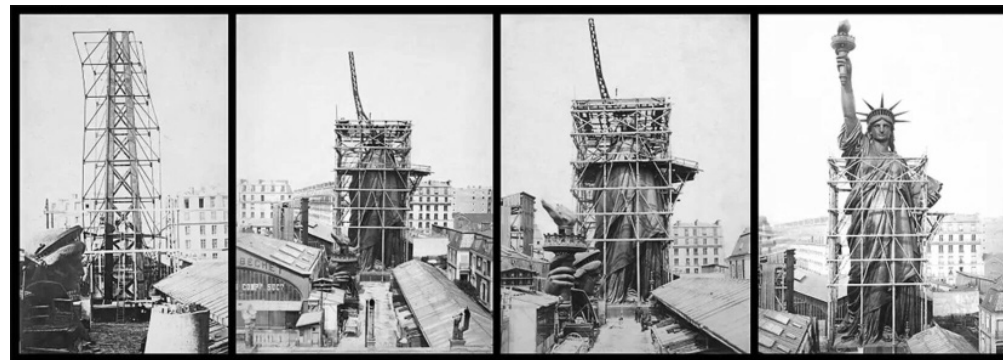


# LA STATUE DE LA LIBERTE

Pré-projet



L'EXPOSITION  
AU MUSÉE NATIONAL  
DES ARTS ET MÉTIERS

2026

## Ambiance générale de l'exposition

Nous avons tous en mémoire les photographies d'archive de la Statue de la Liberté émergeant des toits de Paris... Mais derrière ces images spectaculaires, que savons nous vraiment de la construction de la Statue ? Où et pour quelle raison a t'elle été érigée à Paris avant New-York ? quels procédés techniques et artistiques ont été développés à cette occasion ?

L'exposition sera l'occasion de découvrir l'histoire de la construction de la statue de la Liberté au sein des Ateliers Gaget, revue au prisme des innovations techniques qu'elle a suscitées.

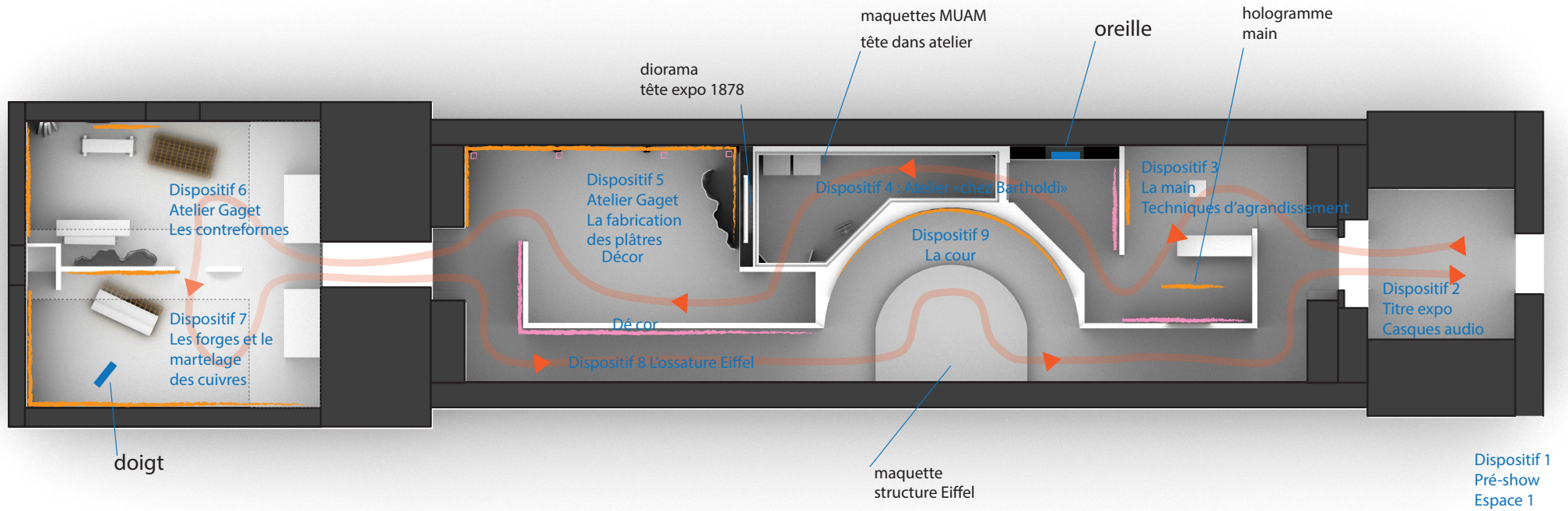
Immersion de l'image projetée sur l'intégralité des murs mais aussi fracas du martelage, odeur des matériaux, fumée des forges... c'est à un véritable voyage sensoriel que nous invite cette expérience audiovisuelle inoubliable et inédite.

