

QUADERNI **Quaderni**
Communication, technologies, pouvoir

88 | Automne 2015
Les séries, politique fiction

Mobiliser la série *The Wire* en géographes : retour sur une expérience pédagogique

Pierre-Olivier Garcia et Sébastien Leroux



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/931>

DOI : 10.4000/quaderni.931

ISSN : 2105-2956

Éditeur

Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

Édition imprimée

Date de publication : 5 octobre 2015

Pagination : 93-102

Référence électronique

Pierre-Olivier Garcia et Sébastien Leroux, « Mobiliser la série *The Wire* en géographes : retour sur une expérience pédagogique », *Quaderni* [En ligne], 88 | Automne 2015, mis en ligne le 05 octobre 2017, consulté le 21 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/931> ; DOI : 10.4000/quaderni.931

Tous droits réservés

Mobiliser la série *The Wire* en géographes : retour sur une expérience pédagogique

Pierre-Olivier
Garcia

Université Grenoble Alpes

Sébastien
Leroux

Université Grenoble Alpes

« *Fuck ! 30 heures d'atelier Géographie et Média. C'est l'occasion ou jamais d'être innovant ! Mais qu'est-ce que ça veut dire innovant ? Et si on animait l'atelier en binôme ? Est-ce que ça serait plus sympa et plus efficace ? Et si on faisait faire aux étudiants ce qu'on a envie de faire nous ? Et si on se faisait 30 heures sur *The Wire* ? Et si on écrivait un bouquin ? Et si ...* ». Tout a commencé par des conversations à l'emporte-pièce à la pause café, des suggestions, des hésitations et puis une envie improbable : faire rédiger à des étudiants de L2 un rapport de recherche... « *Et si c'était possible ?* »... Comment le ferions-nous ?

Dans ce retour d'expérience, nous présentons la méthode mise en place en 2014 pour faire travailler des étudiants sur la série *The Wire*. Le cadre pédagogique était une Unité d'Enseignement « atelier », intitulée *Géographie et Média* au sein du parcours « Espaces et Sociétés » de la licence « Géographie et Aménagement » de l'Institut de Géographie Alpine de Grenoble. Cette UE se décomposait en 10 séances de 3 heures dont le contenu était libre. L'objectif était de réaliser collectivement un rapport de recherche sur les dimensions géographiques de *The Wire*¹. Il faut préciser que parmi les deux enseignants en charge du projet, l'un était bénévole. Le ratio de 2 enseignants pour 13 étudiants a permis un encadrement de proximité des étudiants, nécessaire pour travailler sur un objet inhabituel (la série) et selon un objectif particulier (le rapport de recherche).

Au départ, il y avait deux objectifs pédagogiques, l'un étant de transmettre aux étudiants l'idée qu'il y a une dimension géographique dans tout objet, même culturel, et l'autre de sortir de la logique d'apprentissage de connaissances pour leur



en faire co-produire de nouvelles. Nous avons souhaité présenter cette expérience pédagogique dans toute sa contingence. Nous vous racontons l'histoire de l'application de ces objectifs, de ce qui a fonctionné, de ce qui n'a pas fonctionné, et des questionnements que cela a engendrés.

***The Wire* : prétexte à une pédagogie exploratoire**

Les quatre savoirs

Pour organiser le contenu des séances de TD, notre question de départ fut la suivante : comment parvenir à faire produire en trois mois un rapport de recherche à des étudiants de L2 ? Pour y répondre nous avons donc listé la somme de connaissances et de compétences nécessaires pour y parvenir.

