALITY
(en 1916)

Tandem Fiction & réalité

Les premiers récits collectifs ouvraient dans le réel. Peu de distinction dans les périodes anciennes entre la pratique de la terre, les rituels et les légendes locales. Fiction et réalité étaient associées. Le rituel actualisait le mythe pour creuser et renouveler la compréhension du lieu de vie commun. Comme le souligne l'anthropologue Charles Stépanoff, le travail savant de l'imaginaire cultivé et développé contribue alors activement à la production du milieu.

Parce que les relations que les modernes entretiennent avec le monde est essentiellement fonctionnalisées, l'imaginaire serait-il aujourd'hui inutile ? Pourtant, la fiction est partout. Il semblerait même que nous soyons « addicts » à cette tension narrative, à la syntaxe des actions et des péripéties. Génératrice de formes et de systèmes de représentation, la fiction et la mise en récit sont également employées pour enquêter et raconter autrement une réalité difficile à appréhender.

La force critique et disruptive de la fiction

L'histoire du design s'est construite sur le trame de l'utopie et du récit de science-fiction. Les Nouvelles de mille part écrites par William Morris en 1890 remodelèrent le réel et proposent un projet alternatif pour habiter le monde de façon bucolique et égalitaire. Depuis cet exemple inaugural, plusieurs mouvements de créateurs-lecteurs ont employé la même stratégie de contestation et la force critique et disruptive de la fiction est régulièrement employée dans la pratique du design et des métiers d'art pour repenser le réel et l'usage des formes.

le cnam
AUGUSTE RENOIR École et Lycée des Métiers d'Art et du Design

Journée d'étude
Jeudi 21 novembre
Conservatoire national des arts et métiers

1 - "Quelques profits de côté"

2 - (Édité par) De la fiction à la réalité en 1916

3 - **elle est morte, un être mortel**

4 - **Milaine du futur - Le design au service des politiques publiques**

5 - **"Whatever she May Be"**

6 - **Performance-lecture autour du Livre d'art**

NO MORE REALITY
(en 1916)

Tandem Fiction & réalité

Les premiers récits collectifs ouvraient dans le réel. Peu de distinction dans les périodes anciennes entre la pratique de la terre, les rituels et les légendes locales. Fiction et réalité étaient associées. Le rituel actualisait le mythe pour creuser et renouveler la compréhension du lieu de vie commun. Comme le souligne l'anthropologue Charles Stépanoff, le travail savant de l'imaginaire cultivé et développé contribue alors activement à la production du milieu.

Parce que les relations que les modernes entretiennent avec le monde est essentiellement fonctionnalisées, l'imaginaire serait-il aujourd'hui inutile ? Pourtant, la fiction est partout. Il semblerait même que nous soyons « addicts » à cette tension narrative, à la syntaxe des actions et des péripéties. Génératrice de formes et de systèmes de représentation, la fiction et la mise en récit sont également employées pour enquêter et raconter autrement une réalité difficile à appréhender.

La force critique et disruptive de la fiction

L'histoire du design s'est construite sur le trame de l'utopie et du récit de science-fiction. Les Nouvelles de mille part écrites par William Morris en 1890 remodelèrent le réel et proposent un projet alternatif pour habiter le monde de façon bucolique et égalitaire. Depuis cet exemple inaugural, plusieurs mouvements de créateurs-lecteurs ont employé la même stratégie de contestation et la force critique et disruptive de la fiction est régulièrement employée dans la pratique du design et des métiers d'art pour repenser le réel et l'usage des formes.

le cnam
AUGUSTE RENOIR École et Lycée des Métiers d'Art et du Design

Journée d'étude
Jeudi 21 novembre
Conservatoire national des arts et métiers

1 - "Quelques profits de côté"

2 - (Édité par) De la fiction à la réalité en 1916

3 - **elle est morte, un être mortel**

4 - **Milaine du futur - Le design au service des politiques publiques**

5 - **"Whatever she May Be"**

6 - **Performance-lecture autour du Livre d'art**

NO MORE REALITY
(en 1916)

Tandem Fiction & réalité

Les premiers récits collectifs ouvraient dans le réel. Peu de distinction dans les périodes anciennes entre la pratique de la terre, les rituels et les légendes locales. Fiction et réalité étaient associées. Le rituel actualisait le mythe pour creuser et renouveler la compréhension du lieu de vie commun. Comme le souligne l'anthropologue Charles Stépanoff, le travail savant de l'imaginaire cultivé et développé contribue alors activement à la production du milieu.

Parce que les relations que les modernes entretiennent avec le monde est essentiellement fonctionnalisées, l'imaginaire serait-il aujourd'hui inutile ? Pourtant, la fiction est partout. Il semblerait même que nous soyons « addicts » à cette tension narrative, à la syntaxe des actions et des péripéties. Génératrice de formes et de systèmes de représentation, la fiction et la mise en récit sont également employées pour enquêter et raconter autrement une réalité difficile à appréhender.

