

## LE JEU DES REGISTRES LANGAGIERS COMME UNE STRATÉGIE DU JEU AVEC LE LECTEUR DANS LES ROMANS DE RAYMOND QUENEAU

ANNA MAZIARCZYK

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej  
Institut de Philologie Romane  
Plac Marii Curie-Skłodowskiej 4A  
20-031 Lublin  
Pologne  
amaziarczyk@poczta.onet.pl

**Abstract:** Queneau's language has been analysed many times, mostly from a linguistic point of view, with special attention being paid to such procedures as phonetic transcription, lexical and syntactic mistakes or vocabulary typical of colloquial speech. However, Queneau's aim is not simply to imitate spoken discourse. Underlining of the oral aspect of a literary text emphasises its ludic character, i.e., its being—in a sense—the author's intellectual game with the reader. Queneau's linguistic experiments are not just limited to the most frequently mentioned techniques, by means of which he introduces the spoken discourse into literature. Simultaneously, Queneau employs very sophisticated, precise or even technical vocabulary as well as varied stylistic figures, often very complex. The present article analyses this play of linguistic registers, which constitutes the originality of Queneau's style and demonstrates that it is the conscious strategy of the author, who, rejecting established linguistic norms and literary conventions, plays with the reader.

**Keywords:** Raymond Queneau, game, reader, orality, language

Le langage constitue l'aspect de l'écriture de Raymond Queneau où son ingéniosité se manifeste de manière la plus spectaculaire et qui a contribué le plus à la popularité de ses textes. Diverses expérimentations, qui exploitent des potentialités de la langue parlée, font que cet écrivain est communément considéré comme transgresseur des normes<sup>1</sup>. Toutefois, Queneau ne cherche point à refléter de manière mimétique la

<sup>1</sup> La problématique de la transgression des normes par Queneau a inspiré une discussion fervente parmi les critiques ; à ce sujet, voir par exemple : C. Debon : 'Oudon-

langue parlée. S'il met en valeur l'aspect oral de son écriture, il dévoile aussi le fait qu'elle constitue une sorte de jeu intellectuel. Outre le registre parlé, Queneau utilise également un langage très soigné, en recourant au lexique recherché et en employant dans ses textes des figures stylistiques sophistiquées. Cette langue soutenue, considérée comme la seule valable dans la littérature, est pourtant détournée de son emploi sanctionné et exploitée, elle aussi, de manière ludique. Dans notre communication, nous analyserons brièvement ce jeu des registres langagiers. Nous tâcherons ensuite de démontrer qu'il s'agit là d'une stratégie préméditée de l'auteur qui, en transgressant les normes du bon usage, aussi bien que les conventions littéraires, se propose de jouer avec le lecteur.

Comme l'aspect oral de l'écriture queneau a déjà été largement étudié, nous allons donc nous limiter à signaler seulement les principaux procédés dont Queneau use et nous nous concentrerons davantage sur leur rôle dans le texte. L'exploitation de la langue orale se manifeste, tout d'abord, au niveau de la transcription phonétique qui démontre les aberrations de l'orthographe usuelle. Des mots fréquents dans les conversations quotidiennes, ainsi que des mots-clés de l'intrigue, sont quasi régulièrement écrits phonétiquement. A l'écriture phonétique se superpose l'agglutination qui vise à imiter le processus de la liaison et qui, dans un texte écrit, produit des effets amusants. Les dialogues des personnages, aussi bien que le discours du narrateur, sont en même temps parsemés d'incorrections grammaticales propres au registre oral. Queneau reproduit également la logique syntaxique de la langue parlée qui consiste à énoncer d'abord les morphèmes, à savoir les signes grammaticaux abstraits, pour ensuite ajouter les sémantèmes qui leur donnent un sens concret. Ainsi Zazie, impatiente, réclame sa boisson préférée : « Alors quoi, merde [...], on va le boire, ce verre ? » (*ZM*, p. 18)<sup>2</sup>. Il y a aussi des cas où l'ordre ordinaire de la phrase est basculé par le déplacement du verbe à la position finale : « Clovis s'assit. On lui offrit à manger ; il avait » (*Cb*, p. 419)<sup>3</sup>. Une telle structure, propre à l'anglais et l'allemand, est employée dans plusieurs romans (*EL*, p. 84 et *ZM*, p. 184). Queneau recourt aussi à la langue orale pour enrichir son vocabulaire. Les mots et les expressions caractéristiques du registre populaire, aussi bien que de l'argot, abondent dans tous ses romans à tel point qu'il faudrait consacrer plusieurs pages pour en démontrer la

---

kélanorme ou Queneau par-delà le bien et le mal, Textes et langages', *Nantes* 12, 1986 : 87-92 et P. Helrem : 'Kouavuar', *Cahiers Raymond Queneau* 8-9, 1988 : 55-64.

