

Objectifs

- Sensibilisation à la vision du monde et de l'homme du XVI^e siècle à partir du fonds patrimonial de la Bibliothèque Humaniste.
- Exploration de la langue, de son histoire à partir du mot clef du concours, « Par hasard ».
- Initiation à la lecture de documents divers, à l'histoire des arts.
- Propositions d'ateliers d'écriture ludiques et créatifs.

Sommaire

- Introduction : hypothèses autour de l'expression « par hasard ».
- Réponses aux questions des deux fiches pédagogiques sur le thème du concours explorant des documents de la Bibliothèque Humaniste.
- Ateliers d'écriture.
- Des suggestions de lecture pour prolonger la réflexion.

« Par hasard »

SANS RÉFLEXION, SANS CHOIX, NI RÈGLE

« Nous vivons par hasard » Montaigne, *Essais* (1580)

La locution « par hasard » caractérise une action, un événement imprévisible, fortuit qui peut bouleverser le cours des choses en bien ou en mal.

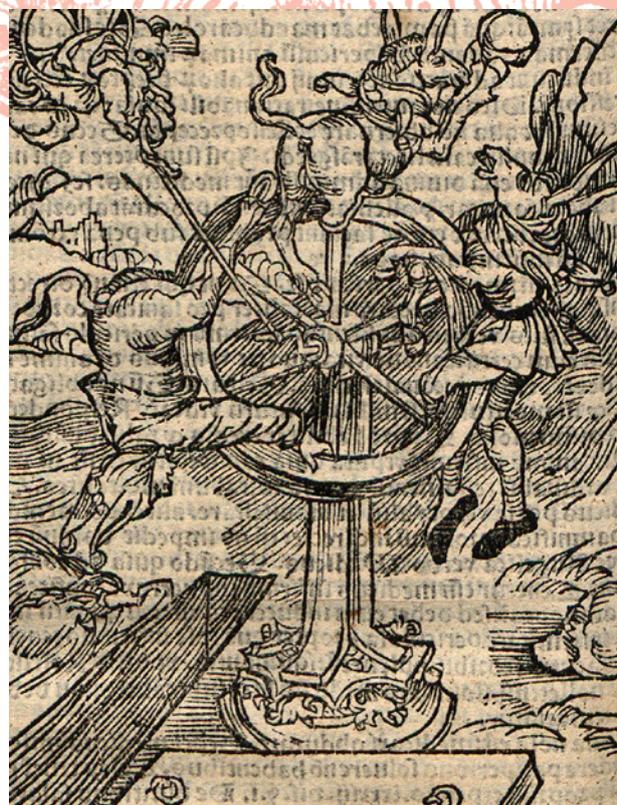
Ce qui arrive « par hasard » est peut-être dû à une cause que l'on ignore.

Imaginez des exemples, inspirés ou non, de votre vécu :

- quels types d'événement peuvent se produire par hasard ?
- comment réagit-on sur le coup ?
- quelles peuvent être les conséquences ?
- avez-vous cherché à interpréter par la suite, à donner un sens, à cet événement fortuit ?
- aimez-vous vous livrer au hasard ? pourquoi ?

Balzac déclare : « le hasard est le plus grand romancier du monde ; pour être fécond, il n'y a qu'à l'étudier. »

Selon vous, en quoi le « hasard » est-il romanesque ?



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 99

Les jeux de hasard

« Je vois aussi des fous follets,
Dans le jeu est leur seul plaisir.
La vie leur semblerait bien fade
S'ils devaient jamais se passer
D'être à leur jeu le jour, la nuit
S'étourdir aux cartes et aux dés. »

S. BRANT, *LA NEF DES FOUS* (1494) « DU JEU »

Point de philologie

- L'étymologie du mot « hasard » provient de l'arabe. Introduit au XII^e siècle dans notre langue, ce dernier signifie « dés ».
- L'expression « jeu de hasard » date de 1538 et désigne un jeu dans lequel le calcul et l'habileté n'ont aucune part. Le six est un coup heureux.
- Orthographes : « hasart » au Moyen Âge, « hazard » au XV^e siècle.

Source : A.Rey, *Dictionnaire culturel en langue française*

Point de vue sur le jeu de hasard au XVI^e siècle

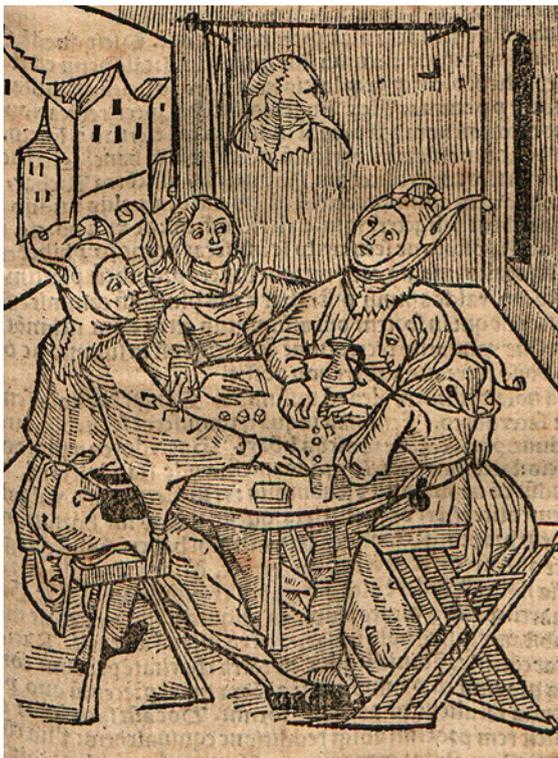
1. Sébastien Brant : le jeu du hasard, quelle folie !

