

La fin d'un roman à énigme n'est point chose aisée. En effet, il s'y joue une double tension. Tension entre la narrativité du texte et le discours final explicatif, argumentatif et didactique. Tension aussi entre l'intérêt du mystère et l'intérêt de la solution. Bien souvent, la solution sera décevante après un mystère fascinant : soit elle se résout à un « simple truc », soit la solution technique est tellement complexe que cela devient ennuyeux...

D'un point de vue fictionnel, châtiment et récompense sont secondaires, rejetés hors texte ou implicites. Ils n'intéressent pas plus le détective que le lecteur. Comme souvent dans ces romans, le physique et le social n'interviennent qu'en position subordonnée là où ils sont utiles à la machinerie. Mettre l'accent sur eux déplacerait l'intérêt. Le crime est donc un *pré-texte* et son *châtiment* un *post-texte*. Seul importe véritablement le triomphe cognitif : la découverte du coupable et de la vérité, reconnue par le cercle des protagonistes qui accueille la révélation.

L'ordre, non contesté, est donc rétabli au travers de la clarté du discours explicatif final. Tout est éclairci : le meurtre, ses causes et ses circonstances, le déroulement de l'enquête, les petits secrets de chacun. La lumière qui en surgit témoigne du caractère ponctuel de l'émergence des ténèbres. Le but du jeu est atteint : le coupable est vaincu aux échecs, le puzzle est reconstitué...

Formellement, le discours qui énonce la solution comprend quatre composantes : la récapitulation des indices, issus des faits et des témoignages ; leur appréciation et leur mise en relation ; la reconstitution du crime ; la désignation du coupable. Éventuellement, celui-ci – beau joueur – peut rectifier quelques détails ou combler certaines lacunes.

Cette parité a une telle ampleur dans le roman à énigme qu'elle peut, d'ailleurs, prendre une importance textuelle considérable lorsque, après un énoncé des faits, plusieurs personnes proposent leur solution (D. Sayers : *Les Cinq Fausses Pistes* ; A. B. Cox : *Le Club des détectives...*).

2.8 L'univers construit

L'univers du roman à énigme est un monde clos, une sorte de théâtre. Spatialement, les personnages ne peuvent se déplacer pendant l'enquête. Le décor existe pour sa fonctionnalité et non pour sa réalité géographique ou sociale. L'espace est unique et clos (figuré exemplai-