

Le triple jeu de l'anagramme

Rémy Porquier
Université Paris-Ouest-Nanterre

Le dictionnaire Robert 2012 présente ainsi l'anagramme :

anagramme [anagRam] n.f. – 1571, du grec *anagrammatismos* • mot obtenu par transposition des lettres d'un autre mot (ex. Marie – aimer). *Faire une anagramme.*

Cette définition, réductrice, signale cependant qu'une anagramme *se fait*, et depuis des siècles. D'autres définitions qualifient l'anagramme de figure de style, de figure de rhétorique ou de jeu de langage. C'est que l'anagramme comporte plusieurs dimensions, qui touchent à l'univers des jeux sur / avec les mots, tel qu'abordé dans le colloque *Wordplay* 2016 (la dimension créative des jeux de mots et la dynamique de leur création ; leurs principes, formes et fonctions ; des perspectives et approches variées, incluant la linguistique et les études littéraires ; des contacts entre différentes langues).

D'un premier point de vue linguistique, l'anagramme, jouant sur la linéarité du signe et sur la double articulation du langage, met en jeu l'ordre des unités (les lettres – *gramma* –, à la différence de la contrepétrie qui permute des phonèmes) et une relation de sens entre une séquence de départ et une séquence d'arrivée (ex. *canoé* → *océan*). Cette relation, enjeu et contrainte de la création des anagrammes, en explique également la dimension poétique :

Le temps est un aigle agile dans un temple (Robert Desnos)

Au-delà du principe de base, l'anagramme peut intégrer, comme dans les démarches de l'Oulipo, plusieurs combinaisons de contraintes, que l'on présentera, portant sur la forme, la nature et le contenu des éléments de départ et d'arrivée, ainsi que sur leur relation sémantico-référentielle, leur longueur, et divers agencements cotextuels.

Cette diversité et l'éventuelle complexité des combinaisons abordées conduisent à interroger le processus créatif de l'anagrammatisation (la « fabrique de l'anagramme »), à l'aide de témoignages récents (E. Klein, J. Perry-Salkow), et à en envisager des extensions variées (anagrammes bilingues, anatextes, anasonnets, etc.), montrant qu'entre possibilité et probabilité, une langue à écriture alphabétique se prête à des créations anagrammatiques, pour lesquelles des contraintes contribuent à une liberté ludo-poétique.

Ces trois dimensions de l'anagramme seront commentées et exemplifiées.

Références bibliographiques

- Buffard-Moret, Brigitte (dir.) (2015). *Bons mots, jeux de mots, jeux sur les mots : de la création à la réception*. Arras, Artois Presses Université.
- Grangaud, Michelle (1990). *Stations anagramme*. Paris, POL.
- Klein, Etienne & Perry-Salkow, Jacques (2011). *Anagrammes renversantes*. Paris, Flammarion.
- Perry-Salkow, Jacques (2009). *Anagrammes. Pour sourire et rêver*. Paris, Seuil.
- Tunstall-Pedoe, William & Holmes, Donald (2005). *Anagram Genius, Coronet, and/or* <http://www.anagramgenius.com/ag.html>
- Winter-Froemel, Esme (ed.) (2015–). *The Dynamics of Wordplay*. Berlin, De Gruyter.