

Le Val d'Europe à Marne-La-vallée : Mickey fait-il du développement durable urbain ?

Val d'Europe in Marne-La-Vallée (France) : Is Mickey becoming an urban sustainable development actor ?

Par Arnaud GASNIER
arnaud.gasnier@univ-lemans.fr
GREGUM-UMR ESO (Espaces et Sociétés) CNRS 6590
Université du Maine, Le Mans

Résumé :

Cette étude sur les processus de production urbaine du Val d'Europe, le secteur 4 de la ville nouvelle de Marne-La-Vallée, un des plus grands projets français actuellement, vise à circonscrire le rôle des acteurs publics et privés dans la construction d'un partenariat spécifique et à s'interroger sur les modes de gestion et de conception urbaines mises en œuvre. L'objectif est de mieux comprendre l'essence même des actions menées afin de questionner la durabilité des conditions et des modes de fabrication de cette nouvelle ville dans la ville nouvelle.

Mots-clés :

Développement urbain, développement durable, ville nouvelle, aménagement du territoire, espaces publics, multinationale Disney.

Abstract :

Val d'Europe urban planning, in the fourth Marne-La-Vallée's sector, one of the new towns built around Paris in the seventies, is one of the biggest french urban projects in France actually. This study aims at explaining the role of the public and private actors in the construction of a specific partnership. It also tests the way to manage and to conceive the city. The objective is to understand better the urban and social meanings of these planning actions to analyse growing requirements of this brand new city in the new town compared with sustainable development policies.

Key words :

Urban geography, urban planning, urban sustainability, new town, public spaces, Walt Disney Company.

La politique des villes nouvelles de la région parisienne a été mise en œuvre, tout d'abord, pour décongestionner Paris en absorbant une partie de sa croissance démographique, pour créer de nouvelles zones d'activités économiques et rompre ainsi avec le déséquilibre historique existant entre l'est et l'ouest de l'Ile de France, mais aussi pour développer de nouvelles formes d'urbanité en misant sur la proximité domicile – travail et sur une approche fonctionnaliste de l'organisation de ces nouvelles cités. De ce point de vue, la ville nouvelle devait offrir un cadre de vie agréable, attractif et favoriser la mixité sociale.

Cependant, dès les années 1970, un certain nombre de dysfonctionnements se sont produits : manque de concentration d'emplois, notamment qualifiés, sur place, manque d'animation, de sociabilité et apparition rapide de nouvelles formes de ségrégation entre les couches

populaires de la population occupant les quartiers d'immeubles collectifs à caractère social et celles plus aisées qui résident dans les lotissements pavillonnaires au standing plus élevé.

Alors, aujourd'hui, le Val d'Europe, quatrième secteur urbain de la ville nouvelle de Marne-La-Vallée, serait-il l'aboutissement d'une nouvelle conception urbaine plus globale et durable fondée sur des dynamiques de développement effrénées qui le rendent fortement attractif, avènement d'un nouveau modèle urbain du XXI^{ème} siècle véritablement festif et durable ?

I - Historique et cadrage

La ville nouvelle de Marne-la-Vallée, décrétée en 1971, s'étend sur 25 kilomètres à l'Est de Paris, compte 26 communes et comprend 4 secteurs : Porte de Paris, Val Maubuée, Val de Bussy et Val d'Europe. L'urbanisation s'est développée d'ouest en est, le Val d'Europe étant le secteur le plus récent. Contrairement à d'autres villes nouvelles comme Saint-Quentin-en-Yvelines, l'urbanisation de Marne-La-Vallée s'est structurée sur plusieurs centres urbains existants reliés entre eux par les réseaux routiers, autoroutiers et le RER. Cet étirement et cette dilatation spatiale sont d'autant plus marquants que les deux principaux pôles de centralité sont localisés aux deux extrémités de ce vaste territoire de Seine-et-Marne. Le premier se situe dans le secteur des Portes de Paris au développement urbain achevé ; le second se localise dans le Val d'Europe, véritable nouvelle ville dans la ville nouvelle dont un grand nombre d'opérations d'aménagement demeurent en cours de réalisation.

Le secteur 4 du Val d'Europe regroupe les communes de Bailly-Romainvillers, Chessy, Coupvray, Magny le Hongre et Serris. Ces 5 communes forment le Syndicat d'Agglomération Nouvelle ([SAN](#)) du Val d'Europe, structure intercommunale qui perçoit la taxe professionnelle de l'ensemble des entreprises du secteur et finance les services et les équipements publics de ce territoire. Dans ce domaine, l'extraordinaire élan démographique et économique en fait non seulement un des récents pôles urbains les plus dynamiques de Marne-La-Vallée, mais aussi de l'ensemble de l'Ile-De-France. Le tableau ci-dessous montre que la population du Val d'Europe a presque été multipliée par 7 entre 1968 et 1999. La courbe s'accélère encore aujourd'hui pour atteindre, en 2006, les 20000 habitants (pour un total de population de la Ville nouvelle d'environ 260000 âmes). Sur les plans économiques et urbanistiques, le Val d'Europe représente déjà plus de 20000 emplois, 50000 m² de bureaux, une gare TGV, deux gares RER (Serris et Chessy), plus de 4000 logements, un centre commercial international de 73500 m² (le dixième plus grand de France) et, prochainement, un lycée international, un pôle universitaire, une médiathèque et un hôpital. Ces équipements et ces infrastructures ont bien sûr bénéficié d'un moteur incontournable à travers les investissements de l'entreprise [Eurodisney SCA](#).

