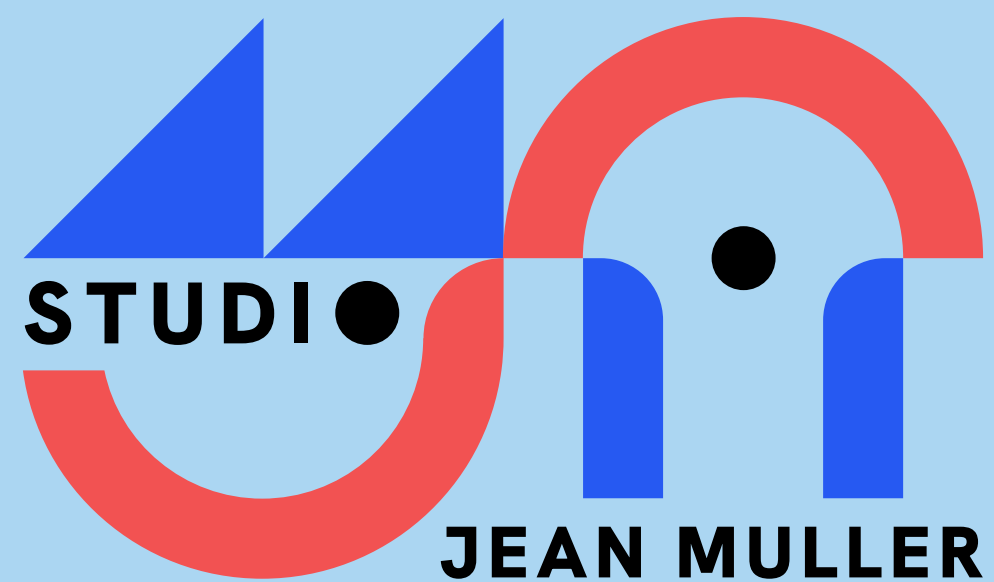


# Portfolio



*Scénographie • Graphisme • Médiation*

## Scénographies

---

01

### 1923 Ruhrbesetzung

Exposition d'histoire : la France occupe le coeur du Reich Allemand.

p. 1 et 2

02

### Les Jeux du stade

Exposition des travaux photos de Guillaume Greff.

p. 3 et 4

03

### BAN ! Les Jouets interdits

Exposition sur l'histoire des jouets interdits à la vente.

p. 5 et 6

04

### Le Rouge et le Noir

Exposition; État, religions et société du Concordat à nos jours.

p. 7 et 8

## Graphismes

---

05

### Chess Card

Prototypes d'un jeux de 54 cartes standard à jouer.

p. 10 et 11

06

### Ted de neurone

Open atelier sur l'Intelligence Artificielle pour les enfants.

p.12 et 13

07

### Power House

Fresque murale pour le groupe pharmaceutique Lilly France.

p.14 et 15

08

### Château fort de Guédelon

Maquette web pour les 20 ans d'un site medieval en construction.

p. 16 et 17

## Outils de médiation

---

09

### Mobilier Cubysse

Fabrication d'un mobilier/jeux à destination des publics musées.

p.19 et 20

10

### Typographie Kraft

Specimen typographique sur le savoir-faire de la taille de pierre.

p. 21 et 22

11

### Muséo-logis

Concertation citoyenne sur la thématique de l'habitat.

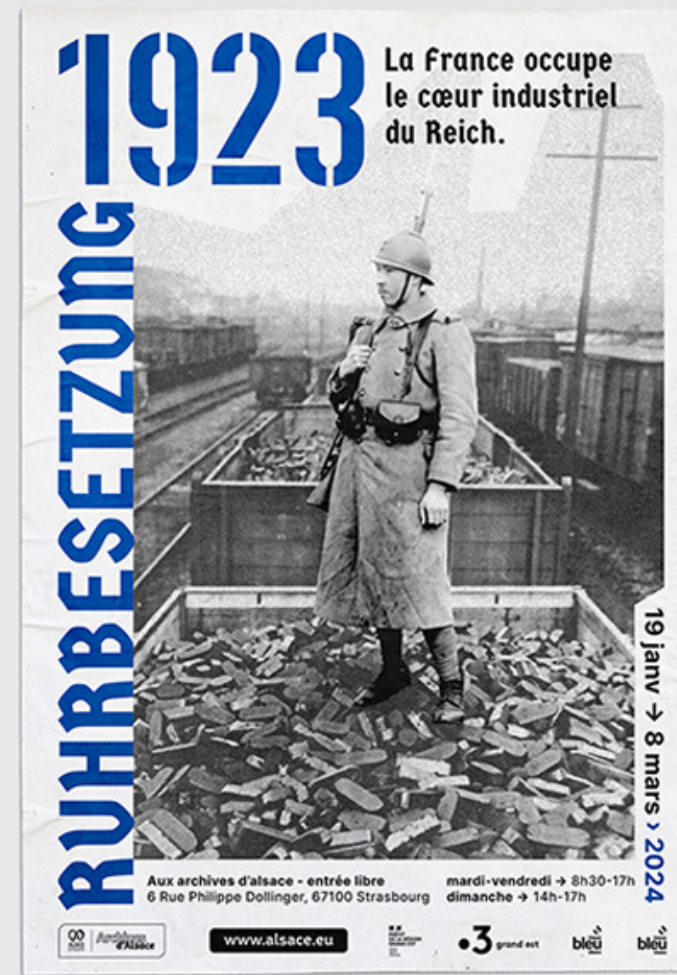
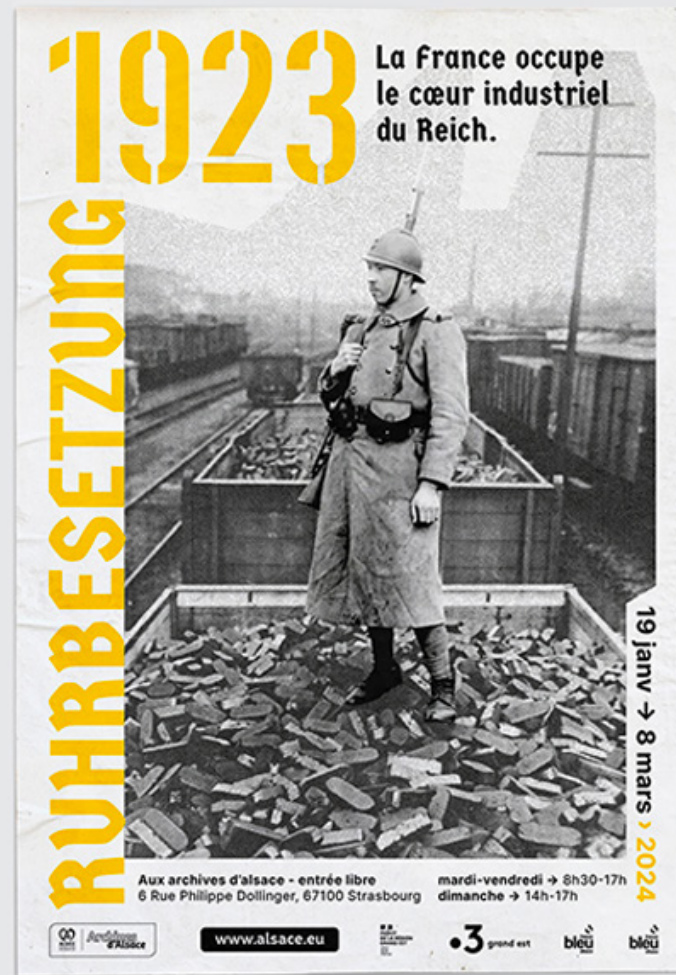
p. 23 et 24

