Jeux de pouvoirs dans *The Wire*

Simon Lefebvre

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/doublejeu/485>

DOI : 10.4000/doublejeu.485

ISSN : 2610-072X

Éditeur

Presses universitaires de Caen

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2013

Pagination : 35-44

ISBN : 978-2-84133-494-0

ISSN : 1762-0597

Référence électronique

Simon Lefebvre, « Jeux de pouvoirs dans *The Wire* », *Double jeu* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 10 juillet 2018, consulté le 25 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/doublejeu/485> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/doublejeu.485>

Double Jeu est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

JEUX DE POUVOIRS DANS *THE WIRE*

Me? Shit, I'm just small potatoes. Just a workin' politician from Walbrook Junction, tryin' to make his way from this world into the next.

Senator Clay Davis¹

VITESSES ET VERTICALITÉ DES POUVOIRS

Si *The Wire* est à ce jour l'une des séries télévisées les plus commentées et les plus étudiées dans le monde, c'est que la ville où se déroule l'action, Baltimore, en est pour ainsi dire le personnage principal. C'était, on le raconte, la première grande nouveauté de cette œuvre créée par David Simon et coécrite avec Ed Burns, et diffusée sur la chaîne HBO entre 2002 et 2008. La distribution des rôles et de leur importance s'ajustait aux enjeux et aux lieux propres à chaque saison. Ainsi un personnage ne faisant que quelques apparitions dans une saison pouvait se retrouver être un personnage récurrent dans une autre. De même, des personnages davantage prédominants (on pense au policier Jimmy McNulty) pouvaient se retrouver assignés à d'autres fonctions, d'autres lieux encore, que ceux auxquels une saison nous avait habitués, modifiant par conséquent leur champ d'action. Seule la ville demeure invariable.

The Wire n'est pas tant une série qui s'octroie un ou plusieurs espaces privilégiés qu'une série qui cherche inlassablement à circuler entre eux et à en découvrir d'autres, à les expérimenter aussi. Ainsi le spectateur apprendra-t-il dès le début de la saison 2 qu'il n'a pas affaire à une série

1. « Moi ? Je suis de la petite bière. Un simple homme politique de Walbrook Junction essayant de faire son chemin entre ce monde et le suivant » ; *The Wire*, saison 5, épisode 9, « Late Editions ». Nous traduisons les citations de la série.

dont l'un des horizons serait d'installer pour le long terme un paysage familier, reconnaissable et confortable. Passé des barres d'immeubles aux planques et bureaux de police de la saison 1, le voilà qui se retrouve sur les docks, leurs bars et bureaux syndicaux dans la saison 2, avec de nouveaux personnages qui peuplent cette nouvelle parcelle de territoire, et les anciens qui, pour certains, se retrouvent à endosser un rôle tout à fait différent. On découvre une ville à tiroirs, son terrain se déploie de l'intérieur au fil des saisons. On pourra ainsi attribuer à chacune la découverte marquante d'un nouvel univers investi, d'un nouveau monde se chargeant de nouveaux enjeux et de nouveaux personnages : les barres d'immeubles et bureaux de police (saison 1), les docks (saison 2), les bureaux de campagne électorale (saison 3), une école (saison 4), une rédaction de journal (saison 5). Cette dernière saison consacrera par ailleurs la fin et le recommencement d'un cycle entamé dans la précédente. À chaque saison sa découverte, son nouveau monde qui éclôt et vient se connecter à ceux déjà habités de la série, par le jeu de danse des personnages mais aussi – car il faut bien finir par l'évoquer – par le fil, le *wire*, qui lie chaque épisode de manière visible ou souterraine et fait office de ligne de mire à la série malgré les changements d'univers, les sauts hors du champ de la fiction axé sur l'enquête policière. Ce fil est le trafic de drogue.