Secteurs	1968	1975	1982	1990	1999
Porte de Paris	52 901	61 225	74 775	90 598	99 849
Val Maubuée (SAN)	10 270	15 414	47 179	78 952	85 128
Val de Bussy	21 353	23 938	27 431	36 043	49 746
<i>dont Bussy Saint-Georges</i>	462	441	456	1 545	9 194
Val d'Europe (SAN)	1 829	2 543	3 264	5 242	11 884
TOTAL	86 353	103 120	152 649	210 835	246 607

Source : RGP 1999

Pourtant, les débuts de l'aménagement de la Ville nouvelle avaient mal commencé¹ : la crise économique dans laquelle la France s'enfonce peu à peu depuis le premier choc pétrolier de 1973 freine fortement les réalisations de programmes de logements et les surfaces affectées aux zones d'activités ont du mal à se vendre ; seulement 7000 m² de surfaces commercialisées en 1981 contre plus de 23000 à Cergy-Pontoise. Dans ce climat morose, l'arrivée de la Walt Disney Company va vite représenter une opportunité à saisir à la fois pour redynamiser la Ville nouvelle en lui donnant un nouvel élan économique et créer ainsi plus de 30000 emplois bienvenus pour contrecarrer un chômage en hausse régulière depuis plus de dix ans.

Alors, en 1987, l'Etat français signe une convention d'aménagement sur 30 ans avec l'Euro Disney SCA pour le développement d'un parc d'attraction international nommé initialement « Eurodisney Resort » et, depuis 2002, après quelques déboires financiers dus à l'accumulation de dettes importantes et à une politique incitative de réinvestissement bancaire, « Disneyland Resort Paris ». Cette signature de la convention entre l'État, la Région Île-de-France, le Département de Seine-et-Marne, la RATP, [l'EPAFRANCE](#) (créé lui aussi en 1987) et la Walt Disney Company, délimite une emprise de 1945 hectares dans laquelle Disney bénéficie d'une option générale d'achat des lots cédés et équipés par EPAFRANCE, aménageur du Val d'Europe, jusqu'en 2017. Ce dernier peut aussi céder des terrains à d'autres preneurs s'ils se situent hors de l'emprise Disney.

Ce projet d'aménagement est donc fondé sur une approche partenariale originale et étroite entre un aménageur public, des collectivités locales, territoriales et des développeurs privés dont le premier est Disney. EPAMARNE qui intervient sur les secteurs 1, 2 et 3 de Marne-La-Vallée et EPAFRANCE, sur les 3200 hectares du Val d'Europe, sont des instruments opérationnels de l'Etat rattachés au Secrétariat Général des Grandes Opérations d'Urbanisme (SGGOU) du Ministère de l'Équipement. Ce sont deux Etablissements Publics à caractère Industriel et Commercial (EPIC) combinant des règles publiques (Code des Marchés Publics) et une gestion privée puisqu'ils sont dotés d'une autonomie financière. Le rôle de ces établissements est de concevoir des projets de logements, de bureaux et d'équipements, de piloter les différentes étapes de développement et d'accompagner les actions des collectivités locales, en particulier celles du SAN (syndicat d'agglomération nouvelle) du Val d'Europe, responsable de l'élaboration du schéma directeur, de la gestion des équipements d'intérêt commun et de la délivrance des permis de construire dans les ZAC des cinq communes du Val d'Europe.

De son côté, Euro Disney SCA (Société en Commandite par Action), société dont les actionnaires principaux sont la Walt Disney Company (39,9%) et le Prince Alwaleed (10%), agit en tant que développeur dans l'emprise assignée et gère, à travers sa filiale Eurodisney SA, le complexe de loisirs Disneyland Resort Paris, le parc Walt Disney Studios et ses dépendances : 7 Hôtels d'une capacité d'environ 5 800 chambres (en excluant les 1 576 chambres des hôtels du site détenus par des partenaires extérieurs, situés sur le site), deux centres de congrès, le centre de divertissements Disney Village et un golf de 27 trous.

Tous les dix ans, le tiers des surfaces de son emprise doit être aménagé soit en développant lui-même les programmes prévus, soit en faisant appel à d'autres investisseurs développeurs immobiliers privés, à l'exemple de Pierre et Vacances pour le développement d'un projet de « village nature ».

[L'aménagement du Val d'Europe](#) s'est déroulé jusqu'ici en trois phases successives :

- La première phase, entre 1987 et 1997, a permis de mettre en place les réseaux de voirie et de transports collectifs (gares RER et TGV), les réseaux d'assainissement, de premiers programmes d'habitat et d'équipements publics autour des bourgs anciens des communes,

puis enfin, l'ouverture du premier parc de loisirs Disney, du Disney village (Parc récréatif à vocation régionale), d'un ensemble hôtelier, de congrès et d'un golf.

- La deuxième phase (1997 – 2003) a pour vocation de produire un nouveau centre urbain pour le Val d'Europe et l'ensemble de la Ville nouvelle (programme de 1800 logements, un mall commercial de 90000 m² ouvert en 2002, suivi d'un factory outlet center, 5000 m² de commerces de proximité, 365000 m² de centre d'affaires, des équipements administratifs, un collège et une université) parallèlement à la poursuite des opérations de développement des communes : logements, écoles, crèches, équipements culturels, pôles d'activité, etc. Parmi ces derniers, l'ouverture en mars 2002 du Walt Disney Studios, parc récréatif dédié aux domaines de l'image et le lancement de la première tranche de 40 hectares du Arlington Business Park, parc d'activités complètement végétalisé et paysagé, figurent parmi les nouveaux moteurs économiques de cette période.

