



CLASSIQUES
GARNIER

« Résumés », in PROVINI (Sandra), BOST-FIEVET (Mélanie) (dir.), *Renaissance imaginaire. La réception de la Renaissance dans la culture contemporaine*, p. 399-406

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-09160-8.p.0399](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-09160-8.p.0399)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2019. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

RÉSUMÉS/ABSTRACTS

Sandra PROVINI et Mélanie BOST-FIEVET, « Introduction. L'imaginaire de la Renaissance dans la culture contemporaine »

L'introduction annonce les trois grandes thématiques abordées dans l'ouvrage : le roman historique contemporain et son traitement des personnages de la Renaissance dans « Galerie de portraits », la lecture idéologique que les XX^e et XXI^e siècles font de la Renaissance dans « Humanisme et modernité » et les imaginaires linguistiques, poétiques et visuels inspirés de la Renaissance dans « Esthétiques renaissantes ».

The introduction announces the three main themes addressed in the book : the contemporary historical novel and its treatment of Renaissance characters in "Portrait Gallery", the ideological reading that the 20th and 21st centuries give to the Renaissance in "Humanism and Modernity" and the linguistic, poetic and visual imaginaries inspired by the Renaissance in "Renaissance Aesthetics".

Brigitte GAUVIN, « Comment sont abordés les personnages historiques dans les œuvres romanesques situées à la Renaissance ? »

L'article étudie les moyens employés par les romans situés à la Renaissance pour introduire, au milieu de personnages fictifs, des personnages ayant existé, qu'ils soient en arrière-plan ou qu'il s'agisse de protagonistes, dépeints via une focalisation restreinte ou lors d'une période mal connue de leur existence.

This paper studies the means deployed by novels set in the Renaissance to introduce, among the fictional characters, some historical ones, whether in the back- or foreground, some of them portrayed through a restricted point of view, some during a lesser-known period of their existence.

Miruna CRACIUNESCU, « L'impuissance des grandes dames dans *Le Maître de Garamond* (2002) d'Anne Cuneo »

L'article propose deux lectures du *Maître de Garamond* d'Anne Cuneo (2002), informées par Michelet (1855) et par l'historiographie féministe de Joan Kelly (1976), pour montrer que le stéréotype romantique de la dame puissante et criminelle cède la place à une nouvelle topique de la perte d'agentivité des femmes.

This paper offers two readings of Anne Cuneo's Le Maître de Garamond (2002), one influenced by Michelet (1855), the other by Joan Kelly's feminist historiography (1976), in order to show that the romantic trope of the powerful, criminal lady yields to a new trope, womens' loss of agency.

Sylvie LAIGNEAU-FONTAINE, « La quadrilogie de Philippa Gregory consacrée aux épouses d'Henri VIII. Des romans européens, romanesques et féministes »

Les romans de Philippa Gregory sur les épouses d'Henri VIII présentent des pays d'origine de celles-ci une vision informée par des clichés renaissants et plus modernes. Ils donnent des hommes et des femmes une vision contrastée, les secondes étant toujours supérieures aux premiers : ils peuvent être, en ce sens, qualifiés de féministes.

Philippa Gregory's novels about Henry VIII's wives describe the characters' countries of origin with a vision informed by Renaissance clichés as well as modern ones. They paint a contrasted picture of men and woman, the latter always superior to the former; hence these novels may be called feminist.

Aurélie GRIFFIN, « *Le Conseiller* de Hilary Mantel. Thomas Cromwell, *self-made man* et (anti)-héros contemporain »

Wolf Hall (2009) et *Bring Up the Bodies* (2012) d'Hilary Mantel font de Thomas Cromwell un (anti)-héros contemporain, en réactivant l'image sulfureuse des Tudors et en s'appropriant les codes du *biopic*. *Self-made man* avant l'heure, ce conseiller d'Henri VIII se prête bien à une réinvention « tudoriste ».