<sup>2</sup> *ZM* = R. Queneau : *Zazie dans le métro*, Paris : Gallimard, 1990.

<sup>3</sup> *Cb* = R. Queneau : *Le Chiendent*, Paris : Gallimard, 1983.

variété. Notons seulement que Queneau exploite ce lexique de manière adroite et il réussit à créer l'ambiance de familiarité sans abuser d'expressions vulgaires.

Outre ces procédés que nous avons brièvement présentés et qui contribuent, de manière la plus décisive, à assimiler l'écriture quenienne à la langue parlée, il est possible d'en révéler aussi d'autres qui renforcent encore davantage cet effet d'oralité. Queneau manifeste une étonnante prédilection pour l'emploi des onomatopées, au moyen desquelles il reproduit divers sons, à commencer par des bruits et des cris humains courants et prononcés de manière délibérée ensuite des bruits de mastication, de digestion, d'expulsion organique pour finir avec des sons qui accompagnent les situations érotiques. A cet éventail, il faut ajouter les onomatopées qui imitent des sons de la nature ou des bruits d'objets. Les onomatopées qui, dans une majeure partie, aurait pu être remplacées par un lexique conventionnel, constitue une preuve supplémentaire de l'importance que Queneau accorde à l'aspect sonore de sa prose. Sans s'y pourtant limiter, il cherche également à rendre le caractère simultané de plusieurs dialogues, ce que l'écriture conventionnelle, linéaire, peut seulement signaler par des expressions temporelles. Les énoncés synchrones sont donc transcrits au moyen de parenthèses (*ZM*, p. 170) ou reflétés par la disposition typographique sur la page qui met sur deux colonnes les répliques successives des deux interlocuteurs (*EL*, pp. 33 et 48)<sup>4</sup>.

Toutes ces expérimentations avec le code linguistique visent à démontrer le décalage entre les registres écrit et oral, deux systèmes linguistiques tout à fait distincts<sup>5</sup>, ainsi qu'à exploiter les potentialités de ce dernier dans la littérature qui s'est toujours limitée à l'emploi de la seule langue soignée. En introduisant dans ses textes la langue parlée, Queneau fait donc infraction tout d'abord aux règles et normes du bon usage tout comme aux conventions littéraires, ce qui confère à ses romans un caractère nettement subversif. Violant les conventions de la transcription graphique des énoncés, l'écriture phonétique et l'agglutination entravent également le processus de la lecture et de l'interprétation du texte. Faute de pouvoir appréhender immédiatement le message du narrateur, le lecteur est obligé de s'arrêter sur certaines séquences, voire même de prononcer à haute voix des passages énigmatiques pour déchiffrer leur signification. La lisibilité du texte est aussi endommagée par nombreuses infractions grammaticales et distorsions

<sup>4</sup> *EL* = R. Queneau : *Les Enfants du Limon*, Paris : Gallimard, 1998.

<sup>5</sup> Cf. *La Norme linguistique*, Québec : Conseil de la langue française ; Paris : Le Robert, 1983 : 789 et P. Guiraud : *Le Français populaire*, Paris : PUF, 1960 : 12-50.

syntaxiques dont le mélange de plusieurs plans temporels est, certainement, le plus gênant. De tous les procédés favoris de Queneau, c'est le lexique emprunté à langue parlée qui cause au lecteur le moins de difficultés. Toutefois, le déchiffrement des onomatopées demande un certain effort intellectuel de la part du lecteur et souvent n'est possible que grâce au commentaire fourni par le narrateur car, comme le démontre Delbreil, ces bribes de langage ont une signification instable et elles forment «un lexique dynamique» qui «propose un jeu sémantique très riche allant de la monosémie strictement codifiée à une sorte de pansémie»<sup>6</sup>. Les expérimentations—avec la transcription des énoncés synchrones ou avec la disposition typographique sur la page—détruisent le caractère linéaire de l'écriture et, par là même, déconcertent le lecteur en l'obligeant de renoncer au mode conventionnel de lecture. Tous ces procédés exercent donc un impact évident sur le processus du décodage et de l'interprétation des romans queniens qui, dès lors, revêtent un caractère des textes interactifs par excellence tels qu'ils ont été définis par les théoriciens de la littérature ludique comme Bruss ou Hutchinson<sup>7</sup>. Les expérimentations avec la langue parlée, auxquelles Queneau s'adonne volontiers, constituent une des stratégies ludiques grâce auxquelles ses romans s'inscrivent dans la catégorie de la littérature «scriptible», comme la nomme Barthes pour la distinguer de la littérature moins exigeante, simplement «lisible»<sup>8</sup>.

