





# Venise révélée

21 septembre 2022 - 19 février 2023

## Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon  
75012 Paris

cette exposition est coproduite par Grand Palais Immersif (filiale de la Rmn - Grand Palais), et Iconem en collaboration avec la Fondazione Musei Civici di Venezia.

*Sous le patronage de l'Ambassade d'Italie*

communiqué de presse	p.4
press release	p.7
comunicato stampa	p.10
les commissaires de l'exposition Gabriella Belli et Elena Marchetti	p.13
la réalisation des images de l'exposition par Iconem	p.14
la musique : David Chalmin	p.15
la scénographie : agence Clémence Farrell	p.16
textes des salles	p.17
les développements interactifs	p.20
les oeuvres présentées	p.22
chronologie	p.22
cartes	p.24
catalogue de l'exposition	p.25
extraits du catalogue de l'exposition	p.27
programmation culturelle	p.35
informations pratiques	p.36
visuels disponibles pour la presse	p.37
définitions utiles du vocabulaire de l'imagerie 3D	p.45
communiqué de presse Grand Palais immersif	p.46
l'architecture du lieu : Frédéric Druot	p.47
parrains	p.48
partenaires	p.50

# d'où viennent les images que vous voyez ?

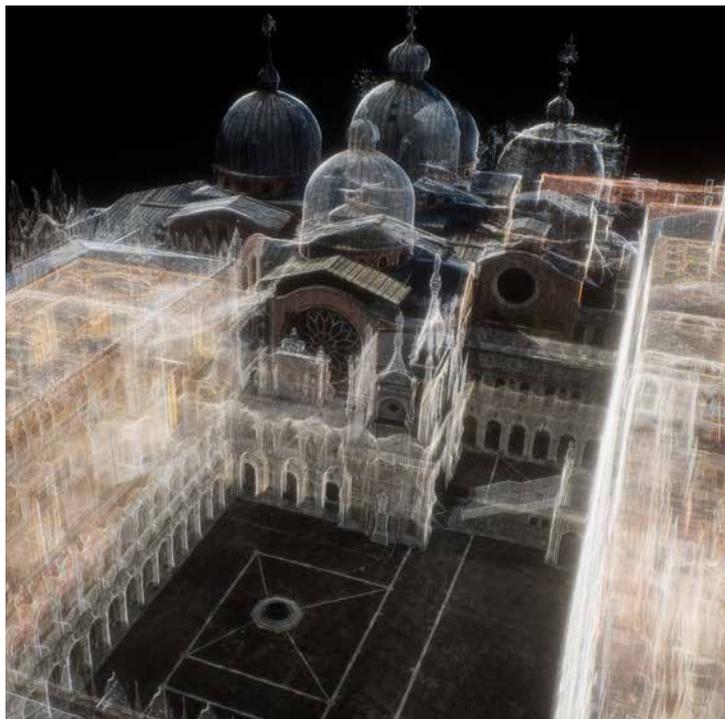
Les images de l'exposition ne sont pas des « prises de vue » au sens filmique du terme.

Elles sont extraites de recompositions en 3D de Venise, à partir d'une série d'images numériques. Chaque pixel de chaque photographie est triangulé dans l'espace pour reconstituer ce que l'on appelle un « nuage de points » : des milliards de points dans l'espace qui reconstituent la forme et la couleur du visible.

Ces modèles, créés à partir d'un très grand nombre de photographies, ne restituent pas les mouvements ni les matières monochromes ou les vitres. Voici pourquoi il n'y a pas de « vivant » dans ces paysages et pourquoi certaines surfaces deviennent transparentes quand elles sont brillantes ou unies, ou à l'inverse très détaillées dans les œuvres ou les façades.

Nous avons choisi de présenter ces modèles bruts, matière numérique parfois trouée, transparente voire incomplète là où le réel n'est pas restructurable par la machine. Des poussières de points apparaissent parfois, restes de structures partiellement brillantes ou en mouvement présentes lors de la prise de vue.

Ces rendus donnent aux scènes une tonalité intemporelle. Cela rappelle les premières photos, quand les très longs temps de pose faisaient disparaître les personnes, ou rendaient leurs silhouettes fantomatiques. Procédé résolument contemporain, l'exploration de la matérialité numérique évoque ainsi le tout début de la photographie, préfigurant peut-être le début d'une aventure tout aussi riche dans les nouveaux territoires que l'on désigne aujourd'hui faute de mieux par les termes de metavers et de web3.0.



## Venise révélée

21 septembre 2022 - 19 février 2023

### Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon  
75012 Paris

cette exposition est coproduite par Grand Palais Immersif (filiale de la Rmn - Grand Palais), et Iconem en collaboration avec la Fondazione Musei Civici di Venezia.

*Sous le patronage de l'Ambassade d'Italie*

**Grand Palais Immersif est un nouveau lieu dédié à la programmation d'expositions immersives qui s'ouvre en septembre à Paris.**

*La construction même de la ville sur les millions de pieux enfoncés dans la lagune a fait de Venise une scène de théâtre sur laquelle des générations de vénitiens ont édifié le plus somptueux des décors. Derrière ces décors, la ville abrite les vies trépidantes et les drames vécus par ses habitants. Une ville apparemment inchangée depuis le temps de sa splendeur, et qui pourtant, grâce à d'imperceptibles changements, a su s'adapter aux évolutions des modes de vie et lutter contre les menaces permanentes de la mer. Loin d'être seulement une ville-musée, Venise est surtout une ville du futur à la pointe des enjeux contemporains. L'immersion incomparable engendrée par les images totalement inédites de l'exposition numérique « Venise révélée » nous permettra de faire sentir et comprendre comme jamais la richesse et la complexité de cette ville hors norme.*

Gabriella Belli, directrice honoraire, Fondazione Musei Civici di Venezia,  
commissaire générale de l'exposition

L'invention de Venise tient du miracle : c'est ce que l'exposition *Venise révélée* veut faire découvrir et ressentir. Miracle d'ingénierie, d'architecture et miracle artistique, cette ville incomparable construite sur la boue instable d'une lagune, lutte depuis plusieurs siècles contre la mer, menace impitoyable qui fut aussi la source de son immense richesse. Le marcheur émerveillé devine les innombrables secrets et les trésors qui échappent à son regard lorsqu'il déambule dans la ville. Traverser les murs, découvrir ce qui est caché : c'est le rêve de tous les passionnés de Venise, et c'est ce que l'exposition *Venise révélée* rend possible.

L'exposition *Venise révélée* offre aux visiteurs une exploration inédite de l'envers du décor, au cœur d'une ville qui porte en elle tous les rêves de beauté et de splendeur. Elle dévoile au public les fondations de cette cité-État posée sur les eaux de la lagune, les ressorts d'une immense puissance commerciale organisée autour du Grand Canal et de ses somptueux palais, ainsi que l'organisation sociale et politique originale d'une République qui s'est maintenue pendant mille ans.

Grace à des images proposant des points de vue totalement inédits, l'exposition permet également de découvrir comme jamais les lieux emblématiques que sont la place Saint-Marc, sa Basilique, et le Palais des Doges. Elle offre une plongée en giga pixel dans les détails de chefs-d'œuvre des plus grands peintres vénitiens.

L'éclairage scientifique des conservateurs de la Fondazione Musei Civici di Venezia (MUVE), partenaires exceptionnels de l'exposition, permet au public de percer les mystères entourant la cité des Doges - une nouvelle perception d'une ville mythique, souvent connue uniquement pour sa dimension touristique, et qui, bien que confrontée à des menaces mortelles, continue de rayonner sur le monde.

L'exposition s'articule autour de quatre chapitres, conjuguant chronologie historique et déambulation au travers des sites majeurs de la ville :

## **LA LAGUNE**

### **Naissance de Venise dans les méandres d'une lagune**

On assiste dans la première section à la naissance d'une ville unique, posée comme une scène de théâtre sur une forêt de pilotis enfoncés dans une lagune parsemée de 124 îles. Grâce à son biotope si particulier et à une ingénierie sans pareille dévoilés par les images inédites de l'exposition, la ville se développe face à la Terra Ferma, jusqu'à rayonner dans tout le bassin méditerranéen.

## **LE GRAND CANAL**

### **L'âge d'or, Venise puissance commerciale et navale**

Radiographie d'un développement unique au monde : une architecture singulière et une organisation originale au service d'une puissance commerciale, qui se dévoile au public invité à une déambulation tout au long du Grand Canal et à l'exploration des richesses de ses plus beaux palais en 3D.

## **LA PLACE SAINT MARC ET LE PALAIS DES DOGES, LIEUX D'INCARNATION DU POUVOIR**

### **Venise, une domination politique, économique et religieuse**

Sur la Place Saint-Marc, l'exposition explore les symboles de tous les pouvoirs de la République, en particulier le Palais des Doges, ses origines, son histoire, ses secrets et ses trésors comme la fameuse salle du Grand Conseil, la plus grande salle du monde, ornée des chefs-d'œuvre du Tintoret et de Véronèse.

## **VENISE, UNE VILLE QUI SE TRANSFORME, UNE VILLE TOUJOURS EN DEVENIR**

### **Demain, une nouvelle renaissance ?**

Après l'âge d'or Venise se réinvente sans cesse. Elle s'inscrit dans la modernité, se réinvente comme un centre d'activité artistique mondial unique, avec la Biennale et les multiples institutions consacrées à l'art contemporain, et prend à bras le corps les questions environnementales grâce au projet MOSE, ce monumental système de vannes soulevées pour la première fois en 2020, mais aussi aux nombreuses solutions inventées par les ingénieurs pour préserver la ville pour les siècles à venir. La visite se termine par une rêverie à travers une Venise imaginaire, comme une Atlantide immergée sous les eaux qui renaît de cet Venise Atlantide, toujours plus belle, pour plusieurs siècles de rayonnement.

Toutes les images sont extraites d'un modèle 3D massif, réalisé à l'aide de drones par l'équipe d'Iconem en 2021, qui reconstitue, grâce à la technologie de la photogrammétrie, l'ensemble de la ville en volume. Cet univers virtuel recompose par des milliards de points, avec une grande précision à la fois l'espace urbain, l'architecture des palais et les détails des peintures à l'intérieur.

Cette matière numérique permet de porter un nouveau regard sur la ville et l'architecture. Ces visualisations nous permettent de voir à travers la matière et, ainsi, de comprendre la structure du réel, à la fois le décor et l'envers du décor. Ainsi, l'exposition a été motivée par l'idée de révéler, par l'imagerie, la structure interne qui compose l'architecture et l'espace urbain pour comprendre Venise dans ses dimensions techniques, structurelles, scénographiques et théâtrales.

Tout au long du parcours, le visiteur bascule du réel au numérique, et inversement. Pour ce faire, les images 3D sont déployées dans l'espace, en vidéo, sur des panneaux monumentaux, en créant une épaisseur à l'image dans laquelle le public pénètre ou disparaît. Cette image en volume recompose les panoramas urbains de la ville de Venise en utilisant les mêmes procédés illusionnistes inventés par les peintres vénitiens tels que Véronèse au XVI<sup>e</sup> siècle ou Giambattista Tiepolo au XVIII<sup>e</sup>.

D'une vision réaliste à une vision plus fantomatique, on passe visuellement d'un monde réel à un monde numérique. Ce passage fluide et régulier d'un monde à l'autre est également présent dans la musique et le sound design, composés par David Chalmin.

Mélangant instruments acoustiques, électroniques et sound design, cette B.O. accompagne le visiteur dans son voyage et l'immerge un peu plus dans l'âme de la ville. Tout comme pour l'image, des filtres sont utilisés sur les sons pour révéler la dimension numérique de la matière sonore.

Des promenades interactives dans la Venise du XV<sup>e</sup> siècle, réalisées par Ubisoft à partir des modèles du jeu vidéo *Assassin's Creed II*, amplifient l'immersion du public en le projetant virtuellement dans les quartiers les plus emblématiques de la cité.

.....  
**commissariat général** : **Gabriella Belli**, directrice honoraire, Fondazione Musei Civici di Venezia, avec la collaboration d'**Elena Marchetti**, conservatrice du palais des Doges, Fondazione Musei Civici di Venezia.

**commissaire associé** : **Yves Ubelmann**, président d'ICONEM

**musique** : **David Chalmin**

**scénographie** : **Agence Clémence Farrell**

**graphisme** : **Bénédicte Rolland**

**conception lumière** : **Aura studio**

**conception et réalisation audiovisuelle** : **ICONEM**

**conception et réalisation des installations interactives** : **Museomaniac**

**réalisation du film Venise Atlantide** : **Elisabeth Jonniaux et Yves Ubelmann**

**réalisation de l'expérience Assassin's Creed** : **Ubisoft**

.....  
**horaires d'ouverture** : lundi de 12h à 19h30;  
mercredi au dimanche de 10h à 19h30 ;  
nocturne le mercredi jusqu'à 22h  
fermeture hebdomadaire le mardi

**tarifs** : 16 €

TR : 14 € (demandeur d'emploi) ; 12 € (6-25 ans) ; 6 € (RSA, ASS, minimum vieillesse, scolaires)  
gratuit pour les enfants de moins de 6 ans

**accès** : 110 rue de Lyon - 75012 Paris  
métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER) Bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

**publication aux éditions de la Réunion des musées nationaux - Grand Palais, 2022 :**

**- catalogue de l'exposition**  
24 x 17 cm, 160 pages, 93 illustrations,  
30 €

**contacts presse** :  
Rmn - Grand Palais  
254-256 rue de Bercy  
75 577 Paris cedex 12

Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)  
01 40 13 47 62

Svetlana Stojanovic  
[svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

[@Presse\\_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

**informations et réservations :**

<https://web.digitick.com/ext/billetterie5/?-site=gpi#compEtape1>

#VeniseRevelee  
#GrandPalaisImmersif

**GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF**

*iconem*



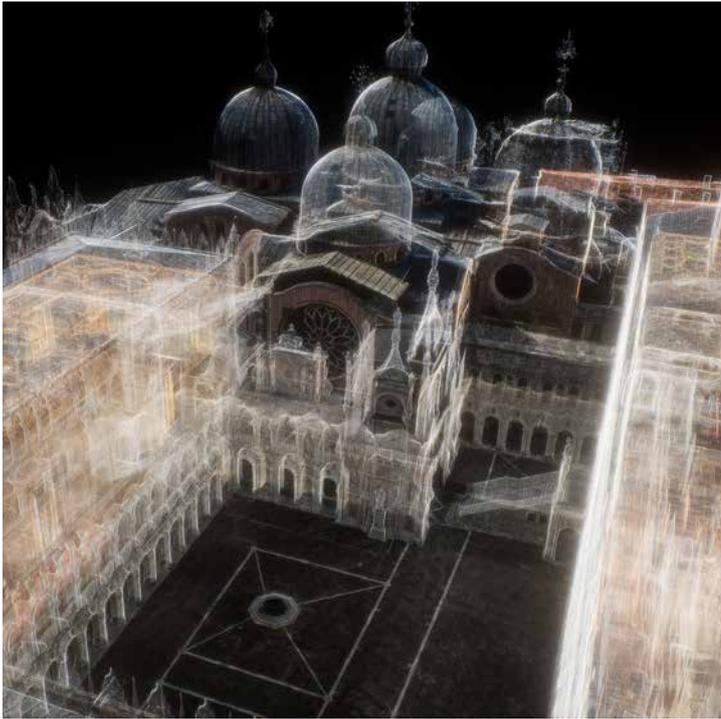
**OPÉRA**  
NATIONAL  
DE PARIS



Ambasciata d'Italia  
Parigi

Cette exposition bénéficie du soutien de TikTok.





## Venice Revealed

21 September 2022 – 19 February 2023

### Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon  
75012 Paris

this exhibition is co-produced by Grand Palais Immersif (a subsidiary of the Rmn - Grand Palais) and Iconem in collaboration with the Fondazione Musei Civici di Venezia.

*Under the patronage of the Italian Embassy*

**Grand Palais Immersif is a new venue, dedicated to programming immersive exhibitions, which will open in Paris this September.**

*The very construction of the city, on millions of piles hammered into the lagoon, makes Venice a theatre set on which generations of Venetians have built the most opulent scenery. Behind this scenery, the city is the place where the hectic lives and dramas of its inhabitants are played out. It is a city seemingly unchanged since its glory days yet which, thanks to imperceptible changes, has adapted to changing lifestyles and fought against the ever-present threat of the sea. Far from just a museum-city, Venice is above all a city of the future, at the forefront of contemporary issues. The incomparable immersion obtained through the as-yet entirely unseen images in the digital exhibition "Venice Revealed" will allow visitors to experience and understand the wealth and complexity of this exceptional city like never before.*

Gabriella Belli, honorary director, Fondazione Musei Civici di Venezia,  
head curator of the exhibition

The invention of Venice is nothing short of a miracle, and this is what the exhibition *Venice Revealed* aims to help visitors discover and experience. A miracle of engineering, architecture and art, for several centuries this peerless city built on the unstable mud of a lagoon has been fighting the sea, which represents both a merciless threat and the source of its immense wealth. As they explore, visitors unearth the countless secrets and treasures that escape the eye when strolling through the city. To walk through walls and discover what hides behind them is the dream of all lovers of Venice, and is made a reality by the exhibition Venice Revealed.

