

NOUVEAUTÉ

43 Collection Focus
Série Rayons littéraires

Timothée Léchot

Énigmes et charades

Les jeux littéraires dans
la presse ancienne



Livre disponible
en librairie et sur le
site de l'éditeur :

www.alphil.ch

N° 708

180 p.

21 CHF


EDITIONS
LIVREO
ALPHIL

Timothée LÉCHOT

Énigmes et charades

Les jeux littéraires dans la presse
ancienne

Le genre de l'énigme fait les délices et parfois les tourments des salonniers du XVII^e siècle, avant de s'installer durablement dans la presse et d'amuser un public toujours plus vaste. En quelques vers, l'énigme décrit sans le nommer un objet que les joueurs s'appliquent à deviner. Envisagée comme une pratique sociale, elle distingue les esprits les plus pénétrants et les poètes les plus ingénieux. Composition mystérieuse, elle explore les recoins obscurs, équivoques et ludiques de la langue poétique. Divertissement contagieux, elle passionne de nombreux adeptes, au point de leur faire perdre le sommeil. Toutefois, des commentateurs dénoncent avec force le goût de l'énigme et l'oisiveté des amateurs de jeux poétiques.

L'ouvrage présente l'énigme et ses variantes – le logogriphe et la charade – comme un phénomène à la fois littéraire, culturel, social et médiatique. Nous suivons le développement et les métamorphoses du genre dans le *Mercure galant* et son successeur le *Mercure de France*. Largement diffusé, ce périodique propose à ses lecteurs des milliers de devinettes versifiées entre la fin du XVII^e siècle et le début du XIX^e siècle. Ce corpus riche et peu connu révèle la vitalité de la poésie française et l'intensité des échanges littéraires entre Paris et la province.

ISBN 978-2-88950-347-6

La mise en lumière
d'un genre méconnu

Un corpus de textes
inédits

Une analyse littéraire
et sociale

Timothée Léchot est professeur assistant à l'Université de Fribourg. Ses recherches portent sur la poésie française du XVIII^e siècle, le journalisme d'Ancien Régime, l'histoire littéraire et culturelle de la Suisse romande et l'œuvre botanique de Jean-Jacques Rousseau. Spécialiste des jeux littéraires, il a consacré plusieurs études aux énigmes dans la presse ancienne et il a notamment développé la plateforme numérique *Les énigmes de Mercure* (2019).