À chaque lieu également ses jeux de pouvoirs, ses hommes qui tirent les ficelles et ses hommes qui composent avec le peu de marge de manœuvre qu'ils peuvent s'octroyer dans le secret de leur hiérarchie. Car si la cartographie, disons la cosmogonie du trafic de drogue à Baltimore, est établie, notamment dans le bureau improvisé de l'unité de police chargée de faire tomber Avon Barksdale, l'homme qui en est à la tête, il reste au spectateur d'établir lui-même, si possible, une verticalité du pouvoir politique du côté des institutions, plus exactement du côté de la loi. L'organisation criminelle est somme toute lisible : il y a un chef (Barksdale), un bras droit (Stringer Bell), puis des « soldats », comme on les appelle, c'est-à-dire des dealers situés dans des *corners* stratégiques pour vendre la drogue, et d'autres qui sont autant de mains armées chargées de régler les conflits d'une manière ou d'une autre (souvent la manière forte). De l'autre côté (première saison alors, avant que cette partition n'explose sinon s'étoffe), les *cops* semblent obéir à une même organisation verticale, avec toutefois plus de strates. Des brigades sont formées avec chacune à leur tête un commandant, répondant lui-même au commandement de sa hiérarchie, qui répond elle-même à la commande de résultats émanant de la mairie. Une verticalité donc, mais moins immédiate que celle des criminels. En résultent deux vitesses différentes, l'une logiquement dépassée par l'autre en raison des obligations protocolaires et administratives nécessaires à la conduite d'une enquête officielle.

Dans *The Wire*, les forces de l'ordre sont impuissantes car elles ne sont pas en possession de leurs moyens (logistiques, techniques, technologiques). Ce sont ces moyens, ces pleins pouvoirs qui ailleurs font triompher l'axe comprendre / prouver le crime. *The Wire* observe en lieu et place de cet axe une césure d'ordre politique et institutionnel. Il ne suffit pas ici d'éclaircir les zones d'ombre d'une scène de crime pour dénoncer le ou les criminels, selon la logique commune de résolution des enquêtes pouvant se résumer à cette formule : « rendre visible, c'est rendre à la justice ». Au contraire, dans *The Wire*, le ou les criminels, dont l'interpellation permettrait de démanteler une partie conséquente de leur réseau, sont connus comme le loup blanc. Comprendre ne suffit pas à prouver. Être visible ne permet pas d'être conduit devant la justice. Ce qui intéresse David Simon et Ed Burns est alors tout autre : *The Wire* sera une série attachée à décrire la réalité d'un système politique tout entier voué à l'échec et d'une criminalité amenée à prospérer. Entre calendriers politiques et pression des résultats, les hommes qui commandent au sein de la police sont aussi impuissants qu'ils sont nombreux. Seuls les chiffres gouvernent. Comme l'écrit Jean-Marie Samocki : « La séparation entre responsabilité policière et équilibre de la cité est inéluctable. Ce qui va troubler la cité, ce n'est pas la réalité d'un crime mais le déclenchement d'une procédure. Les chefs détiennent le pouvoir non plus pour pacifier la cité en éradiquant les facteurs de désordre, mais pour laisser le désordre sans récit »². Il y a bien dans *The Wire*, comme dans toute série policière, la conviction que le travail de la police est une affaire de terrain et non pas de bureaux, qu'il vaut mieux se déployer dans les rues et sur les toits que de se confiner pour rédiger un rapport interminable qu'on aura essayé de refiler à un collègue (l'étirement récurrent entre ce qu'est et ce que devrait être le « *real police work* », les agents estimant que la conjoncture de leur service ne leur permet pas de l'exercer réellement). Laisser le désordre sans récit, c'est céder à la virtualité des chiffres plutôt que de mettre à jour la réalité. Le constat est désabusé : des statistiques seraient bien plus parlantes qu'une enquête menée à terme permettant d'énoncer les réels chefs d'inculpation. Les chiffres valent plus que l'histoire. Quand un mort s'ajoute au tableau des affaires à résoudre, ce n'est qu'un chiffre encombrant chargeant du mauvais côté la balance de la criminalité. Il ne s'agit alors que d'inverser rapidement la tendance, la mairie ne pouvant se permettre d'attendre, en raison de sa réputation mise en jeu.

