
Le jeu de la sémiose. L'humour comme opération sémiotique ludique dans *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau

C'est une chose que d'instrumentaliser les textes littéraires dans une démonstration philosophique pour révéler comment le langage peut produire une sémiose (mise en sens) illimitée. Autre chose sera de proposer une perspective critique sur une œuvre de littérature qui s'empare radicalement de la question du sens.

*Cent mille milliards de poèmes*¹ est un recueil de poésie combinatoire qui, dès 1961, tiendra lieu de première « manifestation concrète » de l'OuLiPo (Queneau, 1962, p. 110-116). L'édition originale se présente sous la forme d'un dispositif de lecture pour le moins déroutant². Dix sonnets sont superposés et découpés vers par vers sous forme de languettes reliées par une marge. Il est alors possible de permuer entre eux les vers de même position dans la structure du poème, ce qui permet en puissance de composer la somme exacte de 10^{14} poèmes différents (à partir de seulement dix sonnets de quatorze vers). Tout l'enjeu qui motive cet article s'exprime dès la question initiale, qui nivelle le point de vue du lecteur et celui du critique : comment lire une telle œuvre ? Le geste interprétatif, qu'il soit de nature sémiosique pour le lecteur (sémantique), ou sémiotique pour le critique³, n'est plus régi par un contrat de lec-

■ Aristide James – titulaire d'un Master de recherche en Lettres Modernes (Université Lyon 2), prépare un projet de thèse de doctorat au sein du DIU ArTeC+ de la ComUE Universités Paris Lumières avec Yves Citton et Grégory Chatonsky ; e-mail : aristidejames@gmail.com

ORCID iD : <https://orcid.org/0009-0004-0408-3111>

1. Abrégé « *Cent mille* » dans la suite de ce texte.

2. L'objet de cet article n'est pas d'offrir une description complète de l'œuvre, même s'il est essentiel de rappeler son fonctionnement. Pour une présentation détaillée de sa structure formelle voir James (2020).

3. Selon la distinction formulée par Eco (1992, p. 36). Le premier type d'interprétation cherche à remplir un texte de sens, la seconde s'interroge réflexivement sur la manière dont ce sens émerge.

ture traditionnel. La concision du « Mode d'emploi », qui tient plutôt lieu de notice génétique, traduit une volonté caractéristiquement quenienne de laisser davantage d'initiative au lecteur.

Ce qui confère à chacun de ces poèmes une dimension extraordinaire de profondeur et tout leur potentiel de fascination, c'est la présence, sous forme latente, des 99 999 999 999 autres poèmes possibles. On ne pourra en revanche se lancer dans une interprétation textuelle classique sans encourir l'accusation de délire. Les « critères d'économies » à l'aune desquels on pourrait contrôler l'interprétation (Eco, 1992) sont subvertis par l'auteur lui-même, qui n'a conçu ses « sonnets géniteurs » que pour « limite[r] et oriente[r] les effets du hasard », comme l'indique Le Lionnais dans sa postface (1961). Pourtant, dans cette mise en abîme du jeu de la sémiose, Queneau semble nous tendre discrètement la main et nous orienter, nous aussi, en direction d'une posture de lecteur bien particulière, que l'on nommera « humoristique », et qui dénote un rapport bien particulier au jeu de la mise en sens. Cet article s'attachera à montrer comment le recueil quenien nous invite à élucider les rapports de l'humour à la sémiose. Il voudrait ainsi ouvrir la voie à une requalification épistémologique de la notion critique d'humour comme opération sémiotique ludique, c'est-à-dire radicalement dialectique.

1. La question du jeu, la question du sens dans le contexte des *Cent mille*

La problématique du partage entre auteur et lecteur est au principe même du recueil ; elle recouvre, à un niveau plus élémentaire, la question du sens et la question du jeu.