Hilary Mantel's Wolf Hall (2009) and Bring Up the Bodies (2012) paint Thomas Cromwell as a contemporary (anti-)hero, by reactivating the Tudors' infamous image and appropriating the tropes of the biopic genre. A self-made man before its time, this counselor of Henry VIII lends himself perfectly to a « tudorian » re-invention.

Pierre-Alexis DELHAYE, « *Cesare* de Fuyumi Sōryō. Rétablir la vérité scientifique sur Cesare Borgia et son temps grâce au manga »

Le manga *Cesare* de Fuyumi Sōryō et Motoaki Hara présente une ambition d'historicité rare dans les narrations graphiques. Inspirés par *Le Prince* de Machiavel, les auteurs remettent en cause les stéréotypes sur l'Italie de la Renaissance et offrent une recréation historique et artistique du *Quattrocento*.

Fuyumi Sōryō et Motoaki Hara's manga, Cesare, displays great ambition in its historicity, an unusual trait in graphic narrations. The authors, inspired by Machiavello's Prince, question stereotypes about the Italian Renaissance, and offer an artistic, as well as historical, recreation of the Quattrocento.

Jean ARROUYE, « La peinture, miroir de la société »

Le Turquetto de Metin Arditì raconte la vie d'un peintre imaginaire d'origine juive entre Constantinople et Venise. Tout en développant une réflexion sur le statut des œuvres picturales, le roman propose une image de la vie politique, sociale et religieuse de la cité italienne qui révèle la face sombre de la Renaissance.

Metin Arditì's Le Turquetto narrates the life of a fictional, Jewish painter, between Constantinople and Venice. While reflecting upon the status of pictural works, the novel offers an insight into the political, social and religious life of the Italian city, revealing the Renaissance's darker side.

Mélanie BOST-FIEVET et Louise KATZ, « Vinci punk. L'inventeur du monde moderne dans *Assassin's Creed II*, *Alias* et *Jadis* »

Léonard de Vinci s'invite comme personnage historique dans le jeu vidéo *Assassin's Creed II*, et inspire la figure fictive de Milo Rambaldi dans la série *Alias*. Ces deux avatars mettent en évidence ce que la culture populaire a choisi de retenir, ou de fantasmer, du peintre, de l'inventeur et du prophète.

Leonardo is cast as a character in the videogame Assassin's Creed II, and inspires the fictional figure of Milo Rambaldi in the TV series Alias. Both avatars highlight which elements pop culture has chosen to retain, or to re-imagine, about the painter, inventor and prophet.

Marjorie BROUSSIN, « (Re)présentations de la littérature française du XVI^e siècle dans les discours scolaires (1894-2011) »

L'article confronte deux représentations de la littérature du XVI^e siècle, celle de l'histoire littéraire de Gustave Lanson qui y voit un brouillon du classicisme, et celle des manuels scolaires des années 2000 qui en font un précurseur des Lumières tout en constituant la Renaissance en origine de la société contemporaine.

This paper confronts two representation of 16th-century literature, that of Gustave Lanson's history of literature, which considers it a first draft of classicism, and that of 2000s schoolbooks, which make it a forerunner of the Enlightenment, while establishing that contemporary society stems from the Renaissance.

Julien GÉURY, « La Renaissance selon Louis Ferdinand Céline, ou le triomphe du "chantez-faux" »

Cet article analyse les représentations que Louis Ferdinand Céline donne de la Renaissance dans ses écrits et en particulier dans ses pamphlets, où celle-ci reprend les caractéristiques d'un imaginaire collectif antimoderne, déjà constitué avant lui dans le dernier tiers du XIX^e siècle à partir de l'héritage romantique.

This paper intends to summarize the representations of the Renaissance that Louis Ferdinand Céline offers in his work, especially the pamphlets. It conjures up the characteristics of the Antimoderns' collective imagination, as formed in the last third of the 19th century and rooted in the legacy of the Romantics.

