

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

Les enjeux du ludisme échiquéen dans le roman policier

Par Moez Lahmédi

Institut Supérieur des Etudes Appliquées en Humanités de Mahdia

moez_lahmedi@yahoo.com

L'action d'une œuvre littéraire se déroule sur un champ de bataille. Les "masques" et les "types" du drame moderne correspondent aux pièces du jeu d'échecs. L'"intrigue" correspond aux coups et aux gambits, c'est-à-dire aux techniques du jeu, telles qu'utilisées et interprétées par les joueurs. Les tactiques et les "péripiéties" correspondent aux coups exécutés par l'adversaire.

Viktor Shklovskij, *Teorija prozy*, Moscou, M.L., 1925
(*Theory of Prose*, trad. ang. B. Sher, Elmwood Park, Dalkey Archive Press, 1991, p. 45)

Avant de mettre en lumière les enjeux du ludisme échiquéen dans le roman policier, il est important de rappeler que, depuis son apparition sous l'étiquette de roman à énigme ou de « récit de détection » ou encore de roman-problème, le roman policier était perçu comme un jeu (intellectuel) dénué de toute littéarité, dont les lois ressemblent à celles des échecs. Les vingt règles proposées par Willard Huntington Wright (plus connu sous le pseudonyme de S.S Van Dine) s'inscrivaient d'ailleurs dans cette logique ludique qui associait les personnages à « *de simples pièces sur un échiquier : le roi ; la reine, le fou, etc. Chaque pièce a "une valeur", se déplace d'une manière déterminée, De même le détective, l'assassin, les suspects* »¹.

Cette association du roman policier au jeu est à l'origine de sa dévalorisation et de son classement dans la catégorie des genres paralittéraires : « *Je préférerais plutôt*

¹ In *Le Roman policier*, Paris, PUF, 1975, p. 55.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

jouer au jeu des vingt questions, ce qui du moins m'éviterait de consommer des centaines de livres affreusement mal écrits »², écrit Edmund Wilson dans un article intitulé « Que nous importe le meurtre de Roger Ackroyd ? ». Et le critique américain d'ajouter un peu plus loin : « *Lire des romans policiers est simplement une sorte de vice qui, par sa sottise et sa nocivité, se classe quelque part entre la cigarette et les mots croisés* »³.

En réalité, l'association du genre au jeu s'explique par le fait que les premiers textes policiers (tels que *Fantômas* de Pierre Souvestre et Marcel Allain (1911), *L'Affaire Lerouge* de Gaboriau (1836) et *Les Mystères de Paris* d'Eugène Sue (1842)) qui paraissaient sous forme de romans-feuilletons étaient publiés dans des journaux cherchant moins à instruire qu'à divertir. On sait d'ailleurs que *La Revue des Deux Mondes* qui constituait, au cours du XIXe siècle, la référence dans le monde littéraire, avait lancé une attaque virulente contre cette nouvelle forme romanesque qualifiée d'« industrielle »⁴ et d'infra-littéraire. Retraçant l'histoire du genre, Roger Caillois nous rappelle que le roman policier est apparu :

*[...] dans les magazines, parmi les mots croisés et autres jeux où le plaisir de la difficulté vaincue joue le rôle principal, une série d'images commentées proposent une énigme policière dont on trouve la solution au prochain numéro. A l'inverse, chaque volume de telle collection de « detective novel » comporte un appendice où figurent des problèmes d'échecs et parfois des problèmes purement mathématiques.*⁵

Un peu plus loin, Caillois précise que le roman policier « *n'est pas un récit mais un jeu, non une histoire mais un problème [...] un exercice de l'esprit* »⁶.

² Cité par Uri Eisenzweig, *Le Récit impossible*, Paris, Christian Bourgeois Editeur, 1985, p. 96.

³ *Ibid*, p. 98.

⁴ Cf. Lise Dumasy, *La Querelle du roman-feuilleton : littérature, presse et politique, un débat précurseur (1836-1848)*, Grenoble, ELLUG, Université Stendhal, 1999.

⁵ In « Puissance du roman », *Approches de l'imaginaire*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des Sciences Humaines », 1974, p. 192. Cité par Christophe Reig, *Mimer, Miner, Rimer, le cycle romanesque de Jacques Roubaud*, Amsterdam-New-York, Editions Rodopi, BV, 2006, p. 216.

⁶ *Ibid*, p. 194.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

Les auteurs policiers eux-mêmes y étaient pour quelque chose puisqu'ils percevaient eux aussi le genre comme un pur jeu intellectuel destiné à divertir le lecteur en chatouillant son imagination et en éveillant sa curiosité. Que l'on se souvienne ici du long incipit du *Double assassinat dans La rue Morgue* (1841) dans lequel Edgar Poe s'arrête longuement sur les points communs entre le récit d'enquête et certains jeux qui font appel à la faculté de raisonnement et de résolution, entre autres le jeu de dames et le whist. Le tandem Boileau-Narcejac définit, lui aussi, le roman problème comme « un jeu de l'imagination »⁷ qui repose sur trois éléments de l'enquête scientifique : la logique (Aristote), la méthode (Descartes) et l'épistémologie (Claude Bernard).

Signalons d'autre part que c'est parce qu'il était perçu comme un jeu dont le principal enjeu est de deviner le nom du coupable (c'est pourquoi d'ailleurs André Jolles considère que le roman policier est l'un des « avatars de la devinette »⁸), que les auteurs policiers classiques multipliaient dans leurs romans les renvois à certains jeux cérébraux qui exigent (du lecteur) concentration, méfiance et clairvoyance, en l'occurrence le jeu d'échecs.

On est même en droit d'affirmer que de toutes les formes de jeux que l'on connaît, le motif du jeu d'échecs est le *topos* le plus prégnant dans le roman policier, toutes catégories confondues. Il nous semble aussi qu'il est tout à fait légitime de parler de « polars échiquéens », étant donné que le jeu d'échecs y constitue le centre nodal autour duquel se tisse la toile narrative et qu'il y remplit plusieurs fonctions textuelles⁹.

I- Un genre à part : le polar échiquéen

Si le roman policier est souvent comparé au jeu d'échecs, c'est qu'il repose, sur le plan structurel, sur le même principe régisseur. En effet, à partir des mêmes

⁷ *Op.cit.*, p. 11.

⁸ *Formes Simples* [1930], Paris, Seuil, Poétique, 1972, p. 117.