- Enfin, La signature de la phase III, le 9 juillet 2003, devait conduire le projet Disneyland France aux deux tiers de son développement trentenaire. Les programmes se définissent, d'ici 2008, autour de 3 objectifs généraux :

- réaliser de nouveaux équipements publics de proximité (médiathèques, maisons de quartier, groupes scolaires, hôtel de ville (Serris), parc paysager, gymnases, etc.
- renforcer le développement du pôle touristique (Disney Village, 2000 chambres d'hôtel, un hôtel quatre étoiles de 700 chambres) et tertiaire par la création d'un pôle d'affaires de 100 000 m² de bureaux dans le centre urbain, la réalisation de la 2ème tranche du parc d'affaires (Arlington Business Park) et l'extension de 10 000 m² de la surface du centre commercial du Val d'Europe.
- poursuivre le développement immobilier résidentiel en réalisant les 1700 logements du périmètre Disney

De ces projets et réalisations ambitieux, il convient de noter d'abord le partenariat extrêmement actif et complémentaire entre les acteurs publics et privés ; la capacité de l'Etat, des établissements publics d'aménagement, d'accompagner les projets privés de développement du territoire de telle sorte que les opérateurs touristiques soient obligés de composer avec des processus de production d'une ville entière, d'une nouvelle ville dans la Ville nouvelle, selon l'expression de Christophe Viral, Responsable Marketing immobilier de Disney France. La capacité des pouvoirs publics à assurer les conditions de réussite de cette opération multiscalaire oscillant entre logiques touristiques internationales pour populations nomades et logiques d'urbanité dans la quotidienneté et la proximité est à souligner ; le pôle ferroviaire de Chessy, articulé sur les lignes RER drainant l'est parisien et une gare TGV qui deviendra, en 2007, la première gare TGV de correspondance de France (carrefour entre TGV nord, sud, ouest et est), illustre assez bien l'emboîtement d'échelles réalisé.

Depuis 1987, ce projet d'aménagement gigantesque qui vise à terme 40000 habitants pour la création de 40000 emplois, a réussi à insuffler une dynamique urbaine globale au-delà du seul axe touristique international de développement. De plus, Disney n'apparaît pas ici seulement comme un simple investisseur-développeur et entend bien appréhender le Val d'Europe en tant que co-aménageur et urbaniste. Et c'est peut-être là toute l'originalité du concept mêlant méthodes « disneyennes » de modes de production urbaine et architecturale à la prospective de la ville. L'architecture de la réassurance et du réconfort, la symbolique idéalisée de la ville préindustrielle, la ville festive animée sur les concepts du loisir et du fun shopping, des espaces publics propres et contrôlés, la ville privée, la ville nature, etc., semblent les principaux ingrédients adoptés pour l'aménagement du Val d'Europe. Ceci n'est pas sans poser question sur l'émergence d'un nouveau modèle urbain du XXI ème siècle en termes de rapport à la production urbaine d'une part (II), de rapport aux principes de développement durable d'autre part (III).

II - Construire de la ville dans le parc ludo-commercial ou du loisirs dans la ville ?

L'imbrication entre les différents acteurs politiques et économiques est telle que le rapport à la production urbaine du Val d'Europe ne semble pas, à priori, classique. Effectivement, il serait possible de le qualifier de ville festive tant la place des activités récréatives, ludiques et touristiques est au cœur du processus même d'urbanité. Les loisirs sont omniprésents dans et à proximité de la ville. Dans le centre urbain, le centre commercial du Val d'Europe joue un rôle de premier plan dans l'animation du quartier en dédiant 90000 m² de surfaces de vente au shopping plaisir, à la restauration, à la remise en forme et à la découverte d'un aquarium ludique géant (Sea Life). La Vallée shopping vallée, factory outlet center spécialisé dans la vente de produits de luxe à prix réduits, une médiathèque, des parcours de promenade complètent le dispositif auquel devraient s'ajouter, dans ces prochains mois, un auditorium, un espace muséographique et une salle de spectacle. A proximité, les deux parcs Disney, le Disney Village avec ses boutiques, restaurants, dîners spectacles, discothèques, salle imax, cinéma multiplexe de 15 salles, golf et équipements hôteliers sont autant de marques festives et touristiques facilement visibles et lisibles dans le paysage urbain.

Pourtant, au Val d'Europe, l'impression de voir émerger une ville dans un parc ludo-commercial est bien réelle, comme si les quartiers de la « vraie ville » environnant les parcs Disney et leurs excroissances n'étaient là que pour donner une cohérence sociale et sociétale aux marchands de rêve et de fête. En effet, le parc de Disney n'est peut-être pas circonscrit à son emprise foncière mais élargi à ses marges urbanisées de telle sorte qu'une ville est alors produite dans l'enclave dilatée d'un des plus grands parcs d'attraction d'Europe.