The exhibition *Venice Revealed* offers visitors an unprecedented behind-the-scenes tour through the heart of a city imbued with all the dreams of beauty and splendour. It unveils to the public the foundations of this city-state resting on the waters of the lagoon, the resilience of an immense commercial power centred around the Grand Canal and its sumptuous palaces, and the original social and political organisation of a republic that has endured for a thousand years.

Using images that offer totally unprecedented points of view, the exhibition also provides an opportunity to explore emblematic sites such as St. Mark's Square and Basilica and the Doge's Palace like never before. It offers a gigapixel immersion in the details of masterpieces by the greatest Venetian painters.

The scientific insight of the curators of the Fondazione Musei Civici di Venezia (MUVE), the exceptional partners of the exhibition, unlocks the mysteries surrounding the city of the Doges for the public, for a new perception of a legendary city, often known only for its tourism and which, despite the mortal threats it faces, continues to influence the world.

The exhibition is organised around four chapters that combine historical chronology with a stroll through the city's key sites:

## **THE LAGOON**

### **The birth of Venice in a meandering lagoon**

In the first section, we witness the birth of a unique city, installed like a theatre set on a forest of piles driven into a lagoon scattered with 124 islands. With its highly unusual biotope and peerless engineering, unveiled by the exhibition's previously-unseen images, the city has grown opposite Terra Ferma to develop an influence across the entire Mediterranean Basin.

## **THE GRAND CANAL**

### **The golden age: Venice as a commercial and naval power**

An X-ray view of a globally unique development: the singular architecture and original layout dedicated to a commercial power is revealed to the public as they are invited to travel the length of the Grand Canal and explore the treasures of its most beautiful palaces in 3D.

## **ST. MARK'S SQUARE AND THE DOGE'S PALACE: THE BUILT EMBODIMENT OF POWER**

### **Venice: political, economic and religious domination**

On St. Mark's Square, the exhibition explores the symbols of all the powers of the republic, in particular the Doge's Palace, its origins, its history, its secrets and treasures, such as the famous Higher Council Hall, the world's largest room, adorned with masterpieces by Tintoretto and Veronese.

## **VENICE: A CHANGING CITY, A CITY CONSTANTLY IN THE MAKING**

### **Will tomorrow bring a new renaissance?**

Since the golden age, Venice has reinvented itself constantly. It has become increasingly modern, reinvented itself as a unique centre of global artistic activity with the Biennale and the many institutions dedicated to contemporary art, and is tackling environmental issues through the MOSE project, a monumental system of sluice gates raised for the first time in 2020, as well as numerous solutions invented by engineers to protect the city for the centuries to come. The visit ends in a dreamlike experience of an imaginary Venice, like an Atlantis submerged underwater only to be reborn out this invented Acqua Alta, even more beautiful than before, for several centuries of influence.

All the images are taken from a massive 3D model, made using drones by Iconem's team in 2021, which uses photogrammetry technology to reconstruct the entire city in volume. This virtual world uses thousands of points to reconstruct the urban space, the architecture of the palaces and the details of the paintings inside them with great precision.

This digital material offers a new perspective on the city and its architecture. The views allow us to see through the material and therefore get a true structural understanding of both the scenery and what lies behind it. As such, the exhibition was motivated by the idea of using image to reveal the internal structure that forms the architecture and urban space in order to understand Venice through its technical, structural, scenographic and theatrical dimensions.

Throughout the exhibition, visitors shift from the real to the digital, and back. To achieve this, 3D images are displayed throughout the space, in videos and on monumental panels, lending the image a depth into which the public can enter or disappear. This volume image recreates the urban panoramas of the city of Venice by using the same illusionist techniques that were invented by such Venetian painters as Veronese in the 16th century and Giambattista Tiepolo in the 18<sup>th</sup> century.

By switching from a realistic perspective to a more spectral one, we move visually from a real world to a digital one. This fluid and frequent shifting from one world to another is also present in the music and sound design, composed by David Chalmin.

Blending acoustic instruments, electronics and sound design, this original soundtrack accompanies visitors through their journey and immerses them a little deeper in the soul of the city. As with image, filters are used on the sounds to reveal the digital dimension of the audio material.

Tours of 15<sup>th</sup> century Venice, produced in partnership with Ubisoft using the models of the video game *Assassin's Creed II*, amplify the public's immersion by virtually projecting them into the city's most iconic districts.

.....

**chief curator : Gabriella Belli**, honorary director, Fondazione Musei Civici di Venezia, with the collaboration of **Elena Marchetti**, curator of the Doge's Palace, Fondazione Musei Civici di Venezia.

**associate curator : Yves Ubelmann**, president of ICONEM

**music : David Chalmin**

**set design : Agence Clémence Farrell**

**graphics : Bénédicte Rolland**

**lighting design : Aura studio**

**conception and audiovisual production : ICONEM**

**conception and realization of interactive installations : Museomaniac**

**realization of the film Venice Atlantis : Elisabeth Jonniaux and Yves Ubelmann**

**production of the Assassin's Creed Experience : Ubisoft**

.....

**opening hours:** Monday from 12 pm to 7.30 pm;  
Wednesday to Sunday from 10 am to 7.30 pm ; open  
Wednesday evenings until 10 pm  
Closed on Tuesdays

**price:** €16

**concessions:** €14 (jobseekers); €12 (6-25 years);  
€6 (tax credits, special solidarity allowance, minimum  
old-age pension, schoolchildren)

free for children under 6 years

**access :** 110 rue de Lyon - 75012 Paris  
métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER)  
Bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

**informations et reservations :**

[https://web.digitick.com/ext/billetterie5/?-  
site=gpi#compEtape1](https://web.digitick.com/ext/billetterie5/?-site=gpi#compEtape1)

#VeniseRevelee  
#GrandPalaisImmersif

**published by éditions de la Réunion  
des musées nationaux - Grand Palais,  
2022 :**

**- catalogue of the exhibition**  
24 x 17 cm, 160 pages, 93 illustrations,  
€30

**press contacts:**  
Rmn - Grand Palais  
254-256 rue de Bercy  
75 577 Paris cedex 12

Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)  
01 40 13 47 62

Svetlana Stojanovic  
[svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

[@Presse\\_RmnGP](#)

**GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF**

*iconem*

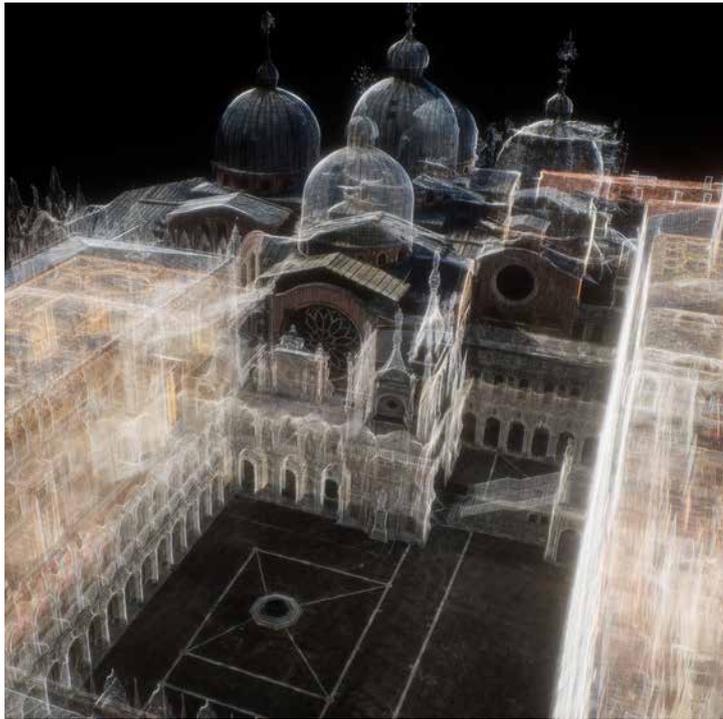


**OPÉRA  
NATIONAL  
DE PARIS**



This exhibition is organized with the support of TikTok.





## Venise révélée

21 settembre 2022 - 19 febbraio 2023

### Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon  
75012 Paris

questa mostra è una coproduzione di Grand Palais Immersif (filiale della Rmn - Grand Palais), e Iconem in collaborazione con la Fondazione Musei Civici di Venezia.

*Con il patrocinio dell'Ambasciata d'Italia*

**Grand Palais Immersif è un nuovo luogo dedicato alla programmazione di mostre immersive che apre a settembre a Parigi.**

*La costruzione stessa della città su milioni di pali conficcati nella laguna ha reso Venezia un palcoscenico teatrale sul quale generazioni di veneziani hanno edificato sontuose decorazioni. Dietro queste decorazioni, la città ospita le vite frenetiche e i drammi vissuti dai suoi abitanti. Una città in apparenza immutata dal tempo del suo splendore e che, invece, grazie a cambiamenti impercettibili, ha saputo adattarsi all'evoluzione degli stili di vita e combattere le minacce costanti del mare. Lungi dall'essere solo una città museo, Venezia è soprattutto una città del futuro all'avanguardia nel campo delle problematiche contemporanee. L'immersione senza eguali suscitata dalle immagini totalmente inedite della mostra digitale "Venise Révélée" ci permetterà di far percepire e comprendere come mai prima d'ora la ricchezza e la complessità di questa città fuori dall'ordinario.*

Gabriella Belli, direttore onorario, Fondazione Musei Civici di Venezia,  
commissario generale della mostra

L'invenzione di Venezia è un miracolo: è proprio questo che la mostra *Venise révélée* vuole far scoprire e percepire. Miracolo d'ingegneria, di architettura e miracolo artistico, questa città senza eguali costruita sul fango instabile di una laguna, lotta da molti secoli contro il mare, minaccia spietata che fu anche all'origine della sua immensa ricchezza. Il passante intuisce gli innumerevoli segreti e i tesori che sfuggono al suo sguardo mentre passeggia per la città. Attraversare i muri, scoprire ciò che è nascosto: è il sogno di tutti gli appassionati di Venezia ed è ciò che la mostra *Venise révélée* rende possibile.

La mostra *Venise révélée* offre ai visitatori un'esplorazione inedita di ciò che si nasconde dietro le decorazioni, nel cuore di una città che racchiude in sé tutti i sogni di bellezza e di splendore. Svela al pubblico le fondamenta di questa città Stato adagiata sulle acque della laguna, le origini di un'immensa potenza commerciale organizzata intorno al Canal Grande e dei suoi sontuosi palazzi, come pure l'organizzazione sociale e politica originale di una Repubblica che si è mantenuta per mille anni.

Grazie a immagini che propongono punti di vista completamente inediti, la mostra permette inoltre di scoprire in maniera completamente differente i suoi luoghi emblematici quali piazza San Marco, la sua Basilica e il Palazzo dei Dogi. Offre un'immersione grazie a immagini in gigapixel nei dettagli di capolavori dei più grandi pittori veneziani.

Il punto di vista scientifico dei conservatori della Fondazione Musei Civici di Venezia (MUVE), partner eccezionali della mostra, permette al pubblico di scoprire i misteri che circondano la città dei Dogi - una nuova percezione di una città mitica, spesso conosciuta unicamente per la sua dimensione turistica e che, benché si trovi a confrontarsi con minacce mortali, continua a risplendere sul mondo.

La mostra è suddivisa in quattro sezioni che coniugano cronologia storica e tour attraverso i principali siti della città:

## **LA LAGUNA**

### **Nascita di Venezia nei meandri di una laguna**

Nella prima sezione si assiste alla nascita di una città unica, poggiata come un palcoscenico teatrale su una foresta di palafitte conficcate in una laguna costellata di 124 isole. Grazie al suo biotopo così peculiare e a una tecnica ingegneristica senza eguali svelati dalle immagini inedite della mostra, la città si sviluppa di fronte alla terraferma, fino a diffondere la sua influenza in tutto il bacino del Mediterraneo.

## **IL CANAL GRANDE**

### **L'età d'oro, Venezia potenza commerciale e navale**

Radiografia di uno sviluppo unico al mondo: un'architettura singolare e un'organizzazione originale al servizio di una potenza commerciale, che si rivela al pubblico invitato a passeggiare lungo il Canal Grande e ad esplorare in 3D le ricchezze dei suoi palazzi più belli.

## **PIAZZA SAN MARCO E IL PALAZZO DEI DOGI, LUOGO DI INCARNAZIONE DEL POTERE**

### **Venezia, una dominazione politica, economica e religiosa**

Su piazza San Marco la mostra esplora i simboli di tutti i poteri della Repubblica, in particolare il Palazzo dei Dogi, le sue origini, la sua storia, i suoi segreti e i suoi tesori come la famosa sala del Gran Consiglio, la più grande sala del mondo, decorata dai capolavori del Tintoretto e di Veronese.

## **VENEZIA, UNA CITTÀ CHE SI TRASFORMA, UNA CITTÀ SEMPRE IN DIVENIRE**

### **Domani, una nuova rinascita?**

Dopo l'età d'oro Venezia si reinventa continuamente. Si iscrive nella modernità, si reinventa come centro di attività artistica mondiale unico con la Biennale e le molteplici istituzioni consacrate all'arte contemporanea e abbraccia con passione le questioni ambientali grazie al progetto MOSE, questo monumentale sistema di paratoie sollevate per la prima volta nel 2020, ma anche alle numerose soluzioni inventate dagli ingegneri per preservare la città nei secoli a venire. La visita termina con una visione di una Venezia immaginaria, simile a Atlantide sommersa dalle acque che rinasce da questa Acqua alta inventata, sempre più bella, per risplendere per molti secoli ancora.

Tutte le immagini sono estratte da un modello 3D massivo, realizzato con l'aiuto di droni dal team di Iconem nel 2021 che ricostituisce, grazie alla tecnologia della fotogrammetria, tutta la città in volume. Questo universo virtuale ricomponne attraverso miliardi di punti, con estrema precisione sia lo spazio urbano, l'architettura dei palazzi che i dettagli dei dipinti presenti all'interno.

Questo materiale digitale permette di vedere con occhi nuovi la città e l'architettura. Queste visualizzazioni ci permettono di vedere attraverso la materia e, quindi, di comprendere la struttura del reale, sia la decorazione che la parte che sta dietro alla decorazione. La mostra, infatti, è stata motivata dall'idea di rivelare, attraverso l'immagine, la struttura interna che compone l'architettura e lo spazio urbano per comprendere Venezia nelle sue dimensioni tecniche, strutturali, scenografiche e teatrali.

Lungo tutto il percorso, il visitatore passa dal reale al digitale e viceversa. Per rendere possibile ciò, le immagini 3D sono dispiegate nello spazio, su pannelli monumentali, creando uno spessore nell'immagine nel quale il pubblico penetra o scompare. Questa immagine in volume ricomponne i panorami urbani della città di Venezia utilizzando le stesse procedure illusioniste inventate dai pittori veneziani come Veronese nel XVI secolo o Giambattista Tiepolo nel XVIII.

Da una visione realista a una visione più fantomatica, si passa visivamente da un mondo reale a un mondo digitale. Questo passaggio fluido e regolare da un mondo all'altro è presente anche nella musica e nel sound design, composti da David Chalmin.

Mescolando strumenti acustici, elettronici e sound design, questa BO accompagna il visitatore nel suo viaggio e lo fa immergere un po' di più nell'anima della città. Proprio come per l'immagine, sono utilizzati dei filtri sui suoni per rivelare la dimensione digitale del materiale acustico.

Passeggiate interattive nella Venezia del XV secolo, realizzate da Ubisoft a partire dai modelli del videogioco *Assassin's Creed II*, amplificano l'immersione del pubblico proiettandolo virtualmente nei quartieri più emblematici della città.

.....

**commissariato generale :** **Gabriella Belli**, direttore onorario, Fondazione Musei Civici di Venezia, con la collaborazione di **Elena Marchetti**, conservatrice di Palazzo Ducale, Fondazione Musei Civici di Venezia.

**commissario associato :** **Yves Ubelmann**, presidente di ICONEM

**musica :** **David Chalmin**

**scenografia :** **Agence Clémence Farrell**

**grafica :** **Bénédicte Rolland**

**progettazione luci :** **Aura studio**

**progettazione e realizzazione audiovisiva :** **ICONEM**

**progettazione e produzione delle installazioni interattive :** **Museomaniac**

**realizzazione del film Venezia Atlantide :** **Elisabeth Jonniaux e Yves Ubelmann**

**realizzazione dell'esperienza Assassin's Creed :** **Ubisoft**

.....