On sait l'engagement quenien dans la problématique du sens (Catonné, 1992, p. 41). Sa posture à cet égard a pu être caractérisée comme relevant d'un formalisme précurseur (Debon, 1998, p. 208). Dès le titre, l'absence de thématization du recueil relègue le sens à un plan second, comme écrasé par l'amplitude formelle et la terrifiante simplicité du calcul. Minorant son propre rôle dans l'élaboration sémiotique de chaque poème, l'auteur semble prêt à assumer qu'« écrire, c'est désormais *s'inscrire à l'intérieur d'un texte infini* [...] L'expérience de l'écriture est à entreprendre par chacun puisque, enfin, la poésie, selon le vœu de Ducasse, est faite par tous » (Forest, 1995, p. 247). Plaçant effectivement son recueil sous le patronage de Lautréamont (en conclusion du « Mode d'emploi »), mais également d'Alan Turing (en exergue), Queneau témoigne d'une compréhension plus nuancée de la problématique du sens compris comme un « effet de surface », telle qu'elle émergea dans les années 1960 (Roudinesco, 1986, p. 384).

On sait, peut-être mieux encore, l'attrance de Queneau pour la notion de jeu. Le contexte de parution des *Cent mille* est marqué par l'irradiation de ladite thé-

matique dans les sciences humaines. Queneau lui-même n'a pas manqué d'affirmer que « [la] science entière, sous sa forme achevée, se présentera et comme Technique et comme Jeu, c'est-à-dire tout simplement comme se présente l'*autre* activité humaine : l'Art » (cité dans Catonné, 1992, p. 36). Il convient alors de situer Queneau, l'OuLiPo et son œuvre inaugurale dans la diversité des traditions de la pensée du jeu, qui ne partagent pas les mêmes postulats idéologiques. Malgré l'existence d'un socle commun, héraclitéen, et plus ponctuellement nietzschéen, où le « jeu » nomme le mouvement de la marche du monde et tente de décrire le cosmos en devenir (Fink, 1966), trois tendances divergentes se dégagent. Thierry Lenain nomme « raison ludique » celle qui alimenta profondément la culture des avant-gardes modernes. Prêtant allégeance à plusieurs principes fondamentaux de la pensée nietzschéenne, elle induisit de nombreux artistes et critiques contemporains à élever sur un piédestal le geste de la transgression pure et son allégorie, la figure de l'enfant. Le jeu, c'est une activité qui « pose sa finalité et sa valeur dans la qualité même de son exercice » (Lenain, 1993, p. 13). Jouer, c'est alors tenter de déployer une énergie que rien ne lie, d'atteindre par elle une certaine pureté de la création que rien ne serait en mesure de conditionner *a priori*. À cette conception de la notion s'oppose celle que l'on trouve davantage chez des auteurs comme Lévi-Strauss (1962), Huizinga (1988) ou Caillois (2009). Elle aussi sous-tend le jeu comme origine et « clé interprétative du monde culturel » (Lenain, 1993, p. 19), mais l'idée de la culture comme jeu y abrite une autre conception téléologique, celle d'un idéal de la culture-jeu comme épuration par rapport à la brutalité du monde perverti de la « nature » ou de la « réalité » actuelles. Derrida a bien su rendre compte de l'opposition de ces deux versants de la pensée du jeu, la première fétichisant le devenir, la seconde tombant dans la nostalgie d'une origine perdue (Derrida, 1967, p. 427).

