

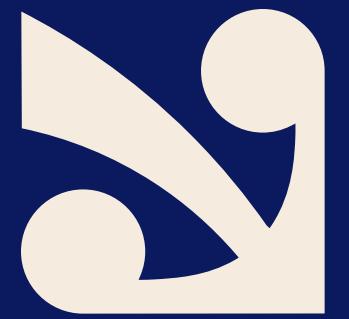
PORTFOLIO



Rebecca Dhombres

Étudiante en design graphique

- rebedho@icloud.com
- +33 06 49 26 90 64



STRAVA X RAPHA

Projet de réalisation d'une série de badges dans le cadre d'une collaboration théorique entre les marques de sport Rapha et Strava. Ces badges seraient imprimés sur des vêtements Rapha et utilisés pour un challenge de cyclisme se déroulant dans huit capitales européennes via l'application Strava

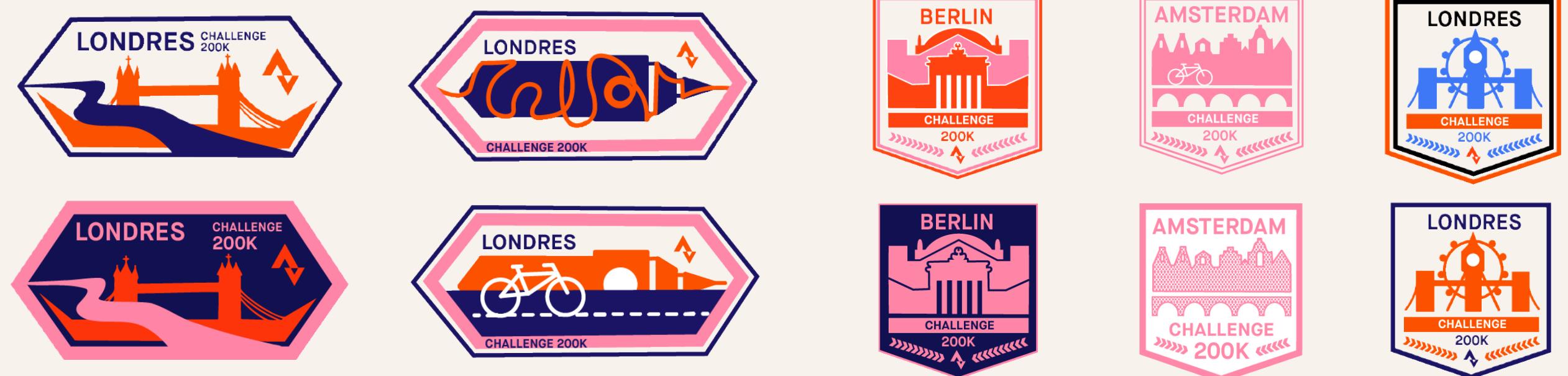
- 2024



↗ BADGES DE CHALLENGES

Après l'analyse des chartes graphiques des deux marques, j'ai mené une série d'expérimentations combinant des éléments graphiques issus de leurs identités respectives, tout en représentant les différentes villes.

Pour ma piste finale, j'ai souhaité évoquer le concept d'emblème afin de relier la dimension nationale du challenge à l'esprit sportif qui unit les deux marques.



DÉCLINAISON DES ÉCUSSONS

Voici comment rendraient les écussons à la fois sur les t-shirt de Rapha et comment ils seraient utilisé sur l'application Strava.



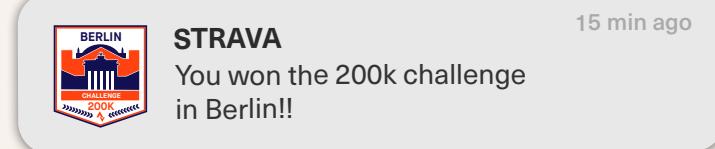
Ride 200K Challenge - Cities of Europe

Bike a total of 200 km (124.3 mi) in a month.

1 Jul 2025 to 31 Jul 2025

0 friends have joined

Join Challenge





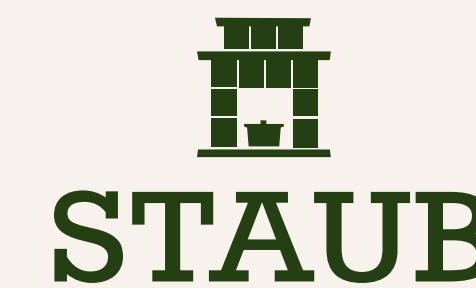
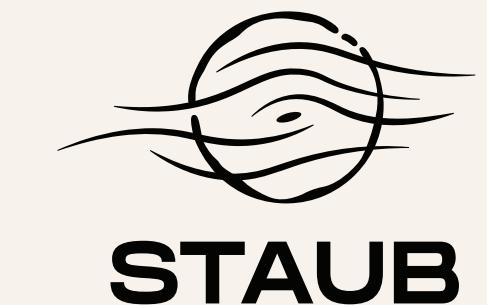
STAUB

Conception d'une nouvelle identité visuelle pour la marque de cocottes alsaciennes STAUB. Cette identité aurait pour but de mieux représenter les valeurs de la marque, c'est à dire son patrimoine culturel, la durabilité et robustesse de ses produits et la qualité haut-de-gamme de la marque.
- 2025



