

## I. Les composantes structurelles

### I.1 Une structure souple

Dans « Typologie du roman policier », Tzvetan Todorov définit ainsi le roman noir par rapport au roman à énigme :

Il n'y a pas d'histoire à deviner ; et il n'y a pas de mystère, au sens où il était présent dans le roman à énigme. Mais l'intérêt du lecteur ne diminue pas pour autant : on se rend compte ici qu'il existe deux formes d'intérêt tout à fait différentes. La première peut être appelée la *curiosité* ; sa marche va de l'effet à la cause : à partir d'un certain effet (un cadavre et certains indices) il faut trouver sa cause (le coupable et ce qui l'a poussé au crime). La deuxième forme est le *suspense* et on va ici de la cause à l'effet : on nous montre d'abord les causes, les données initiales (des gangsters qui préparent des mauvais coups) et notre intérêt est soutenu par l'attente de celui qui va arriver, c'est-à-dire des effets (cadavres, crimes, accrochages). Ce type d'intérêt était inconcevable dans le roman à énigme car ses personnages principaux (le détective et son ami, le narrateur) étaient, par définition, immunisés : rien ne pouvait leur arriver. La situation se renverse dans le roman noir : tout est possible, et le détective risque sa santé, sinon sa vie.

*Poétique de la prose*, © Éditions du Seuil, 1971.

La souplesse de cette structure génère plusieurs conséquences importantes. Tout d'abord, le récit peut coïncider avec l'action criminelle et l'intérêt peut se déplacer de la cause à l'effet et de la rétrospection à la prospection. De fait, le roman noir – contrairement au roman à énigme – peut actualiser conjointement (ou non) récit du crime et récit de l'enquête, voire supprimer le second et se centrer, par exemple, sur le meurtrier et son histoire. Le crime peut se commettre à tout moment, se préparer ou se répéter. Cela autorise une grande variété de scénarios. De surcroît, l'affrontement physique est essentiel, les personnages risquent leur vie et l'univers référentiel est important et fonctionnel.

### I.2 L'effet visé

Le jeu intellectuel et cognitif laisse place ici aux émotions et à l'identification, dans la tradition du roman d'aventures (ce qui n'exclut pas un intérêt complémentaire pour la vision sociale). Ce sont les aventures (affrontements, érotisme...), les personnages et l'univers qui passionnent. Corps et physique sont omniprésents. Comme dans le roman populaire, le lecteur est tenu en haleine. Qui va triompher ? À quel prix ? Que va-t-il arriver ? Comment cela va-t-il se finir ?

La figure emblématique de ce genre serait plutôt l'*embrouille*, l'*imbroglio* que l'on va tenter de dénouer, souvent à l'aveuglette, en « tirant des fils », en « frappant un coup » pour que l'autre se découvre et commette une faute, en donnant un coup de pied dans un *nid de frelons*. Ou alors, bien sûr, la *poisse*, l'*engrenage d'ennuis*, la *série noire*...

### I.3 Places et rôles du savoir

Dans ce cadre, le savoir devient secondaire par rapport aux aventures et aux personnages. Tous les cas de figure sont possibles : le lecteur en sait autant, plus, ou moins que l'enquêteur (si enquêteur il y a).

Le savoir sert essentiellement la **dramatisation**. D'abord en éveillant la curiosité du lecteur (par des événements ou des personnages mystérieux), ensuite en l'angoissant (par les conséquences probables de tel acte, par exemple), enfin en rendant possibles les effets de surprise par la dissimulation d'informations importantes quant au déroulement de l'histoire.

Il sert complémentarément à soutenir le réalisme de ce genre et sa volonté de critique sociale. Cela explique le souci de documentation des auteurs concernant les lieux, les armes, les milieux dépeints, etc.

### I.4 L'instance narrative

Tout cela n'empêche pas, bien au contraire, des jeux complexes sur la narration, d'autant plus qu'aucun système de règles, aucune contrainte concernant le fair-play entre l'auteur et le lecteur ne les limitent. *> C énig*

Les deux formes narratives dominantes sont à l'opposé de l'omniscience du narrateur. Soit l'histoire est connue au travers du discours du personnage principal (enquêteur, criminel ou victime) ou de plusieurs personnages et de leur perspective : la narration est hétérodiégétique (en « il ») ou homodiégétique (en « je ») et la perspective est « interne ». Le lecteur (ne) sait (que) ce que le personnage sait, ce