L'alliance entre le commerce et le ludique (Fun shopping) a le vent en poupe en Europe et en France (Odysseum à Montpellier, Blue Water à Londres, Diagonal Mar à Barcelone) après avoir démarré aux Etats-Unis dans les années 1980 et 90. A ces opérations localisées le plus souvent en périphérie urbaine, succède l'utilisation du commerce et des services récréatifs comme éléments de redynamisation des centres anciens et d'aide à la requalification de quartiers en déshérence (Neptune à Dunkerque, Roubaix 2000, Bercy Village à Paris, Lyon confluence, Jardins des quais à Bordeaux, etc.). Le concept du « retailtainment » est donc aujourd'hui largement mondialisé. Mais, ces *family entertainment centers* présentent cependant un certain nombre de limites et de faiblesses dans la mesure où la stratégie de différenciation, le risque de banalisation des paysages, des fonctions et des pratiques, le risque de fragmentation sociale entre l'offre packagée, anomalisée et la demande au quotidien des populations résidentes, oblige les développeurs à trouver des innovations en permanence. Assurément, la conception du Val d'Europe fait partie de ces dernières trouvailles qui consistent à produire une ville dans un parc de loisirs, tout comme certains promoteurs américains semblent appliquer ce concept aux centres commerciaux à ciel ouvert pour à la fois rendre l'espace urbain plus convivial, vivant, chaleureux en misant sur la mixité fonctionnelle et l'ambiance récréative du lieu, et rentabiliser toujours davantage leurs investissements. Selon François Bellanger², « *Fini le simple façadisme décliné depuis dix ans, place désormais à des centres conçus comme de vraies petites villes. L'un des exemples les plus frappants de ce phénomène est le tout récent centre City Place ouvert près de West Palm Beach en Floride dont rien n'indique, lorsque vous le traversez en voiture, que vous êtes dans un centre commercial. Et pourtant, cette ville avec son clocher n'est qu'un espace marchand dont les maisons à l'italienne abritent, chacune, une ou deux enseignes. Mais là où City Place*

innove, c'est que pour accentuer le côté ville de ce centre et rentabiliser les étages supérieurs des maisons, les promoteurs y ont installé des logements ».

Ainsi, dans et autour d'un vaste cercle routier baptisé Boulevard circulaire, tous les ingrédients pour fabriquer de la « ville conviviale » sont réunis. Le premier moyen pour construire une « vraie ville » est de respecter de savants mélanges entre résidents permanents et non permanents, actifs et touristes, activités banales et anormales, fréquentations quotidienne, mensuelle et annuelle, parcs de loisirs et bassin d'emploi, lieux de détente et lieux de travail, etc. Certes, le façadisme existe encore dans le centre commercial du Val d'Europe aux ambiances successives hétérogènes (on y retrouve l'ambiance des Halles, des passages parisiens, des serres d'Auteuil) et dans la vallée shopping village en carton pâte mais, au-delà, il tend à s'effacer ou s'atténuer dans la mesure où des programmes administratifs, de logements, de culture, d'enseignement sont réalisés à côté des équipements touristiques et de loisirs. La conception urbaine n'est plus seulement basé sur du décor mais sur une mise en scène de l'artificiel et du naturel, du contraste des ambiances urbaines, du contraste des pleins et des vides (petits immeubles collectifs, lotissements pavillonnaires, espaces verts), des couleurs et des architectures, de la ville et des villages. La symbolique du village reste particulièrement présente dans cette conception de la ville et n'est pas utilisée seulement dans la sémantique : Disney Village, Marriott's Village d'Ile-de-France (190 villas en time-share), etc. Le dernier projet des « villages nature », né d'un partenariat entre le groupe Pierre et Vacances et Euro Disney, s'appuie sur quatre bases (la qualité de vie, la santé, le sport et l'environnement) articulées à quatre thématiques : l'eau, la terre, la nature et la forêt. Ce projet de 5 000 appartements et chambres d'hôtels, implanté sur 560 hectares au sud de l'autoroute A4, se veut un espace touristique qui permettra la pratique d'activités sportives, ludiques, éducatives et de remise en forme.

Selon Hacène Belmessous (2004), *« l'arrivée de la société américaine a bouleversé la vie de 15 000 riverains. Se promener en effet dans ces communes, c'est pénétrer au cœur d'une étrange mosaïque. Quel que soit le promoteur immobilier choisi par Disney (Bouygues, Kaufmann et Broad Homes, Meunier, Immobilière 3F, Féréal, Les Nouveaux Constructeurs, Capri, Marignan, Financière Rive Gauche, etc.), chacun a respecté le principe conducteur de la multinationale du loisir : une absolue nécessité de cohérence. Les constructions donnent toutes à voir des petites maisons rectangulaires aux façades colorées et au pied desquelles trône un jardinet aux lignes régulières et aux haies bien taillées... ».*

A l'intérieur des 1940 hectares de son emprise foncière, Disney est au cœur de toutes les décisions d'urbanisme et d'aménagement. Le cahier des charges de Disney concernant l'architecture, les matériaux de construction ou encore l'agencement des espaces publics, est très strict. Chaque partenaire doit veiller à le respecter au plus près. Par exemple, pour la réalisation du centre commercial du Val d'Europe, dans la mesure où Disney a vendu les droits à construire sur 25 hectares du projet à un promoteur commercial (Ségécé) et qu'il perçoit un intéressement aux loyers commerciaux, les normes architecturales basées sur la réassurance, le bien être et la convivialité ont du être scrupuleusement respecté par les architectes en charge de la réalisation de ce projet. Il en est de même pour les promoteurs immobiliers chez qui Disney impose les surfaces habitables de manière à attirer davantage les familles que les célibataires.

