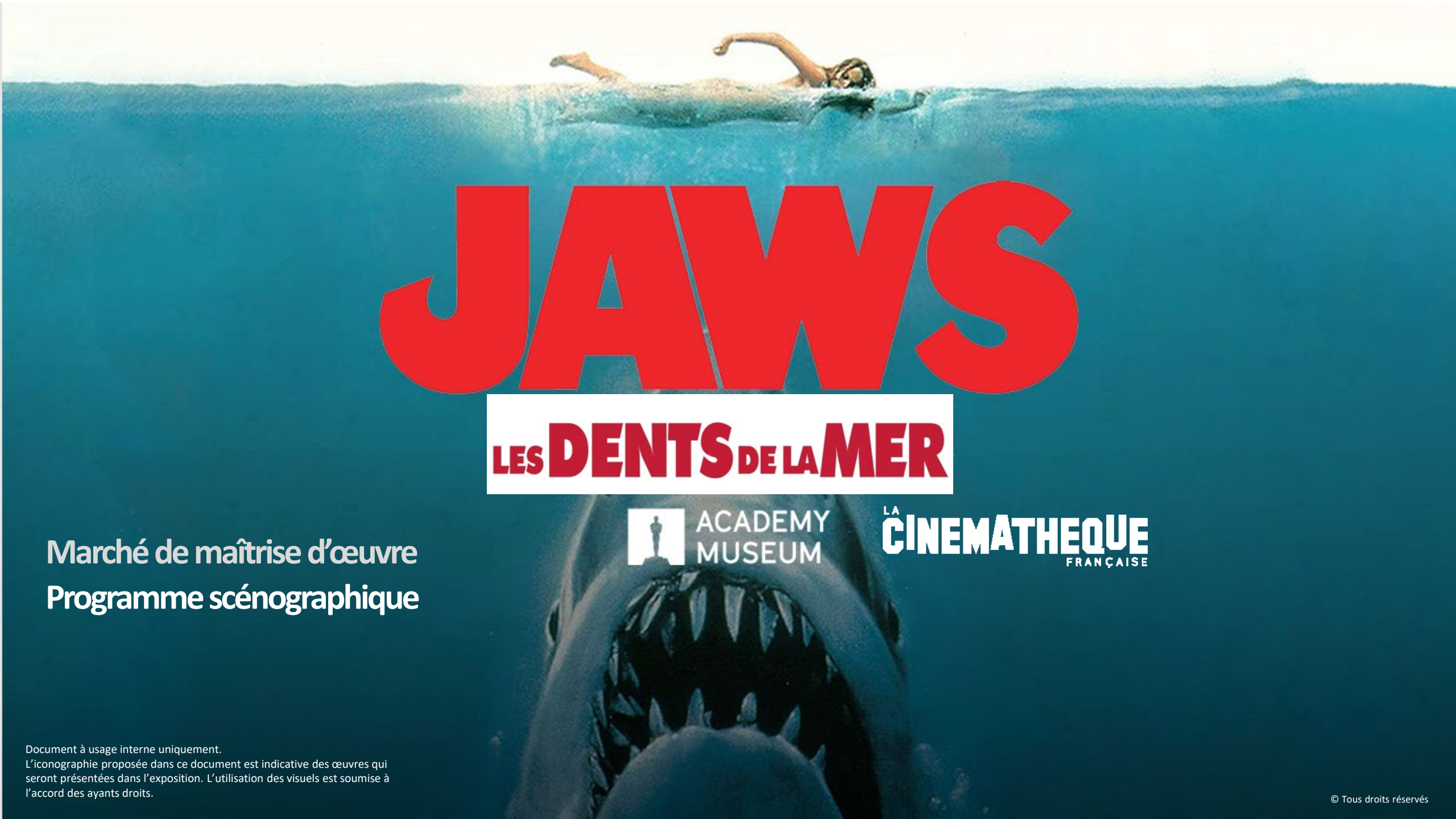


The background of the entire page is a movie poster for 'Jaws'. It features a swimmer floating on their back in the upper half, and a shark's open mouth with sharp teeth in the lower half, creating a sense of tension.