# *Scénographies*

p.1 à 8

# 1923 Ruhrbesetzung

Archives d'Alsace, Strasbourg - 2024



Réalisation de la scénographie et de la communication visuelle print et numérique pour l'exposition : "Ruhrbesetzung 1923 - La France occupe le cœur du Reich" aux Archives d'Alsace.

Une exposition qui retrace trois années d'occupation. La France décide d'occuper la Ruhr, cœur industriel du Reich. Un événement marqué par la répression face aux mouvements de la résistance allemande.

- Scénographe et binôme : Gwenn Perrier
- Commissaire d'exposition : Benjamin Volff
- Impression et pose : ©Kellersign

Lien projet → [cliquez ici](#)



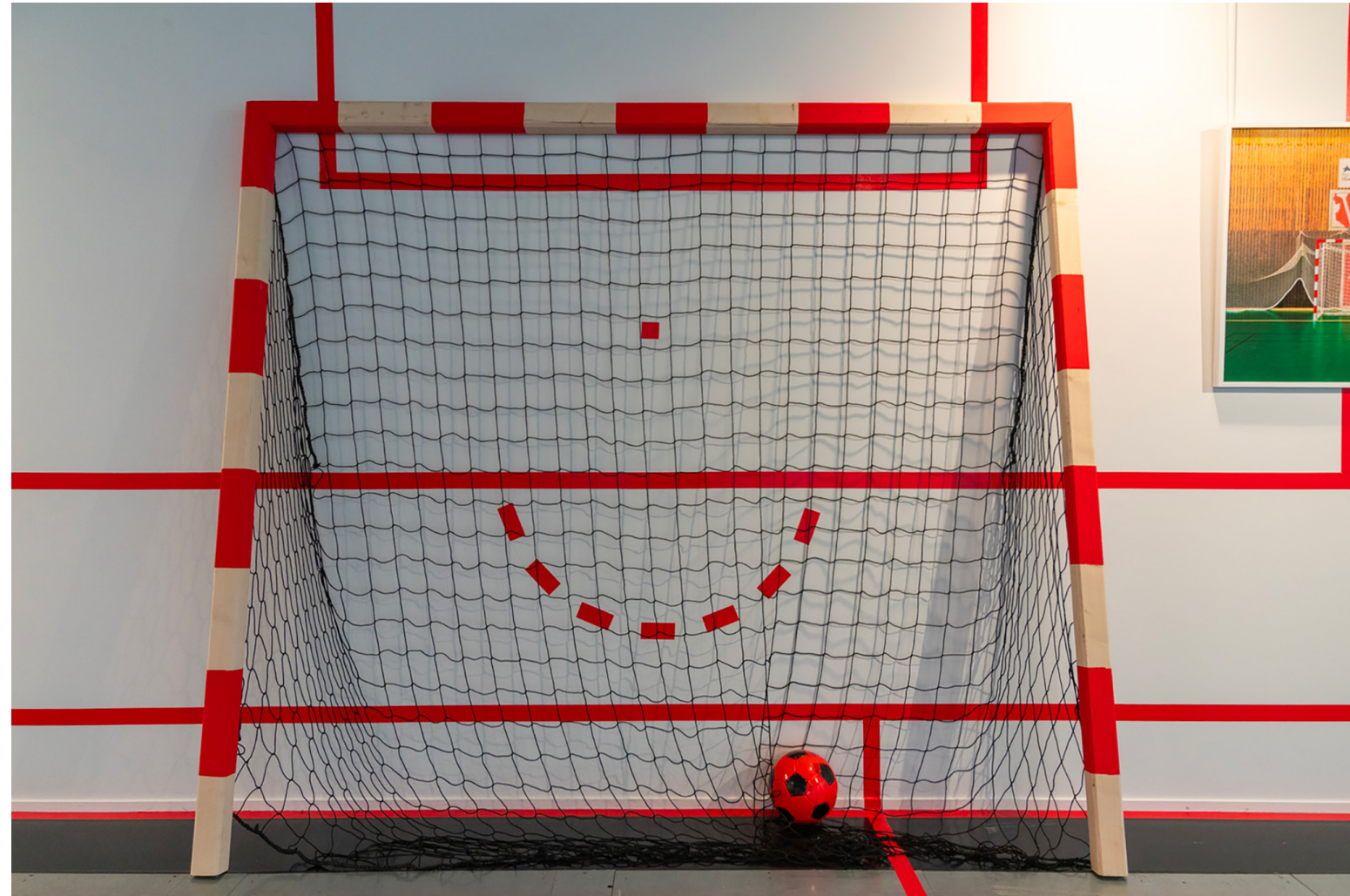


# Les Jeux du stade

Archives d'Alsace, Strasbourg - 2024

Création de la signalétique et de la scénographie pour l'exposition photo : « Les Jeux du stade » aux Archives d'Alsace, réalisation par Guillaume Greff.

L'artiste photographe présente sa propre rétrospective des lieux de sport en Alsace dans une approche quasi urbex. Afin de mettre en avant sa série, nous avons proposé des installations immersives autour des scènes de sport, accompagnées d'un travail de captation et de montage sonore.