Lady Liberty sera donc à l'honneur au sein du lieu dévolu aux sciences et aux techniques le plus emblématique de Paris, le musée des Arts et métiers qui accueillera cette exposition du 22 septembre au 1<sup>er</sup> août 2026.

Cette exposition totalement innovante de plus de 500 m<sup>2</sup> offrira une expérience d'immersion complète. Les technologies audiovisuelles les plus avancées et novatrices seront mises au service de la découverte sensible du lieu qui a vu naître la sculpture la plus célèbre au monde, aujourd'hui symbole universel de la Liberté...



## Vue perspective générale de l'exposition



## Les dispositifs de l'exposition

SALLE	Dispositif	Thématiques	Durée
Espace 1	Dispositif 1	<b>Pré show : la genèse du projet</b> Introduction à l'exposition immersive (+ Prise en main du casque audio)	Libre
Espace 2 Sas pompier	Dispositif 2	<b>TITRE exposition</b>	5
Espace 3	Dispositif 3	<b>Les techniques d'agrandissement</b>	5
Espace 3 (Couloir)	Dispositif 4	<b>Dans l'atelier de la rue Vavin</b>	5
Espace 3	Dispositif 5	<b>Les modèles en plâtre</b>	5
Espace 4 (Salle du fond)	Dispositif 6	<b>Les gabarits</b>	5
Espace 4 (Salle du fond)	Dispositif 7	<b>Le martelage</b>	5
Espace 3 (Couloir)	Dispositif 8	<b>La structure Eiffel</b>	5
Espace 3	Dispositif 9	<b>La construction de la statue</b>	5

**TOTAL DUREE DE L'EXPOSITION IMMERSIVE : entre 45 et 60 mn**

## DISPOSITIF 1 / Le pre-show

### Thématiques

En guise d'introduction à l'exposition immersive, cet espace traite de la genèse du projet :

- Les précédentes œuvres de Bartholdi : le *Général Rapp*, *L'Egypte éclairant l'Asie* (projet pour le canal de Suez), le *Lion de Belfort*...

- Les sources d'inspiration artistique ET techniques : *La France couronnant l'Art et l'Industrie* d'Elias Robert (fronton du Palais de l'Industrie aujourd'hui à Saint-Cloud) ; le *Colosse de Rhodes* ; le *Colosse de Saint Charles Borromée* (Arona, Italie)...

- Les voyages

Voyage en Egypte (1855), découverte de la sculpture monumentale

Voyage à New-York (1871)

Avant de sortir de la salle, prise en main du casque audio (ou dans l'espace à proximité du sas pompier)

### Principes scénographiques

Scénographie « classique » (panneau, photos archives...)

+ Banque d'accueil pour prise en main des casques audio

A noter que le casque audio permet :

- Une narration (texte livrant des informations sur les techniques)
- De renforcer le caractère immersif
- De rythmer la déambulation

### Œuvres du musée exposées

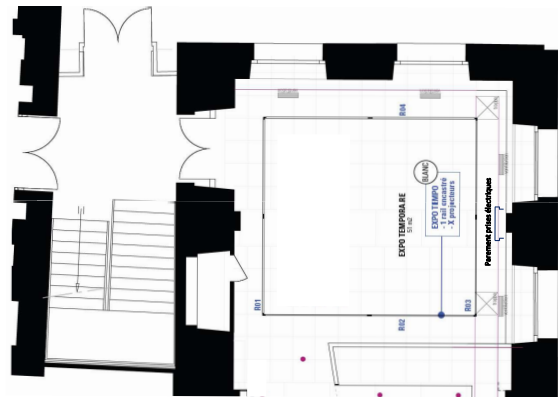
A déterminer

### Décor réel

Aucun

(Casques audio pour l'ensemble des besoins de l'exposition

(Nb à déterminer. Base 150)



## DISPOSITIF 2 / Titre de l'exposition

### Thématiques

Sur la droite (dans le sens de l'aller), projection du titre de l'expo immersive

Sur la gauche (dans le sens du retour), projection du « générique » de l'expo immersive

### Principes scénographiques

Projection du titre et du générique

### Œuvres du musée exposées

Aucune

### Décor réel

Aucun



## DISPOSITIF 3 / Les techniques d'agrandissement

### Thématique

Les techniques d'agrandissement

### Principes scénographiques

Par un passage en chicane, le visiteur pénètre dans un espace noir.