Certes, le Val d'Europe n'est pas Celebration aux Etats-Unis puisque le programme de développement d'Euro Disney est clairement articulé à un partenariat privé/public avec les collectivités locales, territoriales et EPAFRANCE. Il n'en demeure pas moins que nous assistons ici à l'émergence de nouveaux modes de production de l'urbain oscillant entre stratégies de développement local, enjeux urbanistiques et enjeux financiers. Les rôles des différents acteurs sont établis (planification pour les pouvoirs publics, gestion des risques et

des investissements pour les développeurs privés, réalisation des infrastructures majeures pour l'Etat) mais n'empêchent bien sûr pas le jeu et la dérive de la concertation dans toutes les phases du processus d'aménagement tant le poids financier de la multinationale américaine et l'échelle du projet d'aménagement de Disney sont importants, représentant une véritable aubaine dans un climat économique bien morose : cession des terrains de l'emprise contractée en 1987 à Euro Disney par EPAFRANCE qui possède seul la capacité d'exproprier, commercialisation des terrains par Euro Disney qui garde la maîtrise foncière du sol et du sous sol (baux de 75 ans cédés aux promoteurs choisis par la multinationale elle-même), exigences urbaines et architecturales d'Euro Disney aucunement mises en cause par les pouvoirs publics de peur, à l'origine, de voir s'envoler des investissements et la taxe professionnelle bien utiles à la redynamisation économique de l'est parisien. Pour autant, ce morceau de ville privée dans la Ville nouvelle de Marne-la-Vallée représente-t-il un danger ou, au contraire, de nouvelles opportunités en matière de conception urbaine et de développement durable ?

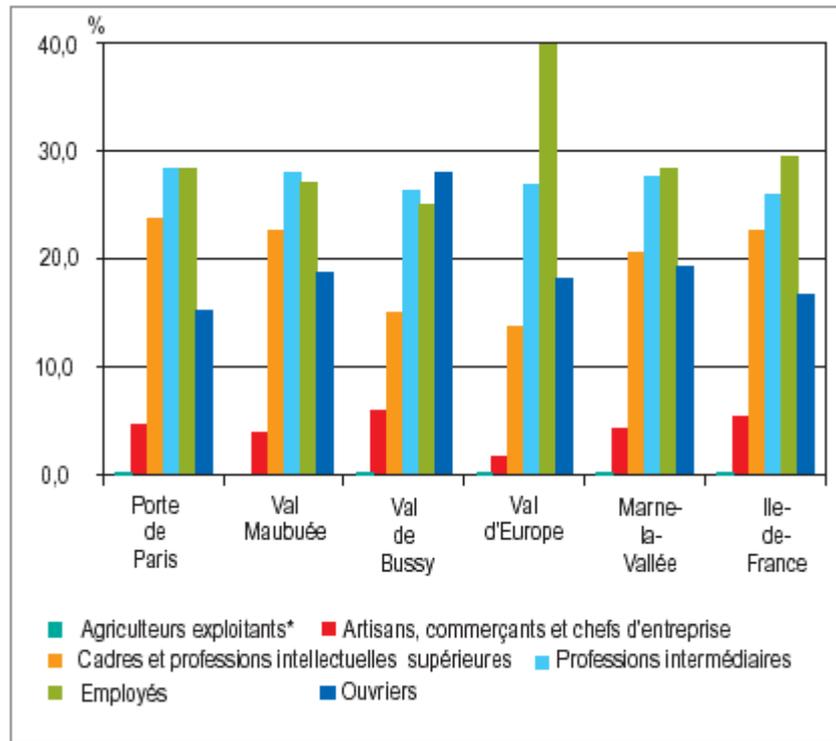
III - Un développement durable ? Mises en perspective et contradictions

L'aménagement du val d'Europe peut s'avérer, à certains égards, être compatible avec certains principes de développement durable urbain :

Tout d'abord, la production de cette ville a été pensée sur du long terme depuis 1965, année de création des cinq villes nouvelles autour de Paris, jusqu'en 1987, date de création d'EPAFRANCE (affecté à la planification du secteur 4), en passant par 1972 (EPAMARNE) et 1984, année de création des SAN depuis la modification du statut des villes nouvelles par la loi Rocard (1983). Ce dernier secteur doit être aménagé sur trente ans (1987/2017), par tranche d'un tiers de la surface par décennie. Ce temps long de la concertation entre des acteurs – partenaires diversifiés peut donc aider à la mise en cohérence du projet. Aussi, les stratégies de développement local s'inscrivent à la fois dans des perspectives urbanistiques, économiques et sociales qu'il convient de dégager : en effet, le cœur du val d'Europe est issu de la production d'un centre urbain compact, assez dense puisqu'il est essentiellement composé de petits immeubles résidentiels collectifs, d'équipements publics et privés et de bureaux essentiellement concentrés dans le quartier de la gare RER. Sur le plan économique, le recrutement local est privilégié dans les deux parcs de loisirs et dans le centre commercial ; pour ce dernier, plus de 2500 emplois ont été créés au début des années 2000 dont les 4/5^e concernent des actifs du département. Dans le Val d'Europe, les emplois en 2003 sont occupés par moins d'un résident sur cinq, mais 18 % des actifs qui y travaillent proviennent des trois autres secteurs géographiques de la Ville nouvelle³. De plus, avec, à terme, la construction de 300 000 m² de bureaux dans le centre urbain et 660 000 m² d'activités dans le Parc International d'Entreprises Arlington, le Val d'Europe pourrait bientôt devenir le premier pôle d'activités économiques de l'est francilien. Il faut noter également que des accords ont été passés entre la chambre des métiers de la Seine-et-Marne et l'association départementale du secteur du BTP⁴ pour qu'une partie des travaux de construction du centre commercial soit assurée par des entreprises locales, elles aussi. Enfin, la mixité fonctionnelle et sociale s'avère effective sur l'ensemble de l'opération de par un équilibre de l'offre en matière d'emplois qualifiés (en forte hausse depuis ces dernières années au vu du tournant économique technopolitain opéré) et non ou faiblement qualifiés, par la construction de nouveaux centres d'affaires au coût foncier et à la fiscalité plus faibles qu'à Paris, par l'existence de logements sociaux certes minoritaires mais présents sur le site et par la