- Scénographe et binôme : Gwenn Perrier
- Installation sonores : Nathan Erhstein
- Commissaire d'exposition : François Petrazoller
- Impression et pose : ©DS Impression
- Partenaires matériel : ©Eco vestiaire



Lien projet → [cliquez ici](#)

# Les Jeux du stade

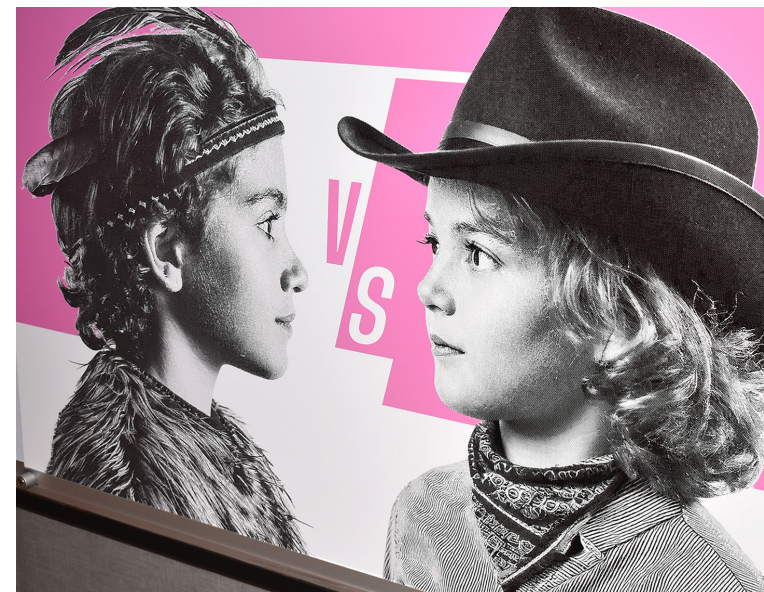
Archives d'Alsace, Strasbourg - 2024



Lien projet → [cliquez ici](#)

# BAN ! Les Jouets interdits

Musée du Jouet de Colmar - 2025



Conception graphique, signalétique et scénographique de l'exposition "BAN ! Les jouets interdits" au musée du jouet de Colmar.

Nous avons imaginé et conçu un graphisme fort en couleur composé d'onomatopées pour mettre en avant "les jouets interdits".

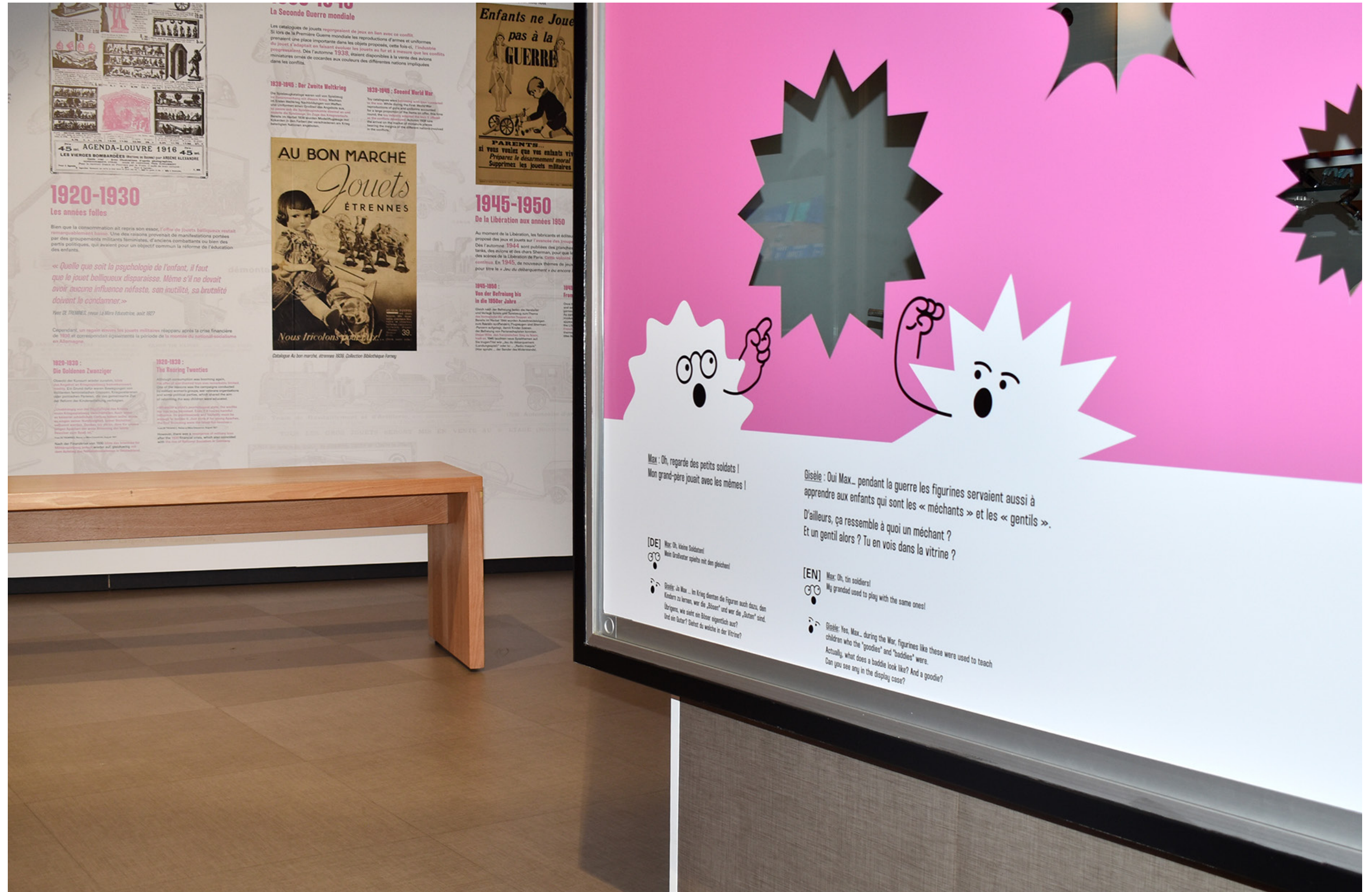
- Scénographe et binôme : Gwenn Perrier
- Coordinatrice : Marion Wendling
- Impression et pose : ©Point Carré

Lien projet → [cliquez ici](#)



# BAN ! Les Jouets interdits

Musée du Jouet de Colmar - 2025



Lien projet → [cliquez ici](#)

# Le Rouge et le Noir

Archives d'Alsace, Strasbourg - 2023



Une exposition aux Archives d'Alsace qui invite les visiteurs à explorer et à se questionner sur l'histoire des relations entre l'État et les religions en Alsace depuis 1801, du Concordat à nos jours.

