

SAS AUTHENTIK



RUSTIK – PARC D'IMMERSION

ÉTUDE D'IMPACT

ANNEXE N°8: RESUME NON TECHNIQUE

Ref : 18-027 / Mai 2022

TABLE DES MATIERES

I.	PREAMBULE.....	3
1.	Synthèse de données du projet.....	3
2.	Contexte	6
II.	SYNTHESE DE L'ETAT INITIAL DE L'ENVIRONNEMENT	12
III.	DESCRIPTION DU PROJET.....	13
1.	Genèse du projet.....	13
2.	Qu'est ce qu'une quête	14
3.	Scénario 0	15
4.	Scénarios conduits.....	15
5.	Projet retenu	18
IV.	ANALYSE DES EFFETS DU PROJET	18
1.	Choix du projet et impacts globaux.....	22
A.	Le projet ne se fait pas à cet endroit.....	22
B.	Si le projet ne se fait pas.....	22
C.	Généralités sur le scénario conduit.....	22
2.	Synthèse des impacts	23
V.	SEQUENCE ERC	24
1.	Principe de l'ERC.....	24
2.	Application au projet.....	25
A.	Mesures d'évitement	25
B.	Mesures de réduction.....	25
C.	Mesures de compensation	26
D.	Synthèse graphique :	24
3.	Accompagnement et suivi	25

I. PREAMBULE

1. SYNTHÈSE DE DONNÉES DU PROJET

- **Pétitionnaire du projet :**
 - AUTHENTIK
 - Forme sociale : S.A.S.
 - Siret : 837 625 912 00014
 - Adresse : Le Bois Maheu – 61500 CHAILLOUE
 - Signataire : M. Julien PREVOST (Président du Comité de Direction)
- **Localisation du projet :**
 - Géographique : Lieu-dit les Douits– 61500 Chailloué
 - Cartographique Cf. Page suivante
 - Parcelles cadastrales : ZL 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 75, 76, 77, 78, 81, 82, 84, 93, 95 et ZK 55.
 - Emprise du projet : 367.455 m² (36,7 ha).
- **Compléments :**
 - Les terrains sont la propriété exclusive de M. Thierry BOURRE ou en cours d'acquisition avec les autorisations de dépôts des procédures réglementaires liées à la création du projet de parc d'immersion.
- **Dossier établi par :** Stéphane BUCHON // Quarante Deux SARL – Bureau d'Études à Caen

La description du concept est dans les pages suivantes et la description précise des ouvrages/aménagements est en milieu de dossier à l'issue de l'état des lieux.

