

**ETUDE DES CRITERES DE COMPLEXITE.
BELFIORE R., La petite joueuse d'échecs, 2002, Mango jeunesse, Paris.**

La petite joueuse d'échecs est une œuvre à mi chemin entre le roman de science fiction et la nouvelle. Cette œuvre raconte l'histoire d'un homme très riche appelé Octavio W. Roy. L'histoire se passe en 2054 dans l'une des nombreuses maisons d'Octavio, située en Californie. Cette maison est entièrement automatisée, et le moindre objet répond aux ordres qu'Octavio lui donne par le biais d'une arme à feu, un colt, qui sert de télécommande.

Le personnage d'Octavio est un personnage plein de mépris, monstrueux, laid qui entretient sa monstruosité et le dégoût qu'il provoque chez les autres.

Lorsque l'histoire commence, Octavio s'apprête à recevoir, chez lui, une jeune fille envoyée par une agence pour jouer aux échecs.

Dès son arrivée chez Octavio, la jeune Gwendolyn doit faire face au mépris d'Octavio qu'elle rencontre pour la première fois. Les deux personnages jouent aux échecs et, lors de la septième partie, Octavio voit Gwendolyn tricher en déplaçant une de ses pièces. Celui-ci entre dans une très grande colère et tue Gwendolyn avec son arme à feu. Ce n'est qu'après sa mort, que l'on apprend que Gwendolyn n'était pas humaine mais une androïde.

A la mort de la jeune Gwendolyn, des dysfonctionnements techniques apparaissent dans les circuits automatiques de la maison. La demeure emprisonne Octavio pour tenter de le tuer. Tous les objets se retournent contre lui et l'attaquent violemment. Puis, alors qu'Octavio gravement blessé, n'a plus aucune chance de s'échapper, on voit réapparaître Gwendolyn qui a été réparée par les autres androïdes. Gwendolyn choisit d'aider Octavio et de le défendre contre la maison.

Gwendolyn réussit à sauver Octavio et tous deux deviennent de très bons amis.

Critères de complexité liés à la présentation du livre		
<u>Les critères</u>	<u>Analyse des critères</u>	<u>Niveau de complexité de 1 à 3</u>
La présentation matérielle du livre	L'œuvre est éditée dans un format de poche sous couverture semi-rigide qui compte 70 pages. La typographie est de taille moyenne. La première de couverture est attirante car elle éveille la curiosité en ouvrant un horizon d'attente qui concerne une intrigue concernant une créature monstrueuse, armée, face à une jeune fille qui semble sereine et qui est placée sur un dallage qui rappelle un échiquier.	2
Organisation du livre : - découpage en chapitres - chapitres titrés - table des chapitres	Le roman est divisé en cinq chapitres qui sont numérotés mais qui ne possèdent pas de titre. Il n'existe pas de table des matières qui renverrait au découpage en chapitres. Les chapitres ne sont pas de taille équivalente. Les premiers sont beaucoup plus longs que les suivants. Le premier chapitre compte dix huit pages alors que le quatrième en compte six. Le découpage en chapitres est une aide au découpage de l'œuvre et au repérage des événements. Mais la longueur de certains chapitres ainsi que l'absence de titres ou de résumés de chapitres rendent la lecture moins accessible.	3

Nature des illustrations. Rapport Texte/images	Aucune illustration n'existe à l'intérieur de l'ouvrage. La seule illustration est celle de la première de couverture. Toutes les informations sont fournies par le texte seul. Le récit est porté par un codage écrit et non par codage d'images. Le niveau de complexité concernant le rapport entre l'image et le texte est moindre, compte tenu de l'inexistence de l'illustration, ce qui implique que le lecteur est dispensé d'une lecture double de l'image et du texte et donc d'un message porté par deux codes différents.	-
Appartenance à une série, une collection. Œuvre sous forme de recueil	C'est une œuvre qui s'inscrit dans le genre science fiction et donc qui répond aux caractéristiques de ce genre mais qui n'appartient pas à un recueil ou une série. Œuvre isolée qui n'appartient pas a priori à une série ou collection.	2
Critères de complexité liés à l'univers de référence de l'œuvre		
<u>Les critères</u>	<u>Analyse des critères</u>	<u>Niveau de complexité de 1 à 3</u>
Distance par rapport aux connaissances acquises par le lecteur	Connaissance du genre sciences fiction importante. Références à des objets ou comportements qui n'existent pas et donc qui sont loin du vécu des enfants, ce qui peut présenter un degré de complexité important. Toutefois, l'auteur a délibérément choisit d'inscrire son œuvre dans une continuité réaliste : abondance de dates repères, repères spatio-temporels réels et nombreux. De plus, les repères culturels sont réels et abondent dans le texte.	2
Référence à d'autres œuvres littéraires (emprunts, citations, pastiches, parodies)	Les références à d'autres œuvres sont très nombreuses. Ces références sont à la fois littéraires, artistiques, historiques et cinématographiques. Une référence est faite au conte des <i>Mille et Une Nuits</i> . Cette référence est explicite, l'auteur emprunte à ce compte le génie de la lampe du conte <i>Aladin et la lampe merveilleuse</i> . (p.6) Deux références sont également faites à propos du conte de <i>Blanche Neige et les sept nains</i> . La première est implicite et prend la forme d'une parodie puisque le personnage d'Octavio souhaite entendre dire par son miroir qu'il est le plus laid du monde(p.6). La seconde référence est explicite, le conte est cité à la page 64. Plusieurs références artistiques sont explicites dans l'ouvrage. Ces références concernent Hopper, Gauguin, Manchu (p.11), ainsi que Picasso (p.20). De plus, une description est faite du tableau de Georges de La Tour « La diseuse de bonne aventure », sans que celui ci soit nommé. (p.18 à 20). Une référence cinématographique apparaît également dans l'ouvrage : le film « Le Titanic » sorti en 1997. (p.69) Une référence géographique est faite en page 27 concernant le Pirée. La lecture de ce passage fait appel à une connaissance culturelle. Des références sont également présentes qui concernent de réels joueurs d'échecs : Julius Dobson, Youri Karzencov et Chris Grenier (p.26).	3
Critères de complexité liés aux personnages		
<u>Les critères</u>	<u>Analyse des critères</u>	<u>Niveau de complexité de 1 à 3</u>
Nombre	Personnages humains : deux personnages masculins : -Octavio -Stanley le majordome Personnages androïdes : deux personnages féminins : -Gwendolyn -Dora (seulement nommée) Un génie : Max	1
Evolution des personnages tout au long du récit	Les personnages changent sans arrêt de statut. Ce n'est qu'après sa mort que le lecteur comprend que Gwendolyn n'est pas une enfant mais un robot. Après sa mort, ce personnage réapparaît, on assiste à une sorte de renaissance. Le personnage d'Octavio est particulier et nécessite une lecture symbolique, il est humain mais représente toute la monstruosité humaine. C'est un personnage qui évolue, d'abord décrit comme un vampire, il finit par retrouver une conscience humaine.	3
Degrés de proximité de l'archétype	Archétype proche : Octavio est un homme très riche qui veut tout maîtriser et qui méprise tout ce qui l'entoure.	1