- Scénographe et binôme : Gwenn Perrier
- Commissaire d'exposition : Marie Collin
- Impression et pose : ©DS Impression

Mise en place de la direction artistique, du design graphique, de la scénographie, des éléments de communication et ces déclinaisons print et web pour l'exposition "Rouge et le Noir : État, religions et société en Alsace du Concordat à nos jours" aux Archives d'Alsace.



Lien projet → [cliquez ici](#)

# Le Rouge et le Noir

Archives d'Alsace, Strasbourg - 2023



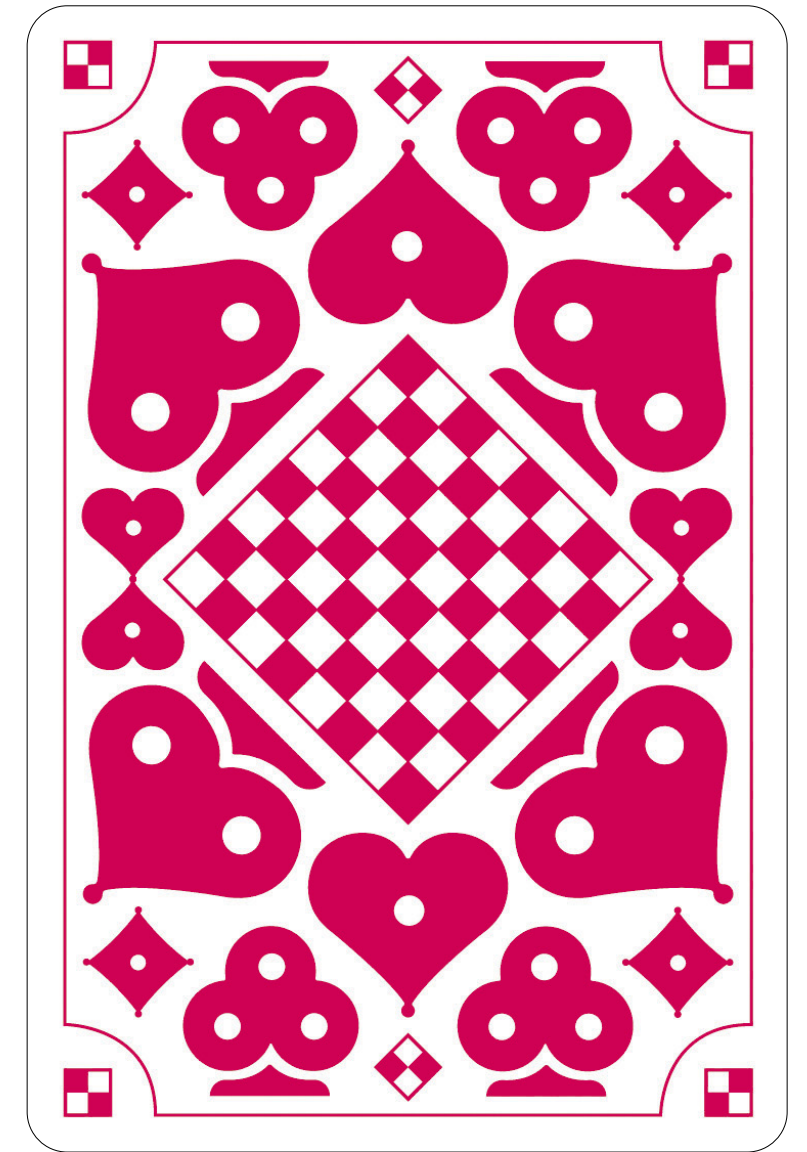
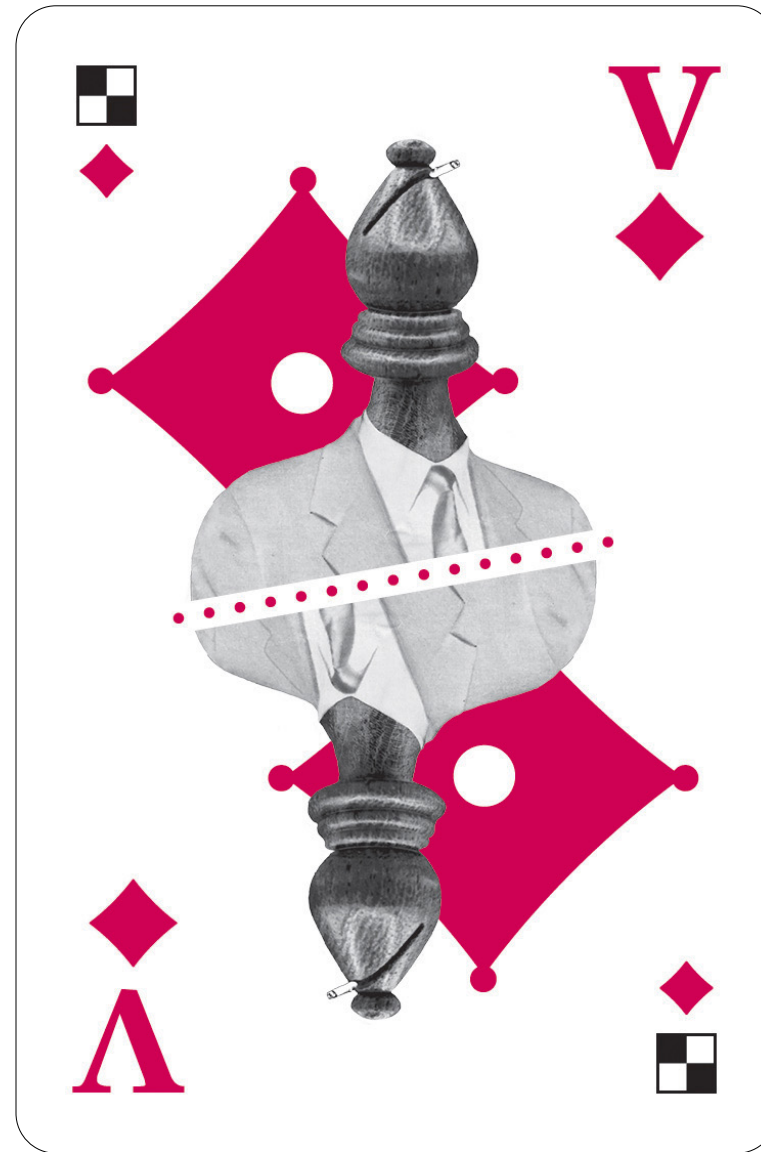
Lien projet → [cliquez ici](#)

# *Graphismes*

p.10 à 17

# Chess card prototype

Projet de recherche - 2024



Réalisation d'un jeu de 54 cartes standard.  
Impression quadri UV et découpe numérique.  
Boite packaging cartonné : 300gr.  
Le jeu : papier souple plastique 220gr.