⁹ En fait, c'est dans le titre d'un roman policier de Bernard Mas (*Meurtre en 64 cases : polar échiquéen*) qu'apparaît pour la première fois l'appellation générique (polar échiquéen) que nous avons adoptée pour désigner ces récits criminels dont les intrigues sont confectionnées autour du jeu d'échecs.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

éléments de base (les pièces dans les échecs, les quatre pôles actantiels¹⁰ dans le roman policier), on peut inventer une infinité de scénarios ludiques ou narratifs : la finitude de l'espace ludique ou de ce que Michel Picard appelle « *l'aire de jeu* » et l'infinitude des « variantes » romanesques que l'on pourrait inventer à partir du modèle basique, font du polar et des échecs des supports ludiques exceptionnels qui permettent au joueur de vivre, avec chaque nouvelle partie (échiquéenne ou textuelle) jouée, une nouvelle expérience mentale et émotionnelle. Parlant des vertus ludiques et du potentiel symbolique du jeu d'échecs, Jacques Berchtold affirme :

*Peut-être modèle d'un cosmos qui l'enclôt, le jeu d'échecs offre dans tous les cas l'avantage de se présenter comme une fraction entière du monde, comme un petit miroir au contenu circonscrit, **fini**, totalisable en dépit du nombre **infini** de combinaisons qu'il est susceptible d'engendrer. Un tel modèle est dès lors susceptible d'être « applicable » à tout monde non anarchique, et notamment au texte littéraire¹¹.*

Il n'est pas sans intérêt de souligner également que ces deux domaines partagent un jargon ludique commun : jeu, stratégie, stratagèmes, attente, surprise, prévision, improvisation, piège, ruse, attaque, sacrifice, malignité, suspense, calcul, code, règle, etc. Le canevas échiquéen peut constituer, pour ainsi dire, une sorte de palimpseste sur lequel l'auteur policier pourrait confectionner son canevas textuel.

En fait, les deux romans que l'on peut considérer comme les premiers textes policiers échiquéens par excellence sont *Les Quatre* d'Agatha Christie (paru en 1927 ; le titre original est *The big four*) et *Le Fou des échecs* (*The Bishop Murder Case*) de l'écrivain américain S. S. Van Dine¹². L'intrigue du premier roman tourne autour d'une organisation criminelle dirigée par un Chinois (Li Chang Yen), un milliardaire américain (Abe Ryland), une française (Mme Olivier) et un Anglais Claud Darrell,

¹⁰ La victime, le criminel, le suspect et le détective (ce que Yves Reuter appelle « *le personnel générique* »)

¹¹ « Introduction » de *Echiquiers d'encre. Le Jeu d'échecs et les Lettres (XIXe - XXe s.)*, dir. Jacques Berchtold, Genève, Droz S.A., 1998, p. 20. C'est l'auteur qui souligne.

¹² Il est vrai que *The British Chess Bulletin* avait publié en 1911, une nouvelle (parodique) intitulée *The Mystery of the missing Pawn. An Adventure of Herlock Shomes* d'un certain H. Dickinson. Toutefois, l'intrigue de ce court récit relève plutôt des devinettes que des récits criminels.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

surnommé le « Destructeur ». Ce dernier usurpe l'identité d'un champion d'échecs russe du nom de Savaronoff et tue, lors d'une partie d'échecs, son adversaire l'Américain Gilmour Wilson. C'est l'arme du crime utilisée (l'échiquier) qui donne à ce roman toute son originalité. En effet, l'assassin sait que le joueur américain ouvre toujours son jeu par « un Ruy Lopez », c'est pourquoi, il a relié la case **b5** à un mécanisme électrique qui cause la mort du joueur par électrocution dès qu'il déplace le fou sur cette case.

L'intrigue du *Fou des échecs* de S. S. Van Dine (publié en 1928), elle, est scandée par une série de meurtres qui ciblent des joueurs d'échecs. Avant de découvrir que le *serial killer* recherché par le détective Philo Vance n'est autre que le Professeur et le mathématicien Bertrand Dillard qui, par jalousie, perpète quatre assassinats, et tente à chaque fois, d'orienter les soupçons vers Sigurd Arnesson, l'amant de sa nièce (Belle Dillard), le lecteur se trouve plongé dans un univers policier énigmatique qui ressemble, toutes proportions gardées, à un échiquier ; chaque personnage est conscient qu'aux yeux du détective, tout se lit et s'interprète, c'est pourquoi, il essaie de calculer minutieusement ses gestes, ses mouvements, ses mots, ses réactions et même ses grimaces. Le détective, de sa part, sait que le criminel est ce « Roi » noir qui ne se laissera pas facilement prendre au piège et qui n'hésitera pas à sacrifier quelques pions pour se protéger, brouiller les pistes devant son rival et rester intouchable.

En fait, Edgar Poe avait écrit, lui aussi, un texte autour du jeu d'échecs (*Le Joueur d'échecs de Maelzel*, 1836) mais il ne s'agit pas d'un roman policier à proprement parler, mais plutôt d'un essai dans lequel l'auteur américain essaie de résoudre le mystère de l'automate habillé en turc (auquel on a attribué aussi le nom de Turc automate) qui parvient à gagner toutes les parties d'échecs qu'il joue.¹³

Rappelons également que l'inventeur de Sherlock Holmes (Conan Doyle) a écrit plusieurs nouvelles policières qui ne sont pas tout à fait échiquéennes mais qui regorgent d'images comparatives et métaphoriques empruntées au jeu d'échecs. Dans *Le Soldat blanchi* (*The Adventure of the Blanched Soldier*) par exemple, Holmes

¹³ On sait aujourd'hui que l'explication avancée par Poe est incorrecte puisque le joueur réel n'était pas dissimulé dans le mannequin du Turc mais dans un siège mobile à l'intérieur du meuble.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

remarque, lors de son entretien avec M. Dodd que ce dernier « ressembl[e] tout à fait au joueur d'échecs qui voit son adversaire préparer un dangereux déplacement de pièces et qui a décidé de s'y opposer »¹⁴. Dans *La Pierre de Mazarin* (*The Adventure of the Mazarin Stone*), « Holmes (...) regarda pensivement [le comte Sylvius], comme un champion d'échecs qui médite son échec et mat »¹⁵. L'intrigue du *Marchand de couleur retraité*, (*The Adventure of the Retired Colourman*), elle, opposera deux personnages passionnés par les échecs : Josiah Amberley (un homme d'affaires) et Ray Ernest (un jeune docteur), mais cette passion débouchera progressivement sur un crime passionnel, puisque Mr. Amberley qui a découvert que le jeune docteur lui rendait souvent visite non seulement pour jouer aux échecs, mais aussi et surtout pour se livrer « à d'autres jeux avec sa femme »¹⁶, se vengera des deux amants en les asphyxiant par le gaz. Lors de son enquête sur ce meurtre, Holmes explique à son auxiliaire (Watson) qu'« Amberley excellait aux échecs : ce qui dénotait (...) une intelligence capable de concevoir des plans »¹⁷.

