



LE GRAND JEU

Jeu vidéo et cinéma

Marché de maîtrise d'œuvre – LOT 2
Programme scénographique

LA **CINEMATHEQUE**
FRANÇAISE



Photographies d'une salle d'arcade, Franck Bohbot
© Tous droits réservés

Exposition produite par

LA
CINEMATHEQUE
FRANÇAISE

COMMISSARIAT :

Xavier Jamet

Conseillers du commissaire :

Frédéric Benzaquen et Olivier Gonord

DATES DE L'EXPOSITION :

La Cinémathèque française de Paris

Du mercredi 6 octobre 2027 au dimanche 30 janvier 2028

Durée de l'exposition : 4 mois

Antenne de la Cinémathèque française à Marseille

Année prévisionnelle en 2029

Durée de l'exposition : 4 mois

SURFACE DE L'ESPACE D'EXPOSITION :

Paris : 600 m²

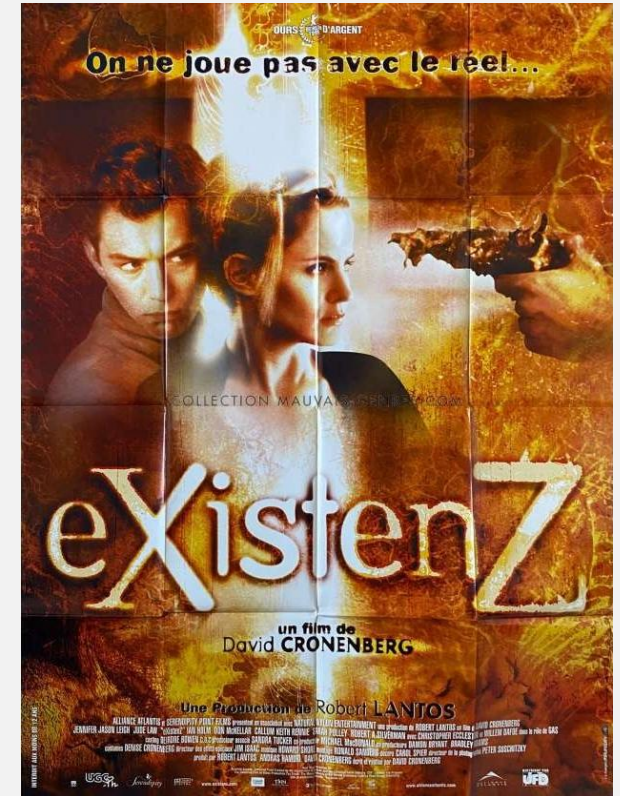
Marseille : 350 m²

Note d'intention

« D'abord entamée sous le signe de l'exploitation cynique, la relation entre cinéma et jeu vidéo a longtemps été asymétrique, le cinéma regardant de haut cette industrie balbutiante, simple attraction foraine sans enjeux esthétiques ni avenir. Ce dédain, c'était aussi alors celui du monde universitaire, des médias, voire un temps du grand public, qui voyait dans le jeu vidéo une mode passagère, et les joueurs comme des geeks asociaux. Et pourtant... Faite de crises, de soubresauts et d'âges d'or, l'histoire du jeu vidéo épouse sensiblement celle du cinéma, qui à ses débuts fut lui aussi toisé avec la même condescendance.

C'est ce qui nous intéressera ici, la manière dont les deux trajectoires n'ont cessé de se croiser, puis de se fondre : fruits d'intérêts commerciaux et artistiques communs, les destins du cinéma et du jeu vidéo sont étroitement liés depuis 50 ans. Et aujourd'hui plus que jamais. Scénario, caméra, mise en scène, point de vue, direction artistique, grands studios, indépendants : les termes sont identiques, les acteurs et les budgets souvent communs. La sortie de la plupart des blockbusters américains est désormais accompagnée d'un jeu. Inversement, Hollywood adapte depuis 30 ans les plus grands hits du jeu vidéo, et - plus intéressant - s'imprègne peu à peu de ses codes narratifs et esthétiques.