• L'auteur et l'œuvre

Sébastien Brant, humaniste et poète satirique allemand, est né à Strasbourg en 1458.

C'est en 1494 qu'il crée un nouveau genre littéraire, celui de la *Narrenliteratur* - le genre bouffon, en publiant son œuvre majeure, *Das Narrenschiff - La Nef des fous*, illustrée par Albrecht Dürer, critique de la faiblesse et de la folie de ses contemporains. Cette œuvre rencontra un vif succès.

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 99

→ Où se déroule la scène ?

Qui sont les acteurs et que font-ils ?

La scène se déroule dans un village ordinaire, c'est donc représentatif de ce qui peut arriver près de nous au quotidien.

On reconnaît quatre personnages formant une ronde autour d'une table. Le cercle renvoie à la roue qui tourne. Alternent autour femmes et hommes tenant des cartes ou bien lançant des dés.

→ L'auteur blâme-t-il le jeu ou dresse-t-il un éloge ? Interprétez le choix d'une pièce à l'écart du village, ce qui est suspendu au mur, les gestes, les accessoires vestimentaires et le sexe des personnages pour justifier votre réponse.

L'auteur blâme les jeux de hasard car ils sont la source des vices : l'adultère (les pieds et les mains unissant les personnages inscrivent une deuxième scène cachée sous la table). Le bonnet du fou suspendu au mur peut évoquer les cornes du cocu. La cupidité et l'argent voué au hasard (non pas le fruit d'un travail) est suggérée par les bourses et les coiffes à grelots des fous.

→ Formulez une morale illustrant la gravure.

2. Geiler de Kaysersberg : quand par hasard la tentation nous surprend...

• L'auteur et l'œuvre

Né en Suisse, Geiler passa son enfance à Kaysersberg et étudia à Fribourg en Allemagne, puis à Bâle. Fameux prédicateur, Geiler se distingua grâce à son éloquence, notamment à la cathédrale de Strasbourg.

Son influence fut célébrée par ses amis Beatus Rhenanus, Jean Reuchlin et Sébastien Brant. Faisant écho à l'œuvre de ce dernier *La Nef des fous*, Geiler nous invite à méditer sur les vices et les vertus de l'homme.

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 99

→ Où se déroule la scène ?

Qui sont les acteurs ?

La scène se déroule dans un espace domestique. On y distingue une mère et son enfant alors qu'un personnage s'introduit dans la maison proposant un jeu de trictrac. C'est un « intrus » qui vient sans y être invité, c'est un indésirable.

*Le trictrac puise son nom d'une onomatopée.
Ce jeu de dés, ancêtre du jacquet, se joue sur une table.*

→ Le cadre de l'action :

Que symbolise la fontaine ? Pourquoi voyons-nous une porte ouverte ainsi qu'une porte fermée ?
Proposez une interprétation.

La fontaine d'eau évoque la pureté de la femme au foyer. Elle est la gardienne de la vertu. La porte ouverte indique le droit chemin de la vertu vers l'intérieur de la demeure tandis que le joueur surgit de nulle part de façon surnaturelle : la porte est fermée, ce qui pourrait symboliser l'interdit.

→ Comment le jeu est-il mis en valeur dans la composition de la gravure ?

Le jeu est placé au centre du 1^{er} plan inscrivant une diagonale opposée aux deux portes ; celles-ci, parallèles, symbolisent la voie du mal et celle du bien. Le trictrac, lui, prolonge la diagonale jusqu'à la fontaine, suggérant à nouveau l'opposition du bien et du mal.

Ce contraste est renforcé par l'alternance du noir et du blanc dans le jeu. Il s'agit donc d'un moment clef au cours duquel se joue le destin des deux personnages : vont-ils choisir le jeu ou bien le refuser ? C'est l'instant décisif du « ou bien » : je tente ou non. Je choisis une porte ou l'autre. Les mains des personnages établissent un lien qui les unit.

→ L'auteur blâme-t-il le jeu ou dresse-t-il un éloge ? Observez les accessoires vestimentaires, l'âge et le sexe des personnages pour justifier votre réponse.

L'auteur blâme le jeu et tente d'avertir le lecteur des dangers et des risques. On remarque en effet que l'intrus et la mère portent une bourse à la ceinture. Le jeu conduit donc au vice de la cupidité mais le hasard décide du gain ou bien de la ruine. Est-il judicieux de prendre un tel risque quand on est une mère gardienne du foyer et de son enfant ?

La mère regarde l'intrus. l'enfant, entre les deux, désigne du doigt l'intrus tout en regardant sa mère. Or le joueur incarne un tentateur : il surgit d'une porte fermée, c'est-à-dire qu'il peut intervenir de façon inopinée, par hasard, même lorsqu'on pense avoir pris toutes ses précautions pour se prémunir du mal.

L'avenir de l'enfant est en jeu : il est tenté mais se trouve encore sous l'influence de sa mère : va-t-elle lui montrer le mauvais exemple ?

L'enfant porte un vase qui fait écho à la cruche et à la fontaine : c'est un carrefour dans lequel l'action reste en suspens. La cruche renversée évoque le choix de la ruine, une folie matérialisée par le costume du fou.

La fontaine, elle, purifie et s'emploie à des tâches utiles. Le vase de l'enfant est oblique en direction du fou soulignant l'instabilité du moment et du choix décisif qui est en jeu.

→ Formulez une morale illustrant la gravure.