· Impression, découpe et assemblage : ©Kellersign

Lien projet → [cliquez ici](#)



# Ted de neurone

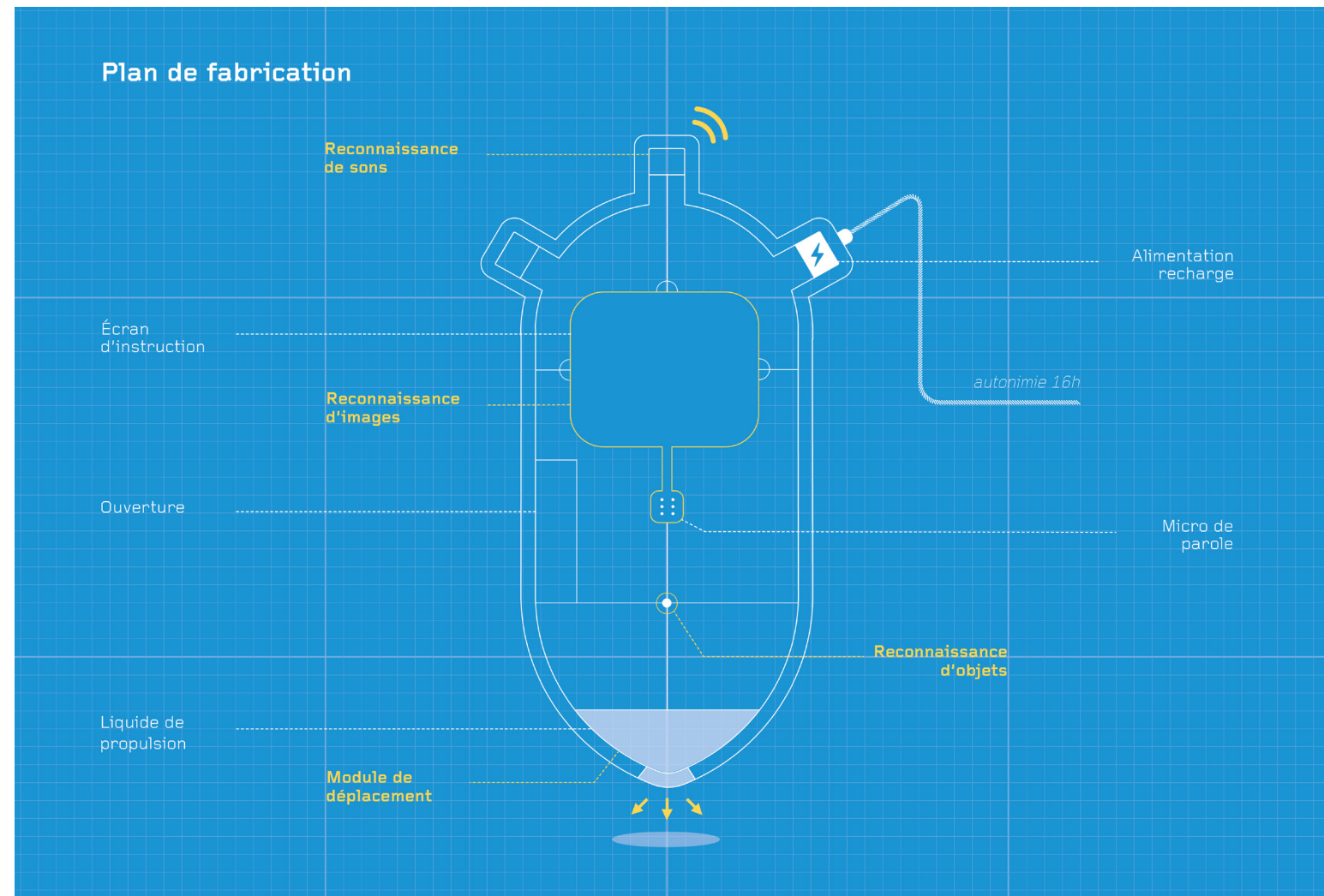
Le Vaisseau, Strasbourg - 2020



Réalisation de la direction artistique pour la saison du numérique au Vaisseau. Un évènement temporaire sous forme d'ateliers participatifs à destination des enfants : Il traite de la vulgarisation scientifique d'une intelligence artificielle.

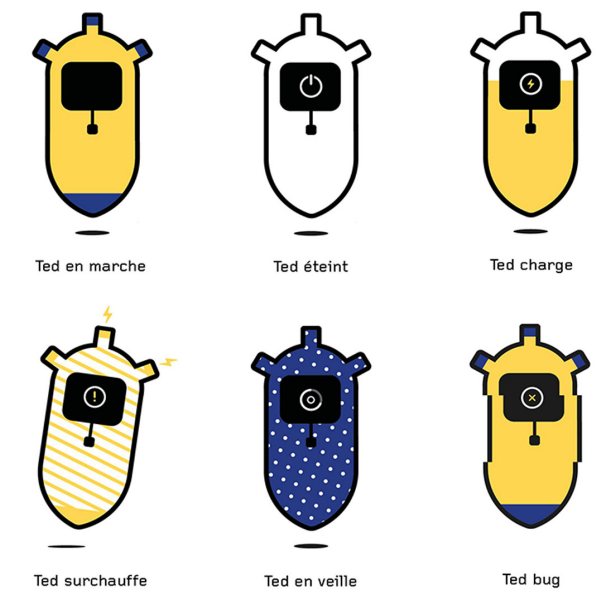
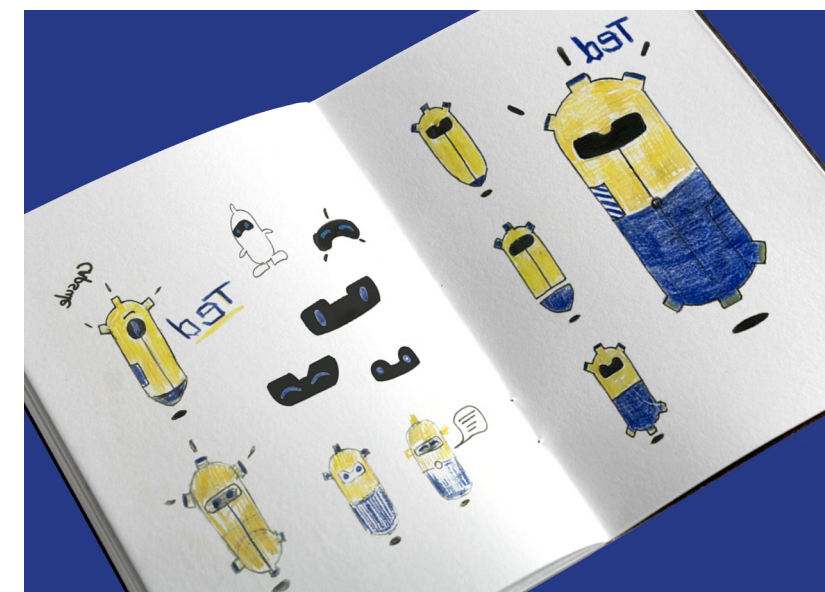
Comment fonctionne-t-elle et quelle est son utilité dans notre société ?

