

ALEKSANDRA KOMANDERA

Université de Silésie

Comment jouer aux codes littéraires ? (À l'exemple des contes insolites français du XX^e siècle)

ABSTRACT: One of the essential features of the twentieth century French uncanny tales is a play with literary conventions. According to the postmodern aesthetics, these short fictions give priority to all kinds of transgressions on the level of both the content and the form.

The aim of the study is to describe the play with the literary codes on the basis of short fictions of G. Apollinaire, M. Aymé, B. Vian, P. Gripari, J. Supervielle, M. Tournier, Ph. Dumas and B. Moissard, P. Fleutiaux. The authors invite the readers to take part in the ludic activity and let the perception of the uncanny tales depend on their familiarity with the related categories of the marvellous and the fantastic, and on their knowledge of intertextuality rules.

KEY WORDS: Short fiction, the uncanny, the fantastic, the marvellous, literary conventions, cultural code.

Les œuvres littéraires dialoguent. L'écho de leurs échanges, en dehors des frontières du temps, de l'espace ou de la culture, s'intensifie au XX^e siècle. En suivant la poétique postmoderne, les auteurs pratiquent les jeux littéraires qui consistent à transgresser les conventions poétiques, imiter les styles, parodier ou transformer les textes antérieurs. Composés au XX^e siècle, les contes insolites, eux aussi, s'inscrivent dans cette tendance, avec leur va-et-vient entre le fantastique et le merveilleux et leur référence à l'héritage culturel du lecteur. Lire ces formes brèves revient à savoir jouer aux codes artistiques.

En dépit de leur hétérogénéité flagrante les contes insolites font l'unité par deux caractéristiques récurrentes : le choix du pacte ludique proposé au lecteur et, partant, l'engagement de ce dernier à coopérer à la

construction sémantique de l'univers de fiction. La lecture des contes insolites nécessite l'acceptation de la spécificité des règles de l'activité ludique et projette une interprétation dépendant de l'appartenance culturelle, de la connaissance des normes génériques et de l'expérience du lecteur.

Les contes insolites offrent un jeu littéraire à double niveau : dans le cadre des catégories esthétiques et dans le domaine des références culturelles. C'est dans cette double voie que nous voudrions décrire leur valeur ludique.

Afin de bien saisir le côté ludique des contes insolites au niveau des catégories esthétiques il faut revenir à l'essence même de ce type de récit bref, voire à sa définition. Du point de vue étymologique, l'insolite concerne tout ce qui est contraire à l'usage, aux habitudes. Si nous adoptons la position selon laquelle « usage » ou « habitude » sont synonymes des conventions littéraires, nous impliquons que les contes insolites sont des textes où le jeu littéraire postmoderne se manifeste. Notamment dans le caractère inouï des récits, élaboré par l'intermédiaire de la violation des poétiques fonctionnant dans la culture.

Outre le sens encyclopédique, l'insolite qualifie tout ce qui est difficile à interpréter d'une façon distincte. Telle est l'opinion de Jean-Louis BERNARD, qui note : « [L'insolite désigne — A.K.] ce qui sort de l'ordre normal des choses [...], ce qui existe, mais ne s'explique pas ou mal [...] » (1971 : 162).

Le manque de certitude dans l'élucidation d'un phénomène advenant dans l'univers représenté détermine la pluralité des interprétations.

Une définition plus détaillée de l'insolite provient de Michel GUIOMAR qui, en 1957, s'exprime sur la notion dans la *Revue d'Esthétique*. Par l'insolite, il entend : « qui est contraire à l'usage, à l'habitude, aux règles, aux lois. Toute dérogation à une norme fixée est insolite. [...] L'insolite surgit d'un dérèglement de lois admises et n'existe qu'en fonction d'un témoin envahi par une interprétation non rationnelle des faits » (1957 : 114, 117).

Dans la caractéristique proposée par Michel Guiomar, deux aspects sont décisifs. Le premier renvoie à la perception de l'insolite. Le critique explique que la transgression des principes établis n'est pas une impression individuelle ; au contraire, elle est enracinée dans le contexte, c'est-à-dire elle dépend des codes culturels. Seul le savoir des convenances permet de saisir l'insolite, à son plus haut degré. L'autre élément distinctif de la catégorie ressortit à l'émotion éveillée par un fait surnaturel. Guiomar identifie l'insolite avec le rejet de l'hésitation, de l'ambiguïté et de l'épouvante. Ce trait annonce indéniablement le jeu avec le fantastique classique dont les composantes inhérentes sont l'hésitation (T. Todorov) et la peur (P.-G. Castex), et avec le merveilleux qui, lui, se base sur la sus-

pension consentie de l'incrédulité (S.T. Coleridge) face au monde gouverné par les lois autres que naturelles.