**orari di apertura:** lunedì dalle 12:00 alle 19:30 ;  
dal mercoledì alla domenica dalle 10:00 alle 19:30 ;  
notturno il mercoledì fino alle 22:00  
chiusura settimanale il martedì

**tariffe:** 16 €

TR: 14 € (disoccupato) ; 12 € (6-25 anni) ; 6 € (RSA, ASS, percettori pensione minima, scolari)  
gratuito per i bambini di meno di 6 anni

**Accesso:** 110 rue de Lyon - 75012 Paris  
metro Bastille (linee 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER)  
Bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

**pubblicato da éditions de la Réunion  
des musées nationaux - Grand Palais,  
2022 :**

**- catalogo della esposizione**  
24 x 17 cm, 160 pages, 93 illustrations,  
30 €

**contatti stampa :**  
Rmn - Grand Palais  
254-256 rue de Bercy  
75 577 Paris cedex 12

Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)  
01 40 13 47 62

Svetlana Stojanovic  
[svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

[@Presse\\_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

**informations et reservations :**

<https://web.digitick.com/ext/billetterie5/?-site=gpi#compEtape1>

#VeniseRevelee

#GrandPalaisImmersif

**GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF**

*iconem*



**OPÉRA  
NATIONAL  
DE PARIS**



Questa mostra è supportata da TikTok.



# les commissaires de l'exposition : Gabriella Belli et Elena Marchetti

**Gabriella Belli** (née en 1952) est une historienne de l'art et conservatrice italienne, directrice honoraire de la Fondazione Musei Civici di Venezia.

Elle est diplômée de l'université de Bologne, où elle a rédigé une thèse avec Anna Ottavi Cavina sur l'histoire de la peinture de cour dans la Russie du XIX<sup>e</sup> siècle. Elle se spécialise ensuite dans la critique d'art contemporain à l'université de Parme. De retour à Trente en 1981, elle est nommée conservatrice du musée du château de Buonconsiglio. En 1982, elle est chargée du projet de transformation du Palazzo delle Albere en ce qui deviendra le noyau, jusqu'en 2011, du musée d'art moderne et contemporain de Trente et Rovereto.

Elle a occupé le poste de commissaire à la Biennale de Venise en 1995 et 2003, et est devenue membre des comités scientifiques du Musée d'art contemporain de Bolzano et de la Galerie d'art moderne de Bologne. Elle est impliquée depuis 1989 dans le projet MART. En 2002, elle inaugure le nouveau complexe muséal MART à Rovereto, dont elle devient la première directrice. C'est encore sous sa direction qu'en 2009, la maison restaurée du musée d'art futuriste de Deperio a rouvert ses portes.

En 2011, elle a été nommée directrice de la Fondazione Musei Civici di Venezia, une structure créée pour regrouper l'administration de plusieurs des plus importants palais-musées de Venise, dont (mais pas seulement) le palais des Doges, le palais Ca' Rezzonico, le musée Correr, le palais Ca' Pesaro, le palais-musée Fortuny et le palais-musée Mocenigo.

\*\*\*

**Elena Marchetti** est historienne de l'art et conservatrice du palais des Doges, Fondazione Musei Civici di Venezia.

# la réalisation des images de l'exposition par Iconem

Les jeux de dominations culturelles, sociales et politiques de Venise se lisent avec clarté dans les espaces qu'elle a produits : architectures, façades, salons, ou encore peintures. Mais quels sont les dispositifs techniques, l'intelligence et l'ingénierie qu'il a fallu déployer pour permettre à ces espaces d'exister ? Venise est construite sur l'eau, un territoire instable et inhospitalier. Il a donc fallu inventer de nombreux procédés pour stabiliser les sols, faire en sorte qu'ils puissent soutenir des palais à plusieurs étages, récolter les eaux des pluies, trouver des moyens d'acheminement du matériel depuis la *terra ferma*.

Pour faire comprendre cette complexité, nous proposons un voyage en image dans ces espaces, en faisant appel à une technologie très récente : la photogrammétrie. Elle n'entretient pas le même rapport au temps qu'une photographie ou qu'un film. L'un et l'autre capturent le monde « en temps réel » et l'enregistrent sur le vif. La photogrammétrie, elle, permet d'éliminer tous les détails de l'instant : les corps en mouvement (hommes, animaux, voitures) les ombres qui évoluent, les fluides etc... Ce qui confère à l'image une dimension intemporelle, comme si ce monde « recomposé » par les calculs était hors du temps. Les vidéos reconstituent alors une sorte de vision onirique dans laquelle on cherche à plonger le visiteur, en faisant naître de nouvelles émotions par la découverte de détails invisibles.

Effectivement, le décor, les façades et les sols font écran et occultent ces mécanismes qui permettent à Venise d'exister. La notion de décor est partout : à l'échelle urbaine, avec des mises en scène monumentales comme celle de la place Saint Marc. À l'échelle de l'architecture, avec ces façades ajourées aux arcades ciselées, censées témoigner des bonnes finances de leur propriétaire, fonctionnant ainsi comme un argument promotionnel pour doper les affaires commerciales. À l'échelle des intérieurs, le déploiement des scènes peintes sur les murs, les voûtes, couvrent, à partir du XVI<sup>e</sup> siècle, des surfaces de plus en plus grandes.

Cet art de l'illusionnisme a inspiré toute notre approche visuelle. Au coeur de l'exposition, sur un grand triptyque, dessiné sur le modèle des décors de théâtre, sont projetées des vidéos monumentales calculées selon le point de vue du visiteur, comme l'étaient les perspectives de Véronèse. Le visiteur se trouve ainsi face à un gigantesque trompe l'oeil, comme un panorama ouvert sur la ville. Il peut ensuite traverser le décor pour voir son envers : Le parcours de visite fait disparaître les visiteurs derrière le triptyque de la grande salle pour découvrir une vision en transparence qui révèle la structure interne des places et des architectures.

L'ultime étape est enfin de faire l'expérience de l'envers de l'exposition elle-même. Le public est alors plongé dans cet univers fait de points et de lumière qui recomposent de manière numérique, le monde réel afin d'en questionner le statut, les conséquences et à s'ouvrir sur les multiples questions que posent aujourd'hui ces nouveaux espaces regroupés sous le terme un peu trop nébuleux de métaverse.

Depuis 2013, Yves Ubelmann est président et co-fondateur d'Iconem, spécialisée dans la numérisation 3D de sites du patrimoine culturel en péril. Diplômé de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles en 2006, Yves a travaillé comme architecte au proche orient et en Asie centrale (Syrie, Iran, Afghanistan, Pakistan...) pour l'étude et l'interprétation des sites archéologiques. Cette expérience l'a conduit à développer une approche technologique pour étudier les sites archéologiques par imagerie numérique.

Iconem est actuellement active dans une trentaine de pays pour promouvoir la conservation du patrimoine culturel menacé par le pillage, l'urbanisation, le tourisme de masse, les conflits armés et le changement climatique. Son équipe développe des solutions de numérisation à très grande échelle de sites naturels et culturels permettant leur enregistrement à très haute résolution. Iconem travaille avec divers gouvernements, musées ou institutions internationales comme l'UNESCO.

## films préparatoires Iconem:

<https://youtu.be/CQr7HI2aAMs>

[https://youtu.be/SjY\\_sqAURSE](https://youtu.be/SjY_sqAURSE)

# la musique : David Chalmin

Invité à composer une bande sonore pour l'exposition, David Chalmin s'est inspiré de sa connaissance et de sa mémoire riche de nombreux voyages à Venise, pour proposer une musique en résonance avec les images d'Icnem.

En faisant cohabiter instruments acoustiques, électroniques et sound design, cette B.O. accompagne le visiteur dans son voyage et l'immerge un peu plus dans l'âme de la ville grâce à un système d'enceintes réparties tout au long du parcours de l'exposition.

Tout comme pour l'image, des effets et des filtres sont utilisés pour révéler une dimension cachée de la matière sonore, qu'il compose en mélangeant les instruments avec différents sons issus de field recording, comme les craquements de bois dans l'eau, ou le clapotis de l'eau sur les pontons, ce bruit de l'eau qui est selon lui le plus représentatif de la ville de Venise, mais en y intégrant aussi des bruits de foule ou de pigeons ...

Cette réinterprétation d'environ une heure est composée en studio où il ajoute des parties de cordes, du piano et des synthétiseurs modulaires qu'il intègre pour orchestrer cette ambiance subaquatique traversée aussi bien par des moments de respiration que des moments de crescendo évoquant une certaine dramaturgie propre au parcours de l'exposition.

## BIOGRAPHIE

David Chalmin vit et travaille au Pays-Basque.

Au cours des dix dernières années, il a assumé un nombre croissant de rôles : en tant que producteur, arrangeur et ingénieur du son aux côtés de certaines des figures Indé les plus respectées (The National, Shannon Wright, Richard Reed Parry, Efterklang...) ; en tant que compositeur de musique contemporaine, ayant fondé le Dream House Quartet avec Bryce Dessner & Katia et Marielle Labèque (qui a accueilli Thom Yorke sur scène en 2019) ; en tant que musicien, chanteur et songwriter dans son album Innocence paru en juin 2022.

Ses nombreux autres projets passés ou à venir sont à découvrir sur son site : <https://davidchalmin.com>

# la scénographie : agence Clémence Farrell

L'exposition *Venise révélée* s'inscrit dans une perspective à laquelle adhère, et que revendique depuis plusieurs années Clémence Farrell : celle de faire de l'audiovisuel spectaculaire un vecteur de découverte muséographique capable d'émerveiller, de susciter la curiosité, et un outil de partage et de transmission de l'expérience culturelle.

Cet engagement l'a amené à développer une véritable expertise sur le plan de la direction artistique appliquée aux nouveaux contenus numériques et aux expositions immersives.

Sur ce projet inédit pour l'ouverture du Grand palais immersif elle développe un dialogue créatif avec la société Iconem réalisateurs et producteurs du contenu.

Ici, la spécificité des volumétries monumentales des salles nous inspirent autant que la qualification du lieu : l'opéra Bastille.

Avec des espaces de près de 20 m de haut il s'agit de faire entrer le visiteur dans un environnement hors norme pour une expérience unique.

Venise, théâtre du pouvoir et du commerce est le sujet rêvé pour accompagner ce nouveau lieu parisien situé au cœur de la culture française.

Entre des levers de rideaux de scènes imaginaires sur Venise, et des représentations abstraites digitales, le parcours scénographique embarque le visiteur dans un voyage d'un nouveau genre.

Et l'alchimie entre les images d'Iconem, le talent du sound designer et la vision scénographique du déploiement de l'ensemble dans l'espace fait de l'expérience immersive proposée un parcours original et marquant qui ne doit pas se limiter à un simple évènement spectaculaire, voire à une attraction foraine, mais viser une expérience de haut niveau culturel et artistique.

## **surface totale de projection : 736 m<sup>2</sup>**

Personnage projeté section 1 : 5,26 m<sup>2</sup>

Ecran en biais x 2 : 98 m<sup>2</sup>

Salle triangle : 275 m<sup>2</sup>

Projection grand canal : 14,69 m<sup>2</sup>

Grande salle : 392,16 m<sup>2</sup>

# textes des salles

L'existence d'une ville telle que Venise relève du miracle : miracle d'ingéniosité, miracle architectural et artistique, miracle social et politique. Édifiée sur la boue d'une lagune, sans terrain stable ni eau douce, la Sérénissime résiste depuis les origines aux assauts de la mer, menace impitoyable qui fut aussi la source de sa fortune et de son rayonnement mondial. Chaque canal, chaque ruelle de Venise perpétue cet héritage, et le marcheur qui s'y perd devine les trésors sans nombre qui échappent à son regard. Traverser les murs, découvrir ce qui est caché : c'est le rêve de tous les passionnés de Venise. C'est le rêve que vous allez réaliser.

Les images présentées dans cette exposition sont extraites d'un modèle 3D massif – un jumeau numérique, réalisé en photogrammétrie, à l'aide de drones. Cette technologie a permis de reconstituer en volume la Sérénissime et ses monuments, dans leur totalité. Des milliards et des milliards de points qui recomposent avec une précision millimétrique l'espace urbain, l'architecture des palais, mais aussi les détails de certaines des œuvres qu'ils abritent, réalisées par les plus grands peintres.

Ce matériau numérique permet de documenter un site exceptionnel, inscrit au Patrimoine mondial de l'UNESCO. Il est ainsi un outil précieux, notamment pour tous les scientifiques, défenseurs de la ville, qui imaginent sans cesse des solutions innovantes pour participer à sa préservation et relever les défis qu'imposent le changement climatique. Il permet de porter un regard neuf sur la ville, son architecture, son histoire et ses lieux emblématiques : le Grand Canal et ses palais, la place Saint-Marc et sa Basilique, le palais des Doges et ses chefs-d'œuvre. Enfin, il offre une exploration inédite de l'envers du décor vénitien, de ses fondations, des ressorts d'une République qui a su se maintenir pendant mille ans – tous les secrets d'une cité unique au monde qui, au XXI<sup>e</sup> siècle, n'a pas fini de se réinventer.

## La lagune

### **Territoire de méandres**

L'histoire de Venise commence avec celle de sa lagune, une topographie unique formée au point de rencontre entre les fleuves de Vénétie et les eaux de l'Adriatique. Au fil des millénaires, l'accumulation des alluvions a élevé une digue naturelle, constituée d'étroites bandes de terre séparant l'espace lagunaire de la mer. À l'abri de ce cordon littoral s'est créé un écosystème marécageux de 550 km<sup>2</sup>, aux eaux saumâtres et peu profondes, semé d'îlots boueux. Les pics des marées, parfois aggravés par la poussée du sirocco, peuvent causer la submersion des îles basses. C'est le phénomène de l'*acqua alta*, les « hautes eaux » qui font, depuis les origines, peser sur Venise une menace mortelle.

### **Une ville bâtie sur l'eau**

Pour qu'une communauté s'implante dans un environnement si hostile, il a fallu la nécessité. C'est au V<sup>e</sup> siècle, pour échapper aux invasions barbares, que des paysans vénètes trouvent refuge dans la lagune, sur des terrains émergés inaccessibles à pied et invisibles depuis la terre ferme. Leurs cabanes primitives se pérennisent et ils apprennent à stabiliser les sols en enfonçant des pieux de bois dans la boue. Bientôt, cette méthode leur permettra d'élever des constructions plus lourdes. Grâce au commerce du sel, la Venise médiévale commence à s'enrichir. La ville s'agrandit. Elle semble flotter sur l'eau.

## Grand canal

### **Scène de la puissance commerciale**

Après le sel de l'Adriatique vinrent les épices, la soie, le verre, les pierres précieuses... Venise fait commerce de son artisanat, mais aussi de marchandises venues du bout du monde. Reine du commerce avec l'Orient

grâce à son réseau de comptoirs, elle est le point de passage vers l'Europe continentale de tout ce qui est rare et coûteux. Sa force face à ses grands rivaux, Gênes et Constantinople, c'est sa diplomatie marchande, mais surtout sa flotte. Les navires que l'Arsenal produit à un rythme jamais vu règnent sur les routes maritimes de la Méditerranée. Puissante en temps de paix, Venise l'est aussi en temps de guerre.

## **Le Grand Canal, grouillante plateforme commerciale**

Artère centrale traversant la ville, le Grand Canal fait office de port commercial. Les bateaux attendent, en double ou triple file, de pouvoir décharger leurs cales, avant de repartir en emportant de nouvelles denrées. Sur les débarcadères, des fonctionnaires inventorient les marchandises que les dockers transfèrent dans les entrepôts. Le quartier du Rialto, qui a donné son nom au plus ancien pont sur le Grand Canal, est le cœur commercial de la ville. Un peuple de négociants s'y échange des parts de navires marchands. Pour financer leurs affaires, les banques pullulent. Cette puissance financière repose sur la monnaie officielle de la République, qui s'échange dans le monde entier : le ducat d'or.

### **Venise 1481, la Venise de la Renaissance dans l'univers d'Assassin's Creed**

Venez faire un voyage unique dans la Venise de la fin du XV<sup>e</sup> siècle (1481), une expérience issue de l'univers du jeu vidéo *Assassin's Creed II*.

En donnant vie à des reconstitutions détaillées de villes, de monuments et de civilisations passées, *Assassin's Creed* offre une porte d'entrée sur l'Histoire à des millions de joueurs dans le monde.

Ubisoft et Grand Palais Immersif se sont associés pour vous proposer une immersion, dans le passé glorieux de Venise à la Renaissance, grâce à des vidéos interactives accompagnées de magnifique concept arts.

Dans cette salle, vous suivez Ezio, le célèbre héros du jeu vidéo, à travers quatre *sestieri* ou quartiers emblématiques de Venise : Castello, Dorsoduro, San Marco et San Polo.

Montez tout en haut des tours de la ville, longez la lagune, découvrez le pont du Rialto en bois, et infiltrerez-vous dans un bal masqué haut en couleurs !

