

Varietas de *Bry*

Guide de voyage



Table des matières:

3 Introduction

Sujet et origine du projet

Positionnement et objectifs généraux

4 Introduction générale sur Théodore de Bry

5 Contexte des « Grands Voyages » à la Renaissance

7 Présentation des gravures présentes dans le jeu

7 Première gravure

9 Deuxième gravure

10 Troisième gravure

12 Quatrième gravure

14 Cinquième gravure

16 Sixième gravure

17 Septième gravure

19 Huitième gravure

21 Neuvième gravure

22 Présentation de l'équipe

23 Rôles et métiers liés aux jeux vidéos pédagogiques



Sujet et origine du projet

Le jeu *Varietas de Bry* est né au cours d'un workshop donné par Douglas Edric Stanley et Cassandre Poirier-Simon à la HEAD-Genève en 2016, en collaboration avec le Bodmer Lab. L'enjeu de cet atelier était de donner à voir la collection d'ouvrages de Théodore de Bry, alors en cours de numérisation par le Bodmer Lab. En effet, l'œuvre de Théodore de Bry représente un patrimoine culturel conséquent et propose une lecture imagée des grands voyages de la Renaissance, une opportunité unique pour transmettre des clés de compréhension de ce moment important de l'Histoire. Lors de ce workshop initial, le design de médias et du jeu élaboré par Mélissa Monnier permettait aux gravures de prendre vie et invitait les joueurs à les explorer par le biais d'interfaces numériques et tactiles. Deux ans plus tard, le jeu prend une nouvelle tournure pour s'adapter aux besoins de l'enseignement au secondaire I et II.



Positionnement et objectifs généraux

Le jeu *Varietas de Bry* a pour objectif de transmettre les notions fondamentales en lien avec les grands voyages qui ont eu lieu à la Renaissance, à savoir : exploration de ce que nous avons appelé le « Nouveau Monde », développement de la science de la cartographie et du récit de voyage, et enfin conquête et conversion religieuse. Autant de thèmes complexes abordés ici en images grâce au travail iconographique de Théodore de Bry.

En plus de vouloir transmettre des notions historiques, le jeu a également pour ambition de donner des clés de lecture aux joueurs afin de les exercer à décoder les gravures de Théodore de Bry. Le jeu permet en effet d'aiguiser son regard, afin de découvrir, par exemple, la valeur parfois politique d'une image et de prendre conscience du sens caché qu'elle contient.

Ainsi, le jeu *Varietas de Bry* invite les joueurs à un grand voyage qui les conduit jusqu'aux Amériques, afin d'y découvrir les conquistadors, leurs croyances et leurs pensées, mais également certaines coutumes indigènes parfois surprenantes. En creux se dessine une interrogation fondamentale autour de la notion de « sauvage » et ce jeu vise, entre autres, à œuvrer au respect réciproque des individus. En tant que concepteurs de ce jeu, il nous est apparu que se penser sur la même planète que tous les autres individus impliquait que l'on accepte d'être lié à ces autres, qui sont en partie inaccessibles, dans le temps et dans l'espace, et qui nous sont donc bien souvent incompréhensibles. Ce jeu a donc pour ambition de préparer à cette éthique du rapport à autrui.



Théodore de Bry

Biographie

Né à Liège en 1528 et mort à Francfort-sur-le-Main le 27 mars 1598, Théodore de Bry est un dessinateur, graveur et éditeur protestant, célèbre pour ses descriptions des expéditions européennes de découverte de l'Amérique, notamment la série des Grands et des Petits Voyages, relatifs à l'exploration et à la colonisation des Amériques.

Son premier professeur a très probablement été son grand-père puis son propre père, l'orfèvre Thiry de Bry le jeune. En 1570, il doit quitter Liège pour Strasbourg, afin d'échapper aux persécutions religieuses qui frappent les protestants. Il aurait été accusé d'hérésie et banni, et ses biens auraient été confisqués. On pense cependant qu'il était déjà installé à Strasbourg en 1560. Strasbourg, acquise au protestantisme, est alors prospère. La ville jouit d'une grande renommée artistique et accueille de nombreuses personnes fuyant les persécutions, qui en ont fait une ville florissante, notamment dans l'orfèvrerie et la gravure. Théodore y fonde son atelier, et y épouse Catherine Esslinger.

En 1577, il s'installe à Anvers comme orfèvre. Il séjourne ensuite à Londres, entre 1587 et 1588. Il y rencontre le géographe Richard Hakluyt et commence à recueillir des récits et des illustrations de diverses explorations européennes, notamment le témoignage de Jacques Le Moyne de Morgues. Il s'installe définitivement avec sa famille à Francfort, dont il demande à devenir bourgeois. Il y meurt en 1598, à l'âge de 70 ans.

Théodore de Bry est à l'origine d'un grand nombre de gravures, basées sur les observations communiquées par des explorateurs, bien que de Bry lui-même n'ait jamais visité les Amériques. Il est principalement connu, ainsi que son fils Jean Théodore de Bry (1561-1623), pour sa collection des Grands et Petits Voyages.

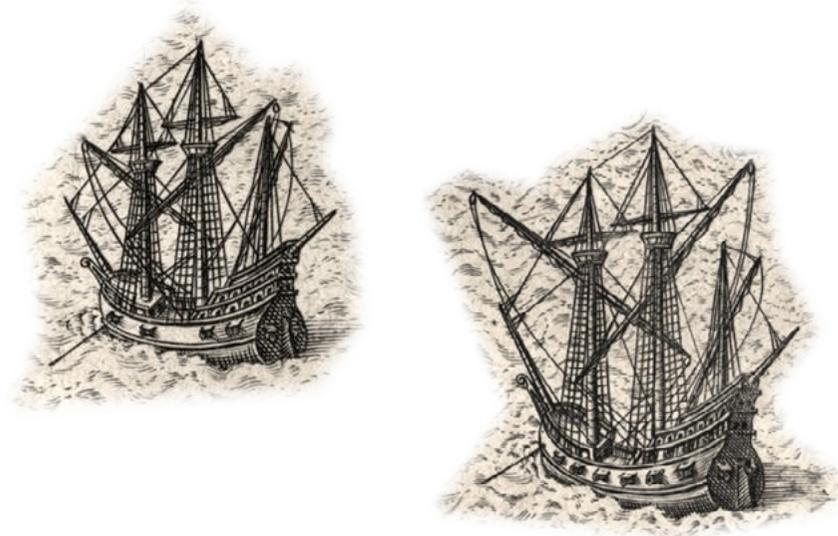
Contexte des « Grands Voyages » à la Renaissance