Plus finement, l'OuLiPo se garde bien de souscrire à un imaginaire du dépassement historique, et à plus forte raison si ce dernier devait être sous-tendu par un idéal de pureté, fût-il ludique. C'est le sens profond de l'assertion oulipienne selon laquelle le groupe « n'est pas une école » – précepte qui fut bientôt érigé en secret de sa longévité (Le Tellier, 2006, p. 15). Si Queneau se situe bien dans une conception traditionnellement ludique de la poésie, et s'il admet avec son confrère que « rien n'est aussi salubre, aussi enrichissant pour le langage que les jeux de langage » (Bens, 1962, p. 53), il cherche bien plutôt, comme le suggère Derrida, à s'établir sur le « sol commun » de ces deux tendances (1967, p. 428). Sa conception du jeu n'exclut pas le travail ni un certain esprit de sérieux (Debon, 1998, p. 49). Il semble simplement garder à l'esprit que « [l]a *poièsis* est une fonction ludique » (Huizinga, 1988, p. 170), autrement dit que « *toutes les formes de ce que nous appelons aujourd'hui littérature ont jadis été considérées comme des jeux*, à un moment ou à un autre de leur histoire » (Picard, 1986, p. 194). Aussi le situerait-on plutôt dans une « tierce » pensée du jeu, plus ouverte et intégratrice, préfigurée chez Kant par la notion de libre « jeu des facultés » humaines (2015). Chez ce dernier « la notion de jeu a vocation

intrinsèque à nommer un point de rencontre, un espace théorique de croisement entre les deux domaines où l'homme [...] se scinde, du rationnel et du sensible, de l'empirique et de l'intelligible » (Duflo, 1997, p. 92). Dans cette veine le jeu désignera, pour l'humain et en regard du jeu de la « nature », comme le développera ensuite Schiller (1992), « une action équilibrée des forces les unes avec les autres », à travers laquelle l'humain retrouverait son « principe d'unité » (Duflo, 1997, p. 110). L'acte de « jouer » correspond alors à l'élaboration continue d'un rapport compréhensif entre les « forces » (contradictaires) qui informent l'action. La « liberté », que vise la plupart des définitions du jeu, n'est alors plus à comprendre autrement que comme une *dialectique*⁴ anthropologique.

Peut-on établir rigoureusement un rapport de l'esthétique de *Cent mille milliards de poèmes* avec une telle pensée dialectique du jeu ?

2. Queneau, l'ambivalence et le jeu de l'humour

Le recueil des *Cent mille* est marqué par l'expression de tout un jeu auctorial, au sens large. Déployant à volonté son style humoristique propre à l'échelle des vers individuels, et prévoyant en sus l'aspect loufoque de leurs associations, Queneau s'impose comme l'enjoué cosignataire de chacun de ces poèmes. Divers clins d'œil parodiques (« C'était à cinq o'clock qu'il sortait la marquise », référence à la célèbre formule que Breton prêta à Valéry) se glissent au beau milieu du mélange des registres littéraires et scripturaires, où l'épique côtoie l'intime (« du jeune avantageux la nymphe était éprise » ; « mais rien ne vaut grillé le morceau de boudin ») et où l'écriture phonétique cohabite tant bien que mal avec le néologisme ou la terminologie savante (« Le cornédbif en boîte empeste la remise » ; « où venaient par milliers s'échouer les harenceaux » ; « Du voisin le Papou suçote l'apophyse »). Le respect de la forme du sonnet et de la métrique s'avère inconsistant à l'échelle totale du recueil (Oulipo, 1981, p. 303-304), et il n'empêche pas toutes sortes de licences : « Quand l'un avecque l'autre aussitôt sympatise » (pour respecter la métrique, emploi d'une forme ancienne) ; « Je me souviens encor de cette heure exequoise » (pour éviter la muette surnuméraire à la césure, déplacement de celle-ci au prix d'une licence orthographique). Comme le résume Claude Debon, « s'il utilise les contraintes traditionnelles des formes fixes [...] c'est pour mieux les faire jouer et affirmer plus haut sa liberté » (1998, p. 200). L'auteur ménage du jeu dans l'architexte qu'il convoque, prenant ses distances (et ses aises) par rapport à son modèle.