Lien projet → [cliquez ici](#)



Ces ateliers racontent le récit de Ted qui retourne dans le laboratoire où il a été créé. Il explique aux enfants qui l'accompagnent, son fonctionnement. Les ateliers sont composés de deux types de manipulations, des jeux débranchés et des jeux branchés pour entraîner l'IA.

- Conception des manip : Alain Froehlicher
- Coordinatrice du projet : Marion Hamm



# Ted de neurone

Le Vaisseau, Strasbourg - 2020

13

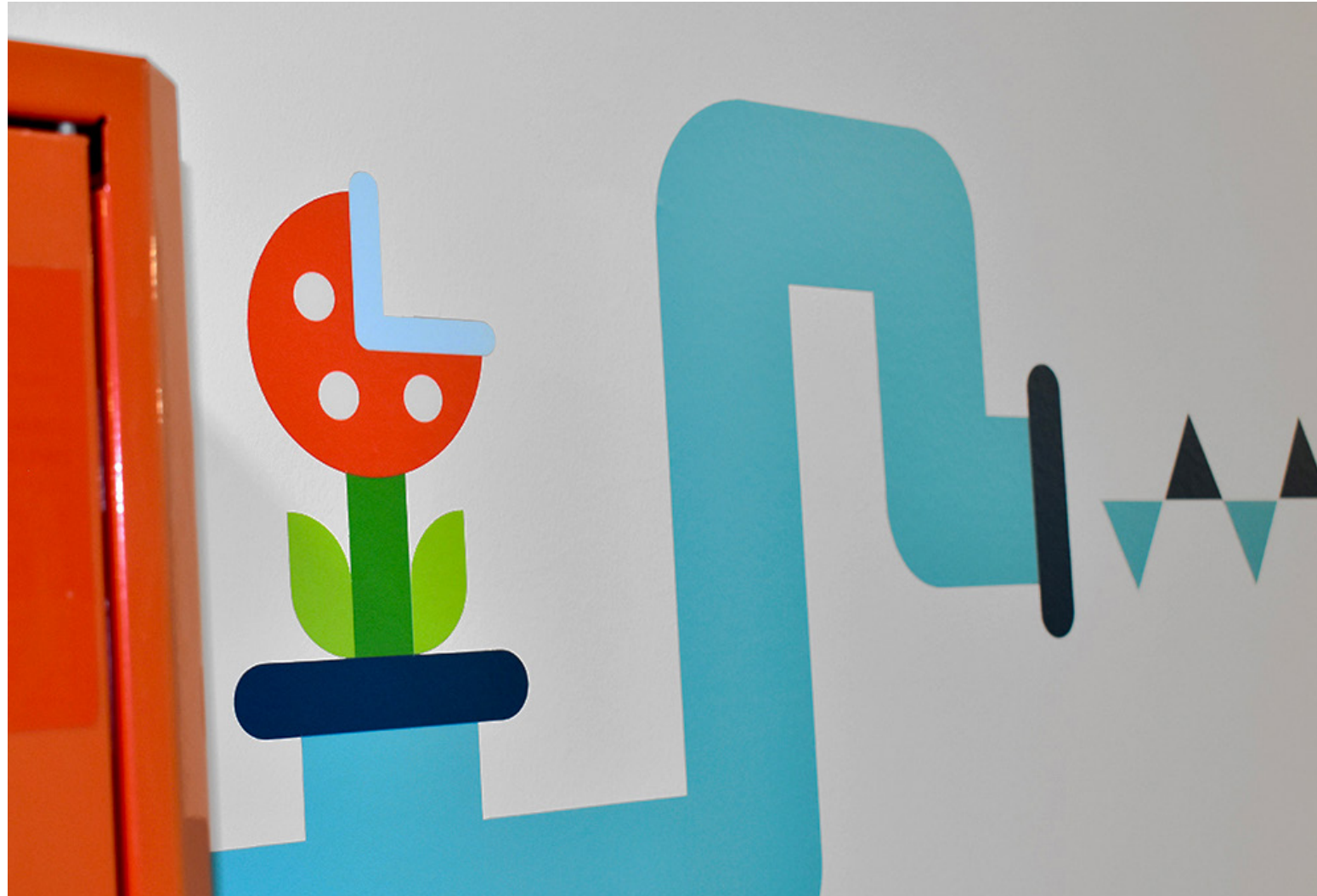


Lien projet → [cliquez ici](#)



# Power House

Lilly France, Fegersheim - 2023

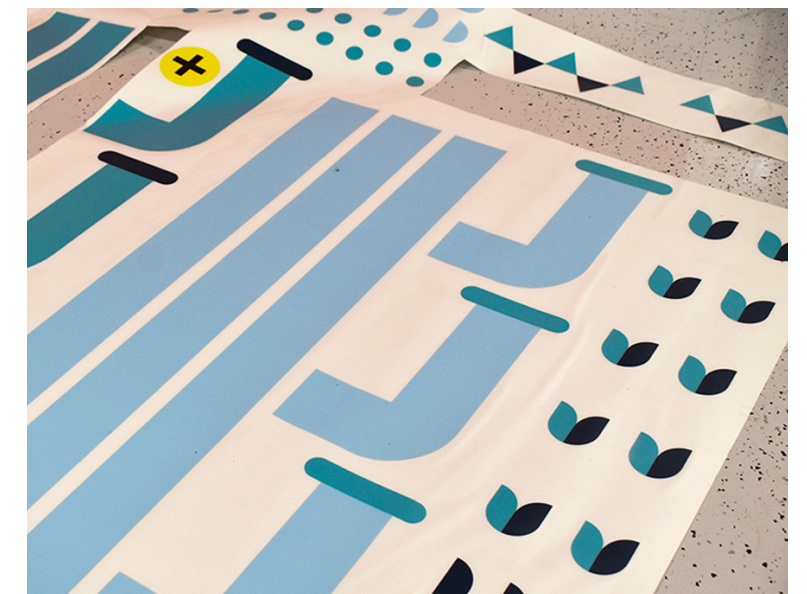


Conception d'un décor sous forme de fresque murale dans la "Power House" du groupe pharmaceutique Lilly France à Fegersheim.