En à peine trente ans, entre 1492 et 1522, trois voyages d'exploration ouvrent le monde à l'Europe. Christophe Colomb « découvre » l'Amérique en 1492, Vasco de Gama gagne l'océan Indien par le cap de Bonne-Espérance six ans plus tard (1498), et la flotte conduite par Fernand de Magellan, qui perd la vie durant le périple, boucle la première circumnavigation en 1522. Des Européens s'établissent dès lors dans les « quatre parties du monde » et leurs témoignages suscitent une curiosité sans précédent, comme l'atteste l'explosion de la production de littérature géographique au XVI^e siècle. On publie les relations de voyage à un rythme effréné, on les traduit dans toutes les langues européennes et on les réédite, souvent plusieurs fois, à travers tout le continent. Les « singularités » du lointain, les rencontres avec des peuples jusqu'alors inconnus et les aventures des explorateurs ravissent le lectorat européen et font le succès des libraires. Or, malgré cette profusion de témoignages, les contrées d'outre-mer, aussi minutieusement décrites soient-elles, ne se laissent pas voir. A quelques exceptions près, l'image est absente des documents relatifs aux grandes découvertes et le lecteur doit se contenter d'imaginer ce qu'il lit. Par les quelque six cents gravures en taille douce venant illustrer les relations de voyage qu'elle contient, la collection de Bry va permettre aux Européens de voir, souvent pour la première fois, ce que les voyageurs leur racontent.

Ces volumes sont répartis en deux séries. Celle des Indes Occidentales (aussi appelées *India occidentalis* ou Grands Voyages), relatives à l'exploration et à la colonisation des Amériques, compte treize volumes et deux suppléments. La série des Indes Orientales (aussi appelées *India orientalis* ou Petits Voyages), dont les textes et les images se rapportent principalement à l'Afrique et à l'Asie, compte quant à elle douze volumes et deux suppléments.

Le premier volume des Grands Voyages (1590) est édité en allemand, latin, français et anglais, tandis que tous les autres paraissent uniquement en allemand et en latin. On ignore le nombre d'exemplaires publiés par la maison de Bry, mais chaque volume est aujourd'hui rare et coûteux et il est tout à fait exceptionnel qu'une version complète de la collection soit réunie. Au XVIII^e siècle déjà, on peut lire dans *l'Encyclopédie* que « cette collection complète est recherchée [...] par sa rareté ». Il est aujourd'hui non seulement devenu inconcevable de songer à l'acquérir, mais il est également difficile de pouvoir la consulter. On trouvera tel volume dans une bibliothèque, tel volume dans une autre, mais rarement les deux séries complètes dans un même lieu. A ce titre, la *Bibliotheca Bodmeriana* possède un fonds exceptionnel puisqu'elle compte non seulement la version latine complète des vingt-neuf parties en première édition, mais également plusieurs parties en seconde édition de même que plusieurs exemplaires à double. L'intégralité de ce fonds a été numérisée par le Bodmer Lab.

Matthieu Bernhardt





Référence: De la prise de San Salvador au Brésil avec carte de la baie de Tous les Saints et de la ville de San Salvador ([Texte VII ; SECTIO SEPTIMA](#)) (pp.53 (bis) – 78)

N.B. Lorsqu'on parle des « Grandes Découvertes », on entend généralement la période historique qui s'étend du début du XVe siècle jusqu'au début du XVIIe siècle. Durant cette période, les Européens se livrent à l'exploration intensive de la Terre, cartographient la planète et établissent des contacts directs avec l'Afrique, l'Amérique, l'Asie et l'Océanie. Au même titre que la Renaissance, l'« Âge des découvertes » constitue un pont entre Moyen Âge et Époque moderne. L'imprimerie (qui vient d'apparaître) contribue à répandre les récits d'exploration et les cartes de terres lointaines et alimente ainsi la montée de l'humanisme et du questionnement scientifique et intellectuel. L'expansion euro-

péenne mène à la mise en place des empires coloniaux: les contacts entre « Ancien » et « Nouveau » Mondes produisent l'échange colombien qui désigne le transfert massif entre les hémisphères occidentaux et orientaux de plantes, d'animaux, de populations (dont les esclaves), de maladies infectieuses et de culture. Cette première mondialisation engendre des modifications écologiques, agricoles et culturelles parmi les plus importantes de l'histoire. L'exploration européenne continue jusqu'au XXe siècle, date à laquelle on estime que la totalité des terres émergées est cartographiée.

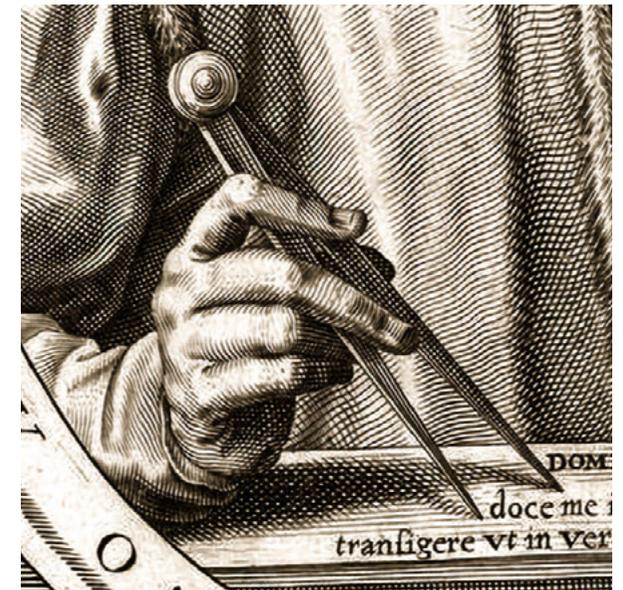


Titre: *Autoportrait de Théodore de Bry, 1597*

Description

Autoportrait de Théodore de Bry représenté avec un compas, symbole de son activité de graveur, et un crâne. On peut également lire en dessous: «Nul sans souci», devise choisie par Théodore de Bry pour rappeler que personne ne saurait trouver le repos dans cette vie terrestre.

