

Claude Appoline  
de Laage de Meux Olivia  
Delpuech Inès  
Dextreit Natalia  
Poquillon Mathilde  
Praderie Mila



## Le développement urbain à Val d'Europe : une utopie Disney ?



*Figure 1 - Chessy, une commune idéale hors-sol ?  
De la ville aux lisières urbaines, une rupture brutale (photographie : N. Dextreit)*

**Compte-rendu du terrain à Marne-la-Vallée du 18 au 19 janvier 2021**  
Département Géographie et Territoires de l'École Normale Supérieure de Paris

“*Where the magic lives*”. Ce slogan bien connu de la Walt Disney Company évoque irrémédiablement les images de grands succès cinématographiques, à l’instar de *Blanche-Neige et les sept nains* (1937) ou de *Cendrillon* (1950). Pourtant, loin de se cantonner aux seuls écrans de cinéma, la magie Disney prend vie également dans des espaces urbains originaux et fantasmés : les parcs à thème et les villes aménagées par l’entreprise. Dans ces enclaves urbaines, on rêve de ville idéale, lisse, policée et propre... comme dans les films. Elles sont en quelque sorte la fabrique d’une utopie urbaine, dont le Val d’Europe offre un aperçu tout à fait emblématique. C’est donc à travers ce prisme que nous appréhenderons le développement urbain à Val d’Europe, afin de souligner toute l’originalité d’un tel complexe urbanistique au cœur même du territoire national français.

Suite à la signature d’une convention entre l’État français et Euro Disney en 1987, le parc Disneyland Paris a été inauguré en 1992 dans le secteur IV de la ville nouvelle de Marne-la-Vallée, à l’est de Paris. Ce partenariat, absolument inédit en France, offrait à Disney l’occasion d’acquérir le terrain et de maîtriser le foncier non seulement du parc Disney lui-même, mais également de tout le secteur IV de Marne-la-Vallée, à la forme circulaire très caractéristique, appelé « Val d’Europe ». Cette disponibilité du foncier, loin du centre et de l’étalement urbain, était un prérequis essentiel pour l’entreprise américaine. Cette dernière avait en effet tiré les leçons du parc californien d’Anaheim, implanté au cœur de la ville et rapidement enveloppé par un étalement urbain qui non seulement le privait de toute expansion mais en plus lui faisait subir la concurrence d’autres hôtels non rattachés au groupe. Pour cette raison, le site du secteur IV de Marne-la-Vallée est idéal : outre une bonne situation de carrefour au cœur de l’Europe occidentale, il offre un vaste espace à aménager selon une politique foncière menée par Euro Disney, et ce d’autant plus que sa structure de ville nouvelle offre des dispositions favorables. Ainsi, Euro Disney contrôle 60% de la surface de la communauté du Val d’Europe. Cette mainmise se traduit par la mise en place d’un projet urbain soigné, et la ville nouvelle se trouve marquée par la présence de ce grand groupe, que ce soit dans son architecture, dans les produits immobiliers, tout comme dans les activités économiques développées en relation avec la première destination touristique d’Europe. C’est ainsi qu’est né un modèle absolument inédit en France, où Euro Disney —désormais propriétaire du foncier— s’est vu donner l’initiative en termes d’aménagement, de lignes urbaines, d’architecture, c’est-à-dire en termes de cahier des charges, avec bien entendu la coopération de la puissance publique pour le financement des infrastructures de base à l’instar de la gare TGV. Ce modèle a permis à Euro Disney de mettre en place un plan programmatique d’aménagement sur le long terme (trente ans), avec pour objectif final la création d’une destination touristique de premier plan. Ce programme s’articulait autour de phases successives, signifiant chacune l’extension du périmètre aménagé autour d’un cœur propre. Sont ainsi apparus d’abord le parc de loisirs, puis les centres commerciaux du Val d’Europe et de la Vallée Village ainsi que les hôtels Disney, avant un développement urbain à proprement parler, autour des six communes du secteur historique : Serris, Chessy, Magny-le-Hongre, Bailly Romainvilliers, Coupvray et Villeneuve-le-Comte. La phase 4 du plan d’aménagement est aujourd’hui centrée sur la construction du complexe de Villages Nature en partenariat avec Pierre & Vacances. Ainsi, le caractère absolument gigantesque de ce projet encore inachevé (estimé à 70% de sa réalisation), à la fois dans l’espace et le temps, laisse entrevoir l’importance de l’urbanisme et de l’image, deux éléments au cœur de la stratégie et de la culture de l’entreprise, ce qu’illustre la forme même du Val d’Europe :