Au-delà, c'est bien le geste même de « découpage » de ses sonnets qui constitue le fond du jeu auctorial. Le sens prend du jeu : la béance qui sépare *l'intentio auctoris*

4. Toute une pensée « dialectique » du jeu s'inscrit vraisemblablement dans cette filiation. On la trouve par exemple à l'œuvre, dans des formes différentes, chez Winnicott (1999) ; Dunand (1978) ; Picard (1986).

et l'*intentio lectoris* (Eco, 1992) s'institue en espace ludique, alimentant une *intentio operis* (intention de l'œuvre) capable d'embrasser le « jeu du monde ». Plusieurs auteurs ont ainsi pris note de la visée holistique du recueil (Pestureau, 1985 ; Debon, 1998). Il n'y a donc pas une « tentative de démolition de la littérature » (Queneau, 1965, p. 42), mais bien plutôt la volonté de problématiser la sémiologie. Le jeu dans le sens, pour l'écrivain Queneau, correspond à un sentiment intime : « quand j'énonce une assertion, je m'aperçois tout de suite que l'assertion contraire est à peu près aussi intéressante, à un point où cela devient presque superstitieux chez moi » (cité dans Panaitescu, 1999, p. 140). Cette intuition de la duplicité fondamentale du sens peut expliquer certaines tentatives queniennes d'adopter une posture littéraire visant à approcher, par l'écriture, le lieu même de la contradiction. Or, si l'on en croit Val. Panaitescu, « la contradiction est un des caractères vraiment "distinctifs" de l'humour en littérature ; l'humour vit de contradictions, il les recherche spécialement. [...] Sollicité par plusieurs tendances à la fois, l'humoriste ne se décide jamais vraiment pour tel ou tel côté » (1999, p. 139). Il convient alors d'explicitier ce rapport entre l'humour et la contradiction, en montrant comment une certaine conception de la notion d'humour rejoint effectivement, par la recherche de l'ambivalence, la définition dialectique du jeu.

Née d'une « différenciation graduelle d'avec le comique » (Moura, 2010, p. 47), la notion critique d'humour s'élabore principalement dans la modernité, comme une nouvelle réponse, agnostique, au sentiment humain d'une division ontologique fondamentale. Kierkegaard, qui fit de l'humour une attitude existentielle à part entière, le définit comme un rapport au monde d'où l'on constate la contradiction « à l'état pur », contradiction entre l'homme et Dieu, entre le fini et l'infini. Il en découle une conscience proprement humoristique du sens à la fois comique et tragique de toute chose (Kierkegaard, 2002). Acte ludique de « retournement » du sens pour le rendre plaisant⁵, l'humour ne suscite donc pas un rire franc, mais un amusement en demi-teinte, tempéré par le sentiment de la vacuité du sens qui va lui-même susciter un regard critique sur les motifs profonds du rire. L'acte humoriste suppose donc en quelque manière la « réversibilité » du sens, c'est-à-dire le fait que ce dernier porte toujours en lui une contradiction. Gilles Deleuze, reconnaissant la « duplicité fondamentale du sens » (Deleuze, 1969, p. 83), érige l'humour en « art de la surface », c'est-à-dire en art de faire jouer dialectiquement le sens à sa jonction (inextricable) avec le non-sens. L'humour désigne un paradigme, où « le non-sens et le sens en finissent avec leur rapport d'opposition dynamique, pour entrer dans la coprésence d'une genèse statique, comme non-sens de la surface et sens qui glisse sur elle » (Deleuze, 1969, p. 166).

5. Que l'on trouve déjà dans la vertu de l'« eutrapélie » (enjouement) chez Aristote, c'est-à-dire la propension à rire et faire rire sans excès (médiété), littéralement à « retourner » facilement le sens (Chauffray, 2020, p. 67).