Le texte figurant sous le crâne est le suivant: «Domine doce me ita reliquos vitae mea dies transfigere ut in vera viam & moriae», que l'on peut traduire par: «Seigneur, apprends-moi à passer les jours restants de ma vie de manière à ce que je vive et meure dans la vraie piété.»



Commentaires

La vanité: Une vanité est une représentation allégorique de la mort, du passage du temps, de la vacuité des passions et activités humaines (source: Ségolène Bergeon-Langle et Pierre Curie, *Peinture et dessin, Vocabulaire typologique et technique*, Paris, Editions du patrimoine, 2009, p. 96).



Vanité de Philippe de Champaigne
(1602-1674)

L'allégorie: Une allégorie (du grec: ἄλλοιον / állos, «autre chose», et ἀγορεύειν / agoreúein, «parler en public») est une forme de représentation indirecte qui emploie une chose (une personne, un être animé ou inanimé, une action) comme signe d'une autre chose, cette dernière étant souvent une idée abstraite ou une notion morale difficile à représenter directement. Elle représente donc une idée abstraite par du concret.



Allégorie de la justice de Gaetano Gandolfi (1734-1802)



Référence

[Grands Voyages, volume 6 \(GV6\)](#). Elle ne porte ni titre ni légende et occupe une double page.

Description

Cette gravure représente une carte complète des Amériques datant de 1596. Elle est entourée de quatre explorateurs: Pizarro, Magellan, Colomb et Vespucci. Le texte latin signifie: «Partie inférieure du globe terrestre au regard des Européens»

Commentaires

Cette carte complète de l'Amérique est l'une des plus précises et des plus complètes parues en Europe au XVIe siècle. Ornée de quelques illustrations et encadrée de quatre figures majeures de l'exploration et de la colonisation ibériques, elles-mêmes représentées sur un arrière-plan maritime, elle témoigne de l'état des connaissances géographiques de l'Amérique un siècle après sa découverte. L'exploration des côtes est alors quasiment achevée tandis que l'intérieur des terres est déjà parsemé de nombreux noms de lieux donnés en latin, en espagnol ou en portugais. Plutôt que la conquête et la soumission des peuples indigènes, c'est le processus d'exploration et de découverte que le graveur a choisi de mettre ici en évidence, comme en témoignent les cartes et boussoles auprès de chaque explorateur. Même Francisco Pizarro, pourtant dépeint sous les traits du cruel conquistador dans les gravures qui illustrent le volume VI, apparaît ici sans armes, avec les attributs du marin et du cartographe.



Référence: [Grands Voyages, volume 4 \(GV4\)](#)

Titre: *Colomb, premier découvreur des Indes occidentales.*

Description

En naviguant devant Cadix vers le Portugal et l'océan au-delà, Colomb a remarqué que, chaque année, certains vents d'Ouest constants soufflaient durant plusieurs jours. Il calcula qu'ils provenaient peut-être de rivages d'outre-mer ; cela faisait un certain temps qu'il songeait à cette question et il voulut en avoir la confirmation. C'est pourquoi il présenta à la République de Gênes et à certains princes son projet de partir à la recherche de ce rivage inconnu. Ignoré de tous, il se tourna alors vers Ferdinand et Isabelle de Castille qui acceptèrent de financer sa navigation.

Commentaires

Poséidon: (en grec ancien Ποσειδῶν / Poseidōn, en latin Neptūnus): dieu de la mer, des océans et des rivières, on l'appelle aussi l'«ébranleur du sol» — puisqu'il est aussi dieu des tremblements de terre et des sources dans la mythologie grecque.

Artémis: (en grec ancien Ἄρτεμις / Ártemis): fille de Zeus et de Lété et soeur jumelle d'Apollon, elle est la déesse de la nature sauvage, de la chasse, des accouchements et une des déesses associées à la Lune (par opposition à son frère Apollon, qui est associé au Soleil).

Triton: (en grec ancien Τρίτων / Trítōn): dieu marin de la mythologie grecque, fils de Poséidon et d'Amphitrite. La partie supérieure de son corps est celle d'un homme, alors que la partie inférieure est celle d'un poisson. On le considère aussi comme le messager des flots, il annonce l'arrivée de son père Poséidon au son de sa conque recourbée, utilisée comme une trompette. Quelquefois, il est représenté porté à la surface des eaux et d'autres fois, il paraît dans un char traîné par des chevaux bleus. Les poètes attribuent à Triton un autre rôle que celui d'être trompette du dieu de la mer, celui de calmer les flots et de faire cesser les tempêtes.

Sirène: (en grec ancien σειρήν / seirén, en latin siren): créature légendaire et chimérique. Dans le folklore médiéval et scandinave elle est mi-femme mi-poisson. Souvent représentées flottant à la surface de l'eau ou assise sur un rocher, comme la Sirène du Léman de Natacha Senger (1966). En revanche, la sirène de la mythologie grecque est mi-femme mi-oiseau! Les sirènes nordiques et grecques ont cependant un point commun: l'envoûtement des marins.

Personnification: par cette notion, nous entendons la capacité à rendre plus humain un objet, un animal ou une abstraction. Dans cette gravure par exemple, les tritons qui soufflent dans leurs conques rendent concret le rugissement des flots qui les entourent.