2. Jean-Marie Samocki, « Saison 2 – Sans appel », in *The Wire. Reconstitution collective*, Emmanuel Burdeau, Nicolas Vieillescazes (dir.), Paris – Nantes, Les prairies ordinaires – Capricci, 2011, p. 51.

Telle est donc la réelle différence entre la verticalité du système politique et policier, et celle du banditisme. Cette dernière est immédiate, l'autre compartimentée. Surtout, là où l'une fonctionne efficacement, l'autre paraît parasitée par sa propre *chain of command*, à savoir que celle-ci est composée de mondes aux intérêts différents. Résultats *versus* justice, chiffres *versus* histoire, statistiques *versus* causes. Plus on remonte cette chaîne, plus la réalité criminelle est dématérialisée et virtualisée. Il faut voir le Major Rawls convoquer le détective McNulty pour lui annoncer sa satisfaction de voir le taux d'affaires élucidées dépasser la barre des 40 %. La saison 1 fait l'épreuve de cette vitesse saccadée prenant de court les policiers. À la recherche de preuves permettant d'appréhender Avon Barksdale pour trafic de drogue et meurtres, les voilà rattrapés par leur propre hiérarchie décidant d'intensifier les raids du fait d'une recrudescence de la criminalité, court-circuitant ainsi le cours normal de l'enquête. Les arrestations auront lieu avant que les policiers aient pu obtenir la somme de preuves nécessaire pour inculper Barksdale pour des délits majeurs. L'affaire sera donc résolue comme avortée, de manière spectaculaire mais au bénéfice des deux camps. Les résultats attendus par le pouvoir policier sont là : Barksdale est arrêté et jugé pour possession de drogue (ce qui est insignifiant, vu qu'il est l'un des hommes de pouvoir à la tête du trafic), et l'un de ses hommes endosse la responsabilité de tous les meurtres perpétrés. La fin de la saison 1 marque la clôture de l'enquête comme satisfaction pour les autorités dirigeantes, et échec pour les enquêteurs. Le réseau de Barksdale s'en tire sans trop de dégâts : son bras droit, Stringer Bell, se sera faufilé à temps entre les mailles du filet judiciaire, aidé bien malgré lui par la politique de la police de Baltimore. Les têtes ne sont pas tombées. Seule l'enquête s'est interrompue subitement. La verticalité et la compartimentation de la *chain of command* policière et judiciaire jouent contre son propre temps et contre sa cité.

RÈGLES ET TERRAINS DES JEUX DE POUVOIRS

Il s'agit donc, pour comprendre les différentes figures du pouvoir qui peuplent à différents endroits *The Wire*, de s'intéresser aux compartiments, aux répartitions des forces dans le territoire. Si seuls les chiffres gouvernent et échouent à gouverner, qui sont et que font de leur pouvoir les personnes au sommet de leur propre hiérarchie, petite ou grande ? La cartographie partiellement dessinée de la saison 1 nous aura appris que la cité ne constitue pas le socle à partir duquel s'établit une politique impliquée, sinon connectée aux problèmes de la ville. Elle est davantage le lieu de différents empires, chacun préoccupé par son propre bon fonctionnement. Il n'y a donc pas un seul