présence notable des couches moyennes et moyennes supérieures parmi les néo résidents du Val d'Europe. On remarque particulièrement, sur le graphique ci-dessous, le poids important des employés (49 % en 2006) et des professions intermédiaires dans la population active. La proportion de cadres dans la population active augmente cependant depuis quelques années pour atteindre aujourd'hui 18.4 %.

Tableau n°1 : PCS par secteur en 1999



Source : INSEE – RGP 1999

Même si le prix au mètre carré peut paraître élevé au Val d'Europe, il demeure cependant plus faible qu'à Paris et dans les départements de la petite couronne. Les communes de Serris et Chessy proposent des logements autour de 2500 euros le m² ; pour une moyenne approchant les 3200 euros sur l'ensemble du Val d'Europe en 2006. Mais, ce prix peut grimper très vite pour des maisons d'architecte (Wilmotte) vendues environ 540 000 euros les 180 m². Alors que 80 % des habitants sont des propriétaires, ces populations très typées socialement restent sensibles à la symbolique architecturale des immeubles Haussmanniens de la fin du XIX^{ème} siècle, assimilée, encore aujourd'hui dans les esprits, à l'habitat d'une partie de l'aristocratie et de la bourgeoisie, donc à une image de valorisation sociale. Ces mêmes populations sont également sensibles aux discours des services de marketing immobilier reposant sur des images de ville select (« Carré Elysée »), de ville / campagne, de ville à la campagne aux noms de quartiers évocateurs de « domaines » ou encore de « verger ».

En effet, le cadre et la qualité de vie sont sans cesse recherchés et mis en avant dans l'image construite du Val d'Europe. Marne-la-Vallée compte en effet 3 800 hectares d'espaces verts aménagés dont 2 000 hectares répartis dans 70 espaces verts publics, accessibles à tous. Les espaces boisés sont également très nombreux. Parmi eux, la forêt régionale de Ferrières, qui s'étend sur près de 2 900 hectares. Le paysage de Marne-la-Vallée est en outre marqué par une présence forte de l'eau grâce à la Marne au Nord, mais aussi à une soixantaine de plans d'eau paysagers répartis sur tout le territoire, dont plus d'une vingtaine se localisent sur les 3000 hectares du Val d'Europe, héritiers d'anciens étangs ou créations paysagères récentes permettant de capter et stocker les eaux pluviales. Ces bassins de rétention à ciel ouvert

contribuent ainsi à valoriser certains éléments du paysage sur les plans esthétiques mais aussi écologiques (impacts sur la biodiversité) et économiques (coût moins élevé que l'acheminement de l'eau vers les centrales d'épuration). Le traitement du paysage apparaît comme une préoccupation de tous les instants à tel point que la végétalisation des sites anticipe toujours les constructions immobilières : si le parc d'affaire Arlington commence seulement à se bâtir, il n'en demeure pas moins que la voirie, les bassins, les fontaines et les plantations de différentes espèces d'arbres et d'arbustes sont déjà en place (cf. photo. N°1).

Photo. n°1 : Traitement paysager du parc d'affaires Arlington

(A. Gasnier-2005)

Cependant, l'aménagement du Val d'Europe met en lumière un certain nombre de contradictions urbaines, environnementales et sociales :

Sur le plan urbanistique, l'éclatement du bâti par les infrastructures de loisirs et les lotissements de maisons individuelles qui représentent 40% du parc immobilier total, aboutit à un mitage général du secteur 4 de Marne-la-Vallée et à une dédensification de l'urbanisation incontournable. Pourtant, le centre urbain du Val d'Europe, pensé et conçu par un cabinet d'architecture et d'urbanisme privé (Cooper, Robertson & Partners), vient d'être récompensé en 2006 par un [*Charter Award du Congress for New Urbanism*](#), collectif d'architectes et d'urbanistes appartenant à une organisation non gouvernementale qui récompense les réalisations urbaines prônant les principes du Nouvel Urbanisme, courant politique urbain réformateur, aux Etats-Unis, visant à concevoir des villes plus humaines, moins ségréguées, plus compactes, irriguées par des lignes de transport collectif, structurées sur des centralités de quartier et des communautés de voisinage à différentes échelles, etc. Toutefois, au-delà de ces trophées, la lutte contre *l'urban sprawl* apparaît ici peu probante et la mixité sociale dans le Val d'Europe, bien timide.