Onirisme: ce terme désigne à la fois l'ensemble des phénomènes du rêve (ou les images qui y sont relatives), et également un délire aigu constitué de représentations concrètes et mobiles comme celles du rêve et qui sont vécues intensément par le sujet.

Scène de genre: Une scène de genre est un type d'œuvre peinte qui représente des scènes de la vie quotidienne, au caractère anecdotique ou familier. On trouve ce genre de sujet dans l'Art depuis l'Antiquité si l'on considère par exemple les peintures égyptiennes représentant les travaux des champs comme des scènes de genre.



Référence: [India Occidentalis pars II](#)

Cette gravure se trouve dans le deuxième volume des Grands Voyages et illustre le récit de la seconde expédition française en Floride (1564). Cette image est un exemple de scène de genre puisqu'elle dépeint un moment de vie quotidienne des autochtones de Floride se déplaçant en pirogue avec des vivres à bord de leur embarcation.



Référence: [India Occidentalis pars III](#)

Description

Cette gravure représente une bataille entre Portugais et indigènes, survenue au milieu du XVI^e siècle sur les côtes brésiliennes et racontée par Hans Staden dans son *Histoire véridique* (1557). Elle ne donne pas à voir un moment précis du combat mais tout un siège qui a duré plus d'un mois. On y perçoit ainsi plusieurs péripéties dont la tentative de fuite des Portugais, représentés sur une embarcation à plusieurs endroits de la rivière avant d'être arrêtés par l'ingénieux abattage d'un arbre par les indigènes. La durée du siège est également perceptible

dans les camps installés par les indigènes avec leurs hamacs et les boucans. On constate enfin les alliances contractées entre Européens et autochtones avec, à l'arrière-plan, un combat mettant aux prises des Portugais avec leurs alliés indigènes et d'autres autochtones.

Commentaires

Le cannibalisme: le cannibalisme a de tout temps hanté l'imaginaire européen ; Aristote affirmait déjà que le cannibale se trouvait aux frontières entre l'animal et l'humain. L'exploration du monde à la Renaissance va massivement réactiver cette hantise, puisque les voyageurs rencontrent de nombreuses nations qui pratiquent l'anthropophagie (l'autre nom, d'origine grecque, donné au cannibalisme), essentiellement au Nouveau Monde, mais aussi en Afrique. C'est toutefois au Brésil que l'image de peuples « mangeurs d'hommes » reste essentiellement attachée ; pour plusieurs raisons, mais surtout parce que beaucoup de voyageurs/auteurs célèbres ont décrit ces pratiques dans des récits largement diffusés (Amerigo Vespucci, Hans Staden, Jean de Léry, André Thevet, Michel de Montaigne).

Au XVI^e siècle, les côtes brésiliennes ont la particularité d'abriter de nombreuses petites nations qui se font continuellement la guerre et qui pratiquent toutes le cannibalisme. Les plus connus de ces peuples sont les Tupinambas, qui ont fait prisonnier Hans Staden, accueilli Léry et ses compagnons réformés durant près d'un an et que Thevet, Montaigne et Léry ont amplement décrits. Il faut également savoir que ces nations brésiliennes se sont alliées avec les Européens et qu'elles semblaient respecter scrupuleusement les alliances. Ainsi, par exemple, les Tupinambas étaient alliés des Français et combattaient les Portugais, qu'ils « mangeaient » lorsqu'ils les capturaient. A l'inverse, les Margajas, alliés des Portugais, étaient ennemis des Français. C'est ce qui explique pourquoi Hans Staden, qui faisait partie d'une flotte portugaise, raconte durant tout son récit qu'il craignait d'être dévoré par les Tupinambas qui l'avaient capturé et qu'il essayait de convaincre qu'il était français (Staden était en réalité allemand).

Il faut également savoir que, si le cannibalisme représentait le comble de la barbarie pour les Européens, des auteurs comme Léry et Montaigne se sont employés à démontrer, dans leurs œuvres, que ces peuples du Brésil ne pratiquaient pas une « anthropophagie de subsistance » mais une « anthropophagie symbolique ou rituelle ». Ils ont en ce sens tenté de renverser les préjugés européens selon lesquels ces peuples se nourrissaient de chair humaine, afin de démontrer que le cannibalisme s'inscrivait dans leurs rites guerriers, qu'il s'agissait pour eux de « représenter une extrême vengeance » et d'éprouver le courage de leurs ennemis. En « expliquant » ces pratiques et en les comparant aux horreurs perpétrées durant les guerres de Religion, dans la France de l'époque (1562-1592), Léry et Montaigne ont également prôné une forme de relativisme culturel : selon eux, les plus barbares sont peut-être les Français, qui ont massacré leurs voisins et parfois des membres de leur famille au nom de la religion, tandis que les « sauvages » américains, eux, ne s'en prennent qu'à leurs ennemis.

Enfin, en ce qui concerne les descriptions les plus détaillées de ces pratiques, on les trouve chez Léry (*Histoire d'un voyage fait en la terre du Brésil*, chapitre XV, 1578) et Montaigne (essai *Des Cannibales*, 1580), mais aussi chez Thevet (*Les Singularitez de la France Antarctique*, chapitre XL, 1557). On y apprend que les ennemis capturés en guerre sont accueillis et bien traités durant plusieurs semaines voire plusieurs mois, qu'on leur donne une épouse, qu'ils participent à la vie du village jusqu'à ce qu'on décide de les sacrifier. Ils sont alors attachés et emmenés en procession dans le village, assommés à l'aide d'une massue, le corps est ensuite découpé et préparé selon un rituel minutieusement décrit, les membres sont boucanés (c'est à dire, cuits sur le boucan, le « barbecue ») et d'autres parties du corps sont bouillies ; la consommation, à laquelle tout le village participe (enfants compris) est elle-même également très ritualisée.

Coalition : alliance momentanée de personnes, de partis ou de puissances dans le but de lutter contre un adversaire commun (synonymes : ligue, entente, alliance).