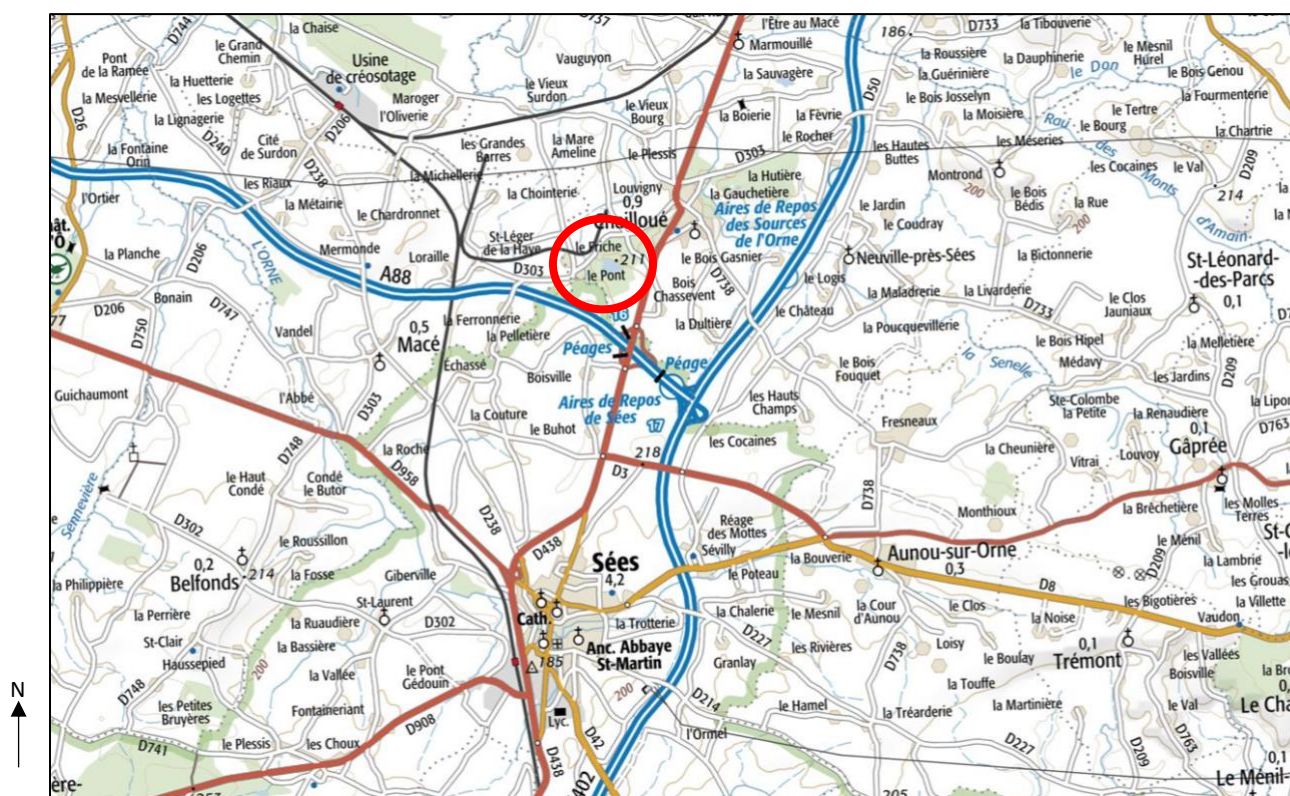


Figure 1 : Localisation du site – Source Géoportail

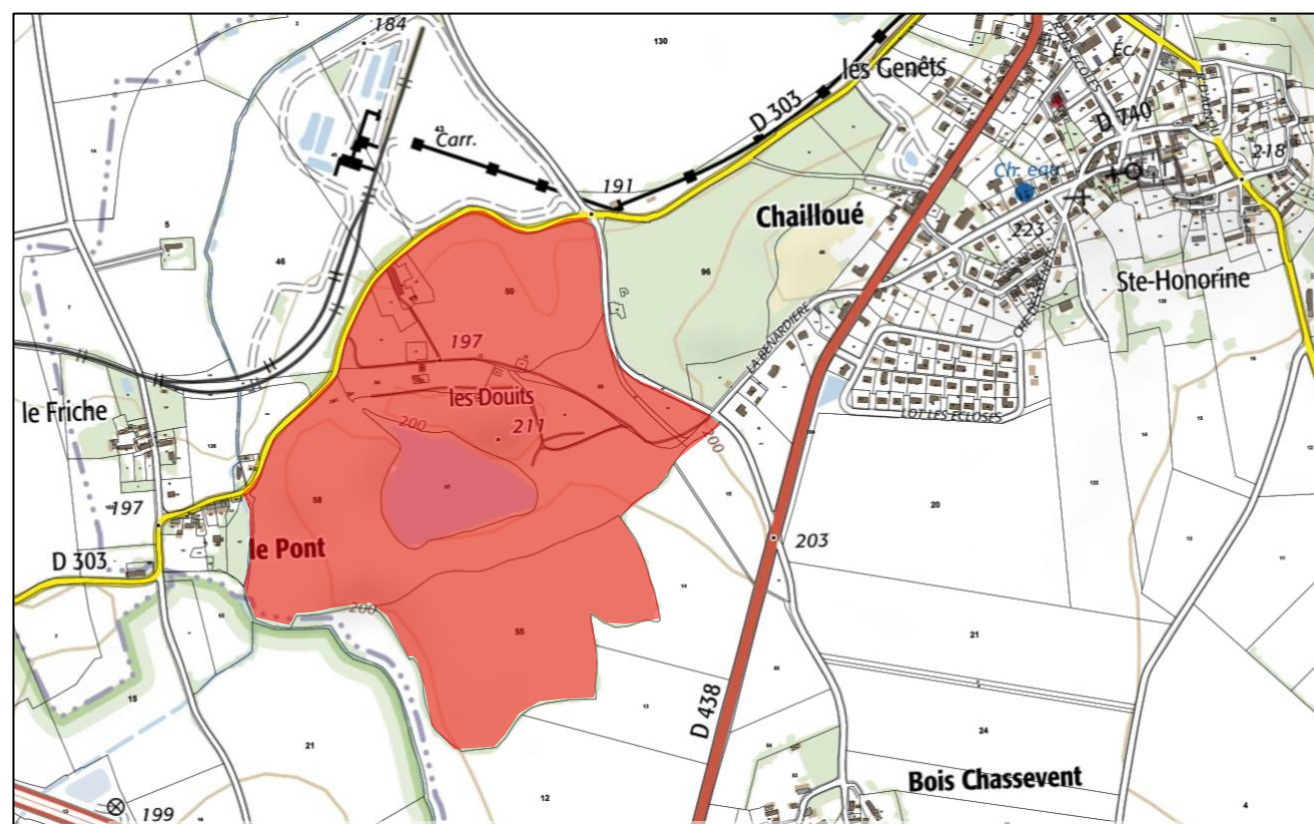
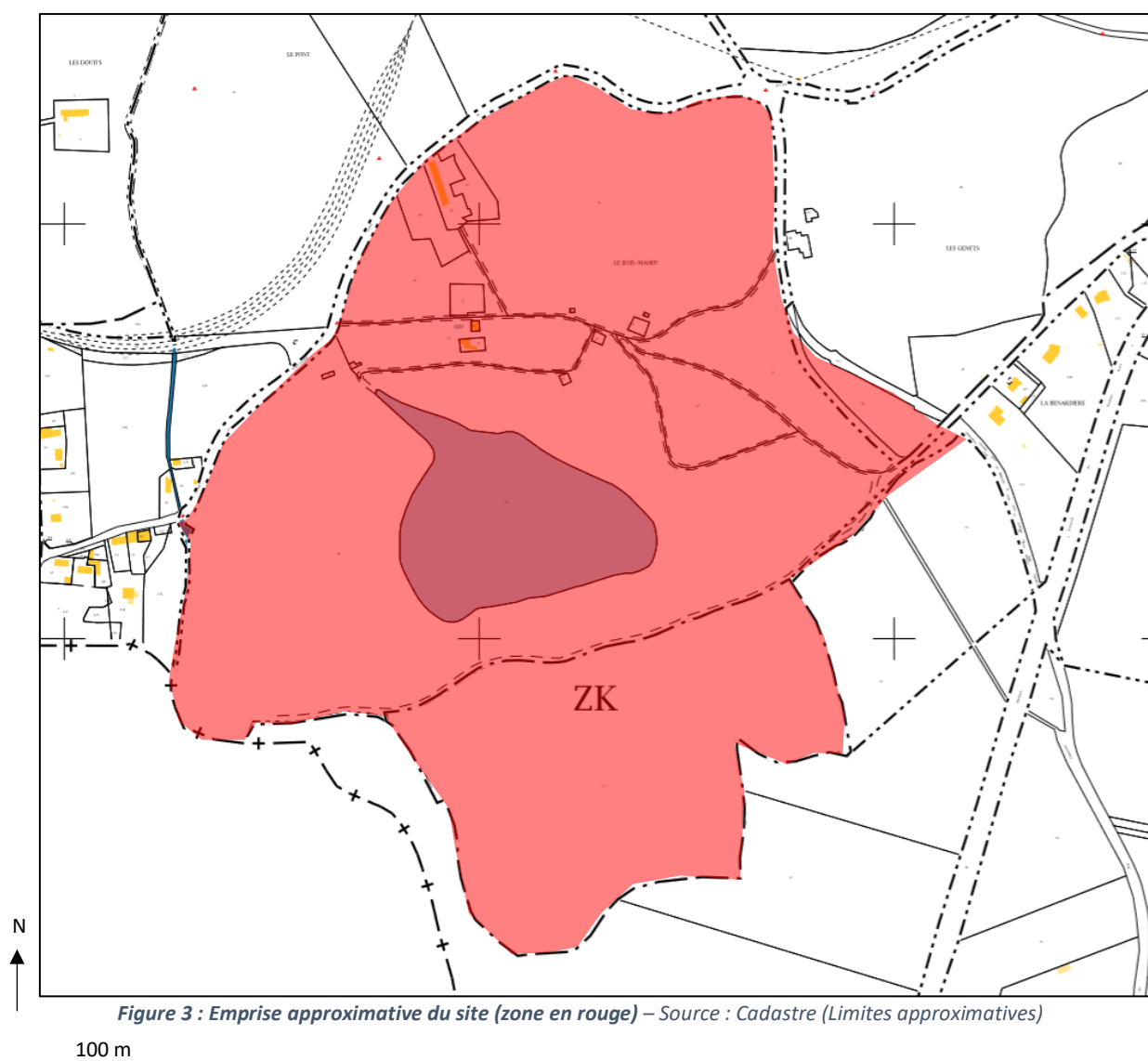
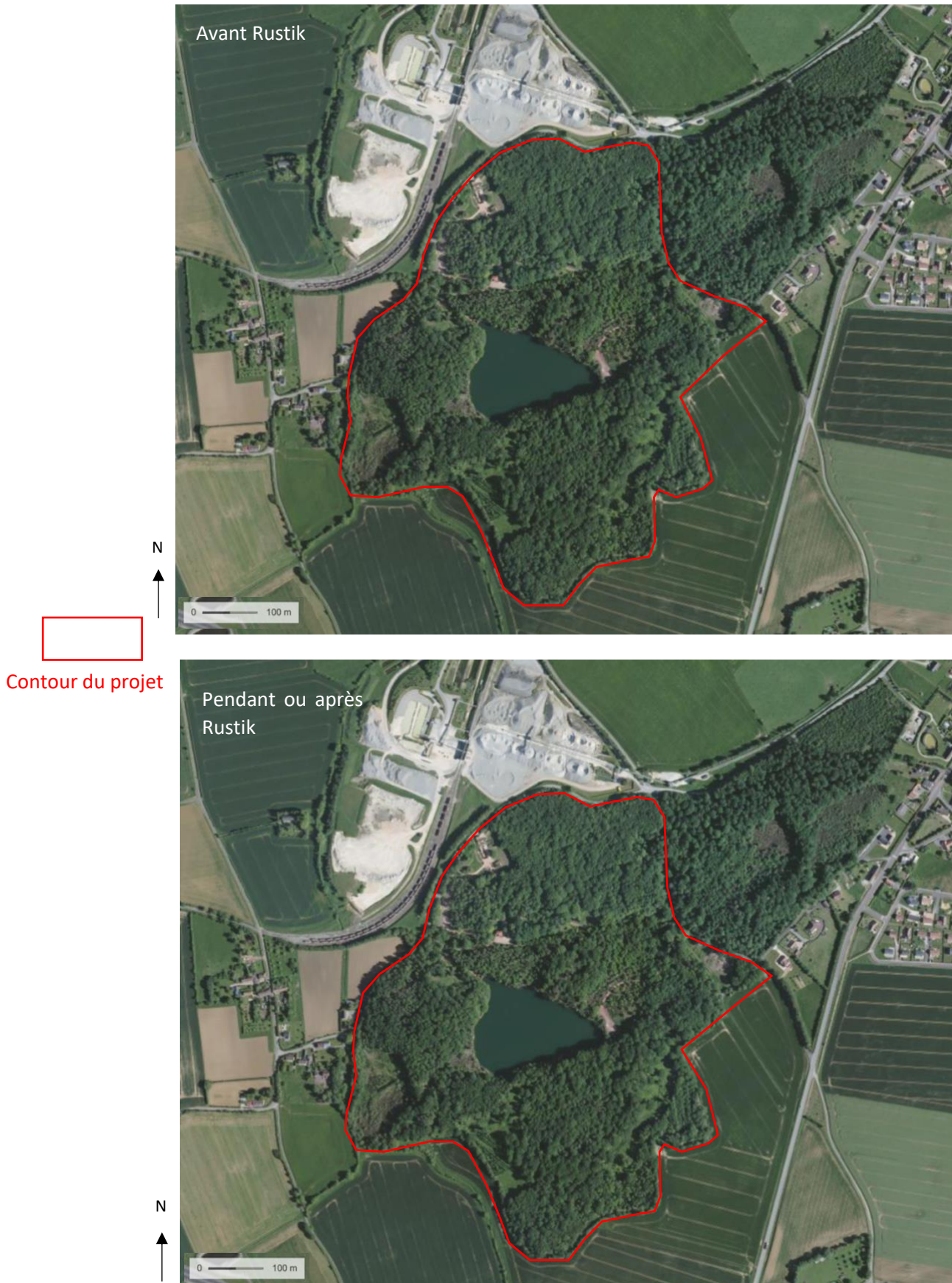


Figure 2 : Localisation du site (zone en rouge) – Source : Géoportail (Limites approximatives)



2. CONTEXTE ET DESCRIPTION DU CONCEPT

La SAS AUTHENTIK envisage la création **d'un parc d'immersion**, site d'accueil touristique d'un concept tout à fait novateur dans un bois existant et prenant appui sur la forêt existante sans transformation du site.



Il s'agit d'accueillir des groupes de personnes au sein de l'espace boisé pour leur faire vivre des quêtes médiévales. Le site propose des tenues adaptées à la thématique mais l'expérience montre que beaucoup de personnes viennent avec leur propre déguisement.

Au même titre qu'un escape-game ou un rallye en centre-ville, le jeu s'appuie sur le site existant. Comme le montre les images de la page précédente, les aménagements sont extrêmement réduits : rénovation de bâtiments existants et petits aménagements.

Les déplacements au sein du parc se font à pied. Le seul moyen de locomotion qui pourrait être mis en place, par exemple dans le cadre de l'accès PMR, serait des carioles ou charrettes hippomobiles. Compte tenu de la thématique du parc et de la nécessité d'immersion dans un monde moyenâgeux, il n'est pas concevable que d'autres types de véhicules soient utilisés.