C'est ce qui explique en quoi cette notion critique d'humour permettrait d'« entrer dans le registre de l'indécidabilité » (Zimmerman, 2003, p. 105). L'humoriste « place tous les énoncés sous le signe de l'imparfait vécu, de l'ambivalence acceptée de bonne grâce » (Moura, 2010, p. 245). Exprimer la duplicité du sens, son ouverture au devenir, à travers le jeu dans les mots, tel est le point d'unité paradoxale de ce jeu langagier. On comprend ainsi qu'« en faisant des antinomies de l'existence son objet de choix, l'humour garde une facture éminemment dialectique (qu'on a si souvent pu relever dans les œuvres de Raymond Queneau) » (Panaitescu, 1999, p. 140). Que signifie alors, pour le lecteur des *Cent mille*, une telle conception du « jeu de la sémiose » ? Marquant le recueil de sa présence paradoxale, Queneau infléchit la lecture à défaut de la contractualiser plus fermement. Signalant ouvertement à son lecteur que la contrainte formelle est mobilisée comme élément ludique, il l'invite à « lire en humoriste », lui indiquant les voies de l'interprétation enjouée. Le dispositif quenien formalise en quelque sorte le principe de l'humour, selon lequel « la défamiliarisation ainsi produite [par le jeu de l'ambivalence humoristique] crée une béance, un espace de perturbation du sens où l'imagination et l'émotion du lecteur sont invitées à s'engouffrer pour rendre un tel écart acceptable, peut-être compréhensible » (Moura, 2010, p. 259). C'est dans un tel cadre que vacuité peut rimer avec gaieté.

3. Le lecteur et la valeur de son jeu

S'engouffrant dans ce jeu de l'auteur qui, en invitant à s'amuser, organise sa propre disparition, la lecture des *Cent mille* s'ouvre sur une potentialité démesurée. La figuralité autonome de certains vers (« il chantait tout de même oui mais il chantait faux », structure chiasmatisque ; « Les rapports transalpins sont-ils biunivoques ? », catachrèse interrogative ; et autres métaphores : « Le marbre pour l'acide est une friandise ») trouve à s'articuler avec l'ouverture sémantico-syntaxique d'autres vers, résultant le plus souvent en l'accroissement des potentialités interprétatives. Celles-ci demeurent pourtant bornées par une cohésion esthétique, que l'on pourrait caractériser comme relevant de la sémiose elle-même – en ajoutant que, point capital, le lecteur est amené à porter sur elle *un certain regard*. Une lecture superficielle, faisant porter l'attente sur le sens émergent, confèrera un sentiment d'échec : incohérence, éparpillement thématique viendront peu à peu débilitier le geste sémiosique. Le recueil souffrirait alors les ruptures isotopiques et agrammaticalités que sa forme implique comme autant d'obstacles aux stratégies interprétatives. Dans une perspective ludique en revanche, les failles syntaxiques peuvent elles aussi devenir des ressources interprétatives, au même titre que la polysémie et les flottements référentiels : elles entrent dans le jeu de l'interprétation comme autant de signes de poéticité de l'énoncé, voire de formes figurales. Un contrat de lecture ludique, c'est-à-dire ici « humoris-

tique », serait donc à même de transformer les lacunes textuelles en outillage lectoriel. Reste à montrer comment.

Au jeu de la virtualisation du sens pourrait répondre une quête de signification compréhensive, à la fois mobile et réflexive. C'est ce que désigne la « lecture comme jeu » proposée par Michel Picard, dont la « lecture littéraire » incarne le paradigme. Elle correspond, pour un lecteur, aux « activités conjointes et dialectiques » du « li-seur » (dimension physiologique), du « lu » (dimension psychoaffective), et du « lec-tant » (dimension intellectuelle) (Picard, 1986, p. 214 et p. 294). Cette conception de la lecture littéraire entend récuser la supposée « gratuité » du non-sens en tant qu'il participe d'une économie offusquée, inconsciente. Sans s'y réduire, elle n'exclut pas la projection pulsionnelle ou le travail du principe de plaisir dans l'élaboration du sens. Ne laissant de côté, pour le dire autrement, ni le passionnel ni le rationnel, de telles définitions de la lecture visent un paradigme lectoriel « maximaliste » (voir aussi Citton, 2007, p. 289), où la lecture la plus riche pour un lecteur donné devrait consister en l'expression compréhensive et équilibrée des forces actives à l'élaboration du sens.