Jean-Luc MARTINET, « Les usages prolétariens de la *dignitas hominis*. Humanisme et Renaissance : 1920-1930 »

Dans les années 1920-1930, des écrivains issus des milieux prolétariens essaient de définir une nouvelle dignité de l'homme, dont le modèle serait le prolétaire. Ils s'appuient alors tout naturellement sur l'humanisme et le discours de la *dignitas hominis* pour donner à la révolution prolétarienne l'image d'une nouvelle Renaissance et, ainsi, marquer une rupture dans l'Histoire.

In the 1920s-30s, writers from a proletarian background tried to newly define the notion of man's dignity, with the proletarian as its model. They naturally leaned upon

humanism and is discourse on dignitas hominis, in order to paint the proletarian revolution as a new Renaissance and, therefore, a point of rupture in history.

Michel JOURDE, « Gutenberg pour enfants. Raconter une “invention européenne” à l’âge de la révolution numérique et de la mondialisation »

L’article étudie les modes de présence de « Gutenberg » dans seize publications de langue française destinées au jeune public (1984-2016). Ces représentations trouvent parfois leur source dans les discours tenus sur l’imprimerie au xv^e siècle, mais reposent aussi sur des références aux évolutions récentes des formes de communication.

This article studies how Gutenberg is presented in sixteen French-language children’s publications (1984-2016). These representations sometimes stem from the original 15th century discourse about the printing press, but they also invoke references to recent evolutions in communication.

Martial MARTIN, « L’imaginaire de la “nouvelle Renaissance” et la perception du xv^e siècle dans la culture numérique »

L’article étudie l’utilisation fréquente, dans la culture numérique et le discours médiatique, du topos de la « nouvelle Renaissance », constitué à partir de la pensée de Marshall McLuhan, et montre qu’il vaut comme légitimation des mutations économiques, sociales, culturelles et politiques contemporaines.

This paper studies the recurrent use, in web culture as well as the media, of the « new Renaissance » topos, as elaborated from the theses of Marshall McLuhan, and demonstrates that it strives to legitimize many contemporary economical, social, cultural and political mutations.

Adeline DESBOIS-IENTILE et Virginie TAHAR, « Des grands rhétoriciens à l’Oulipo. Mythe et réalité d’un plagiat par anticipation »

Que les grands rhétoriciens figurent en bonne place parmi les « plagiaires par anticipation » de l’Oulipo va de soi. Pourtant, les imitations formelles sont peu nombreuses : les rhétoriciens représentent avant tout une figure tutélaire, symbole d’un rapport artisanal à la langue française.

It is no surprise that the grand rhétoriciens should be counted among the greatest of Oulipo's « plagiaires par anticipation ». However, there are few formal imitations in their writings; the rhétoriciens are, first and foremost, a tutelary figure, because their relationship to the French language is rooted in craftsmanship.

Éléonore HAMAIDE-JAGER et Isabelle OLIVIER, « Des paroles gelées aux images perlées de diverses couleurs. Rabelais lu et vu par des illustrateurs contemporains pour la jeunesse »

L'œuvre rabelaisienne a suscité de nombreuses adaptations pour la jeunesse. Dans cet article, sont analysées les récréations de *Gargantua* par Battaglia, Debeurme et Pef dans des bandes dessinées ou albums parus en France à l'orée des années 2000, en les replaçant dans une perspective historique.

Rabelais's works have given way to numerous children's books. This paper analyses the recreations of Gargantua by Battaglia, Debeurme and Pef, in comic or illustrated books published in France around the 2000s, by replacing them into historical perspective.

Rachel DARMON, « Hermétisme et plaisir des masses. Le succès paradoxal de Dan Brown »

C'est paradoxalement parce qu'ils suggèrent l'existence de vérités réservées aux *happy few* que les romans de Dan Brown suscitent l'intérêt du public pour la Renaissance. Les œuvres de cette période y sont appréciées moins pour leur esthétique que pour l'efficacité de leurs dispositifs fondés sur l'idée de secrets à dévoiler.

Paradoxically, it's because they suggest the existence of truths reachable solely by the happy few that Dan Brown's novels have aroused a vast audience's interest in the Renaissance. The works of this period are appreciated less for their aesthetics than for the effectiveness of their plots, based on the idea of secrets to be unveiled.