Les parties accessibles au public pour le jeu sont très peu nombreuses au regard des 37 ha du site. Le public n'aura accès qu'aux bâtiments existants, qu'aux installations créées pour l'occasion et aux chemins existants.

Les espaces purement boisés ne sont globalement pas utilisés et 4 secteurs sont identifiés comme spécifiques et totalement interdits :

- Une zone humide à l'est du site qui ne sera pas accessible au public. Elle restera tout de même en exploitation forestière.
- Une zone humide à l'ouest qui ne sera pas accessible au public. Elle restera tout de même en exploitation forestière.
- Une zone au sud du site, traversée par un chemin. Le public n'aura accès qu'au chemin et les quêtes ne déborderont pas du tout sur la partie boisée. Le bois restera en exploitation forestière.
- Une lande sèche en bordure du lac qui est beaucoup trop sensible pour être ouverte au public.

Seules des parties le long des chemins (entre 3 et 6 m) et des espaces déjà ouverts seront utilisés pour que le public puisse jouer.

Il ne s'agit pas de réalisation de manège, de construction de route. Il ne s'agit pas non plus de construction de bâtiments dans des proportions importantes. Le projet prévoit la réutilisation des chemins existants, la rénovation des bâtiments du site, l'utilisation des clairières existantes, l'utilisation des espaces techniques existants, ...

Afin de faire preuve de concept et de permettre d'apprécier l'impact que pourrait avoir cette activité, le bois a déjà servi à des manifestations et l'accueil de petits groupes. Les illustrations des pages suivantes montrent l'ambiance qui en découle et permettra au grand public de mieux comprendre ce qui est prévu.

L'inscription préalable aux jeux et quêtes est obligatoire. C'est indispensable car chaque accueil de groupe nécessite un temps de préparation :

- Choix des quêtes,
- Nombre de personnes accueillies,
- Sélection des costumes à mettre à disposition,
- Mobilisation du personnel d'accueil et d'animation,
- Dépôt des différentes pièces, objets, lectures, ... dans les espaces de jeu, ...

Cette procédure évite que les personnes ne se déplacent pour rien, qu'on risque un dépassement de jauge ou qu'elles ne viennent alors qu'une intervention sylvicole est en cours.

Pour le moment, le site fonctionne sur la base d'une centaine de visiteurs par jour. Cette jauge est celle atteinte lors des journées de grande affluence.



Figure 4 : Exemple de conciliabule d'une équipe lors d'une quête sous le regard de l'animateur- Source : Rustik

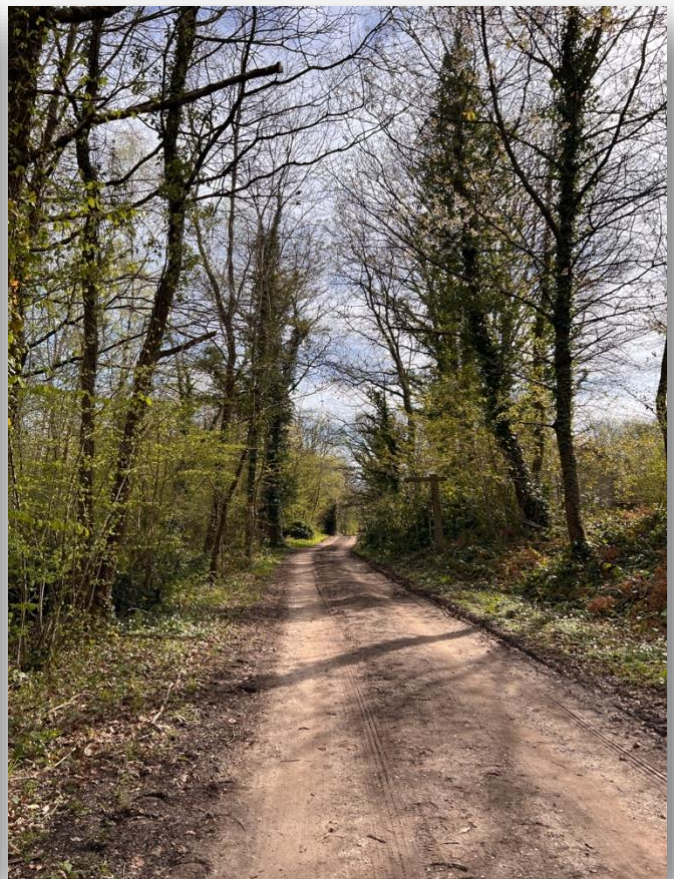


Figure 5 : exemple de l'installation d'une tente dans une clairière existante pour un point de passage d'une quête et d'un chemin d'exploitation servant au déplacement des joueurs - Source QuaranteDeux

Dans le cadre des premiers aménagements, et suite à des essais lors d'évènements ponctuels, la jauge maximale est fixée à 250 personnes par jour. Ceci ne sera atteint que les jours de forte affluence. Pour rappel, pour le moment les réservations sont comprises entre 60 et 100 visiteurs lors des week-ends.

Sur la base d'un fonctionnement normal, il est prévu 6000 visiteurs répartis sur les 86 jours d'ouverture.

Actuellement, environ une centaine de quêtes a été préparé. Chaque quête est spécifique et nécessite de la préparation, le passage par un chemin spécifique d'une partie du parc, par un des bâtiments ou le dépôt d'objets à un endroit bien précis. Elles ne sont pas toutes activées au même moment et certaines ne seront mise en œuvre que dans 2 ou 3 ans. Certaines seront peut-être plus récurrentes. Certaines ne peuvent être faites qu'en hiver, quand il pleut ou dans des conditions particulières.

Ceci explique pourquoi l'aménagement est plutôt léger et mobile. Il s'agit de pouvoir réaliser des quêtes quand on le souhaite ou de les modifier à volonté pour garder l'attrait du public.



Figure 6 : illustration de la rénovation d'un des bâtiments du parc - Il sert pour l'entreposage et l'accueil des participants, le personnel de l'exploitation sylvicole s'en sert pour ses repas ou ses pauses - Source : QuaranteDeux



Figure 7 : Durant les quêtes, on rencontre des personnages qui nous permettent d'avancer - Source : Rustik

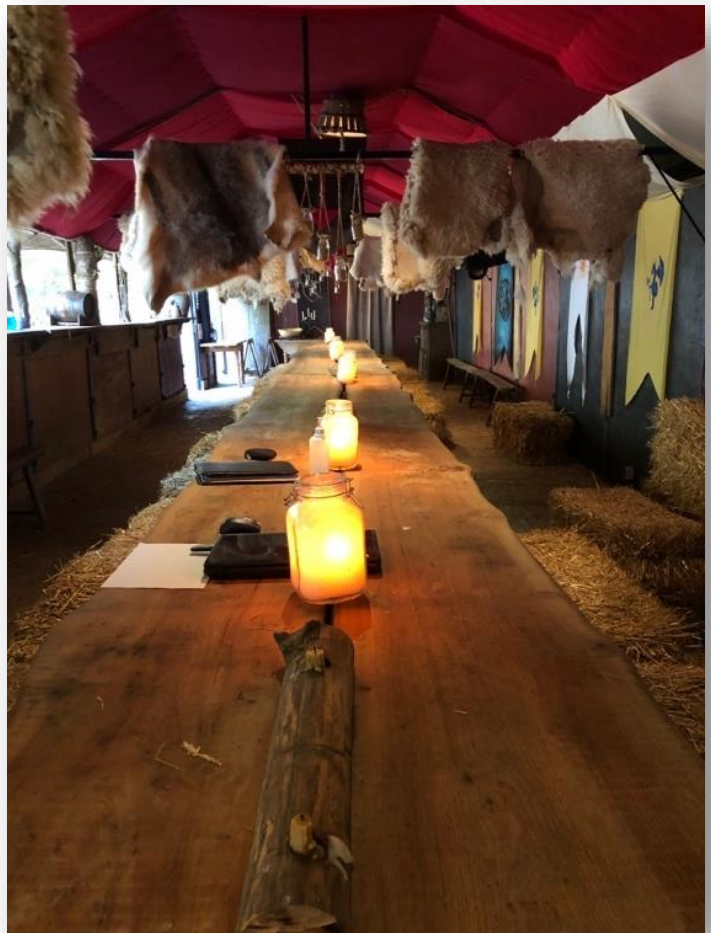
Lors des quêtes, les personnes se baladent dans le parc, sur les chemins, passe par des endroits où des démonstrations peuvent être faites, où les participants doivent recueillir des informations permettant d'avancer dans leur quête.



Figure 8 : Ici une forge a été mise en scène. Créée à partir d'une ruine, elle sert pour quelques quêtes - Source : QuaranteDeux

Enfin, en termes d'aménagement, les installations sont succinctes :

- Pas de création de chemin,
- Pas de création de route,
- Pas de création de parking pour cette phase de développement, la zone d'exploitation existante suffisant amplement,
- Priorité à la réhabilitation des bâtiments existants,
- Installation d'une tente bal parquet pour servir de réfectoire, salle de réunion, abri,
- Extension sur un bâtiment existant pour créer des sanitaires et des chambres,
- Création de chambres type Hobbit dans un talus créé dans la clairière à proximité du bâtiment dit le relais.