Dans un premier temps du dispositif, le visiteur se retrouve face à une vitrine dans laquelle est présentée une reproduction de la main portant le flambeau (aspect plâtre) dans une structure munie de fils à plomb. Une animation éclaire les fils et, en simultané, une projection sur le mur donne à voir les tracés mathématiques de l'agrandissement de la main.

Dans un deuxième temps, le visiteur aperçoit (sur un mur situé à 90° du précédent) un nouveau tableau composé des 3 plans successifs suivants :

- un établi avec des outils (décor réel) ;
  - un écran de projection holographique pour une projection des mains ;
  - au fond, une reproduction photographique de l'atelier (= reproduction de la photographie de l'atelier, sans les mains).
- L'animation de ce dispositif consiste en une projection sur l'écran holographique des mains, de la plus petite à la plus grande. Cette projection s'incruste ainsi dans le fond photographique.

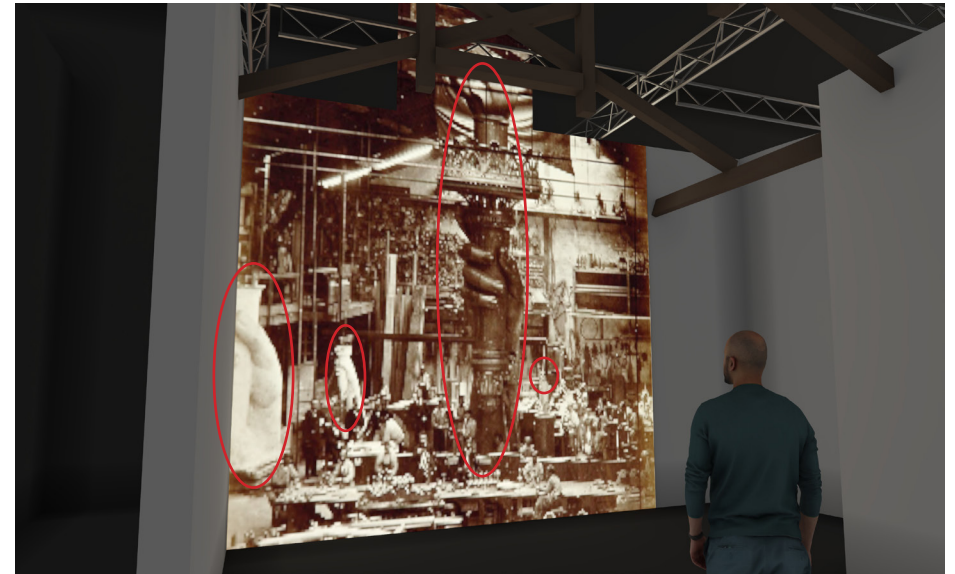
Tout comme dans l'atelier, le décor réel de charpente de l'espace laisse passer la projection du flambeau à travers le plafond de la salle.

### Décor réel

- 2 murs nus.
- Un mur avec la reproduction photographique toute hauteur de l'atelier (sans les mains).
- Sous le gril, reproduction de la charpente avec ouverture au centre.
- Etabli avec outils et éléments de réalisation des ateliers Gaget (hors Statue).

### Œuvres du musée exposées

Aucune



## DISPOSITIF 4 / Dans l'atelier de la rue Vavin

### Thématique

Une fois la main réalisée, Bartholdi entreprend la fabrication de la tête de la Statue et engage parallèlement une active promotion de son projet pour le faire financer.

Ce dispositif évoque cette phase de démarrage du projet dédiée tout en même temps aux premières réalisations et à la promotion de l'œuvre.

L'atelier permettra d'évoquer également l'attachement de Bartholdi à l'Alsace.

### Principes scénographiques

Cette thématique est abordée dans un décor réel évoquant l'atelier rue Vavin.