Les progrès techniques fulgurants des 20 dernières années ont même fini par mettre les deux arts sur un pied d'égalité. L'exposition montrera que le dialogue, fécond, entre cinéma et jeu vidéo, est arrivé à une forme de maturité et que l'âge d'or que connaissent aujourd'hui les joueurs n'est en rien étranger à une contribution majeure du cinéma et de ses acteurs. Les plus grands jeux du XXI^e siècle, les plus innovants aussi, en sont constamment nourris, à tel point qu'on ne sait plus parfois aujourd'hui si l'on joue, ou si l'on assiste ébahi à une nouvelle forme de cinéma interactif. »



Affiche française d'eXistenZ de David Cronenberg (1999),
Collection La Cinémathèque française

Avril 2026

Xavier Jamet, Frédéric Benzaquen et Olivier Gonord

Avant-propos



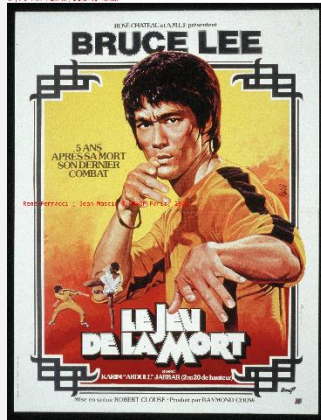
Death Stranding 2: On the Beach de Hideo Kojima
© Tous droits réservés

Programmée du mercredi 6 octobre 2027 au dimanche 30 janvier 2028, l'exposition raconte comment cinéma et jeux vidéo se sont lentement apprivoisés, et combien leurs destins sont désormais étroitement liés.

L'exposition dresse de nombreux parallèles entre les deux arts : influences avérées ou secrètes, choix narratifs et de mise en scène, direction artistique, jeu d'acteur, engagement du spectateur-joueur... Fruits d'intérêts commerciaux et artistiques communs, cinéma et jeux vidéo ont depuis 50 ans noué un dialogue fécond qui dépasse désormais largement la simple adaptation de jeux en films (et réciproquement). Jeux ultra-cinématographiques, récits gigognes, films interactifs, acteurs virtuels... : arrivée à maturité, la relation cinéma / jeu vidéo est devenue le terrain d'une forme d'hybridation stimulante.

En suivant la trajectoire de quelques grands acteurs de cette histoire - Roberta Williams, Jordan Mechner, Steven Spielberg, Hideo Kojima, George Lucas - l'exposition explore les nouvelles perspectives de ces deux mondes, avec plus de 300 objets, archives, photographies et de nombreux points de diffusion audiovisuelle qui mettent en avant des expériences toujours plus immersives, notamment jouables : cinéma et jeux vidéo se croisent et s'inspirent, créant des univers toujours plus innovants et surprenants.

Synopsis



Affiche française du *Jeu de la mort* de Bruce Lee, 1978, René Ferracci, Collection La Cinémathèque française

Mettre en scène un jeu vidéo

2.A. Raconter une histoire

2.B. Mettre en images

2.C. Incarner : mouvements, héros et d'acteurs

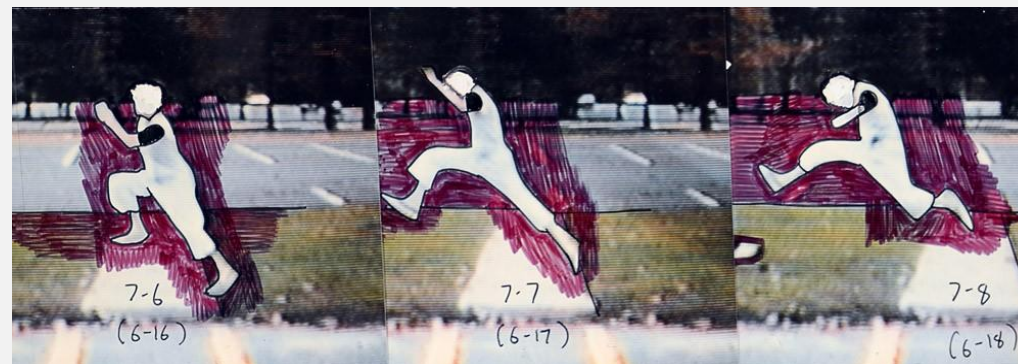


Le Monde sur le fil de Rainer Werner Fassbinder
© Tous droits réservés

1

*Salles d'arcades et
cinéma de genre*

2



Pellicule désolée de Jordan Mechner pour *Prince of Persia*,
archives du Strong © Tous droits réservés