« Disney a conditionné comment est faite la ville. Le cercle ressemble à une tête de Mickey, avec deux oreilles, qui correspondent à Magny et un nouveau parc. »

(agent immobilier de Magny-le-Hongre)

Il faut lier l'importance qu'accorde la Walt Disney Company à l'urbanisme à un fort ancrage historique de l'entreprise dans ce domaine, loin du seul monde des images animées. La création du premier parc à thème en 1955 en Californie est en effet la réalisation d'un projet imaginé et porté par Walter Elias Disney, lui-même féru d'urbanisme, qui rêvait pour ses filles d'un lieu spécial et distinct, entièrement voué au plaisir et au « *fun* ». Parallèlement, ce dernier théorisa un modèle de communauté idéale, reflet de l'ambiance magique des films, devenu une référence-clef dans l'histoire de l'urbanisme : l'EPCOT, ou *Experimental Prototype Community Of Tomorrow*, se voulait être un prototype de ville idéale et futuriste, explicitement pensé sur le mode de l'utopie. À noter d'ailleurs que, dans l'esprit de Walt Disney, cet EPCOT prendrait la forme d'un cercle, ce qui rappelle bien évidemment la forme très caractéristique de la zone Disney dans le secteur IV de Marne-la-Vallée originairement accordée à l'entreprise. Cet intérêt patent pour les questions d'urbanisme semble donc être originellement associé à la Walt Disney Company, qui dès lors n'a cessé de multiplier les projets ; l'urbanisme est ainsi devenu l'un des quatre secteurs d'activité de l'entreprise - à côté des studios, du « *direct-to-consumer* » et des « *media networks* » - faisant l'objet d'une théorisation particulièrement importante, dans le cadre de laquelle s'inscrit le projet porté par l'entreprise au moment où elle décide, en 1987, de venir s'implanter au Val d'Europe.

En effet, le développement urbain dans cet espace où Euro Disney détient le cahier des charges est fortement lié à l'image qu'Euro Disney - et *a fortiori* la Walt Disney Company - veut en donner. En effet, c'est là ce qui fait la spécificité de l'entreprise Disney qui n'est pas un aménageur ordinaire : pour cet empire du divertissement et du merveilleux, l'image est fondamentale et doit apparaître non seulement dans les films, mais également dans les parcs et le paysage urbain environnant. Le Val d'Europe est donc emblématique de la volonté qu'a Disney de fabriquer une utopie dans la ville par la maîtrise du développement urbain. Par utopie, nous entendons un système de conceptions idéalistes qui s'oppose à la réalité présente, c'est-à-dire ici le système de conceptions proposé par Disney, sa vision d'un monde parfait qui doit être visible dans la ville. L'architecte Pierre Chabard déclarait en 2017 que « tout le parc Disneyland est la construction en dur d'un fantasme collectif. » [Kervran, 2017]. Il s'érige en effet comme une anti-ville, un ailleurs purgé de toutes les nuisances urbaines : en un mot, une utopie.

Néanmoins, ces prétentions se heurtent à la réalité du terrain et à la diversité des acteurs qui le parcourent. Ce sont donc ces questions que nous nous sommes posées lors de notre courte enquête à Marne-la-Vallée. Qu'en est-il sur le terrain ? Comment cette utopie apparaît-elle dans l'espace urbain et est-elle perçue par les habitant·e·s ? Nous nous sommes interrogées sur l'influence de l'image utopique que veut véhiculer Euro Disney dans le développement urbain et en particulier sur la tension possible entre fabriquer et habiter une utopie. En effet, Euro Disney aménage le Val d'Europe en mettant en avant l'image Disney, mais comment cet espace est-il perçu et approprié par les habitant·e·s ? Nous reprenons ici l'opposition d'Henri Lefebvre entre espace conçu, espace perçu et espace vécu [Lefebvre, 1968] en étudiant la tension entre le récit véhiculé par Euro Disney dans son projet de développement

urbain et les discours des habitant·e·s, qui traduisent leur vécu au quotidien d'une utopie à la fois conscientisée et invisibilisée, valorisée mais parfois ignorée.