JAWS

LES **DENTS** DE LA MER

Marché de maîtrise d'œuvre
Programme scénographique



ACADEMY
MUSEUM

LA
CINEMATHEQUE
FRANÇAISE

Document à usage interne uniquement.

L'iconographie proposée dans ce document est indicative des œuvres qui seront présentées dans l'exposition. L'utilisation des visuels est soumise à l'accord des ayants droits.

© Tous droits réservés



© Tous droits réservés

Exposition réalisée par

LA
CINEMATHEQUE
FRANÇAISE

Sur un concept développé par
le musée de l'Académie des Oscars, Los Angeles



COMMISSARIAT

Jenny He

Adaptation par Matthieu Orléan

DATES DE L'EXPOSITION

Du mercredi 7 avril 2027 au dimanche 1^{er} août 2027

Durée : 4 mois

SURFACE DE L'ESPACE D'EXPOSITION :

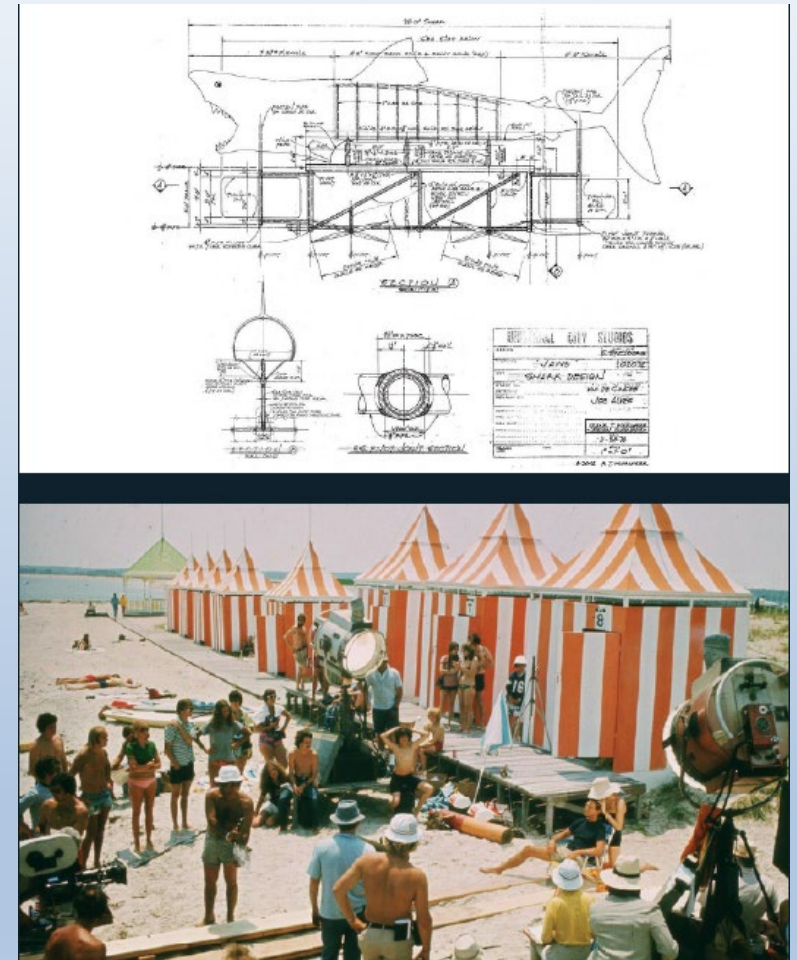
La Cinémathèque française, Paris : 600 m²

Présentation de l'exposition

Cette exposition produite et conçue par le musée de l'Académie des Oscars, à Los Angeles, et adaptée pour les espaces de la Cinémathèque française, invite à découvrir *Les Dents de la mer* de manière totalement inédite. Grâce à des reconstitutions immersives, des dispositifs interactifs et des objets originaux issus du tournage, le public est plongé dans un thriller fascinant, et pourra découvrir en parallèle les secrets de production du film, la « Recette du Blockbuster » !

Une présentation de photographies, de dessins originaux, d'archives et d'objets de collection permet en effet d'explorer plus en profondeur le génie créatif des cinéastes présents derrière la caméra, notamment le réalisateur Steven Spielberg, les producteurs Richard Zanuck et David Brown, le chef décorateur Joe Alves, la monteuse Verna Fields ou encore le compositeur John Williams.