## **Grand Canal**

### **Palais et décors**

Les fondachi, les palais-entrepôts de l'aristocratie marchande vénitienne, sont conçus selon un modèle typique. Le portego du rez-de-chaussée, souvent ouvert et traversant, sert à stocker les marchandises. Des escaliers latéraux mènent aux niveaux supérieurs où se trouvent les pièces d'habitation. Dans certains cas, une mezzanine comportant chambres et bureaux a été ajoutée. Le premier étage « noble », le piano nobile, est occupé par un vaste et somptueux salon de réception. Les familles puissantes comme les Rezzonico font appel aux plus grands maîtres pour orner cette pièce d'apparat de tableaux et de fresques.

### **L'art vénitien de la façade**

À leur arrivée à Venise, voyageurs et marchands ne peuvent qu'être émerveillés par la beauté des constructions qui s'alignent le long du Grand Canal, artère maritime centrale de la ville. Le portail d'eau permet d'accéder aux palais par bateau, mais ceux-ci comportent également une entrée donnant sur la rue ou sur une cour. Dans un métissage des styles gothique, byzantin, Renaissance et baroque, l'architecture est en dialogue constant avec l'eau et ses reflets. Les façades, qui ne sont pas porteuses, sont percées de nombreuses fenêtres parfois très ornementées, donnant une impression de légèreté. Le recyclage des matériaux, briques, pierres sculptées et même pièces en bois, contribue à l'intemporalité et à l'infinie richesse visuelle qu'offrent les rives du canal.

## **Place Saint-Marc**

### **Lieux de pouvoir**

Venise ne connaît ni prince ni roi. Gouvernée dès 697 par un doge élu, son système républicain lui assurera mille ans de stabilité politique, source de prospérité. Désireuse de rivaliser avec Rome, la cité des Doges choisit saint Marc pour Patron, et édifie en 828, pour abriter les reliques de l'évangéliste dérobées en Égypte,

la basilique qui lui sera dédiée. Sur la place Saint-Marc, face à la mer, la Sérénissime met en scène son prestige et concentre les pouvoirs. En face de la basilique, les Procuraties, immenses bâtiments administratifs dont les arcades structurent la place, montrent l'emprise de l'encadrement bureaucratique.

### **Le palais des doges, siège de tous les pouvoirs**

C'est néanmoins le palais des doges, siège du gouvernement depuis 810, qui représente le cœur politique de la cité-État. La résidence ducale accueille aussi bien les assemblées législatives et exécutives que le palais de justice et les prisons, ainsi qu'un peuple de fonctionnaires. À travers sa spectaculaire architecture regorgeant de symboles mythologiques et ses salles ornées de fresques des plus grands maîtres, c'est à la fois la légende de Venise et les clés de sa puissance qui s'offrent ici aux regards, de façon inédite.

## **Venise**

### **Aujourd'hui et demain**

Malgré les revers de l'histoire et la fin de la République, la Sérénissime ne s'est jamais résolue au déclin. Remplaçant l'hégémonie navale et commerciale par l'économie du monde de l'art et du prestige, elle a su déployer et entretenir une vie culturelle foisonnante. Depuis plus d'un siècle, elle accueille des événements tels que la Mostra pour le cinéma ou la Biennale d'art contemporain. Les plus grands architectes, Carlo Scarpa, Renzo Piano, Tadao Ando ou David Chipperfield notamment, réinvestissent les palais et autres bâtiments historiques de nouveaux projets pour accueillir de grandes institutions culturelles comme la collection Pinault, qui s'expose au Palazzo Grassi ainsi qu'à la Punta della Dogana, ou la fondation Vedova, installée dans d'anciens entrepôts de sel.

### **Éviter la submersion, inventer l'avenir**

Tant de beauté pose continuellement des défis pour l'avenir. Admirée chaque année par 30 millions de visiteurs, Venise se dépeuple et ne compte plus que 50 000 habitants. Le sol et les fondations sont fragilisés par le pompage des nappes et la circulation des paquebots géants (désormais bannis du bassin de Saint-Marc et du canal de la Giudecca). Venise et sa lagune subissent de plein fouet les maux de notre temps : multiplication des inondations majeures et dégradation des écosystèmes. Pour assurer sa pérennité au XXI<sup>e</sup> siècle, la ville mise notamment sur des réponses technologiques. En 2020, elle a activé pour la première fois le système MOSE, un ensemble de barrières escamotables permettant de bloquer les hautes eaux à l'entrée de la lagune. Au-delà de ce premier succès sans appel, les ingénieurs continuent de rivaliser au sur-tourisme, et de nombreux projets sont encore à l'étude. Les vénitiens, les défenseurs de la ville et la municipalité développent chaque jour des projets pour que la ville continue de rayonner sur le monde. Ainsi, Venise n'a pas fini de se réinventer.

# les développements interactifs

Tout au long de l'exposition, plusieurs expériences invitent le visiteur à s'emparer par lui-même des richesses et des secrets de la ville, sur des écrans interactifs.

## **Cherchez le lion Saint-Marc** (mezzanine) :

Huit statues du Lion de Saint-Marc sont disséminées dans la ville sous forme de points d'intérêt. Le visiteur peut choisir de les afficher pour en découvrir toute la force et la beauté. Parmi eux, il doit retrouver le Lion de Saint-Marc prêté par le musée Correr, installé dans l'exposition ; une invitation ludique pour une interaction phytigitale.

## **Vénitienne, vénitien : qui suis-je ?** (couloir rez-de-chaussée) :

Huit personnages animés, inspirés du fameux ouvrage de Giovanni Grevembroch répertoriant les habits des vénitiennes et vénitiens au XVIII<sup>e</sup> siècle, interagissent avec les visiteurs : ceux-ci peuvent leur poser de multiples questions, auxquelles les personnages répondent, pour leur faire deviner leur métier ou leur activité.

Une vraie conversation avec des vénitiens du XVIII<sup>e</sup> siècle, grâce à l'intelligence artificielle.

## *La société vénitienne, organisée et multiculturelle.*

*Au Livre d'Or de Venise sont inscrits, depuis 1297, les noms des familles patriciennes, dont les hommes siègent au Grand Conseil. Cette aristocratie inclut la classe marchande, qui participe au gouvernement grâce aux magistratures et aux charges publiques. Rendre service à l'État est un privilège coûteux mais convoité. Les savoir-faire des arts et métiers sont protégés par les guildes, chargées de les transmettre, mais aussi de garantir les droits des travailleurs. D'autres confréries, les scuole, réunissent par exemple les étrangers par origine (Génois, Albanais ou encore Grecs). La société vénitienne est un creuset où nationalités et religions (juifs, orthodoxes, musulmans, catholiques et protestants) coexistent selon des réglementations strictes mais sans tension majeure, occupant les différents sestieri (quartiers) de la ville.*

## **Révélez les détails de trois chefs-d'œuvre** (couloir rez-de-chaussée) :

La numérisation en très haute résolution de trois chefs-d'œuvre du Palais des Doges permet de zoomer en giga pixel pour découvrir les détails fascinants et riches de multiples histoires de ces peintures, souvent très éloignées de l'œil du visiteur qui se rend à Venise.

œuvres commentées :

- Gabriele Caliari, *Le doge Marino Grimani reçoit des cadeaux des ambassadeurs perses en 1603*. Palais des Doges, Salle des quatre portes
- Jacopo Robusti, dit le Tintoret, *Le paradis*. Salle du Grand Conseil (Sala del Maggior Consiglio)
- Andrea Michieli dit le Vicentino, *La bataille de Lépante*. Palais des Doges, la salle du scrutin (Sala dello Scrutinio).

*En plus d'être le siège du pouvoir politique, le palais des Doges est pour Venise un instrument de prestige vis-à-vis de ses rivaux et alliés. C'est le lieu symbolique où la République raconte son histoire et communique ses valeurs fondatrices. Son programme iconographique extrêmement riche répond à cette exigence. Au fil des reconstructions et restaurations, souvent consécutives à des incendies (notamment en 1483, 1574 et 1577), ses murs et ses plafonds se parent de multiples symboles comme le lion de saint Marc, le glaive et la balance de la Justice, les allégories féminines de Venise. Les salles sont également peuplées d'épisodes bibliques, historiques ou mythologiques et de l'effigie des 120 doges qui ont gouverné la ville. Les peintures déployées dans les salles, commandées aux plus grands maîtres, donnent corps à la mythographie vénitienne. Malgré leur magnificence, n'étant pas des peintures de chevalet, leur grande taille rend parfois la lecture des détails difficile. Trois de ces oeuvres se révèlent pour la première fois pleinement, en très haute définition, avec leur signification et certaines de leurs subtilités.*

### **Cherchez la femme** (couloir rez-de-chaussée) :

A Venise, les femmes jouissent d'une relative liberté, qui permet à certaines d'entre elle de développer une activité artistique ou intellectuelle unique en Europe à cette époque. Découvrez le destin exceptionnel de neuf d'entre elles.

#### *Véniennes, des destins d'exception*

*Dans la Cité des Doges, si le pouvoir est détenu et exercé par les hommes, les femmes peuvent néanmoins hériter et transmettre. Les activités que mènent certaines d'entre elles traduisent une relative émancipation, unique au monde avant l'époque moderne. Ainsi, si la ville est connue pour ses courtisanes, parfois influentes, dont le voyageur peut trouver la liste dans le *Catalogo di tutte le principale et piu honorate cortigiane di Venezia*, elle compte également des femmes peintres – notamment Rosalba Carriera, à l'origine d'une œuvre forte et singulière –, des femmes de lettres – telle l'autrice et éditrice Elisabetta Caminer –, ou encore des artisanes illustres, comme Marrietta Barviver, qui invente une méthode révolutionnaire de fabrication de perles de verre. C'est aussi une vénitienne qui, pour la première fois au monde, Elena Cornaro Piscopia, obtient un doctorat de philosophie, soutenu en 1676 à l'université de Padoue.*

### **Deux expériences non digitales mais tout aussi ludiques et interactives attendent également les visiteurs** (couloir rez-de-chaussée) :

#### **Vedute/X-RAY :**

Trois images lenticulaires, qui changent en fonction de l'angle de vue, présentent sur le même support trois vedute, et les mêmes points de vue de la ville réalisés en X-RAY par ICONEM.

#### *Vedute. Le paysage vénitien sublimé*

*Encouragés par leur connaissance de l'art byzantin et un accès privilégié aux pigments du monde entier, les peintres vénitiens de la Renaissance font prévaloir la couleur sur le dessin et optent pour le raffinement de la peinture à l'huile. Au XVIII<sup>e</sup> siècle, dans le sillage des maîtres hollandais, ils développent un genre à part entière, fondé sur la représentation des paysages urbains : le vedutisme (de l'italien veduta, « vue »). Pour obtenir des perspectives spectaculaires et poétiques, Antonio Canaletto (1697-1768) et Francesco Guardi (1712-1793), les deux figures de proue de cette tendance, ont recours à un dispositif optique, la camera obscura (chambre noire). Les images présentées ici confrontent trois vedute emblématiques avec le point de vue réel choisi par les artistes. Réalisées à partir d'un modèle 3D de la ville et traitées en « X-Ray », elles donnent l'impression de se trouver à l'endroit exact d'où ces chefs-d'œuvre ont été peints.*

*Favorisés par leur connaissance de l'art byzantin et leur accès privilégié aux pigments du monde entier, les peintres vénitiens de la Renaissance font prévaloir la couleur sur le dessin et optent pour le raffinement de la peinture à l'huile.*

#### **Photocall Venise XVIII<sup>e</sup> :**

Un photocall reprend une sélection des personnages dessinés par Giovanni Grevembroch, qui se pressent en foule à l'échelle du public. Les visiteurs peuvent se photographier parmi cette foule colorée du XVIII<sup>e</sup> siècle. Ils sont invités à partager leurs photographies sur Instagram, où ils trouveront également des filtres développés pour l'exposition.

*Giovanni Grevembroch, probablement né à Venise en 1731 dans une famille d'origine flamande est l'auteur d'une collection d'aquarelles qui décrit les costumes des Vénitiens de l'époque. L'ouvrage, *Gli abiti de Veneziani di quasi ogni età con diligenza raccolti e dipinti nel secolo XVIII*, est conservé à la bibliothèque du Musée Correr.*

#### **Déshabillez le palais des Doges :**

Une maquette 3D, jumeau numérique du Palais des Doges, invite les visiteurs à jouer en le « déshabillant » littéralement : grâce à l'écran tactile, il fait disparaître murs et façades, et en découvre toutes les pièces. Des points d'intérêt lui permettent d'en savoir plus sur ce palais du pouvoir.

# les œuvres présentées

## ***Bucintoro***

Maquette moderne en bois précieux, incrustation de nacre, décors à la feuille d'or, velours ancien.  
Studio d'Arte Ivan Ceschin, Venise

Le Bucintoro était le navire vénitien le plus somptueux et le plus admiré, pas un navire de guerre mais un navire de parade, utilisé lors de la fête de l'Ascension. Ce jour-là, le doge, accompagné de ses conseillers et sénateurs, quittait le quai du palais des Doges pour rejoindre la crique du Lido, où le lancement dans la mer un anneau, consacrant ainsi le mariage de Venise avec la mer.

## ***Lion de Saint-Marc***

bois sculpté et peint de la chaire de la Basilique Saint-Marc  
attribué à Bianco Alvise  
XVI<sup>e</sup> siècle  
Musée Correr

Le Lion de Saint-Marc est le symbole de l'histoire millénaire de la République de Venise. Avec ses pattes fermement plantées entre la mer et la terre, il incarne le pouvoir politique et économique exercé par Venise sur l'État de la mer et l'État de la terre. Omniprésent et très apprécié, il est le symbole de Saint Marc l'Évangéliste, le saint patron de la ville.

# chronologie

**421, 25 mars** : date de la fondation légendaire de Venise et de l'église de San Giacomo du Rialto.

**569** : invasion des Lombards

**810-811** : transfert de la capitale du duché de Malamocco à Rialto-Venise.

**828** : selon la légende, arrivée des reliques de saint Marc d'Alexandrie à Venise, volées par deux marchands vénitiens. Construction de l'église dédiée à Saint-Marc l'évangéliste.

**1082** : l'empereur byzantin confère des privilèges commerciaux aux Vénitiens qui favorisent l'essor de leur commerce.

**Milieu du XII<sup>e</sup> siècle** : la commune de Venise se met en place à côté du doge.

**1204** : quatrième croisade. Constantinople est prise par les croisés. Venise reçoit une série de territoires en Méditerranée.

**1453** : prise de Constantinople par les Turcs. Disparition de l'empire byzantin

**1454** : paix de Lodi : les possessions vénitiennes en Italie du Nord sont reconnues par les autres puissances italiennes.

**1492** : découverte de l'Amérique

**de 1463 à 1718** : sept guerres opposent Venise à l'Empire ottoman.

**1571**: Victoire de Lépante : grâce à une importante contribution vénitienne, l'empire Ottoman est battu par la Sainte Ligue. Avec la paix de 1573, Venise renonce à sa domination sur Chypre.

**1576 et 1630** : épidémies de pestes, la seconde prive la ville d'un tiers de sa population.

**1577** : le Palais des Doges est frappé par un incendie ravageur. La salle des audiences et la salle du Grand Conseil sont gravement endommagées, les décors picturaux complètement détruits.

**1671** : à l'issue de la guerre de Candie, Venise cède la Crète aux Turcs.

**1718** : Venise perd la Morée (Péloponnèse)

**1797** : chute de la République de Venise ; le 12 mai, le Grand Conseil vote la fin de la République ; le 16 mai, les troupes françaises entrent dans Venise.

**1798** : traité de Campoformio. Venise passe sous domination autrichienne.

**1805** : à la suite du traité de Presbourg, Venise est cédée au royaume d'Italie de Napoléon, dont la capitale est Milan.

**1806** : sous Napoléon, début des travaux du nouveau Palais royal, et sa salle de bal, devenue aujourd'hui le Musée Correr.

**1815** : congrès de Vienne ; Venise passe sous domination autrichienne, devenu l'empire d'Autriche.

**1846** : inauguration du pont ferroviaire qui relie Venise à la Terre Ferme.

**1848** : insurrection de Venise contre le gouvernement autrichien et proclamation de la république

**1849** : les Autrichiens occupent à nouveau Venise

**1866** : Venise fait à nouveau partie du royaume d'Italie. Le 7 novembre, Victor Emmanuel II de Savoie entre dans la ville.

**1895** : première exposition internationale d'art contemporain (Biennale)

**1902** : le conseil municipal de Venise désigne le palazzo Pesaro (Ca'Pesaro) comme siège permanent des galeries nationales d'art moderne.