Du côté des savoirs, nous avons considéré nos étudiants comme des acteurs de la démarche et nous sommes partis du principe qu'ils s'informeront par eux-mêmes en fonction de leur thématique. Néanmoins nous avons défini des « briques de connaissances » (terme utilisé en cours) qui resteraient de notre ressort : la géographie humaine et culturelle, les médias en général et les séries en particulier, et enfin le monde de la recherche. Du côté du savoir-faire, nous avons là aussi défini des compétences indispensables : rédiger un article scientifique, trouver des ressources bibliographiques, maîtriser des outils techniques (gestionnaire de bibliographie, logiciel de montage vidéo élémentaire, traitement de texte). Nous avons aussi réfléchi au fait qu'écrire un article d'une dizaine de pages n'était pas évident et qu'il faudrait mettre en place un pro-

tocole leur permettant de s'appropriier le travail spécifique de l'écriture scientifique. En ce qui concerne le savoir-être, il s'agissait de parvenir à créer une dynamique et une émulation pour entretenir leur curiosité, leur autonomie et leur capacité réflexive. Enfin du côté du faire-savoir, la rédaction du rapport et l'organisation d'une restitution à l'oral en amphithéâtre participent à l'apprentissage de la mise en valeur des travaux universitaires.

Une fois cette liste établie, nous avons décliné le travail séance par séance pour mettre en place une logique de progressivité. Le tableau ci-contre synthétise cette organisation. Il a été distribué aux étudiants durant la première séance. Il s'agissait de leur fournir un cadre pour les rassurer sur le projet dans lequel nous les lançons.

Par rapport à l'écriture scientifique, les cinq premières séances furent réservées à l'écriture hebdomadaire d'une page sur un thème spécifique. Après cette « mise en écriture », nous avons pu leur demander de rédiger un pré-article de 5 pages. Enfin, à partir de ce premier jet, ils ont pu construire un texte complet, cohérent et respectueux du calendrier.

La motivation

Dans un deuxième temps, il s'agissait de parvenir à enrôler les étudiants dans cet atelier. Pour cela, dès la première séance, nous avons mobilisé trois arguments. D'abord, nous leur proposons de partager un défi commun, celui de rédiger un rapport de recherche. Ce sont même les premiers mots de l'atelier qui ont été prononcés. En mettant ainsi en avant un produit final (un rapport, un article



Séances	Compte-rendu (saisons + Burdeau et al.) ²	À rendre	Atelier
pilot			<i>The Wire</i> et géographie ?
2	Saison 01 - nom étudiant	1 page : « <i>The Wire</i> et la géo »	Contenu du rapport – répartition du travail – choix du thème de recherche
3	Saison 02 -	1p. sur thème de recherche	Ressources documentaires 1 : les séries
4	Saison 03 -	1p. thème/ressources séries	Ressources documentaires 2 : la géographie
5	Saison 04 -	1p. thème/ressources géo	Travail libre + conception pastilles vidéos
6	Saison 05 -	CHAPITRE INTER-MEDIAIRE (5 p.)	Présentation des chapitres intermédiaires + bilan
7			Méthodologie (aide et apprentissage de logiciels)
8		Pastilles vidéo (5 minutes)	Travail libre – relecture par les pairs
9		CHAPITRE FINAL	Présentations chapitres
Season final		RAPPORT FINAL	Préparation restitution publique
Bonus		Préparation restitution	Restitution publique en amphithéâtre

rédigé par étudiant ou par binôme et la constitution de « pastilles vidéos », il nous semblait que cela pourrait produire un effet d'entraînement. Ensuite, nous voulions montrer aux étudiants que nous avions de l'ambition pour eux. C'est pourquoi nous leur avons expliqué qu'ils n'allaient pas simplement enregistrer des connaissances mais au contraire les co-produire. Enfin, une dernière technique, celle du jeu de rôle, nous a permis de créer un cadre qui simule un programme de

recherche. Ils se sont ainsi retrouvés dans la peau d'un chercheur, les situant vis-à-vis de nous non pas seulement comme des étudiants mais aussi comme des pairs.