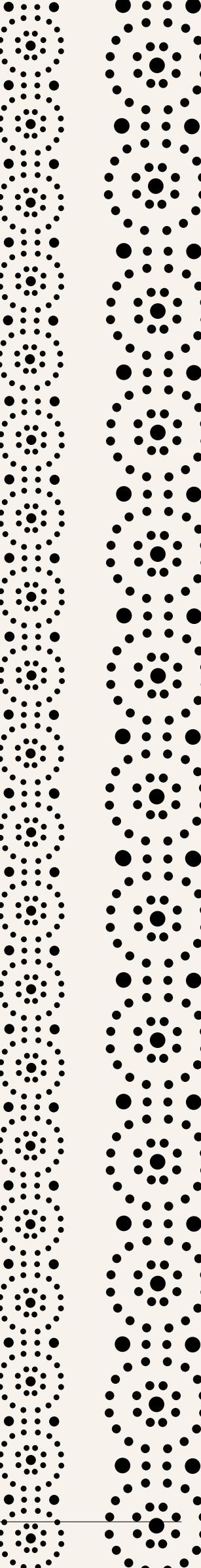
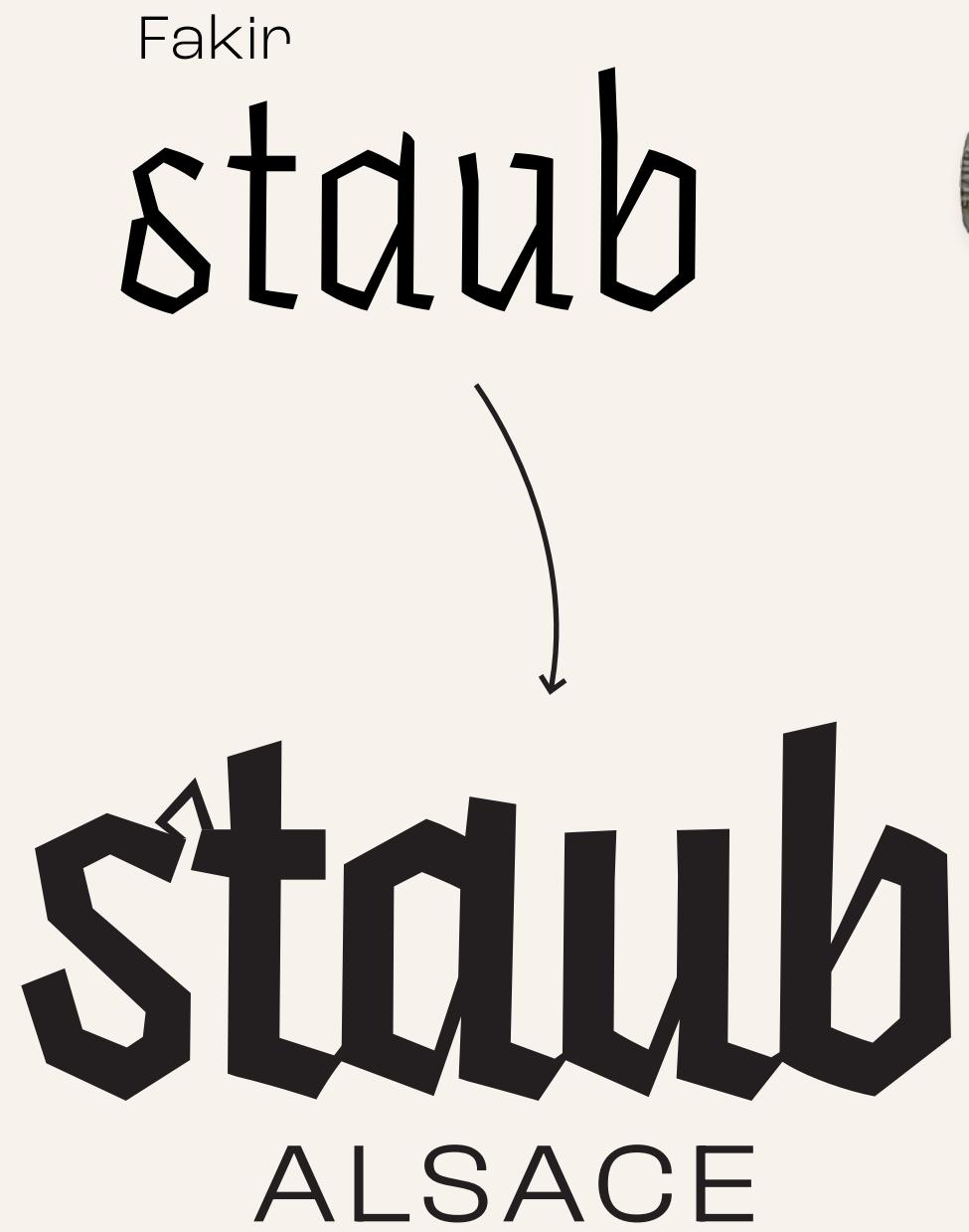
UNE REFONTE PLUS MODERNE

L'identité actuelle de Staub est datée et, afin de la revaloriser auprès de sa clientèle française, j'ai cherché à développer une identité qui mette à nouveau en valeur son héritage culturel alsacien, dans un design plus moderne et premium. J'ai expérimenté en mettant en relation les propriétés techniques de la cocotte avec différents éléments représentatifs de la culture et du savoir-faire alsaciens : son architecture robuste, ses poêles, ses tenues traditionnelles et les ornements de la vaisselle.



ORNEMENTAL ET MODERNE

Mon identité finale se compose d'un motif reprenant la forme du couvercle des cocottes et évoquant la broderie traditionnelle, ainsi que d'un typogramme. J'ai personnalisé la typographie Fakir, ce qui m'a permis d'évoquer le vernaculaire et l'ancien tout en préservant un style moderne. Ce typogramme suggère la robustesse des cocottes grâce à une typographie grasse et liée.



DÉCLINAISON DE L'IDENTITÉ





T'AS LA RECETTE?