3

Habiter un film

3.A. Do NPCs dream of electronic chips?
3.B. Mondes ouverts, réalités virtuelles et
cinématographiques

Parcours

1.

Salles d'arcades et cinéma de genre

Au mitan des années 70, les développeurs des jeux d'arcades s'inspirent plus ou moins officiellement des succès de l'époque, des principaux genres cinématographiques et de quelques figures iconiques.

Les salles d'arcade, installées dans les *malls* jouxtant les multiplexes, deviennent le lieu où s'écrivent les premières lignes de l'histoire du jeu vidéo, dont Hollywood ne tarde pas à s'emparer du phénomène naissant : le jeu vidéo et la salle d'arcade deviennent, tout au long des années 80, un totem de la culture adolescente.

- *Star Wars : épisode IV* de George Lucas (1977)
- *Les Aventuriers de l'arche perdue* de Steven Spielberg (1981)
- *Kung Fu Master* de Gangliang Fang et Ping Jiang (2009)
- *Retour vers le futur 2* de Robert Zemeckis (1989)
- *Terminator 2 : Le Jugement dernier* de James Cameron (1991)
- *Tron* de Steven Lisberger (1982)
- *Donkey Kong* créé par Nintendo (1981)
- *Space Invaders* développé par Taito (1978)
- *Pitfall!* développé par David Crane (1982)
- *Kung-Fu Master* développé par Irem (1984)

2.

Mettre en scène un jeu vidéo

2.A. Raconter une histoire

2.B. Mettre en images

2.C. Incarner : mouvements, héros et jeu d'acteurs

Dès 1980, le jeu vidéo investit les foyers, porté par quelques auteurs pionniers inspirés par une nouvelle ambition et un nouveau but : atteindre la fin d'une histoire plutôt qu'un high-score.

La direction artistique des jeux vidéo s'inspire progressivement du cinéma, pour introduire peu à peu de la mise en scène cinématographique (travelling / scrolling) mais aussi de l'acting (utilisation de la rotoscopie, motion-capture, etc.).

- *Blade Runner* de Ridley Scott (1982)
- *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (1994)
- *Tenet* de Christopher Nolan (2020)
- *Edge of Tomorrow* de Doug Liman (2014)
- *Old Boy* de Park Chan-wook (2003)
- *Les Fils de l'homme* d'Alfonso Cuarón (2006)
- *L'Enfance d'Ivan* d'Andreï Tarkovski (1962)
- *Mystery House* conçu et créé par Roberta Williams (1980)
- *Another World* conçu et développé par Éric Chahi (1991)
- *Metal Gear Solid* produit et réalisé par Hideo Kojima (1998)
- *Immortality* développé par Sam Barlow (2022)
- *Slay the Princess* développé et édité par Black Tabby Games (2023)
- *Karateka* créé par Jordan Mechner (1984)
- *Indika* développé par le studio Odd Meter (2024)

3.

Habiter un film

3.A. Do NPCs dream of electronic chips?

3.B. Mondes ouverts, réalités virtuelles et cinématographiques

Comme au cinéma, le spectateur-joueur va émotionnellement s'impliquer et se confronter. Du second rôle au figurant, le PNJ (Personnage Non-Joueur) occupe une place centrale au cinéma comme dans le jeu vidéo. Certains créateurs se sont interrogés sur leur être : à mesure que les mondes ludiques se peuplaient, des PNJ sont devenus mythiques, soulevant une question audacieuse : pourraient-ils avoir une âme ?