*Figure 9 : Exemple de salle aménageable sur site -
Tente bal parquet - Source : QuaranteDeux*

3. CONTEXTE REGLEMENTAIRE

Ce site d'environ 37 ha de bois était exploité comme carrière jusqu'aux débuts des années 1960. Depuis, la nature a repris ses droits sur le site, avec actuellement une vocation de production de bois (soumis à un Plan Simple de Gestion).

Ce dossier est établi en faisant appel à la notion de projet. Plusieurs procédures administratives sont en cours et l'étude d'impact se base sur l'emprise la plus large de toutes ces procédures et/ou de l'usage fait du site.

D'un point de vue réglementaire :

- Permis d'aménager dont les limites sont indiquées dans les pages suivantes. Il a été déposé le 27 janvier 2022 en mairie de Chailloué. Ce dossier est amendé au permis.
- Compte-tenu de la surface du projet et du bassin versant collecté (0,523 km² // 52,3 ha), le projet du parc d'immersion pourrait être soumis à autorisation au titre de la rubrique 2.1.5.0 de l'article R.214-1 du Code l'Environnement. Toutefois, les aménagements sont très éloignés les uns des autres et aucun réseau de collecte des eaux pluviales n'est créé. Les eaux pluviales sont gérées autour de chaque espace ou bâtiment. Le dossier décrit les modalités de gestion des eaux pluviales.
- Les eaux usées du projet sont assainies par des ouvrages sur le site : des assainissements individuels (90 EH) et qui un dimensionnement en deçà des seuils des rubriques 2.1.1.0 et 2.2.1.0 de l'article R214-1 du Code de l'Environnement. Il n'y a pas de dossier loi sur l'eau à ce titre. Ce dossier donne les éléments de description des ouvrages qui vont être mis en place. Le SPANC a déjà visé ces éléments.
- Un étang, constitué par le remplissage de l'ancienne carrière, existant, est conservé et non modifié.
- Il ne s'agit pas à proprement parler d'un aménagement, mais plutôt d'un changement d'affectation sans création de voies, parking, ... Par conséquent, la rubrique 39 de l'article R.122-2 du Code de l'Environnement, n'est pas applicable.
- La modification d'affectation de certaines parties du boisement entraîne de fait une demande de défrichement, même si la vocation forestière reste prédominante et indispensable au concept. La localisation des espaces et leur emprise sont spécifiées dans les pages spécifiques à la description du projet.
- Demande de dérogation espèces protégées. Comme ce dossier le montre, l'activité en elle-même de Rustik ne risque pas de nuire aux espèces protégées et des procédures très précises ont été mises en place dans le cadre de cette activité. Mais le site restant sous exploitation sylvicole, des coupes seront effectuées et il convient d'expliquer comment cela peut impacter les espèces protégées.

Une procédure de mise en compatibilité du PLU par déclaration de projet a été menée afin de permettre l'implantation du projet.

II. SYNTHÈSE DE L'ÉTAT INITIAL DE L'ENVIRONNEMENT

L'ensemble de l'état initial permet de définir les contraintes environnementales que le projet se devra de respecter :

- Ne pas détruire le bois pour sa capacité à la filtration de l'air et son rôle dans la qualité de l'air
- Le bois a aussi un rôle dans la trame verte du secteur de Chailloué. Il permet le refuge ou la liaison avec d'autres espaces pour les espèces le nécessitant.
- Prendre en compte les risques de remontées de nappe.
- Ne pas détruire les zones humides : la biodiversité de ces espaces est très importante.
- Prendre en compte les possibles chutes de blocs au niveau des falaises.
- Dans le cas de constructions, prendre en compte les risques de glissements de terrain.
- Ne pas détruire l'habitat des chiroptères (nom scientifique des chauves-souris), ne pas gêner leur habitat et leurs déplacements.
- Prendre en compte la présence de plantes invasives et mettre en place un protocole de destruction le cas échéant.
- Contenir les eaux de pluie sur la zone du projet et ne pas provoquer d'écoulements supplémentaires vers l'extérieur du projet.

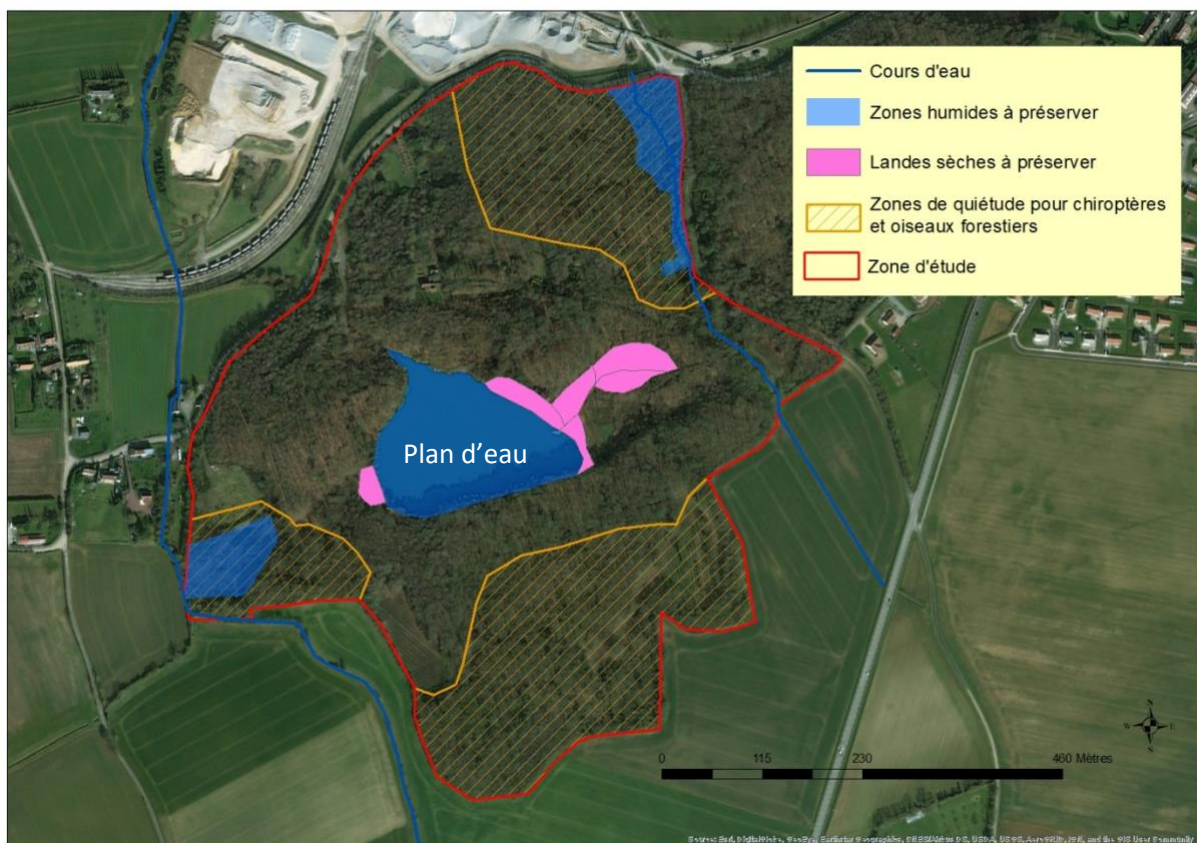


Figure 10 : Carte de synthèse des enjeux sur le secteur du projet - Source : Peter Stallegger

A noter que le bois actuel est régi par un plan simple de gestion. A ce titre, l'exploitation du bois peut se faire par coupe rase et replantation d'espèces de type Pin Douglas, plus rentable et sans prise en compte de la richesse de cet environnement.

Le projet de création du parc aura permis de réaliser les études nécessaires et de mettre en avant l'importante biodiversité du site.

III. DESCRIPTION DU PROJET

1. GENESE DU PROJET

Julien PREVOST-MERLIN, à la suite d'un cursus de gestion et d'économie, a monté son entreprise destinée à promouvoir des produits et services par le biais d'une communication innovante sur l'ensemble de la Normandie. Autodidacte de la communication, il collabore avec les professionnels du spectacle et du cinéma depuis plus de 10 ans. Il a muri un concept de jeux de rôle in-situ.

Il fallait pour ce projet :

- Créer une enclave touristique dans laquelle l'ensemble des structures pourra être thématisé afin de valoriser une ambiance,
- Proposer directement en son sein des produits et des services en adéquation avec l'ambiance (hébergement, restauration, ...),
- Proposer des activités individualisables pour chaque groupe,
- Encadrer et favoriser les interactions entre les aventuriers et avec les équipes d'animation,
- Respecter une densité limitée pour garantir l'épanouissement de chaque visiteur pendant son séjour.

Thierry BOURRE est exploitant sylvicole. Il est propriétaire et exploite le site du bois Maheu depuis de longue date mais ce site est difficile à exploiter et sa pérennité n'est pas assurée.

La rencontre de ces 2 hommes a permis de mettre en place le projet Rustik, un espace dans lequel les joueurs sont accueillis pour des quêtes sur une ou plusieurs journées.