« Jaws : Les Dents de la mer » révèle ainsi comment la vision audacieuse et la grande créativité de Steven Spielberg ont contribué au succès phénoménal du film, bousculant l'industrie du cinéma et captivant le public du monde entier. Plus de 50 ans après sa sortie en 1975, l'impact de ce film révolutionnaire reste immense au niveau cinématographique et culturel.



© Tous droits réservés

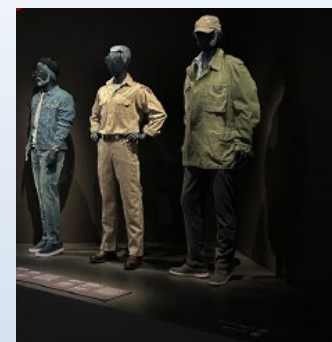
Synopsis



Un danger invisible



Un dimanche à la plage



A l'aventure



Impact culturel

1

2

3

4

5

6

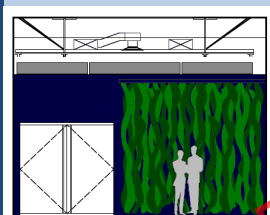
7

Intro musicale

Bienvenue à Amity

Les attaques du requin

Dans les profondeurs



Parcours (1/2)

Intro musicale

Les visiteurs sont accueillis dans l'exposition par les crédits d'ouverture du film.

La célèbre musique des *Dents de la mer* les immerge immédiatement dans une ambiance sous-marine sous tension.

- AV « *Crédits d'ouverture* »

1.

Un danger invisible

La première scène du film plonge les visiteurs sous la surface de l'océan, où rode une force invisible et mystérieuse. Une première victime succombe à l'attaque du requin.

Présentation du contexte général de production du film avec un **focus sur le réalisateur Steven Spielberg**

2.

Bienvenue à Amity

Le visiteur est transporté sur l'île d'Amity et découvre l'environnement « idyllique » de la **station balnéaire**.

Des éléments issus du tournage illustrent la production et le développement du film (adaptation du livre de l'écrivain américain Peter Benchley, choix du lieu, éléments de script annoté par Spielberg etc.)

3.

Un dimanche à la plage

Les plages restent ouvertes et les vacanciers continuent de profiter d'un après-midi ensoleillé. La tension monte doucement et la section se termine sur la mort tragique d'Alex Kintner. Le calme apparent de l'île est définitivement rompu.

Le visiteur est invité à découvrir et tester des techniques cinématographiques spécifiquement utilisées pendant le film (telles que le dolly zoom).

Parcours (2/2)

4.

Les attaques du requin

La ville d'Amity ferme ses plages; l'enquête commence pour tenter d'identifier l'animal responsable des attaques. La tension monte de plus en plus parmi les personnages (la découverte de la tête décapitée de Ben Gardner agit comme un point d'orgue).

Le visiteur est amené à **poursuivre sa découverte des secrets de tournage** : le recrutement des figurants, l'élaboration de la **musique** du film (John Williams), le montage (Verna Fields) et l'anecdote à l'origine du « **jump scare** » de la scène mythique de Ben Gardner.

5.

A l'aventure

Une équipe de trois hommes est formée pour mettre fin aux attaques.

L'expédition à bord du bateau de pêche Orca se prépare.

La section se finit avec une séquence AV de l'Orca qui lève l'ancre pour partir en mer.

Focus sur le travail de recherche de Joe Alves pour la création des éléments de décors (processus d'élaboration des costumes, mandibules de requins comme sources d'inspiration).

6.

Dans les profondeurs

L'expédition à bord de l'Orca commence. Le requin est révélé pour la première fois. Après un dernier affrontement entre les 3 hommes et l'animal, le bateau est détruit.

Présentation des sources d'inspirations et des éléments de décor du bateau ORCA ainsi que les secrets de fabrication du requin animatronique (baptisé « Bruce »).

7.

Impact culturel

Cette dernière section explore l'impact culturel du film à l'échelle mondiale.