Sur la photographie ci-dessous, une succession de zones se dégage clairement, depuis l'emprise des parcs Disney au nord-ouest, le centre urbain du Val d'Europe organisé autour du mall commercial, l'ancien village de Serris et le projet de parc Arlington au sud, jusqu'au golf et aux nouveaux programmes de lotissements et d'hôtels à l'est. Les friches agricoles, déjà traversées par de nouvelles voiries (dont le boulevard circulaire au nord), représentent des espaces en attente d'urbanisation. En lien avec la taxe professionnelle abondante reçue par les 5 communes du SAN du Val d'Europe, les programmes publics d'équipement sont nombreux et favorisent encore l'extension de l'urbanisation : un deuxième centre de loisirs à Magny-le-Hongre, une médiathèque à Coupvray, une maison de quartier à Chessy, une halle sportive à Bailly-Romainvilliers, etc. se sont construits, entre autres, entre 2004 et 2006. Assurément, la dynamique de l'exurbanisation va bon train au Val d'Europe dopée par le marketing de l'image d'une ville nature, interface artificielle entre urbanité et ruralité.

Photo. n°2 : Maquette d'une partie du Val d'Europe

(A. Gasnier-2005)

D'autre part, le traitement des quartiers et des espaces publics est, lui aussi, ambivalent. Outre le fait que les places, les squares, les trottoirs et les voiries de desserte des quartiers résidentiels et des équipements collectifs fassent l'objet d'une grande attention en matière de verdissement, de pavage, de plantation d'arbres et/ou d'arbustes, il n'en demeure pas moins que cet hygiénisme exacerbé annihilant tout mobilier urbain susceptible de cristalliser rassemblement, regroupement et détournement d'usage de toute sorte, est régi par un Plan directeur de sûreté urbaine, défini en 2000 entre les collectivités locales et Euro Disney,

devant à la fois préserver la convivialité et la tranquillité des lieux, puis prévenir tout risque d'incivilité. Seuls certains cœurs d'îlots, protégés de la rue par des portes à digicode et des grilles soigneusement masquées derrière une haie arbustive, sont véritablement conçus comme des lieux de sociabilité de voisinage autour de jeux d'enfants et de bancs « non publics ». Ce repli individuel et collectif de l'entre-soi, à l'abri des façades d'immeubles haussmanniennes reste symptomatique d'une pratique urbanistique courante des « gated communities ».

Photo. n° 3 : Cœur d'îlot d'usage privé

(A. Gasnier – 2005)

De même, dans les parties communes du centre du Val d'Europe, caméras de télésurveillance, gardiens et vigiles veillent à la sécurisation des espaces collectifs privés, à l'exemple de la Vallée Outlet Shopping Village complètement contrôlée et normée⁵ (cf. photo. Ci-dessous) au point qu'il est interdit d'y entrer avec son chien, à vélo et même avec son appareil photographique ! Ce pastiche architectural mélangé fait référence à la fois aux immeubles bourgeois parisiens du XIX^{ème}, aux ambiances méditerranéennes (place de Toscane), aux villages rythmés et colorés d'Ile-de-France, bref, à des pseudo patrimoines réinventés.

La mixité des formes architecturales et des ambiances annonce une mixité sociale à l'américaine dans les programmes immobiliers résidentiels où les couches sociales très modestes sont implicitement écartées face à la rareté des logements publics. Malgré cela, les revues de presse internes mettent inexorablement l'accent sur le fait que l'on ne peut différencier une opération de logements publics d'une résidence privée ; sans doute convient-il d'y voir une marque d'assimilation architecturale traduisant une volonté de cacher certaines familles peu ciblées et peu désirées comme jadis Haussmann masquait les quartiers populaires des villes derrière un rideau de beaux hôtels particuliers alignés sur de larges avenues arborées.

Aussi, à ces problèmes de représentativité sociale s'ajoutent, en matière d'emploi dans le Disneyland Resort Paris et le Walt Disney Studios, ceux des conditions de travail difficiles (flexibilité, tranches horaires discontinues) et de la précarité liée à un taux de contrats à durée déterminée de plus de 80 %.

Photo. n°4 : Entrée du Factory Outlet Center à l'accès contrôlé 24 H. /24

(A. Gasnier – 2005)

Enfin, le rapport à la mobilité est pensé jusqu'ici exclusivement à l'échelle internationale et non locale. Certes, Marne-la-Vallée se trouve à égale distance des aéroports de Roissy et Orly, atteints par navette routière en 40 minutes. Il ne faut pas oublier non plus la présence de la gare TGV à Chessy où 55 trains à grande vitesse (dont l'Eurostar et le Thalys) s'arrêtent tous les jours ; des flux qui seront multipliés par deux d'ici 2008 et qui irrigueront alors la gare de correspondance la plus importante de France, d'où il sera possible de se connecter à l'ensemble du réseau national et européen. Néanmoins, même si Marne-la-Vallée compte 38 lignes de bus, les liaisons intra-ville nouvelle demeurent encore peu performantes. Pour le Val d'Europe, hormis la présence de la ligne de RER, les déplacements effectués à l'intérieur du secteur 4 ne peuvent se faire qu'en automobile ; la dilatation de l'urbanisation rend difficile une accessibilité pédestre.

Conclusion :

Le Val d'Europe incarne un développement urbain spécifique, signe d'une réinscription territoriale à priori guère différente de celle observée dans les pratiques d'autres collectivités locales et de leurs partenaires privés : affinement des politiques au territoire, recherche de qualité de vie, de compétitivité territoriale locale et régionale, de réinvention des liens avec le milieu, d'accessibilité aux équipements collectifs, etc.