territoire – la ville – comme lieu de toutes les préoccupations, mais plusieurs, comme autant de théâtres de pouvoir. Ainsi dans *The Wire*, l'exercice du pouvoir ne s'envisage que selon des zones attribuées, chaque zone ayant ses propres règles. Ce sont donc des pouvoirs qui se jouent et se confrontent. Ce sont par ailleurs sur les mots suivants que se clôt la première saison, établissant et préfigurant les jeux de pouvoirs et terrains de jeu : « *It's all in the game* ». La réplique est prononcée par Omar Little, *lonesome* gangster de la ville, tandis qu'il dérobe à un dealer de rue sa marchandise. Tel est le privilège et la délectation de ce personnage seul ou presque, s'introduisant sur les terrains d'autrui et jouant leur partition sans y avoir été invité. Les rues de Baltimore se répartissant selon plusieurs marchés de stupéfiants, ces mêmes marchés se faisant la guerre dans une logique de concurrence, en volant ses parts de marchés, Omar estime – à raison – qu'il fait partie du jeu, foulant le même terrain que les autres, bien que ne faisant pas partie d'une « équipe ». Il vole et revend aux dealers selon leurs propres règles comme il s'amuse de l'économie de marché coopératif mise en place par les grands fournisseurs de drogues de la ville : voler l'un, c'est tous les voler. Revendre à l'autre, c'est donc revendre à ces mêmes personnes.

Tel est le grand pouvoir du promeneur solitaire ici : être tout à la fois contre et en adéquation avec le fonctionnement du système tel qu'il existe, avec lui et sans lui. Formée au cours de la saison 3, la Co-Op réunit sous forme d'alliance ceux qui tiennent les différents marchés de la ville. Le but est de mettre fin aux guerres de rues et ainsi de faire baisser le nombre de morts qu'elles provoquent et qui attirent la police (ou comment un système politique et économique mis en place par les grands dealers est finalement plus efficace que la culture du résultat qui parasite et larve toute répression policière). Cette organisation, dont Stringer Bell fait partie, sera mise à mal par le retour de son associé sorti de prison, Avon Barksdale, plus prompt à se disputer ses terrains avec la nouvelle concurrence apparue durant son séjour à l'ombre qu'à accepter de nouvelles règles, de nouvelles manières de jouer la partie. Bell et les membres de la Co-Op se meuvent en businessmen, en patrons d'entreprises d'une certaine manière (avec comité et réunions de rigueur), tandis que Barksdale confesse ne pouvoir être rien d'autre qu'un « *soldier* ». Jouer selon ses propres règles contre celles des autres. Il faut se rappeler cette belle scène de la saison 1, lorsque D'Angelo, neveu et vendeur pour Barksdale, s'étonne de voir jouer deux de ses camarades aux dames sur un plateau avec les pièces d'un jeu d'échecs. Ceux-là s'arrangeaient alors très bien avec un plateau pourtant consacré à un autre jeu, mais D'Angelo décide de leur apprendre le rôle de chaque pièce et le but de la partie. Pour cela, il décide de comparer le jeu à leurs activités de dealers, le plateau à leur terrain de vente, le pouvoir des pièces avec le pouvoir des membres du réseau. Le roi est Barksdale, la reine est Stringer Bell, les tours sont les planques, les

pions sont les soldats (c'est-à-dire eux). Le but est-il pour eux de devenir le roi? Non, répond D'Angelo. « *The King stays the King.* » Le plateau de jeu n'est que la miniature d'un plus grand, incarné. Les règles sont invariables de l'un à l'autre. Les hommes de pouvoir ici sont les pièces les plus fortes là; si toutefois une Co-Op ne décide pas de changer de jeu, de plateau, de règles.