Le concept de Parc d'Immersion, à l'encontre des modèles touristiques actuels qui font le choix de la quantité de visiteurs parfois au détriment de la qualité de l'expérience, est de mettre en place dans un espace réservé, des quêtes dans une parenthèse hors du temps et de l'actuel.

La mise en place de ce projet au sein de cette ancienne carrière devenue un bois va aussi permettre de pérenniser le site en se nourrissant mutuellement.



Figure 11 : Exemples d'ambiances au sein du parc pour l'accueil des visiteurs - Source : QuaranteDeux

2. QU'EST-CE QU'UNE QUÊTE

Le public admis à l'intérieur du site sera présent pour participer à des quêtes. Elles sont construites autour de multiples histoires, contes, ... et obligent l'aventurier à visiter les différents sites pour pouvoir résoudre l'énigme, apporter une solution, ... C'est comme un escape-game mais dans un espace naturel. Certaines quêtes ou parties de quête se dérouleront sur un seul site voire une seule salle, d'autres obligeront l'aventurier à visiter plusieurs sites et à se déplacer sur le parc d'immersion.

Nous vous proposons ci-après un exemple de quête.

Le voleur de Terevorn

Exemple de Quête Rustik

Etape 1

Les **Visiteurs** sont reçus au sanctuaire par un des **Frères**. Ils reçoivent la mission de se rendre au village pour voir pourquoi le **Forgeron** n'a pas encore livré le lustre de la salle des prières.

Etape 2

Au village, après avoir rencontré le **Forgeron**, celui-ci leur dit que sa production est ralentie car son outil favori a disparu. Il s'est fait voler son marteau voilà quelques jours. Une ombre s'est enfuie au petit matin alors que son atelier s'est fait saccager. Le voleur s'est enfui vers la métairie.

Etape 3

En allant à la métairie, le **Fermier** pourra leur indiquer que lui aussi s'est fait voler un outil. Il a aperçu un petit être vert s'enfuyant dans les bois sur la Sente des Egarés. Une route que personne n'emprunte... Le fermier conseillera aux aventuriers d'aller prendre conseil auprès de **Theudric Le Rôdeur** qui connaît bien les lieux.

Etape 4

Theudric Le Rôdeur peut apporter des informations complémentaires. Il expliquera que des Gobelins sortent parfois du Marais de Bourbefflak. Il a remonté récemment une piste fraîche près du vieux chêne. Il indique la route à suivre mais n'a pas le temps de s'y rendre avec eux.

Etape 5

En prenant cette Sente des Egarés, les aventuriers découvriront la piste indiquée par **Theudric Le Rôdeur**. Ils découvriront un semblant de cabane abandonnée. A l'intérieur les deux outils volés sont dissimulés dans un tas de paille sale. Ils pourront les récupérer pour les rapporter.

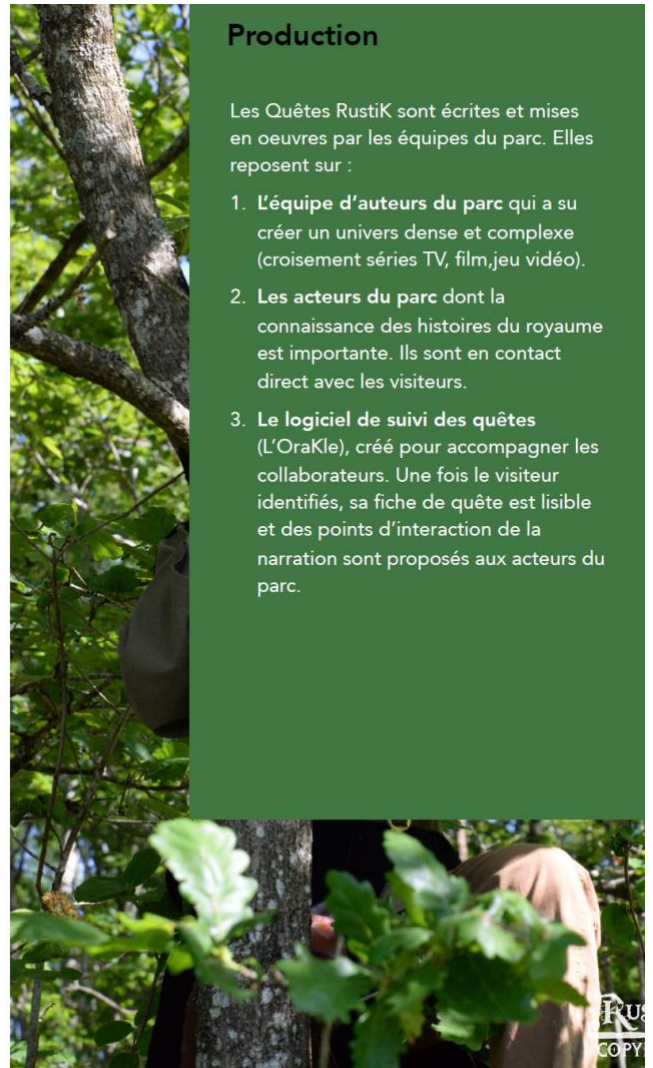
Etape 6

Les visiteurs rapportent les outils volés au **Fermier**, qui les remercie sans rien rajouter, puis au **Forgeron**. Ce dernier peut ainsi reprendre ses commandes rapidement. Il les remercie les **Visiteurs** en leur donnant deux pierres précieuses, des aventurines.

Production

Les Quêtes RustiK sont écrites et mises en œuvres par les équipes du parc. Elles reposent sur :

1. **L'équipe d'auteurs du parc** qui a su créer un univers dense et complexe (croisement séries TV, film, jeu vidéo).
2. **Les acteurs du parc** dont la connaissance des histoires du royaume est importante. Ils sont en contact direct avec les visiteurs.
3. **Le logiciel de suivi des quêtes** (L'OraKle), créé pour accompagner les collaborateurs. Une fois le visiteur identifié, sa fiche de quête est lisible et des points d'interaction de la narration sont proposés aux acteurs du parc.



3. SCENARIO 0

Il convient de mettre en perspective le scénario 0, c'est-à-dire l'absence de changement et l'absence de projet sur ce secteur.

Le bois, de par son peuplement actuel, n'étant pas rentable en termes d'exploitation.

Le scénario 0 se divise donc en 2 sous-scénarios dont les impacts seront détaillés dans les chapitres concernés :

- Le site est laissé à l'abandon pour faute de rentabilité financière.
- Le peuplement forestier est modifié au fur et à mesure pour faciliter son exploitation, limitant le nombre d'essence présente sur site, voire une uniformisation de certaines parties pour faciliter l'accès aux engins d'exploitation.

4. SCENARIOS CONDUITS

Le projet tel qu'il est présenté actuellement est la résultante de presque 3 ans d'études et de démarches pour allier la pérennité financière d'un concept et la protection d'un site très riche en biodiversité.

Dans le cadre de ce projet, le site du Bois Maheu présente de nombreux avantages :

- Diversité des paysages très riche sur une superficie réduite,
- A moins de 2 minutes du croisement de l'A88 et de l'A28,
- Bordé par 2 routes départementales,
- Une zone de chalandise de 14 millions de personnes (à moins de 2h30 du site),
- Un plan d'eau artificiel et majestueux,
- Un parc forestier privé de 37 ha,
- Plus de 6 km de chemin stabilisé existant,
- Un espace vallonné et modulable,
- De nombreuses clairières permettant d'éviter de défricher le site,
- Un accès simple aux réseaux de desserte : eau, électricité, ...
- Un espace de stationnement dissimulé dans les bois avec la possibilité de l'étendre de manière paysagère dans un terrain à proximité immédiate.

Il a été dessiné de nombreuses solutions d'aménagement du site de manière à assurer les quêtes les plus fantastiques aux aventuriers.



Figure 12 : Illustration d'une des propositions d'aménagement du parc (solution non retenue) - Source : Rustik

Des sites d'aménagement ou de construction ont aussi été abandonnés :

- Construction au bord de l'étang : abandonné du fait du risque géologique,
- Terrain de de Trollball¹ prévu à l'est du site a été abandonné. Il aurait pu être la source de nuisances sonores vis-à-vis des riverains.
- Suppression de plusieurs projets dans des zones humides ou zones de quiétude pour les chiroptères, ...

La réflexion du concept est portée sur des thématiques très diverses :

- La jauge étant limitée, un système de pré-réservation obligatoire permettra d'éviter que les personnes ne se déplacent pour rien en venant sur le parc. Pour les concepteurs, c'est le moyen de limiter la circulation automobile à son strict minimum et de limiter par la même occasion la gêne vis-à-vis des riverains.
- Cette limitation de jauge est aussi là, non seulement, pour permettre une meilleure expérience aux aventuriers, mais aussi pour être sûr de ne pas dénaturer le site du projet.
- Une charte environnementale a été établie dans le cadre du projet pour que la conception, la conduite du site et son exploitation soient réalisées dans un souci de développement durable.
- Sur les partenariats avec les structures touristiques environnantes pour éviter d'avoir à trop aménager le site du Bois Maheu : les nuitées dans les structures annexes seront systématiquement proposées dès que le site sera plein.
- Le site proposera une signalétique et une sensibilisation à l'environnement pour que les visiteurs soient immergés dans leur aventure en respectant le site dans lequel ils sont.

