



Fiche Outil n°17 – Hyperpaysage

C. Partoune^{1,2}, M. Ericx²

¹Didactique des Sciences géographiques, Département de Géographie, Université de Liège

²Institut d'Eco-Pédagogie (IEP)

Le but de l'outil

Construire collectivement une visite virtuelle de paysage pour construire une identité territoriale et tisser des liens sociaux.

Présentation de l'outil

Un hyperpaysage, c'est une visite virtuelle de paysage à partir de vues panoramiques interactives.

Le concept d'hyperpaysage a été développé par Michel Ericx (Institut d'Eco-Pédagogie), auteur du néologisme « hyperpaysage », et Christine Partoune (Laboratoire de Méthodologie de la Géographie de l'Université de Liège). Depuis 1999, plusieurs recherches-actions ont été menées sur les hyperpaysages, avec le soutien de la Région wallonne et de la Communauté française. Les résultats de ces recherches, ainsi que de nombreux exemples d'hyperpaysages sont présentés sur le site www.hyperpaysages.org.

Réaliser un hyperpaysage, c'est élaborer un scénario de découverte de l'environnement à partir d'observations de terrain et de recueils d'informations, réaliser les éléments du scénario (textes, images...) et imaginer la structure qui les reliera. Il s'agit de mettre en évidence « l'invisible au-delà du visible » selon l'expression de Paul KLEE, de proposer une interprétation du paysage, de mettre en évidence les relations entre les éléments.

L'objectif, c'est que les participants conçoivent le scénario de l'hyperpaysage. Nous sommes donc dans un dispositif de pédagogie du projet à travers lequel peut s'opérer une sensibilisation au paysage et une démarche citoyenne de participation au débat sur l'avenir de l'environnement.

La réalisation d'un hyperpaysage peut être utilisée comme outil de socialisation, en tant que projet rassembleur de citoyens, et en même temps comme outil d'appropriation du territoire, tandis que le produit fini peut être vu comme un outil de sensibilisation de la population (**voir l'hyperpaysage réalisé par le Comité de Jehay**, village hesbignon). Il peut également être utilisé pour réaliser une consultation de la population, comme la Fondation Rurale de Wallonie l'a expérimenté à Hotton.

Dans le cadre du projet Topozym, un hyperpaysage a été réalisé par les participants au groupe de travail sur la zone de baignade de Noiseux, dans l'idée de présenter à la population différents scénarios pour le futur de la zone, et d'inviter les citoyens à donner leur avis ou à faire d'autres propositions.

Atouts

- La richesse du travail de conception d'un hyperpaysage dépend de la façon dont est perçu, vécu et analysé le paysage. Il est aussi lié à la façon dont les auteurs se positionnent individuellement et

Tableau de bord « Participation et espaces publics »

Pour un développement et une gestion concertée des espaces publics

Recherche **Topozym** pour la Politique scientifique fédérale, Belgique



collectivement par rapport au paysage (jugement de valeur, désirs, projets d'avenir). Le travail sur le paysage est un excellent média pour faire s'exprimer les participants.

- L'hyperpaysage permet de recadrer l'espace public en le situant dans son environnement.
- L'outil en lui-même et la façon de l'utiliser peuvent contribuer à aider au développement de la "pensée complexe" (lien vers FICHE COMPLEXITE), où l'on prend conscience de l'interdépendance d'une multitude de facteurs, de la diversité des besoins et des façons de penser des personnes et des enjeux affectifs toujours présents.
- La réalisation de l'hyperpaysage pousse les acteurs à investiguer le terrain, à s'y rendre pour prendre des photos, à le parcourir en tous sens. Le travail de scénarisation, qui consiste à animer un lieu virtuel, contribue à l'animer dans la réalité ! Animer dans le sens de conférer un supplément d'âme...

Faiblesses

- La mise en oeuvre de l'outil suppose de la part de l'animateur des compétences techniques spécifiques et la possibilité d'héberger la réalisation sur un serveur.
- La réalisation de l'hyperpaysage, pour stimulante qu'elle soit, est cependant gourmande en temps.

Sources

Site Hyperpaysages : <http://www.hyperpaysages.be>

Pour citer cet article : Partoune C. (IEP), Ericx M. (IEP), « Hyperpaysage », in Tableau de bord « Participation et espaces publics - Pour un développement et une gestion concertée des espaces publics », Recherche Topozym pour la Politique scientifique fédérale, partenariat Ulg (UGES), KUL (USEG), Institut d'Eco-Pédagogie (IEP), Vorming plus Antwerpen, article 49, mis en ligne le 31 janvier 2009.

Partenaires du projet de recherche



UGES (Unité de Géographie Economique et Sociale, ULg)
- Serge Schmitz (promoteur)
- Isabelle Dalimier (coordination/recherche)
- Yannick Martin (recherche)



ISEG (Institute for Social and Economic Geography, KUL)
- Etienne Van Hecke (promoteur)
- Sarai De Graef (recherche)



IEP (Institut d'Eco-Pédagogie, ASBL)
- Christine Partoune (promoteur)
- Michel Ericx (website/formation)
- Marc Philippot (recherche)
- Stéphane Noirhomme (formation)



VormingPlus (Anvers)
- Kris Verheyen
- Luk Scheers

Tableau de bord « Participation et espaces publics »

Pour un développement et une gestion concertée des espaces publics

Recherche **Topozym** pour la Politique scientifique fédérale, Belgique



- Annelies Santens