Vivre une seconde vie dans un monde ouvert est la promesse du jeu. Encore embryonnaire techniquement, ce déploiement reste un horizon pour l'industrie vidéoludique, dont le cinéma explore depuis longtemps ses implications sur le joueur/spectateur, potentiellement perdu entre réalité et simulation. L'idée revient souvent chez cinéphiles et sérievores : habiter le film, arpenter ses paysages sans fin.

- *Ready Player One* de Steven Spielberg (2018)
- *Matrix* des Wachowski (1999)
- *La Jetée* de Chris Marker (1962)
- *eXistenZ* de David Cronenberg (1999)
- *Westworld* de Jonathan Nolan et Lisa Joy (2016)
- *Red Dead Redemption II* développé et édité par Rockstar Games (2018)
- *Death Stranding 2: On the Beach* développé par Kojima Productions (2025)

Audiovisuels

1.

AV 1 – Projection
Cinéma et jeux de genre

AV 2 – Projection
Les salles d'arcades au cinéma

MJ 1 – Borne arcade
Space Invaders

MJ 2 – Borne d'arcade
Star Wars (1983)

MJ 3 – Borne d'arcade
Kung-Fu Master

MJ 4 – Borne d'arcade
Tron

AV : Boucle produite par la Cinémathèque française

MM : Multimédia, dont interactif

MJ : Point jouable

2.A.

AV 4 – Écran
Cinématiques : la révolution Chahi

AV 5 – Écran
Histoire des cinématiques

AV 6 – Son
Slay the Princess

AV 7 – Écran
Une histoire du FMV

MJ 12 – Table de montage
Immortality

2.B.

AV 8 – Projection
Le jeu vidéo contaminé par le cinéma

AV 9 – Projection
La narration au cinéma contaminé par le jeu vidéo

AV 10 – Projection
The Art of Cinemaware

AV 12 – Projection
Une histoire du FPS

MJ 13 – Émulateur
En FPS dans un film

MM 11 – Mapping
Travellings & scrollings

MM 4 – Dispositif interactif
Caméra et éclairage dans le jeu vidéo

2.C.

AV 14 – Écran
Inspirations et making-of de Mechner

AV 15 – Écran
Indiana Jones dans le jeu vidéo

AV 17 – Projection
Les acteurs au service du jeu vidéo

AV 21 – Écran
Les calques de Mechner

AV 16 – Projection
Lara Croft

MJ 9 – Émulateur
Indiana Jones

3.A.

AV 18 – Projection
Les PNJ au cinéma

MM 6 – Installation
Hardly Working

3.B.

AV 19 – Projection
Films réalisés dans les moteurs de jeu vidéo

AV 20 – Projection
Montage des mondes virtuels

MM 7 – Dispositif interactif
Mode photo dans un jeu

MJ 14 – Émulateur
The Matrix Awakens

MM 8 – Expérience VR
Le Jetée

MM 9 – Mapping
The End : Death Stranding 2

Audiovisuels

Détails de la production externalisée (hors marché)

Multimédia jouable - MJ

Objectif

Mettre à disposition du public des expériences de jeu accessibles, stables et robustes, en lien avec le propos de l'exposition.

Contenu (indicatif)

- Bornes d'arcade jouables (type rétro)
- Consoles ou systèmes d'émulation
- Dispositifs spécifiques (ex : table de montage, navigation interactive dans un film)

Prestations attendues

- Fourniture des équipements (écrans, unités centrales, manettes filaires en fonction des besoins)
- Intégration dans le mobilier/scénographie (à définir)
- Installation et paramétrage des jeux
- Sécurisation des contenus (boucles, limitation durée, reset automatique)
- Tests et mise en service
- Maintenance

Contraintes

- Usage intensif (public nombreux)
- Simplicité d'utilisation (prise en main immédiate)
- Maintenance facile
- Aucun matériel « brut » visible (intégration scénographique obligatoire)
- Manettes filaires fixées

Multimédia interactif - MM

Objectif

Proposer des expériences immersives, interactives ou spectaculaires.