Deux espaces ouverts l'un sur l'autre se succèdent :

Avant la « porte vitrée » : présentation de l'oreille en plâtre (vitrine).

Après la « porte vitrée » : découverte de l'atelier rue Vavin. Y sont présentés notamment les deux maquettes de l'atelier du MuAM et un diorama de l'exposition universelle.

### Œuvres du musée exposées

- L'oreille en plâtre
- Les deux maquettes de l'atelier
- Sur les murs, reproductions d'archives évoquant la fin de la construction de la main (photographie exposition Philadelphie ?), le voyage aux EU (photographie Chutes du Niagara ?) et le choix de l'emplacement de la statue (Vue prospective de l'île)...

### Décor réel

Les deux espaces inspirés de l'Atelier rue Vavin reproduisent une atmosphère : boiseries, papier peint mural, cadres avec dessins, tableaux...

Dans le premier espace avant la « porte vitrée » : reproduction toute hauteur de la photographie ci-dessous.



Dans le deuxième espace, après la « porte vitrée », évocation de l'atelier (reproductions de La petite alsacienne ? le Lion de Belfort ?)





## DISPOSITIF 5 / Les modèles en plâtre

### Thématiques

La construction de la statue de la Liberté dans son ensemble démarre enfin ! Le visiteur commence sa véritable incursion dans les ateliers Gaget par les espaces dédiés aux modèles en plâtre.

### Principes scénographiques

En entrant dans cet espace, le visiteur découvre face à lui un mur en décor réel représentant des verrières d'atelier.

La disposition d'éléments mobiliers de décors (tas de plâtre, établis, outils, poteaux en bois...) l'invite à se retourner peu à peu et à découvrir une projection sur l'intégralité du mur opposé.

Des séquences 3D prolongent la vue de l'atelier, donnant ainsi la sensation de gigantisme. Elles ménagent des vues spectaculaires de l'atelier en pleine effervescence.

Les séquences 3D permettent d'aborder les phases suivantes : le modèle en lattis (1) puis la pose du plâtre (2).

Ces deux phases se déroulent par ailleurs simultanément par une projection sur une forme disposée dans un angle (par exemple, une forme de drapé dont on retrouvera 2 exemplaires dans les dispositifs 6 et 7), créant ainsi des plans successifs et de la profondeur.

Enfin, des dispositifs sensoriels pourraient enrichir l'aspect immersif : son d'ambiance, odeur de plâtre mouillé et poussière dans un rayon de lumière.

### Œuvres du musée exposées

Aucune

### Décor réel

- Pan de mur représentant des verrières d'atelier (décor recto verso mutualisé avec le dispositif 9)

+ Poteaux de bois, éléments mobiliers types établis, outils...

+ Forme de drapé destinée à la projection (staff ou polystyrène).





## DISPOSITIF 6 / Les gabarits

### Thématiques

Une fois conçus les modèles en plâtre, un minutieux travail de mesure débute en vue d'élaborer des gabarits en bois. Ils serviront plus tard de négatif pour la construction de la statue en cuivre.

### Principes scénographiques

Cette salle évoque la phase de construction des gabarits. Elle se compose d'une projection sur le mur du fond et de plusieurs projections sur des éléments de décor réels.

Les éléments de décor reconstitués sont les suivants :

- La forme de drapé (identique à celle du dispositif 5) posée verticalement sur le côté gauche, comme sur la photo d'archive.
- Un établi et des planches, comme sur la photo d'archive.
- Au sol, un gabarit en bois (dans le noir au début du tableau).

Lorsqu'il entre dans cette salle, le visiteur ne voit que la projection au mur représentant l'animation en 3D de l'atelier ainsi que le drapé sur sa gauche. Une fois passé ce temps d'immersion dans l'atelier (sons d'ambiance, odeur de bois...), une animation plus pédagogique prend la suite :

- Faisceau de lumière soulignant la forme du drapé...
- ... qui est reproduite sur la planche de l'établi...
- ... qui est reproduite sur la planche

de découpe (simulation du travail de mesure).