Le retour sur la pratique

Voici certains éléments qui nous sont apparus a posteriori. Tout d'abord, nous nous sommes rendu compte que nous étions en permanence en train



de faire des allers et retours entre le statut du maître-sachant et du maître-ignorant³. Ainsi, il y a de nombreux moments où nous avons apporté des connaissances pour que les étudiants puissent avancer sans devoir fouiller par eux-mêmes tous les thèmes adjacents au rapport de recherche. Mais notre fonction principale était de poser l'injonction et le cadre nécessaire (du temps dédié obligatoire, des espaces d'échange,...) à produire de la connaissance. Il y a eu ainsi de nombreux moments où nous n'avons été que des pairs, des relecteurs, des encadrants. Par exemple, la relecture des articles nous faisait passer d'un statut à un autre assez rapidement. Par moments, il nous fallait les lancer sur la piste de certains auteurs en fonction de leur thème et souvent cela nécessitait de leur en donner des clefs de lecture. D'autres fois, il s'agissait simplement de les relire et de leur montrer comment la forme de l'article pouvait être améliorée en structurant mieux leur argumentaire. Parfois aussi, leur travail nous apprenait de nouvelles choses et nous n'avions rien à redire. Ce double statut était très intéressant car, d'après nous, il a permis de créer une ambiance de travail qui s'est avérée stimulante et productive.

Ensuite, nous avons pu noter que les étudiants ont énormément travaillé. Ils ont même souvent dépassé nos attentes. Ainsi, lors de la première séance, nous leur avons montré le pilote de la série. L'idée était de faire un *brainstorming* après le visionnage pour relever les dimensions géographiques de cet épisode. Et ils en ont relevé un grand nombre en dépassant même les cadres que nous avions préparés en amont au cas où la discussion devait patiner un peu. Ils nous ont donc souvent surpris par leur engagement et par la qualité de leur recherche et de leur réflexion.

Enfin, nous leur avons probablement demandé trop de travail, voire des éléments non nécessaires à une première expérimentation de recherche. Si l'idée de départ était bonne, les « pastilles vidéos » étaient probablement de trop, dans la mesure où cela demandait des savoir-faire supplémentaires lourds (captures d'extrait, maîtrise d'un logiciel de montage) et une réflexion sur le contenu des vidéos (que montrer, comment et pourquoi le montrer). De même, nous leur avons demandé de regarder une saison par semaine pendant 5 semaines, et cela s'est avéré quasiment impossible, une partie d'entre eux n'ont pas pu visionner l'ensemble de la série pendant le semestre⁴. Il y a donc probablement un juste milieu à trouver entre nos demandes et le temps qu'ils peuvent consacrer à un exercice de ce type.

La spécificité de *The Wire*

L'intérêt que nous avons eu pour *The Wire*, en dehors de notre attachement à cet objet culturel, c'est qu'il est efficace autant comme outil pédagogique que comme matériau de recherche.

La série télévisée comme outil pédagogique

The Wire est une série et c'est son premier avantage ! Nous avons alors pu jouer de l'imaginaire usuel des séries télés pour faire accepter plus facilement un travail sur un objet culturel lourd. Les étudiants ont pu se dire que l'on allait justement décortiquer l'idéologie des séries et que c'est divertissant de critiquer les séquences inutiles d'analyse d'ADN dans les *Experts*, ou encore la représentation des villes dans les immanquables plans séquence de la *skyline* dans la plupart des séries diffusées par les principales



chaînes de télévision⁵. De plus nous pensions que cela pourrait être grisant pour des étudiants de se saisir en TD d'objets dont on n'imaginait pas pouvoir parler à l'université. Or, et ce fut un étonnement, nos étudiants, en tout cas la plupart, n'appartenaient pas à l'univers des sériephiles. Pour eux, les séries télévisées, c'est plutôt *Les Experts*, *Gossip Girls* ou *How I Met Your Mother*, ou bien quelque chose dont on ne veut pas entendre parler (peut-être par effet de distinction). Notre étonnement atteint même des sommets lorsque nous comprenons qu'ils regardent des séries comme au siècle dernier, à la télévision et au hasard des programmations, sans suivre les épisodes et les saisons, alors que pour les sériephiles, le téléchargement et le visionnage en ligne, légaux ou non, sont devenus la norme !