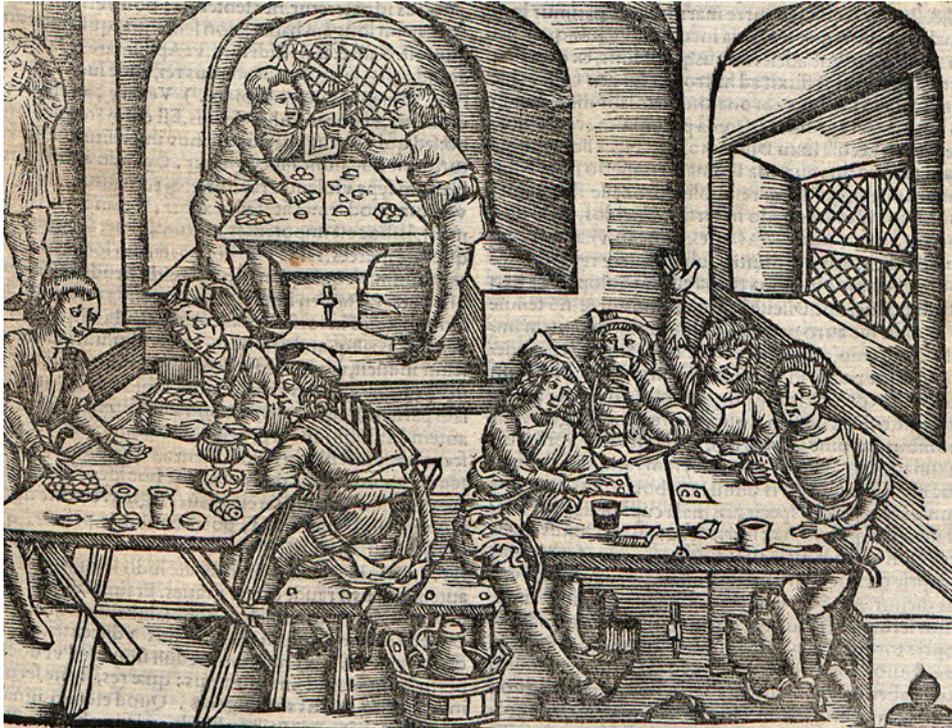
→ Imaginez la suite : qu'arrivera-t-il à la mère et à son enfant. À vous de décider de leur sort.

3. La condamnation des jeux de hasard en Alsace : un succès néfaste qui touche toute la population

Dans cette auberge, nous découvrons les vices qu'engendrent les jeux de hasard dans une vue synthétique et édifiante pour le lecteur. En effet, loin d'assister à une scène joyeuse et festive, la gravure souligne les trois méfaits principaux de ce divertissement. Nous pouvons déceler déjà un avertissement contre l'addiction.

Des lois dissuasives sévissaient mais elles étaient difficilement applicables. Des autodafés ont même été organisés.

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 1505

→ Observez les personnages autour de chaque table de gauche à droite au 1^{er} plan puis la scène au 2^e plan. Identifiez le vice représenté par chacun des groupes.

La 1^{ère} table à gauche montre trois personnages. Celui qui est debout, domine les autres. C'est un usurier (qui prête de l'argent à des taux élevés contre l'achat de marchandises). Cette activité était critiquée. Son client en face vend son patrimoine car les jeux de hasard sont aussi des jeux d'argent. La femme assise à côté vient peut-être de recevoir de l'argent ; on note au final que la cupidité de l'usurier entretient la ruine des joueurs.

La 2^e table réunit des joueurs en pleine action. Ils boivent et jouent aux cartes. Deux font une partie et chacun est accompagné d'un acolyte ayant, semble-t-il, une coque de cuir sur la table. Jouent-ils le rôle de banquier ? L'un lève le bras en regardant le jeu de son voisin : prévient-il que sa bourse est vide ? La boisson et la dépense inconsidérée seraient donc visées.

La 3^e table au fond oppose deux personnages. L'un exhibant un papier (les dettes ?) à son partenaire qui devient un adversaire menaçant : ce dernier brandit un couteau. La scène condamne la violence.

→ Selon vous qu'est-il arrivé au personnage retiré tout à gauche ?

Le personnage à l'écart des autres est un joueur ruiné, en chemise, qui ne peut plus participer. Il reste seul dans son malheur. La main sur la tête, il semble stupéfait de sa situation.

→ Interprétez la progression des scènes en partant de la droite.

On peut imaginer la composition suivante basée sur une lecture de droite à gauche, à rebours donc, afin de souligner une dégradation progressive de la ruine (la gauche symbolisant le mal). De droite à gauche, le nombre de personnages diminue (4,3,2,1). En effet quatre hommes jouent et l'un perd de l'argent, puis trois personnages montrent à la table suivante comment la ruine s'aggrave. Les deux personnages de derrière révèlent la conséquence violente quand on ne peut plus payer. Enfin le personnage solitaire (le 1^{er} à gauche, mais le dernier de cet enchaînement) incarne le dernier degré de la déchéance.

C'est d'ailleurs ce personnage qui invite le spectateur à regarder la scène édifiante.

4. Providence et Hasard : deux visions du monde

Si le Christ incarne le don absolu pour racheter les fautes de l'humanité, le hasard aveugle l'homme prisonnier de sa condition misérable.

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 497

→ Alors que l'image montre le moment de la crucifixion, une scène secondaire surprenante est détaillée au premier plan. Que voyez-vous ? En quoi consiste l'action des trois personnages ?

On observe trois soldats agenouillés concentrés sur une partie de dés. Il se détourne de l'action principale, divine, qui les domine. La partie se déroule sur un tissu, la tunique du Christ, qu'il joue. Les mains et les têtes penchées montrent que leur attention est fixée sur le résultat du jet de dés.

Scène de la Passion : il s'agit de montrer le sacrifice du Christ rachetant les péchés des hommes au moment de la crucifixion.

Gravure par Urs Graf, graveur suisse qui a travaillé en Alsace

→ Composition : les personnages qui jouent occupent un tiers du tableau. Relevez les parallélismes et les contrastes avec le reste de la scène.