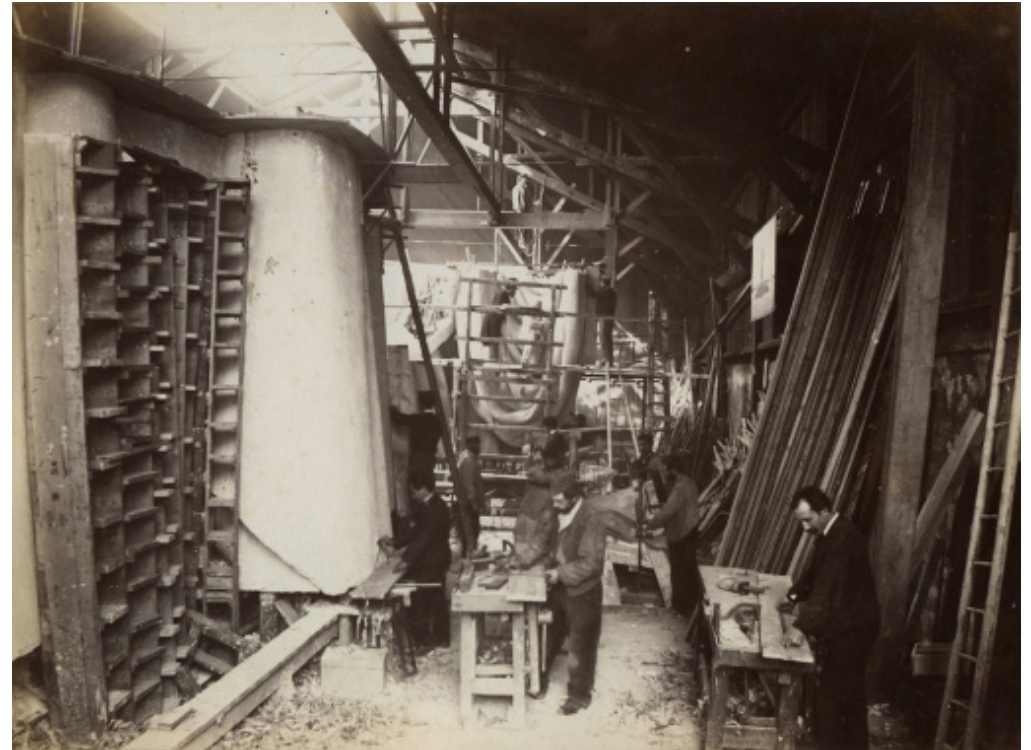
Le tableau se termine par l'éclairage du gabarit posé au sol.

### Œuvres du musée exposées

Aucune

### Décor réel

- Forme de drapé devenant support de projection (staff ou polystyrène).
- Un gabarit
- Etabli, outils, planches en vrac
- Une ou des bâche(s)



## DISPOSITIF 7 / Le martelage

### Thématiques

Les gabarits sont construits ; ils vont servir de support pour marteler la fine couche de cuivre et fabriquer les armatures métalliques dans un espace dédié : les forges.

### Principes scénographiques

Dans cette salle, les éléments de décor reconstitués sont les suivants :

- Forme de drapé destinée à de la projection (staff ou polystyrène), identique aux dispositifs 5 et 6. La forme est posée au sol, comme sur la photo d'archive.
- Gros maillets en bois, outils divers, éléments de forge...

Cette salle propose la projection de deux tableaux successifs sur des murs différents (éclairage plus marqué du tableau pendant qu'il se déroule) :

- Sur le mur de droite : éléments de la forge en décor réel.
- Sur le mur du fond, le martelage et les forges : séquence immersive de l'atelier
- Puis, sur le grand mur de gauche, un dispositif traite de l'assemblage : de ce mur complètement noir jusqu'alors, surgissent des plaques de cuivre qui viennent s'assembler sur les armatures. Cette animation pourrait peu à peu envahir les 2 murs de la salle, donnant ainsi l'illusion d'être à l'intérieur de la statue (sans l'ossature Eiffel).

A noter que pendant toute cette séquence, l'élément de décor représentant la forme de drapé posée au sol reçoit des

projections liées aux procédés exposés simultanément dans les tableaux : projection de l'armature de bois, puis remplissage en bois, puis cuivre.

Pendant cette séquence, des dispositifs viennent enrichir l'aspect sensoriel de ce dispositif : son d'ambiance et vibrations.

### Œuvres du musée exposées

- Le doigt en cuivre

### Décor réel

- Forme de drapé destinée à de la projection (staff ou polystyrène), identique aux dispositifs 5 et 6.
- Etabli, outils, planches en vrac
- Elements de forge, outils de martelage, maillets, éléments métalliques divers, rivets...