Du côté institutionnel, la donne est différente. Du fait de la législation et de la compartimentation par strates ou grades, il s'agit pour chacun de monter vers les cimes du pouvoir. Tel est sans doute l'une des raisons de l'échec politique que décrivent David Simon et Ed Burns dans leur série. L'intérêt privé prévaut sur l'intérêt commun. Il s'agit d'agir pour le bien de sa hiérarchie. La verticalité du système ne conduit donc pas tant un mouvement du haut vers le bas qu'elle est en réalité ralentie par des aspirations d'ascension personnelle. Les uns, haut placés, ayant entre leurs mains les conditions et possibilités de faire monter les autres situés plus bas, tout n'est qu'affaire de bons procédés: se faire bien voir, être bien vu. L'ascension du lieutenant Daniels au grade de colonel (saison 4) tient ainsi à un double jeu de dupe et d'intérêts se déroulant durant une discussion à laquelle il n'assiste pas. Celle-ci a lieu entre le nouveau maire Tommy Carcetti et le sous-préfet Rawls, tous les deux blancs (dans une ville où la population noire est majoritaire). L'un souhaite que la criminalité baisse, comme il l'aura promis durant sa campagne. L'autre vise le poste de préfet de police. Rawls ne se mouille pas: si les actions policières tournent à la mascarade généralisée, c'est le fait de sa hiérarchie directe, c'est-à-dire celle du préfet Burrell (Noir et soutien du maire sortant) qui attend et bombarde ses subalternes de chiffres plutôt que de chercher à débusquer les quelques têtes qui sont à l'origine de la plupart des actes criminels de la ville. Rawls mesure ainsi ses intérêts et ceux du maire. La voie hiérarchique étant en place, celui-ci ne peut rien faire d'autre que de recruter du sang neuf. Un Noir si possible, pour l'image – Carcetti ne pouvant risquer de virer Burrell sans se faire accuser de discrimination raciale. Une stratégie se met donc en place. Il s'agit de placer ses pions tout en avançant soi-même. Le maire gagne avec ce plan sur le court terme en évitant de provoquer un bruit médiatique, et Rawls y voit l'opportunité de pousser le préfet de police vers la sortie, lui volant potentiellement la place. Le lieutenant Daniels est donc ainsi promu colonel, sous les ordres de Rawls mais parmi le trio de tête qui dirige le département de police.

Tel est le secret de l'ascension ici: que des joueurs transforment de simples pions en cavaliers. Certes, ceci est également affaire de réputation et de compétences. C'est aussi affaire de réelle volonté de changer les choses. Les conditions à un changement de fond passent toutefois par les conditions d'un bénéfice personnel. On dira que sur cet échiquier politique, chacun connaît les ficelles du métier comme autant de règles permettant

de rester dans la partie, et pourquoi pas, de la gagner. La série connaîtra par trois fois la configuration du jeu de dames dans le jeu d'échecs, c'est-à-dire d'une partie jouée dans une autre, les protagonistes s'arrangeant pour évoluer dans un cadre délimité par des règles sans en respecter les limites et les définitions. C'est le Major Colvin créant dans le secret de sa hiérarchie « Hamsterdam », une zone de tolérance vis-à-vis du trafic de drogue, établie et surveillée par la police³. Colvin encore qui ouvre une salle de classe adaptée à des élèves turbulents, une salle de classe où il s'agirait de ne pas suivre le programme scolaire (saison 4). C'est le détective Jimmy McNulty qui invente un *serial killer* par le truchement de cadavres pour obtenir des effectifs destinés à traquer Marlo Stanfield, chef d'un nouveau trafic de drogue (saison 5).

Ces parties dans la partie qui contournent les règles en connaissance de cause ont une même finalité : trouver le système qui fonctionne. Le trouver non pas en marge, mais en creux, au milieu. *The Wire* expérimente de cette manière, créant des espaces de travail au sein d'organisations du travail, des zones de recherche au sein de systèmes qui ne cherchent rien d'autre que des objectifs statistiques. Ces espaces au travail, à la fois efficaces et bancals, connectés au terrain et vaguement naïfs, ce sont des hommes de peu de pouvoir qui se les créent dans l'intervalle, travaillant dans un système tout à la fois puissant et impuissant, institutionnel mais à l'agonie. Ils s'octroient un pouvoir d'action et de décision depuis les failles du Pouvoir même, c'est-à-dire depuis l'intérieur. À l'inverse, le maire Tommy Carcetti apprendra très vite qu'il n'a de prise sur rien. Lui, situé à la tête de la ville, n'en maîtrise pas le budget et ne peut ruser, composer qu'avec des discours publics ou en privé. Mener une politique de terrain est peut-être une contradiction, un monde sur un monde. À qui appartient donc le pouvoir de réformer le système d'une ville si les institutions mêmes de ce système ne semblent pas faire partie du même monde que celui des dirigeants politiques ?