On décèle un parallèle : le Christ, le bon larron et le mauvais trouvent un écho dans les trois soldats du bas. Cependant les deux structures pyramidales s'opposent : en haut le Christ, vertical, regarde le spectateur, son visage est tordu de douleur. En bas, les hommes sont à terre, lui tournent le dos, leur visage penché vers le sol. Leurs traits expriment l'avidité et la hargne, ces faces grimaçantes contrastent avec le rictus pathétique du Christ.

→ Quelle vision de l'humanité est délivrée ?

Cette scène devenue récurrente dans les représentations du XVI^e siècle révèle la condition misérable de l'humanité, son aveuglement. L'homme ne soupçonne pas l'enjeu tragique du sacrifice, il est aveuglé par les illusions vaines du jeu, idée que l'on retrouve dans les vanités. Ainsi on divise l'image en deux : la providence divine invisible des hommes qui s'abandonnent au hasard des dés.

La Fortune : les hasards de la vie

« Ô Fortune changeante
Comme les phases de la lune
Toujours tu crois ou décrois
Dans ton cours détestable.
Carmina Burana »

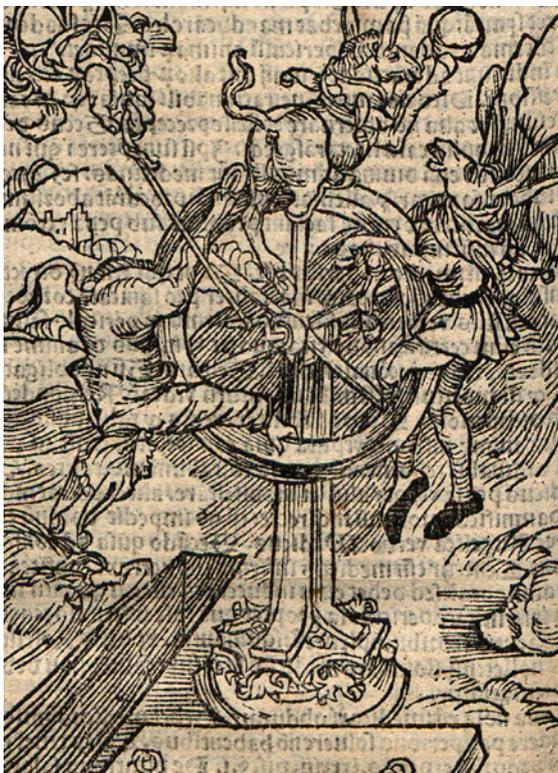
« L'inconstance du branle divers de la fortune,
Fait qu'elle nous doive présenter toute espèce de visages. »

MONTAIGNE, *ESSAIS*

Point de philologie

La Fortune est une divinité antique. Bonne ou mauvaise, elle intervient aveuglément sur les existences et occasionnent divers aléas, événements imprévus (du latin *alea* signifiant dé). Elle est incarnée par une femme, les yeux bandés, en équilibre sur une roue. Elle symbolise l'instabilité, le changement du sort sans règle apparente.

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 99

→ Que symbolise la main tenant la manivelle ?

La main issue du ciel peut incarner une puissance supérieure qui met en mouvement la roue. Non identifiable, dénuée de visage, elle semble agir sans discernement. Du Bellay écrit dans *Les Regrets* (sonnet LXXXII) : « Icy se void le jeu de la Fortune, & comme/ Sa main nous fait tourner ores bas, ores haut ».

→ Comparez les trois personnages : que déduisez-vous ?

Les trois personnages mi-fous, mi-ânes ont une position instable. Au sommet, un âne triomphe portant une balle (ou un grelot), le bonnet rabaissé. Son instabilité annonce une gloire précaire. Quant aux deux autres personnages, l'un descend et l'autre monte selon qu'ils suivent un cours favorable ou défavorable.

On remarque que les éléments humains apparaissent vers le bas et les parties animales dominent vers le haut. Nous pouvons déduire que la confiance en une situation favorable est déraisonnable. Nous sommes voués aux aléas de l'existence.

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 359

→ Observez la femme au milieu de la roue : en quoi représente-t-elle l'instabilité ?

La femme, souvent associée à l'inconstance, est placée au centre de la roue. On remarque qu'il lui manque un œil, suggérant ainsi son aveuglement. Les plis de sa robe inscrivent un mouvement chaotique. Enfin elle tient dans ses mains deux vases, l'un vers le haut, l'autre vers le bas : ils symbolisent le gain et la perte, le bonheur et le malheur.

→ Interprétez la position des personnages sur la roue en associant leur âge.

En haut un enfant est perché : à cet âge on se croit le roi du monde, on pense que le bonheur est éternel. Ensuite un vieillard est voué à la chute, la mort. En bas se trouve un jeune homme écrasé par la roue : s'agit-il des difficultés rencontrées pour construire sa vie ou bien s'agit-il d'une mort prématurée, accidentelle ?

→ Imaginez une devise sur la Fortune.

Exemple de devise : « Tel aujourd'hui va le premier/ Qui demain sera le dernier »
Pierre de Loisy, *Le livre des emblèmes*.



Une découverte fortuite : l'Amérique

« J'ai longtemps voyagé, courant toujours fortune »

P.DESPORTES

Point de philologie

- Aventure : ensemble d'expériences qui comportent un risque, de la nouveauté.
- Par aventure : par hasard.
- Aléa : issu du latin « dé » désigne un événement imprévisible, un tour imprévu.
- Fortuitement : qui survient accidentellement.

La découverte d'un nouveau monde par aventure

1. Christophe Colomb le découvreur : fortune et infortune d'une aventure

- L'état des connaissances du monde au XV^e siècle

Le célèbre navigateur génois envisage un projet inédit dont les conséquences auront une portée insoupçonnée. Il étudie les ouvrages qui font autorité, entre autres la *Géographie* du savant grec Ptolémée (II^e siècle), traduite au XV^e siècle.