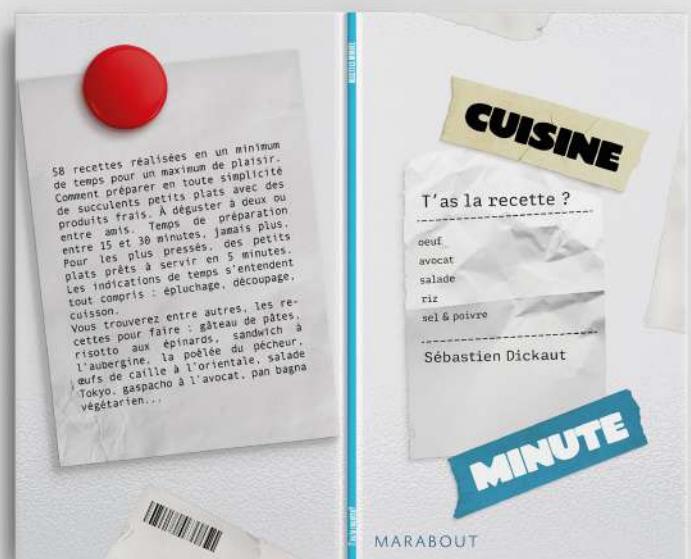
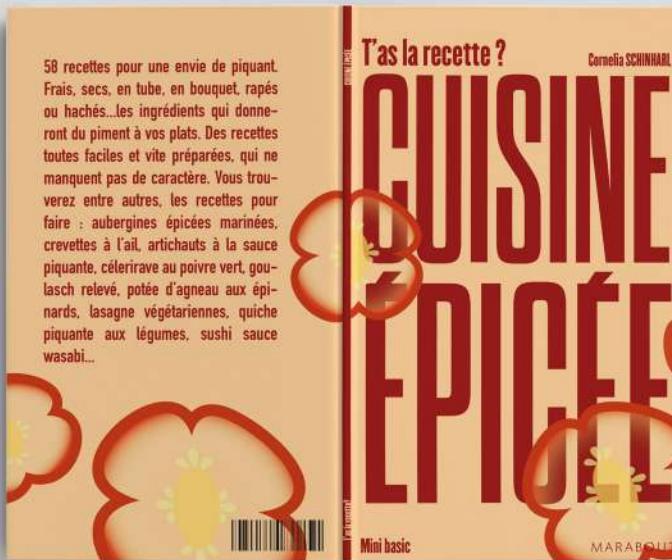
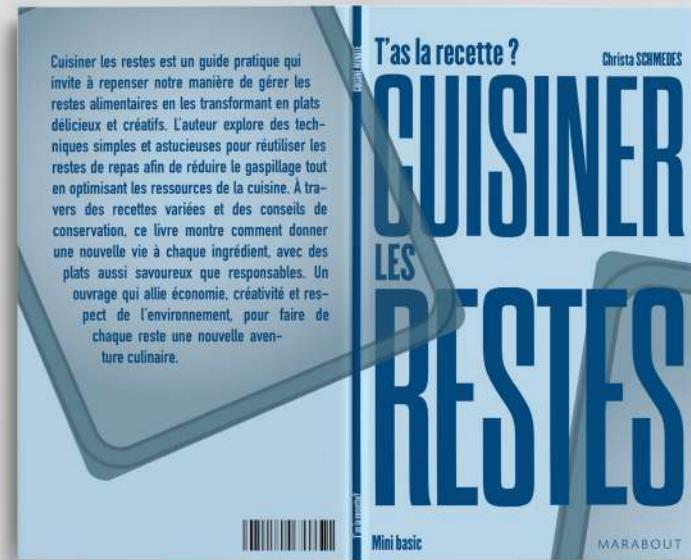
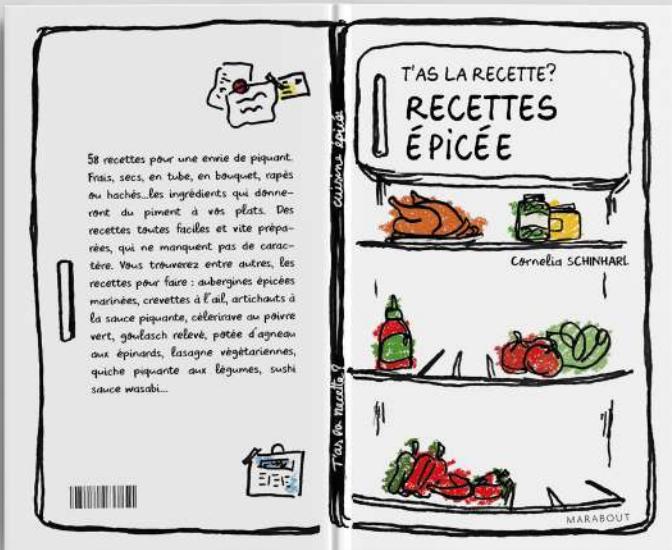
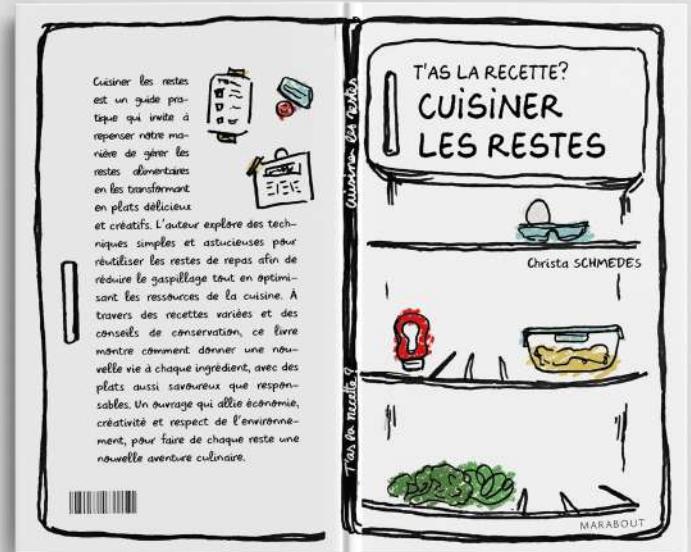
Conception de l'identité graphique de couvertures, pour une collection hypothétique de petits livres de recettes de cuisine, pour un public novice, pour les éditions Marabout. Cette collection *T'as la recette?* aborde des recettes diverses mais qui partagent un point commun; être faciles, économiques et rapides