**1917** : signature de la convention pour la construction du nouveau port industriel de Marghera

**1932** : lancement de la Mostra d'arte cinematografica

**1933** : inauguration du pont routier translagunaire

**1935** : la ville de Venise achète le palazzo Rezzonico (Ca'Pezzaro) pour y installer le musée vénitien du XVIII<sup>e</sup> siècle

**1966, 4 novembre** : aqua alta exceptionnelle qui dépasse les 194 centimètres

**2019, 12 novembre** : deuxième aqua alta la plus haute de l'histoire de la ville, avec 187 centimètres.

**2020 (automne)** : le Mose est mis en en fonction à plusieurs reprises

**2021, 1<sup>er</sup> août** : les plus grands navires de croisière ne sont plus autorisés à emprunter le bassin de Saint Marc et le canal de la Giudecca.

# cartes

## la puissance commerciale de Venise du XIII<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle



## la lagune



cartographie : Pacha Cartographie, Mohammed Zemmar

# catalogue de l'exposition

publication aux éditions Rmn – Grand Palais

relié integra, format à l'italienne, 24 x 17 cm, 160 pages,  
93 illustrations, 30 €

parution le 21 septembre 2022

en vente dès parution dans toutes les librairies et sur :  
[boutiquesdemusees.fr](http://boutiquesdemusees.fr)



## sommaire

### introduction

Venise, si ancienne et si moderne  
Gabriella Belli et Elena Marchetti

Quelle Venise ?  
Pierre Rosenberg

Dévoiler Venise pour mieux la conserver  
Yves Ubelmann

### I – Une ville artificielle sur la mer

De terre et d'eau  
Giorgio Gianighian et Paola Pavanini

[Immersion]  
La lagune  
Alessandro Marzo Magno

[Focus]  
Parader sur les eaux : *Le Bucentaure*  
Daniele D'Anza

### II – Le décor fastueux d'une cité marchande

Le Grand Canal : vitrine d'une ambition commerciale  
Élisabeth Crouzet-Pravan

[Immersion]  
Le Grand Canal  
Alessandro Marzo Magno

[Focus]  
Connaître et mesurer le monde : le globe terrestre  
Valeria Cafà

### III – Dans les coulisses de la vie vénitienne

Venise, une ville cosmopolite  
Donatella Calabi

[Immersion]  
La place Saint-Marc  
Alessandro Marzo Magno

[Focus]  
Sous de trompeuses apparences : la *bauta* vénitienne  
Luigi Zanini

### IV – Une puissance politique mise en scène

Les symboles du pouvoir  
Giorgio Tagliaferro

[Immersion]  
Le palais des Doges  
Alessandro Marzo Magno

[Focus]  
Dominer la terre et la mer : le lion de saint Marc  
Andrea Bellieni

### Conclusion

Pour une renaissance durable de Venise  
Sergio Pascolo

### les auteurs :

**Gabriella Belli**, directrice honoraire, Fondazione Musei Civici di Venezia

**Andrea Bellieni**, responsable du musée Correr, Fondazione Musei Civici di Venezia

**Valeria Cafà**, conservatrice du musée Correr, Fondazione Musei Civici di Venezia

**Donatella Calabi**, professeur émérite d'histoire de la ville et du territoire à l'université IUAV, Venise

**Élisabeth Crouzet-Pravan**, professeur émérite d'histoire médiévale à Sorbonne Université, Paris

**Daniele D'Anza**, conservateur de la Ca' Rezzonico, Fondazione Musei Civici di Venezia

**Giorgio Gianighian**, ancien professeur de restauration à l'université IUAV, Venise

**Elena Marchetti**, conservatrice du palais des Doges, Fondazione Musei Civici di Venezia

**Alessandro Marzo Magno**, journaliste et écrivain

**Sergio Pascolo**, architecte, urbaniste, essayiste, professeur d'architecture et de design urbain

**Paola Pavanini**, chercheuse indépendante en histoire urbaine de Venise

**Pierre Rosenberg** de l'Académie française, Président-directeur honoraire du musée du Louvre

**Giorgio Tagliaferro**, professeur d'histoire de l'art, université de Warwick

**Yves Ubelmann**, président d'Iconem, Paris

**Luigi Zanini**, conservateur du Palazzo Mocenigo, Fondazione Musei Civici di Venezia

# extraits du catalogue de l'exposition

## Venise, si ancienne et si moderne

par Gabriella Belli et Elena Marchetti

[...]

La Venise que nous avons voulu donner à voir est le lieu d'histoires extraordinaires, à commencer par celle, rocambolesque, de sa naissance : « ni sur mer ni sur terre », disaient ses premiers habitants... Un embryon de ville flottant sur la lagune aux eaux saumâtres et douces, aux fonds peu profonds, où la palification à l'aide de millions de troncs de pin ou de chêne enfoncés dans la boue (*caranto*) a permis de construire des palais et des églises, et où, entre le XV<sup>e</sup> et le XVIII<sup>e</sup> siècle, s'est mesuré le talent d'artistes au nombre des plus grands novateurs de l'histoire de l'art européen, tels que Carpaccio, les Bellini, Titien, Véronèse, Tintoret, Palma le Jeune, Rosalba Carriera, les Tiepolo père et fils, Canaletto, Guardi et Bellotto, parmi tant d'autres. Selon une tradition solidement établie qui remonte au XII<sup>e</sup> siècle, Venise aurait été fondée le 25 mars 421 à midi : c'est à ce moment précis qu'on aurait posé la première pierre de l'église San Giacomo di Rialto, édifiée à la suite d'un vœu fait à la Vierge après un terrible incendie. Si Venise bénéficie de la protection de la Vierge, l'évangéliste Marc, saint patron de la ville, lui offre, pour sa part, un symbole extraordinaire : le lion ailé, dont l'iconographie, inchangée au fil des siècles, s'est peu à peu dissociée du personnage de saint Marc puisqu'elle symbolise désormais le gouvernement laïque de la ville. Plus persistante encore, la personnification de Venise par la Justice, valeur la plus importante pour cette république millénaire, s'est maintenue durant des siècles en vertu de la clairvoyance politique de son gouvernement, dans une Europe de rois, d'empereurs et de papes. Vertu cardinale par excellence, la justice est la parfaite illustration de l'idéal républicain de la ville-État, de son gouvernement non dynastique, sorte d'oligarchie dirigée par des gentilshommes dont la légitimité à exercer le pouvoir procédait de leur intégrité, de leur rang, de leur fortune, de leur habileté d'entrepreneurs et de leur sens stratégique sur les champs de bataille ; un gouvernement

qui, grâce à ses diverses magistratures, avait partagé l'exercice du pouvoir de manière à garantir une moindre corruption, l'absence de népotisme et un renouvellement générationnel des candidats aux différentes charges, qui permettait, dans l'intérêt général, une participation collective très large et – pourquoi pas ? – un contrôle réciproque. Cependant, nous voulons également montrer la Venise du futur, cette ville qui, sans cesser d'être un lieu inviolé d'une extraordinaire beauté – telle qu'elle était ou presque –, apparaît, au XXI<sup>e</sup> siècle, en mesure d'écrire des pages importantes de son histoire, où les valeurs du passé seront mises au service d'une autre vision du monde, présentant des exigences différentes en matière de développement économique et social. Une ville si ancienne qu'elle en est devenue moderne malgré elle, au point de se présenter comme un modèle de durabilité économique, environnementale et résidentielle, où la lenteur est devenue synonyme de qualité de vie, où s'épanouit un large éventail d'initiatives, de projets, d'activités et de commerces au service des communautés locale et étrangère qui, au long d'une histoire millénaire, ont habité et continuent d'habiter en grand nombre *calli* (« rues ») et palais. Une ville apparemment inchangée depuis des siècles, dotée d'une magnifique *forma urbis* imaginée pour étonner les voyageurs qui arrivaient par la mer, et pourtant toujours différente parce que d'imperceptibles modifications lui ont permis de protéger la vie de ses citoyens et de faire face aux nombreux événements qui l'ont mise en péril, en particulier ceux liés à la mer, qui lui a offert célébrité et richesse, dons qu'elle menace de reprendre lorsque fortes marées et sirocco envahissent *calli* et *campi* (« places »). Du fait de sa fragilité, Venise est devenue un grand atelier de restauration de tous les matériaux, y compris les plus précieux parmi ceux employés pour l'édifier. Jamais ville-musée, mais toujours ville vivante, elle fut savamment organisée, dès les temps les plus reculés, pour faire cohabiter la beauté de ses monuments et la vie quotidienne,

pour donner asile aux pèlerins, aux marchands, aux voyageurs du monde qui s'y rendaient – comme le font de nos jours les touristes – afin d'échanger marchandises et connaissances. [...]

## Dévoiler Venise pour mieux la conserver

par Yves Ubelmann, président d'Iconem

Les images produites pour l'exposition « Venise Révélée » n'ont pas été captées directement sur place, mais sont extraites d'un modèle numérique – sorte de jumeau virtuel de la ville –, fruit des technologies les plus récentes d'imagerie 3D. Celles-ci permettent en effet de rassembler une masse de données considérable, depuis un infime détail de fresque d'un palais vénitien jusqu'à la cité entière. Nous voulions, à travers cette entreprise, montrer que la documentation globale rendue possible par ces méthodes de numérisation ouvre de nouvelles perspectives pour répondre aux enjeux complexes que pose la conservation préventive des œuvres et des monuments de Venise, mais aussi de son paysage urbain dans sa globalité.

La photogrammétrie fonctionne selon le principe suivant : un modèle 3D s'élabore à partir d'une multitude de photographies numériques d'un sujet, saisi sous tous les angles possibles. Pour un objet simple, il suffit de tourner autour, tandis que, pour une architecture, il faut multiplier les prises de vue à la fois à l'extérieur – le plus souvent à l'aide d'un drone – et à l'intérieur, salle par salle. Pour une ville entière enfin, il est nécessaire de combiner des prises de vue au sol, c'est-à-dire dans les rues, et des prises de vue aériennes, par drone ou par avion. Si ce projet a nécessité la mise en œuvre de chacune de ces techniques, il a fallu, en outre, recourir aux prises de vue par bateau, afin de documenter en détail les façades de palais qui ne sont pas visibles autrement, notamment celles du Grand Canal.

Grâce à ces nouvelles technologies, quelques semaines ont suffi à une équipe de quatre personnes pour documenter la superficie de toute la ville : ont ainsi été numérisés, avec une définition de quelques centimètres près, les principaux espaces urbains, dont la place Saint-Marc, le pont du Rialto ou encore l'arsenal, et, avec une définition millimétrique, voire inframillimétrique dans le cas des peintures qu'ils recèlent, une dizaine de palais parmi les plus importants de la cité des Doges. De ce travail résulte un nuage composé de plusieurs dizaines de milliards de points qui, en se combinant, forment un épiderme assez dense pour créer une troublante illusion de réel. Il est important de préciser que chacun de ces points, calculé à partir des pixels des photographies numériques, n'est pas inventé, mais correspond bien à la réalité visible sur le terrain : nous reconstituons le réel, en limitant les interprétations. Ces données constituent un outil d'investigation scientifique permettant de visualiser des phénomènes difficilement perceptibles à l'œil nu : selon la précision du modèle, on peut ainsi mettre en évidence des microfissures sur des surfaces peintes, par exemple, ou des marques d'érosion sur des surfaces non visibles depuis le sol, comme les façades des bâtiments, notamment. En outre, grâce à la reconstitution précise du volume et de la géométrie des monuments, des murs ou des voûtes, il est possible de constater des évolutions demeurées sans cela inobservables : celles de l'alignement des structures porteuses d'un étage à l'autre, de la verticalité des murs ou de la forme des voûtes. Par conséquent, il devient plus facile d'identifier des défauts de construction ou des déformations à l'œuvre au sein des édifices. À l'échelle d'un territoire, ce type de modèles peut donner beaucoup d'informations sur la topographie, la nature et le comportement des sols, les hauteurs du bâti et l'impact de tous ces éléments sur le paysage urbain.

Dans le contexte de Venise, se pose alors la question suivante : comment cette technologie peut-elle contribuer à améliorer la connaissance et la conservation d'un des sites les plus importants et les plus fragiles du patrimoine mondial ? Les enjeux de la conservation préventive à Venise ont été étudiés, à de nombreuses reprises, par des experts internationaux, tels que ceux d'Icomos (Conseil international des monuments et des sites) ou de Ramsar (Convention sur les zones humides). Ces travaux nous apprennent que les stratégies de conservation doivent tenir compte du contexte global et des données environnementales qui impactent, par relation de cause à effet, la conservation des édifices et des œuvres. Ainsi, l'exploitation industrielle des sous-sols de Mestre est responsable d'un abaissement du sol qui accélère les effets de la montée globale du niveau de la mer due aux changements climatiques. Les places et les monuments sont donc de plus en plus sujets aux inondations. Parallèlement, le creusement du « canal des pétroliers » en 1960 a participé à l'augmentation de la salinisation de l'eau, qui rend ces inondations plus corrosives pour les structures de briques et de marbre, comme l'illustrent les dommages sur les colonnes

de la basilique Saint-Marc, en cours de restauration, et les innombrables érosions des murs de la ville. Ainsi, cet environnement humide et salé, dans une ville où les chefs-d'œuvre historiques sont omniprésents, au sein des palais et sur les façades, se révèle un défi quotidien pour les conservateurs et les architectes chargés de la préserver. Aussi apparaît-il essentiel de pouvoir documenter l'extérieur et l'intérieur des édifices, afin de mesurer, le plus finement possible, l'action du milieu sur les structures architecturales et sur les œuvres qu'elles renferment.

Cette forme de numérisation à la fois globale et massive constitue un outil parfaitement adapté aux défis à résoudre. En effet, le modèle numérique de la ville permet d'enregistrer les niveaux altimétriques du sol et des bâtiments tous les sept centimètres : il est, de ce fait, possible de mesurer d'éventuels affaissements du sol avec une très grande précision, ainsi que l'impact des acque alte sur la cité. Pareillement, la documentation des façades du Grand Canal et de celles qui donnent sur la mer est assez fine pour observer les effets de l'érosion, du sel et de l'humidité sur les architectures elles-mêmes. On peut ainsi décrire, au moment de la mission de prise de vue, un état donné, qui pourra être utilisé ultérieurement pour une comparaison avec un nouveau relevé.

Cette technologie constitue également un atout pour la conservation des œuvres d'art. Grâce à la numérisation des palais, opérée avec une précision inframillimétrique, on dispose désormais des reproductions numériques de l'intégralité des œuvres visibles. Le palais des Doges, dont les nombreuses peintures couvrent des surfaces immenses, illustre tout particulièrement l'intérêt de cette méthode : à partir du modèle 3D, il a été possible de reproduire des toiles murales qui étaient auparavant presque impossibles à photographier en raison de leur taille, de leur brillance, de leur couleur sombre, de la difficulté de les éclairer ou du manque de recul. En effet, la photogrammétrie offre à la fois la possibilité de redresser les images et d'en supprimer les reflets, car les modèles qui en découlent sont le produit de plusieurs clichés réalisés en des points différents avec des éclairages mobiles. Cette technique peut cependant créer des problèmes d'ajustement colorimétrique dans des salles où la variation de la luminosité – et donc des couleurs – impose une vigilance spécifique. Outre l'intérêt d'actualiser un inventaire numérique, ces reproductions rendent visibles, elles aussi, des détails difficilement perceptibles sur place, notamment en raison de la hauteur des plafonds, où se trouvent de nombreuses œuvres, et des conditions d'éclairage. Elles constituent, de ce fait, pour les historiens de l'art comme pour les restaurateurs, une source précieuse pour établir des diagnostics en vue de la conservation des œuvres.

Ainsi, les possibilités de production de documents numériques sont désormais immenses et la quantité d'informations enregistrées se compte en milliards de points et en téraoctets. Mais de nouveaux défis se font jour : comment rendre cette masse d'informations directement accessible aux spécialistes, de sorte qu'elle soit lisible et opérationnelle pour la conservation des biens culturels ? La difficulté est de taille, car le maniement de ces données 3D, nouvelles dans leur nature, est encore rare parmi les principaux experts. Si la mise en accessibilité de ces dernières n'est plus une difficulté technique, leur exploitation demande néanmoins une certaine habitude.

Par ailleurs, cette documentation est si massive qu'elle peut difficilement être interprétée aussi rapidement qu'elle est produite. L'expertise humaine requiert un délai incompressible qui ne coïncide pas avec la temporalité de la machine. Cependant, des outils sont développés pour optimiser le temps de l'expert : ainsi, l'intelligence artificielle peut – ou plutôt pourra – présélectionner des zones d'une image ou d'un modèle à inspecter en priorité. L'expert sera, dès lors, guidé vers des parties de l'image particulièrement susceptibles de présenter des problèmes de conservation.

Enfin, la construction d'un modèle numérique global ne signifie pas forcément la mise en place, avec succès, d'une expertise globale. Ainsi, dans le cas de la conservation de Venise, qui soulève tout à la fois des questions liées aux changements climatiques, aux caractéristiques du milieu, à l'exploitation des ressources, à la géologie des sous-sols ou à l'érosion des surfaces, le champ d'expertise à maîtriser est immense et nécessite l'intervention de nombreux spécialistes. Or, si un tel modèle peut faciliter la collaboration de ces derniers, il ne l'induit pas nécessairement.