## **I. Méthode de recherche**

Nous précisons avant tout que notre enquête a été réalisée lors de l'épidémie de la Covid-19. Un couvre-feu étant imposé à partir de 18h00, nous devions quitter le terrain au plus tard à 17h00, ce qui a fortement réduit notre temps sur place. Les diverses restrictions sanitaires mises en place —port du masque, établissements fermés, nombre limité de personnes pouvant se réunir dans une pièce— ont quant à elles contraint nos méthodologies à opérer de manière partielle.

Nous avons eu recours, au long de notre enquête, à deux principales méthodes de recherche. D'une part, nous avons recueilli les discours de différents acteurs au moyen d'entretiens, afin d'analyser leur façon de mettre en récit leur territoire. D'autre part, notre objectif étant l'étude critique d'une utopie Disney, nous avons cherché à identifier ce filtre par lequel tout ce qui s'offrait à notre regard a dû passer. Nous avons donc été directement sur le terrain, dans différents secteurs du Val d'Europe, observant et photographiant les différentes architectures, et notant nos impressions.

En ce qui concerne les récits des acteurs locaux, nous nous sommes d'abord placées du côté de l'institution Disney le matin de la deuxième journée, lors d'une rencontre organisée par nos professeurs dans les locaux de l'ENS avec deux cadres d'Euro Disney, à savoir le Directeur des Affaires gouvernementales et le Directeur de l'Aménagement. Nous avons ensuite mêlé les nouvelles informations qu'ils nous ont fournies à nos impressions récoltées la veille sur le terrain afin d'élaborer un questionnaire de six questions à l'intention de lycéen·ne·s du Val d'Europe. Il nous semblait en effet que, si la ville avait été conçue comme un lieu agréable pour les familles, où les parents n'auraient pas à s'inquiéter pour la sécurité de leurs enfants, les jeunes avaient été laissés à l'écart de l'aménagement urbain. Nous avons vu peu de bancs publics, peu d'endroits où ces jeunes pourraient « traîner » et « inquiéter » les familles du quartier. Nous souhaitions donc voir si les lycéen·ne·s se sentaient chez eux dans un espace qui n'avait pas été pensé pour eux. Lors d'entretiens semi-directifs avec une dizaine d'élèves du lycée Emilie du Châtelet à Serris, nous avons ainsi récolté des informations sur leur appropriation de l'espace urbain, leurs lieux de sortie, leur image de la ville et de ses alentours. Nous avons réalisé ces entretiens en binôme. Nous nous sommes ensuite rendues à Magny-le-Hongre pour obtenir le ressenti des habitant·e·s d'une commune plus ancienne – le centre-ville de Magny existait déjà avant l'arrivée de Disney – et plus éloignée aussi bien du parc que du centre commercial. De plus, cette commune concentre une forte population de classes sociales supérieures, ce qui contraste avec Serris. Nous avons réalisé des entretiens avec deux lycéennes rencontrées dans un parc, une boulangère du centre-ville et les agents immobiliers de deux offices. Notre but était ici de comparer les discours des habitant·e·s avec ceux de professionnel·le·s, connaisseurs des enjeux et des contraintes pesant sur l'aménagement dans le Val d'Europe. Contrairement aux entretiens avec les lycéen·ne·s, où nous nous concentrons sur un point précis grâce à un questionnaire fixe, nous avons employé une méthode ambulatoire à Magny. Nos discussions avec les personnes que nous rencontrions et nos échanges étaient des conversations ouvertes.

Pour compléter nos entretiens, nous avons également utilisé les avis d'habitant·e·s de Serris, Bailly et Magny-le-Hongre sur [ville-ideale.fr](http://ville-ideale.fr), site internet où chacun peut attribuer une note à son lieu d'habitation, en énumérant les points forts et les points faibles. Cela nous a permis à la fois d'élargir notre focale, très centrée au cours des entretiens sur les jeunes alors qu'ils ne sont pas représentatifs de l'ensemble de la population, et de la déformer en introduisant un biais inconnu, puisque nous ne connaissons pas l'identité de celles et ceux qui ont posté sur ce site.

