Deus Ex *Urbana*

Dix-neuf images installées dans un parc de Sainte-Geneviève-des-Bois, et ce qu'on peut en faire une fois rentré en classe. Tout ce qui suit vient des fiches que j'emporte quand j'accompagne une classe ; je les ai réécrites pour qu'elles vous servent sans moi.

Pour les enseignants qui emmènent une classe voir l'exposition — ou qui en reviennent.

COMMENT S'EN SERVIR

Ce livret rassemble les dix-neuf fiches de la visite — une page par image —, huit pistes de travail en classe et un lexique de trente-quatre mots.

La planche de la page 6 donne le numéro de page de chaque image. Les fiches passent bien en noir et blanc.







Pierre Châtel-Innocenti · exposition produite par la Ville de Sainte-Geneviève-des-Bois · chatel-photo.fr/sgdb

Ce que contient ce livret

Trente-deux pages. Les pages 7 à 25 sont une fiche par image, une page chacune ; la planche de la page 6 donne le numéro de page de toutes.

1 La visite, et les trois questions — p. 3
Le déroulé devant les panneaux, et les trois questions qui la guident.

2 Comment je fais ces images — p. 4
La chaîne de fabrication, et le ratage qui l'explique le mieux.

3 Les trois mouvements — p. 5
La structure de la série, et les mots à employer devant des CE2.

4 La planche des dix-neuf — p. 6
Toutes les images en vignettes, avec leur numéro de page.

5 Les dix-neuf fiches — p. 7
Une page par image : le lieu, ce qu'on voit, ce qui a changé, les questions, les mots.

6 Les lieux de la commune — p. 26
Quelle image correspond à quel endroit réel.

7 Huit pistes en classe — p. 27
Oral, écriture, arts plastiques, mesures, sortie courte.

8 « Est-ce que ça valait le coup ? » — p. 29
Ce que coûte une image, et comment comparer une dépense.

9 Lexique — p. 31
Les trente-quatre mots expliqués au fil des fiches.

Pour l'impression

Le livret est en A4 portrait, noir et couleur. Les fiches d'image supportent bien le noir et blanc : ce qui compte sur chacune, c'est la forme du bâtiment et ce qui l'entoure, pas la couleur. En recto verso, chaque fiche reste entière sur sa face.

Dans la version écran, toutes les vignettes et toutes les lignes du sommaire sont cliquables.

La visite, et les trois questions

Quand j'accompagne des classes de CE2, nous remontons l'allée panneau par panneau, une quarantaine de minutes. Il n'y a aucun titre ni aucune légende sur place : les enfants n'ont que l'image et ce qu'ils en disent.

Je leur donne trois questions au départ, et nous les reprenons devant chaque panneau. Ce sont elles qui tiennent toute la visite, et ce sont elles qu'il faut remobiliser si vous reprenez le travail en classe.

> ### Les trois questions de la visite
>
> 1 — Est-ce que je reconnais l'endroit ? Treize des dix-neuf images ont été photographiées à Sainte-Geneviève-des-Bois. C'est ce qui accroche le plus à cet âge : ils connaissent les lieux.
>
> 2 — Qu'est-ce qui a changé ? Le bâtiment n'est jamais modifié. Ce qui change, c'est le climat autour et ce que les habitants en ont fait.
>
> 3 — Qu'est-ce qui a poussé tout seul ? La végétation revient partout, et elle ne revient jamais de la même façon : plantée, tolérée, ou franchement envahissante.

Un dernier point, qui revient sur presque tous les panneaux : il y a cent ans, ici, il n'y avait pas de ville mais une forêt. On l'a coupée pour construire les maisons, les rues, leur école — c'est pour ça que la commune s'appelle Sainte-Geneviève-*des-Bois*. Dans mes images, c'est l'inverse qui se passe.

Comment je fais ces images

C'est la question que les élèves posent toujours, et il vaut mieux y répondre franchement, parce que la réponse est plus intéressante que ce qu'ils imaginent.

- Je prends une vraie photographie. Sur place, avec mon appareil. Pour treize de ces images, c'est un endroit de leur commune.
- Je demande à un programme d'intelligence artificielle de changer une chose dedans. Faire monter l'eau, faire pousser la forêt, faire tomber la neige.
- Je refuse ce qu'il me propose, le plus souvent. Trois fois, quatre fois, parfois davantage. Puis je recommence en demandant autrement.
- Je choisis. C'est le seul moment qui compte vraiment, et c'est le mien.

Le ratage qui explique tout

Pour L'empilement (fiche 15, p. 21), j'ai demandé qu'on empile des étages au-dessus du château du parc Pierre. La machine a recopié le même château dix fois, l'un sur l'autre, en pyramide. C'était très beau et complètement faux : personne n'aurait pu construire ça. Une machine sait dupliquer et symétriser ; elle ne sait pas bricoler. Il a fallu que je demande des planches, des bidons, des tubes d'échafaudage.

C'est l'exemple à donner si un élève dit « c'est l'ordinateur qui a fait l'image ». L'ordinateur a proposé quelque chose d'impossible, et quelqu'un a dû s'en apercevoir.

Les trois mouvements

Les dix-neuf images se lisent par groupes de trois : une catastrophe, une débrouille, un monde sans personne. Devant les panneaux je n'emploie pas ces mots-là — je dis « ça arrive », « on s'arrange », « il n'y a plus personne ».