¹ Un match oppose deux équipes. Le but est de placer une tête de troll dans le puits défendu par l'équipe adverse, tout en se débarrassant de ses adversaires par une touche à l'aide d'une arme en mousse et latex.

- Le parc Rustik fait partie des 2 sites retenus par la SNELAC (Syndicat National des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels) pour faire figure d'exemple pour un tourisme responsable.
- La mise en place d'un parcours d'initiation : cet espace permet de faire patienter les personnes avant le briefing ou pour mieux comprendre l'objet du parc. Il ne permet pas l'accès au parc et c'est le seul endroit du parc où la nourriture personnelle serait acceptée afin de faciliter la gestion des déchets.

Il sera, pour le rédacteur de ce dossier, compliqué de donner les actions de limitation, réduction ou compensation des effets négatifs car le projet étant très réfléchi en amont. Tous les aspects auront été intégrés à celui-ci au fur et à mesure de sa création. Il faudrait présenter une version "péjorative" et moins réfléchie du projet pour pouvoir plus montrer "les efforts" qui sont menés.

5. PROJET RETENU

6. PROJET RETENU

A. Descriptif global du projet d'aménagement

Le parc sera ouvert de 9h00 à 18h30 avec une ouverture exceptionnelle jusque 22h30 les soirs de diner-spectacle (jauge limitée).

Il est prévu 86 jours d'ouverture.

Actuellement, le site dans son fonctionnement en mode preuve de concept accueille environ 60 personnes es jours d'ouverture classique et jusqu'à 100 personnes les jours de très grande affluence.

Afin de réaliser cette étude d'impact, nous sommes partis sur une jauge à 250 personnes maximum.

Les aménagements vont être réalisés une fois que le permis d'aménager aura été obtenu.



Figure 13 : Exemples d'installation réalisées sur site pour l'accueil et le jeu – Source : QuaranteDeux

Une partie des bâtiments sera réhabilitée, d'autres seront construits. Le grand principe est de réaliser des ouvrages temporaires de type tente ou modulaire afin de tester la véracité du concept et de l'implantation avant de prévoir une installation plus pérenne. Les éléments modulaires pourront être réutilisés sur site ou ailleurs sur d'autres projets.

Les parties boisées au sud, à l'ouest et au nord ne seront pas impactées, sauvegardant ainsi leur fonction écologique et paysagère de ceinture boisée.

Ces « images de projet » sont des hypothèses de construction à ce jour. Leur emprise et image réelle future est vouée à évoluer.

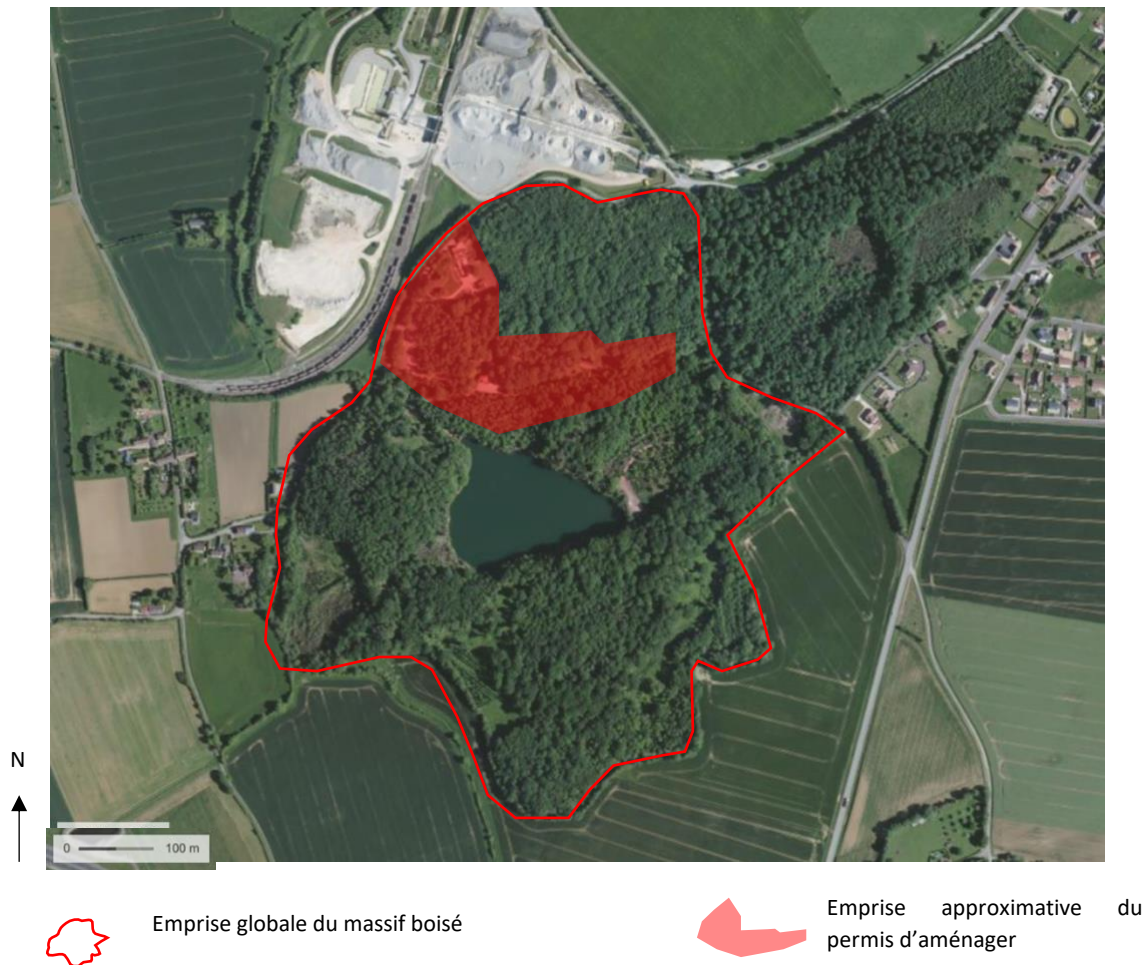


Figure 14 : Cartographie des différents périmètres - Source fond carto : Google earth

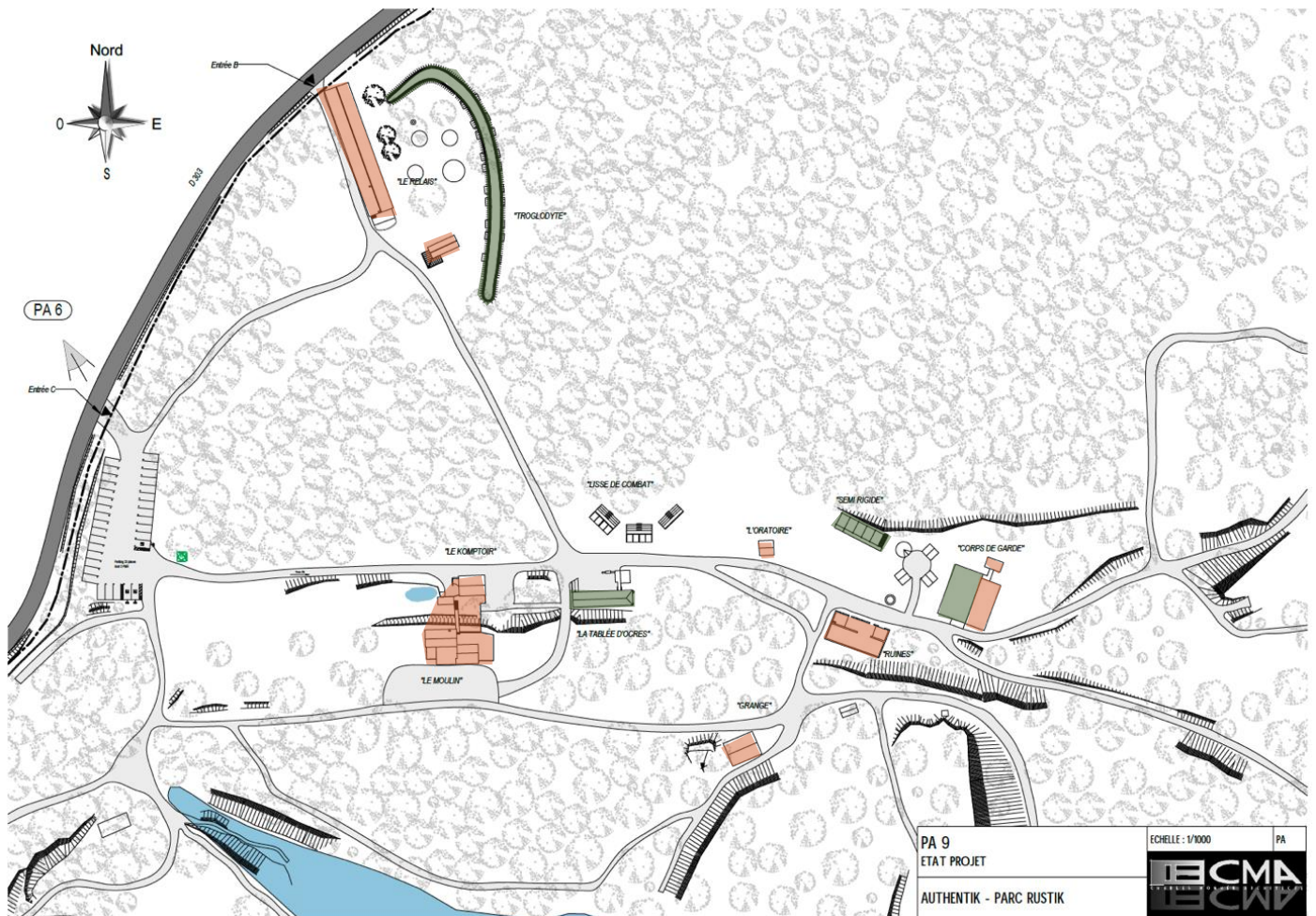


Figure 15 : plan du permis d'aménager - Source : Rustik

-  Bâtiment existant à réhabiliter ou « remettre en état »
-  Bâtiment à créer ou bâtiment étendu

