



Compte rendu : Catherine Maréchal

VENISE A VOL D'OISEAU : LA VUE DE JACOPO DE' BARBARI (1520)

Avec Claire JUDE DE LARIVIERE, Philippe ARTIERES, Manuel CHARPY, Mathieu PÉOTTE-BONNEVILLE, émission de Patrick BOUCHERON

Patrick Boucheron dans [Allons y voir](#) sur France Culture, invite Claire Judde de Larivière,¹ à présenter ses travaux sur un plan de Venise du XVI^e siècle. Pour découvrir la ville Claire Judde de Larivière suit un crieur public, un piéton dans la ville, afin *d'étudier les relations qu'avaient les habitants et les habitantes avec leur ville. La ville si elle est un espace architectural est aussi un espace social où se déroule la vie quotidienne de ceux qui l'occupent.*



Détail de "Vue de Venise à vol d'oiseau" de Jacopo de' Barbari, 1500 - Wikimedia Commons

Le document présenté est un plan de Venise en six planches assemblées de 4 m² que le peintre Jacopo de' Barbari², fait graver en 1500. Il permet de comprendre la ville du XVI^e siècle. La vue de Venise a été fabriquée en 3 ans, grâce à un travail d'arpentage, de mesures, marqué par un souci du détail poussé à l'extrême (10357 cheminées, chacune représentant une famille de 10 personnes environ (soit plus de 100 000 personnes dans la ville. Paris a alors 80 000 habitants).

En 1520, la ville a sa forme, la structure de l'espace urbain est déjà plein et on peut encore aujourd'hui se retrouver dans ce plan de ville.

¹Claire Judde de Larivière, *Vénitiens, Vénitiennes, La traversée d'une ville* (Venise, 1520), Editions du Seuil, 2024. Claire Judde de Larivière est historienne et professeure d'histoire du Moyen Âge à l'université Toulouse-Jean Jaurès.

² A voir sur [Gallica](#) : *Vue de Venise à vol d'oiseau*, estampe, Barbari, Jacopo de' (1440?-1516?). Graveur

Cependant c'est la représentation d'une ville sans hommes et pour **Philippe Artières**³, rendre visible les visages est une gageure quand il s'agit de travailler sur le plan de Jacopo de' Barbari. Pour l'historien « *un des enjeux très fort de l'historiographie contemporaine, c'est de faire voir, faire entendre et prêter attention à ce qui n'est pas immédiatement sur le portrait ou sur la peinture* ».

Mathieu Potte-Bonneville⁴ démontre comment aujourd'hui le **jeu vidéo** exploite cette idée de cartographier dans le détail l'espace urbain dans lequel ses personnages évoluent. Il fait référence notamment au jeu, *The Legend of Zelda*, avec l'épisode *Tears of the Kingdoms*.

A l'inverse d'une ville imaginaire du futur, **Manuel Charpy**⁵, sociétaire de l'émission, souligne que l'invention de la photographie loin de saisir le quotidien de la vie urbaine, privilégie une **vision de la ville qui s'ancre dans le passé** à l'exemple des cartes postales centrées sur *les cris de Paris*, ou des images d'un Paris médiéval avec une cathédrale plongée dans la brume.

³Philippe Artières, *À bout portant. Versailles, 1972*, Gallimard, 2024. Philippe Artières est historien au CNRS, au sein de l'Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux sociaux de l'EHESS.

⁴Mathieu Potte-Bonneville est philosophe et directeur du département Culture et création du Centre Pompidou

⁵ Manuel Charpy Chargé de recherche au CNRS, directeur du laboratoire de recherche CNRS / INHA InVisu