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 718 (VUE 61)

Quelle vision du monde propose Ptolémée ?

→ Quels continents figurent sur la carte et quelles sont leurs délimitations ?

L'Europe, l'Afrique et l'Asie seules figurent et partiellement. On remarque que le tropique du capricorne est très bas. L'hémisphère sud est méconnu : L'Afrique et l'Asie sont reliées par la terre. L'Europe comporte le plus d'indications, seules les côtes du Nord de l'Afrique sont renseignées précisément tandis que l'Asie témoigne d'un manque d'informations précises.

→ En allant par l'ouest depuis l'Espagne, qu'est censé atteindre Colomb ?

En allant par l'ouest, Colomb pense trouver une route accédant directement à l'Asie (appelée « Inde » à l'époque). Ainsi l'explorateur pourrait atteindre les richesses et étendre le christianisme.

→ Pourquoi cette route semble-t-elle accessible ?

Cette voie inexplorée jusque-là, semble accessible car on ne soupçonne pas l'existence de l'océan pacifique.

Pendant plusieurs années, Colomb tente de convaincre les grands dignitaires (rois du Portugal, d'Espagne) afin qu'ils soutiennent son ambition d'atteindre l'Asie par l'ouest.

Son entreprise, longtemps considérée comme impossible, se voit finalement validée par le royaume d'Espagne (le pays vient d'achever sa reconquête contre les Maures et se consacre à la conquête de nouveaux territoires).

C'est donc en 1492 qu'il entreprend sa première traversée.

• Calculs et hasard : quelques instruments de navigation

En dépit de ses calculs opérés lors de la traversée avec notamment un quadrant et un compas, Colomb ne soupçonne cependant pas la circonférence terrestre.



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 359

« [...] le quadrant est ainsi fait : divise un cercle en quatre parties, de façon que deux diamètres se coupent au centre, à angle droit : l'un d'entre eux [...] représentera l'axe des pôles du monde, et l'autre l'Equateur. [...] En voici l'usage. Oriente-le de telle manière que, par les pinnules de visée, tu puisses voir le pôle en ligne droite ; et le climat et le degré d'élévation où s'arrêtera le fil de plomb indiquent le climat et le degré d'élévation de ta région, et, en outre, on y trouve le zénith et le cercle d'horizon. »

Extrait de la *Cosmographiae Introductio*

→ Après avoir lu le mode d'emploi ci-dessus, identifiez le quadrant dans la gravure et indiquez à quel personnage il est associé.

Le quadrant est dans les mains de l'allégorie de la Géométrie.

→ Repérez un autre instrument dans la gravure

Un compas est visible. Il est utilisé en marine pour calculer et reporter des distances

• Le calcul mal interprété

Au bout d'un mois, Colomb découvre des îles peuplées d'indigènes et une terre.

Extraits du Journal de bord (1492-1493) résumé par Las Casas.

« Ensuite, je veux partir pour une autre île, très grande, qui doit être Cipango [Japon] si j'en crois les indications que me donnent les Indiens que j'emmène avec moi, laquelle ils nomment Colba [...]. Mais encore je suis résolu d'aller à la terre ferme et à la cité de Guisay remettre les lettres de Vos Altesses au Grand Khan*, lui demander réponse et revenir avec elle. » [21 octobre 1492]

*titre de souverain mongol

« À cet endroit, cette nuit-là, l'Amiral [Colomb] fit le point à l'aide d'un quadrant [...] et il affirme de nouveau que cet endroit est la terre ferme. » [vendredi 2 novembre 1492]



Ses estimations semblent confirmées par ses calculs. Or que découvre Colomb lors de son 1^{er} voyage ?

→ En partant des Canaries, en suivant le tropique du Cancer, quelles sont les deux premières terres censées être trouvées par Colomb ?

Colomb découvre en réalité les îles du Bahamas et l'île de Cuba qui n'est pas un continent (une «terre ferme») comme il le croit. Il pense découvrir le Japon (Cipango) et la Chine (Guisay). En outre il pense atteindre une nouvelle terre au sud de l'Inde dans laquelle se trouverait le paradis terrestre. Par un hasard extraordinaire, lorsqu'il atteint l'Amérique du Sud lors de son troisième voyage en 1498, ses calculs semblent vérifiés. Or ce nouveau monde qu'il estime se situer au niveau de l'actuelle Australie est en réalité un tout autre continent.

• Communiquer les découvertes

Les quatre voyages de Colomb et leur postérité : navigateur avant tout, Colomb n'était pas un lettré. Ses récits demeurèrent confidentiels, destinés aux rois. Les nouvelles terres découvertes restèrent inconnues du grand public un certain temps, ce qui ne fut pas le cas des quatre récits de voyage d'un autre navigateur dont le nom a été choisi pour baptiser ce nouveau territoire. De qui s'agit-il ? [Amerigo Vespucci](#)

Fortune et infortune de Colomb dues au hasard

- Le navigateur génois découvre un nouveau continent sans le savoir.
- Le baptême de cette partie du monde porte le nom d'un autre auquel on attribue la découverte.
- Les erreurs de calculs : Colomb semble convaincu de ses calculs alors que ses données sont bien différentes de la réalité.
- Ses écrits ne sont pas communiqués à un lectorat.

2. Amerigo Vespucci : un homme illustre malgré lui

• Une vocation hasardeuse

Qui est-il ?