Autre exemple d'alliance présente dans les récits de voyage : celle du royaume de Guyane et des explorateurs anglais. C'est également une gravure construite pour mettre en scène la bonne entente entre autochtones et Européens de confession protestante.



Référence : [Grands voyages, volume 8 \(GV8\), gravure 16](#)

Description

Illustration d'un voyage du célèbre explorateur anglais Sir Walter Raleigh en Guyane en 1595. Le récit de ce voyage a été écrit par Raleigh lui-même et publié à Londres en 1596. Il a ensuite été traduit en latin et publié en 1599 par la famille de Bry avec plusieurs illustrations (dont celle-ci).

Cette illustration met en scène une rencontre diplomatique entre Sir Walter Raleigh et le roi de Guyane Arromaia. Les deux hommes sont représentés sous la tente tandis que des sujets du roi Arromaia leur font face. Derrière la tente, on distingue les hommes de Raleigh et son navire à l'arrière-plan.



Référence: [Grands Voyages, volume 2 \(GV2\), gravure 25](#)

Titre: *La chasse aux cerfs.*

Description

Les Indiens chassent le cerf d'une façon surprenante. Ils revêtent les peaux des plus grands cerfs qu'ils ont tués, de façon à placer leur propre tête dans celle de l'animal, puis regardent par les trous des yeux comme dans un masque. Ainsi déguisés, ils peuvent approcher les cerfs sans les effrayer. Ils profitent du moment où les cerfs, nombreux dans la région, viennent s'abreuver à la rivière et les tuent alors sans difficulté avec leurs arcs et leurs flèches. Toutefois, instruits par la nature, ils protègent leur bras gauche avec de l'écorce d'arbre pour ne

pas se blesser avec la corde de l'arc. Ils apprêtent les peaux des cerfs, non pas grâce à des outils en fer, mais en utilisant des coquillages.

Commentaires

Emprunt de codes de représentation: certains codes utilisés par Théodore de Bry se retrouvent dans les représentations de chasse, par exemple dans la tapisserie intitulée «Chasse aux cerfs», qui forme l'une des douze tapisseries (une par mois) représentant des scènes de chasse dans la forêt de Soignes, près de Bruxelles.



Chasse au cerf, repas de chasse au vallon des Grandes Fosses (tapisserie du mois de juin dans la série «Les Chasses de Maximilien»), 4,57x5,55m, Bernard van Orley (1528-1533).

Jacques Le Moyne (1533-1588) est un cartographe et illustrateur français né en 1533 à Dieppe. Il est reconnu pour son travail proche du journalisme lorsqu'il ramène des carnets de notes et de croquis pris sur le vif lors de sa participation aux expéditions en Floride de 1562 auprès de Ribault et Laudonnière. La description de la vie amérindienne et des plantes indigènes qu'il fait alors, constitue une source historique précieuse.

Le deuxième volume des Grands Voyages contient des gravures qui sont en grande partie réalisées à partir des dessins de Jacques Le Moyne de Morgues, membre de l'expédition de Laudonnière, dont il fut également l'un des rares rescapés après le massacre de 1565 perpétré par les Espagnols.

Autre exemple de gravure réalisée à partir d'aquarelles peintes sur le vif par Jacques Le Moyne de Morgues. Notons cependant les codes de représentation des corps des femmes propres à la Renaissance où ces dernières ressemblent à des déesses grecques. L'idée d'une représentation fidèle à valeur ethnographique est donc à prendre avec des pincettes.



Référence: [India Occidentalis pars II](#)

Description

Cette illustration représente la mise en réserve de fruits et de gibier (poissons et « même des crocodiles » précise la légende) pour les cas de nécessité. Les réserves sont mises dans des paniers portés par des hermaphrodites (caractérisés par leurs cheveux crépus) et transportés dans des greniers.



Référence: [India Occidentalis pars II, gravure 35](#)

Titre: *Rite solennel de la consécration d'un cerf au soleil.*

Description

Chaque année, avant la fin février, les sujets du roi Outina prennent la peau du plus grand cerf qu'ils ont attrapé en lui laissant les cornes. Ils remplissent cette dépouille des meilleures plantes qui poussent sur place et ornent le tour des cornes, le cou et d'autres parties du corps de l'animal avec de beaux fruits. Ils la conduisent ensuite sur une très grande et très belle plaine au son des flûtes et des chants et la hissent sur un tronc très élevé, la tête et la poitrine dirigées vers le levant. Puis ils adressent des prières au soleil pour qu'il fasse renaître des fruits semblables à ceux qui lui sont offerts. Le roi se tient près du tronc avec

son mage, fait des prières et le peuple, qui se tient en retrait, lui répond. Ensuite le roi et tous les autres, ayant salué le soleil, s'en vont en laissant la dépouille du cerf jusqu'à l'année suivante. Ces cérémonies se répètent chaque année.

Commentaires

Propagande protestante et mise en scène: La collection de Bry relève aussi de la propagande protestante et cette gravure en fournit une parfaite illustration. Il s'agit, pour de Bry, de montrer les bons rapports entre réformés français et Timucuas pour encourager la colonisation protestante du Nouveau Monde et contrer le monopole catholique et ibérique. En ce sens, les protestants anglais ou français sont presque systématiquement dépeints sous de bons rapports avec les indigènes (ce qui n'est pas conforme à la réalité) tandis que les catholiques espagnols apparaissent souvent comme des êtres cruels et sanguinaires. C'est aussi à ce titre que la collection de Bry participe de la légende noire. L'image est donc ici mise en scène pour véhiculer des idées politiques et constitue un outil de propagande pour le mouvement protestant.

Mise en abyme: si l'on observe bien la gravure du rite de la consécration d'un cerf au soleil, on s'aperçoit que le même personnage, le roi Outina (reconnaisable à ses tatouages sur les cuisses), y est représenté deux fois; une fois à l'arrière-plan près du totem sacrificiel, et une fois à l'avant, à côté du conquistador. Cette méthode était souvent utilisée par les artistes de l'époque afin de représenter des temporalités différentes sur le même support: cette gravure, par exemple, illustre donc bel et bien deux épisodes différents, qui se sont déroulés à deux moments distincts dans le temps.