I

Ça arrive

le moment où ça se passe

Fiches 01 · 04 · 07 · 11 · 14

II

On s'arrange

les gens se débrouillent

Fiches 02 · 05 · 08 · 09 · 12 · 15 · 17 · 18

III

Il n'y a plus personne

le temps s'est arrêté

Fiches 03 · 06 · 10 · 13 · 16 · 19

Rien n'est jamais montré au moment du désastre. L'eau est déjà montée, le sable est déjà là, les climatiseurs sont déjà vissés. C'est devenu ordinaire, et le trouble vient de cette habitude, pas de la catastrophe.

Un troisième fil, en travers

Chaque fiche porte aussi une étiquette Fil, qui reprend l'une des trois questions de la visite : la forêt d'avant, ça se passe ici, vraie ou fausse ? Elle sert si vous voulez construire une séance autour d'une seule idée plutôt que de suivre l'ordre des panneaux.

Les dix-neuf en un coup d'œil

Chaque vignette porte son numéro de fiche et sa page. À l'écran, elle est cliquable ; sur papier, le numéro renvoie à la page.



01 La tornade p.7



02 Les climatiseurs p.8



03 La vache dans l'interstice p.9



04 La chute p.10



05 La pépinière p.11



06 Hôtel de Ville, forêt p.12



07 La crue du Donjon p.13



08 Le convoi p.14



09 La rue aux cigognes p.15



10 La Tour dans la canopée p.16



11 L'ensablement p.17



12 La nuit dehors p.18



13 La sphère d'automne p.19



14 Le feu de pelouse p.20



15 L'empilement p.21



16 Monument Valley p.22



17 La serre sous la neige p.23



18 Les péniches au carrefour p.24



19 La colonie p.25

01 La tornade

I · ÇA ARRIVE

FIL — VRAIE OU FAUSSE ?



Où c'est — Pas à Sainte-Geneviève. Une rue de ville, quelque part.

CE QU'ON VOIT

Une tornade de sable et de gravats remonte une rue complètement vide. Au milieu du tourbillon, un livreur à vélo est emporté en l'air, son gros sac vert sur le dos.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté la tornade, et j'ai vidé la rue de tous ses habitants. Sauf un.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce qui monte dans le ciel, au milieu de la rue ?
2. Il y a une seule personne sur cette image. Vous la trouvez ?
3. Regardez le ciel tout en haut : il est de quelle couleur ?

LES MOTS

une tornade — un vent qui tourne très vite, en colonne, et qui emporte tout

> Le ciel est bleu. L'orage n'est pas dans le ciel — il est dans la rue.
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

02 Les climatiseurs

II · ON S'ARRANGE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — L'école élémentaire Albert Aubel.

CE QU'ON VOIT

La façade d'une école couverte d'une centaine de climatiseurs, sur trois étages. Tout en haut d'une échelle, un technicien est en train d'en installer un de plus.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté les climatiseurs. Le bâtiment de l'école, lui, n'a pas bougé d'un centimètre.

3 QUESTIONS À POSER

1. D'après vous, c'est quoi tous ces petits boîtiers gris sur le mur ?
2. Est-ce qu'ils ont tous été posés le même jour ? Comment on le voit ?
3. Un climatiseur, ça rafraîchit la classe. Mais la chaleur, elle part où ?

LES MOTS

un climatiseur — une machine qui refroidit l'intérieur d'une pièce et rejette la chaleur dehors

> **Dedans il fait frais, et c'est pour ça que dehors il fait encore plus chaud.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

03 La vache dans l'interstice

III · IL N'Y A PLUS PERSONNE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — Pas à Sainte-Geneviève. Entre deux immeubles, quelque part en ville.

CE QU'ON VOIT

Deux très hauts murs de béton sans aucune fenêtre. Entre eux, une mince bande d'herbe éclairée par un rayon de soleil. Une vache y broute tranquillement.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce qu'une vache fait là, à votre avis ?
2. Est-ce qu'on voit des fenêtres sur ces murs ?
3. Est-ce qu'elle a l'air inquiète, cette vache ?

> La vache est très calme. C'est ça qui est bizarre.
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté la vache et l'herbe entre les deux murs.

LES MOTS

brouter — manger l'herbe sur place, comme font les vaches et les moutons

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

04 La chute

I · ÇA ARRIVE

FIL — VRAIE OU FAUSSE ?



Où c'est — Pas à Sainte-Geneviève. Une grande ville vue depuis les toits.

CE QU'ON VOIT

Des murs d'eau blanche descendent les avenues entre les immeubles, comme des cascades géantes. Tout au fond, la ville est intacte sous un ciel parfaitement calme.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté les cascades d'eau dans les rues. Le fond de l'image, je n'y ai pas touché.

3 QUESTIONS À POSER

1. Où va toute cette eau ?
2. Regardez tout au fond de l'image : est-ce que là-bas aussi c'est la catastrophe ?
3. Si vous étiez sur un de ces toits, vous feriez quoi ?

> La moitié de l'image est un désastre, et l'autre moitié est une belle journée.
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

05 La pépinière

II · ON S'ARRANGE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — La salle André Malraux.

