

sous la direction de Christine Chollier,
Anne-Élisabeth Halpern et Alain Trouvé

Approches interdisciplinaires de la lecture n° 14 Du jeu dans la théorie de la lecture

Résumé

Après deux années dédiées aux « Paroles de lecteurs » et dans le sillage des Rencontres de Reims qui firent dialoguer les problématiques du jeu et de la parole, le séminaire *Approches Interdisciplinaires et internationales de la lecture* ouvre ici un nouveau volet de son investigation portant sur le contenu notionnel de la « lecture comme jeu » dont la modélisation est partiellement liée à l'histoire des recherches rémoises en la matière. Il s'agit en quelque sorte de faire jouer la théorie de différentes manières ce qui conduit, à partir de l'idée de jeu littéraire, à interroger un réseau de notions associées dans leurs implications linguistiques et philosophiques, sans oublier de soumettre l'idée de la littérature ainsi conçue à la pratique des textes d'écrivains.

Ouvrage publié avec le concours du CIRLEP (EA 4299) et du CRIMEL (EA 3311), Université de Reims Champagne-Ardenne

Sommaire

Alain Trouvé Avant-propos

Linguistique, philosophie et jeu littéraire **François Rastier**

Linguistique et études littéraires –
Une solidarité bénéfique

Gabrièle Wersinger Taylor

Jeux d'Érôs dans « La Pharmacie de Platon » de Jacques Derrida

Alain Trouvé

La lecture, entre bricolage et déconstruction : autour de *La Potière jalouse* (Lévi-Strauss)

De la théorie aux œuvres

Christine Chollier

Articuler instances lectorales et régimes textuels : du jeu entre théories. L'exemple de *Cité de Verre*

Marie-France Boireau

Les Cloches de Bâle : jeux et enjeux

Nathalie Roelens

Rien ne va plus !



Commandez le titre en ligne sur www.lcdpu.fr ou chez votre libraire
Diffusion aux libraires : FMSH Diffusion

163 pages - avril 2020 - ISSN : 1771-236X
20 € - ISBN : 978-2-37496-108-8 / E-book : 9,99 € - ISBN : 978-2-37496-112-5

Éditions et presses universitaires de Reims – www.univ-reims.fr/epure

epure
ÉDITIONS ET PRESSES UNIVERSITAIRES DE REIMS