Un Florentin possédant une culture humaniste. Il s'est établi en Espagne pour faire du commerce, puis s'est reconverti dans la navigation à cause des aléas de la fortune :

« Votre Magnificence saura que le motif de ma venue dans ce Royaume d'Espagne fut pour négocier des marchandises et que je restai dans cette intention pendant quatre années environ, pendant lesquelles j'ai vu et connu les mouvements capricieux de la fortune, comment elle distribue ces biens caducs et passagers et comment un jour elle tient l'homme au sommet de la roue (*cf gravures*) et un autre jour le rejette loin d'elle et le prive de biens qu'on peut dire empruntés ; de sorte que, ayant connu le travail continuel que l'homme met à les conquérir, en se soumettant à tant d'inconforts et de dangers, je résolu d'abandonner le commerce et de me proposer pour fin une chose plus honorable et plus solide, cela fit que je me disposai à aller voir une partie du monde et de ses merveilles [...] »

« *Premier voyage* », *Les quatre navigations d'Amerigo Vespucci in Cosmographiae Introductio* (1507)

Une argumentation paradoxale confrontant deux conquêtes : l'une dangereuse et inconfortable, l'autre honorable et solide.

→ Quelles sont –elles ?

Le négoce premièrement, l'exploration maritime deuxièmement

→ Comment interpréter ce point de vue ?

Si l'on peut considérer les affaires commerciales comme aléatoires, il est surprenant d'envisager comme plus sûre la navigation vers des territoires encore à peine identifiés, peuplés de cannibales selon les croyances de l'époque. Il est à noter que les richesses des contrées lointaines motivent les explorateurs. Amerigo Vespucci effectue quatre voyages (de 1497 à 1504).

• La fortune d'un récit

Vespucci relate ses voyages dans un récit intitulé *Mundus Novus* publié en 1504. À peu près à la même époque, le gymnase vosgien à Saint-Dié, réunissant des savants (lettré, cartographe et cosmographe), décide d'imprimer une carte de Ptolémée. Or le récit de Vespucci passe par hasard entre leurs mains. L'un d'eux, le poète Mathias Ringmann, confie :

« Le propre écrit d'Amérique étant tombé *fortuitement* sous nos yeux, nous l'avons lu avec empressement et nous en avons comparé presque chaque partie avec Ptolémée [...] ».

Il est décidé aussitôt d'intégrer les récentes découvertes à la géographie ancienne. Le navigateur gènois affirme en effet qu'il a rencontré une « terre ferme », un nouveau continent. Afin de diffuser les nouvelles connaissances, le groupe de savants humanistes installe une imprimerie et publie en 1507, les voyages de Vespucci sous le titre « *Les quatres navigations* ».

Précède une *Cosmographiae introductio* dans laquelle est exposé un résumé des connaissances sur la géométrie, la géographie et l'astronomie. En outre, le cartographe Waldseemuller dessine un nouveau planisphère. Par la suite, le récit de Vespucci sera plusieurs fois imprimé car, en plus de son contenu, l'écriture séduit le lecteur.

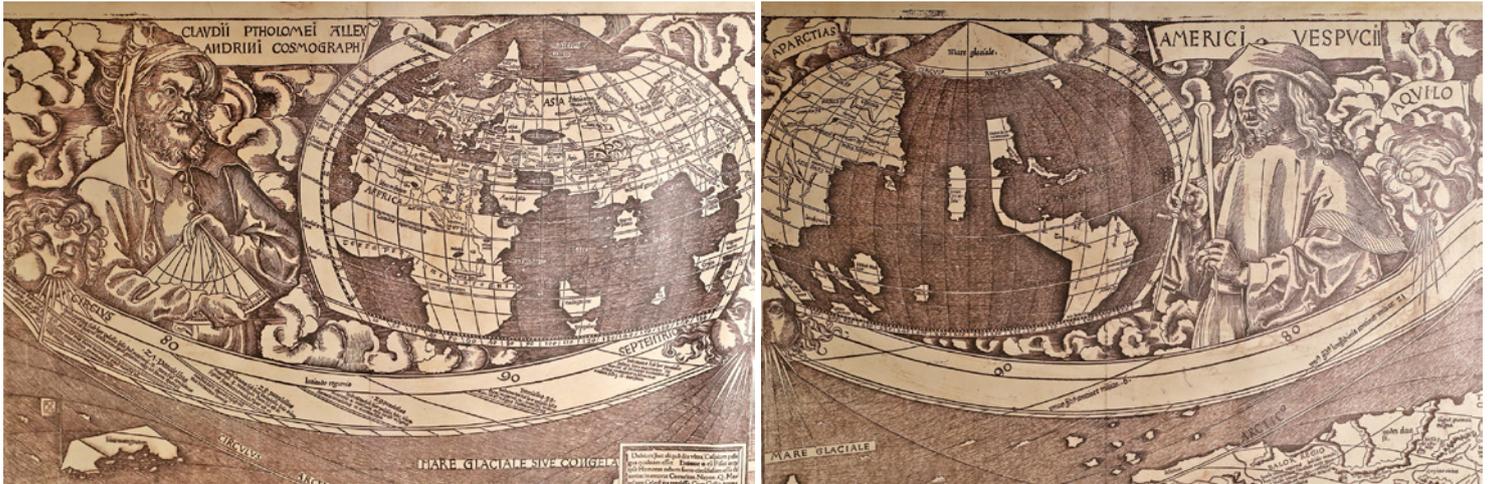
Fortune de Vespucci

- Une conversion à la navigation sur le tard en Espagne, royaume propice aux explorateurs.
- Sur les traces de Colomb, il corrige la découverte de Colomb et affirme l'existence d'un Nouveau Monde, distinct de l'Inde.
- Ses explorations sont révélées et diffusées auprès d'un public plus large grâce à l'entreprise des savants de Saint-Dié.