Pourtant, on peut se douter si les expérimentations langagières résultent uniquement du souci de réhabiliter le registre oral et de lui donner une existence littéraire. La visée ludique des procédés décrits est, chez Queneau, accentuée de diverses manières. L'écriture phonétique, bien qu'elle semble respecter certaines règles<sup>9</sup>, n'est point une transcription sténographique qui viserait à reproduire servilement des énoncés parlés. Les variations de transcription d'un même mot que nous avons signalées, et dont les exemples les plus manifestes abondent surtout dans *Saint Glinglin*<sup>10</sup>, prouvent le fait qu'il s'agit là d'un procédé

<sup>6</sup> D. Delbreil: 'Quenonomatopées', *Temps mêlés* 150 + 57/60, 1993: 140–141.

<sup>7</sup> E. W. Bruss: 'The Game of Literature and Some Literary Games', *New Literary History* 9, 1977: 153–172 et P. Hutchinson: *Games Authors Play*, London: Methuen, 1983.

<sup>8</sup> R. Barthes: *S/Z*, Paris: Seuil, 1970: 10–13.

<sup>9</sup> Par exemple, la lettre *x* est, dans la plupart des cas, orthographiée comme *gx*: «egzistence», «gzactement» (*ZM*, pp. 145 et 74), alors que le son *qu* est représenté uniquement par la lettre *k*, le mot «quoi» étant remplacé par «koua» (*EL*, p. 14) ou «quoye» (*JG*, p. 47).

<sup>10</sup> Dans *Saint Glinglin*, le mot «existence» est transcrit de diverses manières qui lui procurent des significations supplémentaires inhérentes, toutes, au sens du roman.

stylistique employé de manière tout à fait consciente par l'auteur, afin d'exploiter au maximum les potentialités phonétiques des mots et d'en suggérer de nouvelles connotations. Le langage quenien constitue ainsi, comme le remarque Catonné, «une écriture poétique qui joue sur les lettres comme elle se joue des mots»<sup>11</sup>, écriture qui évoque par excellence l'idée du jeu derridien ou la conception de la sémiotique illimitée proposée par Umberto Eco<sup>12</sup>. Certaines expérimentations avec la grammaire trahissent, elles aussi, une intention ludique de Queneau. Les distorsions grammaticales s'effectuent, dans ses romans, suivant deux vecteurs opposés : si le langage écrit subit l'influence de l'oral et reproduit ses fautes, il en est de même à l'inverse. L'influence du discours littéraire, avec ses formes recherchées, est visible dans les dialogues des protagonistes qui s'expriment volontiers en utilisant le surjonctif, forme verbale tout proche du subjonctif imparfait<sup>13</sup>. Pour ce qui est du vocabulaire, on ne peut pas ne pas remarquer l'emploi ludique de la célèbre «clausule zazique», qui consiste à additionner à la plupart des affirmations des adultes l'expression «mon cul». Elle a non seulement des répercussions comiques, car elle dégonfle les situations sérieuses, mais elle doit être considérée, à ce que suggère Barthes, comme un nouveau procédé de dérision qui sert à démythifier la littérature<sup>14</sup>.

A ce langage parlé, omniprésent dans tous les romans de Queneau, se superpose un style très soigné, voire même recherché et poétique. Leur coexistence est soulignée par le fait que les deux sont employés par les mêmes personnages. Ainsi, par exemple, Gabriel prononce, du haut de la tour Eiffel, son célèbre monologue philosophique à la manière de Hamlet dont le caractère solennel est détruit à la fin par un brusque changement de registre (*ZM*, p. 90). Ce style recherché se caractérise par l'emploi d'un vocabulaire rare, peu fréquent, sinon presque inusité dans la communication quotidienne. Queneau emprunte également des mots à divers domaines scientifiques : de nombreux termes médicaux ou philosophiques, dont la coexistence est surtout manifeste dans *Les Enfants du Limon*, gênent encore davantage le processus de la lecture.