Parmi les instants où apparaît le ludisme procédant des échanges de l'insolite avec les catégories esthétiques voisines, certains sont d'ordre formel, d'autres réfèrent à l'impact émotionnel exercé sur le lecteur. Le fait que les contes insolites privilégient le pacte ludique commande l'emploi des procédés imitatifs ou parodiques dans l'*incipit*. La partie initiale des contes insolites s'avère un emplacement par excellence du jeu littéraire. En tenant compte des *incipit* types du merveilleux et du fantastique, le lecteur découvre les modifications qui s'y opèrent. En effet, le jeu consiste d'abord à identifier la catégorie esthétique et ensuite à saisir des aspects inédits. Un tel déchiffrement est possible grâce à la nature même de l'*incipit*, comme l'explique Philippe ANDRÈS : « [L'incipit — A.K.] doit jouer sur le système de reconnaissance générique et de nouveauté par rapport aux habitudes du lecteur » (1998 : 79). La partie initiale contient des indices permettant l'identification du modèle (texte, catégorie, genre) et des éléments par lesquels l'hypertexte se différencie de son hypotexte (G. Genette).

La célèbre formulation de Samuel Taylor Coleridge appliquée au merveilleux indique la présence du surnaturel accepté dans le féérique. La suspension consentie de l'incrédulité a lieu au seuil d'une histoire racontée. Le « Il était une fois... », où se concentrent les « signes aisément reconnaissables » (DUFAYS, J.-L., 1994 : 238), transporte le lecteur immédiatement dans un passé révolu et imprécis où tout était possible. Les contes insolites s'éloignent pourtant de cette structure canonique : chez Philippe Dumas et Boris Moissard, le Prince Charmant habite Rouen (*La belle au doigt bruyant*), la fée (*Le don de la fée Mirobola*) et le Petit Chaperon rouge (*Le Petit Chaperon Bleu Marine*) vivent de nouvelles aventures au centre de Paris ; chez Pierre Gripari, la rue Mouffetard à Paris devient domicile d'une sorcière (*La sorcière de la rue Mouffetard*). Dans ces textes, le lecteur accepte les règles du jeu qui donnent droit de cité aux phénomènes surnaturels sans chercher à les comprendre rationnellement. Toutefois, il se rend compte des changements dans le code stylistique propre au merveilleux :

« Étant donné une expression comme "Il était une fois", il [le lecteur — A.K.] sera aussitôt en mesure d'établir, automatiquement et sans efforts inférentiels, que (I) les événements dont on parle se situent à une époque non historique indéfinie ; (II) qu'ils ne sont pas à entendre comme "réels" ; (III) que l'émetteur veut raconter une histoire imaginaire pour divertir » (Eco, U., 1985 : 98).

En nous référant aux propos d'Umberto Eco, nous constatons que le jeu littéraire au niveau de l'*incipit* consiste à situer un phénomène contre-

disant la logique dans un cadre spatio-temporel repérable, ici et maintenant. Les fins comiques dont parle Eco assimilent les contes insolites à la parodie, décodée à condition de la familiarité avec les conventions littéraires :

« Parce qu'elle suppose une connaissance et une reconnaissance des modèles initiaux, la parodie peut contribuer, auprès d'un public averti, à valoriser ce dont elle s'inspire. Sa réception est fondamentale parce qu'elle implique toujours une compétence interprétative : lorsque celle-ci fait défaut, le statut parodique du texte se voit parfois complètement ignoré » (ARON, P., dir., 2002 : 440).

Un cas particulier de transformations initiales apparaît dans les récits de Marcel Aymé. Si nous adoptons la formule ouvrant le conte « Il y avait » en tant qu'une variable du « Il était une fois » nous pouvons observer comment le conteur bouleverse le schéma classique qui veut l'*incipit* merveilleux introduisant dans un passé sans date ni réalité. En témoignent les fragments suivants, provenant respectivement des contes *Le passe-muraille* et *Les Sabines* :

Il y avait à Montmartre, au troisième étage du 75 bis de la rue d'Orchamps, un excellent homme nommé Dutilleul qui possédait le don singulier de passer à travers les murs sans en être incommodé.