Après la Deuxième Guerre Mondiale, le jeu d'échecs allait devenir l'un des *topos* les plus marquants du roman d'espionnage. En effet, les parties qui se jouent entre les joueurs américains ou britanniques et les joueurs russes symbolisent souvent la tension et la rivalité entre le « le monde libre » et la « peste rouge ». Le jeu d'échecs qui est un sport national russe devient aussi la métaphore des complots que tramaient les agents perfides du KGB pour atteindre leurs objectifs. Dans le célèbre roman d'Ian Fleming *Bons baisers de Russie* (*From Russia with love*), le principal rival de James Bond est le Russe Tov Kronsteen, le champion d'échecs de Moscou pour la troisième fois consécutive. Au milieu du roman, Bond qui ne parvient toujours pas à saisir les stratagèmes et les machinations des agents de l'organisation criminelle surnommée SPECTRE, avoue que : « ces Russes sont de grands joueurs d'échecs. Quand ils veulent

¹⁴ In *Archives de Sherlock Holmes*, Bookclassic, 2015 (« He looked up at last with the expression of one who has seen adversary make a dangerous move at chess and has decided how to meet it » in *The Case-Book of Sherlock Holmes*, Mac Millian Collectors library, 2016, p. 50)

¹⁵ *Ibid* ; (« Holmes looked at him thoughtfully, like a master chess-player who meditates his crowning move » (*Ibid*, p. 80)).

¹⁶ *Ibid* ; (« So also is it that young Dr Ernest, an unmarried man, played chess with Amberley, and probably played the fool with his wife » (*Ibid*, p. 282)).

¹⁷ «Amberley excelled at chess -one mark, Watson, of a sheming mind!» In *The Complete Sherlock Holmes*, New-York, Doubleday, s.d. p. 1128.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

tramer un complot, ils le font brillamment. Le jeu est minutieusement préparé, les coups de l'ennemi sont prévus, et contrés (...) j'ai l'impression que nous sommes, vous, cette fille et moi, des pions sur un vaste échiquier, et qu'on nous permet certains mouvements parce qu'ils ne gênent pas le jeu des Russes »¹⁸.

Ainsi, c'est la dimension stratégique inhérente au jeu d'échecs qui sera la plus exploitée dans le roman d'espionnage ; le jeu retrouve dans cette optique sa symbolique guerrière originelle, encapsulée dans le vocable « *chaturanga* » qui signifie littéralement en sanskrit « 4 membres » et qui renvoie aux 4 corps distincts dont se compose l'armée en Inde ancienne : les éléphants de combat, les chars de guerre, la cavalerie, et l'infanterie. Rappelons aussi qu'un certain Francesco Giacometti avait même inventé à partir du jeu d'échecs un nouveau jeu qu'il baptisa « Le jeu de la guerre » et qu'il dédia à Napoléon Bonaparte.

Dans *Le Duel* de l'auteur islandais Arnaldur Indridason (2014), la toile de fond de l'intrigue est également la guerre froide symbolisée par le duel échiquéen entre l'Américain Bobby Fisher et le Russe Boris Spassky.

Il faut signaler ici que suite aux révélations scandaleuses mentionnées dans l'ouvrage collectif de Vladimir Popov, Boris Gulko, Yuri Felshtinisky et Viktor Kortschnoi *Quand le KGB joue aux échecs* (2009), on découvre à quel point le voile qui sépare la fiction de la réalité est mince et poreux, puisqu'il s'est avéré que les services de renseignements russes aspiraient bel et bien à contrôler le monde des jeux, entre autres celui des échecs et que Juan Antonio Samaranch, le président du CIO (le Comité International Olympique) de 1980 jusqu'à 2001 collaborait avec les Soviétiques et exploitait son influence pour leur rendre d'incalculables services.

Sur fond de guerre russo-turque, *Le Gambit turc* de Boris Akounine s'inscrit dans cette même lignée romanesque où l'on voit se dessiner sur le canevas textuel les contours d'un échiquier d'encre où Eraste Fandorine (le détective russe) doit défendre l'un des pions blancs, accusé injustement par ses propres chefs d'être un es-pion.

Dans tous les autres types de romans policiers (le roman noir, le roman à suspense (ou de suspense), le polar scientifique, le thriller ésotérique), le motif du jeu d'échecs fera partie des ingrédients narratifs d'un grand nombre d'intrigues : son riche

¹⁸ Paris, Plon, 1964, p. 126.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

potentiel symbolique, herméneutique et surtout ludique ouvrira devant les auteurs une infinité d'horizons romanesques et leur permettra non seulement de renforcer davantage la modalité ludique dans le texte mais aussi d'inventer une nouvelle forme d'écriture que l'on pourrait appeler « l'écriture policière échiquéenne ».

II - Les fonctions textuelles du ludisme échiquéen dans le roman policier :

A partir des dizaines de romans policiers que nous avons étudiés et qui constituent l'objet de cette réflexion, nous pouvons assigner au motif du jeu d'échecs trois grandes fonctions textuelles : **une fonction (méta)ludique, une fonction symbolique et une fonction herméneutique**. Certes, il existe d'autres fonctions telles que **la fonction didactique** (initier le lecteur au jargon échiquéen, aux principales variantes échiquéennes, aux principes fondamentaux du jeu, etc.), **la fonction inaugurale** (le motif du jeu d'échecs est une matrice métaphorique qui déclenche le processus narratif et lui donne sa force motrice), **la fonction apéritive** (parmi la longue liste de jeux, on sait que le jeu d'échecs est celui qui exerce le plus de fascination sur le destinataire) **et la fonction générique** (rattacher le texte, sur le plan générique, aux romans policiers échiquéens), mais elles restent marginales par rapport aux trois premières fonctions que nous essayerons de mettre en lumière dans la présente contribution.

1- La fonction (méta)ludique :

Il s'agit en fait d'une lapalissade puisque le ludisme est immanent à toute forme de jeu. De plus, le roman policier lui-même, comme on l'a vu précédemment, est par essence une forme romanesque ludique qui a vu le jour (dans les journaux) à côté des mots croisés et des problèmes d'échecs. Intégrer un « *agôn du type le plus cérébral* »¹⁹ dans un texte-jeu « mimicrymique » où le lecteur-joueur s'identifie à l'enquêteur aurait

¹⁹ Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige* [1958], Paris, Gallimard, folio/essais, 2006, p. 51.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

de ce fait plusieurs impacts sur le texte policier mais aussi et surtout sur le mécanisme réceptif dont la pièce maîtresse est bien évidemment le lecteur, car ainsi que nous le rappelle Boileau-Narcejac, « *c'est lui qui lui fournit l'énergie motrice* »²⁰. Du côté du texte, le motif du jeu d'échecs, en renforçant la modalité ludique dans le récit, confirme la nature foncièrement fictionnelle et le caractère « *insulaire* »²¹ de celui-ci, quand bien même l'illusion référentielle y serait omniprésente. Caillois remarque à juste titre que « *tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : in-lusio), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif* »²².