Nous avons cherché à scénariser (en vulgarisant) le parcours des énergies naturelles traitées de leur source d'origine jusqu'à la fabrication des médicaments chez le groupe Lilly France.

- Collaborateur graphiste : Thomas Huard
- Coordinateurs : Julien Breda et Frédéric Kimmenauer
- Impression et pose : ©Kellersign

Lien projet → [cliquez ici](#)



# Power House

Lilly France, Fegersheim - 2023



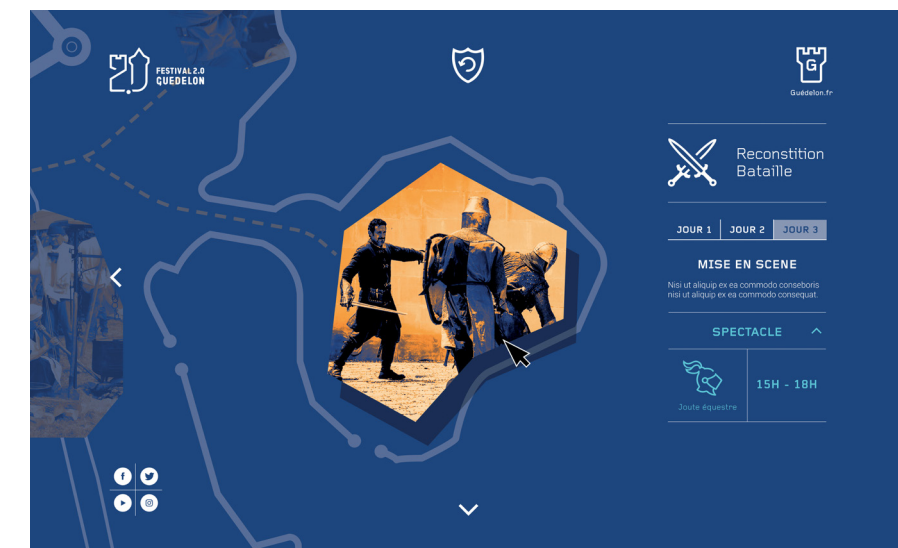
Lien projet → [cliquez ici](#)



Proposition graphique pour une campagne de communication web à l'occasion des 20 ans du site médiéval de Guédelon en Bourgogne, visant à pérenniser l'attrait unique de ce chantier scientifique, historique et pédagogique.

En 2018, le site Médiéval en construction souhaitait fêter ses 20 ans de travaux et organiser un événement festif sur un week-end pour l'occasion.

L'objectif était de pouvoir ré-inviter les visiteurs, mais aussi de toucher un public plus jeune et actif. En prenant compte ces différents points, notre mission a été d'intervenir pour réaliser une campagne de communication et ces visuels graphiques print et web sur cet événement.



[Lien projet → cliquez ici](#)

**FESTIVAL 2.0**  
**QUEDELON**

**TOUR MAITRESSE**  
**CONSTRUCTION : 2007**

Actuellement les ouvriers et batisseurs poursuivent le 2ème étage de la tour comprenant l'élévation des murs.

Guédelon.fr

DEBUT DE LA CONSTRUCTION	2001
FIN PREVUE	2025

Facebook, Twitter, YouTube, Instagram icons

# ***Outils de médiation***

p.19 à 24

# Mobilier Cubysse

Musée du Jouet de Colmar - 2025



Conception et fabrication d'un mobilier de jeux et de rangement mobile à but éducatif. Nous avons dessiné et construit ce mobilier pour le Musée du Jouet de Colmar.

Celui-ci permet aux publics enfants comme adultes de faire des allers-retours dans l'exposition temporaire actuelle pour répondre à des questions sur celle-ci tout en jouant en équipe. Le mobilier est aussi modulable pour s'adapter à différents types d'ateliers.

- Designer et binôme : Gwenn Perrier
- Coordinatrice : Marion Wendling
- Conception des règles : Léo Gurisik (stagiaire)

Lien projet → [cliquez ici](#)



# Mobilier Cubysse

Musée du Jouet de Colmar - 2025



Lien projet → [cliquez ici](#)

