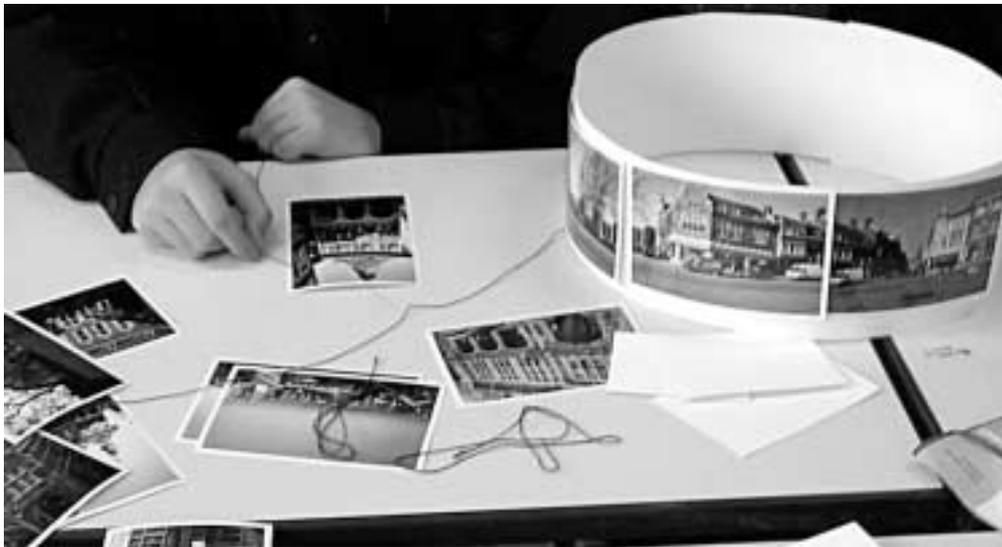


Construire des hyperpaysages

Une nouvelle approche du paysage grâce aux outils multimédias

L'Institut d'Éco-Pédagogie et le Laboratoire de méthodologie en géographie de l'Université de Liège explorent, en ce moment, le potentiel pédagogique d'un nouvel outil : les hyperpaysages.



Cette expérience modifie rapidement (et durablement croyons-nous) le regard sur le paysage, entendu comme « toute portion de l'environnement qui s'offre à nous » : le regard cherche les clics possibles, deviente interrogateur, fouille à la recherche du détail à exploiter... d'autant plus lorsqu'il s'exerce tous azimuts, pour construire des hyperpaysages panoramiques à 360°.

Plus largement, la construction d'hyperpaysages met en jeu des compétences variées, transversales et interdisciplinaires, littéraires, scientifiques mais aussi pédagogiques. C'est aussi une démarche qui peut

C'EST en poursuivant les recherches entamées en 1994 sur l'intérêt des outils Internet pour l'ErE (projet EuroSymbioses) que l'idée des hyperpaysages est née. Le langage hypertextuel des pages web permet de décomposer une image en zones cliquables qui activent des documents ressources (texte, son, image, vidéo). Si cette image est une représentation de paysage, nous avons sous les yeux et au bout du doigt posé sur la souris de l'ordinateur : un « hyperpaysage ».

Il devient donc possible de voyager dans ce panorama, d'y « entrer » pour l'explorer de manière interactive : voir ce qu'il y a derrière un arbre ou dans un terrier, entendre un oiseau, entrer dans un bâtiment, rencontrer quelqu'un...

Nous nous sommes habitués à ces visites virtuelles surprenantes, mais cette interactivité est aussitôt apparue comme très intéressante sur le plan pédagogique. C'est ainsi qu'est né le projet de recherche « Hyperpaysages », soutenu par la Direction Générale des Ressources Naturelles et de l'Environnement.

Producteurs plutôt que consommateurs

Si la visite d'hyperpaysages peut être utilisée comme outil de sensibilisation, c'est surtout leur réalisation qui est recommandée comme outil d'apprentissage. En effet, élaborer un hyperpaysage, c'est créer un scénario de découverte 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 donc de mettre en évidence l'invisible au-delà du visible, de proposer une interprétation personnelle du paysage, de mettre en évidence les relations entre les éléments, de réaliser un itinéraire virtuel de découverte susceptible d'accrocher les visiteurs.

La richesse et la complexité de ce travail d'écriture d'un hyperpaysage dépendent, bien entendu, de la façon dont est perçu, vécu, analysé et interprété cet espace (démarche scientifique classique), mais aussi de la façon dont les auteurs se positionnent individuellement et collectivement par rapport au paysage (jugement de valeur, désirs, projets d'avenir) et donc construisent ensemble du sens pour eux, en tant qu'acteurs d'une société responsable de son environnement.

favoriser le développement de la pensée complexe et systémique.

Un projet à suivre...

La première phase du projet Hyperpaysages consistait à produire un prototype de visite virtuelle d'un paysage, tel celui que l'on découvre depuis la tour panoramique de Malchamps-Bérinzenne, sur les hauteurs de Spa.

Une petite visite? <http://www.ulg.ac.be/geoeco/hyperpaysages>

Il témoigne de choix techniques à la portée d'élèves du secondaire supérieur. Il propose différents points de vue sur un même paysage. Il tente de s'adresser à des publics de sensibilités différentes.

La seconde phase du projet, c'est la réalisation collective d'hyperpaysages par deux classes de 5^e technique de l'Institut du Sacré-Cœur de Visé : une classe de « reporters », chargés d'écrire les scénarii de découverte, et une classe de « designers », qui s'occupent des prises de vue, de la préparation informatique des documents et de la mise en page. Ils y travaillent 2 h/semaine depuis un mois, avec leurs professeurs de français et d'informatique. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le projet les motive « à fond »! Un compte rendu de cette expérience sera disponible sur Internet à la fin du projet.

Une remise en question

Par cette expérimentation des outils informatiques comme moyens de sensibilisation à l'environnement, outre le fait qu'elle canalise l'intérêt spontané que les jeunes portent aux technologies nouvelles, le projet Hyperpaysages participe au questionnement relatif aux types d'investissements à réaliser pour accueillir le public dans des espaces sensibles. En ne cessant pas de reconnaître l'importance des expériences de terrain baignées d'émotions diverses, le projet contribue à revaloriser les approches virtuelles porteuses elles aussi de sensibilité, d'intelligence et d'imagination.

Michel ERICX et Christine PARTOUNE

Technologies de l'Éducation, Environnement et Modernité : quels enjeux?
Prochaines Rencontres Benelux de l'ErE, les 12, 13 et 14/12 2001. Info : IEP (04/366 38 18).