Du côté de la réception, le motif du jeu d'échecs instaure dans le texte policier cet espace dont nous parle Barthes dans *Le plaisir du texte* et qui offre « *la possibilité d'une dialectique du désir, d'une imprévision de la jouissance* »²³ ; double du détective dans sa quête de la vérité, le lecteur devient aussi, dans le polar échiquéen, un « *homo latrunculis* », un joueur d'échecs virtuel qui sait très bien que les défis qu'il lui incombe de relever sont de taille et exigent non seulement une attention particulière aux détails qui peuvent paraître anodins, mais aussi une mobilisation de toutes les facultés mentales, car lire les pensées de l'auteur qui maîtrise mieux que quiconque les règles du jeu romanesque et accepter de le défier sur son propre terrain ou plutôt sur son propre échiquier est une entreprise aventureuse et périlleuse. En fait, c'est là justement où réside tout le plaisir textuel, car il n'y a pas de jeu sans risque et le bon lecteur-joueur est celui qui s'estime l'homme des risques et des défis. Le bon lecteur-joueur est aussi celui qui lit le texte, glane les indices pertinents, échafaude des hypothèses, propose ses propres solutions aux diagrammes échiquéens existants, mais avant d'atteindre le moment des révélations finales (la clôture), il fait toujours une petite pause narrative pour évaluer son parcours herméneutique et vérifier si le chemin qu'il a emprunté n'est pas en réalité une fausse piste sur laquelle l'auteur a voulu l'entraîner, car il va sans dire que l'un des objectifs textuels que tout écrivain

²⁰ *Ibid.*, pp. 228-229.

²¹ Jacques Dubois, *Le Roman policier ou la modernité*, Paris, Nathan, Le Texte à l'œuvre, 1992, p. 140.

²² *Ibid.*, p. 61.

²³ Paris, Seuil, Points/Essais, 1973, p. 11.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

policière cherche à atteindre est de piéger (« mater ») le lecteur et le mettre hors-jeu par une série de « coups » subtilement prémédités et agencés :

Et Agatha Christie, se demande Umberto Eco, quelle histoire prévoyait-elle que le lecteur construirait pour dénouer les péripéties de Cinq heures vingt-cinq, tout en sachant que ce serait une histoire différente de celle qu'elle allait mener à terme, mais tout en comptant pourtant sur cette diversité comme le joueur d'échecs compte sur le coup raté que l'adversaire (si possible) jouera en réponse, après avoir été habilement attiré dans le piège d'un gambit ?²⁴

Renvoyant sans cesse l'un à l'autre, les lignes démarcatives entre le jeu textuel et le jeu d'échecs semblent parfois disparaître dans le polar échiquéen ; l'*agôn* devient la métaphore de la *mimicry* et la *mimicry* se trouve miniaturisée à travers l'*agôn* : le jeu d'échecs, comme on l'a vu précédemment avec le roman d'espionnage, joue aussi une fonction métaludique dans le polar échiquéen et constitue le miroir qui met en abyme les stratégies scripturales de l'auteur ainsi que les enjeux narratifs sur lesquels il mise. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si, dans *Le Tableau du Maître flamand* d'Arturo Pérez-Reverte (1990), l'échiquier représenté sur la toile, est placé en face d'un miroir :

Ce roman, remarque judicieusement Vera Gandelman-Terekhov, renouvelle le thème du miroir lié au jeu d'échecs. Le tableau représente un échiquier face à un miroir, introduisant de nouveau l'association entre spécularité et jeu d'échecs. Cette représentation concrète d'un miroir révèle son aspect herméneutique : les actions passées apparaissent à travers le positionnement des pièces. La partie reflète l'identité du meurtrier qui a [perpétré son crime] des siècles auparavant. De plus, lorsque la partie d'échecs reprend, les coups proposés par le meurtrier traduisent, sur le mode du ludique et métaphorique, ses violents assassinats²⁵.

Miroir du texte, le jeu d'échecs devient ainsi, dans le polar échiquéen, l'un des systèmes d'intelligibilité de l'intrigue et du processus générateur de l'écriture. Si le vrai joueur d'échecs est capable, grâce à l'analyse rétrograde, de reconstituer à partir d'une

²⁴ *Lector in Fabula* [1979], Paris, Grasset, le Livre de Poche, Biblio Essais, 1985, 162.

²⁵ *In Echecs et mondes possibles*, Thèse de Doctorat (nouveau régime), Limoges, Faculté de Lettres, Langues et Sciences Humaines de Limoges, 2003 (p. 188 de la version électronique : http://tpgbesancon.com/bibli/pdf/virtuel/GandelmanTerekhov_EchecsMondesPossibles.pdf), consulté le 25/10/2016.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

position donnée toute une partie d'échecs, le vrai lecteur, lui, devrait être capable de reconstituer, à partir des quelques indices textuels et échiquéens disponibles, le mécanisme générateur de la fiction et de remonter jusqu'au *big bang* qui était à l'origine de l'univers romanesque.

Signalons d'autre part que les romans policiers échiquéens vont imposer au lectorat un nouveau type de contrat de lecture, en ce sens que, pour bien saisir les péripéties de l'intrigue, le lecteur doit connaître au moins le mouvement de chaque pièce sur l'échiquier. C'est ce que précise le grand romancier et mathématicien Raymond Smullyan dans le premier chapitre de son roman *The Chess Mysteries of the Arabian Knights* : « *It is not necessary to be an experienced chess player to enjoy the problems in this book ; all that is required is a knowledge of how the pieces move* »²⁶.

Smullyan est aussi l'auteur de *Mystères sur l'échiquier avec Sherlock Holmes* (1979) dans lequel le célèbre détective doit résoudre des problèmes d'échecs en recourant à la technique de l'analyse rétrograde avant de « mater » son pire ennemi, le professeur James Moriarty.

L'un des mérites des romans policiers échiquéens réside donc dans le fait qu'ils impliquent le lecteur dans deux activités mentales (une activité ludique et une activité herméneutique) imbriquées l'une dans l'autre et qui exigent toutes les deux concentration, méfiance, clairvoyance et calcul . Si d'ailleurs Umberto Eco compare l'attitude du lecteur face au texte littéraire au joueur d'échecs, les romans policiers échiquéens font carrément du lecteur un joueur d'échec. Il lit, mais en même temps, essaie de résoudre les problèmes d'échecs qui émaillent le texte et participent à l'élucidation du ou des crimes commis. Cette dimension spéculaire inhérente aux échecs ne peut que renforcer la littérarité du texte policier et lui conférer une tonalité sérieuse (On sait que Montaigne déteste le jeu d'échecs parce que selon lui, il nous distrait « *trop sérieusement* »²⁷).

²⁶ New-York, Edition Alfreda Knopf, 1981, p. 9.

²⁷ *Les Essais*, Editions Guy de Pernon, 2010, p. 437.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

2- La fonction symbolique :

C'est la fonction la plus présente dans les romans, les séries et les films (policiers) échiquéens ; la narrativisation du motif du jeu d'échecs vise souvent à montrer la suprématie intellectuelle soit du détective soit du criminel (souvent un tueur en série extrêmement intelligent). Dans le vingt-et-unième épisode de la deuxième saison du *Mentaliste* (l'épisode s'intitule en français *La Pièce maîtresse* ; 2009), la partie à l'aveugle que remporte Patrick Jane contre le criminel ne peut s'interpréter que comme le signe de la suprématie cérébrale de cet homme aux facultés mentales exceptionnelles pour ne pas dire surhumaines. Dans le film *Spectre* de Sam Mendes (2015), on voit aussi James Bond remporter une partie d'échecs face à Mr. White, l'un des membres de l'organisation criminelle Spectre.

