

QuickTime™ et un
décompresseur TIFF (non compressé)
sont requis pour visionner cette image.

Conférence Paysage

Vendredi 1er février 2008

Sujet : De la donnée géographique à la maquette virtuelle : la 3D fait sa révolution.

➔ **Philippe THEBAUD**, Architecte Paysagiste, Urbaniste, Directeur de GVA et TUP.

13h30 – Introduction

Depuis une trentaine d'années, la perception de la fragilité de notre environnement écologique a contraint les états à légiférer pour mieux le protéger. Le phénomène est mondial. La Convention Européenne du Paysage, signée à Florence en 2000 matérialise, en outre, comment le paysage doit être pris en compte vis-à-vis des habitants. Il donne ainsi la possibilité à toute association de riverains d'arrêter tout projet d'aménagement ou de construction qui ne recueille pas l'approbation des habitants du territoire public concerné.

L'article 6 de la Convention Européenne du Paysage précise en effet l'importance de faire participer les populations dans le cadre de réunions publiques et encourage, pour cela, l'utilisation de techniques modernes de topographie informatique et de Systèmes d'Information Géographiques pour développer la concertation et mettre en évidence les spécificités d'un paysage et son évolution future. Plus précisément, elle encourage l'utilisation des nouvelles technologies informatiques pour « Identifier et Qualifier » un paysage, « Former et Eduquer » le public sur son identité et le « Sensibiliser » sur son évolution.

Cette évolution impose ainsi aux professionnels la mise en place de nouvelles méthodes d'approche et de concertation. Face à ces besoins, quels nouveaux outils mettre en œuvre ? Que peut-on attendre des Systèmes d'Information Géographiques ? De quelles données géographiques dispose-t-on ? Sont-elles fiables ? Combien cela coûte-t-il ?

➔ **Pierre Marie TRICAUD**, Président de la Fédération Française du Paysage (IAURIF)

QuickTime™ et un
décompresseur TIFF (non compressé)
sont requis pour visionner cette image.

Partie 1 – Protéger les sites et les paysages grâce à la simulation 3D

13h45 - Présentation de la Convention Européenne du Paysage

Dans quelle mesure la Convention Européenne du Paysage nous impose-t-elle de faire évoluer nos méthodes et nos outils ? Quels en sont les grands principes et les enjeux ? Quel impact sur les législations locales des pays de l'Union Européenne ? Quelle conséquence réelle sur le quotidien des professionnels de l'aménagement du paysage ?

➔ **Maguelonne DEJEANT-PONS**, Secrétariat Général de la Convention européenne du paysage, Conseil de l'Europe, Chef de la Division de l'Aménagement du territoire et du paysage.

14h00 - « Sensibiliser » par la maquette virtuelle : le cas des Mines et Carrières

La démarche paysagère prévue par la loi sur le paysage dans le cadre des carrières s'impose dès la conception du projet par des concertations avec les acteurs locaux, l'intervention de professionnels du paysage dans la réalisation des études et des travaux, puis tout au long de la durée de l'activité de la carrière jusqu'au réaménagement et la définition de la vocation ultérieure. La simulation semble un outil très adapté à de tels enjeux. Comment est-elle utilisée dans ce contexte ? Quels sont ses avantages et ses inconvénients ?

➔ **Jean-Paul DURAND**, paysagiste et **Christian JULIEN**, responsable CAO à l'ENCSEM.

Partie 2 – Les enjeux de la maquette virtuelle dans l'étude de paysages

14h30 – Le mariage des SIG et de la 3D : un atout en phase d'étude et de conception

Les SIG ont fait leur révolution dans les années 90 en devenant des outils presque standards des bureaux d'étude en urbanisme ou en aménagement du paysage. Ils fournissent une source de données géo-référencées fiable et riche permettant d'assurer l'intégration précise des maquettes 3D d'étude dans un site existant. Mais comment obtenir désormais cette 3D dans les mêmes phases d'étude ? Comment s'opère cette transition en 2D et 3D ? Quels en sont les atouts ?

➔ **Hélène DURAND**, expert en SIG, Responsable de l'Atelier Languedocien d'Information Spatialisé.

➔ **Thierry MEUNIER**, Responsable CAO pour le groupe APRR (Groupe EIFFAGE).

QuickTime™ et un décompresseur TIFF (non compressé) sont requis pour visionner cette image.

15h30 - Faut-il visualiser des paysages par la Symbolique ou le Photo-réalisme ?

La modélisation du paysage a pour vocation essentielle le partage des études et la réalisation de concertation. C'est un langage commun avec lequel les professionnels peuvent échanger avec les non-experts. Mais comment peut-on assurer la convergence d'un même message, contenu dans un environnement virtuel, destiné à des audiences différentes, avec la même efficacité ? Comment présenter un projet de paysage, par le virtuel, à des gens qui n'ont pas la même sensibilité ? Si la recherche du photo-réalisme renvoi vers des notions subjectives et esthétiques, la représentation symbolique 3D n'offre-t-elle pas une meilleure alternative ?

➔ **Pernette MESSAGER**, Chercheur et expert en modélisation de paysages au Macaulay Institute, Royaume-Uni.

16h00 – Pause (15 minutes)

Partie 3 – Convergence entre SIG et maquette 3D : une nouvelle ère de partage

16h15 - « Etudier et analyser » un paysage grâce à la donnée géo-référencée

Aujourd'hui la donnée géographique fournit une base de référence incontournable dans le développement des maquettes 3D de territoires et de paysages. Les instituts nationaux disposent d'une connaissance précise de leur territoire. Les initiatives de type Google Earth mettent l'information géographique à la portée de tous. Mais de quelle qualité de données géographiques disposons-nous vraiment ? Pour quelle application ? Où peut-on se fournir et à quel prix ? Quels sont les acteurs clés du secteur ?

➔ **François BRUN**, Directeur Général (par intérim), IGN

➔ **Samuel WIDMANN**, Directeur Europe de Google Earth et Google Maps

QuickTime™ et un
décompresseur TIFF (non compressé)
sont requis pour visionner cette image.

17h00 - Du Géo-typique au Géo-spécifique

La simulation des paysages nécessite de plus en plus l'utilisation de données 2D ou 3D visant à restituer une ambiance ou un style de paysage typique et reconnaissable, on parle alors de Géo-typique ; ou la reproduction exacte de ce paysage en terme de bâtiments, de végétation ou d'ouvrages d'art, on parle alors de Géo-spécifique. Quelles sont les méthodes d'acquisition de ces données ? À quel prix ? Quel impact sur la reconstitution d'un paysage 3D ? De quel niveau de qualité avons-nous besoin et pour quelle finalité ?

- ➔ **François GRUSON**, Directeur de ARCHIVIDEO : l'approche géo-typique
- ➔ **Fabrice MORLET**, Directeur de VIRTUELCITY : l'approche géo-spécifique

17h45 - Conclusion

- ➔ **Philippe THEBAUD**, Architecte Paysagiste, Urbaniste, Directeur de GVA et TUP.

18h30 – Fin de la conférence