



L'APPARENCE DES COUPES DANS LE PAYSAGE

La plupart des chasseurs et des pêcheurs pratiquent des activités dans le but de se ressourcer en forêt. La qualité des paysages est un enjeu majeur de l'expérience de l'utilisateur du milieu forestier^[2] et représente un attrait touristique important pour la population. Il est clair que les interventions forestières ont un impact sur les paysages^{[2][3]} et qu'elles peuvent en diminuer la qualité visuelle^[2]. Les interventions forestières telles que les coupes totales sont particulièrement mal perçues par les utilisateurs du milieu forestier^[2]. Des enquêtes ont démontré que plus les coupes dominent le paysage et qu'il y a de perturbations au niveau du parterre de coupe, plus l'effet visuel négatif s'accroît^{[2][3]}. Ainsi, l'apparence des paysages atteint directement les usagers traditionnels dans la pratique de leurs activités. Le pêcheur n'aime pas voir de grandes coupes depuis son embarcation ou son lieu d'hébergement et le chasseur est préoccupé par la qualité de l'habitat à proximité de son site d'affût. Ceci étant dit, un certain niveau d'altération du paysage est acceptable par les utilisateurs du milieu forestier^[3]. Il est donc possible de concilier les deux utilisations de la forêt, soit le développement de l'industrie du tourisme forestier dans un contexte de mise en valeur de la ressource forestière^[3].

© whughes@whughes.ca

DESCRIPTION DE LA PROBLÉMATIQUE

Certaines approches d'aménagement contribuent à accentuer les effets visuels négatifs des interventions forestières et par le fait même contribuent au déclin de la qualité visuelle des paysages. Ainsi, les parterres de coupe de formes régulières, l'absence de régénération, les perturbations du sol, ainsi que la présence de débris ligneux et d'arbres rémanents épars contribuent à diminuer la qualité visuelle des paysages^[2] (Figure 1).



© Global Forest Watch Canada

Figure 1 : Perturbations du sol après une coupe forestière.

À l'heure actuelle, la législation québécoise en matière d'aménagement forestier prévoit quelques modalités d'intervention (ex. lisière boisée, encadrement visuel) pour le maintien de la qualité visuelle de plusieurs unités territoriales (ex. halte routière, camping rustique, etc.). De plus, le projet de *Règlement sur l'aménagement durable des forêts* (RADF), dont l'entrée en vigueur est fixée au 1^{er} avril 2016, prévoit des dispositions relatives à la protection du paysage pour des sites récréotouristiques et d'utilité publique^[2].

Toutefois, il arrive qu'un site d'intérêt mérite une protection de la qualité de son paysage, mais qu'il ne soit pas présent parmi les couches d'informations géoréférencées (*shapefiles*) du MFFP. Par conséquent, il ne bénéficie pas de modalités d'interventions spécifiques et leur protection devra alors être assurée par le biais de négociations avec le ministère.

LES PISTES DE SOLUTION

Les principaux moyens d'aménagement qui contribuent à maintenir la qualité visuelle des paysages sont :

1. La protection intégrale (aucune intervention forestière)

Elle s'avère nécessaire lorsque les activités pratiquées sur le site sont incompatibles avec les travaux forestiers (ex. camping)^[2].

2. Le maintien d'une lisière boisée

Son utilisation assure le maintien d'un couvert forestier à proximité des sites d'importance pour la faune et les activités récréotouristiques ainsi que le long des réseaux routiers et des sentiers^[2] (Figure 2). Peu importe la largeur de la lisière boisée ou la récolte partielle de celle-ci, l'opacité de la bande doit être maintenue pour qu'elle remplisse son rôle^[2].

3. L'application d'un pourcentage (%) maximal de coupes visibles dans les encadrements visuels

La proportion de coupes récentes dans l'encadrement visuel est limitée pour maintenir une certaine qualité visuelle du paysage^[2].



© synapse.uqac.ca

Figure 2 : Maintien d'une lisière boisée opaque le long d'un chemin forestier.

Il existe aussi d'autres moyens qui peuvent être appliqués à l'échelle opérationnelle et qui permettent de maintenir la qualité visuelle des paysages forestiers^[2]. Ces moyens incluent :

- une configuration adéquate des coupes (dispersion dans le paysage, réduction et variation de leur taille, répartition des forêts résiduelles dans les agglomérations de coupes, formes irrégulières et naturelles des coupes);
- le remplacement d'une intervention forestière par une autre dont le prélèvement est moindre;
- la protection des sols;
- la récupération maximale de la matière ligneuse et le retour en forêt des débris d'ébranchage (*backlog*);
- l'ébranchage des tiges sur le parterre de coupe, et;
- le reboisement rapide du parterre de coupe.