CE QU'ON VOIT

Une salle de spectacle où l'on fait pousser des arbres. De jeunes chênes et érables en pot occupent chaque marche des gradins, sous de grosses lampes. Les fauteuils rouges sont encore là. La scène, devant, est remplie d'eau.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté les arbres, les pots et les lampes. La salle n'a pas été démontée : les bacs sont simplement posés devant les fauteuils.

3 QUESTIONS À POSER

1. Normalement, dans cette salle, qu'est-ce qu'on fait ?
2. Qu'est-ce qui remplace les spectateurs sur les gradins ?
3. Les arbres ont besoin de soleil. Ici, qu'est-ce qui les fait pousser ?

LES MOTS

une pépinière — un endroit où l'on fait pousser de jeunes arbres avant de les planter ailleurs

les gradins — les rangées de sièges qui montent en escalier dans une salle

> Ce sont les projecteurs du théâtre qui font pousser les arbres.
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

06 Hôtel de Ville, forêt

III · IL N'Y A PLUS PERSONNE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — L'Hôtel de Ville. C'est celui que les élèves reconnaissent le plus vite.

CE QU'ON VOIT

La mairie couverte de lierre, son horloge arrêtée, les lettres du fronton à moitié effacées. Un cerf broute sur les marches de l'entrée. Autour, des pins très hauts, partout.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté le lierre, la forêt et le cerf. Le bâtiment est exactement le même : mêmes briques, mêmes fenêtres, horloge au même endroit.

3 QUESTIONS À POSER

1. Est-ce que vous reconnaissez ce bâtiment ?
2. Quelle heure il est à l'horloge ? Et pourquoi elle ne change plus ?
3. Qui est sur les marches, à la place des gens ?

LES MOTS

le lierre — une plante qui grimpe le long des murs

un fronton — le haut d'une façade, là où sont écrites les grandes lettres

un cerf — le grand animal de la forêt, avec des bois sur la tête

> **Avant, ici, il y avait la forêt. On l'a coupée pour construire la ville. Sur cette image, elle est revenue jusqu'à la porte.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

07 La crue du Donjon

I · ÇA ARRIVE

FIL — VRAIE OU FAUSSE ?



Où c'est — Le Donjon et son lavoir. Le lieu le plus connu de la ville.

CE QU'ON VOIT

La grosse tour du Donjon et, devant, le petit lavoir à trois arches. L'eau de la douve est montée très haut et passe en force sous les arches. Une barque à moitié coulée tire sur sa corde.

CE QUE J'AI CHANGÉ

Je n'ai changé qu'une seule chose : l'eau. Tout le reste — la tour, le toit, la petite fenêtre ronde, la cheminée, les trois arches — est resté exactement pareil.

3 QUESTIONS À POSER

1. Vous reconnaissez cet endroit ? Vous y êtes déjà allés ?
2. Qu'est-ce qui a changé par rapport à d'habitude ?
3. Contre le mur, il y a un tas de branches. Il est arrivé là ce matin, ou il y a longtemps ?

LES MOTS

un donjon — la grande tour d'un château fort

un lavoir — le bâtiment ouvert où, autrefois, on venait laver le linge

une douve — le fossé rempli d'eau autour d'un château

une crue — quand l'eau monte beaucoup plus haut que d'habitude

> **Sur cette image, je n'ai changé qu'une seule chose : l'eau. Et ça suffit à tout changer.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

08 Le convoi

II · ON S'ARRANGE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — Une rue de pavillons en pente, à Sainte-Geneviève — la même que le panneau 09.

CE QU'ON VOIT

Une rue de pavillons où tous les arbres ont été coupés. Au milieu de la chaussée, un énorme camion s'est arrêté. Debout sur sa remorque, un grand chêne adulte, ses racines emballées et sanglées d'orange. Derrière, d'autres camions attendent.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai enlevé les arbres de la rue, et j'ai ajouté le camion avec son chêne.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce que le camion transporte ?
2. Regardez les trottoirs : il manque quelque chose. Quoi ?
3. Pourquoi est-ce qu'on apporterait un arbre en camion ?

LES MOTS

un convoi — plusieurs camions qui roulent les uns derrière les autres

sangler — attacher très serré avec de larges courroies

> **Pour qu'on voie bien l'arbre sur le camion, il a fallu enlever tous les autres arbres de la rue. Les deux premières fois, on ne voyait rien.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

09 La rue aux cigognes

II · ON S'ARRANGE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — La même rue que le panneau 08, mais transformée au point de ne plus être reconnaissable.

CE QU'ON VOIT

Une rue de maisons dont la chaussée est devenue un miroir d'eau, parfaitement immobile. Cinq grandes cigognes blanches marchent dedans, deux autres sont perchées sur un poteau électrique. Des passerelles en bois posées sur des plots permettent d'aller jusqu'aux portes.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté l'eau et les cigognes. Et j'ai fait installer les passerelles par les habitants.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce que ces grands oiseaux font au milieu de la rue ?
2. Comment font les habitants pour rentrer chez eux sans se mouiller ?
3. Les volets du bas sont fermés, les fenêtres du haut sont allumées. Pourquoi ?

LES MOTS

une cigogne — un grand oiseau blanc et noir, à longues pattes et long bec

un lotissement — un quartier de maisons toutes construites en même temps

> **Les gens n'attendent plus que l'eau redescende. Ils ont construit des passerelles. C'est devenu normal.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

10 La Tour dans la canopée

III · IL N'Y A PLUS PERSONNE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — Pas à Sainte-Geneviève : c'est Paris, la Tour Eiffel.