- 2024



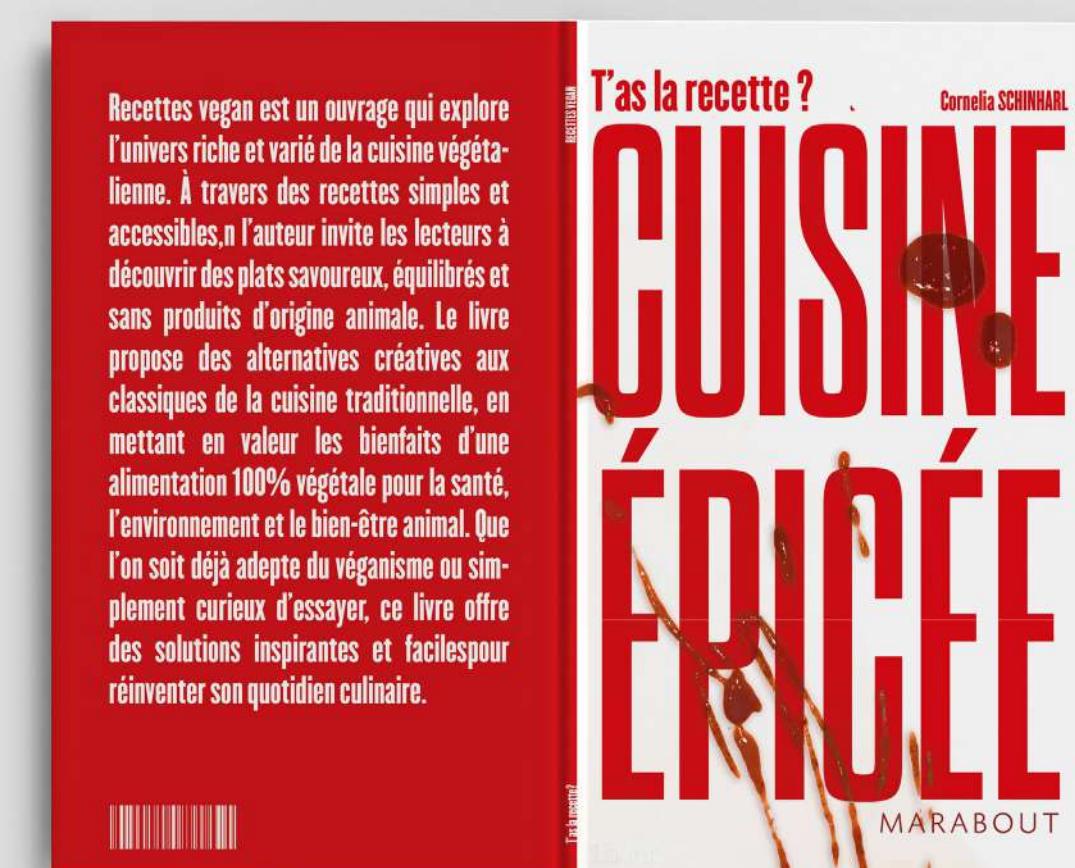
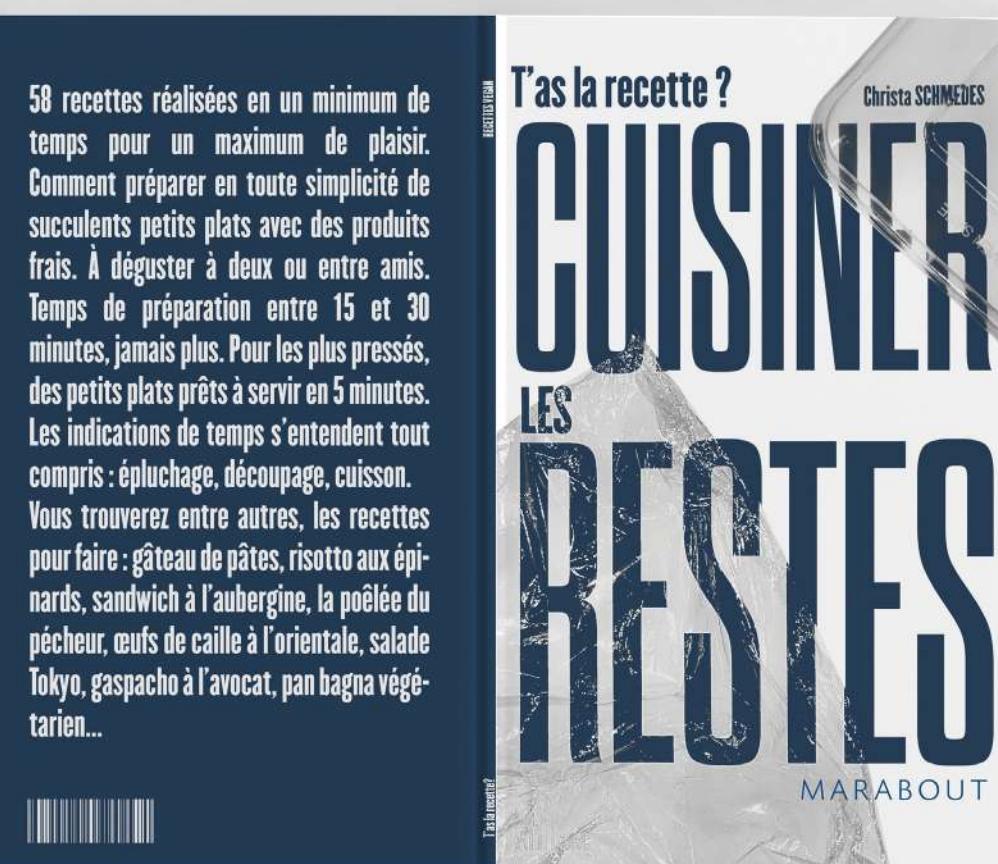
7 SE PROJETER DANS LE SCÉNARIO D'USAGE