Pourtant, la forte territorialisation de la politique d'aménagement du Val d'Europe articule développement local, compétitivité régionale et nationale et attractivité européenne dans une perspective de production urbaine ex-nihilo où prédominent nettement des opérations de rénovation lourdes. Le fort engagement de l'Etat et la puissance de la multinationale Disney permettent de réaliser et de soutenir un des plus grands chantiers français de production urbaine. Nous assistons donc bien à la création d'un nouveau territoire articulé sur des politiques publiques de planification et sur des stratégies privées d'investissement et d'implantation avec une spécificité forte d'Euro Disney SCA, celle de se projeter comme urbaniste, co-aménageur et concepteur d'espace urbain. Cette conception de la ville oscille entre une vision progressiste qui valorise le présent par rapport au passé, à la recherche de la ville idéale et d'un avenir bienfaiteur emprunt de haute technologie (tel [EPCOT](#) en Floride : *Experimental Prototype Community Of Tomorrow*), de sécuritarisme et d'hygiénisme d'une part, et une vision culturaliste idéalisant la ville haussmannienne, les parcs urbains et la proximité de la nature d'autre part. Certes, sur le plan environnemental, le val d'Europe, comme beaucoup d'autres agglomérations urbaines, investit ou réinvestit les biens de nature et de culture en réinventant des liens avec son milieu. Mais, cette démarche n'est aucunement patrimoniale ni liée à une volonté de transmission intergénérationnelle. Il s'agit ici principalement de domestiquer la nature, de l'approprier à travers un certain nombre de pratiques sportives, ludiques et touristiques en valorisant le bien être et la douceur de vivre qu'elle procure. Le projet de village nature qui urbanisera 10 % des 560 hectares de forêt du site résulte bien d'une stratégie de domestication du paysage, d'usage fonctionnel et de rentabilité économique. Nous sommes loin de la volonté de mettre en place des dispositifs efficaces d'économie des ressources naturelles, d'habitat écologique (opérations HQE, quartiers durables), d'éco-parcs ou encore d'appui à une agriculture périurbaine. La qualité de vie est appréhendée essentiellement en terme de valorisation de l'eau, des jardins et d'espaces publics certes propres mais ultra sécurisés. A cet égard, aucune action menée contre les programmes résidentiels fermés n'a été conduite dans la mesure où, au contraire, ils font partie intégrante du modèle d'habiter de Disney avec le risque sous jacent de ségrégation qu'il comporte.

Ce processus de production d'une ville privée dans un espace public, encadré et focalisé jusqu'ici par les pouvoirs publics nationaux et locaux, résulte de modes de concertation et d'action qui se sont révélées complémentaires. A ce sujet, les projets d'équipement public à court terme sont de réaliser sur ce territoire un hôpital, un lycée à vocation internationale, un pôle universitaire capable d'accueillir 10000 étudiants et une médiathèque (en voie d'achèvement). Ces actions d'accompagnement public généreuses n'effacent cependant pas le fait que le Val d'Europe demeure un produit urbain permettant à la multinationale américaine de maîtriser à tout point de vue l'environnement immédiat des deux, voire bientôt des trois, grands parcs récréatifs et touristiques de Disney ainsi que les flux de population, les classes et les pratiques sociales qui coexisteront dans une logique du déterminisme la plus aboutie possible.

Ainsi, le Val d'Europe ne résulte pas des mêmes processus qui conduisent à produire de la ville festive ; au contraire, la démarche consiste bien à produire de la ville, de l'urbanité, des lieux de travail et de formation dans un des plus vastes parcs de loisirs français. Le risque est grand d'avancer vers une ville privée de plus en plus étendue à partir de 2017, dernière année régie par la Convention de 1987 mettant fin à la mission d'aménagement d'EPAFRANCE.

Notes

¹ Revue Urbanisme, n° 323, mars-avril 2002.

² www.transit-city.com

³ Source INSEE Ile-de-France à la page : Marne-la-Vallée, troisième pôle tertiaire d'Ile-de-France, n°223, mai 2003.

Bibliographie

Barraud-Serfaty I., 2005, Capitales et capitaux : l'entreprise urbaniste ?, *Urbanisme*, n°344, septembre/octobre, 68-70.

Belmessous H., 2004, Le Val d'Europe : Naissance d'une ville hors normes, *Working paper n° 4*, Novembre, La République des Idées / www.repid.com

Billard G., Chevalier J., Madoré F., 2005, *Ville fermée, ville surveillée – la sécurisation des espaces résidentiels en France et en Amérique du Nord*, coll. Géographie sociale, PUR, 232 pages.

Fournié A., 2001, Val d'Europe, un centre commercial régional de troisième génération, *Urbanisme*, n°321, Le commerce et la ville, novembre – décembre, 56 - 62.

Gasnier A., 2006, Entre privatisation des lieux publics et publicisation des lieux privés, *Urbanisme*, n°346, Espaces publics, janvier/février, 70 – 73.

Gravari-Barbas M., 2006, La ville à l'ère de la globalisation des loisirs, *revue Espace – tourisme et loisirs*, n° 234, février, 9 pages.

Mangin D., 2004, *La ville franchisée – formes et structures de la ville contemporaine*, Editions de la Villette, Paris, 398 pages.

Péron R., 2004, *Les boîtes – les grandes surfaces dans la ville*, Editions de l'Atalante, Nantes, 221 pages

Poupard J-M., 2005, *Les centres commerciaux : de nouveaux lieux de socialité dans le paysage urbain*, Editions L'Harmattan, coll. Logiques sociales, 163 pages.