CE QU'ON VOIT

La Tour Eiffel prise dans une jungle épaisse qui monte jusqu'à ses étages. Des lianes pendent sur les poutres, la lumière est verte, il y a de la brume.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté la jungle autour et par-dessus. La Tour Eiffel elle-même est intacte.

3 QUESTIONS À POSER

1. Vous reconnaissez ce monument ?
2. Est-ce que la Tour est cassée, abîmée ?
3. Il manque quelque chose sur cette image. Vous voyez quoi ?

LES MOTS

la canopée — le toit de la forêt, tout en haut des arbres

une liane — une tige souple qui pend des arbres dans la jungle

> **La Tour n'a rien. Elle est entière. Simplement, il n'y a plus personne pour monter dedans.**
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

11 L'ensablement

I · ÇA ARRIVE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — Vue depuis le parc Pierre vers les grands immeubles, avec l'aire de jeux au premier plan.

CE QU'ON VOIT

Le sol a complètement disparu sous des dunes de sable qui montent jusqu'aux fenêtres du bas. Une aire de jeux est à moitié enterrée : la petite voiture bleue jusqu'aux roues, la maisonnette rouge jusqu'au toit. Une dame rentre chez elle par un sentier creusé dans le sable, un cabas à la main.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté le sable partout. Les immeubles et les jeux sont les vrais, ils n'ont pas bougé.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce qui a recouvert la cour ?
2. Cherchez les jeux d'enfants : qu'est-ce qu'on en voit encore ?
3. La dame marche sur un petit chemin. Qui l'a creusé, ce chemin ?

LES MOTS

une dune — une colline de sable formée par le vent

un cabas — un grand sac pour les courses

> **Le chemin a été creusé à force de passer. Ça veut dire qu'on passe là tous les jours.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

12 La nuit dehors

II · ON S'ARRANGE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — La grande pelouse du parc Pierre.

CE QU'ON VOIT

Des dizaines de personnes ont dormi dehors sur la pelouse, en familles, sous des draps tendus à des perches de bambou. Il est cinq heures et demie du matin, le soleil touche juste le haut des arbres.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté les dormeurs, les draps et les moustiquaires sur la pelouse du parc.

3 QUESTIONS À POSER

1. Pourquoi est-ce que tous ces gens dorment dehors, à votre avis ?
2. Qu'est-ce qu'ils ont apporté avec eux ?
3. Est-ce qu'ils ont construit quelque chose ?

LES MOTS

une moustiquaire — un voile fin qui empêche les moustiques d'approcher

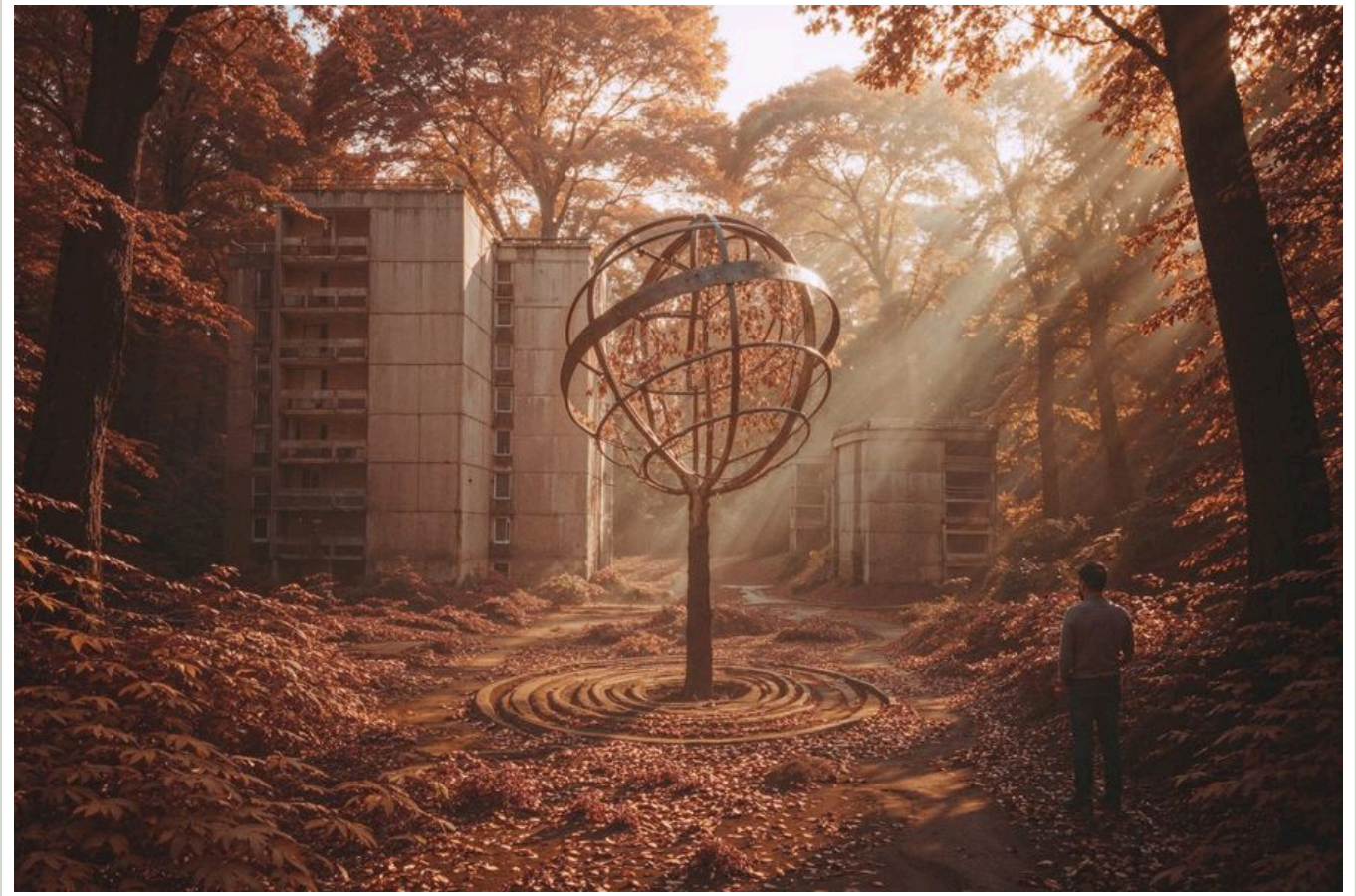
> **Personne n'a rien construit. Il faisait trop chaud à l'intérieur, alors on a sorti les matelas.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