MONDES DES PUISSANTS

Il n'y a pas un lieu du pouvoir dans *The Wire*, ni même plusieurs. Il faudrait parler d'endroits, c'est-à-dire en revenir à une considération tout à fait géographique de la ville. Peut-être même faudrait-il parler uniquement de fonctions. Le sénateur Clay Davis, dans sa réplique en exergue du texte, suggère que les vrais rouages, ou plutôt grains de sable du système, sont

3. Lire à ce sujet la très bonne analyse de Kieran Aarons et Grégoire Chamayou, « Contradictions », in *The Wire. Reconstitution collective*, p. 63.

les avocats. Sont-ils réellement les plus puissants ? Il faut voir, à travers le personnage de maître Maurice Levy, invariablement présent de la première à la dernière saison, que les avocats occupent une place ambivalente, à la fois du côté de la loi (ils en sont parmi les garants) et aux côtés des hors-la-loi (qu'ils représentent). La place occupée par l'avocat ne saurait être ancrée dans un milieu précis (sinon celui de la Justice – un milieu avec lequel il ne cesse de s'arranger pour servir ses intérêts et ceux de ses clients). Il est pour ainsi dire le seul qui côtoie directement tous les mondes, le seul aussi qui ne passe pas de l'un à l'autre. Sa place l'oblige à être à la fois au cœur d'un système comme à ses bordures. Là où la cité comme unique territoire devrait être l'endroit vers lequel tous les pouvoirs convergent, la place de l'avocat est dans *The Wire* la seule à être à la fois centripète et centrifuge. Ses arrangements se font aussi bien avec la rue qu'avec la police, aussi bien avec les planques qu'avec les bureaux des procureurs.

Le parcours chaotique de Thomas « Herc » Hauk en est certainement la preuve fantaisiste. Policier dans la première saison, il n'aura de cesse d'être promu puis destitué de ses fonctions, passant même au début de la saison 4 dans le service d'ordre chargé de la sécurité du maire de la ville pour finalement devenir investigateur aux services de maître Levy. Passé par ici, passé par là, ou plutôt placé ici et placé là au bon vouloir de sa hiérarchie sans jamais trouver de point d'ancrage stable, son personnage ne disparaît pas mais atterrit tout à fait arbitrairement, de la part des scénaristes, aux côtés et au service d'un avocat. Cette ultime place semble demeurer. Ni à la marge, ni au centre, quand il n'y a nulle part où aller, c'est ici que l'on semble atterrir. À ce titre, l'avocat Maurice Levy pourrait être le pendant non romanesque du gangster Omar, c'est-à-dire un homme de loi à la fois au cœur du jeu et partiellement affranchi de ses règles. Dans *The Wire*, être un homme de réel pouvoir, c'est être à la fois au cœur et dans l'entre-deux, c'est-à-dire un homme qui connaît les règles, les terrains, qui en fait partie de manière dissidente et qui jouit doublement du fait de respecter les règles et de jouer contre elles. Telle serait la véritable partition, entre ceux qui s'arrangent avec les systèmes de pouvoir (leur hiérarchie, leur fonctionnement, leur composition) et ceux qui composent avec en toute liberté. La beauté du personnage d'Omar est qu'il doit malgré tout rester caché pour continuer à jouir de son grand pouvoir (plus grand à bien des égards que n'importe quelle Co-Op de dealers). Au contraire, la laideur morale de celui de Levy est qu'il se repaît de son propre spectacle, celui de l'illégalité défendue au royaume de la loi.