Anne BERTHELOT, « *Magia* et fantasy au miroir de Venise chez Charlotte Bousquet, John Courtenay Grimwood et Kai Meyer »

L'article étudie trois univers de fantasy situés dans une Venise Renaissance fantasmée sous la plume de John C. Grimwood, Kai Meyer et Charlotte Bousquet : la cité italienne s'y révèle l'emblème de la conjonction entre magie, goût pour le mystère et fascination pour un raffinement délétaire.

This paper studies three fantasy universes set in a fantasized Renaissance Venice, created by J. C. Grimwood, K. Mayer and C. Bousquet. The Italian city epitomizes the conjunction between magic, mystery and a fascination for nefarious sophistication.

Fabienne MATUSZYNSKI CAMPOS, « L'imaginaire symbolique de la Renaissance dans les paysages urbains de trois univers de fantasy contemporains »

L'article étudie les villes imaginées par Jean-Philippe Jaworski, Scott Lynch et Charlotte Bousquet sur le modèle des cités italiennes des xv^e-xvi^e siècles auxquelles elles empruntent paysage, structures sociales et politiques, ou encore atmosphère, révélant dans la Renaissance une alternative féconde au Moyen Âge pour la fantasy contemporaine.

This paper studies the cities imagined by Jean-Philippe Jaworski, Scott Lynch and Charlotte Bousquet, according to the patterns of Italian 15th and 16th century cities, from which they borrow landscapes, social and political structures, or more generally an atmosphere, thus making the Renaissance a fruitful alternative to the Middle Ages for contemporary fantasy.

Isabelle PÉRIER, « De l'Histoire à la fantasy. Ce que le jeu de rôle a retenu de la Renaissance »

Les jeux de rôle situés dans des univers Renaissance, qu'ils soient historiques ou de pure fantasy, reprennent des clichés similaires, peignant de l'époque un versant solaire, celui de la prospérité urbaine, de la science et de l'humanisme, et un versant plus sombre, marqué par les intrigues et les guerres intestines.

Role-playing games set in Renaissance universes, whether historical or fantastical, use similar clichés which draw from a positive image of the period, the wealth of cities and the progress of science and humanism, as well as a much darker one, with the omnipresence of plots and wars.

Mélanie BOST-FIEVET et Sandra PROVINI, « Renaissance fantasy. Entretien avec Charlotte Bousquet, Mathieu Gaborit, Raphaël Granier de Cassagnac et Jean-Philippe Jaworski »

Les auteurs reviennent sur le processus de création de leurs univers littéraires inspirés de la Renaissance. Le recours à certains clichés, hérités entre autres

du romantisme, informe l'élaboration de mondes urbains, de personnages ambigus, d'une langue recherchée. Le propos n'est pas la véracité historique, mais le dialogue avec l'imaginaire, les recherches préalables ayant souvent une valeur heuristique plus créative.

The authors address the creation process at work within their Renaissance-inspired worlds. It's by conjuring up certain tropes, inherited from the romantic period, that they have elaborated massive cities, ambiguous characters and a flowery language. Their purpose is not historical accuracy, but a dialogue with everyone's imagination, and research often gives way to creativity rather than veracity.

Mélanie BOST-FIEVET et Louise KATZ, « Renaissance ludique. Entretien avec Bruno Faidutti, Jean-Philippe Jaworski et Marcello Simonetta »

L'entretien balaie les différentes productions ludiques inspirées par la Renaissance, dans le jeu de rôle, le jeu de société et le jeu vidéo. C'est presque par hasard que l'atmosphère Renaissance s'est imposée, amenée par des mécaniques de jeu, mais la production est accompagnée d'un travail de recherche et d'immersion considérable, et le public a répondu avec enthousiasme à ces univers.

The interview sweeps across the various board-, video- and role-playing games inspired by the Renaissance. It was often chance, brought along by game mechanics, which led them to a Renaissance setting, although production then demanded heavy research and immersion. The audience responded enthusiastically.