En reprenant et mettant en commun nos entretiens, quelques regrets méthodologiques ont émergé. Lors de nos entretiens avec les lycéen·ne·s d'Emilie du Châtelet, nous avons eu la sensation de donner des mots prémâchés aux enquêté·e·s, qui reprenaient dans leurs réponses les mêmes termes que nous employions dans nos questions (notamment celui de « décor »). À l'avenir, nous pourrions formuler nos questions en des termes plus neutres et les poser de manière plus ouverte, afin que les enquêté·e·s emploient leurs propres mots pour y répondre. Nous avons aussi eu du mal à nous détacher de notre grille d'entretien en parlant aux lycéen·ne·s, ce qui rendait les échanges plus hachés. Au contraire, à Magny, nous n'avions pas de questionnaire préétabli : les entretiens étaient ainsi beaucoup plus fluides. Nous préférierions donc, si nous devions approfondir cette enquête, réaliser des entretiens moins directifs, avec une grille d'enquête plus souple. Une façon intéressante de procéder serait de mettre en place des *focus groups* que nous pourrions enregistrer, afin de voir comment les points de vue de différents acteurs peuvent se confronter sans que l'enquêteur n'intervienne trop.

Si nous avions eu plus de temps, nous aurions également aimé réaliser des entretiens avec le proviseur du lycée Emilie du Châtelet, capable de nous donner des renseignements sur la population fréquentant son lycée et son évolution depuis quelques années, ainsi qu'avec le maire de Magny-le-Hongre et d'autres collectivités. Un dernier acteur dont nous n'avons pu récolter le discours est EpaMarne-EpaFrance, aménagement public principal ayant mené avec Disney le projet urbain du Val d'Europe.

Enfin, par manque de temps, nous n'avons pas pu nous rendre au Val de France et voir de nos propres yeux la « mythogenèse » que Disney y a réalisée, pour reprendre les termes du directeur de l'Aménagement d'Euro Disney. Nous ne sommes pas non plus allées à Bailly, dont nos enquêté·e·s de Magny-le-Hongre nous ont beaucoup parlé et qui présente un mode de développement urbain beaucoup plus lié au projet Disney (contrairement à Magny, le centre-ville de Bailly n'existait pas avant les années 1990).

## II. La fabrique d'une utopie : la théorie à l'épreuve du terrain

### A - La construction rhétorique du mythe Disney : théories et discours institutionnels

Comme évoqué précédemment, tout l'historique de Disney est étroitement lié à des questions d'urbanisme, et ce depuis la théorisation de l'EPCOT élaborée par Walt Disney. C'est précisément cette théorisation qui justifie de parler de fabrique d'une utopie pour caractériser l'urbanisme « à la Disney » et que nous nous proposons d'exposer. Il s'agit en effet, dans le strict héritage de son fondateur Walt Disney, de créer une enclave urbaine idéale, inscrite dans un monde merveilleux et fictionnel, entièrement axée sur le plaisir : elle proposerait de prolonger l'expérience des films jusque dans le réel, en donnant à vivre le monde Disney dans un lieu à part, spécial et conçu dans ce but. En d'autres termes, il s'agit d'étendre à la ville ce message de bienvenue qui accueille tout visiteur du parc :

*« Voici le monde de l'imagination, des espoirs et des rêves, dédié à tous ceux qui croient que, quand on prie la bonne étoile, les rêves se réalisent. »*

En quelque sorte, la ville telle que l'imaginait Walt Disney serait une hétérotopie au sens foucauldien du terme qui, par son caractère extraordinaire, marque clairement la dualité entre le lieu de la normalité et le lieu de la magie [Foucault, 1967]. Pour cela, il est nécessaire de reproduire en "mieux" la ville et ses attributs que sont par exemple les infrastructures de transport, les espaces de sociabilité, et d'une manière générale les paysages, tout en leur faisant subir une sorte de « lifting urbain » [Ruggieri, 2014] pour en effacer les nuisances.

La théorisation de l'entreprise Disney en matière d'urbanisme atteint son paroxysme avec le recours à la notion de mythogénèse, essentielle pour saisir le projet architectural et paysager de la ville de Disney. Il s'agit d'une facticité assumée du paysage, qui puise dans l'inspiration locale et l'air du temps pour recréer une urbanisation plausible. En d'autres termes, par la mythogénèse, les paysages deviennent des copies assumées de paysages « typiques » —c'est-à-dire stéréotypés— de différents lieux : place Toscane, halles de Baltard, cottages anglo-normands, etc, qui ne sont, pour reprendre les mots du directeur de l'Aménagement :

