

Renaissance imaginaire : la réception de la Renaissance dans la culture contemporaine. Sous la direction de SANDRA PROVINI et MÉLANIE BOST-FIEVET. Paris, Classiques Garnier, « Rencontres », 2019. Un vol. de 412 p.

Cet ouvrage collectif s'inscrit parmi les publications récentes sur la réception d'une période historico-culturelle dans un moment ultérieur de l'histoire. Les études sur la réception de la période dite « Renaissance » récupèrent ainsi le retard accumulé par rapport à la réception du Moyen Âge : ces dernières années ont paru *La Fabrique du XVI^e siècle au temps des Lumières* (éd. M. Méricam-Bourdet et C. Volpilhac-Augé, Paris, Classiques Garnier, 2020), *Renaissance romantique : mises en fiction du XVI^e siècle* (de D. Maira, Genève, Droz, 2018), *Le XIX^e siècle, lecteur du XVI^e siècle* (éd. J.-Ch. Monferran et H. Védrine, Paris, Classiques Garnier, 2020). *Renaissance imaginaire* poursuit la réflexion sur l'axe temporel jusqu'à englober la production culturelle de l'extrême contemporain (une mise au point est proposée dans l'introduction, p. 9-16). Ce volume inaugure en même temps une nouvelle série chez Classiques Garnier (« Devenir de la Renaissance française et européenne »). Pour répondre à un sujet aussi étendu que « la réception de la Renaissance dans la culture contemporaine », une triple perspective est adoptée : l'imaginaire de la Renaissance comme période historique, avec tous ses personnages et les événements marquants ; les discours sur l'Humanisme et la Renaissance ; et enfin la réappropriation et la réécriture des textes renaissants (les résumés des contributions se trouvent à la fin du volume, p. 399-406).

Dans la première partie, « Galerie de portraits », est abordée la présence de plusieurs personnages historiques de la Renaissance dans la production culturelle contemporaine, et comment ils sont intégrés dans la narration (B. Gauvin). À côté des figures incontournables depuis le romantisme, comme les Borgia (dans le manga *Cesare* de Fuyumi Soryo), les Tudors (dans la quadrilogie de Philippa Gregory) ou les Valois (*Le Maître de Garamond* d'Anne Cuneo), il y a également des artistes, parfois inventés (*Le Turquetto* de Metin Arditi), ou des personnages moins populaires, comme Olivier Cromwell (*Le Conseiller* de Hilary Mantel). La légende noire de la Renaissance, esquissée dès le XVIII^e siècle et codifiée au XIX^e siècle, s'impose comme le cadre référentiel pour tous ces imaginaires contemporains, par exemple pour Venise (J. Arrouye ; A. Berthelot). Ce qui change est parfois l'accent posé sur ces reconstructions renaissantes : une perspective attentive à la place des femmes (S. Laigneau-Fontaine ; M. Craciunescu), une focalisation sur un épisode ou sur un personnage moins connus pour laisser libre cours à l'imagination (B. Gauvin), un intérêt pour des *self-made-men* transfuges de classe (A. Griffin) ou des inventeurs savants comme Léonard de Vinci (M. Bost-Fievet et L. Katz). Tout cela correspond à la tentative d'adapter une période du passé aux goûts et aux préoccupations du présent, sans pour autant réussir à renouveler toujours les stéréotypes romantiques. Certains propos auraient pu être mis davantage en perspective avec l'héritage romantique : des inventeurs ou des artistes-techniciens avaient par exemple déjà inspiré plusieurs écrivains (respectivement Balzac, *Les ressources de Quinola*, et George Sand, *Les Maîtres mosaïstes*).

La deuxième partie (« Humanisme et modernité »), intéressante à plus d'un titre, interroge les discours sur l'Humanisme et sur la Renaissance ainsi que la lexicalisation métaphorique de la notion « renaissance » : « période charnière » dans l'histoire littéraire de G. Lanson ou âge précurseur des Lumières dans les manuels scolaires plus récents (M. Broussin) ; époque dans laquelle un humanisme prolétarien contraste avec un humanisme aristocratique dans la pensée politique de gauche (J.-L. Martinet) ; début d'une modernité haïssable dans les écrits pamphlétaires de Céline (J. Goeury) ; période comparée à la « nouvelle Renaissance » de la culture numérique qui trouve dans le passé la légitimation politico-économique de son narcissisme (M. Martin), tout comme l'invention de l'imprimerie est relue à travers le prisme de la révolution numérique, analogie fructueuse pour raconter la « révolution Gutenberg » à la jeunesse (M. Jourde). Dans la troisième partie (« Esthétiques renaissantes »), plus éclectique,

est abordée l'appropriation et l'adaptation des œuvres renaissantes dans la création culturelle moderne et contemporaine, par exemple les Grands Rhétoriciens par l'Oulipo (A. Desbois-Ientile et V. Tahar), Rabelais dans les livres illustrés pour la jeunesse (E. Hamaide-Jager et I. Olivier).