Référence: [Grands Voyages, volume 4, gravure 20.](#)

Titre: *Sagesse remarquable d'un Indien au sujet de la cupidité des chrétiens.*

Description

Le roi autochtone Panchiaco, qui avait une relation amicale avec Balboa, lui offrit une grande quantité d'or sous forme de vases et de colliers. Comme les Espagnols commençaient à se battre entre eux pendant qu'on préparait l'or, il emporta l'or et la balance en leur reprochant âprement leur cupidité. Puisque leur soif d'or était si grande, il leur

montrerait des régions où il y en avait en abondance. Il conduisit donc Balboa par des chemins difficiles jusque vers les plus hauts sommets des montagnes et lui montra la mer Australe (i.e. l'océan Pacifique). Au retour, Balboa fit baptiser Panchiaco et lui donna le nom de Charles. L'avarice des colons est représentée au premier plan, alors qu'au second plan, on aperçoit un prêtre convertissant des Indiens, et qu'on distingue au troisième plan une scène miniature pour représenter la découverte de l'océan Pacifique, qui sera appelé Mer du Sud à l'époque.

Commentaires

La légende noire espagnole: les descriptions de la situation dans les colonies du défenseur des Indiens Bartolomé de Las Casas, qui a écrit à l'intention de Philippe II la *Très brève relation de la destruction des Indes* en 1552, seraient à l'origine de la propagation en Europe et dans le monde de la légende noire espagnole, série de représentations biaisées qui surcharge les conquistadors et la Couronne d'Espagne en nombreux défauts, torts et crimes. Selon Wikipedia, «*l'expression fut introduite en 1914 par l'historien Julián Juderías à propos de l'Espagne, de son histoire et du peuple espagnol*». Dans son ouvrage *La leyenda negra y la verdad histórica* (La Légende noire et la vérité historique), Juderías voulait dénoncer les «*réécits fantastiques*» colportés sur son pays à l'étranger, «*les descriptions grotesques*», les accusations, la négation voire «*l'ignorance systématique de tout ce qui est favorable dans les divers domaines de la culture et de l'art*» et enfin les accusations proférées «*à partir de faits exagérés, mal interprétés ou totalement faux*». Juderías entendait en particulier dénoncer ce qu'il estimait être exagéré et injuste dans les reproches concernant l'extermination par les Espagnols des populations amérindiennes, l'obscurantisme religieux, le règne de Philippe II d'Espagne (accusé notamment de bigamie, d'inceste et de meurtre par Guillaume Ier d'Orange-Nassau) et les méthodes de l'Inquisition.

Aujourd'hui, les historiens spécialisés mettent en garde contre cette légende qui maquille la colonisation en extermination et occulte cer-

taines relations fructueuses entre Indiens et Espagnols ; un argument consiste à dire que, quand les colons catholiques guerroyaient ou opprimaient (ce qui n'était pas toujours le cas), ils n'étaient pas plus cruels que les puritains anglais, par exemple, qui ont repris certaines de leurs méthodes.

Plus récemment, il s'est formé un groupe d'historiens (parmi lesquels Alfredo Alvar, Ricardo Garcia Carcel, Lourdes Mateo Bretos et Carmen Iglesias) qui ne croient pas en l'existence objective de la légende noire, mais la considèrent plutôt comme la perception par les Espagnols de leur image à l'étranger. Pour les défenseurs et continuateurs de Las Casas, en revanche, ce n'est pas lui qu'il faut mettre en cause, mais la réalité dont il a été témoin parfois direct, et le problème n'est pas qu'il ait dénoncé les exactions espagnoles, le problème est qu'il n'y ait pas eu de Las Casas portugais, anglo-saxon, français ou néerlandais pour dénoncer des exactions similaires dans leurs colonies.

Autre exemple de gravure mettant en scène la cruauté de colons espagnols et catholiques :



Référence: [Grands Voyages, volume 5 \(GV5\), gravure 15.](#)

Description

Diego Gutierrez, gouverneur du Costa Rica, soumet les Amérindiens à un terrible chantage. Il tient leurs chefs enchaînés et exige qu'on lui apporte une quantité d'or suffisante pour remplir six fois le panier représenté en bas à droite de la gravure. Si la demande n'est pas satisfaite, les caciques seront jetés sur le bûcher (visible à gauche).

Les Indiens s'exécutent en apportant divers vases et ornements en forme d'animaux mais Gutierrez et ses hommes, malgré leur promesse, refusent de libérer les caciques.



Référence: [Grands Voyages, volume 4 \(GV4\), gravure 20.](#)

Titre: *Puisque les Espagnols sont assoiffés d'or, les Indiens leur versent de l'or fondu [dans la bouche]*

Description

Offensés par la tyrannie, la cruauté et l'avarice des Espagnols, les Indiens en capturèrent autant qu'ils purent vivants, surtout des chefs militaires, leur lièrent les pieds et les mains et les jetèrent au sol. Puis ils leur versèrent de l'or liquide dans la bouche en s'exclamant: « Avale, avale cet or, chrétien ! ». Pour augmenter leur cruauté, ils prirent des

pierres coupantes et tranchèrent le bras d'un Espagnol, l'épaule d'un autre et la jambe d'un troisième, puis ils les rôtièrent sur des charbons ardents et les dévorèrent.