<sup>11</sup> J.-M. Catonné : *Queneau*, Paris : Pierre Belfond, 1992 : 84.

<sup>12</sup> J. Derrida : *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. L'écriture et la différence*, Paris : Seuil, 1967 : 409–428 et U. Eco : *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris : Grasset, 1985 : 54–57.

<sup>13</sup> Selon Catonné, le surjonctif se caractérise par le redoublement des terminaisons de l'imparfait du subjonctif ; cf. J.-M. Catonné : *Queneau, op.cit.* : 79. Toutefois, il s'agit plutôt de l'infixation d'une syllabe entre le radical et la terminaison du subjonctif.

<sup>14</sup> Cf. R. Barthes : 'Zazie et la littérature', *Critique* 15, 1959 : 678–681.

Toutefois, l'invention et l'humour de Queneau ne se déploient pleinement que dans la création des mots nouveaux. L'emploi des suffixes et des préfixes permet de faire des variations sur les mots existants pour, à leur base, créer des mots nouveaux de toutes les catégories grammaticales. Ainsi, par exemple, Julia, en discutant avec Chantal, « dévisagea sa sœur, puis la dépoitrina et enfin la déjamba » (*DV*, p. 17)<sup>15</sup>. De nombreux néologismes résultent de la ressemblance phonétique : Sally avoue qu'elle « sombre dans une espèce de mysticisme avec des phallucinations » (*Jl*, p. 46)<sup>16</sup>. L'agglutination est un autre procédé favori qui sert à créer des mots-valises comme le célèbre verbe « pleurire » (*DV*, p. 107) qui caractérise bien non seulement la réaction de Julia aux propos de sa famille, mais aussi la réaction du lecteur en train de lire les romans de Queneau<sup>17</sup>.

Outre ce kaléidoscope lexical, le langage de Queneau se caractérise par une variété de figures stylistiques. Il est intéressant de noter que les comparaisons et les métaphores, figures stylistiques qui reposent sur la création d'une image et qui sont les plus fréquentes dans les textes littéraires, ne sont pas les préférées de Queneau et les critiques lui reprochent leur caractère sobre<sup>18</sup>. Effectivement, nombre d'entre elles surprennent le lecteur par leurs isotopies triviales, sinon même vulgaires ; citons-en ici une, à titre d'exemple : « Ils s'éclatèrent de rire comme un cent de pets » (*PMA*, p. 27)<sup>19</sup>. L'invention stylistique de Queneau se manifeste autre part, dans les procédés stylistiques plus recherchés et moins couramment exploités surtout dans la prose, à savoir les figures de contiguïté syntaxique et phonétique<sup>20</sup>. Les hyperbates et les hypallages disloquent la phrase de diverses manières, à commencer par la transposition de deux mots (*ZM*, p. 148), pour procéder parfois à des transformations plus poussées (*OETTBALF*, p. 323 ou *LR*, p. 129)<sup>21</sup>,

<sup>15</sup> *DV* = R. Queneau : *Le Dimanche de la vie*, Paris : Gallimard, 1983.

<sup>16</sup> *Jl* = *Journal intime*, in : R. Queneau : *Les Œuvres complètes de Sally Mara*, Paris : Gallimard, 1998 : 13–190.

<sup>17</sup> Ce verbe a également inspiré la critique quenienne à organiser un colloque intitulé « Pleurire avec Queneau », Colloque de Thionville, 6–8 octobre 1994, *Temps mêlés*, 65–68, 1996.

<sup>18</sup> Cf. G. Antoine : « Une Intouchable : l'image chez Queneau, Vis-à-vis ou le Double Regard critique », Paris : PUF, 1982 : 121–124.

<sup>19</sup> *PMA* = R. Queneau : *Pierrot mon ami*, Paris : Gallimard, 1972.

<sup>20</sup> M. Bonhomme : 'Rhétorique ludique et métonymie chez Queneau. Etudes de lettres', *Lausanne* 4, 1991 : 46.

<sup>21</sup> *OETTBALF* = 'On est toujours trop bon avec les femmes', in : R. Queneau : *Les Œuvres complètes de Sally Mara*, Paris : Gallimard, 1998 : 191–344. *LR* = R. Queneau : *Loin de Rueil*, Paris : Gallimard, 1998.

qui peuvent endommager l'ordre si profondément que le déchiffrement du sens devient particulièrement difficile, comme c'est le cas du passage suivant : «[...] il s'instruisait d'une oreille distraite sur divers incidents qui plus ou moins avaient de la Ville les notables Natale affecté de la vie le cours» (*SG*, p. 174)<sup>22</sup>.