Il y avait à Montmartre, dans la rue de l'Abreuvoir, une jeune femme prénommée Sabine, qui possédait le don d'ubiquité.

AYMÉ, M., 2002 : 7, 20

Le rejet de l'éloignement spatio-temporel, qui enfreint les conventions, semble caractéristique de l'écriture ayméenne. Selon Jean CATHELIN, cette « technique de l'évidence » (1958 : 44) consiste à présenter un phénomène irréel comme un événement ordinaire. Certains critiques soulignent que les contes ayméens s'éloignent du merveilleux et s'approchent du fantastique, même jusqu'au degré qui permet de dire que « la fusion du réalisme et du fantastique s'[y — A.K.] opère sans heurt » (DUMONT, J., 1975 : 450). Cette constatation impose l'examen des relations existant entre les *incipit* insolites et le fantastique.

Selon Pierre-Georges CASTEX, la composante inséparable du fantastique est l'« intrusion brutale du mystère dans la vie réelle » (1951 : 8). En même temps, le phénomène irréel est censé éveiller l'épouvante¹. Afin d'augmenter l'impact de l'irruption et intensifier la peur les auteurs créent

¹ Selon R. CAILLOIS, l'effroi ressortit à l'ébranlement de la logique : « Le prodige y [dans le fantastique — A.K.] devient une agression interdite, menaçante, qui brise la stabilité d'un monde dont les lois étaient jusqu'alors tenues pour rigoureuses et immuables » (1975 : 15).

l'effet de réel et trompent le lecteur sur la vraie nature de l'histoire entamée. L'atmosphère de plausibilité s'installe par l'ancrage *hic et nunc*, c'est-à-dire par le choix d'un cadre spatio-temporel familier. La structure initiale des contes insolites semble rappeler le fantastique mais cette affiliation est illusoire. Les *incipit* des récits de Marcel Aymé, qui opte pour le chronotope déterminé, brisent l'effet de réel par l'introduction de l'événement irrationnel, décrit comme naturel et ne stimulant pas l'effroi.

D'autres exemples du jeu avec le fantastique proviennent des contes où l'inhabituel se manifeste progressivement. *Kurt von Dupont* de Pierre Gripari est l'histoire d'un revenant, héros éponyme, qui erre sur la terre afin de faire publier ses *Mémoires posthumes*. L'*incipit* suit la poétique fantastique en situant l'action dans un espace et un temps précis : Paris, la veille de Noël 1960. Le surnaturel s'infiltré dans l'histoire par des indices qui au début restent nébuleux au narrateur-témoin, tels l'apparition, le titre de l'ouvrage et d'étranges réponses de Kurt von Dupont :

— Je n'ai pas d'adresse [...] Je n'habite pas [...] Je ne bois pas [...] Je ne mange pas non plus.

GRIpari, P., 1965 : 241—243

Quand, finalement, le narrateur découvre que Kurt von Dupont est un revenant, il est à peine étonné.

Comme le montre Pierre Gripari, les êtres malfaisants du fantastique n'ont pas la même fonction dans l'insolite. Un mort-vivant apparaissant à minuit, heure propice aux manifestations angoissantes, n'est plus anxiogène, comme en persuade l'auteur dans *La maison de l'oncle Pierre*. L'exclusion de peur et la montée de l'irréel jouent avec les schémas usuels du fantastique conformément au procédé de l'« insolitation » (GUIOMAR, M., 1957 : 119) qui consiste à allouer aux êtres et aux objets un nouvel état.

Si le jeu avec la peur n'est plus possible, il faut en trouver un autre. C'est le cas des récits qui débutent à la façon fantastique mais n'effraient pas. L'humour, qui mène parfois vers le sentiment de l'absurde, peut naître de l'attitude adoptée par le témoin de l'inhabituel. Chez Guillaume Apollinaire, par exemple, le don mimétique d'un personnage devient une faculté enviable. Le narrateur-témoin avoue :

Les jours suivants, je ne pensais qu'à cela et je me surprénais, à tout propos, tendant ma volonté dans le but de modifier ma forme et ma couleur. Je tentai de me changer en autobus, en Tour Eiffel, en Académicien, en gagnant du gros lot.