Contenu (indicatif)

- Dispositifs interactifs (choix caméra, mode photo, etc.)
- Installations multi-écrans
- Mapping
- Expérience VR

Prestations attendues

- Conception technique et développement des dispositifs (en fonction des besoins)
- Développement logiciel / interfaces (en fonction des besoins)
- Fourniture des équipements (écrans tactiles, casques VR, serveurs en fonction des besoins)
- Synchronisation des contenus (le cas échéant)
- Installation, calibration et tests
- Documentation technique / itinérabilité
- Maintenance

Contraintes

- Expériences courtes (rotation du public)
- Robustesse et stabilité
- Qualité audiovisuelle (image / son)
- Gestion des flux visiteurs / Médiation (VR)
- Maintenance facile

L'exposition en chiffres

Nombre d'items : 280 (travail en cours)

Archives et documents graphiques : 47 %

Objets 3D, costumes : 20 %

Photographies : 16 %

Dispositifs audiovisuels : 15 %

Créations graphiques : 2 %



Les lunettes de *La Jetée* de Chris Marker,
Collection La Cinémathèque française

Attentes sur l'offre des candidats – LOT 2

La Cinémathèque française dispose d'une galerie d'exposition de 600 m² (5^{ème} étage, rue de Bercy). À partir de mars 2027 ouvrira également l'antenne marseillaise de la Cinémathèque où une exposition sera présentée chaque année.

Le titulaire de ce marché de maîtrise d'œuvre aura la charge de concevoir et piloter la scénographie de l'exposition « Le Grand Jeu : jeu vidéo et cinéma » pour les deux lieux de programmation :

- EXPO 1 : exposition à Paris de 600 m², du mercredi 6 octobre 2027 au dimanche 30 janvier 2028 (tranche ferme)
- EXPO 2 : exposition à Marseille de 350 m², ouverture prévisionnelle en 2029 (tranche optionnelle, TO 1)

Le coût objectif travaux alloué à l'exposition de Paris est de **162 000 € TTC** comprenant l'agencement, l'éclairage et la signalétique (hors installation multimédia).

Le coût objectif travaux pour la présentation de l'exposition à Marseille est de **90 000 € TTC** comprenant l'agencement nécessaire pour l'adaptation, l'éclairage et la signalétique (hors installation multimédia).

Le mobilier de l'EXPO 1 pourra être réemployé pour l'EXPO 2 afin d'optimiser le construit et dans une logique de développement durable et d'économie. Les candidats devront faire des propositions en ce sens dès l'esquisse, en tenant compte du coût objectif alloué, et ne promettront pas des effets qu'ils ne seraient ensuite pas dans la capacité de mettre en œuvre dans la quantité présentée.

Sont exclus des coûts travaux :

- Soclage et mannequinage des œuvres
- Encadrement et accrochage
- Les équipements audiovisuels

Le MOE est invité à utiliser les équipements audiovisuels et lumière de la Cinémathèque française, dont une liste sera fournie aux candidats retenus pour la remise d'une esquisse.

Intentions scénographiques – MOA

Dans le sillage d'expositions comme *Insert Coin* (2024) à la Monnaie de Paris ou *Video Games and Music* (2026) à la Philharmonie, l'enjeu de l'exposition est aussi de proposer quelque chose de nouveau : elle se penche pour la première fois sur les parallélismes, ressemblances, emprunts et potentielles techniques des deux arts, Jeu Vidéo et Cinéma, et ménage une place importante à un discours critique articulé tout en offrant au visiteur le plaisir du jeu et de l'interactivité. L'un des enjeux sera d'éviter l'écueil esthétique du « salon du jeu vidéo », et de compenser la relative dématérialisation des contenus présentés pour la partie la plus contemporaine.