## DISPOSITIF 8 / La structure Eiffel

### Thématiques

Que serait la Statue de la liberté sans l'intervention du plus célèbre ingénieur de l'époque ? Ce tableau évoque la construction de l'ossature Eiffel...

### Principes scénographiques

Cette thématique est traitée dans un couloir droit (2 m de largeur) restituant en décor réel l'ambiance des ateliers Gaget. Au mur, différents plans sont détaillés par le commentaire audio.

A la fin de ce dispositif, une maquette de l'ossature Eiffel s'allume au bout du couloir invitant le visiteur, tel un totem, à se diriger vers elle.

### Œuvres du musée exposées

A déterminer (reproduction archives ?)

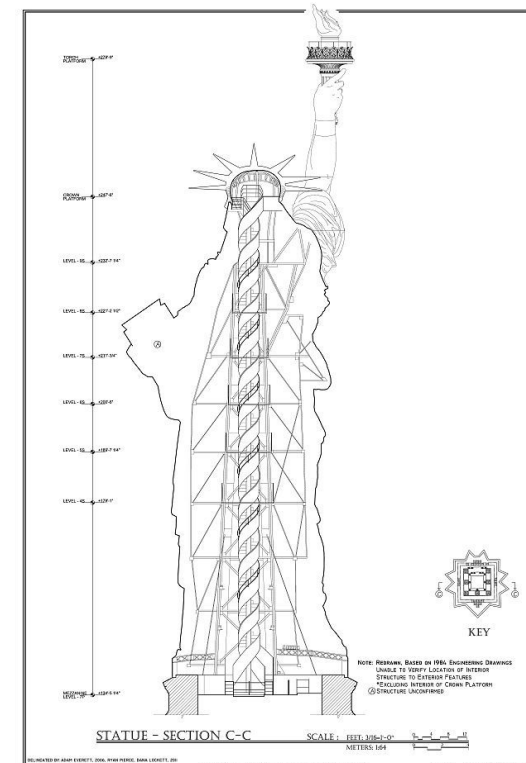
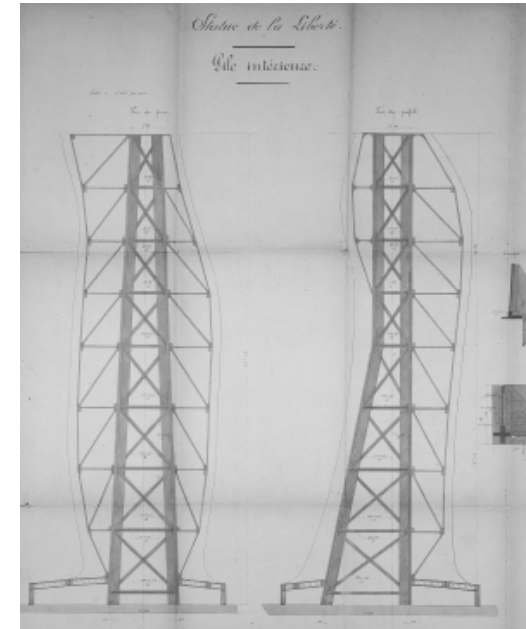
### Décor réel

Le visiteur parcourt un long couloir figurant en décor :

- Sur le côté gauche : des verrières de l'atelier Gaget (Cf archives, détail du graffiti de la tête de Bartholdi). A noter que ce décor « recto-verso » est mutualisé avec le dispositif 5.
- Sur le côté droit, un mur d'atelier avec des Plans Eiffel affichés.

### Techniques liées à ce dispositif

Création de la maquette de l'ossature Eiffel en prototypage.





## DISPOSITIF 9 / La construction de la statue

### Thématiques

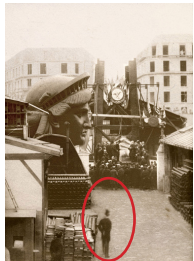
La statue est enfin construite à Paris. Embarquons pour une expérience exceptionnelle à la découverte de la statue en construction....

### Principes scénographiques

Ce dispositif constitue le point final de l'exposition.

Le visiteur est invité à rejoindre une estrade au centre de l'espace muni d'un écran panoramique.

La projection démarre sur l'écran courbe et propose 3 tableaux :



- L'inauguration inspirée du document d'archive ci-contre (cf point de vue de personnage).