Le film a inspiré de nouvelles générations à se lancer dans le cinéma mais il a aussi contribué à la sensibilisation du public à l'écologie, notamment à la cause des requins et à leur protection. Il a en outre transformé les modèles de distribution et de marketing cinématographiques.

Des affiches de films, des reproductions d'œuvres et des produits dérivés originaux permettent de saisir encore davantage la portée des *Dents de la mer* dans la culture populaire et sa transformation en phénomène international.

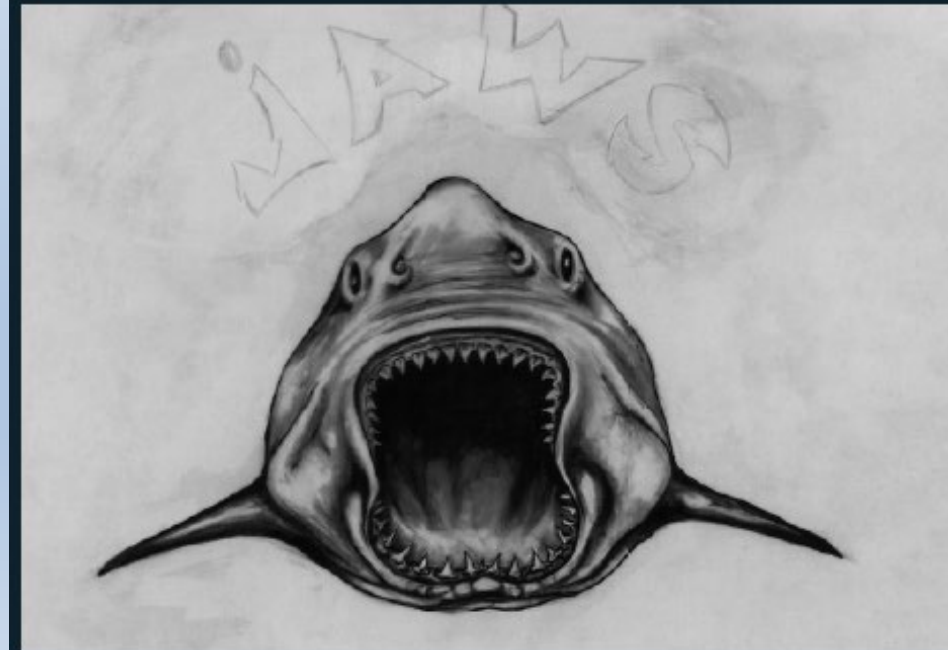
Intentions scénographiques - MOA

Parcours: l'exposition présente les *Dents de la mer* scène par scène et rythme son parcours en s'inspirant de la structure en 3 actes du film : la mise en place, la confrontation et la résolution. Le parcours et la structure diffèrent de précédentes expositions de la Cinémathèque française.

Reprise: l'identité de l'exposition américaine constitue un socle pré-existant, que la Cinémathèque souhaite conserver en majorité, et que le candidat pourra réinterpréter, ou adapter, mais sans que la création ne soit conçue à partir de rien.

Les positionnements scénographiques demandés lors de ce présent appel d'offres pourront relever de trois niveaux d'implication :

- Niveau 1: Scénographie d'exécution, car une partie des créations graphiques seront à reprendre à l'identique; des élévations et des fichiers EXE pourront être fournis au MOE lauréat ;
- Niveau 2: Réinterprétation de certaines parties sous réserve de maintenir les deux principes détaillés ci-après (immersion, interactivité) et de garantir une certaine cohérence avec la précédente D.A.;
- Niveau 3: Proposition de créations originales, adaptées aux espaces d'exposition de la Cinémathèque française



Intentions scénographiques – MOA

Les visiteurs suivent l'intrigue, depuis la séquence d'ouverture jusqu'au générique de fin. Leur parcours est ponctué de dispositifs immersifs et interactifs, qui appuient une expérience de visite plus ludique que ne le proposaient d'autres projets précédents de la Cinémathèque française. La scénographie veillera plus principalement à s'appuyer sur les principes suivants tout au long du parcours :