3. Le planisphère : une œuvre humaniste exemplaire



• Les deux portraits surplombant le planisphère



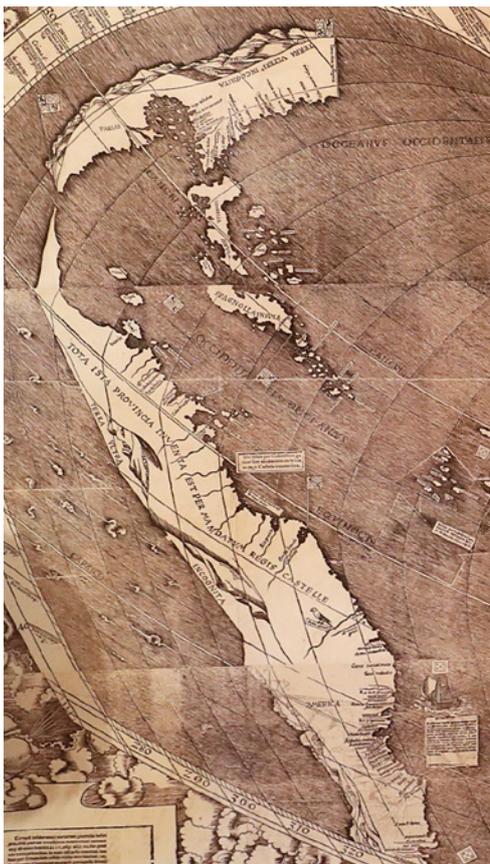
Décrivez ce que vous voyez :

- Qui sont les personnages figurés ?
- Quels sont les instruments qu'ils tiennent ?
- Que montre chaque carte miniaturée ?

À gauche se détache le portrait du savant grec Ptolémée tenant un quadrant, symbolisant les calculs cosmographiques. Il est associé à l'ancien monde, néanmoins plus fourni que sur les reproductions du XV^e siècle.

À droite, en regard, nous voyons un contemporain, Amerigo Vespucci, tenant un compas, autre instrument de navigation. La carte à ses côtés révèle le Nouveau Monde mais aucun nom n'est mentionné sur le Nouveau continent. De plus on reconnaît une partie de l'Asie. En effet le cartographe Waldseemüller a déduit l'existence d'un nouvel océan entre les deux continents.

Au bas du planisphère, est écrit en latin *Universalis cosmographia secundum ptolemei traditionem et americi vespuccii aliorum que lustraciones* : les auteurs soulignent l'héritage passé transmis à l'ère contemporaine, tout en insistant sur le rôle de découvreur de Vespucci éclairant une nouvelle vision du monde.



• Le baptême d'un nouveau continent

Explorons les détails à l'ouest du planisphère :

→ À quoi voyons-nous que le Nouveau monde est encore à peine connu ?

On relève au nord-ouest *terra ultra incognita* et au sud-ouest *Terra ulterius incognita* : les territoires encore inconnus sont mentionnés. De plus on remarque que le nord et le sud du continent sont séparés par une mer. Or ce n'est pas le cas dans les cartes miniatures près des portraits. La vision du Nouveau Monde est encore incertaine.

→ Placés dans la partie sud, figurent deux noms en majuscule, un perroquet, une nomenclature détaillée de la côte est. Quelle en est la raison ?

On lit **CASTELLE** renvoyant au royaume de Castille, Espagne et **AMERICA**, le nom du continent.

Le perroquet indique la faune emblématique du continent. Certains avaient nommé le Nouveau Monde «Terre des perroquets».

La partie côtière est très détaillée car elle reprend les noms transmis par Vespucci lors de son troisième voyage.

→ Les savants de Saint-Dié prennent l'initiative de baptiser le nouveau continent dans *Cosmographiae Introductio* (1507). Relevez les différents arguments avancés à travers l'extrait suivant :

« De nos jours, ces parties ont été plus largement explorées, et une quatrième partie a été découverte par Amerigo Vespucci [...] : et je ne vois pas pourquoi on s'opposerait à ce que cette terre soit appelée à partir du nom de celui qui l'a découverte, Amerigo, homme à l'intelligence pénétrante, soit Ameri-gê, en quelque sorte terre d'Amerigo, soit America, puisque c'est de noms de femmes que l'Europe et l'Asie ont tiré leur nom. »

« Les trois premières sont des continents, la quatrième est une île, puisqu'on voit qu'elle est entourée d'eau de toute part. »

Les savants de Saint-Dié argumentent leur choix. Premièrement ils identifient Vespucci au découvreur, conscient qu'il s'agit d'un Nouveau Monde, distinct de l'Asie. Ils insistent sur sa sagacité intellectuelle.

Ensuite ils optent pour le prénom du navigateur en imaginant une étymologie. « Ameri-gê », « gê » désignant en grec « terre ». La philologie légitime de façon providentielle l'auteur de la découverte.

Enfin dans la tradition humaniste s'inspirant de l'Antiquité, les savants féminisent le nom.

Néanmoins s'ils ont déduit par le raisonnement la présence de l'océan Pacifique, ils se trompent en considérant l'Amérique comme une île.



Par aventure, Colomb découvre un nouveau continent alors qu'il pense atteindre l'Inde.

À cause des aléas de la fortune, Vespucci quitte le négoce pour se lancer dans l'exploration de nouvelles terres.

Fortuitement, les savants humanistes de Saint-Dié lisent les récits de voyage de Vespucci et décident de baptiser le Nouveau Monde « Amérique ».

Ateliers d'écriture : écrivez à l'aventure

La roue de la Fortune : qui vivra, verra

1. Imaginez vos personnages principaux et choisissez l'époque de l'action.
2. Les yeux fermés, tournez la flèche de la roue qui indiquera un type d'événement. Faites-le au moins cinq fois afin d'avoir un nombre suffisant de péripéties (dénouement inclus).
3. Rédigez un schéma narratif qui suivra l'ordre des cinq tirages. Vous préciserez leur contenu brièvement en essayant de créer un fil conducteur.