Il y a des outils de système d'information géographique – SIG (ex. *viewshed analysis*) qui peuvent être utilisés pour analyser quelle partie du terrain est susceptible d'être visible d'un point de vue particulier, mais la plupart d'entre eux ne tiennent pas compte dans leurs calculs de la hauteur des arbres dans les différents types de peuplements^[1].

Par rapport aux SIG, les logiciels de visualisation (ex. WCS, VNS) sont faciles à utiliser et produisent des images de synthèse à faible coût. On peut, par exemple, visualiser la scène comme si on était assis dans un bateau au milieu du lac, les yeux tournés vers la coupe forestière prévue (**Figure 3, ①**). Pour plusieurs personnes, le bloc de coupe qui apparaît en rouge près du lac pourrait paraître comme un grand morceau^[1] (**Figure 3, ①**). Toutefois, en leur montrant une simulation où la forêt est coupée (**Figure 3, ②**), il est clair que l'impression n'est pas la même^[1]. En fait, la majeure partie de la coupe sera cachée par les arbres le long du lac et la topographie jouera favorablement sur l'impact visuel^[1].

Naturellement, la précision d'une simulation de coupe dépend de la précision des données^[1]. En intégrant une banque déjà colligée (160 images, 60 écosystèmes) au logiciel, on peut réaliser des visualisations adaptées à la

réalité du terrain^[1]. Cette banque comprend aussi plus de 20 types de coupes distinctes, allant de la coupe totale à la coupe de jardinage ou la coupe par bande^[1].

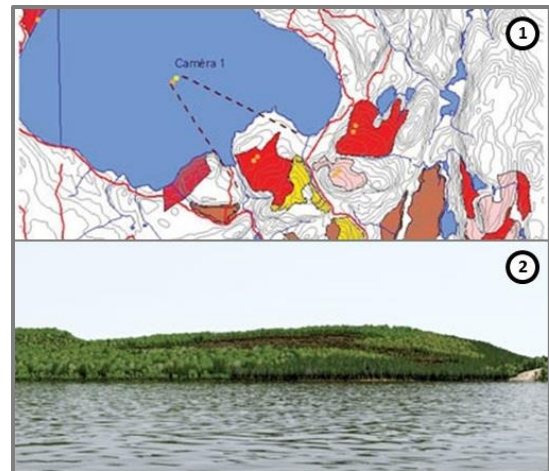
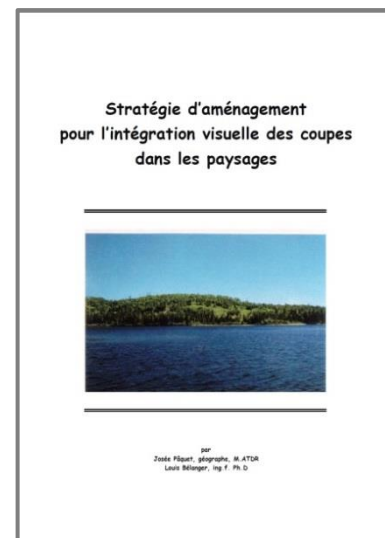


Figure 3 : Exemples de visualisations produites avec les logiciels WCS® (World Construction Set) ou VNS® (Visual Nature Studio)

LECTURE ADDITIONNELLE SUGGÉRÉE



Disponible gratuitement à : <https://www.mffp.gouv.qc.ca/publications/forets/consultation/strategie-amenagement.pdf>

PARTENAIRES DU PROJET



Le ministère des Forêts, de la Faune et des Parcs (MFFP) a apporté son soutien financier ou son expertise à ce projet ; toutefois, les idées et les opinions formulées dans ce document sont celles du ou des organismes signataires.

RÉFÉRENCES CITÉES

- [1] Asselin, Guy. 2008. Consultants forestiers DGR inc., *Des simulations aident à juger l'impact visuel des futures coupes*, Opérations forestières et de scierie, [en ligne], consulté le 11 mars 2016.
- [2] Bureau du forestier en chef. 2013. Manuel de détermination des possibilités forestières 2013-2018. Gouvernement du Québec, Roberval, Québec, 247 p.
- [3] Pâquet, Josée et Louis Bélanger, 1998. *Stratégie d'aménagement pour l'intégration visuelle des coupes dans les paysages*. Réalisé par C.A.P. Naturels dans le cadre du « Programme de mise en valeur des ressources du milieu forestier » du ministère des Ressources naturelles. Charlesbourg, 40 p.