Ainsi définie, la lecture littéraire dialectise l'interprétation sémiotique et l'interprétation sémiotique. D'une part, dans sa facture même, le dispositif des *Cent mille* suscite une réflexivité de la lecture : la sémantique, dont l'auteur organise le débordement, est désignée comme telle dans sa vacuité, c'est-à-dire depuis un point de vue surplombant, critique des conditions d'émergence du sens. Les *Cent mille* nous situent là dans une esthétique du sublime (au sens élevé, où le débordement des données sensibles stimule le recours à l'intellect). Mais, d'autre part, l'humour nous place dans un « sublime inversé », selon la formule de Jean Paul Richter (Moura, 2010, p. 73), où l'intellect, placé à son tour devant sa propre limite, incapable d'expliquer la genèse du sens sans la rapporter à la contingence sémiotique de chacun des poèmes particuliers, renvoie la sémiotique à un geste *insignifiant* (minuscule) de désignation sémantique. C'est, semble-t-il, ce tournoiement à 360 degrés dans la psyché humaine qui donne toute sa substance à l'esthétique du recueil.

Soient les deux vers suivants, isolés pour les besoins d'un exemple, qui ouvrent un tercet final :

Sa sculpture est illustre et dans le fond des coques
les Indes ont assez sans ça de pendeloques

Un problème se présente à la lecture, comme une rupture syntaxique. Le complément de lieu « dans le fond des coques » devrait embrayer sur le nouveau sujet (« les Indes ») en déterminant sa localisation, mais celui-ci emporte précisément une autre localisation, incompatible. Jouer le jeu ici, c'est d'abord céder à sa pulsion sémiotique, et lire ceci comme s'il s'agissait d'une anacoluthie, supportée par une ellipse. Selon une isotopie supposée, afférente à l'appropriation des biens coloniaux

(comprenant les sémèmes « bateau », « Indes », « sculpture » et « pendeloques », façon dédaigneuse de parler de « bijoux »), on peut se figurer une flotte emportant dans sa cargaison des biens (idoles, bijoux) provenant des Indes. La malhonnêteté du convoi s'exprimerait dans la tournure justificative, assumée par un hypothétique narrateur prenant parti, signifiant avec mépris que ces territoires ont tant de ces biens qu'il ne leur coûtera pas grand-chose de les partager avec l'envahisseur marin. Selon cet exemple affabulatoire, pointant le caractère englobant de l'humour lectoriel, il n'est pas seulement question de laisser parler la fantaisie (sémiosique) du lecteur (qui prend un risque) ; il est aussi question de repérer des pistes pour tenter d'en comprendre les motifs (sémiotiques), ce dont cet article n'est pas le lieu. L'humour assume la facticité de ces interprétations inter-relatives et ne tranche qu'en faveur de la joie que procure leur mise en relation.

Le lecteur des *Cent mille* n'aura sans doute pas manqué de s'amuser ; de s'amuser, précisément, de ce que le texte semble pouvoir dire, tandis que, comme il le sait bien, ce sens est inféodé au cadre de son propre jeu. Ce que le lecteur des *Cent mille* peut lire, s'il lit dans le sillage de Queneau, ce n'est donc pas exactement *n'importe quoi*. Comme dans tout jeu, l'ouverture radicale (*play*) reste circonscrite par un ensemble de règles (*game*) (Winnicott, 1999), à ceci près qu'en l'occurrence, la « règle » acquiert une autre portée. Jacques Roubaud a su repérer les véritables bornes du jeu des *Cent mille* : « le sonnet proposé, s'il impose un choix, ou plutôt se propose d'en imposer un, ne supprime pas les autres possibilités, qui l'étendent ; confrontation de la "liberté" de la structure avec les contraintes du milieu (linguistique, et autre) dans lequel elle s'inscrit » (Oulipo, 1981, p. 68-69). Contrairement à ce que l'on pourrait penser, c'est la structure, dans sa virtualité, qui est libre ; son actualisation, elle, est contrainte : le lecteur se heurte à sa propre finitude. Au jeu dialectique de la lecture littéraire, le lecteur des *Cent mille* interprète sa propre « structure de contraintes » interprétatives (Citton, 2007, p. 61). La mise en sens textuelle répond à une mise en scène de soi, ou « lecture de soi » et du contexte culturel qui nous informe. « Mise en scène », car cela reste un jeu : « *dans l'humour, [on] sait maintenir présente la conscience de jouer* » (Picard, 1986, p. 211) – réflexivité du simulacre sans laquelle on ne peut parler de jeu au sens dialectique.

