

« Par hasard »

SANS RÉFLEXION, SANS CHOIX, NI RÈGLE

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

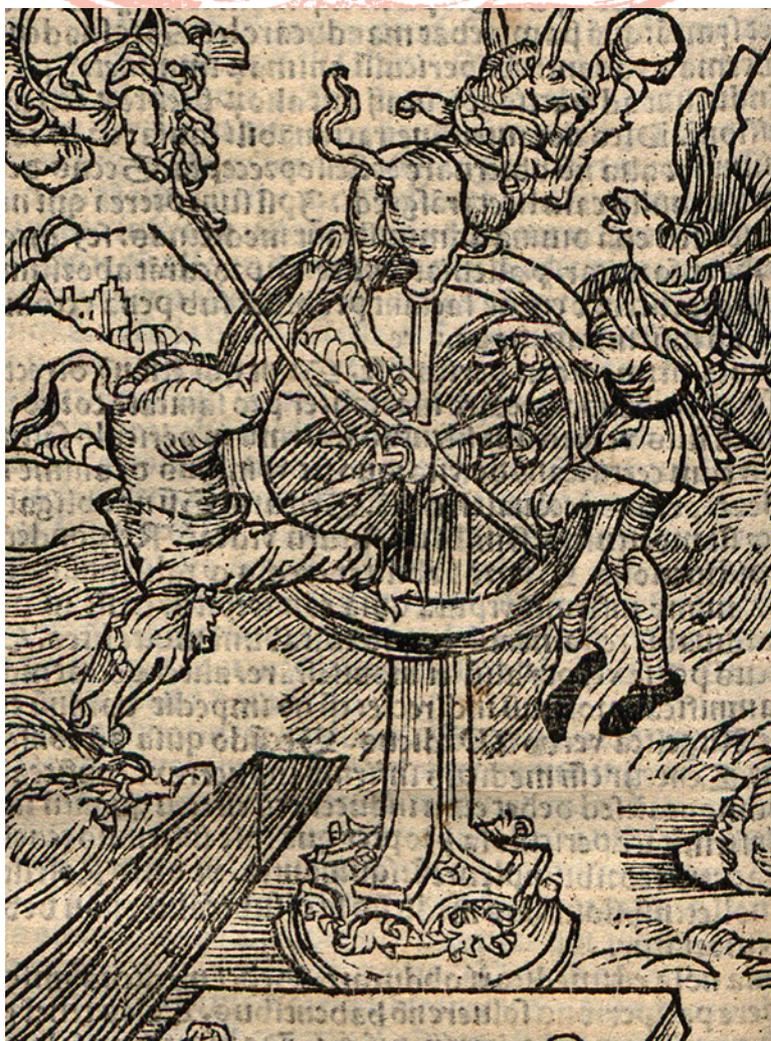
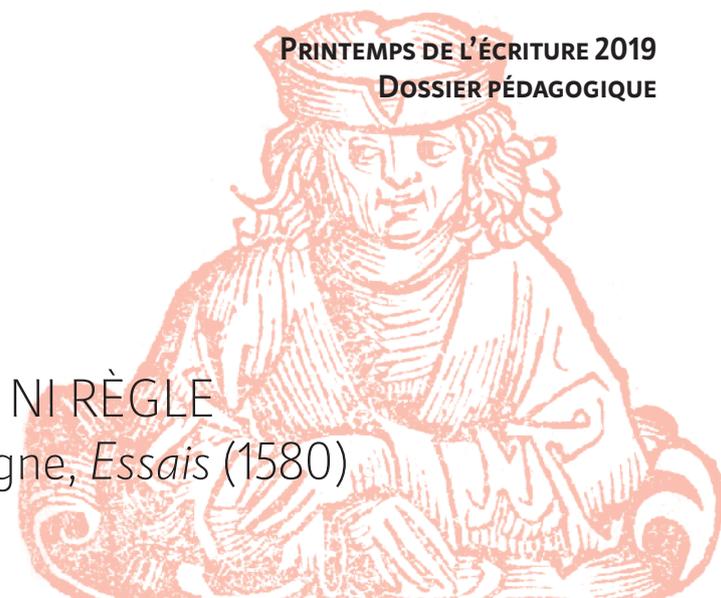
La locution « par hasard » caractérise une action, un événement imprévisible, fortuit qui peut bouleverser le cours des choses en bien ou en mal.

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

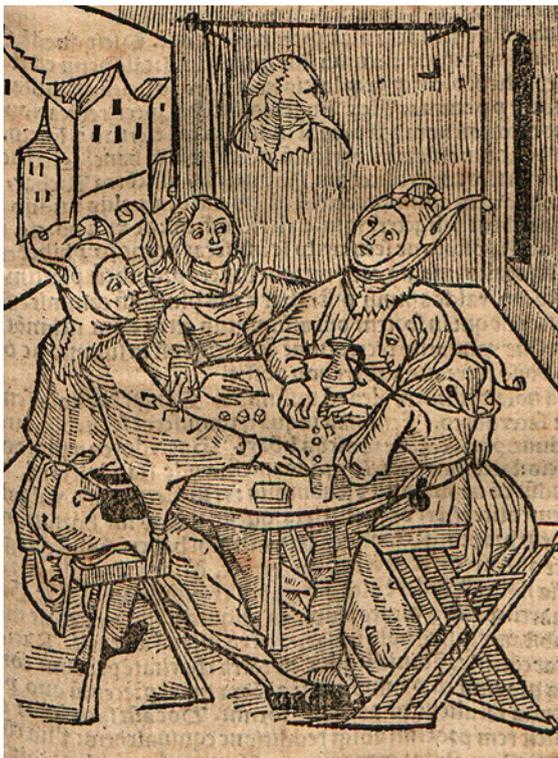
1. Sébastien Brant : le jeu du hasard, quelle folie !