Quatre aspects majeurs semblent qualifier cet imaginaire contemporain sur la Renaissance d'après les contributions de ce volume. Premièrement, une diversité générique foisonnante : roman historique, biographie fictionnelle, biopic, manga, jeux vidéo, jeux de rôle, jeux de société, série télévisée, fantasy, livre de jeunesse, bande dessinée. Les deux entretiens avec les créateurs d'une *fantasy* et de jeux de société, reproduits à la fin du volume, sont éclairants pour comprendre comment se construit cet imaginaire contemporain sur la Renaissance, entre perpétuation de stéréotypes et recherche de discontinuité. Deuxièmement, la persistance de la légende noire de la Renaissance, codifiée définitivement dans la littérature romantique, par exemple dans les romans d'Alexandre Dumas père (p. 138 ; voir aussi I. Périer), mais esquissée en réalité déjà au siècle des Lumières : période d'intrigues machiavéliques, de magie, de guerres civiles. Michelet reste à tous les effets un maître à penser intouchable (p. 45-47) pour comprendre et représenter la Renaissance : historien d'une gauche républicaine, son œuvre nourrit un imaginaire fondé sur un « humanisme plébéien » (p. 178), notamment chez des écrivains issus des milieux prolétariens comme Paul Nizan. Troisièmement, l'idée d'une Renaissance comme un âge précurseur des Lumières est esquissée dès le XVIII^e siècle, et sera entérinée par l'historiographie libérale et républicaine au XIX^e siècle ; cette idée aboutit aux manuels scolaires qui effacent curieusement des sujets épineux comme le fanatisme religieux (p. 152-154) pour créer des continuités factices (l'autre versant, à savoir le combat mené au siècle des Lumières contre le fanatisme, n'est pas problématisé). Cette Renaissance fondée sur la raison est conviée pour alimenter un imaginaire qui met en avant surtout la technique et les sciences. C'est peut-être cet imaginaire « rationnel » que la production contemporaine a voulu retenir, faisant de Léonard de Vinci son étendard (voir les contributions de B. Gauvin, M. Bost-Fievet et L. Katz, R. Darmon). Léonard est célébré comme un inventeur et comme un génie de techniques depuis la fin du XIX^e siècle, ainsi que l'a montré Daniel Arasse, mais peut-être jamais comme durant ces dernières décennies la Renaissance n'a été perçue comme un âge de la raison et des savoirs (p. 170), y compris les savoirs hermétiques, grâce entre autres au succès énorme du *Da Vinci Code* de Dan Brown qui entérine et exagère cette image (R. Darmon). C'est à cette Renaissance rationnelle, voire rationaliste que Céline oppose un Moyen Âge idéalisé qui coïncide avec l'âge de l'émotion, de la sensibilité, de la naïveté, de la légèreté (p. 167), conformément là aussi à un imaginaire qui puise au romantisme (il suffit de penser aux *Contes drolatiques* de Balzac). Céline prolonge un imaginaire antimoderne de la Renaissance, qui émerge déjà dans la pensée contre-révolutionnaire et royaliste du début du XIX^e siècle ; il n'est alors pas surprenant qu'il transforme la première modernité en une période qui mène vers le « Royaume des sciences du Robot social » (J. Goeury ; voir également la contribution de F. Matuszynski Campos à propos de l'opposition avec le Moyen Âge). Toujours dans cette veine technologique, on ose supposer que Léonard de Vinci serait actif de nos jours dans la création de jeux vidéo (p. 202). Quatrième et dernier aspect : l'image d'une Renaissance européenne, voire mondialisée : le XVI^e siècle est l'« âge d'or de l'espace européen » (p. 152), et en reconnaissant que des imprimés chinois précèdent l'invention de Gutenberg, la Renaissance entre enfin dans une dimension *global*.

Il est impossible de rendre compte de manière exhaustive de cette Renaissance imaginaire dans la production culturelle contemporaine. Ce volume est par conséquent aussi hétérogène qu'ambitieux, ce qui en fait son intérêt : il recueille le témoignage de la diversité de ces réappropriations contemporaines, en juxtaposant les genres, les œuvres et les supports médiatiques venant de pays différents. Cette perspective globale, nécessaire et utile, ne devrait pas pour autant empêcher, dans l'avenir, de poursuivre ce type d'enquête avec des focalisations

plus ciblées et d'interroger avec plus de systématisme les discontinuités par rapport à un héritage romantique encombrant et persistant.

DANIEL MAIRA