Désignation des personnages	Les personnages sont toujours nommés directement par leur prénom. Même les personnages qui ne sont pas humains ont des prénoms d'être humains. Les reprises anaphoriques ne présentent pas de réels complexification de la lecture.	1
Critères de complexité liés à la situation		
<u>Les critères</u>	<u>Analyse des critères</u>	<u>Niveau de complexité de 1 à 3</u>
L'intrigue : Sa nature Sa construction	L'œuvre ne présente qu'une seule intrigue. Cette intrigue contient une succession de moments forts à partir du deuxième chapitre. Les événements se succèdent très rapidement, avec beaucoup de suspense, d'action et de rebondissements. Toutefois, le premier chapitre qui présente les personnages et les lieux est très vide d'intrigue.	2
Les événements : Leur nombre Leur organisation	Un seul événement majeur qui prend la forme d'une succession de rebondissements.	1
Les changements de lieux : Leur nombre	Un seul lieu qui est clos : la maison d'Octavio. Toute l'action se déroule à l'intérieur de celle-ci. Toute l'action se base sur le parcours d'Octavio qui cherche à sortir de la maison. Le dernier chapitre (qui peut être lu comme un épilogue) a pour lieu une chambre d'hôpital. Les changements de lieu à l'intérieur de la maison sont moindres : passage de la chambre au couloir puis au hall (le même parcours est refait trois fois de suite par les personnages).	1
Critères de complexité liés à la façon dont les choses sont racontées		
<u>Les critères</u>	<u>Analyse des critères</u>	<u>Niveau de complexité de 1 à 3</u>
Début de l'œuvre	L'incipit est assez classique : description des personnages.	1
Construction narrative	La construction narrative est linéaire. Elle ne présente pas en elle-même un critère de complexité particulier.	1
Ecart entre la chronologie du récit et la chronologie des événements	La chronologie du récit et celle des événements sont identiques.	1
Énonciation (qui parle ? Qui raconte ? À qui ?)	Le récit ne comporte qu'un seul dispositif énonciatif. Tout le récit est pris en charge par le même narrateur tout au long de l'œuvre.	1
L'écriture : style, jeux sur la langue et le langage, densité	La complexité de lecture au niveau du style réside principalement dans la densité d'écriture et la lecture symbolique, les phrases sont longues, complexes, le vocabulaire est complexe; l'écriture est ambitieuse, les références culturelles abondent et le symbolisme omniprésent.	3
Rapport entre longueur et densité	Le texte est long et très dense, tant d'un point de vue linguistique que par rapport aux références culturelles, aux inférences à faire. Le texte demande une compétence de lecture et des stratégies de lecture de niveau élevés.	3

Une **nouvelle** est un genre littéraire basé sur un récit de fiction court en prose, pouvant aller jusqu'à une trentaine de pages (mais il n'y a pas de règle absolue). Contrairement au [roman](#), il est centré sur un seul événement. Les personnages sont peu nombreux et sont doués de réalité psychologique bien que celle-ci soit moins développée que dans le roman.

La fin du récit ou *chute*, souvent inattendue ou surprenante, est en général particulièrement mise en relief

Principal genre littéraire en prose, le **roman** n'est pas facile à définir, de par la multiplicité des œuvres qu'il recouvre. On pourrait avancer qu'il se présente comme un [récit de fiction en prose](#) présentant plusieurs épisodes.