Ce n'était donc pas si évident que cela de s'attaquer au monde des séries et encore moins d'aborder *The Wire* car, comme la plupart des productions d'HBO, c'est « une série pour public cultivé »⁶. Ce programme offre ainsi un contenu dont le visionnage, l'accès aux routines esthétiques et narratives (dont la maîtrise fait partie du plaisir de regarder une série), l'analyse, mais aussi tout simplement la connaissance de son existence nécessitent une certaine érudition. De plus, nous avons conscience que travailler sur *The Wire*, c'est faciliter la circulation d'un objet commercial dans son marché de niche (une série HBO pour un public urbain, cultivé et critique). Et pourtant, il faut bien reconnaître que sa valeur d'usage correspond largement à nos attentes en termes d'objet académique. Et cela d'autant plus que nous voulions faire travailler les étudiants non seulement sur un objet populaire de masse, mais en dépassant l'idée méprisante pour la

culture populaire que la série télévisée n'est rien de plus qu'un canal de diffusion de l'idéologie dominante par des contenus de mauvaise qualité.

The Wire est finalement apparu comme la série efficace pour les faire entrer dans cet univers de sériephiles érudits. Elle a eu une assez grande capacité d'enrôlement des étudiants. En s'attendant à regarder une série policière classique, ils avaient moins d'appréhension que si on leur proposait d'analyser les représentations paysagères chez les peintres romantiques anglais du XIX^e siècle⁷. Et pourtant la tâche est similaire. D'un côté, c'est un polar, tout simplement, et de l'autre, c'est un univers fictionnel réaliste particulièrement intéressant pour des géographes.

***The Wire* comme outil pédagogique**

Le deuxième avantage de *The Wire* comme outil pédagogique est qu'il existe une littérature de cadrage en sciences sociales. Nous sommes donc en présence d'un objet de recherche, les séries tv, qui en sont à ce stade de développement qui les rendent attractives parce que non encore totalement balisées (on peut espérer les traiter d'une façon originale), mais dont les bases permettent d'en légitimer l'approche et d'en montrer la richesse. Les étudiants avaient à leur disposition un corpus de documents qui comprenait par exemple le livre *The Wire, reconstruction collective*⁸, un numéro de la revue *Criticism, A Quarterly for Literature and the Arts* (2011, vol. 52, n°3-4), des articles parmi d'autres de Bertrand Pleven, Antoine Faure et Elizabeth Hodges⁹, et bien sûr des vidéos de David Simon sur internet et de nombreux textes journalistiques, comme le numéro d'*ArtPress 2* sur les séries



télévisées (2014, n°32). Les étudiants ont ainsi pu se familiariser avec une littérature dont les référentiels intellectuels sont plutôt hétérogènes à ceux mobilisés classiquement en licence de géographie. Oui, il est possible d'avoir une approche rigoureuse et académique, qui mobilise des savoirs historiques, sociologiques, géographiques et esthétiques, de ce qui n'était auparavant qu'un loisir qui n'avait pas sa place à l'université.

Le dernier avantage est que cette série est un terrain intéressant car son contenu est limité. La série, achevée, dure 58 heures. C'est un contenu empirique important à traiter à l'échelle d'un semestre. Cependant, contrairement à une recherche classique en sciences sociales, où l'on peut se perdre dans l'infinité du matériau, David Simon et Ed Burns ont fait ce travail pour nous. Ils nous présentent un « monde » fermé et limitent ainsi pour les étudiants le morceau de réalité à étudier. En quelque sorte, il n'y a pas besoin d'échantillonner et de récolter la donnée, mais « juste » de la traiter.

Cependant, même dans cette perspective, *The Wire*, comme contenu empirique, fut parfois trop lourd pour certains étudiants. Rappelons que pendant les 5 premières semaines de l'atelier, il fallait regarder l'intégralité de la série et en même temps déterminer et travailler des axes de recherche. Autant dire qu'aucun étudiant n'a choisi de travailler sur la saison 5.