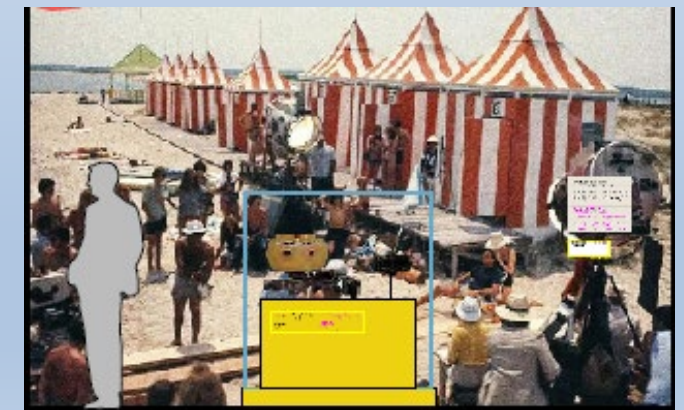
Immersion

« Ta-DA... ta-DA... » — le fameux thème musical des « Dents de la mer » fait monter la tension alors que les visiteurs pénètrent dans l'exposition et découvrent un paysage sous-marin inquiétant. Des éléments scénographiques immersifs jalonnent ensuite :

- Leur découverte des plages « idylliques » de l'île d'Amity avant la mort tragique d'Alex Kintner (*réinterprétation possible de l'ambiance de la station balnéaire telle qu'elle apparaît à l'écran*)
- leur « rencontre » avec le bateau de pêche Orca, voué à un destin funeste (*création originale à proposer en remplacement de la reconstitution américaine du bateau, non apte à voyager et qui ne sera donc pas présentée à la Cinémathèque comme sur les photos ci-jointes*)

Le visiteur est ensuite immergé dans une ambiance « aquatique » et découvre une célèbre anecdote du tournage, celle de la scène culte où les spectateurs découvrent avec effroi la tête décapitée de Ben Gardner (« jump scare »). Il est demandé à la scénographie de traduire ce rendu « aquatique », comme dans la version américaine de l'exposition, par **un mapping au sol** et éventuellement aux murs, mais nous sommes ouverts à toute proposition originale permettant d'atteindre cette ambiance immersive.

L'expérience immersive du visiteur est capitale au sein de l'exposition (AV, musique, son, graphisme (wallpapers etc.). Les candidats pour l'esquisse seront invités à proposer leur propre interprétation de ces ambiances immersives.



Intentions scénographiques – MOA

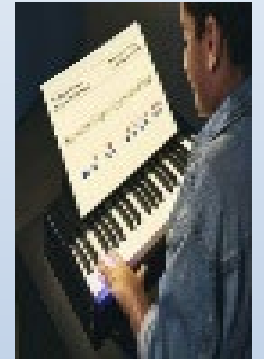
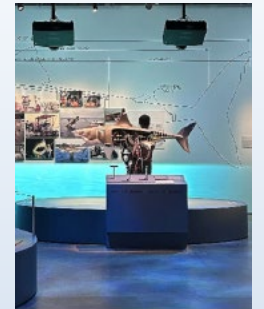
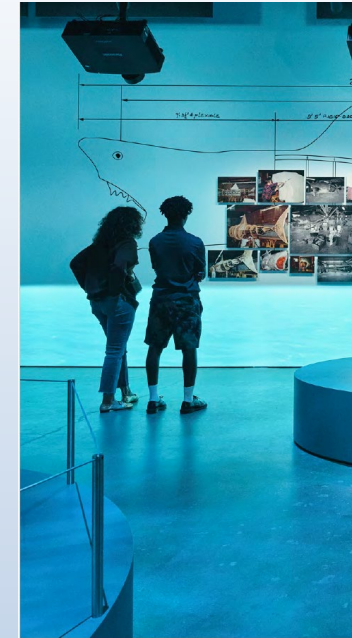
Interactivité

Des expériences interactives donnent vie au décor des *Dents de la mer*, plongeant les visiteurs au cœur de l'histoire en renforçant **l'aspect extrêmement ludique de l'exposition telle qu'elle a été conçue par le musée de l'Académie des Oscars**. Cette dimension ludique doit être conservée dans son adaptation à la Cinémathèque française. L'enjeu est d'entraîner les visiteurs dans les coulisses du film pour découvrir l'envers du décor de la production cinématographique.

