

Trois critiques nous amènent cependant à relativiser ces thèses. Les deux premières portent sur l'enquête (voir notamment Peyronie, 1988) et constatent très justement que, d'une part il n'y a pas de progrès continu mais une confusion croissante – pour égarer le lecteur – avant la clarté finale et que, d'autre part, la rationalité de surface n'empêche pas de repérer de façon sous-jacente un discours plus archaïque, celui de la chasse, des traces, de la piste, etc., qui renvoie en partie aux origines du genre (voir le roman de la prairie) ou à l'inconscient qu'il met en jeu.

La troisième critique est due à Uri Eisenzweig (*Le Récit impossible*, 1986). Selon lui, le roman à énigme repose sur une impossibilité narrative virtuelle. En effet, le récit du crime doit être – simultanément – *absent* pour qu'il y ait mystère et *présent*, à travers des indices, pour pouvoir être reconstitué. En d'autres termes, plus le mystère est réel et plus la solution est impossible à trouver. Inversement, plus la solution est plausible, moins il y aura de mystère. Cette critique judicieuse est cependant d'une portée limitée car elle raisonne en termes de tout ou rien (les indices sont là ou non) en oubliant toutes les stratégies de dissimulation possibles.

Cela n'empêche pas de reconnaître que le roman à énigme met l'accent sur le récit de l'enquête dont le but est de reconstituer comment le crime (perpétré dès le début et élargi en tant que tel) a été commis, par qui et comment il a été dissimulé. Le présent de l'enquête doit ainsi reconstituer le passé qui a mené au crime pour le clore définitivement.

## 1.2 L'effet visé

Le roman à énigme repose sur un « jeu intellectuel » (postulé) entre auteur et lecteur, figuré par l'affrontement intellectuel (et non physique) entre enquêteur et criminel. Cela explique les synonymes (« roman de détection », « roman-problème », « roman jeu »...), certains thèmes privilégiés (les problèmes de chambre close) ou la forme même de certaines publications. Ainsi, des ouvrages se présentaient sous forme de dossier d'enquête (voir D. Wheatley, *L'Affaire Prentice*) que le lecteur-détective avait à résoudre ; pendant plusieurs années, les derniers chapitres des ouvrages de la collection « L'Empreinte » étaient scellés par une bande de papier ; de nombreux magazines ont proposé, sous forme de jeu, des énigmes policières dont la solution était séparée des données. On peut encore penser à la série télévisée *Les Cinq Dernières Minutes*, qui sollicitait la sagacité du téléspectateur.

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 ? 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 œdipiens 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,