The Wire comme matériau d'enquête

Si historiquement il existe peu de séries à héros multiples¹⁰, il en existe encore moins dont le personnage principal, le « héros », est un espace,

un territoire. Et comme David Simon le rappelle régulièrement dans ses interventions médiatiques, dans *The Wire*, le héros, c'est Baltimore. C'est même un quasi-personnage comme le propose Audrey Collomb dans le chapitre V du rapport. Pour le dire autrement, ce monde fictionnel produit très facilement chez le spectateur des étonnements géographiques. On y ressent, plus qu'on y observe, que les entités sociales sont inégalement réparties dans l'espace.

Dès le départ de l'atelier, nous avons fait de cette assertion un postulat de recherche qui n'a pas toujours été abordé de front ou verbalisé mais qui a nourri les réflexions. En effet, une des originalités de la série est de faire de Baltimore l'objet central de son propos et cela légitime sa saisie par des géographes (on ne fait ni de la sociologie, ni des *cultural studies*). Il aurait été ainsi plus compliqué pour nous de justifier un enseignement sur une série qui ne place pas un espace au cœur de son propos. Ce postulat permettait ensuite de proposer un regard qui déclenche, nourrit et relance l'imagination lorsque l'on est perdu dans son « terrain » (les 60 heures de la série).

De plus, aucun étudiant n'a pris comme problème la question de Baltimore comme personnage central de la série. Et pourtant, ils l'ont traité à partir d'enjeux géographiques tels que l'espace comme projection et révélateur des rapports sociaux, l'organisation de la ville comme facteur de reproduction sociale, ou encore en montrant comment les mobilités des personnages sont corrélées à leur statut social. Ils ont ainsi élaboré des analyses proprement géographiques de cet objet culturel.

Enfin, le jeu de Simon avec les frontières floues



du journalisme, de l'ethnographie et de la fiction ouvre les possibilités d'enquête. Les étudiants pouvaient traiter du caractère fictionnel de ce monde et mettre en évidence la subjectivité de l'écriture. Nous-mêmes n'étant pas spécialistes des dimensions formelles des séries télévisées (réalisation, mise en scène, lumières...), les étudiants n'ont pas été vraiment incités à s'y engager, et seul un article traite cette question. Schématiquement, la moitié des étudiants ont travaillé sur les rapports entre réalité et fiction, et l'autre moitié a considéré la série comme du matériau réel et l'a analysée avec des outils de sciences sociales. Dans la première moitié, on trouve par exemple des travaux sur la façon dont Simon installe des espaces fictionnels (utopiques) dans un cadre sociologiquement crédible, ou encore comment l'histoire de Baltimore renouvelle le regard sur la série. Concernant la seconde moitié, les étudiants ont pu montrer que des concepts de sciences sociales (le panoptique de Foucault, la reproduction sociale chez Bourdieu, le lien mobilité spatiale et mobilité sociale, la ghettoïsation,...) sont plutôt efficaces pour analyser *The Wire*.

Le contenu du rapport de recherche

On ne pouvait rendre compte de cette expérience pédagogique sans rendre hommage aux étudiants qui l'ont fait vivre d'une façon qui a largement dépassé nos attentes. Ils ont au final restitué leurs travaux sous deux formes de faire-savoir. Ils ont organisé et animé une restitution publique devant une centaine d'étudiants et une dizaine d'enseignants et ils ont tenu le pari de la rédaction d'un rapport de recherche d'environ 150 pages. C'est pourquoi nous avons voulu présenter ici ce rapport en nommant chacun d'entre

eux et en résumant leur travail. Afin de mettre en cohérence leurs travaux assez hétérogènes dans l'appréhension de *The Wire*, nous avons fait le choix d'organiser le rapport en quatre ensembles : Scénariser, Explorer, Critiquer, Affiner.