Nombreux sont les procédés qui mettent en valeur les sonorités des mots ou la cadence du discours comme assonances, allitérations et rimes, paronomases et répétitions, simples ou avec permutations (*LR*, p. 610, *RH*, p. 109, *FB*, pp. 48 et 54)<sup>23</sup>. Disséminées parfois le long d'un chapitre, les répétitions des mots, séquences ou phrases entières forment des sortes de rimes, procédé très fréquent dans tous les romans. En ce qui concerne le rythme, il est créé soit par la disposition typographique des mots sur la page, qui vise à reproduire la cadence de l'énoncé (*EL*, p. 21 et *RH*, p. 135), soit par l'emploi de l'alexandrin, comme c'est le cas de la scène du voyage en autobus dans *Le Chiendent* (*Ch*, p. 254).

Parallèlement à ces figures de sonorité et de rythme, Queneau recourt volontiers à l'énumération et la gradation. Nombreuses sont les scènes où le narrateur détaille des éléments souvent peu importants pour l'intrigue. Célèbre est surtout la recette de la «brouchtoucaille» du *Saint Glinglin*, dont la précision dépasse toutes les recettes de cuisine habituelles (*SG*, p. 79).

Les expérimentations langagières de Queneau atteignent leur apogée dans les jeux de mots qui reposent sur plusieurs procédés stylistiques énumérés ci-dessus. Ils exploitent les associations et les permutations des sonorités (*EL*, p. 15), ou des variations sur des lettres qui permettent de créer des anagrammes et acrostiches. Mais les jeux de mots favoris de Queneau sont les calembours qui reposent soit sur l'homophonie soit sur la polysémie. Fréquents dans tous les romans, ils abondent surtout dans *Journal intime* écrit en français par la jeune irlandaise dont la connaissance de cette langue est assez ambiguë. Sally maîtrise parfaitement les difficultés de la grammaire française et elle dispose d'un lexique large ; elle ne réussit pourtant pas à l'exploiter de manière correcte. Les erreurs qu'elle commet résultent non seulement du fait qu'elle se méprend sur les nuances des mots étrangers, mais aussi de son ignorance presque complète du domaine de la sexualité. Rappelons ici, pour illustrer ses confusions linguistiques, le début de son journal

<sup>22</sup> *SG* = R. Queneau : *Saint Glinglin*, Paris : Gallimard, 1986.

<sup>23</sup> *RH* = R. Queneau : *Un Rude biver*, Paris : Gallimard, 1978. *FB* = R. Queneau : *Les Fleurs bleues*, Paris : Gallimard, 1986.

où elle se demande si elle peut se traiter de vierge, car «dans le dictionnaire, il y a «se dit d'une terre qui n'a été ni exploitée, ni cultivée». Et moi, sans me flatter, je suis plutôt cultivée», bien que non encore exploitée, comme elle précise (*JJ*, pp. 15 et 21). Parallèlement à ce jeu sur la polysémie, il y a dans son journal de multiples calembours qui reposent sur l'homophonie. Si les calembours polysémiques semblent résulter d'erreurs linguistiques, les calembours homophoniques, qui réunissent des mots dont les sons se ressemblent au lieu de leurs synonymes en général plus répandus dans l'usage, témoignent du travail conscient sur le langage. Ce contraste entre divers types des jeux de mots trahit un autre jeu, celui qui structure tout ce texte, à savoir le jeu narratif.

L'exploitation du registre soutenu augmente encore davantage, bien que de manière moins spectaculaire, le caractère interactif des romans queniens et, tout comme dans le cas de la langue parlée, elle a une évidente visée ludique. L'entassement de termes érudits constitue un défi intellectuel pour le lecteur soucieux de comprendre à fond le sens des expressions utilisées. Simultanément, il doit rechercher des connotations des néologismes, tâche d'autant plus ardue que la création de son propre vocabulaire prend, chez Queneau, la forme d'un «tic de langage» ou d'une «manie»<sup>24</sup>. Cette variété lexicale constitue une sérieuse entrave à la lisibilité du texte et exige du lecteur un effort de décodage nettement supérieur que ce n'est le cas dans les textes traditionnels.