Nous assistons également dans *Retour des cendres* de Monteilhet (1961) à une confrontation ludique entre deux excellents joueurs d'échecs : Stan qui voulait s'emparer de la fortune de sa femme juive qu'il croyait morte pendant la Seconde Guerre Mondiale et Elisabeth Wolf (sa femme devenue méconnaissable après une opération esthétique) qui, elle, voulait reconquérir le cœur de son mari. La dernière partie d'échecs décrite dans le roman atteste la supériorité intellectuelle de Mme Wolf (la narratrice), laquelle demeure imbattable même après sa mort, car le journal qu'elle avait écrit va devenir une preuve irréfutable contre son tueur.

Parfois, le mobile du crime « échiquéen » est la jalousie qu'éprouve le meurtrier à l'égard d'un adversaire invincible. Tu tues mon Roi, je me vengerai de toi en te tuant! Dans *L'Assassin des échecs et autres fictions mathématiques* de Benoît Rittaud (2010), un jeune étudiant en informatique (Marco) invente un logiciel capable de vaincre n'importe quel champion d'échecs. Sur Internet, il joue contre Viniyarin et l'humilie trois fois de suite. Exaspéré, ce dernier aménage un rendez-vous avec son vainqueur et découvre le secret de son invincibilité. Décision : s'en débarrasser et mettre fin à une menace qui pourrait être fatale pour les gardiens du temple échiquéen :

Le logiciel de Marco détruit, le monde des échecs dispose d'un nouveau suris : tant que ne se représentera pas quelqu'un d'aussi compétent, d'aussi obstiné et d'aussi imaginatif, les grands champions n'auront pas trop à craindre de l'épée de Damoclès que constitue pour eux

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

le théorème de Zermelo et Von Neumann [...] Le meurtrier de Marco avait vite jugé que le logiciel avait peu de chances de survivre à son créateur, ce génial potache trop heureux d'épater ses profs mais guère soucieux d'entrer dans l'Histoire. avait agi pour sauver sa passion d'une humiliation qui pouvait décimer à terme les rangs de ses adeptes.²⁸

Dans certains *thriller*, le criminel qui est souvent un joueur d'échecs invétéré se plaît à martyriser sa victime (avant de la tuer) à travers des parties d'échecs qu'il remporte souvent sans trop de difficultés. Parfois, le psychopathe sanguinaire propose à sa « proie » (qu'il a kidnappée, prise en otage et parfois torturée) un marché quelque peu fantasque : si elle réussit à le vaincre dans une partie d'échecs, elle retrouve sa liberté. C'est le cas par exemple de *5150, rue des Ormes* de Patrick Sénécal (1995) où l'on assiste (avant le commencement de la partie ultime et fatale) à quatre confrontations tendues entre Yannick Bérubé (la victime kidnappée) et son ravisseur (Jacques Beaulieu), un psychopathe qui a conçu un jeu d'échecs gigantesque avec comme figurines de vrais cadavres exhumés du cimetière (les blancs) ou tués à cause de certains torts qu'ils avaient commis. C'est le cas aussi du film américain de Nick Tomnay *The perfect host* (2010) où John parvient à vaincre son ravisseur, le psychopathe ou plutôt le schizophrène Warwick Wilson.

Comme le chat qui joue avec la souris avant de la dévorer, le tueur en série des romans policiers échiqués trouve dans le jeu d'échecs le moyen idéal pour jouir mentalement en défoulant, sur un mode ludique, ses pulsions sadiques et en tyrannisant psychologiquement sa victime. Jouer devient une façon d'asservir et d'avilir davantage l'adversaire (déjà traumatisé). D'un point de vue exclusivement psychanalytique, « mater » le Roi adverse, c'est tuer le père²⁹, c'est avoir la possibilité aussi de se livrer à toutes sortes de jeux incestueux avec la mère (la Dame) ou les sœurs (les tours). C'est enfin pouvoir « sodomiser son adversaire »³⁰ (comme nous le dit explicitement Arrabal dans *La tour, prends garde !*). D'autre part, la passion pour le jeu d'échecs est, toujours selon les psychanalystes, le signe d'une homosexualité

²⁸ Paris, Le Pommier, Poche-Le Pommier, 2010, pp.104-105.

²⁹ Cf. Reuben Fine, Dover Pub, *The Psychology of the Chess Player*, NY, Dover Publications, 1967. Sur la castration dans le jeu d'échecs, cf. Guillaume Bridet, *Littérature et sciences humaines : autour de Roger Caillois*, Paris, Honoré Champion, 2008.

³⁰ Paris, Grasset, 1983, p. 34.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

patente ; les pions et les fous deviennent de ce point de vue des objets de « déplacement » libidinal ; des « *phallus* » en état de repos (les pions) ou en érection (les fous). *Le Tableau du maître flamand* d'Arturo-Perez Reverte regorge de passages analytiques (d'obédience psychanalytique) très éclairants sur ce point :

« *Le jeu des échecs, dit Muñoz, est en effet un succédané de la guerre ; mais aussi quelque chose de plus... Je veux parler du parricide (...) Il s'agit de mettre en échec le roi, vous comprenez ?... De tuer le père. Je dirais que les échecs sont encore plus proches de l'art de l'assassinat que de l'art de la guerre* »³¹. Le fou, précise Muñoz, un peu plus loin : « *est la pièce que l'on peut le mieux assimiler à l'homosexualité avec ses profonds mouvements en diagonal* »³². En psychanalyse professionnel, Muñoz procèdera même au décryptage de la personnalité névrotique de César en se fondant sur l'échiquier figurant dans le tableau de Van Huys :

*Pour le moment, je ne peux que dire ce que j'ai vu sur l'échiquier. Et j'y ai vu une double personnalité : le mal, sombre et noir, César. Votre condition féminine, vous vous souvenez ? Vous m'avez demandé un jour cette analyse : personnalité réprimée et opprimée par son entourage, refus de l'autorité constituée, combinaison de pulsions agressives et homosexuelles... Tout cela incarné sous les noirs atours de Béatrice de Bourgogne ou, ce qui revient au même, de la reine de l'échiquier. Et d'autre part, votre contraire, aussi différent que le jour et la nuit, votre amour pour Julia... Cette autre condition qui vous est tout aussi douloureuse : votre condition masculine, avec les nuances qui s'imposent ; l'esthétique de vos attitudes chevaleresques ; ce que vous avez voulu être et n'avez pas été. Roger d'Arras incarné non pas dans le cavalier, ou le chevalier si vous préférez, mais dans l'élégant fou blanc*³³.

L'on voit ainsi que, de par leur richesse signifiante, les romans policiers échiquéens se prêtent parfaitement à l'herméneutique psychanalytique ; il y a d'ailleurs une autre piste interprétative à laquelle les psychanalystes n'ont pas accordé beaucoup d'importance et qui a trait au cannibalisme sauvage. En effet, jouer, cela signifie également « manger » les pièces de l'adversaire, c'est dévorer ses organes l'un après l'autre. Ainsi, la partie d'échecs peut avoir, aux yeux du psychopathe, la valeur

³¹ [1990], Éditions Jean-Claude Lattès, Le Livre de Poche, 1993. p. 186.