Parmi les dispositifs interactifs appelant une mise en scène scénographique :

- Passer derrière la caméra et « devenir réalisateur » en effectuant son propre « **dolly zoom** »
- Marcher dans les pas du compositeur John Williams en pianotant sur un clavier pour déchiffrer le thème musical du film.
- Actionner un animatronique, réplique animée et moyen format de « Bruce », et faire bouger ses mâchoires, sa tête ou encore sa queue. Les visiteurs auront également la possibilité de toucher la « peau » de ce prédateur redoutable et découvrir comment la version finale de sa texture rugueuse a été créée.

Les fichiers nécessaires à ces expériences interactives seront fournis, néanmoins vous êtes encouragés à nous proposer une mise en scène originale de ces dispositifs dans les espaces d'exposition (podiums, mise en lumière, environnement, accompagnement graphique etc.).



Intentions scénographiques – MOA

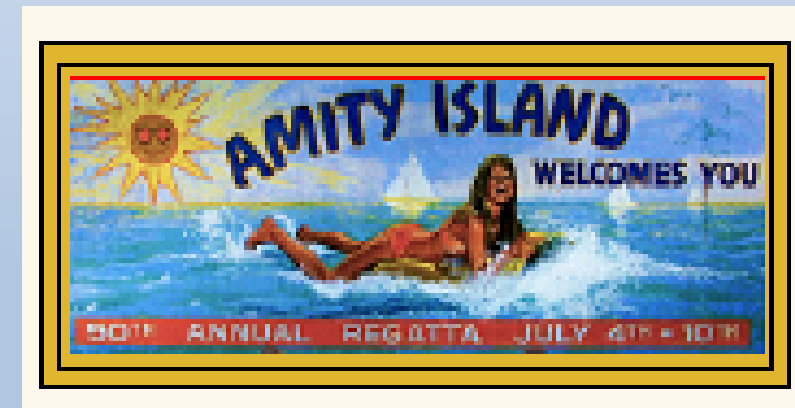
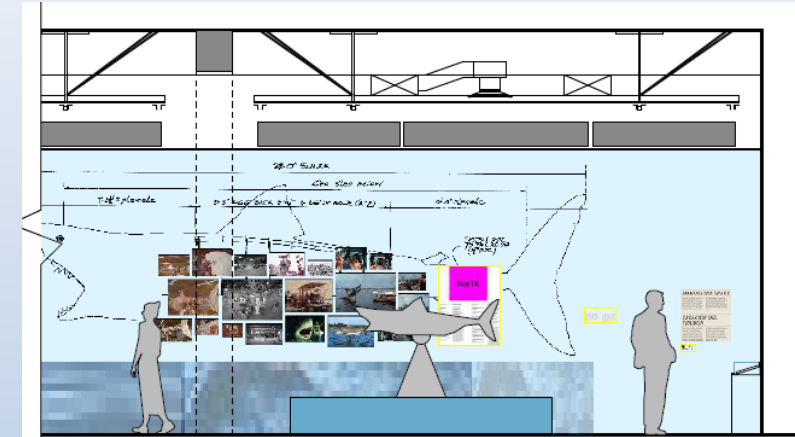
Graphisme

Une partie du graphisme vous sera fournie pour reproduction simple, via les fichiers de notre partenaire américain, par exemple :

- La fresque au mur derrière l'animatronique du requin « Bruce »
- Les billboards de la ville d'Amity etc.
- Le tableau « noir » où le requin est dessiné
- L'ensemble des textes et cartels de l'exposition.

Mais certains éléments seront des créations originales, par exemple :

- Intégration de nouvelles sections, par ex : textes de « fun facts » sur les requins
- Réinterprétation du bateau ORCA pour une expérience immersive, création des ambiances visuelles et sonores d'un environnement sous-marin etc.
- Un Parcours Jeune Public en une quinzaine de points d'arrêt
- La signalétique directionnelle de l'exposition



Phase ESQUISSE : attentes sur l'offre

Le titulaire de ce lot du marché de maîtrise d'œuvre aura la charge de concevoir et piloter la scénographie de l'exposition « Jaws: les dents de la mer » présentée dans la galerie d'exposition de 600 m² de la Cinémathèque française (5^e étage, rue de Bercy).