13 La sphère d'automne

III · IL N'Y A PLUS PERSONNE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — La sculpture « L'Arbre de vie », rue Anne Frank.

CE QU'ON VOIT

Une grande sculpture de métal rouillé, faite de cercles emboîtés, plantée au centre d'un rond de dalles, dans une clairière d'automne pleine de brume. Derrière, deux grands immeubles vides que la forêt est en train d'avaler. Un homme regarde, de dos.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté l'automne, la brume et la forêt qui avance. La sculpture, elle, existe vraiment : elle est là, rue Anne Frank, et elle s'appelle L'Arbre de vie.

3 QUESTIONS À POSER

1. Cette sculpture s'appelle « L'Arbre de vie ». Pourquoi ce nom-là, à votre avis ?
2. Est-ce qu'il y a de la lumière aux fenêtres des immeubles, derrière ?
3. Il y a deux sortes d'arbres sur cette image. Lesquels sont encore vivants ?

LES MOTS

une esplanade — une grande place plate et dégagée

une clairière — un endroit sans arbres au milieu d'une forêt

> **Les hommes ont fabriqué un arbre en métal, et puis ils sont partis. Derrière, les vrais arbres sont revenus tout seuls — et ce sont eux qui avalent les immeubles.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

14 Le feu de pelouse

I · ÇA ARRIVE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — Devant la salle Gérard Philipe.

CE QU'ON VOIT

Une ligne de flammes basses avance sur la pelouse. Derrière elle, l'herbe est noire et fume encore ; devant, elle est jaune paille. Le soleil n'est plus qu'un disque pâle dans la fumée. Cinq personnes regardent depuis le parvis, sans bouger.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté le feu, la fumée et les spectateurs. Le bâtiment est exactement le vrai.

4 QUESTIONS À POSER

1. De quel côté le feu est déjà passé ? Comment on le voit ?
2. Pourquoi le soleil est tout pâle ?
3. Les gens regardent. Qu'est-ce qu'ils devraient faire, normalement ?
4. Sous l'auvent, il reste quelque chose d'une fête. Vous le voyez ?

LES MOTS

un parvis — l'espace dégagé devant l'entrée d'un bâtiment

un auvent — le petit toit qui dépasse au-dessus d'une entrée

des fanions — des petits drapeaux de décoration

> **Ce qui fait l'image, ce n'est pas le feu. Ce sont les petits drapeaux de la fête, restés accrochés.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

15 L'empilement

II · ON S'ARRANGE

FIL — VRAIE OU FAUSSE ?



Où c'est — Le château du parc Pierre, celui de 1869.

CE QU'ON VOIT

Le château, intact, tous ses volets fermés. Mais par-dessus son toit, huit ou dix étages ont été empilés avec des planches, des poutres et des tubes d'échafaudage qui descendent jusque dans l'eau. Trente ou quarante cuves à eau — bidons, cubes, baignoires — sont posées partout, reliées par des tuyaux noirs. En bas, tout le sol est sous une eau verte.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté l'eau et tout l'empilement au-dessus. Le château lui-même n'a pas changé.

3 QUESTIONS À POSER

1. Combien d'étages vous arrivez à compter au-dessus du toit ?
2. Comptez les réservoirs d'eau. Pourquoi tant que ça ?
3. L'eau en bas est verte. Est-ce qu'on peut la boire ?

LES MOTS

un échafaudage — la structure de tubes qu'on monte pour travailler en hauteur

une cuve — un grand réservoir pour stocker de l'eau

> **La première fois, j'ai demandé à la machine d'empiler le château. Elle a recopié le même château dix fois, en pyramide. C'était très beau et complètement faux : personne n'aurait pu construire ça. Il a fallu des planches et des bidons.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

16 Monument Valley

III · IL N'Y A PLUS PERSONNE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — Ni Sainte-Geneviève, ni Paris : un désert, avec la Tour Eiffel posée dedans.