Cette collection vise les novices en cuisine, des gens pressés qui cherchent à cuisiner vite et bien, pour peu cher. Pour m'adapter au mieux à cette cible, j'ai voulu dans cet axe projeter le livre de cuisine directement dans la situation qui lui est approprié, en jouant graphiquement avec des principes de trompe l'oeil; que ce soit une représentation du frigo, ou de la liste de courses, de la cible concernée par le type de recettes, ou encore du plan de travail de la cuisine durant la préparation.



AUTHENTICITÉ ET ACCESSIBILITÉ

Ma proposition de principe de couverture finale concerne le concepte du trompe l'oeil afin de créer une immersion dans la situation d'emploi du livre, par la cible, de la collection. Grâce au réalisme de la photographie, je propose des couvertures qui évoquent des livres qui seront utilisés au feu de l'action cuisinière, sur le comptoir de la cuisine et non oubliés sur une étagère à faire joli. Les recettes qu'ils contiennent pourront être suivies, souvent, facilement et dans la vie de tout les jours.





PARLEMENT DE SEINE

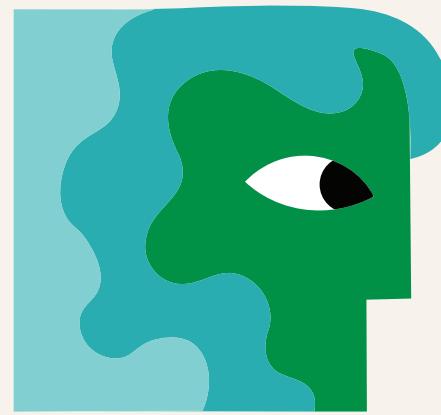
Réalisation d'une identité visuelle pour le projet du Parlement de Seine, une initiative en cours de réalisation et qui n'a pas encore d'identité ou de communication. Ce projet à pour objectif de rassembler les différents acteurs concernés par la protection de la Seine afin de sensibiliser le public, défendre le fleuve et mener des actions juridiques.

- 2024

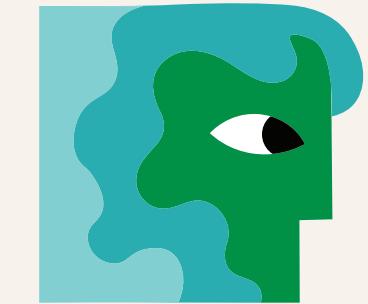


CHARTE DE L'IDENTITÉ

Ce projet a pour objectif de donner une voix à la Seine et de lui conférer une entité morale et juridique. Pour cette identité, j'ai choisi de représenter la Seine comme une entité personnifiée : vivante par sa biodiversité, elle est pleinement consciente mais ne possède pas de voix, donc pas de bouche. Je me suis inspirée des représentations de Pachamama et de Gaïa, deux divinités incarnant la nature et la vie. Afin de créer un contraste avec un pictogramme calme et narratif, j'ai choisi une typographie évoquant les lettrages de manifestants et d'activistes, afin de représenter également la dimension engagée du projet.