- Le visiteur s'élève le long de l'ossature de la statue qui se recouvre peu à peu de plaques de cuivre, au fur et à mesure de l'ascension. Les rues de Paris disparaissent peu à peu dans la brume.

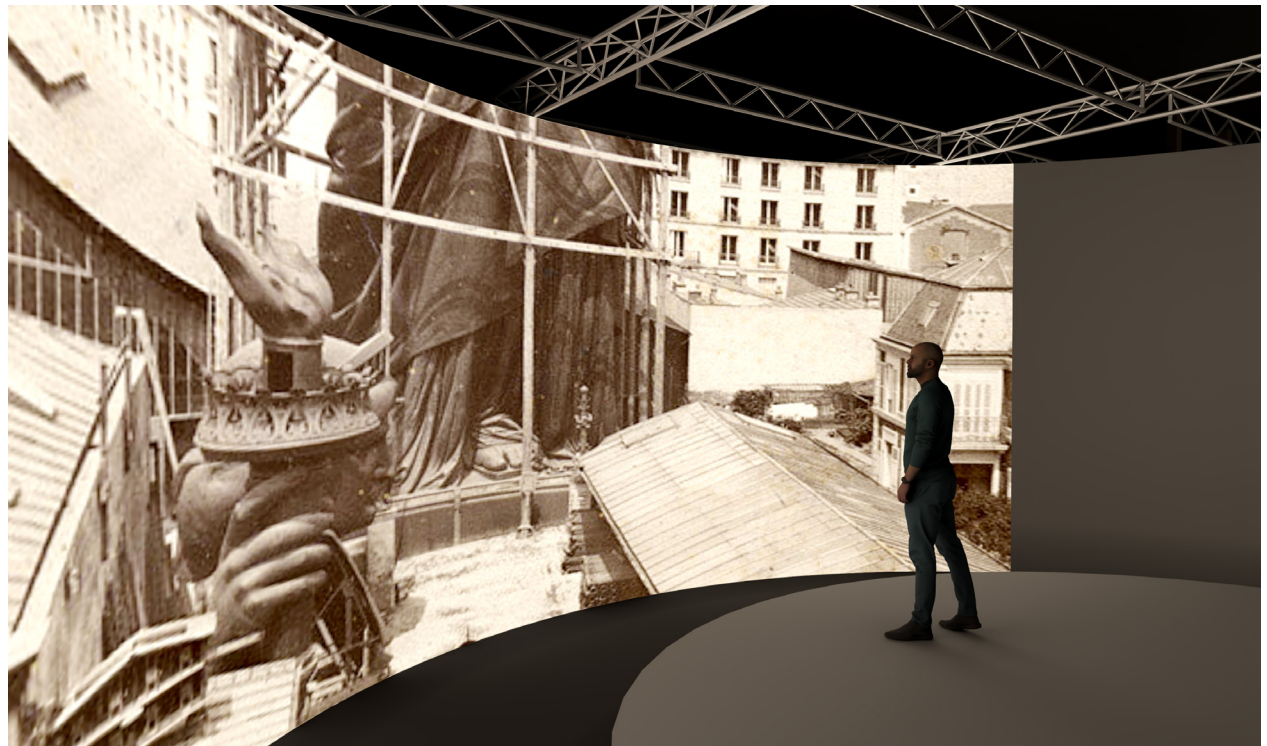
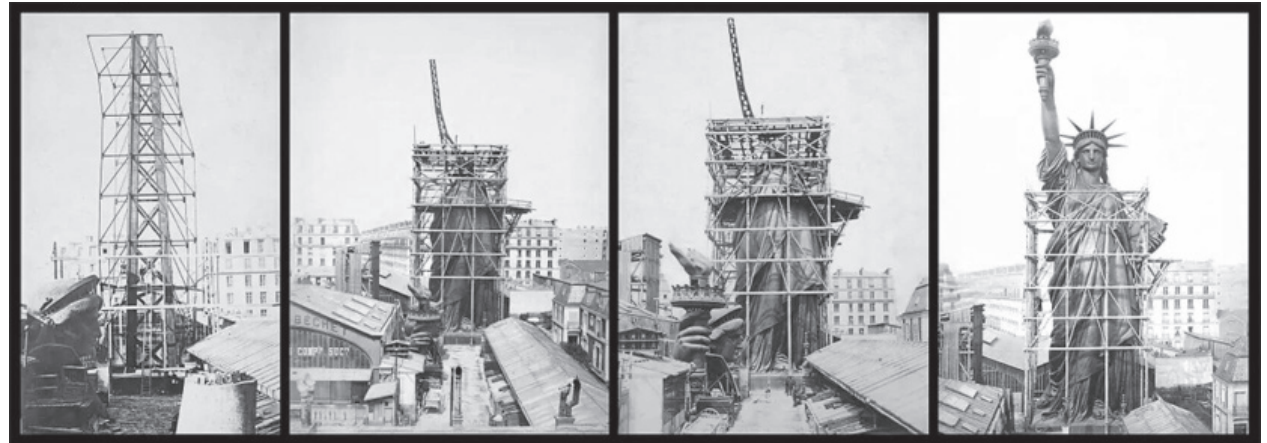
- La brume se dissipe laissant apparaître New York en arrière-plan.