*« pas du copié-collé mais une réinterprétation architecturale ».*

Cette mise en scène recherchée et revendiquée du pittoresque, que nous explorerons plus en profondeur par la suite (cf. III - *Un développement urbain par mondes ?*), cherche à susciter un sentiment d'ancrage historique aussi bien chez les touristes de passage que chez les habitants, d'où d'ailleurs le terme « mythogénèse » : il s'agit de recréer

*« une ville dont l'histoire n'a pas eu lieu mais aurait pu »*

(directeur de l'Aménagement d'Euro Disney),

une sorte d'uchronie folklorique. Euro Disney a ainsi fait appel à des architectes américains renommés. La géographe française Sylvie Brunel parle d'ailleurs de disneylandisation du monde pour désigner la muséification des paysages destinée à coïncider avec les représenta-

tions stéréotypées attendues des touristes [Brunel, 2012]. L'important est de noter à quel point cette facticité est assumée et reprise au compte de l'entreprise qui en fait indéniablement sa griffe, ce qui lui permet par là même d'anticiper et d'intégrer toute critique que l'on pourrait adresser au projet. C'est en tout cas ce que nous avons pu remarquer à l'occasion d'une conférence avec le directeur des Affaires Gouvernementales et le directeur de l'Aménagement d'Euro Disney : le récit et l'argumentation Disney sont d'autant plus solides et rôdés que les critiques potentielles sont annihilées par leur prise en compte préalable. Pour faire simple, bien sûr que l'architecture est factice et hors sol, mais c'est précisément ce que l'on a choisi de faire.

Nous lisons, dans cette théorisation efficace et précise de l'urbanisme « à la Disney » — et ce d'autant plus que ce discours est clairement revendiqué par Euro Disney — la fabrique d'une utopie. Cette fabrique de l'utopie est à lier avec la culture de l'entreprise qui accorde *de facto* une importance cruciale à l'image qu'elle dégage, se voulant synonyme de plaisir innocent, de rêves d'enfants ; un filtre Disney semble donc s'appliquer à tous les objets, films ou villes, qui lui sont associés. Il est à ce titre pertinent de noter que, parmi les 5 « clefs » qui résument la politique de l'entreprise (sécurité, accueil, courtoisie, efficacité, spectacle), la sécurité est celle qui vient en premier. En effet, pour reprendre les mots du directeur des Affaires gouvernementales d'Euro Disney, Disney est dans l'esprit de tous et toutes synonyme de *happy end* : si regarder un film Disney est l'assurance d'avoir cette fin heureuse, il en va de même pour l'expérience dans le parc ou dans la ville Disney, où l'on vient en sachant que « *ça va bien se passer* ». La préservation de ce filtre est donc fondamentale pour l'entreprise, qui en a fait sa marque de fabrique, pour attirer touristes et résident·e·s. On comprend ainsi par exemple l'optimisme des discours sur le partenariat Etat-Euro Disney présenté en tous points comme une stratégie « *win-win* », ou sur la préservation d'un climat social apaisé et dénué de mouvements de contestation.

## B - La réalité paysagère de l'utopie : un urbanisme hyper-contrôlé



Figure 2 - La porte d'entrée du parc symbolise la frontière entre le monde ordinaire et le monde de la magie, fondant l'hétérotopie (photographie : N. Dextreit).

*De facto*, cette dualité entre monde du quotidien et « monde de la magie » s’est imposée assez clairement aux visiteuses que nous étions. D’emblée, la fameuse porte d’entrée du parc assure un rôle symbolique essentiel, en matérialisant l’entrée dans un univers parallèle ; il en va de même avec la ville elle-même, pour laquelle les infrastructures routières circulaires font office de frontière entre le monde de Disney et le monde extérieur. La séparation est donc nette : le rituel d’entrée dans le secteur IV de Marne-la-Vallée (péage Disney, arrivée à la gare, panneaux autoroutiers) imprime dans l’esprit des gens la conviction d’arriver dans un monde autre, opposé à celui de leur quotidien, ce qui assure la sensation de dépaysement. Une telle sensation est prolongée par des éléments remarquables qui fondent le paysage urbain et sautent aux yeux des visiteur·se·s : une ville propre et sans mégots, des murs dépourvus de graffitis, des arbres taillés, des trottoirs larges, une circulation automobile et donc une pollution sonore assez restreintes, peu de rassemblements de jeunes dans l’espace public, pas de mendicité... Autant d’éléments qui semblent confirmer, pour qui met les pieds au Val d’Europe, que l’on est bien dans une ville dépourvue de nuisances, une ville urbanistiquement idéale, et esthétiquement appréciable : en un mot, c’est bien ce *lifting* urbain — ce que nous appelons « filtre Disney » — qui caractérise la ville en premier lieu et qui la rend attractive aux yeux des habitant·e·s, voire des touristes.