Voici les différents noms commerciaux prévus pour les aménagements :

- Le relais : bâtiment existant réhabilité pour l'accueil, les salariés, ...
- Troglodyte : bâtiment créé plutôt sous forme de maison de hobbit dans un talus créé pour l'occasion. Il servira pour créer des chambres.
- Le Moulin : bâtiment réhabilité pour les salariés de la structure, rangement des costumes, ...
- Le Komptoir : Bâtiment rénové pour l'accueil des visiteurs, et pour les salariés en dehors des jours d'ouverture ou pour l'exploitation forestière.
- La Tablee d'Ocres : bâtiment modulable et temporaire sous la forme d'une tente bal parquet permettant d'accueillir, servir de réfectoire, salle de réunion, ...
- Grange : bâtiment réhabilité. Usage non encore défini précisément,
- Ruines : bâtiment réhabilité mais laissé en l'état de ruine. Il présentera par exemple une fausse forge.
- L'oratoire : petit local sans destination précise pour le moment,
- Semi rigide : accueil, chambres pour les visiteurs,
- Corps de garde : accueil et sanitaires.

Tous ces aménagements ne se feront pas immédiatement car :

- Les finances manquent au projet pour assurer toutes ces réhabilitations,
- Il est nécessaire pour garder un attrait vis-à-vis du public de renouveler les installations et buts de quête, créer la surprise. C'est pourquoi le projet s'oriente vers un maximum de structure démontables, telles que la tente bal parquet par exemple.

Il est prévu d'étaler sur 2 à 3 ans les investissements et réhabilitations.

En synthèse, le projet prévoit :

- L'accueil de 250 personnes au maximum sur une journée et d'environ 6.000 sur les 86 jours d'ouverture prévus par an,
- L'embauche de maximum 15 personnes sur site à tous niveaux de compétences,
- Un maximum de 70 véhicules sur site. L'expérience montre que les visiteurs viennent le plus souvent à 4 par voiture,
- L'ajout de 426 m² de surface plancher par rapport au 667 m² existants. Il est prévu la suppression de 113 m² de surface plancher.
- Le « défrichement officiel » de 1,27 ha sur les 37 ha que comptent le bois existant, la surface réelle de bois coupé étant plus faible puisque le projet profite des clairières et autres espaces déjà aménagés,

Pour rappel, aucun chemin n'est créé.

IV. ANALYSE DES EFFETS DU PROJET

1. CHOIX DU PROJET ET IMPACTS GLOBAUX

A. Le projet ne se fait pas à cet endroit

Cette hypothèse a été éliminée il y a longtemps dans le cadre de la création du projet car aucun autre site de cette taille, privé et disponible, avec une telle variété de paysage et d'ambiance et économiquement viable n'a été trouvé.

B. Si le projet ne se fait pas

Ce type de choix aurait donc 2 hypothèses :

- Le site est laissé à l'abandon pour faute de rentabilité financière.
 - Il s'en suivrait une banalisation des lieux, les broussailles risqueraient de rapidement bloquer les accès, augmenter le risque d'incendie et les landes s'enrêneraient.
 - A terme, la biodiversité actuellement très riche ne serait pas pour autant améliorée.
- Le peuplement forestier est modifié au fur et à mesure pour faciliter son exploitation et permettre une rentabilité, limitant le nombre d'essence présente sur site, voire une uniformisation de certaines parties pour faciliter l'accès aux engins d'exploitation.
 - Il s'en suivrait une banalisation des lieux,
 - A terme, la biodiversité diminuerait.

Dans les 2 cas, l'objectif de dynamisation du territoire devrait passer par un autre type de projet. La Communauté de Communes des Sources de l'Orne perdrait une source d'attraction touristique importante ainsi que des emplois non délocalisables.

Rappelons que le boisement actuel est conduit sous un plan simple de gestion permettant une coupe rase et ne permettant pas la protection des biotopes actuellement observés sur site. Il convient de les protéger.

C. Généralités sur le scénario conduit

Ce scénario a été monté de manière à limiter au maximum son impact environnemental. Il y a vraiment eu co-construction du projet avec les écologues, techniciens, ...

L'exemple le plus probant est la mise en place de zones non accessibles au public pour éviter les impacts sur les chiroptères et/ou les zones humides.

2. SYNTHÈSE DES IMPACTS

Excepté durant la phase de chantier, où l'on pourra observer des impacts localisés (bruits de construction, vibration, ...) le projet a un impact plutôt positif sur les compartiments suivants :

- Milieu biologique : la mise en place du projet va permettre de pérenniser une gestion douce du peuplement végétal et de protéger l'habitat des espèces protégées ou sensible présentes sur site. Le mode actuel ne le permet pas : en effet une coupe rase est possible dans le cadre du plan simple de gestion, ce qui serait néfaste aux populations animales vivant au sein du bois.
- Milieu forestier : le défrichement, très localisés et pour partie déjà situé sur des zones de clairières, va être compensé dans un facteur 3.
- Paysage : pas d'impact car le projet ne se verra pas de l'extérieur.
- Milieu humain : le projet va permettre la création d'emploi sur le secteur de Chailloué.

V. SEQUENCE ERC

1. PRINCIPE DE L'ERC

Dans le cadre de ce dossier, de nombreuses propositions ont été faites pour éviter, réduire ou compenser les effets directs ou indirects du projet d'aménagement. Bien que ce projet soit concerté, il convient que l'environnement naturel et anthropique du site ne soit pas dénaturé.

Ces mesures sont de 3 types :

Mesure	Description
Éviter	La conception d'un projet doit tout d'abord s'attacher à éviter les impacts sur l'environnement, y compris au niveau des choix fondamentaux liés au projet (nature du projet, localisation, voire opportunité). L'évitement est la seule solution qui permet de s'assurer de la non-dégradation du milieu par le projet. Dans le processus d'élaboration du projet, il est donc indispensable que le maître d'ouvrage intègre l'environnement, et notamment les milieux naturels, dès les phases amont de choix des solutions (type de projet, localisation, choix techniques), au même titre que les enjeux économiques ou sociaux.
Réduire	La réduction intervient dans un second temps, dès lors que les impacts négatifs sur l'environnement n'ont pu être pleinement évités. Ces impacts doivent alors être suffisamment réduits, notamment par la mobilisation de solutions techniques de minimisation de l'impact à un coût raisonnable, pour ne plus constituer que des impacts négatifs résiduels les plus faibles possible.
Compenser	Les mesures compensatoires ont pour objectif d'apporter une contrepartie aux impacts résiduels négatifs (y compris les impacts résultant d'un cumul avec d'autres projets) qui n'ont pu être évités ou suffisamment réduits. Elles doivent permettre de maintenir, voire, le cas échéant, d'améliorer la qualité environnementale des milieux naturels concernés à l'échelle territoriale pertinente. Elles doivent être au moins équivalentes à la dégradation observée, réalisables et efficaces.

Ensuite, sur ces mesures il convient d'*accompagner* et de *suivre* pour s'assurer de la pérennité des mesures de réduction et de compensation.

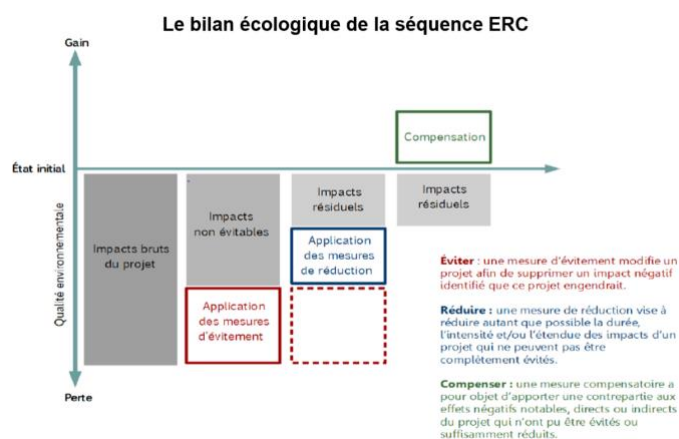


Figure 16 : Schéma d'explication de la démarche ERC - Source :THEMA 2017 - Evaluation Environnementale, la phase d'évitement de la séquence ERC - Ministère de la transition écologique et solidaire

2. APPLICATION AU PROJET

A titre de rappel, le projet de création aura permis de mettre en avant la richesse du site en termes de biodiversité, de montrer quel aurait été l'impact de prolonger l'exploitation du site sur les bases réglementaires existantes : en effet le plan simple de gestion et l'absence de protection du site du projet permet de l'exploiter en coupe rase et en plantation non qualitative d'un point de vue biodiversité.