CE QU'ON VOIT

La Tour Eiffel dressée au milieu de grandes falaises rouges, au coucher du soleil. Dans les herbes sèches, des ruines d'immeubles parisiens. Une lumière orange très basse.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai posé la Tour Eiffel et les immeubles dans un paysage de désert.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce qui ne va pas, dans cette image ?
2. Il y a de l'eau quelque part ?
3. Qu'est-ce qui pousse encore, ici ?

LES MOTS

une mesa — une grande falaise au sommet tout plat, comme dans les westerns

> La ville n'a pas déménagé. C'est le climat qui a changé de décor autour d'elle.
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

17 La serre sous la neige

II · ON S'ARRANGE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — La serre municipale, rue de l'Orangerie.

CE QU'ON VOIT

Une grande serre aux vitres vertes et troubles, un sapin a crevé le toit et pousse à travers. Il neige. Trois enfants en doudoune de couleur vive courent vers elle en tirant un fagot de branches.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté la neige, le sapin qui traverse le toit et les trois enfants.

3 QUESTIONS À POSER

1. À quoi sert une serre, normalement ?
2. Qu'est-ce qui sort du toit ?
3. Les trois enfants tirent quelque chose. Pour en faire quoi, à votre avis ?

LES MOTS

une serre — une maison de verre où l'on fait pousser des plantes au chaud

un fagot — un paquet de branches attachées ensemble

> **La serre est abîmée, il neige, et pourtant on y fait encore pousser quelque chose. Il y a toujours quelqu'un qui s'arrange.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

18 Les péniches au carrefour

II · ON S'ARRANGE

FIL — ÇA SE PASSE ICI



Où c'est — Pas à Sainte-Geneviève : un carrefour de grande ville.

CE QU'ON VOIT

Un carrefour entre les immeubles est devenu un bassin. Cinq péniches et deux barques y naviguent, dans une brume dorée de fin de journée. L'eau est trouble et marron.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté l'eau, et les bateaux avec. Les immeubles autour sont les vrais.

3 QUESTIONS À POSER

1. Qu'est-ce qui roule, d'habitude, à un carrefour ?
2. Et ici, qu'est-ce qui circule ?
3. Est-ce que les gens ont l'air étonnés ?

LES MOTS

une péniche — un long bateau plat qui transporte des marchandises sur les canaux

> Personne n'a l'air surpris. Pour eux, c'est juste le trajet habituel.
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

19 La colonie

III · IL N'Y A PLUS PERSONNE

FIL — LA FORÊT D'AVANT



Où c'est — Le parking près de la gare.

CE QU'ON VOIT

Le bois est descendu dans le parking. Les voitures sont encore rangées dans leurs places, mais elles y sont depuis très longtemps : de la mousse et de la terre sur les toits, de l'herbe dans les gouttières, les pare-brise tout verts, les pneus à plat. Les lampadaires sont devenus des colonnes de lierre. Une vingtaine de chats sauvages occupent les capots.

CE QUE J'AI CHANGÉ

J'ai ajouté la mousse, la forêt et les chats. Les voitures et le parking sont les vrais.

3 QUESTIONS À POSER

1. Depuis combien de temps ces voitures sont là, d'après vous ? Comment on peut le savoir ?
2. Comptez les chats. Est-ce qu'ils ont peur de nous ?
3. Un chat, c'est un animal sauvage ou un animal de maison ?

LES MOTS

un chat haret — un chat domestique redevenu complètement sauvage

de l'humus — la terre noire faite de feuilles mortes décomposées

> **Un cerf, c'est la nature qui revient. Un chat, c'est différent : c'est un animal de maison redevenu sauvage. Ce n'est pas la nature qui revient, c'est nous qu'on a oubliés là.**
>
> PIERRE CHÂTEL-INNOCENTI

↑ LA PLANCHE DES DIX-NEUF, P. 6

Les lieux de la commune

Treize images sur dix-neuf ont été photographiées à Sainte-Geneviève-des-Bois. Les six autres viennent d'ailleurs — c'est utile de le dire aux élèves, pour que « je reconnais » reste une question et ne devienne pas une réponse automatique.

N°	IMAGE	ENDROIT	PAGE
02	Les climatiseurs	L'école élémentaire Albert Aubel.	8
05	La pépinière	La salle André Malraux.	11
06	Hôtel de Ville, forêt	L'Hôtel de Ville. C'est celui que les élèves reconnaissent le plus vite.	12
07	La crue du Donjon	Le Donjon et son lavoir. Le lieu le plus connu de la ville.	13
08	Le convoi	Une rue de pavillons en pente, à Sainte-Geneviève — la même que le panneau 09.	14
09	La rue aux cigognes	La même rue que le panneau 08, mais transformée au point de ne plus être reconnaissable.	15
11	L'ensablement	Vue depuis le parc Pierre vers les grands immeubles, avec l'aire de jeux au premier plan.	17
12	La nuit dehors	La grande pelouse du parc Pierre.	18
13	La sphère d'automne	La sculpture « L'Arbre de vie », rue Anne Frank.	19
14	Le feu de pelouse	Devant la salle Gérard Philipe.	20
15	L'empilement	Le château du parc Pierre, celui de 1869.	21
17	La serre sous la neige	La serre municipale, rue de l'Orangerie.	23
19	La colonie	Le parking près de la gare.	25

Les six images qui ne sont pas d'ici : 01 La tornade, 03 La vache dans l'interstice, 04 La chute, 10 La Tour dans la canopée, 16 Monument Valley, 18 Les péniches au carrefour.