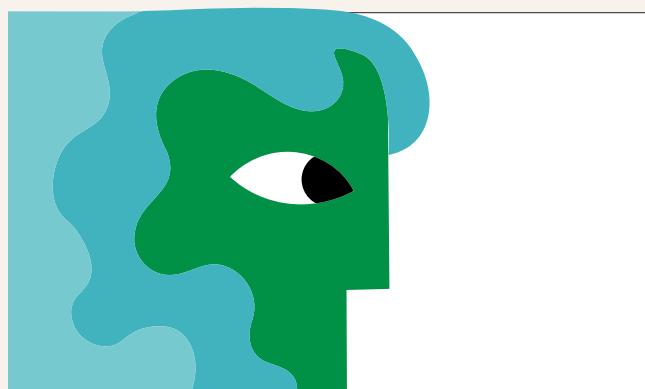


LE PARLEMENT DE SEINE



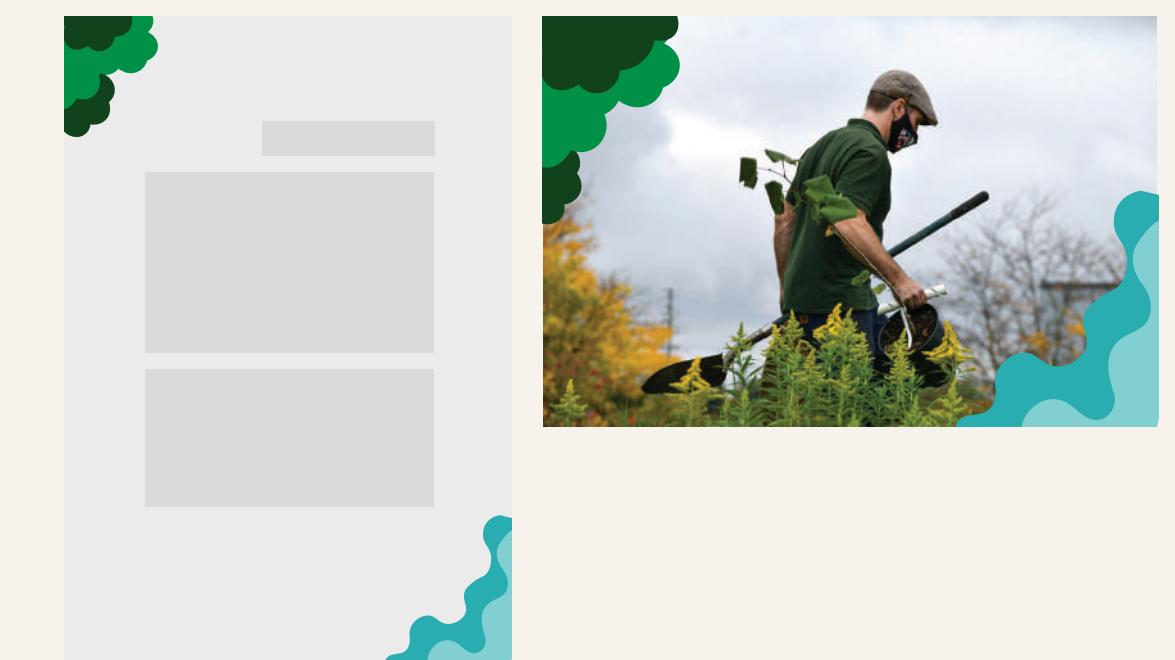
LE PARLEMENT
DE SEINE

56TH STREET
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ



PICTOGRAMMES ET CAMPAGNE

J'ai également réalisé une déclinaison de l'identité à travers une proposition de campagne de lancement, destinée à communiquer les enjeux du projet tout en familiarisant le public avec son identité visuelle. Enfin, j'ai conçu une série de pictogrammes représentant des notions incontournables du projet, afin de faciliter la communication interne de l'organisme.





FORÊTS EN SCÈNE

Participation, lors d'un stage en agence de communication, à la réalisation d'une affiche, qui serait déclinable sur une identité visuelle, pour un appel d'offre de l'ONF. L'affiche devait être à l'occasion du festival annuel, Forêts en Scène, un festival tous publics à travers la France et elle devait représenter l'ONF entant qu'organisme moderne et écologique.

- 2025

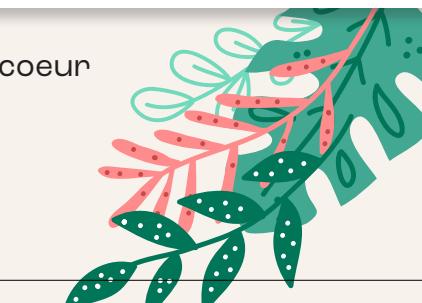


PROPOSITION D'AFFICHES

Durant le suivi de ce projet j'ai pu réaliser de mon côté mes propres propositions d'affiches. L'affiche devait représenter un évènement tout publics, familiale et qui s'adapterait à toute la France. Il fallait aussi évoquer la diversité de la biodiversité des forêts françaises.



Un festival festif et coloré au cœur d'une forêt diversifiée.



Une forêt variée, texturée et foisonnante.



Celle que j'ai développé

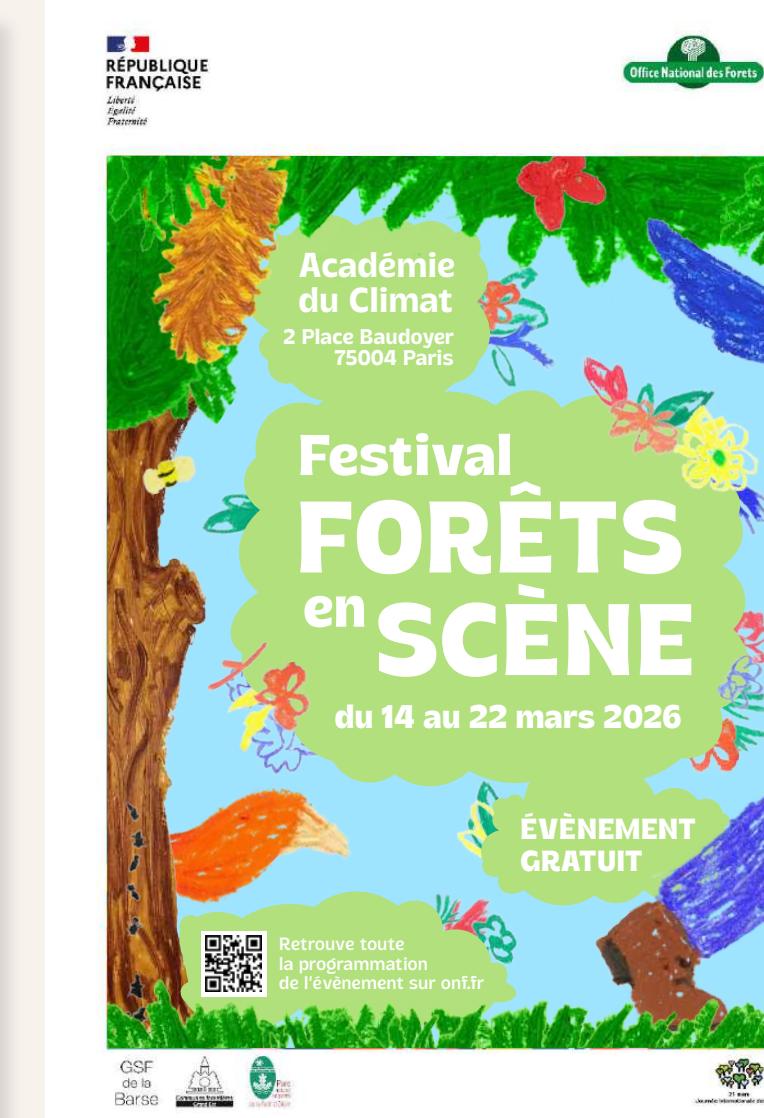


Une forêt vivante, ludique et organique.