Le projet de parc d'immersion se constitue à cet endroit car il est un écrin de qualité par rapport à l'approche attendue par ses créateurs. Il n'est pas souhaité une modification de cet environnement.

Voici l'ensemble des mesures décrites dans le dossier.

A. Mesures d'évitement

- Adhésion à la charte environnement de tous les acteurs du chantier.
- Adhésion à la charte environnement par tous les visiteurs.
- Mesures de précautions prises pour les travaux dans les secteurs sensibles aux chiroptères : protocole de suivi des arbres éventuellement colonisés, limitation de la période d'abattage.
- Protocole pour la destruction/confinement lors des travaux en zones de plantes invasives.
- Zones non accessibles au public de manière à limiter l'impact sur les chiroptères ou sur les zones humides ainsi que la communication auprès du public sur les raisons de cette fermeture.
- Limiter l'accès aux visiteurs à certaines zones de lande. Ces zones seront protégées de tout piétinement.
- La zone de lande sèche sera entretenue afin qu'elle soit pérennisée.
- Protection du pin support à *Chaenotheca chrysocephala* afin de lui assurer, les visiteurs ne pourront pas y accéder. Il est déjà dans une zone protégée : lande sèche.
- Abandon de la création d'un terrain de TrollBall.
- Communication auprès des visiteurs sur la sensibilité du site.
- Ne pas mettre en place d'éclairage extérieur.
- Utilisation des chemins existants
- Ne pas faire de bruit après 22h30.

B. Mesures de réduction

- **Mise en place, sur le projet, d'une gestion des eaux pluviales sur une protection centennale.** Cette protection permet d'annihiler les écoulements ou ruissellements d'eau à concurrence d'un épisode pluviométrique d'occurrence centennale et réduire les risques par rapport à la situation existante.
- **Mise en place d'abris à Chiroptères** sur les bâtiments.
- **Favoriser le co-voiturage** dans le cadre des pré-réservation pour limiter le nombre de véhicule en circulation.
- **Limitation de la déambulation du public dans la zone de quiétude sud.** Juste un cheminement et les bâtiments d'accueil seront accessibles.

C. Mesures de compensation

- **Compte tenu des défrichements et même si ceux-ci sont limités et n'entraînent pas de dégradation ou d'impact notable sur le site**, des boisements compensatoires sont prévus sur des délaissés du projet autoroutier. Il s'agit de création pure et simple de boisement sur des terres impropres à l'agriculture intensive. La compensation est réalisée dans un facteur 3.

La carte ci-après récapitule les éléments de projet et la superposition avec les éléments à préserver ou protéger issus du diagnostic.

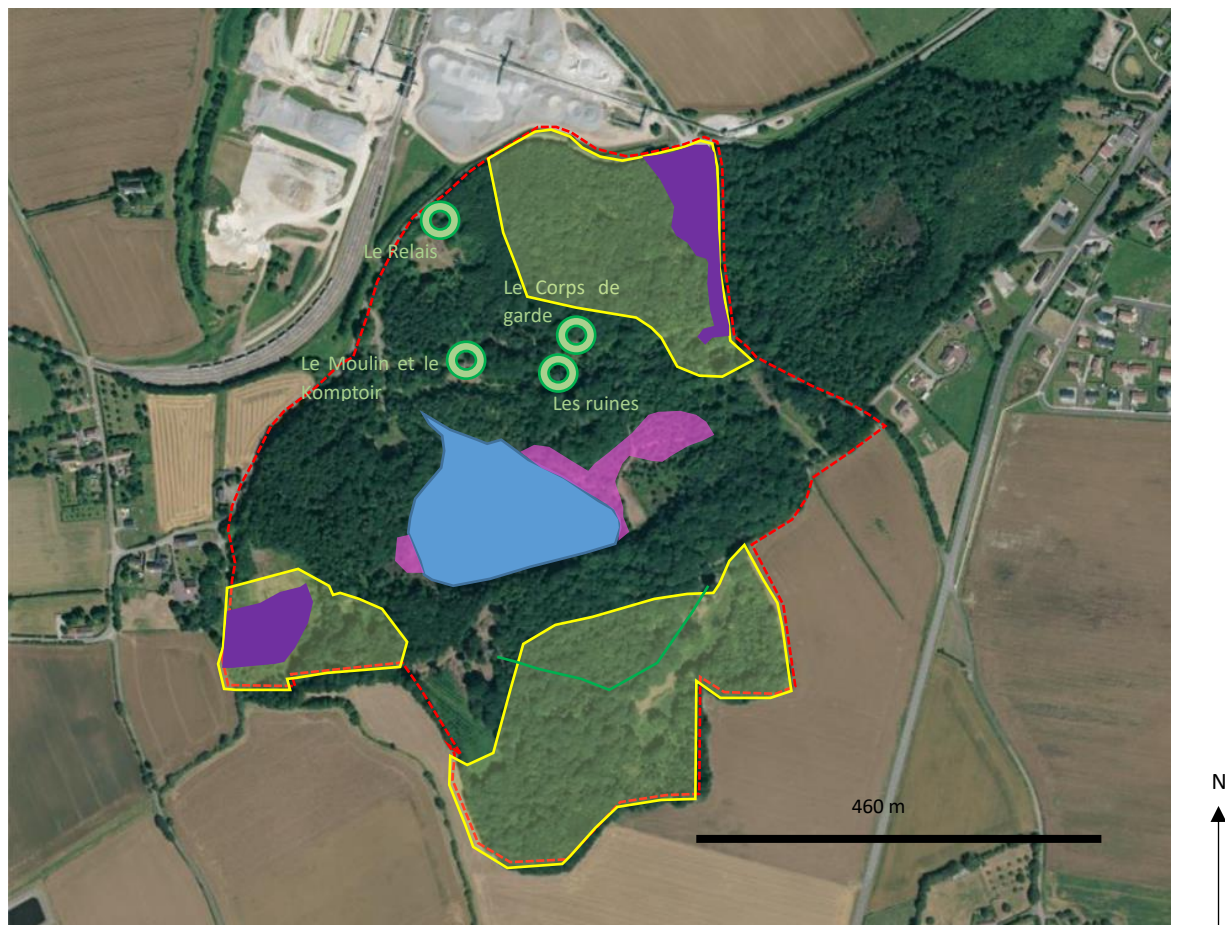


Figure 17 : Carte de synthèse



De la carte de synthèse, on observe :

- Le projet se situe hors des zones humides (38.753 m² ou 3,87 ha),
- Que des zones de quiétudes sont conservées pour les oiseaux forestiers et chiroptères (132.060 m² ou 13,2 ha).
- Que les zones de landes sont préservées et seront entretenues pour assurer leur pérennité (7630 m² environ),
- Que dans la zone de quiétude sud, le public est contraint en termes de zone accessible.
- La plupart des aménagements se font dans des zones actuellement en clairière.
- Qu'il n'est pas créé de chemin spécifique mais on favorise l'utilisation des chemins existants,

3. ACCOMPAGNEMENT ET SUIVI

Pour toutes ces mesures, des vérifications sur site pourront être menées par les services de l'État ou tout à chacun. Il sera possible de voir si ces mesures ont réellement été menées ou pas.

Les mesures et les indicateurs sont les suivants :

Mesure	Indicateur // surveillance
Adhésion à la charte environnement pour tous les acteurs des travaux	Vérification de la cohérence entre les marchés et les signataires de la charte
Adhésion à la charte environnement pour tous les visiteurs	Cohérence entre le nombre de visiteurs et le nombre de signataires.
Mesures de précautions pour les travaux dans les secteurs sensibles aux chiroptères	Rapport de suivi à 4 mains entre les concepteurs et l'écologue
Protocole pour la destruction/confinement lors des travaux en zone de plantes invasives	
Mise en place d'abris pour les chiroptères	
Zones non accessibles au public	Déjà pris en compte dans le projet
Ne pas mettre d'éclairage extérieur sur le site	
Favoriser le co-voiturage	Vérification de l'incitation sur le site ou lors de la pré-inscription
Communication auprès des visiteurs	Vérification sur site des supports de communication
Ne pas faire de bruit après 22h30 et respect des émergences	Vérification des horaires d'ouverture du site et mesures en exploitation sur les points déjà retenus lors de l'état initial
Boisements compensatoires	Documents de mise en place de ces boisements et rapport d'avancement : état initial photographique, lors des plantations et tous les 6 mois par la suite pendant 5 ans. Le coût du boisement est d'environ 78.000 Euros TTC