APOLLINAIRE, G., 1936 : 188

Jules Supervielle procède de la même manière et fait de la métamorphose de son protagoniste, Sir Rufus Flox, un changement ne contredisant pas la logique, et même recommandé :

— Vous avez envie de devenir cheval? [...] En voilà une affaire !
Pourquoi vous retenir? Il ne faut pas contrarier sa nature.

SUPERVIELLE, J., 1958 : 90

Quant à l'humour évoluant vers l'absurde, il est assez fréquent dans les contes insolites. À titre d'exemple évoquons le récit de Boris Vian *Le plombier*, où le héros éponyme s'adonne à la réparation de la tuyauterie pendant quarante-neuf heures sans relâche et est ranimé au moyen du bouillon versé par les narines, ou encore le texte de Pierrette Fleutiaux *En courant*, où le phénomène inhabituel advient dans un lieu public, le parc. La narratrice y voit une joggeuse sortir des objets variés d'une poche de son short :

[...] une serviette de plage [...] une bouteille d'eau minérale [...] une pomme, une grappe de raisins, une grosse paire de lunettes de soleil, une paire de lunettes de lecture, une petite machine à écrire extraplate, un dictionnaire, un coussin, une corde à sauter, un appareil photographique [...]

FLEUTIAUX, P., 1995 : 12

L'absurde atteint le zénith quand un homme sort de son short non seulement un ordinateur portable, mais aussi un bébé, vivant.

Le rejet de l'effroi dont témoignent ces textes, ainsi que l'absurdité et la parodie des conventions littéraires rapprochent l'insolite du grotesque qui, lui aussi, privilégie le ludisme. Il faut cependant accentuer que l'insolite crée un univers qui a ses propres lois.

La deuxième voie d'analyse de la valeur ludique des contes insolites prend la forme du jeu des références culturelles. Face à un nouveau texte, le lecteur se sert des stéréotypes propres à la culture dans laquelle il évolue ou des informations acquises lors des lectures précédentes. Les contes insolites proposent un éventail ample de références et invitent le lecteur à établir la relation entre le nouveau et le connu. Une telle lecture peut être abordée dans la perspective de la théorie de Michel Picard. Le théoricien en distingue deux types : lecture libre, le *playing*, et lecture ordonnée, le *game* (PICARD, M., 1986 : 162). La première consiste à s'identifier volontairement avec le monde représenté afin de goûter du plaisir ; la seconde repose sur la distance réflexive du lecteur envers le texte, la recherche des points communs ou divergents par rapport au code littéraire.

Certains récits insolites jouent avec les stéréotypes fonctionnant dans la mythologie païenne ou chrétienne (p.ex. l'image du paradis et de l'enfer, la représentation du diable), d'autres renvoient aux textes antérieurs (p. ex. *Lours* de Pierre Gripari fait écho de *Lokis* de Prosper Mérimée).

Parmi les systèmes de références auxquels fait appel le lecteur le merveilleux occupe une place privilégiée. Il est repérable, nous l'avons vu, tout d'abord dans les *incipit* par la formule initiale. Le jeu des reconnaissances se prolonge à travers l'emploi des personnages types de cette catégorie, comme les animaux dotés de la parole humaine, dont les propos créent le comique des mots. Dans les récits de Marcel Aymé, le poussin en voyant un cerf s'exclame : « Tiens [...], voilà un bœuf » ; le bœuf devant le cerf : « Ah ! qu'il est drôle avec son petit arbre sur la tête ! Non laissez-moi rire ! » (AYMÉ, M., 1987 : 29, 41).