Un caractère ludique de l'exploitation du registre soutenu se manifeste le plus dans multiples jeux de mots dont regorgent les romans queniens. Par ailleurs, la problématique du ludique chez Queneau est très souvent réduite, à tort, à ce seul aspect. Effectivement, la diversité et l'originalité des procédés linguistiques, employés par cet auteur, lui permettent de créer de nouvelles et amusantes connotations qui font la saveur de son style. Il est toutefois très intéressant de remarquer l'emploi ludique d'autres procédés qui s'y prêtent de manière beaucoup moins évidente. Les isotopies queniennes, désapprouvées par les critiques pour leur caractère peu recherché, ressemblent fort à celles de Rabelais. Queneau exploite les figures stylistiques les plus fréquentes dans les textes littéraires, celles qui «faisaient la gloire de la rhétorique traditionnelle»<sup>25</sup>, pour les vulgariser exprès. Il s'agit donc là d'une technique de dégonflage, qui se base sur une dissociation de la forme et du contenu, au moyen de laquelle Queneau joue avec la littérature et la désacralise habilement. L'énumération et la gradation sont, elles aussi,

<sup>24</sup> J.-M. Catonné : *Queneau, op.cit.* : 75–76.

<sup>25</sup> R. Barthes : 'Zazie et la littérature', *op.cit.* : 676.

employées de manière et dans un but analogues. L'accumulation des détails et leur redondance poussée parfois jusqu'à l'absurde aboutissent à une «logorrhée ou diarrhée verbale»<sup>26</sup> et semble être non seulement un exercice de style à visée comique mais aussi un détournement des descriptions réalistes.

Queneau est, sans aucun doute, un incontestable maître des jeux langagiers. Il exploite de manière fort réussie les jeux de mots classiques, tels les néologismes et les calembours qui constituent, avec les figures stylistiques, les exemples habituels de la polysémie évoqués par les théoriciens de la littérature<sup>27</sup>. Ses expérimentations audacieuses avec le langage — les variations de transcription, la transgression de règles grammaticales et syntaxiques, la diversité lexicale — non seulement font l'originalité de son style, mais elles constituent de nouveaux jeux langagiers car, tout comme les jeux classiques, ils desserrent les liens rigides soit entre les signifiants et les signifiés, soit entre les syntagmes. Faisant scintiller simultanément diverses significations, ces procédés font augmenter ce que Lotman appelle «la densité sémantique du texte»<sup>28</sup> qui distingue le texte artistique d'un simple communiqué langagier. Par conséquent, les romans de Queneau illustrent bien le phénomène de dissémination décrit par Derrida : le texte devient un labyrinthe de significations et entraîne le lecteur dans un jeu infini qui consiste à déceler des connotations toujours nouvelles, et parfois même contradictoires, qui toutes ensemble forment son sens.

A ce jeu sémantique s'interpose un autre qu'on pourrait nommer, en nous référant encore une fois à Derrida, jeu de déconstruction linguistique. La juxtaposition et le passage constant de la langue orale à la langue soignée brisent la cohérence langagière du récit et constituent une entrave à la perception immédiate du texte, en obligeant le lecteur à renoncer au mode traditionnel de lecture et à faire des transferts constants entre ces deux registres contrastés. Toutefois, cette opposition des registres n'est point gratuite car c'est justement dans ce «mouvement destructivo-constructif»<sup>29</sup> du langage que réside le sens des romans queniens. Le processus de la lecture qui est toujours, comme

<sup>26</sup> R. Boyer : 'Mots et jeux de mots chez Prévert, Queneau, Vian, Ionesco. Essai d'étude méthodique', *Studia neophilologica* 40, 1968 : 340.

<sup>27</sup> M. Picard : *La lecture comme jeu*, Paris : Editions de Minuit, 1986 : 247.

<sup>28</sup> Y. Lotman : *La structure du texte artistique*, Paris : Gallimard, 1973 : 407.

<sup>29</sup> J.-M. Defays : 'En deçà et au-delà du carnivalesque : le cas des Enfants du Limon de Raymond Queneau', *Temps mêlés* 150 + 65/68, 1996 : 30.

l'écrit Picard, «un affrontement» et «un acte créatif»<sup>30</sup>, l'est encore davantage dans le cas des romans de Queneau dont le langage, tout comme celui des écrits d'un de ses protagonistes Saturnin, est «une belle soulographie» (*Cb*, p. 407).

<sup>30</sup> M. Picard : *La lecture comme jeu*, *op.cit.* : 246 et 248.