³² *Ibid*, p. 364.

³³ *Ibid*, p. 280.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

d'un apéritif mental qui précède le festin (charnel) réel ; « Déchiqueter », faut-il le rappeler, signifie étymologiquement « *découper en cases comme un échiquier* »³⁴.

Dans d'autres romans et films noirs ou de suspense, les pièces d'échecs renvoient, sur un mode symbolique, aux différents protagonistes. Dans le troisième épisode de la première saison de la série *The Wire* (*Sur écoute* : 2002) de David Simon par exemple, D'Angelo explique à un petit groupe de dealers que le monde du trafic est semblable à un échiquier : les petites mains du trafic sont les pions que les chefs n'hésitent pas à sacrifier quand cela s'avère nécessaire. Le Roi, c'est le chef du trafic : d'Avon Barksdale (le boss qui dirige les trafics du Westside de Baltimore). La Reine est l'intermédiaire qui assure le lien entre le Roi et le réseau des fournisseurs de drogue, des avocats corrompus et des hommes influents. Les tours renvoient aux lieux où l'on cache la drogue. Les fous et les cavaliers sont les hommes de main, chargés de se débarrasser des ennemis potentiels.

Dans la série Malaussène de Daniel Pennac, le symbolisme échiquéen est également inhérent à la configuration actantielle et à la caractérisation des différents personnages. En effet, le Roi noir (maléfique) dans *Au bonheur des ogres* (1985), est le dernier ogre de la secte satanique « la chapelle des 111 », c'est l'inspecteur Cercaire dans *La Fée carabine* (1987), c'est Krämer dans *La Petite marchande de prose* (1989), c'est Sainclair dans *Monsieur Malaussène* (2005). Zabo, elle, incarne parfaitement la Reine noire (Malaussène la surnomme d'ailleurs la Reine Zabo) qui n'hésite pas à sacrifier les personnages-pions qui l'entourent dans le but de se protéger. Femme machiavélique et arriviste, elle conçoit la vie comme un échiquier sur lequel chacun doit accaparer la case qui lui convient : « « *Vous-même* », dit-elle à Malaussène dans *La Petite marchande de prose*, « *Vous-même* ! L' *identité* », *Qu'est-ce que c'est encore que ce snobisme ? Vous croyez que nous sommes "nous-mêmes" autour de cette table ? Etre "soi", monsieur, c'est être le bon cheval au bon moment, sur la bonne case du bon échiquier ! ou la reine, ou le fou, ou le dernier des petits pions* »³⁵.

Dans *Au bonheur des ogres*, Benjamin Malaussène joue le rôle d'un pion de sacrifice sur l'échiquier capitaliste. Lorsqu'un client mécontent dépose une plainte contre le Magasin pour une raison ou une autre, Malaussène qui est le responsable du

³⁴ *Le Petit Robert*.

³⁵ Paris, Gallimard, Folio, 1989, p. 117.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

contrôle technique, doit quitter sa case (son bureau), s'avancer « rectilignement » vers l'adversaire et s'étend docilement devant lui pour être sacrifié comme un bouc émissaire :

Lorsqu'un client se pointe avec une plainte, explique-t-il à l'inspecteur Coudrier, je suis appelé au bureau des Réclamations où je reçois une engueulade absolument terrifiante. Mon boulot consiste à subir cette tornade d'humiliations, avec un air si contrit, si paumé, si profondément désespéré, qu'en règle générale le client retire sa plainte pour ne pas avoir mon suicide sur la conscience, et que tout se termine à l'amiable, avec le minimum de casse pour le magasin : voilà. Je suis payé pour ça. Assez bien d'ailleurs³⁶.

Chaque auteur se saisit donc du vaste réseaux sémique et symbolique inhérent au jeu d'échecs pour l'exploiter à sa manière dans la confection de sa toile narrative. Dans *La variante de Luneburg* de Paolo Maurensig (1993), par exemple, le jeu d'échecs devient, au fur et à mesure que l'intrigue approche de son dénouement, le symbole non seulement de résistance au nazisme et à l'antisémitisme, mais aussi et surtout de la victoire de l'instinct de vie ou plutôt de la volonté de survie sur les forces ténébreuses de la mort.

3 - La fonction herméneutique :

C'est-à-dire que le jeu d'échecs ou l'une des pièces du jeu constitue le fil d'Ariane de l'intrigue et parfois même l'objet d'une quête et d'une enquête comme dans un grand nombre de polars ésotériques tels que *Feu Sacré* (2010) et surtout *Le Huit* de Katherine Neville (2004) dont les événements tournent autour du jeu de Montglane, un échiquier légendaire ayant appartenu à Charlemagne, *Le Trésor des Templiers* de Max Hailier (2011) ou la nouvelle de Jean Ray *L'Echiquier de la mort* (1984) qui s'ouvre par la description détaillée d'un échiquier et d'un cavalier noir retrouvés par la police dans une maison déserte à Bunhill Row. Dans la séquence incipitale, l'auteur invite même le lecteur à retenir tous les détails échiquiens, parce qu'ils contribueraient à l'élucidation de l'énigme qui se posera au détective Harry Dickson (le « Sherlock Holmes américain ») :

³⁶ Paris, Gallimard, Folio, 1985, p. 80.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

Dans une chambre de l'étage de la maison inoccupée, il [Mr. Chapman] avait trouvé un échiquier, posé sur la tablette de marbre de la cheminée et portant une unique pièce de jeu : un cavalier noir. Le premier mouvement de Mr. Drywood fut d'en rire, puis il s'énerma quelque peu, car cela démontrait que quelqu'un s'était introduit dans la maison dont il assurait la garde. C'est ce qui l'incita à avertir la police du quartier. Celle-ci constata que l'échiquier était de bonne fabrication, en buis frotté et incrusté de carrés d'ébène, par conséquent une pièce coûteuse. La figurine du cavalier noir était également en bois d'ébène sculpté. L'inspecteur détaché aux constatations nota qu'elle occupait la case numéro 3 de la troisième horizontale à gauche. L'échiquier était posé en ordre de jeu, c'est-à-dire que le casier noir se trouvait à gauche, dans le coin inférieur.

***Nous prions le lecteur de bien vouloir retenir ces détails de jeu, car ils auront leur importance à certains moments*³⁷.**

A la fin de cette nouvelle, H. Dickson parvient à découvrir que tous les crimes sont perpétrés par le notaire Drywood qui s'adonnait à des rites sacrificiels sataniques et tentait d'invoquer le démon (le cavalier noir) dans le but de mettre la main sur un prétendu trésor caché à Myddelton Temple.

