

Dans ce cadre, aventures et émotions sont minorées, ce qui explique la position d'Hitchcock (*Hitchcock-Truffaut*, Ramsay, 1983, p. 59) : « J'ai toujours évité les *whodunits* car généralement l'intérêt réside seulement dans la partie finale [...]. Vous attendez tranquillement la réponse à la question : qui a tué ? Aucune émotion. » De fait, le roman à énigme se construit autour de quelques questions fondamentales (Qui a tué [*Whodunit*] ? Pourquoi ? Comment le savoir ?) qu'il s'agit de présenter et de résoudre à l'aide de règles (voir les règles de S.S. Van Dine) et qui permettent au lecteur d'entrer en concurrence avec l'enquêteur. Ainsi, d'une certaine façon, le roman à énigme appartient à la grande famille des figurations d'énigmes (depuis les récits oedipiens jusqu'aux devinettes) et des jeux intellectuels. Sa figure emblématique, image récurrente dans les romans, serait le *puzzle* qu'il s'agit de reconstituer. Conséquemment, l'enquêteur est une des figures du joueur, comme dans *La Tête du tigre* de Paul Halter, en 1991, où il déclare : « Afin de ne commettre aucune erreur de raisonnement, je vous propose de considérer le problème d'un œil neutre, comme s'il s'agissait d'un jeu d'échecs, les protagonistes étant les pions. » Et le texte peut parfois, comme dans le cas des romans d'Ellery Queen, adresser des défis directs à l'autre joueur qui est le lecteur.

Le roman à énigme se dédouble donc, une fois de plus, structurellement : au niveau du crime et de l'enquête où le coupable cache et l'enquêteur tente de découvrir, et au niveau de l'écriture et de la lecture où l'auteur dissimule et le lecteur tente d'élucider.

Cela implique une déontologie minimale que, justement, les systèmes de règles élaborés par certains auteurs tentent de formaliser. Ainsi, les deux premières prescriptions de Van Dine (1928) édictent que le lecteur et le détective doivent avoir des chances égales de résoudre le problème et que l'auteur n'a pas le droit d'employer, vis-à-vis du lecteur, des ruses et des pièges différents de ceux que le coupable emploie lui-même vis-à-vis du détective.

Cela, bien sûr, n'empêche pas les auteurs – pris entre la compétition cognitive avec le lecteur et le désir de surprendre celui-ci – de transgresser très fréquemment ces règles.

1.3 Places et rôles du savoir

Dans le roman à énigme, le savoir est fondamental puisqu'il est le lieu d'affrontement entre enquêteur et coupable, auteur et lecteur. Il est l'enjeu de leur joute et du plaisir de la lecture. A. Peyronie (1988,

p. 129) écrit très justement que « l'enquête du détective est le nom que prend dans le roman la distribution de l'information ».

Dès lors, et pour respecter l'égalité des participants, la mise en texte du savoir doit être particulièrement travaillée. C'est le savoir (sa distribution, sa dissimulation, ses possibilités de reconstruction) qui organise l'écriture et la narration. Cela implique une attention aux indices et aux leurrés qu'Annie Combes a remarquablement étudiés dans le cas d'A. Christie (*Agatha Christie. L'écriture du crime*, 1989). À sa suite, on peut distinguer trois familles d'indices :

- les *indices fictionnels* sont soit matériels (objets, anomalies liés au crime), soit circonstanciels (les hypothèses que le lecteur peut construire à partir du portrait physique ou psychologique des personnages) ;
- les *indices linguistiques* sont placés dans les dialogues (implicites, lapsus...);
- les *indices scripturaux* sont plus accessibles au lecteur qu'au détective : ils sont constitués d'anagrammes, de symétries, de dissémination du signifiant (ainsi dans *Le Mystère de la chambre jaune*, la « large tache de sang » peut renvoyer à *Larsan*) ou de renvois intertextuels (telle nouvelle qui renvoie à *La Lettre volée* de Poe ou telle situation qui réfère à une situation identique dans un autre ouvrage).

Il convient de remarquer que les indices fictionnels, plus accessibles au détective qu'au lecteur, sont sans doute ceux qui vieillissent le plus vite et que les auteurs les plus sophistiqués les délaissent au profit des indices linguistiques ou scripturaux qui nécessitent de la part du lecteur une attention à la lettre du texte et non à des savoirs encyclopédiques sur les armes, les poisons ou les cendres de cigares, par exemple, comme en possédaient les premiers enquêteurs.

Quant aux *leurrés* (ou façons de dissimuler les indices), ils sont multiples : soit par surabondance (la mémoire est saturée, on ne sait lequel retenir), soit par la variété des niveaux convoqués (fictionnel, linguistique ou scriptural), soit par l'emplacement (à un endroit où on ne l'attend pas – titre, indications liminaires – ou que l'on estime secondaire ou qui est apte à dissimuler : dans la bouche d'un personnage sans importance...), soit par l'indécision (on ne sait si l'indice appartient à l'histoire principale ou à une histoire secondaire)...

Ce jeu sur les indices et les leurrés fonctionne, en tout cas, en relation avec un réalisme de surface (si bien que chaque élément peut être