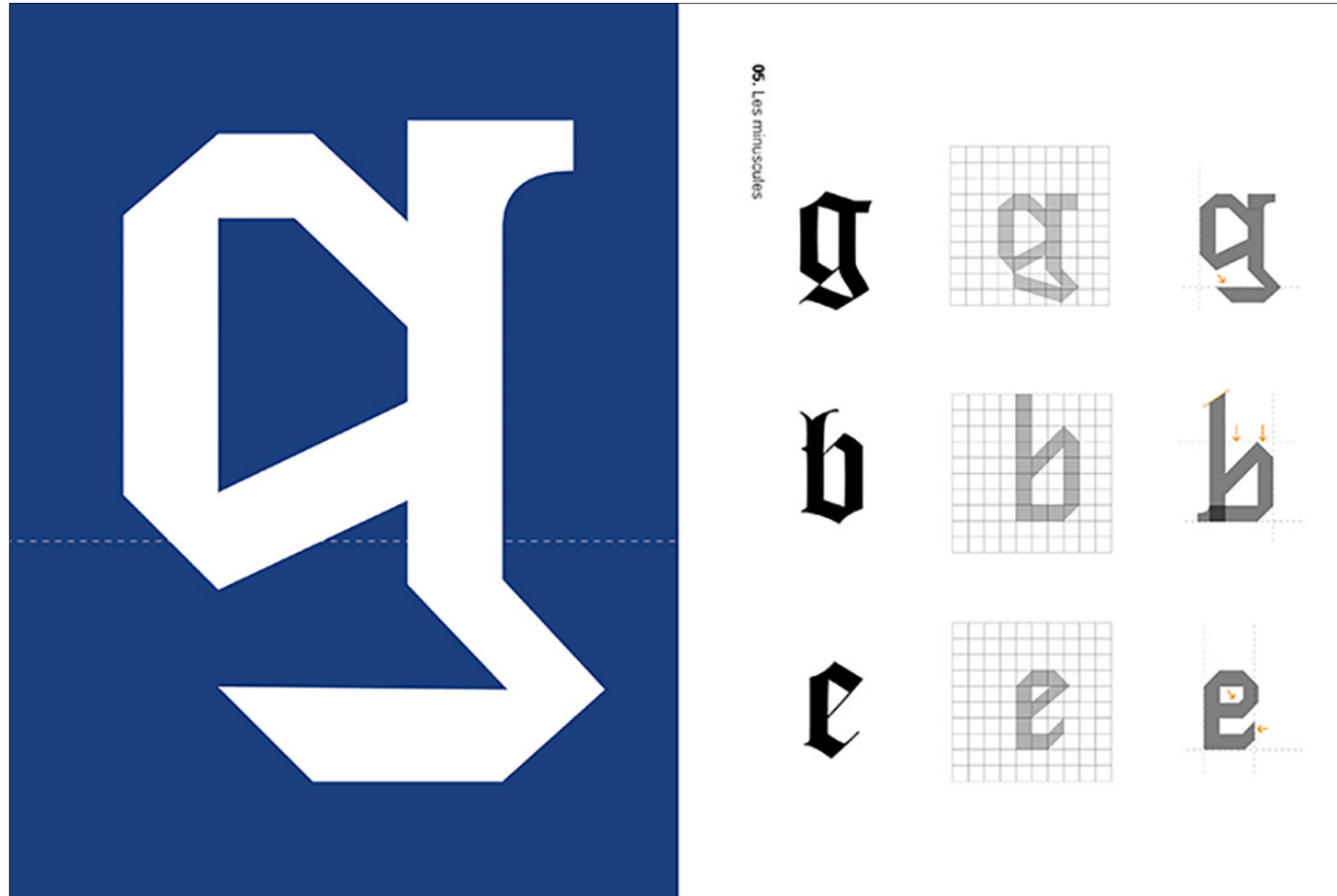
# Typographie Kråft

Projet de recherche - 2020

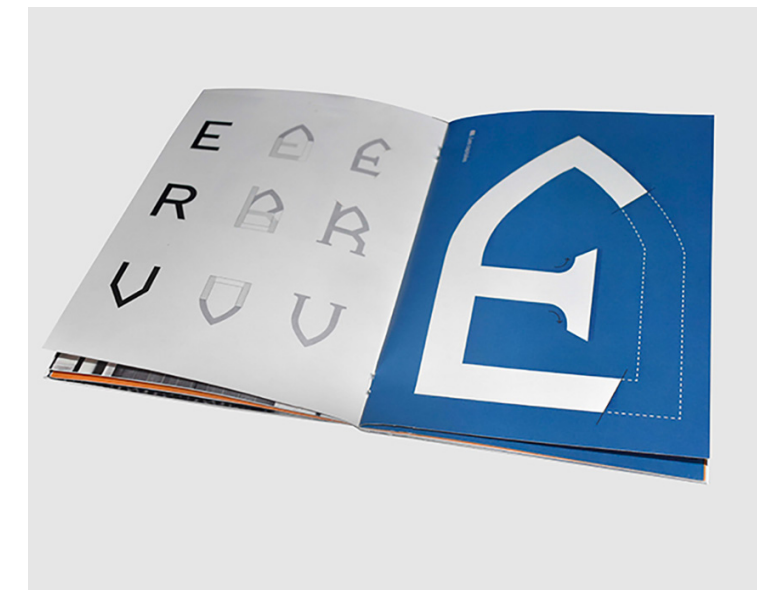
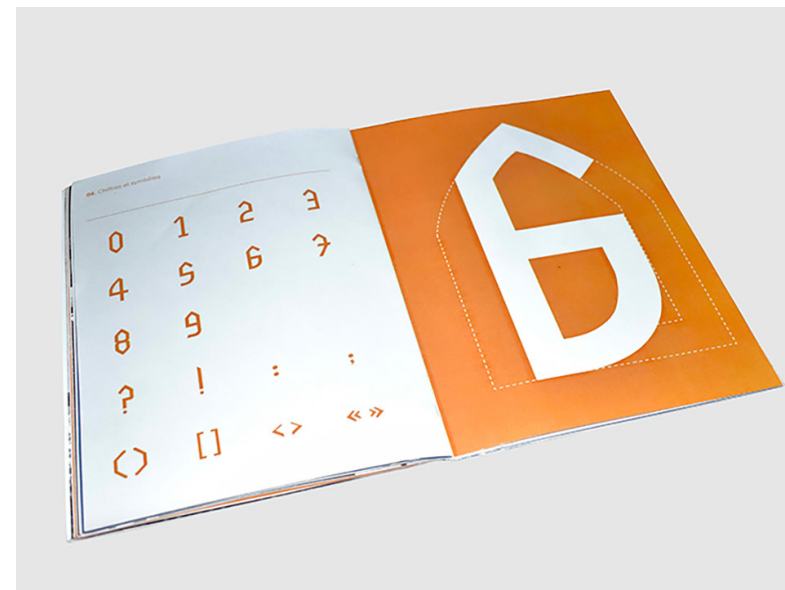


Confection d'un spécimen typographique : *La Kråft*. Il représente le savoir ancestral de la taille de pierre et s'inspire des signes lapidaires.

Ce spécimen typographique, portant le nom "Kråft" s'inspire des signes lapidaires et des outils. Cette police de caractère est un outil d'accompagnement à but signalétique et informatif pour traduire et se guider au travers de l'histoire du grès en Alsace.



Lien projet → [cliquez ici](#)







# Museo-logis

Musée de la ville de Strasbourg - 2021



Élaboration d'un travail de concertation citoyenne pour le Musée Alsacien sur la thématique "Territoires et communautés". Nous avons conçu et mis en place un dispositif de médiation, Muséo Kütsch (un musée mobile), nous permettant de déployer plusieurs ateliers participatifs auprès des publics et de collecter des ressources pour le musée de demain.

- Designer et binôme : Gwenn Perrier
- Travail ethnologique : Éponine Belcour
- Coordinatrice : Marie Pottecher



Lien projet → [cliquez ici](#)

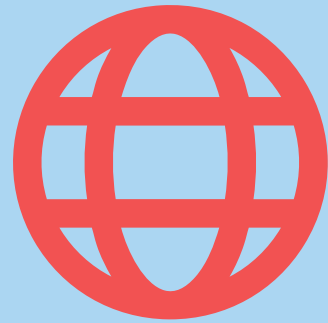
# Museo-logis

Musée de la ville de Strasbourg - 2021



Lien projet → [cliquez ici](#)

# Contacts



**Studio-jeanmuller.fr**  
[cliquez ici](#)



**jeanmuller\_graph**  
[cliquez ici](#)