La première partie, « Scénariser », traite des rapports entre réalité et fiction. Dans son article, Yoann Demeure fait parler la série à partir de la question du réalisme. Il montre qu'à rebours des *showrunners mainstream*, David Simon puise dans son expérience de journaliste pour décrire, mettre en scène et dénoncer des réalités sociales. Pour Antoine Jobard, la série pousse le réalisme assez loin pour permettre de dégager les logiques territoriales structurant la ville de Baltimore, et notamment la dichotomie formel/informel. Romain Fagay complète la réflexion en montrant que ce réalisme peut être interprété comme un point de départ à partir duquel David Simon met en place une géofiction expérimentale. Il peut ainsi proposer des utopies urbaines en réponses aux problèmes sociaux et territoriaux de Baltimore.

Dans la deuxième partie « Explorer », les articles s'attachent à saisir les liens entre la géographie et *The Wire* à partir de points de vue particuliers. Amélie Faure propose une lecture originale des rapports sociaux dans la série. À partir de la métaphore du jeu, elle y montre un plateau (Baltimore), des règles précises, et des joueurs qui respectent ou non les règles. Au travers de l'histoire des États-Unis et de Baltimore, Audrey Collomb étudie plusieurs dimensions de la série : la population afro-américaine, le port de Baltimore et le syndicalisme américain. Son objectif est de mettre en parallèle le scénario (fictif) de la série et la réalité historique dans le but de montrer



leur proximité. Enfin, Miguel Karam montre la pertinence du modèle panoptique de Michel Foucault dans l'appréhension des dispositifs sécuritaires et plus généralement dans la société contemporaine.

On ne pouvait pas étudier *The Wire* sans poser la question des inégalités socio-spatiales. C'est l'objet de la troisième partie, « Critiquer ». Camille François montre que le *Corner* est à la fois l'espace le plus visible de la stigmatisation urbaine et politique, mais aussi un lieu construit par le discours et l'action politique. À sa suite, Clément Hémond se détache de la série pour donner à voir le phénomène d'hyper-ghettoïsation qui touche certaines villes étasuniennes. Il l'explique par une accumulation de marginalités (classe, race, environnement urbain). Enfin, à partir des exemples de la famille et de l'école, Chloé Descos et Thomas Foin montrent toute la pertinence du concept de reproduction sociale, à la fois comme outil de compréhension des institutions du Baltimore fictionnel, mais aussi comme concept propice à des ressorts scénaristiques !

La quatrième et dernière partie, « Affiner », est l'occasion de se détacher d'une lecture territoriale pour se focaliser sur la question des personnages. Dorine Grasso met en relation les lieux, les personnages et le travail de réalisation de David Simon. Grâce à son approche sensible et à la notion d'effet de lieu, elle questionne le réalisme de la série. Zoé Maserati, quant à elle, s'interroge sur la mobilité des personnages. Elle montre par exemple que certains personnages s'affranchissent d'un monde inaltérable en proposant quatre idéaux-types d'évolution dans les espaces interstitiels. Enfin, l'article de Cendrine

Hoarau traite de l'impact de la fameuse *chain of command* sur les personnages. On peut y lire que les lieux d'actions assignés, la capacité à être mobile, mais aussi les caractéristiques de l'environnement urbain de chaque personnage sont déterminés par sa place dans la hiérarchie.

Nous ne pouvons que vous inviter à télécharger le rapport pour que vous puissiez juger par vous-même des résultats de la démarche pédagogique.