UNE AFFICHE DECLINABLE

Après avoir fini de développer et finaliser mon affiche j'ai pu travailler sur sa déclinaison. Cette identité a pour but d'être accessible à tous, partout en France, d'être ludique par ses couleurs et organique par sa texture, le tout pour représenter un festival animé et une forêt très vivante.





JPO RENOIR

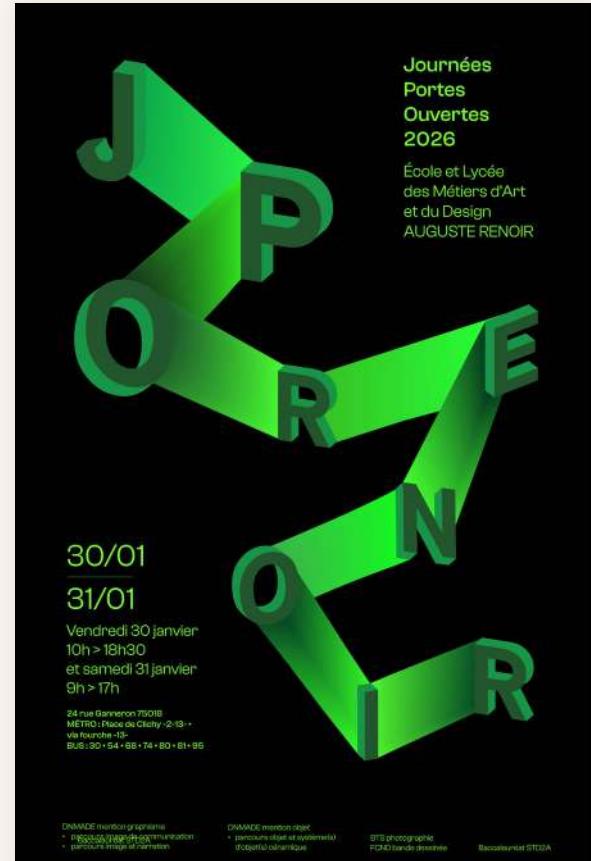
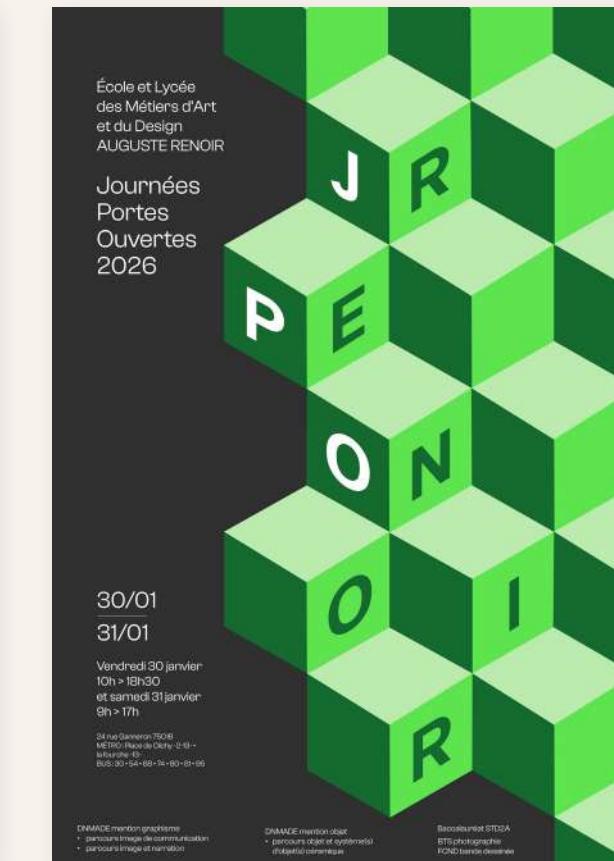
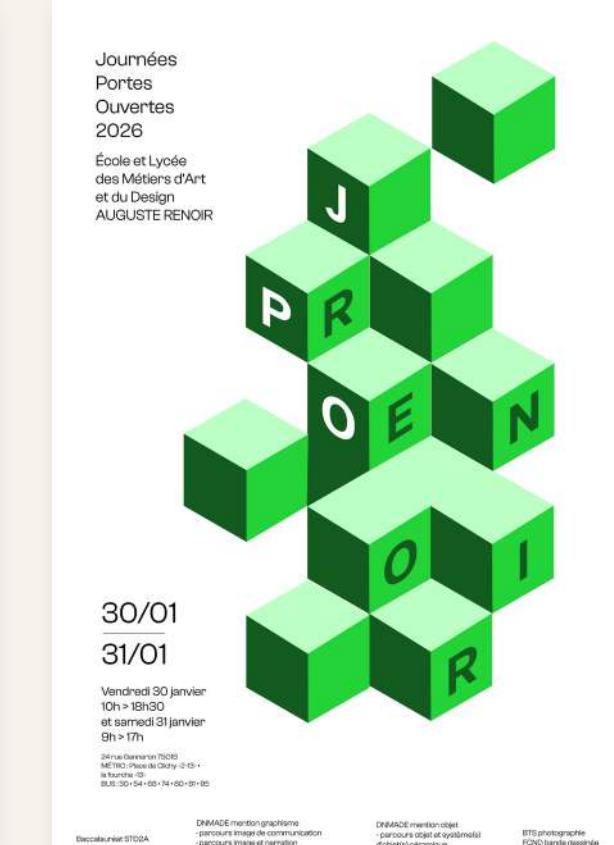
Travail de conception pour
l'affiche des Journées Portes
Ouvertes 2026 de l'ELMAD Au-
guste Renoir, en reprenant la
charte graphique de l'école,
et en représentant "l'esprit
Renoir".