Commentaires

Choc viral: en arrivant sur les terres du « Nouveau Monde » (qu'il s'agisse de l'actuel Mexique, de l'Amérique du Sud ou du Nord), les colons amènent avec eux des virus complètement inconnus jusqu'alors pour les autochtones. Le choc viral est immense, et l'ampleur des épidémies représente l'une des principales causes du déclin démographique des autochtones, davantage encore que les guerres, le travail forcé, l'esclavage sexuel et autres atrocités commises au nom de l'évangélisation des populations vivant sur place. L'historienne Isabelle Bernier explique ainsi que: « Le choc microbien importé d'Europe a décimé des autochtones non immunisés et asservis par le travail minier. En effet, en un siècle, 80 % à 90 % de la population disparaît, soumise aux maladies comme la rougeole, la varicelle, la variole ou la grippe. »

Croyances autochtones: à l'époque de la conquête du « Nouveau Monde », des prophéties circulant notamment au sein de deux civilisations précolombiennes majeures, les Aztèques et les Incas, annonçaient l'arrivée imminente de dieux sur leurs terres. Ainsi, les Espagnols furent assimilés à de telles divinités, conduisant les populations locales à ne pas se méfier des colons, voire même à les accueillir à bras ouverts, et à les croire immortels. Couplé à la supériorité militaire des Espagnols et à leur habileté à diviser pour mieux régner, ces croyances ont contribué à la fin inéluctable de ces deux civilisations.



Description

Les habitants de l'île de Borichen (i.e. actuel Porto Rico) croyaient que les Espagnols qui voulaient les assujettir étaient immortels. Un des chefs de l'île, nommé Vraioan, maître de la province d'Iaguaca, voulant s'en assurer lorsqu'un Espagnol nommé Salcedo vint dans sa province, le reçut avec courtoisie, puis, comme celui-ci s'apprêtait à repartir, il envoya certains de ses hommes porter ses affaires en leur donnant l'ordre de le noyer dans la rivière qu'ils devaient traverser. Ceux-ci exécutèrent l'ordre de leur chef et ils lui rapportèrent le corps de Salcedo. Les habitants de l'île comprirent alors que les Espagnols étaient mortels, comme les autres êtres humains.

Référence: [Grands Voyages, volume 4, gravure 5](#)

Titre: *Les Indiens, voulant vérifier l'immortalité des Espagnols, noient un Espagnol nommé Salcedo dans la mer (sic)*



Référence: [Grands Voyages, volume 4 \(GV4\), gravure 18](#)

Description

La scène se déroule en 1509 dans un village situé dans le région de Carthage (actuelle Colombie), dont Alfonso de Hoieda et Diego de Niquessa, des conquistadors espagnols, étaient à l'époque les gouverneurs. Informés par des indigènes que ce village abritait une grande quantité d'or, Hoieda et ses hommes ont attaqué ce village, mais les habitants ont vaillamment résisté et sont parvenus à faire fuir Hoieda et à tuer septante de ses soldats. Pour se venger et mettre la main sur le préten-

du butin, Hoieda revient au village de nuit, appuyé par Diego de Niquessa et ses hommes, pour une attaque surprise. A l'aube, ils mettent le feu au village et l'encerclent, massacrant tous ceux qui cherchaient à s'enfuir. Le village s'embrase rapidement car les toits des maisons sont faits de feuilles de palmiers (le texte précise qu'il y a cent maisons, alors qu'on n'en voit que quelques-unes sur la gravure). À l'exception de quelques rares rescapés parvenus à s'enfuir dans la pénombre, tous les habitants sont massacrés et seuls six jeunes hommes sont capturés vivants et donnés en esclaves à Hoieda. Une fois le feu éteint, les Espagnols fouillent les cendres à la recherche de l'or mais n'en trouvent qu'une infime quantité et retournent à Carthage.

Commentaires

Relative «sauvagerie» des Indiens (vue à travers le prisme de la Controverse de Valladolid) : l'historienne Isabelle Bernier revient sur cette fameuse Controverse et explique qu'à partir de septembre 1550, se déroule la conférence, ou Controverse, de Valladolid, qui réunit juristes et théologiens à la demande de Charles Quint. Cette controverse oppose Bartolomé de Las Casas au théologien Juan de Sepulveda, défenseur des conquistadors. Les discussions ne concernent pas la question de l'humanité des Indiens puisque le pape l'a affirmée en 1537. Les débats traitent de la manière de coloniser le Nouveau Monde par le droit de conquête, avec la justification morale de mettre fin aux modes de vie des civilisations précolombiennes (notamment leur pratique du sacrifice humain). Sepulveda conclut à l'infériorité des Indiens et à la nécessité de les placer sous tutelle. Las Casas réussit à faire admettre que les Amérindiens «ont une âme» et que les exterminer est impossible: la couronne d'Espagne doit se limiter à l'envoi de prédicateurs pour évangéliser les populations, sans aucune force armée. Mais Philippe II (roi à partir de 1556) se désintéresse de la cause amérindienne au profit de celle des colons et des métaux précieux qu'ils fournissent à l'Espagne.

Présentation de l'équipe



Mélissa Monnier

Designer pluridisciplinaire et fondatrice de **MelMo Design**, Mélissa a dirigé le projet *Varietas de Bry*. Elle a développé les scénarios et mécaniques de jeu, le design de l'interface et les illustrations. Elle a également coordonné la médiation de contenu scientifique.



Raphaël Munoz

Développeur de jeux vidéo et membre fondateur du studio genevois **Aprobado**, il a programmé l'application et gère sa distribution sur internet.



Jérôme David

Chercheur à l'Université de Genève et producteur du projet. Jérôme a été le lien entre le Bodmer Lab et le projet *Varietas de Bry*, il a engagé les ressources du Bodmer Lab pour mener à bien l'aventure.



Cassandre Simon-Poirier

Directrice artistique de **Myth_n, mythes numériques**, Cassandre est intervenue dans ce projet principalement dans un rôle de suivi et de conseil dans l'écriture, l'UI et le game design.



Matthieu Bernhardt

Matthieu est historien de la littérature, spécialiste de littérature de voyage à la Renaissance travaillant à l'Unige. Il a été le principal informateur sur la collection de Bry et son contexte historique.



Kathinka Salzmänn

Kathinka est membre du Bodmer Lab à l'Unige, elle a géré et coordonné le suivi général de ce projet. Elle a effectué un travail de rédaction pour le dossier pédagogique du jeu, relu tous les contenus, tant en ce qui concerne le jeu lui-même que de ses différents supports d'accompagnement.