N · O · T · E · S

1. Ce rapport de recherche est en libre accès à l'adresse suivante : <http://geoprag.blog.lemonde.fr/2015/01/26/>
2. « Saison » renvoie au visionnage hebdomadaire d'une saison de la série. « Burdeau *et al.* » renvoie à l'ouvrage collectif *The Wire, reconstruction collective*, organisé en cinq chapitres, chacun étant focalisé sur une saison. Cf. Emmanuel Burdeau, Nicolas Vieillescazes (dir.), *The Wire. Reconstitution collective*, Paris, Les prairies ordinaires, 2011.
3. Jacques Rancière, *Le maître ignorant. Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*, Paris, Fayard, 2009, 1^{ère} éd. 1995, p. 233.
4. *The Wire* se compose de 60 épisodes répartis en 5 saisons de 10 à 13 épisodes de 58 minutes chacun. Au total, la série dure 58 heures.
5. L'association de critique des Médias ACRIMED propose une liste des séries policières américaines diffusées sur les chaînes gratuites du 1^{er} au 14 septembre 2014 à l'adresse suivante : <http://www.acrimed.org/article4462.html> (consulté la dernière fois le 24/11/2014)
6. D. Pinsolle et A. Rindel, « Séries télévisées pour public cultivé », *Le Monde Diplomatique*, juin 2011.
7. Le géographe Denis Cosgrove a fait ce travail dans son ouvrage classique *Social Formation and Symbolic Landscape* (Madison, Wis, University of Wisconsin Press, 1998).
8. Emmanuel Burdeau, Nicolas Vieillescazes (dir.), *The Wire*, *op. cit.*
9. Bertrand Pleven, « Pathologies au-delà du paysage », *Géographie et Cultures*, 81, 2012, pp. 134-136 ; Antoine Faure, « “The Wire” : le fil d'Ariane sociologique de la complexité urbaine américaine », *Nouveaux Mondes Mondes Nouveaux / Nuevo Mundo Mundos Nuevos* 2009, pp. 1-9 <<http://nuevomundo.revues.org/55671>> ; Elisabeth Hodges, « Espace Mémoire Événement (*The Wire*) », *Labyrinthe*, 37, 2008, pp. 53-59.
10. Sarah Sepulchre, « Le personnage en série », in S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Bruxelles, De Boeck, coll. « Info & Com », 2011.



R · É · S · U · M · É

Ce retour d'expérience pédagogique présente une méthode pour faire travailler des étudiants en sciences sociales sur la série *The Wire*. Les objectifs pédagogiques étaient de leur faire comprendre que tout objet culturel est digne d'analyse à l'université et qu'ils sont capables non pas seulement d'assimiler des connaissances mais aussi de les produire. La méthode était de leur faire rédiger un rapport collectif de recherche d'environ 150 pages en 3 mois. *The Wire* était d'abord un prétexte à une méthode pédagogique exploratoire de co-production des savoirs par les étudiants. Il s'agissait de transmettre des compétences à partir d'un côté, un calendrier très serré et cadré, et de l'autre une grande liberté en terme de démarche de recherche. On observe ensuite trois éléments qui font de *The Wire* un outil pédagogique pertinent. C'est d'abord une série télévisée, donc un objet populaire, ce qui permet un enrôlement efficace des étudiants. C'est ensuite un bon outil pour l'apprentissage de la démarche de découverte scientifique dans la mesure où il existe une littérature qui cadre l'analyse sans l'épuiser, ce qui autorise une démarche de découverte. Enfin, la série est un objet géographique fécond, dans la mesure où Baltimore y est un quasi-personnage. On y voit clairement comment les rapports sociaux structurent la ville et comment elle opère sur eux en retour. Le rapport résultant de cet atelier est disponible en ligne. Nous vous invitons à lire les travaux des étudiants.

Abstract

This paper is a feedback on an undergraduate workshop experimentation based on studying the TV show *The Wire*. The educational goal was to make the students aware that any cultural object is academy relevant and that they are able to produce knowledge. The method

consisted of writing together a 150-pages scientific report in a 3 months delay. *The Wire* was used as an excuse to implement an exploratory educational method. It consists of coupling a strongly structured working schedule with a high freedom for the students in the scientific contents production. *The Wire* was then considered for three reasons as a fertile ground to learn social science, and particularly human geography. First, as a TV show, and therefore with a popular connotation, it has a strong capacity to enrol undergraduate students in academic language and procedures. Second, the scientific and journalistic literature available has the specificity to be developed enough to frame the research field without exhausting it. It therefore opens a space for the logic of discovery. Finally, *The Wire* is a heuristic object for human geography. Constituting Baltimore as a quasi-character, it describes and reveals clearly how social relationships produce space and in return how space performs them. The report written by the students is available on-line in French and we invite the reader to explore it.