Huit pistes en classe

Aucune ne demande de matériel particulier, et toutes peuvent se faire sans retourner au parc. Les fiches de ce livret suffisent.

LANGAGE ORAL

Le tour de l'image, en silence d'abord

Ces images sont denses : le premier plan se livre tout de suite, le reste demande du temps. Devant les panneaux, ce qui a le mieux fonctionné a été le silence avant la parole, et le fait que chacun ne dise qu'une chose, sans répéter ce qui avait déjà été dit. Il n'y a pas de bonne réponse à trouver, ce qui met tout le monde à égalité.

ÉCRITURE

Ce qui s'est passé juste avant

Aucune de ces images ne montre la catastrophe : elle a déjà eu lieu. Il reste donc partout des traces de la veille — quelqu'un a posé les passerelles de la rue aux cigognes, quelqu'un a sorti les matelas sur la pelouse. Les élèves repèrent ces indices d'eux-mêmes, et il y a là une matière d'écriture toute prête.

ARTS PLASTIQUES

Changer une seule chose

Ma contrainte de travail est simple et transposable : le bâtiment ne bouge pas, une seule chose change autour. Appliquée à un endroit qu'ils connaissent — la cour, le préau, la rue devant l'école —, elle tient au feutre, au collage ou au découpage. C'est la contrainte qui fait l'image, pas la quantité d'ajouts.

QUESTIONNER LE MONDE

La forêt d'avant

Le nom de la commune garde la trace d'un paysage disparu : des bois. Beaucoup d'autres noms de lieux font la même chose, ici et ailleurs. Mes images racontent l'opération inverse — la forêt qui revient — ce qui donne les deux bouts d'une même histoire.

QUESTIONNER LE MONDE

Chaud dedans, chaud dehors

Le panneau 02 pose la question tout seul : un climatiseur refroidit une pièce, et la chaleur qu'il en retire va quelque part. C'est accessible à cet âge, et c'est l'un des rares endroits de la série où une solution individuelle aggrave visiblement un problème collectif.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Vrai, faux, et entre les deux

Chaque image mélange du vrai et de l'inventé, et laisse une zone incertaine. C'est cette troisième catégorie qui est la plus intéressante : savoir dire « je ne suis pas sûr » est ce que la série demande en permanence, et ça vaut ensuite pour n'importe quelle image vue ailleurs.

GRANDEURS ET MESURES

Une ampoule, une minute

L'unité du relevé d'énergie est commode et tombe juste : un watt-heure vaut une minute d'ampoule de 60 watts. Les chiffres donnent de quoi convertir, ranger et comparer des dépenses très inégales. Ce qui se joue là n'est pas la valeur retenue, c'est l'idée d'ordre de grandeur.

SORTIE COURTE

Aller voir le vrai

Treize des dix-neuf lieux existent dans la commune, et la liste des lieux dit lesquels. Devant le vrai bâtiment, avec l'image imprimée à la main, la vérification est immédiate : ce qui est pareil saute aux yeux, et c'est en constatant que rien n'a bougé qu'on comprend ce que j'ai fait.

« Est-ce que ça valait le coup ? »

Si vos élèves travaillent sur les impacts environnementaux de l'intelligence artificielle, la question va se poser. Ces images ont été fabriquées avec cet outil-là : voici ce que cela a coûté, étape par étape, et comment on s'y prend pour juger une dépense.

Ce que coûte une de mes images

Ces chiffres, je les ai établis pour une présentation de mon travail à l'École polytechnique, en juin 2025 : j'y ai fait le compte étape par étape, pour une image. L'unité est une ampoule de 60 watts, parce qu'elle tombe juste : un watt-heure, c'est exactement une minute d'ampoule.

ÉTAPE	ÉNERGIE	AMPOULE DE 60 W
Écrire les consignes — 2 requêtes à un assistant	0,6 Wh	36 secondes
Faire générer 17 propositions d'image	42,5 Wh	42 minutes
Calculer le rendu final sur ma carte graphique	35 Wh	35 minutes
Total pour une image	78 Wh	1 h 18

Une ampoule allumée une heure et quart, et à peu près un centime et demi d'électricité. Ce sont des estimations, pas des mesures de laboratoire, et je préfère le dire : la ligne du rendu est solide — je connais la puissance de ma carte et le temps qu'elle a tourné — les deux autres reposent sur des moyennes publiées qui varient d'une étude à l'autre. La chaîne d'outils des dix-neuf panneaux n'était pas exactement celle-là non plus. Mais l'ordre de grandeur est le bon, et c'est l'ordre de grandeur qui compte.

Comparer, plutôt que condamner

Un chiffre tout seul ne veut rien dire. Il prend un sens quand on le pose à côté d'un autre. Un autocar brûle, en un seul kilomètre, de quoi fabriquer plusieurs dizaines d'images comme celle-là. Imprimer vingt panneaux de 149 sur 99 centimètres et les promener dans trois parcs pendant neuf mois coûte davantage encore. Rien de cela ne rend l'IA inoffensive — mais ça remet chaque dépense à sa place, et c'est très exactement ce qu'on essaie d'apprendre à des enfants.