Conclusion

L'esthétique du recueil, portée par son « atmosphère » humoristique (Oulipo, 1981, p. 40), invite au « jeu » selon une acception critique précise qui se rapproche à la fois de l'humour et de la lecture littéraire, dans la mesure où ces notions constituent des opérations de dialectisation des « forces » actives à l'élaboration du sens. « L'humoriste est celui qui concilie la pensée et la sensibilité » pour proposer des formes ambivalentes, au sein desquelles le sens côtoie le non-sens de façon indécidable (Moura, 2010, p. 272). Le lecteur des *Cent mille*, s'il se prend au jeu, expérimente

alors le caractère englobant de l'humour : composant dans la contradiction entre la finitude et l'infinitude du sens, il déploie son plaisir dans une expérience esthétique transcendante, interrogeant les conditions de possibilité de sa lecture singulière, dans la mesure toujours conscientisée où « le joueur est l'œuvre de son jeu » (Henriot, 1969, p. 63).

Sans doute faut-il saluer l'intuition quenienne de la portée épistémologique de l'humour. « La confiance de l'humoriste dans les perspectives qui s'ouvrent à la connaissance est pratiquement illimitée » (Panaitescu, 1999, p. 142). Manière de prendre en compte le mouvement du devenir dans l'élaboration du sens (Moura, 2010, p. 272), l'humour vaut aussi dans la théorie : assumption radicale de la contingence de l'épistémè, « il consiste à rapporter le réel au possible » (Escola, 2013). Malgré sa facture dialectique, il incline « d'un rien » vers l'affirmation joyeuse de la vie. À quel jeu joue-t-on, si l'on se dépourvoit de « cette nuance humoristique de l'inclination qui éveille la conscience au présent vigoureusement créateur de l'espace du jeu » (Dunand, 1978, p. 85) ?

RÉFÉRENCES

- Bens, J. (1962). *Queneau*. Paris : Gallimard.
- Catonné, J.-M. (1992). *Queneau*. Paris : Belfond.
- Chauffray, M. (2020). *Qu'est-ce que l'humour ?* Paris : Vrin.
- Caillois, R. (2009) [1958]. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Citton, Y. (2007). *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires ?* Paris : Amsterdam.
- Debon, C. (1998). *Doukiplèdonktan ? Études sur Raymond Queneau*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris : Minuit.
- Derrida, J. (1967). *L'écriture et la différence*. Paris : Seuil.
- Duflo, C. (1997). *Le jeu : de Pascal à Schiller*. Paris : PUF.
- Dunand, A. (1978). *L'espace du jeu*. Paris : Éditions du Cerf.
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation*. Paris : Grasset.
- Escola, M. (2013). L'humour la théorie. *Fabula LhT*, 10. <http://www.fabula.org/lht/10/escola.html>
- Fink, E. (1966) [1960]. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris : Minuit.
- Forest, P. (1995). *Histoire de Tel Quel (1960-1982)*. Paris : Seuil.
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris : PUF.
- Huizinga, J. (1988) [1938]. *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- James, A. (2020). *La lecture potentielle. Jeu, humour et combinatoire dans les Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau* [Mémoire de Master 2 Lettres Modernes, Université Lyon 2]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/MEM-UNIV-LYON2/dumas-02965317v1>
- Kant, E. (2015) [1790]. *Critique de la faculté de juger*. Paris : Flammarion.
- Kierkegaard, S. (2002) [1846]. *Post-scriptum aux « Miettes philosophiques »*. Paris : Gallimard.
- Lenain, T. (1993). *Pour une critique de la raison ludique : essai sur la problématique nietzschéenne*. Paris : Vrin.