La force critique et disruptive de la fiction

L'histoire du design s'est construite sur le trame de l'utopie et du récit de science-fiction. Les Nouvelles de mille part écrites par William Morris en 1890 remodelèrent le réel et proposent un projet alternatif pour habiter le monde de façon bucolique et égalitaire. Depuis cet exemple inaugural, plusieurs mouvements de créateurs-lecteurs ont employé la même stratégie de contestation et la force critique et disruptive de la fiction est régulièrement employée dans la pratique du design et des métiers d'art pour repenser le réel et l'usage des formes.

le cnam
AUGUSTE RENOIR École et Lycée des Métiers d'Art et du Design

NO MORE REALITY
(en 1916)

Tandem Fiction & réalité

Les premiers récits collectifs ouvraient dans le réel. Peu de distinction dans les périodes anciennes entre la pratique de la terre, les rituels et les légendes locales. Fiction et réalité étaient associées. Le rituel actualisait le mythe pour creuser et renouveler la compréhension du lieu de vie commun. Comme le souligne l'anthropologue Charles Stépanoff, le travail savant de l'imaginaire cultivé et développé contribue alors activement à la production du milieu.

Parce que les relations que les modernes entretiennent avec le monde est essentiellement fonctionnalisées, l'imaginaire serait-il aujourd'hui inutile ? Pourtant, la fiction est partout. Il semblerait même que nous soyons « addicts » à cette tension narrative, à la syntaxe des actions et des péripéties. Génératrice de formes et de systèmes de représentation, la fiction et la mise en récit sont également employées pour enquêter et raconter autrement une réalité difficile à appréhender.

La force critique et disruptive de la fiction

L'histoire du design s'est construite sur le trame de l'utopie et du récit de science-fiction. Les Nouvelles de mille part écrites par William Morris en 1890 remodelèrent le réel et proposent un projet alternatif pour habiter le monde de façon bucolique et égalitaire. Depuis cet exemple inaugural, plusieurs mouvements de créateurs-lecteurs ont employé la même stratégie de contestation et la force critique et disruptive de la fiction est régulièrement employée dans la pratique du design et des métiers d'art pour repenser le réel et l'usage des formes.

le cnam
AUGUSTE RENOIR École et Lycée des Métiers d'Art et du Design

Journée d'étude
Jeudi 21 novembre
Conservatoire national des arts et métiers

NO MORE REALITY
(en 1916)

Tandem Fiction & réalité

Les premiers récits collectifs ouvraient dans le réel. Peu de distinction dans les périodes anciennes entre la pratique de la terre, les rituels et les légendes locales. Fiction et réalité étaient associées. Le rituel actualisait le mythe pour creuser et renouveler la compréhension du lieu de vie commun. Comme le souligne l'anthropologue Charles Stépanoff, le travail savant de l'imaginaire cultivé et développé contribue alors activement à la production du milieu.

Parce que les relations que les modernes entretiennent avec le monde est essentiellement fonctionnalisées, l'imaginaire serait-il aujourd'hui inutile ? Pourtant, la fiction est partout. Il semblerait même que nous soyons « addicts » à cette tension narrative, à la syntaxe des actions et des péripéties. Génératrice de formes et de systèmes de représentation, la fiction et la mise en récit sont également employées pour enquêter et raconter autrement une réalité difficile à appréhender.

La force critique et disruptive de la fiction

L'histoire du design s'est construite sur le trame de l'utopie et du récit de science-fiction. Les Nouvelles de mille part écrites par William Morris en 1890 remodelèrent le réel et proposent un projet alternatif pour habiter le monde de façon bucolique et égalitaire. Depuis cet exemple inaugural, plusieurs mouvements de créateurs-lecteurs ont employé la même stratégie de contestation et la force critique et disruptive de la fiction est régulièrement employée dans la pratique du design et des métiers d'art pour repenser le réel et l'usage des formes.

le cnam
AUGUSTE RENOIR École et Lycée des Métiers d'Art et du Design

Journée d'étude
Jeudi 21 novembre
Conservatoire national des arts et métiers

NO MORE REALITY
(en 1916)

Tandem Fiction & réalité

Les premiers récits collectifs ouvraient dans le réel. Peu de distinction dans les périodes anciennes entre la pratique de la terre, les rituels et les légendes locales. Fiction et réalité étaient associées. Le rituel actualisait le mythe pour creuser et renouveler la compréhension du lieu de vie commun. Comme le souligne l'anthropologue Charles Stépanoff, le travail savant de l'imaginaire cultivé et développé contribue alors activement à la production du milieu.

Parce que les relations que les modernes entretiennent avec le monde est essentiellement fonctionnalisées, l'imaginaire serait-il aujourd'hui inutile ? Pourtant, la fiction est partout. Il semblerait même que nous soyons « addicts » à cette tension narrative, à la syntaxe des actions et des péripéties. Génératrice de formes et de systèmes de représentation, la fiction et la mise en récit sont également employées pour enquêter et raconter autrement une réalité difficile à appréhender.

La force critique et disruptive de la fiction

L'histoire du design s'est construite sur le trame de l'utopie et du récit de science-fiction. Les Nouvelles de mille part écrites par William Morris en 1890 remodelèrent le réel et proposent un projet alternatif pour habiter le monde de façon bucolique et égalitaire. Depuis cet exemple inaugural, plusieurs mouvements de créateurs-lecteurs ont employé la même stratégie de contestation et la force critique et disruptive de la fiction est régulièrement employée dans la pratique du design et des métiers d'art pour repenser le réel et l'usage des formes.

le cnam
AUGUSTE RENOIR École et Lycée des Métiers d'Art et du Design

Journée d'étude
Jeudi 21 novembre
Conservatoire national des arts et métiers

10h15 - Olivier Barthelemy

11h - Fanny Froment

11h45 - Simon Buisson

14h15 - Delphine Hildebrandt

15h - Laurent Le Duff

16h - Clémentine Perrin