On ne saurait donc affirmer que dans *The Wire*, le pouvoir est représenté par les hommes dont la fonction devrait faire autorité. Le maire est impuissant et à partir de lui, chaque directeur, dirigeant, commandant, l'est aussi. Tous accusent les chiffres et s'ils ne sont puissants, ce n'est qu'à l'égard

de leurs subordonnés (destituer, promouvoir). C'est que, nous l'avons vu, le pouvoir dans *The Wire* ne s'envisage qu'en termes d'espaces, aux règles et aux définitions immuables. Toute tentative de réforme est ainsi vouée à l'échec pour des raisons qui apparaissent proprement structurelles. Ce n'est pas tant la ville que les empires qui la composent, au-dessus de la cité (trop haut, trop loin). Les cinq saisons de *The Wire* suivent ces tentatives de reconnexion des institutions au territoire, en commençant par essayer – long et fastidieux travail – de déchiffrer la cartographie et la cosmogonie de la ville. Baltimore, ville fermée ? Si drogue, argent et marchandises y entrent et sortent à volonté, les fonctions du pouvoir semblent verrouillées sur elles-mêmes. Peut-être y a-t-il au fond deux Baltimore, une réelle et une virtuelle. La drogue d'un côté, les messages codés des dealers de l'autre. Les crimes ici, les chiffres là. Du pouvoir ici, de l'argent là (invisible). Pour expliquer la hausse inexorable de la criminalité, le Major Colvin, désabusé par le fonctionnement de son district, n'a d'autre explication que celle-ci : les dieux les ont abandonnés. C'est que Colvin pense que ce système tel qu'il existe ne peut rien. Il est perdu dans la ville bien que chargé d'y maintenir l'ordre. On peut penser aussi que son ironie vise l'uniforme. Ces dieux seraient ses supérieurs hiérarchiques, Burrell et autres Rawls. Ce dernier, alors que Colvin doit leur expliquer les raisons de la hausse de la criminalité, préfère voir apparaître de bons chiffres comme par magie et de manière spectaculaire (il souhaite qu'une stripteaseuse se cache derrière la porte et vienne dévoiler, après une danse, des objectifs encourageants sinon atteints). La dématérialisation d'un monde vis-à-vis de l'autre est bel et bien consumée.

Le pouvoir dans *The Wire* est figuré par des corps en uniforme, mais des corps qui disparaissent dessous, s'y dissolvent, enfermés dans une institution républicaine devenue temple où les hommes de pouvoir sont devenus des dieux et où l'on invoque des apparitions plutôt que de convoquer des réformes. Laissons donc pour terminer la parole à un dieu bientôt déchu, le préfet de police Ervin Burrell, répondant au Major Colvin qui prépare alors dans le secret « *Hamsterdam* », cette zone affranchie dans et hors la loi : « *If the Gods are fucking you, you find a way to fuck them back. It's Baltimore, gentlemen; the Gods will not save you* »⁴.

SIMON LEFEBVRE

UNIVERSITÉ DE PARIS 1 PANTHÉON-SORBONNE

4. « Les dieux vous entubent, vous trouvez un moyen de les entuber. Nous sommes à Baltimore messieurs. Les dieux ne vous sauveront pas » ; *The Wire*, saison 3, épisode 3, « *Dead Soldiers* ».

Bibliographie

BURDEAU Emmanuel, VIEILLESCHAZES Nicolas (dir.), *The Wire. Reconstitution collective*, Paris – Nantes, Les prairies ordinaires – Capricci, 2011.

MARK Clif, « “*All in the Game*”: HBO’s *The Wire* », *The Oxonian Review of Books*, www.oxonianreview.org/issues/7-2/mark.shtml.

VERGNE Guillaume, « *The Wire* ou le désastre des chiffres », *Revue Skhole.fr*, <http://skhole.fr/the-wire>.