Le coût objectif travaux alloué à l'exposition de Paris est de **143 000 € TTC** comprenant l'agencement, l'éclairage et la signalétique (hors installation multimédia).

Ce n'est qu'au stade de l'esquisse que l'offre précisera le montant des honoraires du MOE et des co-traitants, aux stades d'étude pour ce lot. Les candidats devront alors faire des propositions dès l'esquisse, tenant compte du coût objectif alloué et ne promettant 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 prioritairement les équipements audiovisuels et lumière de la Cinémathèque française, ainsi que les mobiliers pérennes ou de la précédente exposition, dont une liste sera fournie aux candidats retenus pour la remise d'une esquisse.

Attentes sur l'offre à la phase esquisse

Audiovisuel

21 boucles audiovisuelles ponctuent le parcours de l'exposition, diffusées alternativement sous la forme de projections, d'écrans plus ou moins grands ou d'installations faisant partie de la scénographie.

Il sera possible d'utiliser des écouteurs pour les écrans afin de contrôler 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 CF pourra aussi fournir des enceintes à détecteur de mouvement.

Le scénographe candidat se positionnera sur les questions d'emplacement, de gestion sonore, de dimensions d'écrans voire de conception multimédia dès l'esquisse.

Accessibilité

La scénographie évitera les couloirs et les zones de mélange de flux de visiteurs, et proposera 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)

Éléments à remettre pour l'esquisse :

- **Implantation / zoning** du parcours sur la superficie de l'espace d'exposition, notamment choix du sens de la visite et implantation des audiovisuels
- Vues 3D ou dessinées pour les salles suivantes :
 - ☐ **Un dimanche à la plage** : proposition du candidat avec un focus sur **l'interactivité** (dispositif du dolly zoom)
 - ☐ **Les attaques du requin** : proposition du candidat sur la création originale d'une salle **immersive sous tension** (ambiance aquatique/marine)
 - ☐ **Dans les profondeurs** : proposition du candidat sur cette **salle immersive clé** (proposition originale de l'évocation du bateau ORCA; partition de l'espace et mise en scène de l'animatronique dans les espaces d'exposition).
- Charte graphique pour les textes et les éléments forts du graphisme.
- Principe du développement durable du construit. Le plan de l'exposition précédente peut être fourni à la demande.

Planning prévisionnel indicatif – JAWS

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

Phases Conception	
Notification scénographe retenu	10 juin 2026
Remise AVP	30 juin 2026
Remise PRO	22 septembre 2026
Remise DCE	12 octobre 2026
Publication DCE	12 octobre 2026
Mise en production	
Remise de la liste d'œuvres définitive	Dès notification du lauréat
Remise des textes et des cartels d'exposition	Dès notification du lauréat

Exécution	
Réunion de chantier / prototypes / EXE	Janvier 2027
Installation / Exploitation / Démontage	
Montage – Installation de la scénographie	14 février au 17 mars 2027
Installation de la signalétique	19 mars au 2 avril 2027
Accrochage des œuvres	22 mars au 1 avril 2027
Finalisation – Réglages éclairages et signalétique	29 mars au 1 avril 2027
Inauguration	5 avril 2027
Fermeture de l'exposition	1 août 2027
Désinstallation des œuvres	2 août au 6 août 2027
Démontage – désinstallation de la scénographie	9 au 13 août 2027

L'exposition en chiffres

**Nombre d'items (au
20/03/2026) :**

285 environ
(travail d'adaptation en cours)

Photographies : 30 %

**Archives et documents
graphiques : 36 %**

Objets 3D, costumes : 23 %

Dispositifs audiovisuels : 6 %

Sections	Répartition du nombre d'œuvres (%)
1. Un danger invisible	8,5 %
2. Bienvenue à Amity	10,6 %
3. Un dimanche à la plage	3,6 %
4. Les attaques du requin	18 %
5. A l'aventure	6 %
6. Dans les profondeurs	35,5 %
7. Impact culturel	17,4 %