### Œuvres du musée exposées

Aucune

### Décor réel

Aucun



# PRESENTATION ARISTEAS



Aristeas est une agence spécialisée dans la reconstitution 3D du patrimoine et de l'architecture depuis près de vingt ans. Les partenaires et clients de l'agence sont les établissements publics, les collectivités locales, les gestionnaires de monuments (privés ou publics) ainsi que les sociétés de production.

Selon les projets, Aristeas est prestataire ou producteur de ses propres projets.

## Des modélisations 3D scientifiques

Dans la phase d'analyse documentaire comme dans celle de la réalisation des modélisations 3D, Aristeas possède une expertise patrimoniale reconnue.

## Des rendus de qualité hyperréaliste

La finesse et le niveau de détail de la modélisation, le travail minutieux des textures et le soin porté aux éclairages permettent un rendu de qualité hyperréaliste qui constitue la signature d'Aristeas.

## Des reconstitutions sensibles

La sensibilité alliée à la maîtrise des moteurs de rendus permet la réalisation d'animations artistiques et spectaculaires. Dans toutes ses modélisations, Aristeas vise à produire une sensation d'immersion.

## Des modèles 3D multiplateforme

Séquences 3D, expériences VR, mais aussi prototypage... aujourd'hui, nos modèles sont conçus dès l'origine pour être multiplateforme et se déclinent sur toujours plus de supports.

## Un département édition

Les éditions Honoré Clair, département édition d'Aristeas, sont riches d'un catalogue d'une quarantaine d'ouvrages spécialisés en histoire et architecture. Signés par des auteurs de renom, la plupart des ouvrages mettent en relation documents d'archives et reconstitutions 3D.



## Hubert Naudeix

Hubert Naudeix est l'un des spécialistes reconnus de la reconstitution 3D du patrimoine. Diplômé de l'École nationale des Arts décoratifs, il a dirigé successivement les départements multimédias des éditions Syrinx et de la société Art graphique et patrimoine.

En 2005, il fonde Aristeas. Apprécié pour sa capacité d'analyse scientifique et sa connaissance du patrimoine et de l'architecture, il œuvre aujourd'hui avec ses équipes pour la réalisation de films 3D et d'expériences immersives pour le compte des plus grands musées (Louvre, Versailles, Fontainebleau, Centre des monuments nationaux...) et sociétés de production de documentaires au premier plan desquelles GEDEON Programmes.



## Mathilde Béjanin

Titulaire d'un double cursus en lettres et archéologie puis en management culturel de l'université Paris Dauphine, Mathilde Béjanin est spécialiste de la médiation culturelle du patrimoine.

Elle a travaillé successivement au musée du Louvre, aux éditions Hazan, à la villa Médicis et à la Cité de l'architecture et du patrimoine pour laquelle elle a initié des formations d'histoire de l'architecture en direction du grand public.

Elle rejoint Aristeas en 2009 pour lancer avec Hubert Naudeix les éditions Honoré Clair, le département édition dont elle prend la direction. Elle est aujourd'hui en charge du développement des projets de l'entreprise.

## **Contact**

### **ARISTEAS**

**Hubert Naudeix**

**Direction artistique**

**hubert\_aristeas@yahoo.fr**

**Tel : 06 60 33 13 20**

**Mathilde Béjanin**

**Production executive**

**mbejanin@yahoo.fr**

**Tel : 06 61 32 90 45**