- Le Tellier, H. (2006). *Esthétique de l'Oulipo*. Paris : Le Castor Astral.
- Lévi-Strauss, C. (1962). *La pensée sauvage*. Paris : Plon.
- Moura, J.-M. (2010). *Le Sens littéraire de l'humour*. Paris : PUF.
- Oulipo. (1981). *Atlas de littérature potentielle*. Paris : Gallimard.
- Panaiteescu, V. (1999) [1975]. Le jeu des antinomies dans l'humour de Queneau. Dans A. Bergens (dir.), *Cahier Raymond Queneau* (p. 139-147). Paris : L'Herne/Fayard.
- Pestureau, G. (1985). Cent mille milliards de bretzels dans la biosphère. *Temps mêlés*, 150, 40-48.
- Picard, M. (1986). *La lecture comme jeu*. Paris : Minuit.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Paris : Gallimard.
- Queneau, R. (1962). *Entretiens avec Georges Charbonnier*. Paris : Gallimard.
- Queneau, R. (1965). *Bâtons, chiffres et lettres*. Paris : Gallimard.
- Roudinesco, E. (1986). *La bataille de cent ans. Histoire de la psychanalyse en France*. 2 (1925-1985). Paris : Seuil.
- Schiller, F. (1992) [1795]. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*. Paris : Aubier.
- Winnicott, D. (1999) [1971]. *Jeu et réalité – L'espace potentiel*. Paris : Gallimard.
- Zimmerman, L. (2003). De l'humour dans la théorie littéraire. *Revue Littérature*, 132, 100-111.

RÉSUMÉ : Quelle est la valeur du jeu pour un lecteur lorsque le texte littéraire se pense lui-même radicalement comme un dispositif ludique ? Le produit inaugural de l'Ouvroir de Littérature Potentielle que fut le recueil de poésie combinatoire des *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau interroge la lecture de façon exemplaire, eu égard à la double problématique qu'il suscite, de l'effacement auctorial et de l'activité lectorielle. Cet article voudrait ouvrir la voie à une requalification épistémologique de la notion d'humour, en l'abordant comme une pratique (ludique) de mise en sens, et plus particulièrement ici comme pratique interprétative. À partir d'une conception dialectique du jeu, héritée du livre « jeu des facultés » de Kant, il se veut l'occasion d'un rapprochement peu commun entre l'humour et la lecture littéraire. Avec l'ambivalente complicité de l'auteur, la *mise en scène* du lecteur se confond avec la *mise en sens* de l'œuvre.

Mots-clés : Raymond Queneau, jeu, humour, lecture littéraire, sémiose

The Game of Semiosis. Humor as a Playful Semiotic Operation in Raymond Queneau's *Cent mille milliards de poèmes*

ABSTRACT: What is the value of play for a reader when the literary text itself is radically conceived as a ludic device? The Ouvroir de Littérature Potentielle's flagship product, Raymond Queneau's *Cent mille milliards de poèmes*, a collection of combinatory poems, is an exemplary interrogation of reading, in view of the double problematic it raises: auctorial effacement and lectorial activity. The aim of this article is to pave the

way for an epistemological re-qualification of the notion of humour, by approaching it as a (playful) practice of making sense, and more specifically here as an interpretative practice. Based on a dialectical conception of play, inherited from Kant's "free play of the faculties", it is intended as an opportunity for an unusual rapprochement between humour and literary reading. With the author's ambivalent complicity, the reader's own staging merges with the work's semiosis.

Keywords: Raymond Queneau, play, humour, literary reading, semiosis