Alors, charge à nous d'inventer, en aval de ce travail, les instruments qui rendront pleinement opérationnelle cette approche de documentation 3D. Qu'il s'agisse d'outils techniques, comme des outils de visualisation plus intuitifs, d'outils d'interprétation, reposant notamment sur l'intelligence artificielle, ou tout simplement d'outils organisationnels facilitant les échanges entre différents secteurs d'expertise, ils permettront peut-être de créer la stratégie de concertation la mieux adaptée pour préserver l'authenticité de cette ville, dans un futur proche, mais aussi – nous l'espérons tous – lointain.

## - Une ville artificielle sur la mer

### De terre et d'eau

par Giorgio Gianighian et Paola Pavanini

Venise est la ville « qui n'a pas d'existence », pour reprendre l'expression de Rilke. Elle ne pouvait pas exister, puisqu'elle ne disposait ni de la terre nécessaire pour nourrir les plus de 100 000 habitants qui y vivaient à la Renaissance, ni de l'eau indispensable pour les désaltérer, ni de l'espace requis pour construire les palais, les églises, les maisons qui lui ont valu sa célébrité en Europe. Comment ce peuple de pêcheurs, de saliniers et de fugitifs a-t-il réussi à produire ce miracle de pierre qui, aujourd'hui encore, nous émerveille ? Comment est-il parvenu à édifier sur un site inhospitalier, voire hostile, une ville qui compta parmi les plus riches d'Europe, conquit un empire commercial sans pareil et traita sur un pied d'égalité avec les grandes puissances du continent, aussi longtemps qu'elle fut indépendante ? C'est à ces questions que nous aimerions répondre ici. D'abord et avant tout, donc, la terre.

[...]

Il fallait [...] gagner de la terre sur la lagune et la rendre habitable. C'est ce que les Vénitiens ont fait, en travaillant dans deux directions : d'une part, ils ont exhaussé et consolidé des terrains qui émergeaient à peine, à fleur d'eau, afin de les rendre exploitables et habitables ; d'autre part, ils ont littéralement volé certains terrains à la lagune, en remplissant de terre des espaces contigus à des zones aquatiques.

Dans les deux cas, le processus de bonification était identique : après avoir entouré d'une palissade la surface concernée, on la comblait avec des déchets provenant des chantiers de construction et des débris d'origines diverses ; puis on affermissait le nouveau terrain ainsi obtenu. Lorsqu'il s'agissait d'en aménager un *ex novo*, on prenait soin d'assécher l'aire entourée par la palissade, avant de la combler et de l'affermir. Et pour empêcher la montée répétée des marées d'éroder, à la longue, ce qui avait été conquis sur la lagune, on renforçait la frontière entre la terre et l'eau au moyen d'autres palissades, de bajoyers et de poteaux de chêne et d'orme ; on aboutissait ainsi à l'élaboration de ces quais praticables si caractéristiques, désignés, à Venise, sous le nom de *fondamente*.

La technique utilisée pour consolider avec des palissades les terrains jouxtant les eaux était la même que celle qu'on employait afin de renforcer leur portée et d'y construire des bâtiments en maçonnerie. La portée d'un sol bordant l'eau étant en effet inférieure à celle des sols qui en sont plus éloignés, les fondations des constructions situées à bonne distance de l'eau ne comprennent pas de poteaux, très coûteux à fabriquer, mais un simple *zatterone* (une plate-forme formée de deux couches d'épaisses planches croisées). Quant aux autres constructions, les bajoyers, aussi bien sur la berge que sous les fondations, s'élèvent toujours au-dessus d'une palissade épaisse, obtenue grâce à l'enfoncement de troncs d'arbres de petit diamètre, dont la partie basse – la plus mince – est aiguisée en pointe et la partie haute, sciée après l'enfoncement de manière à pouvoir y clouer le *zatterone* ; cette structure permet ainsi de « faire flotter » les lourds édifices vénitiens sur une plate-forme robuste qui garantit la stabilité de fondations aux dimensions considérables. Au Museo Correr, on peut voir un dessin représentant une fondation très résistante de 3,60 mètres de hauteur, pour un volume de 4 mètres cubes par mètre linéaire. Il s'agit d'une maçonnerie dont l'épaisseur augmente avec la hauteur et qui est revêtue, sur sa partie en contact avec l'eau, d'épaisses dalles de pierre d'Istrie servant à limiter les effets de l'érosion marine.

Le processus d'expansion et de construction de la ville fut, de toute évidence, long et laborieux : vers l'an mille, Venise n'était encore qu'une petite agglomération parsemée de multiples « piscines » ou « lacs » et dotée d'un nombre très limité de rues et de ponts, un ensemble d'îles sur lesquelles se trouvaient des bâtiments pour la plupart en bois, comme l'ont montré les fouilles archéologiques des dernières décennies.

[...]

Et voilà donc l'explication d'un autre élément caractéristique de l'aspect de la ville : la présence, au centre de chaque place, de chaque cour, de chaque espace ouvert, d'un *pozzo* (« puits »). Il s'agit, en réalité, de citernes servant à collecter, filtrer et conserver la précieuse eau du ciel ou, en cas d'insuffisance des précipitations, l'eau apportée de la terre ferme à bord de bateaux spécialement conçus à cet effet. Lorsque l'eau de pluie tombait sur les toits, elle était orientée par leurs plans inclinés vers le sol, où elle coulait ensuite jusqu'aux citernes. À partir du XIV<sup>e</sup> siècle, on décida de « couper » les pentes de toit au ras des façades et de les équiper de *gorne* (gouttières en pierre), qui acheminaient l'eau jusqu'au sol et, de là, à la citerne, sans déranger les passants. La citerne vénitienne est un dispositif intéressant ; selon toute probabilité, elle tire son origine de celles qui, placées au ras du sol sur les môles et les quais des ports, alimentaient en eau potable les navires de la Rome antique. Sa construction se déroulait en plusieurs étapes : on creusait d'abord un trou d'environ 3,5 mètres de profondeur et dont la taille variait en fonction de l'espace découvert disponible ; ce trou était ensuite enduit d'une argile imperméabilisante et l'on plaçait en son centre une épaisse dalle de pierre ronde sur laquelle reposait un conduit circulaire en briques spéciales de forme arrondie. Au niveau du pavage, ce conduit était surmonté d'une margelle, la plupart du temps en pierre d'Istrie. Le trou était rempli d'un sable tenant lieu de filtre : sur sa partie supérieure, une sorte de tunnel en brique collectait la plus grande quantité possible d'eau de pluie au moyen de *pilelle*, des dalles de pierre percées en plusieurs endroits et placées aux quatre coins du pavage entourant la citerne, en brique ou en pierre, d'où l'eau descendait pour remplir un large récipient. À partir de là, l'eau pénétrait lentement dans le filtre, appelé *spongia*, qui la débarrassait de ses éventuelles impuretés. On s'assurait ainsi de la collecte de la moindre goutte de pluie ; et si la sécheresse tarissait les citernes, on les remplissait d'une eau apportée de terre ferme [...].

## II - Le décor fastueux d'une cité marchande

### Le Grand Canal : vitrine d'une ambition commerciale

par Elisabeth Crouzet-Pavan

Pour l'ambassadeur du roi de France, Philippe de Commines, en visite à Venise, pas de doute : « Le Grand Canal est la plus belle rue qui soit au monde. » En ces dernières années du XV<sup>e</sup> siècle, il n'est pas le seul à s'émerveiller devant le spectacle des palais, dressés au-dessus de la ligne des eaux, et la splendeur de leur décor.

Bien que le terme latin *palatium* (à l'origine de *palazzo*) soit alors réservé à Venise au seul siège du gouvernement, le palais des Doges, ce sont bien des palais qui sont construits à partir de la fin du XII<sup>e</sup> siècle par les plus riches des marchands. La ville tire profit d'une expansion commerciale continue à laquelle les conquêtes de la quatrième croisade (1202-1204) donnent une nouvelle dynamique. À Venise est en effet attribuée, une fois l'Empire byzantin dépecé, une série d'îles, de places, de ports en Méditerranée qui favorisent encore la projection commerciale. Ces édifices fastueux s'organisent selon un nouveau plan. Le palais Farsetti, édifié par le fils du doge Enrico Dandolo au début du XIII<sup>e</sup> siècle, le palais Loredan, qui date du deuxième quart du XIII<sup>e</sup> siècle, ou le palais Da Mosto, bâti un peu plus tard, ont conservé, malgré les modifications successives qui les ont touchés, la distribution typique des pièces autour d'une grande salle centrale, le *portego*. Cette vaste salle de réception traverse tout le bâtiment, qui s'allonge en profondeur à partir de la façade donnant sur l'eau. L'édifice peut avoir, dès cette époque, un ou deux étages. À l'arrière, l'entrée se fait par une cour, ceinte d'un mur souvent couronné de merlons. L'escalier donnant accès aux étages est externe et placé dans la cour. Les pièces du rez-de-chaussée servent de dépôts pour les réserves alimentaires et les marchandises, même si ces lignages disposent d'autres entrepôts dans Venise. Les historiens ont inventé le terme de *casa-fondaco* (« maison-entrepôt ») pour désigner ce type d'édifices. Toutes ces demeures sont parées d'un décor de petits bas-reliefs de marbre et d'éléments d'architecture défensive dont la fonction était uniquement symbolique.

Nombre de riches familles patriciennes font ensuite, durant les XIV<sup>e</sup> et XV<sup>e</sup> siècles, reconstruire leur palais en style gothique. Une simple promenade le long du Grand Canal suffit à convaincre le

visiteur d'aujourd'hui du nombre des travaux qui furent alors accomplis. Des dizaines de palais qui, pour l'essentiel, ont gardé leur décor et leur structure d'origine témoignent, dans la ville actuelle, de tous ces chantiers comme du long triomphe d'un style gothique revisité, notamment à travers l'emploi de la couleur, la multiplication des décorations et des fresques. Malgré certaines adaptations, comme la réduction du volume de la cour, la raréfaction de la loggia ou la construction d'un escalier interne, et non plus externe, pour relier les étages, ces édifices demeurent étroitement reliés au double réseau des voies de communication. Munis d'une entrée secondaire sur le réseau des *calli* (« rues »), ils conservent leur entrée principale sur le canal. Ainsi, ils s'ouvrent largement sur l'eau, et, au rez-de-chaussée, leurs entrepôts donnent sur le canal, où circulent les marchandises.

Les constructions se succèdent, relativement identiques dans leur forme et leurs dimensions. Quant aux fenêtres gothiques, souvent ordonnées selon une disposition ternaire, elles rythment l'alignement des façades sur des sections entières du canal, créant une harmonie, en dépit de la grande variété de leur ornementation. La morphologie des constructions et leur décor traduisent en effet la culture et les aspirations politiques des lignages vénitiens. Longtemps, aucune *casa* patricienne ne doit, à l'image des réalités de la société politique locale, outrageusement surclasser les autres. Ici, pas de maison audacieusement détachée du bâti proche pour mieux dominer de sa masse imposante un îlot urbain. La conduite de l'État appartient à un cercle de familles nobles qui ont organisé entre elles le partage du pouvoir et des richesses en même temps qu'elles brisaient toute velléité d'établissement d'un pouvoir personnel. De la sorte, l'ordre architectural traduit bien l'état des rapports qui lient, de façon complexe, ces familles, la société et l'État.

Voici, à Santa Sofia, le palais Contarini – la fameuse *Cà d'Oro* – bâti dans la première moitié du XV<sup>e</sup> siècle. Les travaux durent deux décennies. Plusieurs architectes et sculpteurs, dont les frères Bon, sont employés par le propriétaire. Les briques arrivent de Mestre et de Terraferma ; la pierre, d'Istrie ; le bois, du Cadore et du Frioul. Entre 1431 et 1433, on passe à la décoration finale. Certains éléments sculptés de la façade sont dorés ; d'autres sont rehaussés de bleu outremer. Le reste des peintures (du blanc, du noir et du rouge, pour l'essentiel) est moins coûteux. Après d'ultimes finitions et la pose de dizaines de panneaux de verre, le palais est achevé en 1438. Le chantier a coûté 7 000 ducats, mais, en 1479, la *Cà d'Oro* est évaluée à 12 000 ducats. Bien sûr, sur d'autres canaux, ou sur les petites places – les *campi* –, autour desquelles les territoires paroissiaux s'organisent, se dressent d'autres palais. Mais le spectacle de la richesse de Venise se met d'abord en scène sur le Grand Canal.

[...]

### III - Dans les coulisses de la vie vénitienne

#### Venise, une ville cosmopolite

par Donatella Calabi

Entre le XV<sup>e</sup> et le XVI<sup>e</sup> siècle, la République sérénissime a mené sans discontinuer une stratégie d'accueil de marchands de différentes nationalités dans les six quartiers de la ville : Venise est « une patrie fréquentée par de nombreuses personnes parlant toutes les langues et originaires de tous les pays », écrivait Francesco Sansovino, quelques années après la création du ghetto juif (1516). L'efficacité, l'ordre public et la moralité étaient des objectifs que, dans cette société de marchands, l'on avait essayé d'atteindre dès le Moyen Âge, grâce à des instruments financiers et juridiques, mais aussi – peu à peu – à l'organisation du tissu urbain en fonction de diverses modalités d'habitation, des professions exercées, des rituels pratiqués et des liens commerciaux et culturels établis avec d'autres minorités. Les Allemands, les Grecs, les Persans, les Albanais, les Turcs, les Arméniens, les Toscans, les Lucquois – dont l'activité commerciale était précieuse pour une ville qui, comme Anvers ou Séville et plus tard Amsterdam, devait sa fortune aux échanges économiques – y étaient donc accueillis non seulement en raison de cette importance commerciale, mais aussi parce qu'ils contribuaient au budget de l'État par le paiement de taxes ordinaires et extraordinaires et de droits de douane sur les importations. Ils bénéficiaient tous d'aménagements,

établissant davantage de garanties pour les uns ou de limitations pour les autres, en fonction du degré de méfiance des autorités envers chaque groupe. L'intérêt était réciproque. Au fil des ans, fort de l'assurance d'une perception régulière de recettes fiscales, l'État vénitien avait construit des bâtiments où les étrangers avaient la faculté de séjourner, de stocker des marchandises et d'instaurer leur propre système de gouvernement ; on en avait ainsi attribué aux Arméniens à San Giuliano, aux « Allemands » (les gens du Nord de l'Europe) à San Bartolomeo, le long du Grand Canal, aux Persans à San Giovanni Crisostomo, aux Turcs à San Matteo di Rialto, puis au palais de San Stae, aux Lucquois au Rialto Nuovo.

Lorsque, par une nuit d'hiver de 1505, le quartier où demeuraient les Allemands et les Flamands avait été détruit par un incendie, le Sénat de la République donna toute la mesure de la fermeté de ses décisions et de ses remarquables capacités opérationnelles en votant la reconstruction de l'entrepôt à ses propres frais et en mettant à la disposition du chantier une superficie plus vaste que la précédente. De forme carrée, entouré d'arcades et de loggias superposées, le nouveau bâtiment comprenait environ quatre-vingts pièces alignées le long du périmètre du quadrilatère, qui constituaient les dépôts et espaces d'habitation mis à la disposition de la nation « allemande ». Outre les professionnels du commerce, on sait qu'il accueillit des peintres (dont Albrecht Dürer), des imprimeurs et de grands éditeurs (par exemple Anton Kolb), ou encore des compositeurs musiciens (comme Adriaan Willaert).

[...]

Pour les immigrés, il était très difficile d'obtenir une citoyenneté vénitienne, synonyme avant tout de privilèges économiques par ailleurs rarement accordés aux femmes. La présence de ces dernières dans les corporations artistiques ou artisanales dépendait en effet beaucoup de leurs liens familiaux, et elle fut souvent limitée aux veuves et aux filles de maître, en particulier à partir du XVI<sup>e</sup> siècle. Parfois, à l'inverse, des immigrants demandaient à bénéficier des avantages liés au droit de citoyenneté, après avoir épousé une Vénitienne. Car un tel mariage et la naissance d'une nombreuse progéniture apportaient la preuve d'une ferme volonté d'enracinement.

