

porter sans ambiguïté, par son physique ou par son langage, les marques de sa culpabilité.

Pour respecter les règles du jeu, ils sont tous présents dès le début et leur psychologie ne peut se modifier, afin que l'enquête puisse reconstruire ce qui était déjà là au moment du crime.

De surcroît, afin de ne pas perturber les mécanismes d'intellection, de violence et de sexe sont euphémisés. Comme le rappelle la troisième règle de Van Dine : « Le véritable roman policier doit être exempt de toute intrigue amoureuse. Y introduire de l'amour serait, en effet, déranger le mécanisme du problème purement intellectuel. »

On comprend mieux que certains textes puissent présenter, en leur début, une liste « neutre » de personnages, comme dans le roman de Freeman, *Les jeux sont faits* :

Les principaux personnages :
Robert Mortimer, employé de banque
John Gillum, un joueur
Abel Webb, sous-directeur de la Cope Refrigerating Co
Arthur Benson, cousin de Gillum
Le Dr Peck, médecin de marine
M. Penfield, un avoué
Le Dr Thorndyke
Le Dr Jervis, son collaborateur.

2.3 La victime

La victime est une « contrainte structurelle » du roman à énigme : elle est nécessaire à l'existence de l'enquête. Elle est à l'orée du texte, déjà tuée ou très vite tuée. Deux autres catégories de victimes peuvent encore exister : celles que les plans du coupable rendent nécessaires (pour dissimuler parmi d'autres la victime principale, par exemple, ou pour sa défense : les témoins gênants) et celles qui brouillent l'enquête, en étant là par hasard ou en n'ayant rien à voir avec cette affaire.

Si, *a priori*, il n'existe pas de victime type, elle doit néanmoins être dotée de valeur dans le microcosme social considéré. Elle est, en général, au centre d'un cercle de relations dont l'enquête devra révéler le fonctionnement et les enjeux.

En fait, bien souvent dans le roman à énigme, il y a une victime car il y a eu antérieurement sur-accumulation de mystères, d'actes peu avouables, d'infractions à l'ordre du micro-univers. La victime sacrifiée met au jour le non-dit et permet de « purifier » le cercle relationnel qui pourra se

réformer ou laisser enfin ses membres se séparer (voir *Le Crime de l'Orient-Express* d'Agatha Christie).

Signalons encore que certains auteurs ont pu proposer des variations sur la victime. C'est le cas de Pat McGerr qui, dans *Pariez sur la victime*, présente des soldats qui s'ennuient, fin 1944, dans une base du Pacifique Nord. Ils tombent sur une coupure de journal qui relate un meurtre, commis par le patron d'une société, dans laquelle travaillait l'un d'entre eux avant sa mobilisation. Ils connaissent donc le nom du criminel mais pas celui de la victime (car la coupure est abîmée) et ils vont parier sur son identité, après que le soldat, ex-employé, aura effectué la présentation des dix membres du conseil d'administration. Dans *Bonnes à tuer*, Pat McGerr met cette fois-ci en scène un homme qui invite sa première femme, la deuxième dont il n'a pas encore divorcé, sa maîtresse et sa future femme, enceinte. On sait qu'il veut tuer l'une d'entre elles et, par l'anticipation des deux premières pages, que quelqu'un s'est tué en tombant de son appartement. Mais il faudra lire tout le roman pour savoir laquelle de ces trois femmes est la victime.

2.4 L'enquêteur

La victime étant hors jeu et le coupable se dissimulant, l'enquêteur occupe, avec les suspects, le devant de la scène. Personnage obligé du roman à énigme, il actualise les mécanismes d'observation et d'élucidation, il figure et narrativise la résolution du mystère.

On peut sans doute dresser une liste de ses caractéristiques dominantes. Il s'agit souvent d'un dilettante, d'un amateur éclairé même s'il peut tirer profit de cette activité. Original et parfois oisif, il est fréquemment hors de l'institution policière. Il est ou se sent supérieur en raison de ses capacités intellectuelles. Celles-ci sont bien plus développées que ses compétences physiques et d'ailleurs, bien souvent, il se déplace peu ou difficilement (voire utilise des aides pour ces tâches). C'est littéralement un *arm-chair detective*. Heureusement pour lui, au contraire du *hard-boiled*, il court peu de risques pendant ses enquêtes. Son hypertrophie intellectuelle se paie aussi d'une fréquente solitude affective. Il est en outre, dans bien des cas, assez satisfait de lui. Un emblème physique aide à incarner ou à humaniser ce personnage (de la pipe aux orchidées...).

Il observe, écoute, fait parler, recueille indices et témoignages, expose savamment sa méthode et est doté d'un grand savoir, soit sur les hommes, soit sur les choses et les faits.