L'essentiel de l'empreinte de l'IA ne tient d'ailleurs pas aux images que fait un photographe, mais à l'entraînement des modèles et à leur usage de masse. Ce n'est pas une excuse : c'est une échelle. Un enfant qui apprend à distinguer « ça coûte cher » de « ça coûte cher *par rapport à quoi* » a appris quelque chose qui lui servira bien au-delà de l'IA.

La question que je poserais à la classe n'est donc pas « l'IA, c'est bien ou c'est mal ». C'est celle-ci : une image qui fait réfléchir au climat, est-ce qu'elle vaut ce qu'elle a coûté ? Et surtout : comment est-ce qu'on s'y prend pour le savoir ? Je n'ai pas de réponse à leur donner. Je ne crois pas qu'il faille leur en donner une.

Une chose encore, et c'est celle à laquelle je tiens le plus : ces images ne sont pas sorties d'une machine toutes seules. Quelqu'un a pris la photo, demandé, refusé, recommencé, choisi. Si les élèves ne retiennent qu'une chose de tout cela, j'aimerais que ce soit celle-là — il y a toujours quelqu'un derrière une image, et c'est à lui qu'on demande des comptes.

Ce que l'outil ne fait pas

Je le résume en quatre mots quand on me pose la question : l'intuition, parce qu'une machine ne pressent rien ; le regard, parce qu'elle ne trouve pas une image belle ; le choix, parce qu'elle propose et ne décide pas ; et la responsabilité, parce qu'on ne peut pas lui demander de comptes. Ces quatre-là restent du côté de la personne qui tient l'appareil.

Lexique

Les 34 mots expliqués au fil des fiches, rassemblés. Le numéro renvoie à la fiche où le mot apparaît.

un auvent 14 — le petit toit qui dépasse au-dessus d'une entrée

un cabas 11 — un grand sac pour les courses

un cerf 06 — le grand animal de la forêt, avec des bois sur la tête

une cigogne 09 — un grand oiseau blanc et noir, à longues pattes et long bec

un climatiseur 02 — une machine qui refroidit l'intérieur d'une pièce et rejette la chaleur dehors

une crue 07 — quand l'eau monte beaucoup plus haut que d'habitude

un donjon 07 — la grande tour d'un château fort

une dune 11 — une colline de sable formée par le vent

une esplanade 13 — une grande place plate et dégagée

des fanions 14 — des petits drapeaux de décoration

les gradins 05 — les rangées de sièges qui montent en escalier dans une salle

un lavoir 07 — le bâtiment ouvert où, autrefois, on venait laver le linge

le lierre 06 — une plante qui grimpe le long des murs

une mesa 16 — une grande falaise au sommet tout plat, comme dans les westerns

un parvis 14 — l'espace dégagé devant l'entrée d'un bâtiment

une pépinière 05 — un endroit où l'on fait pousser de jeunes arbres avant de les planter ailleurs

une serre 17 — une maison de verre où l'on fait pousser des plantes au chaud

brouter 03 — manger l'herbe sur place, comme font les vaches et les moutons

la canopée 10 — le toit de la forêt, tout en haut des arbres

un chat haret 19 — un chat domestique redevenu complètement sauvage

une clairière 13 — un endroit sans arbres au milieu d'une forêt

un convoi 08 — plusieurs camions qui roulent les uns derrière les autres

une cuve 15 — un grand réservoir pour stocker de l'eau

une douve 07 — le fossé rempli d'eau autour d'un château

un échafaudage 15 — la structure de tubes qu'on monte pour travailler en hauteur

un fagot 17 — un paquet de branches attachées ensemble

un fronton 06 — le haut d'une façade, là où sont écrites les grandes lettres

de l'humus 19 — la terre noire faite de feuilles mortes décomposées

une liane 10 — une tige souple qui pend des arbres dans la jungle

un lotissement 09 — un quartier de maisons toutes construites en même temps

une moustiquaire 12 — un voile fin qui empêche les moustiques d'approcher

une péniche 18 — un long bateau plat qui transporte des marchandises sur les canaux

sangler 08 — attacher très serré avec de larges courroies

une tornade 01 — un vent qui tourne très vite, en colonne, et qui emporte tout

L'exposition continue

Les trois parcs

Parc Pablo Neruda — jusqu'à fin novembre 2026 · Parc Pierre — décembre 2026 à février 2027 · La Boêle — mars à mai 2027. Vingt panneaux de 149 × 99 cm : dix-neuf images et un panneau de présentation. Entrée libre, dehors, aux horaires d'ouverture des parcs. Toutes les images et le récit de la méthode : chatel-photo.fr/sgdb

Sources des chiffres. Le relevé de la page 29 est repris de ma présentation à l'École polytechnique, juin 2025 : compte établi étape par étape sur une image, avec une carte graphique NVIDIA RTX A4000 de 140 watts pour le rendu final, et des moyennes publiées pour les requêtes et les générations. La comparaison avec l'autocar est un ordre de grandeur, calculé à partir d'une consommation de l'ordre de trente litres aux cent kilomètres. Les deux chiffres sont des estimations assumées comme telles.

Deus Ex Urbana — Pierre Châtel-Innocenti. Exposition produite par la Ville de Sainte-Geneviève-des-Bois. Ce livret est tiré des fiches de médiation que j'utilise avec des classes de CE2 ; les images peuvent être projetées et imprimées pour un classe.