Parallèlement aux confréries « nationales », il en apparut d'autres, « professionnelles », dès les XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles, qui jouèrent souvent un rôle complémentaire dans l'obtention d'un certain consensus et le maintien de l'ordonnancement politique. Je me réfère ici aux Scuole (« Écoles ») dites « communes » ou « artisanales », caractérisées par leur grande ouverture, aussi bien du point de vue du métier de leurs membres que de leur richesse, de leur classe sociale, de leur lieu de résidence ou de la large place faite aux femmes parmi eux. Ces confréries laïques répondaient en effet à des besoins sociaux et caritatifs. Peu à peu, il vint s'y ajouter les Scuole dei Battuti, devenues ensuite Scuole Grandi, des organisations « spirituelles » formées de patriciens, mais aussi de citoyens ordinaires et de gens du peuple, dont le capital résultait de contributions volontaires, d'aumônes et de legs de leurs adhérents (de grands marchands ou des élus aux magistratures du gouvernement). Leurs biens pouvaient être vendus, loués, prêtés à l'État ou même être affectés aux opérations militaires de la Sérénissime, ou encore servir à abriter des pauvres. Les Scuole Grandi devaient être dirigées par des citoyens « originels », afin que le contrôle de la stabilité et du bien-être de la ville restât entre les mains de résidents anciens. Entre le XV<sup>e</sup> et le XVI<sup>e</sup> siècle, ces associations dévotionnelles se transformèrent petit à petit en organes décisionnels de l'État, intervenant dans le domaine de l'assistance sociale ; tel fut le cas, en particulier, de la Scuola di San Rocco ; et cela impliqua, entre autres, une importante présence féminine en leur sein. Grâce aux capitaux colossaux qu'elles accumulèrent, les Scuole Grandi se retrouvèrent en mesure de faire de certains de leurs sièges des édifices comptant parmi les plus prestigieux de la ville, ornés de peintures, de sculptures et d'objets du culte créés par les artistes les plus célèbres de la Renaissance ; mais ces capitaux leur permirent aussi de construire et d'administrer d'importants hospices, voire des quartiers entiers réservés aux pauvres.

## Conclusion

### Pour une renaissance durable de Venise

par Sergio Pascolo

Paradigme fondateur de la République sérénissime, l'équilibre entre le travail de l'homme et la nature a permis de construire et de développer au fil des siècles une structure urbaine hors du commun, conçue comme un écosystème, en préservant la lagune, c'est-à-dire son environnement naturel, et en la modifiant judicieusement afin d'améliorer sa résilience sans altérer sa beauté ni son caractère. Les Vénitiens ont su comprendre que cette harmonie exigeait non seulement un entretien minutieux et incessant de la ville, la mise en œuvre de techniques hydrauliques sophistiquées et une grande rigueur dans l'application des règles garantissant sa stabilité hydrologique et alimentaire, mais aussi une vision dépassant ses limites géographiques et assurant, par exemple, la protection des forêts dans les montagnes environnantes, même si elles étaient indispensables aux fournitures en bois nécessaires à sa construction. Une déforestation trop accélérée aurait en effet provoqué des effondrements et des glissements de terrain, et entraîné, avec la pollution des écosystèmes aquatiques, la destruction du système lagunaire sur lequel reposaient la ville, son économie, son approvisionnement alimentaire et donc sa survie. Cette sagesse ancienne soucieuse d'équilibre, trop souvent oubliée, se révèle plus essentielle que jamais en ces premières décennies du XXI<sup>e</sup> siècle, où l'Agenda mondial de l'action pour le climat indique d'ores et déjà que les échéances de 2030 et 2050 seront cruciales pour la pérennité de la planète. Ville aquatique, Venise est sérieusement menacée par les effets du dérèglement climatique, et en particulier l'élévation du niveau de la mer. Ville d'art, elle est aussi, comme beaucoup d'autres destinations dans le monde entier, mise en péril par l'augmentation exponentielle d'un tourisme mondial de masse, qui soustrait des logements et des services aux résidents et compromet ainsi l'existence même de la *ville* comprise dans le sens du mot grec *polis*, de lieu habité par une communauté d'individus.

[...]

Au sein d'une question environnementale globale complexe, l'élévation du niveau de la mer constitue le défi du siècle pour de nombreuses villes dans le monde et pour des métropoles telles que New York ou Jakarta.

[...] À Venise, après des décennies de travaux, le Mose est en service depuis 2021 : il s'agit d'un système de quatre barrières composées de soixante-dix-huit vannes mobiles d'une longueur totale de 1,56 kilomètre ; en cas de grande marée, cette digue invisible, qui repose sur le fond de l'eau, se soulève et établit une séparation entre la mer et les 55 000 hectares de lagune. [...]

[...] ce travail d'ingénierie impressionnant permet, aujourd'hui, de protéger la ville : durant son premier hiver d'exploitation, il lui a ainsi évité vingt-trois inondations. [...]

[...] la fin de la vulnérabilité permanente de la ville ouvre une nouvelle perspective à court et moyen terme ; elle laisse en outre le temps d'étudier de nouvelles solutions susceptibles de s'opposer à d'éventuelles élévations supplémentaires du niveau de la mer, dans l'hypothèse où les mesures prises au niveau planétaire ne parviendraient pas à les empêcher. [...]

# programmation culturelle

## LES RENCONTRES STUDIO BASTILLE A 18H30

entrée gratuite sur téléchargement d'un billet une semaine avant la date de l'événement sur <https://grandpalais-immersif.fr/agenda?endDate&page=0&startDate>

jeudi 22 septembre

### **Venise révélée, conférence inaugurale**

présentation de l'exposition par ses concepteurs français et italiens :

Gabriella Belli, directrice honoraire de la Fondazione Musei Civici di Venezia, commissaire générale de l'exposition (sous réserve), Yves Ubelmann, président d'ICONEM, commissaire associé, et Roei Amit, directeur général du Grand Palais Immersif

jeudi 20 octobre

### **Venise et l'opéra : une grande histoire musicale**

du baroque au romantisme, une conférence sur Venise et l'opéra à travers les siècles par Patrick Barbier, historien de la musique et professeur

mercredi 23 novembre

### **Venise, la musique, l'espace et le son**

réactivé par les nouvelles technologies le sujet de la spatialisation du son était déjà savamment étudié au XVI<sup>e</sup> dans la basilique Saint-Marc.

Avec David Chalmin, compositeur, auteur de la musique de l'exposition, Franck Madlener, directeur de l'IRCAM, et Zad Moultaqa, compositeur et plasticien

modération : Marion Mirande, dramaturge, responsable éditorial à l'Opéra de Paris

mercredi 25 janvier

### **Quel avenir pour Venise ?**

discussion sur l'avenir de Venise, son histoire, sa situation et les actions mises en place pour sa préservation : avec Isabelle Autissier, présidente du WWF France, auteur de « Le Naufrage de Venise », aux éditions Stock, Elisabeth Crouzet-Pavan, historienne, professeur à Sorbonne Université, Philippe Rahm, architecte, et Ernesto Ottone Ramirez, sous-directeur général pour la Culture à l'Unesco

## NUIT BLANCHE

samedi 1<sup>er</sup> octobre: ouverture gratuite de l'exposition de 20h à minuit

# informations pratiques

## Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon, 75012 Paris

## horaires d'ouverture :

lundi de 12h à 19h30; mercredi au dimanche de 10h à 19h30; nocturne le mercredi jusqu'à 22h  
fermeture hebdomadaire le mardi

## tarifs :

16 €

TR : 14 € (demandeur d'emploi) ; 12 € (6-25 ans) ; 6 € (RSA, ASS, minimum vieillesse, scolaires)  
gratuit pour les enfants de moins de 6 ans

## accès :

métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER)

Bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

## informations et réservations :

<https://web.digitick.com/ext/billetterie5/?site=gpi#compEtape1>

## application mobile

toutes les informations sur l'exposition dans l'application Grand Palais.

## site internet [grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

pour préparer ou prolonger votre visite avec les ressources en ligne autour de *Venise révélée*, et découvrir les actualités et expositions itinérantes du Grand Palais Immersif.

## en diffusion

- la bande annonce de l'exposition
- la présentation de l'exposition avec 3 intervenants (Gabriella Belli, Roei Amit, Yves Ubelmann)
- 1 capsule avec du public dans l'exposition
- 3 extraits du Making-of d'Iconem (uniquement pour les RS)
- 1 diaporama avec des photos du GPI (uniquement pour les RS)
- des animations pour les réseaux sociaux
- coulisses de l'expo et du lieu GPI, vidéos, dates clés, interviews, quizz, live...

## comptes réseaux sociaux

Instagram : @grandpalais\_immersif

Facebook : @GrandPalaisImmersif

Twitter : @GPIimmersif

Linkedin : Grand Palais Immersif

TikTok : @le\_grand\_palais

[#VeniseRevelee](#)

[#GrandPalaisImmersif](#)

# visuels disponibles pour la presse

**autorisation de reproduction uniquement pendant la durée de l'exposition et pour en faire le compte-rendu.**

reproduction authorised only for reviews published during the exhibition.

**chaque photographie doit être accompagnée de sa légende et du crédit photographique appropriés.**

each image should include the proper credit line.

**toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du service presse de la Réunion des musées nationaux-Grand Palais.**

no publication may use an image as a cover photo for a magazine, special insert, Sunday magazine, etc., without the prior consent of the press office of Réunion des musées nationaux-Grand Palais

(37 visuels)

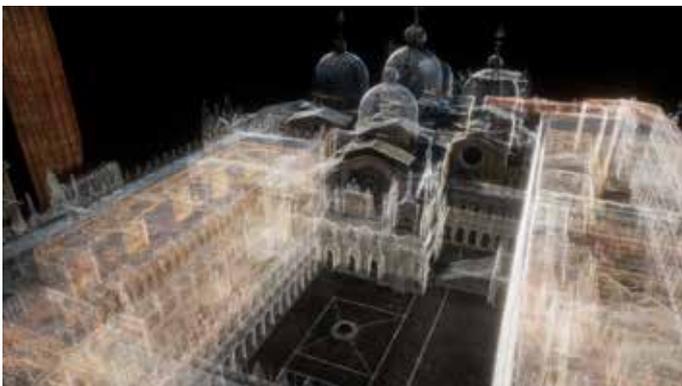


Orthophotographie zénithale de la lagune

© Iconem – GPI

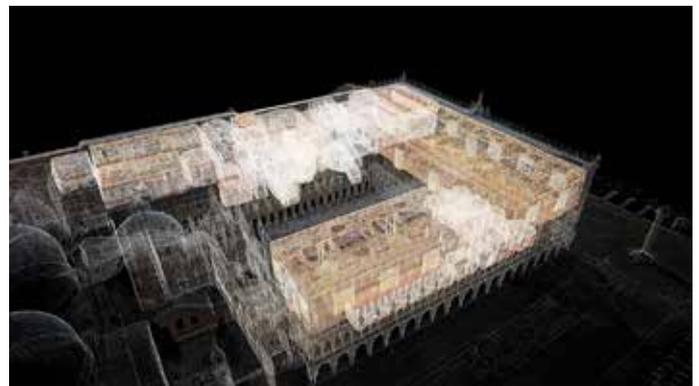
Orthophotographie zénithale d'un détail de la lagune

© Iconem – GPI



Vue aérienne en transparence du nuage de points de la place Saint-Marc

© Iconem – GPI



Vue aérienne en transparence du nuage de points du palais des Doges

© Iconem – GPI



Vue zénithale de la place Saint-Marc

© Iconem – GPI



Vue aérienne en Xray de la place Saint-Marc

© Iconem – GPI



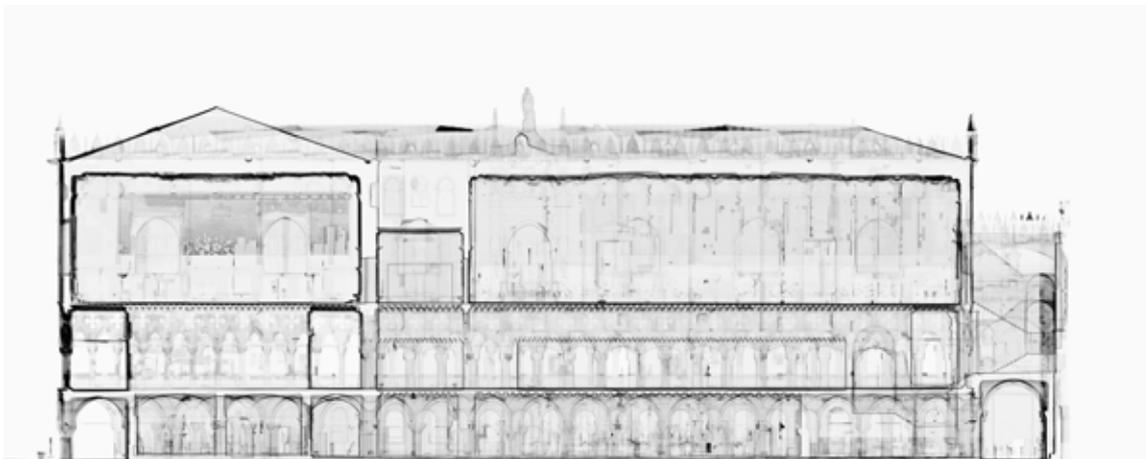
Vue aérienne du nuage de points du Grand Canal

© Iconem – GPI



Coupe palais des Doges

© Iconem – GPI



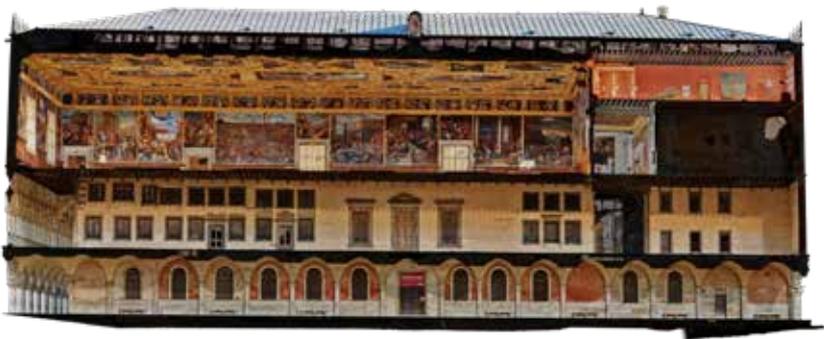
Coupe transparente  
du palais des Doges  
obtenue par densité du  
nuage de points

© Iconem – GPI



Coupe en perspective du modèle polygonale du Palais des Doges

© Iconem – GPI



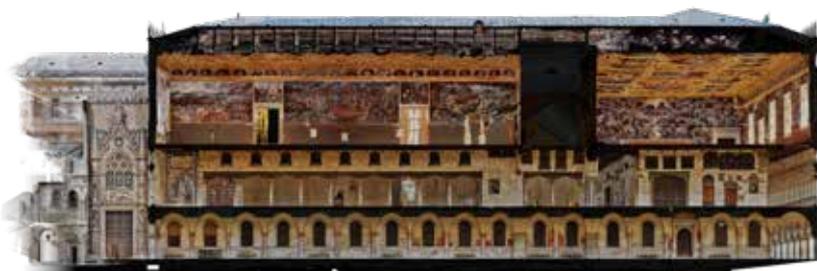
Coupe Palazzo Ducale (1713)

© Iconem – GPI



Élévation et coupe du palais des Doges

© Iconem – GPI





Orthophotographie du palais Ca' Cerchieri Loredan et des façades adjacentes

© Iconem – GPI



Tryptique de projections monumentales :  
Les arcades de la Place Saint-Marc

© Iconem – GPI



Tryptique de projections monumentales :  
Cour du Palais des Doges

© Iconem – GPI



Tryptique de projections monumentales :  
Le Consiglio

© Iconem – GPI



Vue orthogonale du Grand Canal

© Iconem – GPI



Vue orthogonale du Grand Canal

© Iconem – GPI



Vues opaque et transparente de la façade de la Ca' Rezzonico réalisée sous Unreal Engine

© Iconem – GPI



Plan de coupe du Palais des Doges (2)

© Iconem – GPI



Orthophotographie du plafond de la Sala del Quattro

© Iconem – GPI



Orthophotographie du plafond du Scrutinio

© Iconem – GPI



Orthophotographie du plafond de la salle du Grand Conseil

© Iconem – GPI



Détail des peintures du plafond du Consiglio (1)

© Iconem – GPI



Détail des peintures du plafond du Consiglio (2)

© Iconem – GPI



Pietro Liberi  
*La bataille des Dardanelles (26 juin 1656)*  
« *La victoire vénitienne sur la flotte turque aux Dardanelles* »  
entre 1660 et 1665

Andrea Vicentino  
*La bataille de Lépante, 1571* entre 1595-1605

© Iconem – GPI

Jacopo Tintoretto  
*la bataille de Zara, 1346* entre 1584 et 1587.