- 2025



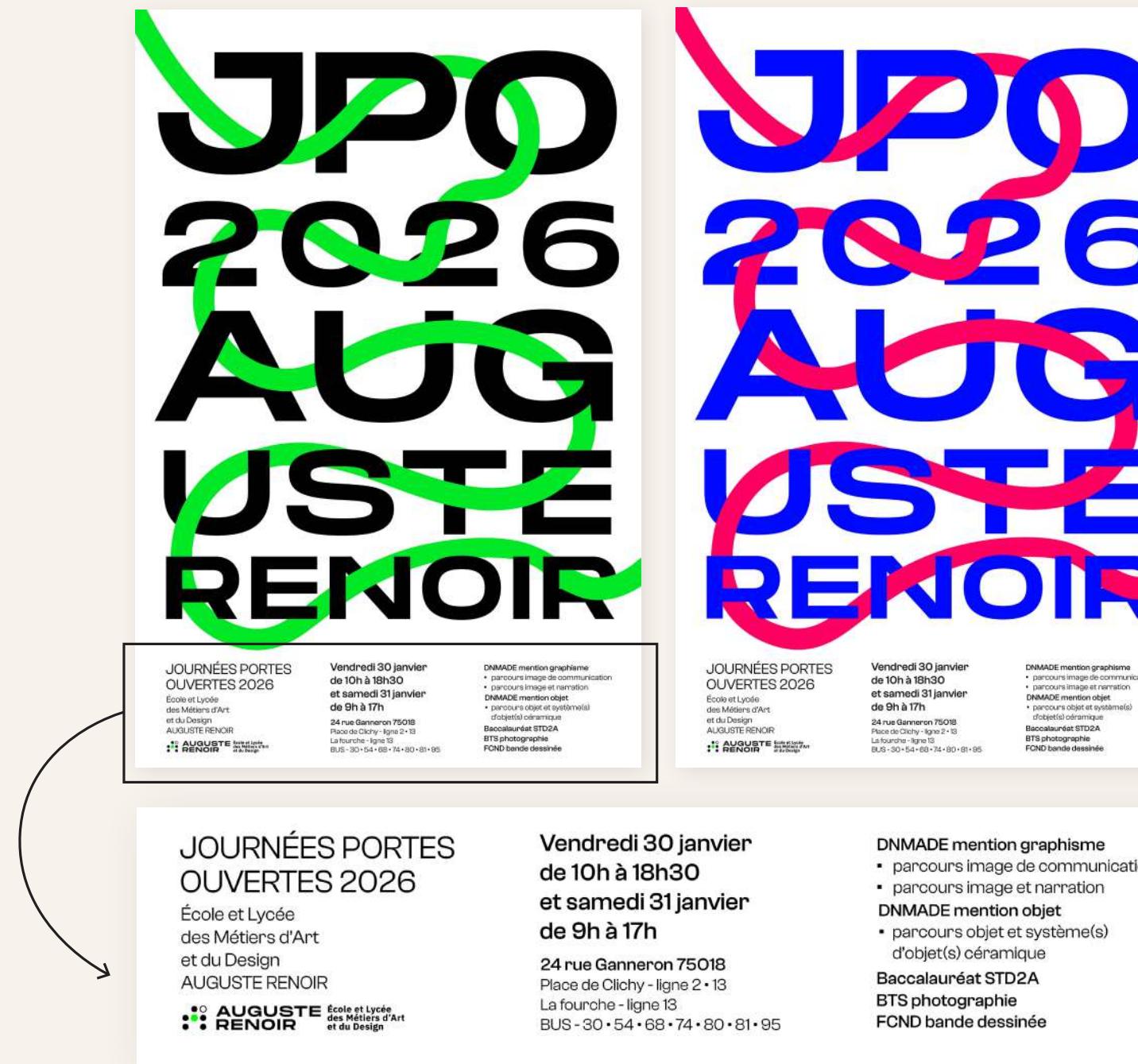
RECHERCHE ET DÉCLINAISON

Experimentation d'affiches en conservant la charte typographique et colorimétrique de l'École. Volonté de représenter graphiquement un esprit Renoir, c'est à dire; des liens formés à travers les formations, une communauté d'élèves soudée, une stabilité dans l'apprentissage et une imbrication de la créativité.



VERSION FINALE

Mon affiche finale consiste d'une affiche typographique avec la typographie Monument extended, fonte de la charte graphique de l'école Auguste Renoir. L'affiche représente les valeurs de liens, de parcours, de rencontre et de stabilité de l'esprit de l'école. J'ai aussi réalisé une version sans les couleurs de l'école pour une utilisation plus décorative.





CARTES PHILO

Projet de re-design de cartes conçues par la philosophe Chiara Pastorini invitant des jeunes enfants à parler philosophie sur diverses thémes avec leur parents.

- 2024



REDESIGN POUR UNE AUTRE CIBLE

Ce "jeu" est, à l'origine, dédié à de jeunes enfants et le but de ce projet était de re-designer les cartes pour une cible adulte, afin d'inciter à réfléchir ensemble sur diverses concepts humains. Chaque carte aborde un thème avec des questions au dos pour lancer la réflexion, le jeu comporte 6 familles de sujets; Amour et Amitié faisant partis de la famille "rapport aux autres" par exemple.



PROVOQUER LE DÉBAT

Mon intention pour ce projet était d'aider à ouvrir et inciter le débat plus facilement, comme il s'agit de concepts très vastes, via des caricatures de sujets de société basiques et sensibles, comme par exemple la question de l'incapacité des hommes à exprimer leurs émotions, la question de la possibilité d'une relation platonique garçon/fille, ou encore la menace de la politique de droite.