L'on voit donc que dans le cas des textes policiers échiquéens, le motif du jeu d'échecs est une composante essentielle de la texture narrative et un élément fondamental dans le processus herméneutique : aucune heuristique interprétative, aucun paradigme « indiciaire » et (par conséquent) aucun horizon d'attente ni tension narrative ne sont en effet possibles sans la présence de l'élément échiquéen qui peut être matériel (un échiquier ou une pièce) ou immatériel (une variante ou une position). Rappelons ici que le paradigme indiciaire, tel que défini par Ginzburg, se construit essentiellement à partir d'un réseau de détails en apparence marginaux (mais cruciaux d'un point de vue herméneutique) dont seul un esprit clairvoyant et perspicace est à même de percevoir la pertinence. Le bon détective, tout comme le bon lecteur, sait que « *la vérité n'est pas toujours dans un puits (...) et qu'elle est invariablement à la surface. Nous la cherchons dans la profondeur de la vallée : c'est au sommet des montagnes que nous la découvrirons* »³⁸.

³⁷ Disponible sur :

http://echecs16.info/lecture.php?code=lecture/echiquier_de_la_mort.html#debut (Consulté le 25/11/2016). C'est nous qui soulignons.

³⁸ Edgar Allan Poe, *Double Assassinat dans la rue Morgue*, in *Histoires extraordinaires*, Paris, Michel Lévy Frères, Librairies-Editeurs, 1856, p. 22

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

Autant dire que l'on ne peut sonder la structure profonde du récit policier (échiquéen) que si l'on procède à une auscultation minutieuse de la structure de surface et que l'on glane tous les détails susceptibles d'être exploités dans l'enquête. C'est cette précieuse vérité romanesque que nous apprend *Le Tableau du maître flamand* dont l'intrigue s'articule autour d'un tableau du grand peintre Van Huys. Pendant plus de cinq siècles, le mystère que recèle « la partie d'échecs » représentée sur la toile est resté inaperçu, pourtant tous les détails qui permettent de le résoudre sont perceptibles et émergent à la surface du tableau. Même Julia, la restauratrice d'œuvres d'art, ne s'est rendu compte que les êtres représentés ne sont pas « *de simples images sur un panneau de chêne, mais [des] êtres vivants qui avaient occupé un temps et un espace entre la vie et la mort* »³⁹ que grâce à l'aide d'Álvaro et de César. Après une longue enquête, elle parvient au constat que la dame noire sur l'échiquier renvoie à Béatrice de Bourgogne (l'épouse du duc d'Ostenbourg), qui, pour préserver son Royaume, a instigué l'assassinat de son amant le duc Roger d'Arras (le cavalier blanc). Mais les choses ne s'arrêtent pas là, puisqu'avec la mort d'Álvaro, le texte revertien lui-même se transformera en un échiquier d'encre sur lequel Julia joue le rôle de la dame blanche. Le cavalier qui se chargera de la protéger contre César (la tour noire travestie en cavalier blanc ; il est d'ailleurs homosexuel) est Muñoz :

*Les mouvements des pièces se font alors la traduction de l'avancée des protagonistes dans l'enquête du meurtre, non plus de Roger, mais d'Álvaro et désormais, c'est l'antiquaire que la dame noire désigne tandis que la dame blanche prend peu à peu les traits de Julia. Chaque pièce prise, là encore correspond à un meurtre commis, ceux du professeur et de Menchu, chaque mouvement renvoie à l'action, passive ou active de Julia et de Muñoz. L'échiquier redevient selon un topos bien établi, le reflet de la vie réelle et les échecs une façon de lire le monde, sorte d'alphabet qui écrit et compose l'histoire des hommes ; la partie se construit comme le roman policier lui-même, au fil des coups échangés et des découvertes, se faisant métaphore et adjuvant de l'enquête.*⁴⁰

³⁹ *Op.cit.*, p. 25.

⁴⁰ Anne-Sophie Hugué, « *Le Tableau du maître flamand* : œuvre/bibliothèque », *Babel* [En ligne], 6 | 2002, Puesto en línea el 10 noviembre 2012, consulté le 07 décembre 2016. URL : <http://babel.revues.org/1948> ; DOI : 10.4000/babel.1948

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

Le motif du jeu d'échecs dote ainsi les polars échiquéens d'un potentiel herméneutique qui accule le lecteur à doubler d'effort cérébral afin de saisir les connexions, les interférences et les correspondances entre le canevas textuel et le canevas échiquéen. Ce potentiel hisse également le texte échiquéen au rang des textes classiques ou « aristocratiques » qui occupent le centre du système littéraire occidental. Autrement dit, en investissant l'un des plus nobles, « *des plus vieux et précieux trésors ludiques de l'humanité* »⁴¹, l'auteur confère quelques lettres de noblesse à son texte policier.

Parfois, un troisième canevas vient se superposer sur les deux canevas précédemment cités (textuel et échiquéen) pour complexifier davantage le processus lectoral et herméneutique. Il s'agit du canevas topographique qui détermine le champ actionnel et les mouvements de chaque actant ou de la figurine qui lui correspond sur l'échiquier textuel. *Echecs à Marseille* de Jean François Coubau (2011) est intéressant à cet égard, car pour pouvoir résoudre l'énigme des meurtres perpétrés dans la métropole marseillaise ainsi que le mystère des pièces d'échecs trouvées près des cadavres, le détective (Bruno Ripoll) doit concevoir la ville de Marseille comme un gigantesque échiquier et ses divers quartiers comme des cases :

- *Tu vas tout comprendre. Nous savons depuis le début que le jeu d'échecs est le moteur de ces crimes.*

- *Je dirai plutôt le fil conducteur.*

- *Si tu veux. En fait, il faut considérer une partie de la ville de Marseille tel un gigantesque échiquier. Ce qui m'a fait découvrir le pot aux roses, c'est que l'un des meurtres a eu lieu près d'une tour, celle du fort Saint-Jean. Cor, c'est à cet endroit qu'on a récupéré une tour blanche. Ce qui signifie que sur l'échiquier, c'était son emplacement d'origine. Regarde le plan*⁴².

C'est sur cette même configuration spatiale qui associe les cases de l'échiquier aux rues (que les personnages parcourent soit horizontalement soit verticalement soit encore diagonalement) que repose également *Le Cavalier grec* de Didier Sénécal (1990) , toutefois c'est dans l'espace parisien et non marseillais que se joue le duel entre l'enquêteur et le criminel.

⁴¹ Max Hailier, *Le Trésor des Templiers*, Paris, Publibook, 2011, p. 22.

⁴² Paris, La Lampe de Chevet Editions, 2011, p. 109.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

A la fois donc indice textuel, arme du crime, mobile, fil d'Ariane de l'intrigue, métaphore du texte et des manœuvres qui s'y jouent et source intarissable de schèmes et de symboles ludiques, le motif du jeu d'échecs travaille en profondeur un pan important de la littérature policière et le surcharge d'un potentiel ludique, symbolique et herméneutique extrêmement riche ; l'univers fictionnel d'un grand nombre de polars ne peut se concevoir que comme un échiquier textuel sur lequel les personnages, en excellents acteurs, exécutent la pantomime narrative du modèle ludique échiquéen. Quant au lecteur, il doit se mettre en situation et agir en bon joueur, c'est-à-dire en lecteur clairvoyant, coopératif et très vigilant, car la moindre faute peut lui coûter un très amer « échec et mat ».