Le recours au féérique a lieu également dans les textes qui imitent, modifient et parodient les ouvrages littéraires antérieurs, notamment les récits de Charles Perrault ou les contes des frères Grimm. Dans ce cas, le jeu interprétatif reste toujours sous le signe de l'intertextualité. Les réalisations les plus marquantes sont variées. En premier lieu, les conteurs empruntent des personnages : le Petit Poucet (*La fugue du petit Poucet* de Michel Tournier), Barbe-Bleue ou le Petit Chaperon rouge (*Petit Pantalon Rouge, Barbe-Bleue et Notules* de Pierrette Fleutiaux), Blanche-Neige (*La belle histoire de Blanche-Neige* de Philippe Dumas et Boris Moissard). Ensuite, ils changent les attributs ou les traits des protagonistes : la Belle au bois dormant devient la belle au doigt bruyant (*La belle au doigt bruyant* de Philippe Dumas et Boris Moissard), le Petit Chaperon rouge porte le pantalon rouge (*Petit Pantalon Rouge, Barbe-Bleue et Notules* de Pierrette Fleutiaux). Contrairement à leurs hypotextes, les contes insolites mettent en scène des personnages entreprenants, comme le Petit Chaperon Bleu Marine qui élabore un stratagème afin de devenir aussi fameux que le Petit Chaperon rouge, ou le loup, qui n'est plus une bête sauvage mais agit avec sagacité et, pour éviter le sort de son ancêtre, il fuit la fillette. Il y a enfin des modifications des séquences stéréotypées narratives, comme celles chez Pierrette Fleutiaux : dans la nouvelle histoire de Blanche-Neige, la méchante reine devenue Présidente de la République, n'interroge plus son miroir. La célèbre question « Miroir, miroir magique, dis-moi qui est la plus belle ? », modifiée en « Suis-je la personne la plus intelligente du pays ? » (DUMAS, Ph., MOISSARD, B., 1977 : 6), est posée dans les sondages. Les nains, eux aussi, subissent un remaniement : ils sont plutôt des hommes lassés de la dictature des femmes. De pareilles modifications caractérisent le conte *Petit Pantalon Rouge, Barbe-Bleue et Notules* : envoyée par sa mère jouer avec les loups, la fillette triomphe des bêtes au moyen d'une « gomme-qui-colle-tout » (FLEUTIAUX, P., 1984 : 94),

d'un fouet et d'un brandon. Quand elle rencontre Barbe-Bleue, elle mène avec lui un dialogue qui rappelle le jeu des questions et des réponses de la version de Charles Perrault :

- Par ma mère et ma mère-grand, votre barbe est bien bleue !
- C'est parce que je trouve cela plus drôle, dit Barbe-Bleue. [...]
- Par ma mère et ma mère-grand, ce carrosse est bien téméraire ! dit Petit Pantalon Rouge.
- C'est que je répugne aux sentiers battus, dit Barbe-Bleue. [...]
- Par ma mère et ma mère-grand, je ne connais pas ce chemin.
- Il nous mène comme au cinéma, dit Barbe-Bleue soulevant le rideau de sa portière, n'aimes-tu pas cela ?

FLEUTIAUX, P., 1984 : 101—102

La fin de l'entretien diffère aussi du conte classique : Petit Pantalon Rouge n'est pas avalée par Barbe-Bleue, elle devient sa femme.

Dans *La fugue du petit Poucet*, Michel Tournier s'adonne à une parodie : le petit Poucet arrive chez les Logre qui forment une sorte de secte où règne la débauche. Leur devise « Faites l'amour, ne faites pas la guerre » (TOURNIER, M., 1978 : 56) n'est que le début des surprises offertes au lecteur. Il s'avère bientôt que M. Logre est accusé de trafic, d'usage de drogue et de détournement de mineur.

La réécriture des contes de Charles Perrault repose sur les jeux intertextuels. Elle peut avoir la forme de l'imitation ou de la parodie. Dans la majorité des contes, elle s'approprie les modalités de la perversion, dont parle Jean DE PALACIO :

« Pervertir un conte, c'est attenter à son sens, à son esprit et à sa lettre. C'est écrire à rebours d'une tradition bien attestée, représentée ici par les *Contes* de Perrault. C'est altérer les lois du genre, y introduire la disparate, en déformer le registre. C'est faire violence, de quelque façon que ce soit, aux attendus du merveilleux. C'est encore privilégier la partie aux dépenses du tout, être infidèle aux proportions, grossir le détail minuscule, dénaturer les mobiles, brouiller les rôles, abâtardir le langage. C'est enfin inverser le beau et le laid, le bien et le mal, de façon, non plus passagère, mais durable et permanente » (1993 : 29).