Exemple

Mon personnage s'appelle Sébastien, célibataire, âge mûr. Solitaire, misanthrope (il méprise sa gentille voisine de palier), un physique ordinaire. Il travaille aux impôts.

- La flèche indique au 1^{er} tour la richesse : j'imagine que mon personnage tire un billet gagnant au Loto. J'énumère ses différentes réactions => élément déclencheur.
- La flèche indique ensuite l'incertitude : mon personnage hésite à retirer son billet car il craint de changer de vie, qu'on sache qu'il est riche => péripéties.
- La flèche indique précarité : des difficultés s'opposent au retrait du billet : perte du dit billet, grève des transports en commun, dossier complexe à remplir...
- La flèche indique un voyage : une fois le billet gagnant retiré, mon personnage mène une vie totalement différente dans une région ou un pays à définir, il se révèle plus ouvert aux autres.
- La flèche indique un accident : le dénouement est ironique. La fin demeure ouverte. Il est renversé par une voiture au moment de retrouver sa voisine pour dîner en tête à tête => dénouement.

La bouteille à la mer : *alea jacta est*, récit d'aventures

1. Imaginez les éléments du message dans la bouteille : nom du personnage, âge, passé, situation actuelle et les causes de cette situation.
2. Sur le planisphère de l'*Universalis Cosmographia* de M. Waldseemüller par exemple, jetez au moins cinq fois un dé. Le dé désignera une région et un nombre :
 - les nombres pairs indiquent un événement heureux croissant (le six équivalant à l'accomplissement).
 - les nombres impairs indiquent un événement malheureux (le cinq évoquant une véritable catastrophe).
3. Rédigez un schéma narratif.
 - Imaginez comment la bouteille atteint chaque région.
 - Chaque destination impliquera de nouveaux personnages et des situations variées.
 - Vous pouvez inventer un territoire inconnu.

Les cartes à jouer : récit merveilleux

1. Etablissez des groupes de quatre.
2. Réalisez des cartes :
 - Chaque groupe réalise une carte répondant aux catégories suivantes : un personnage, un lieu néfaste, un lieu propice, un événement malheureux, un événement heureux. L'élève doit indiquer brièvement des éléments d'information.
 - Vous pouvez insérer un joker dans chaque tas : le groupe décidera de son contenu ou bien rejoue.
 - Le jeu de Tarot peut vous inspirer quelques exemples.
3. Réunissez les cartes de tous les groupes en tas en respectant les catégories. Brassez les cartes. Les élèves tirent une carte face retournée dans chaque tas et renouvellent l'opération selon les besoins.
4. À chaque tirage, les informations sont retranscrites afin de construire un schéma narratif.

Exemples

- La carte « lieu malheureux » : le château de cartes

Tout visiteur y entrant est attiré par un être prodigieux à l'entrée mais se retrouve seul une fois à l'intérieur.

Il entend la présence d'autres captifs de ce labyrinthe sans fenêtre sans jamais les voir. Chaque pas trahit la fragilité de la construction. On peut circuler au sol ou au plafond sans s'en apercevoir car le décor est réversible. Certains visiteurs cheminent depuis très longtemps.

- La carte « événement heureux » : rencontre de Sophia

Une saltimbanque jongle avec des bulles de savon, boules éphémères qui reflètent l'avenir du personnage.

Ce dernier rentre dans chaque bulle tandis que Sophia le guide et commente, interprète. À la fin, le personnage saura quelle voie suivre.

Le texte endommagé : poème élégiaque

1. Des taches d'encre et des trous accidentels endommagent au hasard un texte non identifié.
2. Tentez de le compléter en respectant la versification du sonnet.
Comptez le nombre de syllabes par vers et respectez le schéma des rimes (a/b/a/b, a/b/a/b, c/c, d/e/e/d).
3. Confrontez les versions de chacun.

« J'ai longtemps voyagé, courant toujours fortune

Sur une mer de

..... sanglots,

..... lune.

Je Neptune

Et,

..... repos,

.....

M..... abusait,

..... sait,

Qui vaguait incertaine au vouloir de l'orage.

Mais durant ce danger un écueil je trouvai,

Qui,

..... naufrage. »

***Deus ex machina* : saynète comique**

1. Imaginez l'intervention du hasard comme metteur en scène dans un dialogue théâtral. Ce dernier, aveugle, donne des instructions à des acteurs tandis que des perturbations parasitent la répétition. La troupe peut répéter un extrait de Marivaux *Les jeux de l'amour et du hasard*. Les acteurs sont amenés à réagir et à commenter.
2. Réécrivez dans un dialogue le mythe d'Œdipe en remplaçant le Destin par le Hasard : l'épisode du sphinx par exemple pourrait devenir la rencontre d'Œdipe et d'un croupier dans un casino.



Suggestions bibliographiques : au hasard de la lecture

Quelques textes traitant le sujet :

- Du Bellay, *Les Regrets*
- Rabelais, *Le tiers Livre* (la divination)
- Montaigne, *Essais*, chapitre sur la fortune
- P.Desportes, *J'ai longtemps voyagé, Les Amours de Diane* (1573)
- Pierre Le Moyne, *Le palais de la Fortune*
- La Fontaine, *Les deux coqs*
- Marivaux, *Les jeux de l'amour et du hasard*

Le hasard joue un rôle important dans les arts et l'esthétique, notamment Dada et le surréalisme.

- André Breton, *L'amour fou*

Lectures aléatoires :

- Mallarmé, *Un coup de dés*
- Cortazar, *Marelle*
- Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*