© Iconem – GPI

© Iconem – GPI



Tintoret (Jacopo Robusti),  
*Le Paradis, 1588-1592*, huile sur toile  
Venise, palais des Doges,  
salle du Grand Conseil

© Iconem – GPI



Véronèse (Paolo Caliari),  
*La Justice brisant ses chaînes, 1553-1554*, huile sur toile  
Venise, palais des Doges,  
salle d'audience du Conseil des Dix

© Iconem – GPI



Giandomenico Tiepolo, *Le Nouveau Monde*, 1791, fresque détachée  
 Venise, Ca' Rezzonico, Museo del Settecento Veneziano, inv. Cl. I n. 1742, autrefois à la  
 villa Tiepolo de Zianigo di Mirano (Venezia)  
 © photo Matteo De Fina, Copyright Fondazione Musei Civici di Venezia



Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



Venise Atlantide  
 réalisation Elisabeth Jonniaux et Yves Ubelmann  
 © Iconem – GPI



couverture du catalogue *Venise révélée*  
 relié integra, format à l'italienne, 24 x 16 cm,  
 160 pages, 175 illustrations, 30 €  
 parution le 21 septembre 2022  
 © Réunion des musées nationaux - Grand Palais,  
 2022

affiche de l'exposition immersive *Venise révélée*  
 © Réunion des musées nationaux - Grand Palais, 2022  
 Design: trafik.fr © Iconem-GPI

# définitions utiles du vocabulaire de l'imagerie 3D

## **nuage de points :**

Les nuages de points (pointcloud en anglais) résultants de la photogrammétrie (création d'un modèle 3D basé sur la prise de photos à des emplacements variés qui permet de produire un nuage de points) représente l'intégralité de la scène capturée à l'aide d'un appareil photographique ou d'un drone. Cette représentation en 3D composée de millions de points - dont chacun d'eux sont situés selon un repère de coordonnées x,y et z permettent de créer des copies numériques de sites patrimoniaux.

## **orthophotographie :**

Est un assemblage d'images de haute résolution permettant de rectifier les déformations dues à l'axe de prise de vue et à la distorsion de l'objectif et notamment de créer des plans étendus et détaillés.

## **modèle polygonal :**

Est une étape qui consiste à créer un objet en trois dimensions. Le modèle est assimilé à un ensemble de polygones formant un polyèdre qui représente des points dans l'espace 3D reliés par des segments de ligne.

## Grand Palais Immersif s'installe à l'Opéra Bastille

Deux institutions culturelles majeures, l'Opéra national de Paris et la Réunion des musées nationaux – Grand Palais via sa filiale *Grand Palais Immersif*, ont signé une convention pour faire naître un nouveau lieu dévolu aux expositions numériques à Paris à partir de septembre 2022.

Installé dans une partie de l'espace de la « salle modulable » de l'Opéra Bastille, *Grand Palais Immersif* proposera deux expositions immersives par an, toutes riches d'expériences pour les visiteurs. Cet espace, dont l'aménagement est confié à Frédéric Druot, sera accessible au public par une entrée dédiée rue de Lyon, Paris 12<sup>e</sup>. La conception des expositions ainsi que l'exploitation du lieu sont déléguées à *Grand Palais Immersif*.

La première exposition proposée dans ce cadre à la rentrée 2022 sera *Venise Révélée*. Elle est réalisée en coproduction avec le Musei di Civici de Venise et Iconem. Grâce à la numérisation et de la modélisation 3D de Venise – réalisée par Iconem avec la collaboration de la Fondazione civici di Venezia – le visiteur sera plongé au cœur de la cité des Doges, ville conçue comme un somptueux décor de théâtre. Il parcourra ainsi ses palais, son Grand Canal, tout en découvrant son environnement naturel et ses enjeux, son ingénierie de construction unique au monde. Cette mise en situation lui offrira l'occasion de mieux comprendre son histoire autant que son patrimoine artistique. Des images à couper le souffle issues des technologies les plus innovantes, et accompagnées d'une composition musicale inédite, émerveilleront le public en lui révélant la ville.

*Grand Palais Immersif* propose jusqu'au 21 août 2022, *Joconde*, *L'exposition immersive* en coproduction avec le Louvre au Palais de la Bourse à Marseille.

.....

**Grand Palais Immersif** est né d'un engagement commun entre la Rmn - Grand Palais, la Banque des Territoires et VINCI Immobilier : rendre l'art accessible au plus grand nombre. Ceci grâce à une démarche résolument contemporaine à visée internationale, avec en perspective une valorisation de l'innovation numérique sous toutes ses formes : scénographies immersives, médiation numérique, réalité virtuelle, réalité augmentée et mixte. *Grand Palais Immersif* porte l'ambition de devenir un acteur-clé dans les expositions numériques. Sa ligne éditoriale est exigeante puisqu'elle marie le spectaculaire, la narration et la transmission de connaissances.

*Grand Palais Immersif* a pour missions : la conception et la réalisation d'expositions numériques immersives, en synergie avec des musées, des producteurs audiovisuels et multimédias, des start-ups spécialisées dans le digital ; leur exploitation à Paris, dans un Grand Palais rénové et, en attendant, dans des espaces dédiés ; leur diffusion, tant sur le territoire national dans des formats adaptés, qu'à l'international.

[www.grandpalais-immersif.fr](http://www.grandpalais-immersif.fr)

### L'Opéra national de Paris

Riche d'une histoire de plus de 350 ans, l'Opéra de Paris est reconnu pour la qualité et la diversité de sa programmation au Palais Garnier et à l'Opéra Bastille, et l'architecture unique de ses deux théâtres. Avec plus de 400 levers de rideau par an, l'Opéra de Paris propose une programmation de ballets, d'opéras et de concerts ainsi qu'une programmation dédiée au jeune public. L'Opéra de Paris a pour missions de rendre accessible au plus grand nombre les œuvres du patrimoine lyrique et chorégraphique ; de favoriser la création et la représentation d'œuvres contemporaines ; de contribuer à la formation professionnelle et au perfectionnement des chanteurs et des danseurs.

Édifié en 1989, l'Opéra Bastille dispose d'un espace destiné à accueillir une salle modulable dont le projet d'aménagement en salle de répétitions et de spectacles, a été interrompu à l'été 2021.

[www.operadeparis.fr](http://www.operadeparis.fr)

### contacts presse :

#### Rmn - Grand Palais

Florence Le Moing

[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)

01 40 13 47 62

#### Opéra national de Paris

Emmanuelle Rodet-Alindret

[erodet@operadeparis.fr](mailto:erodet@operadeparis.fr)

01 40 01 21 64

# **l'architecture du lieu : Frédéric Druot**

## **Intention**

Le Grand Palais Immersif prend place pour quelques années dans la géographie insoupçonnée des espaces bruts délaissés depuis plus de trente ans de ce qui devait être la Salle Modulable de l'Opéra Bastille de Paris. Géographie spectaculaire de béton, aux dimensions grandioses et brutalistes, absente du regard des publics depuis 1989.

Plus de 1500 m<sup>2</sup> sur plusieurs niveaux, enchainant depuis le hall sur 3 niveaux rue de Lyon un immense volume vide de plus de 26m de hauteur, une prolifération de galeries et de circuits distribuant différentes autres salles et en particulier un espace de forme triangulaire libérant 12 m de hauteur sous la lumière naturelle de sa verrière zénithale.

Cette architecture étrange et polymorphe, est en soit un spectacle, une apparition.

L'attention doit être accordée à la qualité extraordinaire du lieu et la considérer comme une situation remarquable et d'en préserver son pouvoir d'attraction. En ce sens les aménagements destinés à servir le projet et les scénographies seront minimaux.

Il s'agit de faire très peu dans une économie contenue.

Pour les espaces dédiés aux expositions : pas de partition et de cloisonnement perturbant la fluidité des enchainements de cette géographie de béton, pas de décors excessifs, mais seulement une actualisation du site offrant une capacité nouvelle en termes de sécurité des publics, en termes de distributions de réseaux et de dispositifs techniques scéniques, capables de permettre tous types de scénographies et d'expositions. Produire un peu d'air chaud pour les jours les plus frais.

Pour les espaces d'accueil du public : billetterie, librairie, boutiques, vestiaire et petit café s'organisent sommairement en rez de chaussée sous la lumière de trois grands lustres originaux suspendus dans le volume du hall monochrome.

## **RSE**

Le projet s'inscrit dans une démarche environnementale qui associe, logique économique, responsabilité sociale et éco-responsabilité.

Le projet est réalisé avec un investissement au m<sup>2</sup> inférieur à 1200€ ht.

Les délais de travaux sont réduits à 5 mois d'interventions.

Les apports en matériaux sont très limités et Eco-certifiés.

Le réemploi des matériaux est privilégié dès qu'il est possible. C'est le cas par exemple pour la mise en œuvre des faux planchers de la grande salle et l'ensemble des sols textiles, d'une partie des menuiseries bois.

Les nuisances sonores sont contrôlées pendant les travaux et leurs émissions limitées à 74 dba.

## **BIO**

2011 : Prix d'Architecture du Moniteur : Équerre d'argent pour la Tour Bois-le-Prêtre.

2018 : Global Award for Sustainable Architecture

### Principales réalisations

2011 : métamorphose de la Tour Bois-le-Prêtre, avec Anne Lacaton et Jean-Philippe Vassal

2010 : aménagement des salles d'accueil des publics, Ailes des Ministres Nord et Sud, Château de Versailles

2006 : immeuble dit « des Bons-Enfants » du Ministère de Culture, rue Saint-Honoré à Paris, avec Francis Soler

2006 : installation de TV5 Monde dans un immeuble des années 1980 avenue de Wagram à Paris. Livraison en 2006.

1997 : Retraitement des espaces de bureaux du Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou à Paris, Immeuble 4 rue Brantôme.



## MAIF devient parrain de l'exposition *Venise révélée* au Grand Palais Immersif

En soutenant la Réunion des musées nationaux - Grand Palais depuis 2014 ainsi que ses expositions, MAIF confirme son statut de mécène soucieux de promouvoir la culture dans toutes ses composantes : éducative, sociale et citoyenne. Une façon pour la mutuelle d'assurance de donner du sens à sa qualité d'entreprise à mission, adopté en 2020, en faisant notamment du partage de la connaissance et de l'accès à la culture ses priorités.

Dans ce contexte, MAIF fait le choix de renouveler son soutien en devenant parrain de la thématique « Venise, une ville qui se transforme » au sein de l'exposition *Venise révélée* qui se tiendra à Bastille du 21 septembre 2022 au 19 février 2023.

Dans ce contexte, MAIF fait le choix de renouveler son soutien en devenant parrain de la thématique « Venise aujourd'hui et demain » au sein de l'exposition *Venise révélée* qui se tiendra à Bastille du 21 septembre 2022 au 19 février 2023.

1<sup>er</sup> assureur du secteur associatif et culturel, MAIF compte parmi ses sociétaires de grandes compagnies de théâtre ou d'institutions culturelles comme de grands festivals. Son engagement en faveur de la culture n'est pas récent et s'exprime de différentes manières : acquisition d'œuvres d'art, mécénat d'expositions ou d'événements culturels d'importance, création du Prix MAIF Pour la Sculpture...

### *Venise révélée*, une exposition immersive qui révèle des problématiques environnementales majeures.

Outre le fait de mettre en avant le patrimoine de la ville, en utilisant toutes les potentialités qu'offrent le numérique, l'exposition s'intéressera aux effets du dérèglement climatique, et notamment celui relatif à la montée des eaux qui concerne l'ensemble de la planète. Un phénomène qui intéresse pleinement MAIF, étant au cœur de la réflexion sur le devenir de l'habitat dans les zones à risque et sur la question de l'assurabilité de demain.

Dans un monde où l'urgence environnementale est plus que jamais présente, MAIF agit et soutient également celles et ceux qui s'engagent pour un futur durable. Son métier est ainsi indissociable d'une démarche permanente de prévention. Au regard des enjeux écologiques qui s'imposent à tous, elle veille à maîtriser son empreinte écologique dans chacune de ses activités et à travers ses offres. Elle apporte également des solutions concrètes pour accompagner ses sociétaires vers des comportements plus vertueux. Enfin, elle met en synergie ses partenaires pour que les démarches coopératives qu'elle promeut soient bénéfiques également pour la planète.

Ses partenariats et dispositifs d'engagements pour l'environnement sont multiples : mouvement Sport Planète, site l'Ecole de la Planète, coopérations avec des ONG et des réseaux associatifs qui militent pour la protection de l'environnement (Fondation Good Planet, Surfrider Foundation, Zéro Waste France, Repair Café...).

### **A propos de MAIF**

6<sup>ème</sup> assureur automobile et 1<sup>er</sup> assureur du secteur associatif, MAIF couvre l'ensemble des besoins de plus de 4 millions de sociétaires (assurances de biens, prévoyance, santé, assistance, épargne, crédit...), pour un chiffre d'affaires de plus de 3,9 milliards d'euros en 2021. Régulièrement plébiscitée en matière de relation clients, MAIF est devenue en 2020 société à mission, avec pour raison d'être de porter une attention sincère à l'autre et au monde et de la placer au cœur de chacun de ses engagements et de ses actions.

Plus d'informations sur : [entreprise.maif.fr](https://entreprise.maif.fr)

contact presse : Simon Vuillemin – Tél. 06 11 44 61 78 – [simon.vuillemin@maif.fr](mailto:simon.vuillemin@maif.fr)



## TikTok, parrain de l'exposition immersive « Venise révélée »

Sur TikTok, plus d'un milliard d'utilisateurs se rassemblent chaque mois pour partager ou découvrir des contenus autour de thèmes qui leur tiennent à cœur. Ainsi, TikTok est devenue en moins de cinq ans une plateforme d'expression créative majeure, qui s'est engagée très tôt aux côtés du monde de la culture, pour faire découvrir ou redécouvrir les coulisses et trésors des plus grandes institutions françaises et internationales. Dès décembre 2020, les éditions successives de #CultureTikTok ont permis aux musées français d'être accessibles sur TikTok et de retisser du lien avec leurs publics. Qu'il s'agisse du Château de Versailles, du Musée d'Orsay, du Musée Picasso, du Musée de l'Armée, de la Cinémathèque française, du Théâtre national de Chaillot, du Centre des Monuments Nationaux, du Centre Pompidou Metz, du Louvre-Lens, du MUCEM, ou encore de la Fondation Louis Vuitton et de la Bourse de commerce - Collection Pinault... ces institutions exceptionnelles ont su animer leurs collections et leurs sites par des vidéos, challenges, visites ou représentations « Live », imaginés spécifiquement pour le format et la communauté TikTok.

C'est dans la même logique que TikTok a soutenu les deux premières éditions du festival *Palais Augmenté* en 2021 et 2022, un événement majeur imaginé par la Réunion des musées nationaux - Grand Palais pour partager de monumentales œuvres en réalité augmentée avec le plus large public. En juin dernier TikTok y a organisé un concours d'effets ouvert à tous les designers français via sa Maison des Effets, et a commissionné pour la deuxième année consécutive une œuvre réalisée par les élèves des Gobelins. C'est dans ce même esprit que TikTok a soutenu l'exposition consacrée à la Joconde à Marseille au printemps 2022, en créant un filtre permettant à chacun de s'identifier à cette icône. Le soutien de TikTok à l'exposition « Venise révélée » s'inscrit dans cette tradition nouvelle, pour soutenir la prouesse technologique et artistique déployée par son équipe scientifique, scénographique et audiovisuelle, et pour en amplifier le message culturel et écologique en invitant nos communautés à réfléchir à l'impact du dérèglement climatique sur le chef d'œuvre architectural et urbanistique qu'est Venise, ainsi que sur le fragile équilibre de son écosystème lagunaire.

TikTok est disponible en téléchargement gratuit sur l'App Store et Google Play.

# partenaire de l'expérience « Venise 1481 »



Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, l'édition et la distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Just Dance, Far Cry, Les Lapins Crétins, la série de jeux vidéo Tom Clancy et bien sûr la franchise Assassin's Creed avec ses intrigues passionnantes, riches et captivantes. Grâce à cette diversité, Ubisoft transcende l'industrie du jeu vidéo et est aujourd'hui un acteur reconnu du monde de la culture.

Pour l'exposition « Venise révélée », Ubisoft propose une expérience immersive et interactive qui offre au public un voyage unique à travers la Venise de la fin du XV<sup>e</sup> siècle (1481). La modélisation de la cité est issue de l'univers du jeu vidéo *Assassin's Creed II*.

*Venise révélée* est la seconde collaboration d'Ubisoft avec la Rmn - Grand Palais, après l'exposition *Pompéi* en 2020, pour laquelle il avait développé avec Gédéon Programmes la visite interactive en réalité virtuelle d'une villa patricienne avant sa destruction.

Cette nouvelle réalisation prouve à nouveau que les jeux vidéo peuvent contribuer à rendre la culture accessible à de nouveaux publics, par leur attractivité, leur pouvoir d'engagement et d'immersion, et par leur positionnement à la pointe de l'innovation technologique.



# partenaires



[www.tf1.fr](http://www.tf1.fr)



[www.leparisien.fr](http://www.leparisien.fr)



[www.geo.fr](http://www.geo.fr)

**Art&Décoration**

[www.elle.fr/Deco/Art-decoration](http://www.elle.fr/Deco/Art-decoration)



[www.ratp.fr](http://www.ratp.fr)



**Konbini**

[www.konbini.com](http://www.konbini.com)



[www.radiofrance.fr/franceculture](http://www.radiofrance.fr/franceculture)

**arte**

[www.arte.tv](http://www.arte.tv)

# notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.