Telle est l'essence des contes insolites : la négligence envers les règles poétiques et le nouvel état des choses. Avec le ludisme qui devient l'élément inhérent à leur poétique, ces textes s'inscrivent dans une catégorie esthétique à part. Leur lecture n'est pas possible sans le décodage des codes littéraires, car ces récits au second degré se font du « dialogue de plusieurs écritures : de l'écrivain, du destinataire (ou du personnage), du contexte culturel actuel et antérieur » (KRISTEVA, J., 1969 : 144).

Bibliographie

- APOLLINAIRE, Guillaume, 1936 : « La disparition d'Honoré Subrac ». In : IDEM : *L'Hérésiarque et Cie* [1910]. Paris, Librairie Stock.
- AYMÉ, Marcel, 1987 : « Le cerf et le chien ». In : IDEM : *Les Contes bleus du chat perché* [1963]. Paris, Éditions Gallimard.
- AYMÉ, Marcel, 2002 : « Le passe-muraille », « Les Sabines ». In : IDEM : *Le Passe-muraille* [1943]. Paris, Éditions Gallimard.
- DUMAS, Philippe, MOISSARD, Boris, 1977 : « La belle histoire de Blanche-Neige », « Le Petit Chaperon Bleu Marine », « Le don de la fée Mirobola », « La belle au doigt bruyant ». In : IDEM : *Contes à l'envers*. Paris, L'École des loisirs.
- FLEUTIAUX, Pierrette, 1995 : « En courant ». In : EADEM : *Sauvée!* [1993]. Paris, Éditions Gallimard.
- FLEUTIAUX, Pierrette, 1984 : « Petit Pantalon Rouge, Barbe-Bleue et Notules ». In : EADEM : *Métamorphoses de la reine*. Paris, Éditions Gallimard.
- GRIPARI, Pierre, 1965 : « Kurt von Dupont », « L'ours ». In : IDEM : *Diable, Dieu et autres contes de menterie*. Éditions de la Table Ronde.
- GRIPARI, Pierre, 1978 : « La sorcière de la rue Mouffetard ». In : IDEM : *Contes de la rue Broca* [1967]. Éditions de la Table Ronde.
- SUPERVIELLE, Jules, 1958 : « Les suites d'une course ». In : IDEM : *L'Enfant de la haute mer* [1931]. Paris, Éditions Gallimard.
- TOURNIER, Michel, 1978 : « La fugue du petit Poucet ». In : IDEM : *Le Coq de bruyère*. Paris, Éditions Gallimard.
- VIAN, Boris, 1997 et 1998 : « Le plombier ». In : IDEM : *Les Fourmis*. Société Nouvelle des Éditions Pauvert.
- ANDRÈS, Philippe, 1998 : *La Nouvelle*. Paris, Ellipses / Édition Marketing S.A.
- ARON, Paul, et all., dir., 2002 : *Le Dictionnaire du littéraire*. Paris, Presses Universitaires de France.
- BERNARD, Jean-Louis, 1971 : *Le Dictionnaire de l'insolite et du fantastique*. Paris, Éditions du Dauphin.
- CAILLOIS, Roger, 1975 : « De la féerie à la science-fiction ». In : IDEM : « *Obliques* » précédé de « *Images, images* ». Paris, Éditions Stock.
- CASTEX, Pierre-Georges, 1951 : *Le Conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. Paris, Librairie José Corti.
- CATHELIN, Jean, 1958 : *Marcel Aymé ou le paysan de Paris*. Paris, Nouvelles Éditions Debrasse.
- DE PALACIO, Jean, 1993 : *Les Perversions du merveilleux. Ma Mère l'Oye au tournant du siècle*. Nouvelles Éditions Séguier.
- DUFAYS, J.-L., 1994 : *Stéréotype et lecture*. Liège, Pierre Mardaga.
- DUMONT, J., dir., 1975 : *Histoire de la littérature française du XX^e siècle*. Genève, Éditions Famont.
- ECO, Umberto, 1985 : *Lector in fabula* [1979]. Éditions Grasset et Fasquelle.
- GUIOMAR, Michel, 1957 : « L'insolite ». In : *Revue d'Esthétique*. Paris, Presses Universitaires de France.
- KRISTEVA, Julia, 1969 : *Sémiotikè : recherches pour une sémanalyse*. Paris, Le Seuil.
- PICARD, Michel, 1986 : *La Lecture comme jeu*. Paris, Les Éditions de Minuit.