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

Bibliographie

I- Romans et nouvelles :

- Akounine, Boris, *Le Gambit turc*, Paris, 10/18, 2001.
- Arrabal, Fernando, *La tour, prends garde !* Paris, Grasset, 1983.
- Christie, Agatha, *Les Quatre (The big four)*, Paris, Le Masque, 1991.
- Coubau, Jean François, *Echecs à Marseille*, La Lampe de Chevet Editions, 2011.
- Dickinson, H. *The Mystery of the missing Pawn. An Adventure of Herlock Shomes*, in *The British Chess Bulletin*, 1911.
- Doyle, Conan. *Le Soldat blanchi (The Adventure of the Blanched Soldier)*, in *Archives de Sherlock Holmes*, Bookclassic, 2015.
- Doyle, Conan. *La Pierre de Mazarin (The Adventure of the Mazarin Stone)*, in *The Case-Book of Sherlock Holmes*, Mac Millian Collectors Library, 2016.
- Doyle Conan, *Le Marchand de couleur retraité, (The Adventure of the Retired Colourman)*, in *The Case-Book of Sherlock Holmes*, Mac Millian Collectors Library, 2016.
- Flemming, Ian. *Bons baisers de Russie (From Russia with love)*, Paris, Editions Plon, 1964.
- Hailier, Max. *Le Trésor des Templiers*, Publibook, 2011.
- Indridason Arnaldur. *Le Duel de l'auteur islandais*, Paris, Métailié, 2014.
- Reverte, Arturo-Perez. *Le Tableau du maître flamand* [1990], Éditions Jean-Claude Lattès, Le Livre de Poche, 1993.
- Maurensig, Paolo, *La Variante de Lüneburg* [1993], Paris, Seuil, 1995).
- Monteilhet, Hubert, *Retour des cendres*, Paris, Denoël, crime club, 1961.
- Neville, Katherine, *Le Huit*, Paris, Pocket, 2004.
- Neville, Katherine, *Feu Sacré*, Paris, Pocket, 2010.
- Pennac, Daniel, *Au bonheur des ogres*, Paris, Folio, Gallimard, 1985.
- Pennac, Daniel, *La Fée carabine*, Paris, Folio, Gallimard, 1987.
- Pennac, Daniel, *La Petite marchande de prose*, Paris, Gallimard, Folio, 1989.
- Pennac, Daniel, *Monsieur Malaussène*, NRF, Gallimard, 1995.
- Edgar Allan Poe, *Double Assassinat dans la rue Morgue*, in *Histoires extraordinaires*, Paris, Michel Lévy Frères, Librairies-Editeurs, 1856.
- Poe, Edgar, *Le Joueur d'échecs de Maelzel*, Allia, 2011.
- Popov, Vladimir. Gulko, Boris. *Quand le KGB joue aux échecs*, éd. Terra Moscou, 2009.
- Ray, Jean, *L'Echiquier de la mort*, Disponible sur : http://echecs16.info/lecture.php?code=lecture/echiquier_de_la_mort.html#debut (Consulté le 25/11/2016).
- Rittaud, Benoît. *L'Assassin des échecs et autres fictions mathématiques*, Paris, Le Pommier, Poche-Le Pommier, 2010
- Sénécal, Didier, *Le Cavalier grec*, Paris, Belfond, 1990.
- Sénécal, Patrick. *5150, rue des Ormes*, Guy St-Jean Éditeur, 1995.
- Smullyan, Raymond Merrill, *Mystères sur l'échiquier avec Sherlock Holmes*, Dunod, 1979.

A paraître dans les actes du colloque « L'imaginaire ludique : création et enjeux », sous dir. Hichem Ismaïl.

- Smullyan, Raymond Merrill, *The Chess Mysteries of the Arabian Knights*, New-York, Edition Alfreda Knopf, 1981.
- Van Dine, S.S., *Le Fou des échecs (The Bishop Murder Case)*, Le Livre de poche, 1969.

II- Ouvrages critiques :

- Barthes, Roland, *Le Plaisir du texte*, Paris, Seuil, Points Essais, 1973.
- Bridet Guillaume, *Littérature et sciences humaines : autour de Roger Caillois*, Paris, Honoré Champion, 2008.
- Caillois, Roger. *Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige* [1958], Paris, Gallimard, folio/essais, 2006.
- Dubois, Jacques. *Le Roman policier ou la modernité*, Paris, Nathan, Le Texte à l'œuvre, 1992.
- Dumasy, Lise. *La Querelle du roman-feuilleton : littérature, presse et politique, un débat précurseur (1836-1848)*, Grenoble, ELLUG, Université Stendhal, 1999.
- Eco, Umberto, *Lector in Fabula* [1979], Paris, Grasset, le Livre de Poche, Biblio Essais, 1985.
- Eisenzweig, Uri, *Le Récit impossible*, Paris, Christian Bourgeois Editeur, 1985.
- Fine, Reuben. Pub, Dover, *The Psychology of the Chess Player*, NY, Dover Publications, 1967.
- Giacometti, Francesco, *Nouveau jeu d'échecs : Ou, Le Jeu de la guerre, Invention*, Imprimerie de Jean Barthélémy Como, 1801.
- Jolles, André, *Formes Simples* [1930], Paris, Seuil, Poétique, 1972.
- Montaigne, Jean (de), *Les Essais*, Editions Guy de Pernon, 2010.
- Narcejac-Boileau, *Le Roman policier*, Paris, PUF, 1975.
- Reig, Christophe, *Mimer, Miner, Rimer, le cycle romanesque de Jacques Roubaud*, Amsterdam-New-York, Editions Rodopi, BV, 2006.
- Shklovski, Viktor, Теория прозы, Moscou, M.L., [1925] (*Theory of Prose*, trad. B.Sher, Elmwood Park, Darkey Archive Press, 1991).

III- Séries et films :

- Heller, Bruno, *Le Mentaliste* (saison II, 21), 2009.
- Simon, David, *The Wire* (saison I, 3), 2002.
- Mendes, Sam, *Spectre* (film), 2015.
- Tomnay, Nick, *The Perfect host* (film), 2010.

IV- Sitographie :

Anne-Sophie Huguet, « Le Tableau du maître flamand : œuvre/bibliothèque », *Babel* [En línea], 6 | 2002, Puesto en línea el 10 noviembre 2012, consulté le 07 décembre 2016. URL :

<http://babel.revues.org/1948> ; DOI : [10.4000/babel.1948](https://doi.org/10.4000/babel.1948)

- Gandelman-Terekhov, Véra, *Echecs et mondes possibles*, Thèse de Doctorat (nouveau régime), Limoges, 2003, Faculté de Lettres, Langues et Sciences Humaines de Limoges, http://tpgbesancon.com/bibli/pdf/virtuel/GandelmanTerekhov_EchecsMondesPossibles.pdf, [consulté le 25/10/2016].