• 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 ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

→ 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.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

→ 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 ?

.....

.....

.....

.....

.....

*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.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

→ 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.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

→ Formulez une morale illustrant la gravure.

.....
.....
.....
.....
.....

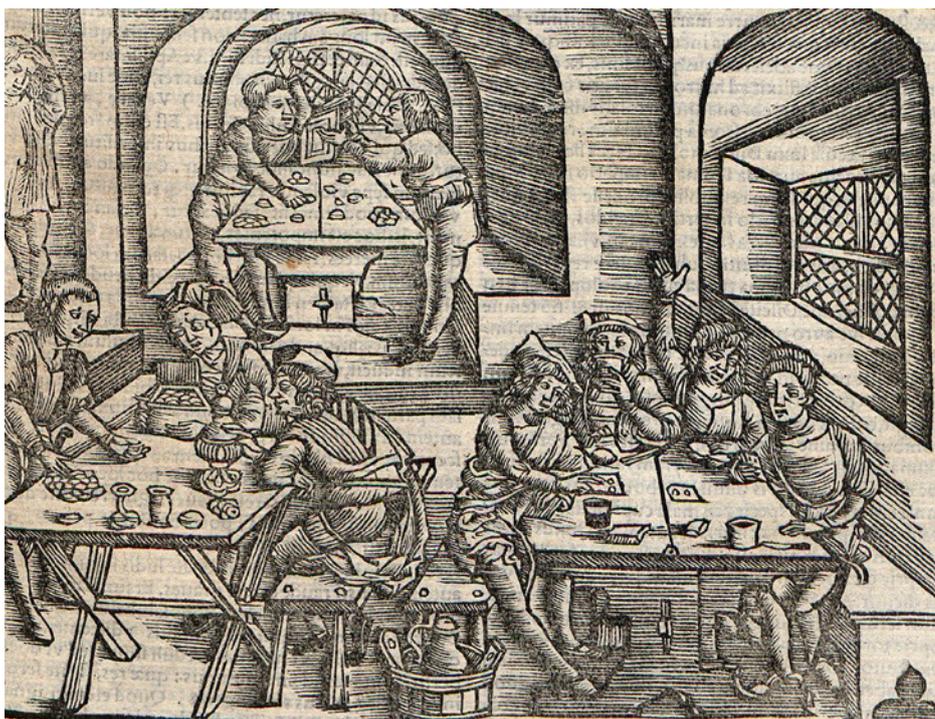
→ Imaginez la suite : qu'arrivera-t-il à la mère et à son enfant ? À vous de décider de leur sort.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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.

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

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 ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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.

.....

.....

.....

.....

→ Quelle vision de l'humanité est délivrée ?

.....

.....

.....

.....

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 »

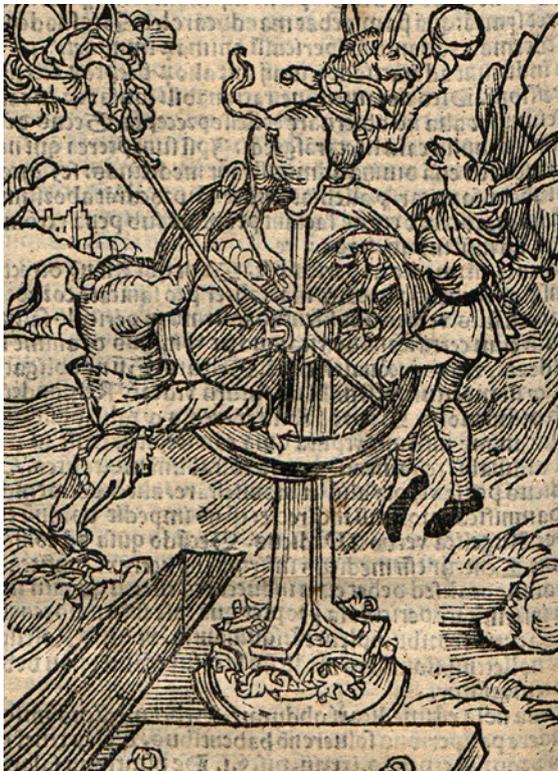
« L'inconstance du branle divers de la fortune,
Fait qu'elle nous doive présenter toute espèce de visages. »

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 ?

.....
.....
.....
.....
.....

→ Comparez les trois personnages : que déduisez-vous ?

.....
.....
.....
.....
.....

• Observons la gravure



BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE, K 359

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

.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

→ Imaginez une devise sur la Fortune.

.....

.....

.....



Atelier 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.

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*