Après une introduction, six salles se déploient : la scénographie ménagera autant que possible des effets de seuil pour chaque sous-partie afin de faire apparaître un point force du discours (la ramification des narrations en 2.A. pourra se matérialiser par un choix graphique). L'exposition reprendra ensuite le parallèle de la création d'un jeu vidéo à celui d'un film. La progression de salle en salle devra veiller, par la scénographie, à ménager des surprises ou des perspectives qui accompagneront la progression du parcours développé par le commissaire.

L'entrée dans l'exposition pourra assumer une esthétique vintage car elle est consacrée aux premières années du jeu vidéo, qui s'inspire lui-même du cinéma de genre (« à pop corn ») qui marque les années 70 et 80. La présence dans cette première salle de quatre bornes d'arcades jouables augmentera l'effet *revival* vis-à-vis duquel le candidat devra se positionner.

Les candidats accorderont une grande importance au traitement muséographique de la fin de l'exposition, pour compenser la technologisation et la virtualisation du jeu vidéo le plus contemporain.

Attentes sur l'offre des candidats – LOT 2

Accessibilité

La scénographie devra éviter les couloirs et les zones de mélange de flux de visiteurs, et proposer une signalétique accessible aux PSH/PMR.

Le graphisme en particulier sera compatible, en termes de taille des textes et des contrastes, avec les règles en vigueur d'accessibilité.

Concernant l'implantation des boucles audiovisuelles, en fonction de leur durée et de leur importance au sein du propos de chaque partie ou sous-partie, le scénographe intégrera une ou plusieurs assises, en adéquation avec l'environnement dans lequel se situe la boucle et tous les éléments qui l'entourent.

Un passage PMR doit être conservé de la sortie de l'exposition jusqu'au triplex (palier ascenseurs)

Audiovisuel

18 boucles audiovisuelles (production Cinémathèque) ponctueront le parcours de l'exposition : elles seront diffusées alternativement sous la forme de projections, d'écrans plus ou moins grands ou d'installations faisant partie de la scénographie.

8 multimédias jouables (points jouables) se déploieront dans l'exposition : 4 bornes d'arcades, une table de montage et 3 consoles ou émulateurs.

6 multimédias se déploieront dans l'exposition : 2 mappings, 2 dispositifs interactifs, une installation et une expérience VR.

Il sera possible d'utiliser des écouteurs pour les écrans afin de gérer la pollution sonore au sein de l'exposition. L'utilisation de rideaux et de moquettes acoustiques sur les zones de diffusion sonore sont à prendre en compte dès l'esquisse. La Cinémathèque pourra aussi fournir des enceintes à détecteur de mouvement.

Il est attendu du scénographe candidat qu'il se positionne sur des questions d'emplacement, de gestion sonore, de dimensions d'écrans voire de conception multimédia dès l'esquisse.

Au stade de la candidature, sont attendus :

- Une courte note d'intention sur les partis pris du candidat pour ce projet
- Un portfolio
- Moodboard ou cahier de références qui pourrait nourrir l'esquisse s'il était retenu.

Planning prévisionnel indicatif – LE GRAND JEU

L'offre des candidats devra confirmer la faisabilité du planning ou proposer des adaptations jugées nécessaires

Phases Conception	
Notification du scénographe retenu	13 juillet 2026
Remise APS	21 septembre 2026
Remise APD	7 décembre 2026
Remise PRO	5 avril 2027
Remise DCE	16 avril 2027
Publication DCE	21 avril 2027
Mise en production	
Remise de la liste d'œuvres définitive	6 juillet 2026
Remise des textes et des cartels d'exposition	7 juin 2027

Exécution	
Réunion de chantier / prototypes / EXE	juillet 2027
Installation / Exploitation / Démontage	
Montage – Installation de la scénographie	26 juillet au 26 août 2027
Installation de la signalétique	17 au 30 septembre 2027
Accrochage des œuvres	20 au 30 septembre 2027
Finalisation – Réglages éclairages et signalétique	27 au 30 septembre 2027
Inauguration	Lundi 4 octobre 2027
Fermeture de l'exposition	30 janvier 2028
Désinstallation des œuvres	31 janvier au 4 février 2028
Démontage – désinstallation de la scénographie	7 février au 11 février 2028