Rôles et métiers liés aux jeux vidéos pédagogiques

La création d'un jeu vidéo pédagogique nécessite de mobiliser des savoirs et des compétences diverses relevant, d'une part, de la conception du jeu à proprement parler (UI/UX/Dev./Game Design), et d'autre part de la maîtrise d'outils plus théoriques et conceptuels, en l'occurrence des connaissances historiques et scientifiques sur la Renaissance.

1. Qu'est-ce qui vous a convaincu de participer au projet ?

Mélissa

Le domaine du Serious Game et de la médiation par et pour le numérique me passionne. Aussi quand le Bodmer Lab m'a contactée pour diriger ce projet et le réaliser, j'étais enthousiaste à l'idée de collaborer avec ces chercheurs pour créer un objet pédagogique et ludique.

Kathinka

J'ai été séduite par l'approche à la fois ludique et didactique du patrimoine rare que la collection de Bry représente. C'était la première fois que je participais à la création d'un jeu vidéo online, et j'ai trouvé l'expérience très enrichissante, notamment en termes de valorisation de documents rares et des questions relatives à l'immersion numérique.

Cassandra

Dans la préparation du premier workshop, j'ai trouvé passionnant d'entrer dans ces archives gigantesques, d'aller fouiller dans ces bases de données visuelles et de réfléchir à ce que l'on pouvait en faire, comment les raconter différemment. Le projet de Mélissa était prometteur et ça m'intéressait de voir vers où elle allait le diriger.

Jérôme

Le jeu conjugait plusieurs préoccupations du Bodmer Lab : valoriser un patrimoine visuel constitué d'illustrations numérisées ; sortir le savoir érudit du « sérieux » le plus austère ; répondre au défi de réinventer des publics par l'intermédiaire des nouvelles technologies. Ce qui m'a convaincu d'être aussi assidu à nos réunions, c'est aussi notre excellente ambiance de travail... J'espère que l'espièglerie de Théodore de Bry s'en ressent un peu !

Matthieu Bernhardt

Ce qui m'a convaincu d'y participer, c'est d'abord le choix de prendre la collection de Bry pour objet, comme je suis responsable du projet de Bry pour le Bodmer Lab, il était normal que je réponde présent. Mais j'ajouterais que l'idée même de concevoir un jeu à partir des illustrations de voyage m'a tout de suite séduit. C'est un projet innovant, inédit et qui a le mérite de rendre accessible et ludique un corpus iconographique dont l'intérêt ne dépassait guère le cercle restreint des amateurs de littérature géographique. Notre collaboration dans ce projet a confirmé une intuition initiale : si l'on trouve un bon angle d'attaque (ce que réalise la conception du jeu), les gravures de la collection de Bry peuvent susciter l'intérêt de tous.

Raphaël

Quand je travaille sur un jeu vidéo, je tiens à ce qu'il soit porteur d'un message. Je me dirige donc naturellement vers des projets pédagogiques, muséaux et/ou artistiques. Quand Mélissa m'a proposé de collaborer sur *Varietas de Bry* ça m'a tout de suite parlé. De plus, je développe souvent seul et la taille du projet s'y prêtait parfaitement.

2. Qu'avez-vous appris sur la Renaissance ?

Mélissa

Je ne connaissais pas la légende noire espagnole et la « guerre de média » qui se tramait entre catholiques et protestants, sous couvert de production artistique. Finalement c'est un sujet qui reste d'actualité : comment les images deviennent vecteurs d'idées et possèdent toujours un sens, plus ou moins caché.

Cassandra

Hmmm mes cours d'histoire sont loin, j'avais bien fait un exposé sur Magellan quand j'avais 10 ans et je me souvenais de la remise en question de l'action de « découvrir » l'Amérique pour Christophe Colomb (je caricature) mais à part ça, c'est toujours enrichissant de se replonger dans des moments d'Histoire et voir comment ils résonnent en nous toujours différemment.

Jérôme

La passion de Matthieu pour les récits de voyages illustrés m'a permis de redécouvrir sous un angle neuf des faits que je pensais connus. À l'écouter, j'ai vu les détails des gravures se mettre à vivre leur vie de manière presque indépendante. Les mœurs autochtones, l'ambivalence des colons, les convictions discrètes du graveur, les règles esthétiques de l'époque : tout faisait soudain sens dans l'image ! « Zoomer » est devenu addictif !

Raphaël

Ayant des origines sud-américaines, le sujet des gravures m'a évidemment beaucoup intéressé. Cependant, ce qui a le plus retenu mon attention, c'est l'enjeu de communication et de transmission d'idées et de valeurs que portaient ces gravures pendant la Renaissance et les traces qu'elles ont laissées jusqu'à aujourd'hui.

3. Qu'avez-vous appris sur les jeux vidéos ?

Mélissa

J'ai aimé explorer les mécaniques de jeu simples qui permettent de faire découvrir des images et gravures. J'ai appris au contact de Raphaël, notre développeur en chef, qui a été une grande ressource dans la production du jeu.

Kathinka

C'est la première fois que je collaborais à un tel projet : je ne connaissais rien sur les processus de création d'un jeu vidéo ! J'ai trouvé fascinant de pouvoir suivre chacune de ces différentes étapes et de contribuer, notamment, à la réflexion sur la dynamique de jeu que nous voulions utiliser.

Jérôme

J'ai compris que scénographier une idée de l'histoire en axiomatique de jeu, au lieu de l'exprimer verbalement dans un livre, prépare une immersion sensible dans le passé, l'ivresse d'un contact plus direct avec les archives. Cette plongée doit cependant être accompagnée : la réalité virtuelle, même parfaite, ne reproduira jamais le quotidien de nos ancêtres. On hérite aussi de pertes, de silences et de doutes. Sagesse de l'histoire !

Matthieu

J'ai pris conscience que le jeu vidéo, avec un peu d'inventivité, pouvait être mis au service de l'enseignement des sciences humaines, en l'occurrence de l'histoire.