Figure 3 - La charte de bonne conduite de la ville de Serris illustre ce fameux « filtre Disney » qui fonde l’attractivité de la ville sur la garantie de sécurité et de paisibilité.

( photographie : A. Claude )

Cet environnement lissé offre en outre un paysage extrêmement singulier, constitué des fameux ensembles architecturaux de la mythogenèse. Les façades des maisons et immeubles, fraîchement repeintes dans des tons pastels, forment des blocs harmonieux, qui font bien sûr penser aux rues du parc Disneyland lui-même, quitte à verser dans le décor carton-

pâte qui frôle avec la ville du *Truman Show* (une critique récurrente vis-à-vis de la ville de Disney). Régulièrement sur les façades des immeubles sont exposées des plaques commémoratives en l'honneur de l'architecte, à la manière des immeubles parisiens. On retrouve en tout cas bel et bien une recherche de la mise en scène et du pittoresque, signée Disney, dans une facticité assumée.

Pour autant, cette fabrique de l'utopie ne se fait pas sans coût, son premier corollaire étant un fort contrôle de la ville. En effet, la première « clef » de Disney —la sécurité— est synonyme de dispositifs matériels concrets destinés à préserver l'image Disney, particulièrement dans les zones commerciales du Val d'Europe et Vallée Villages : caméras de vidéo-surveillance, vigiles, contrôles à l'entrée des zones ... L'expulsion *manu militari* par les vigiles d'une femme mendicante dans le centre commercial de Val d'Europe n'est qu'un épisode anecdotique venu nous rappeler le prix notamment social de l'utopie, qui relègue en ses marges les « indésirables » [Froment-Meurice, 2016] susceptibles d'entacher son image. Il est impensable qu'au pays de la magie, la pauvreté soit visible et vienne par-dessus tout importuner les passants.

En outre, cette forte maîtrise de la ville passe par un urbanisme contraignant. Euro Disney dispose d'un encadrement très serré *via* le cahier des charges qu'elle impose aux promoteurs immobiliers. Pour préserver ce filtre Disney, la marge de manœuvre accordée aux communes et aux promoteurs est donc restreinte, le diable étant dans les détails. C'est ce que nous a confirmé à l'occasion d'un entretien un agent immobilier de la ville de Magny-le-Hongre :

« *Disney a son mot sur tout, par exemple le matériel utilisé pour les gouttières, c'est forcément du PVC.* »

Tout anecdotique que soit ce détail, il est malgré tout révélateur du contrôle d'Euro Disney en matière d'urbanisme. L'entreprise aménage à proprement parler son espace *via* le prisme Disney, pour en préserver le caractère hétérotopique qui fait toute son originalité, mais *via* des mécanismes contraignants. Ces mécanismes impliquent entre autres une division sociale et esthétique de l'espace en sorte de *lands*, à la manière du parc à thème.

### **III. Un développement urbain par mondes (« *lands* ») ?**

À l'instar des « lands thématiques » qui composent les parcs Disney, on retrouve au sein de la production de l'espace orchestrée en grande partie par Disney des différenciations socio-spatiales et esthétiques. La production graphique propose de représenter ces différents espaces pensés et distingués selon des séparations fonctionnelles d'une part et des ambiances architecturales d'autre part.

#### **A - Une mise en scène du territoire**

Dans la mesure où le groupe Euro Disney dispose d'une maîtrise foncière étendue grâce à la structure propre à la mise en place d'une ville nouvelle, il peut prévoir à long terme l'aménagement de l'espace environnant ses parcs, et ainsi organiser le territoire zone par zone, en intégrant l'étalement urbain aux projets d'extension des parcs. Ainsi, on retrouve dans l'organisation spatiale du Val d'Europe des espaces thématiques, qui sont séparés spatialement par des espaces vides, volontairement préservés, à la fois pour conserver une possibilité d'extension et pour maintenir comme des zones-tampons entre ces espaces. Cela contribue à former des sortes de bulles spatiales, des bulles logistiques, résidentielles et touristiques, dont les principales seraient le parc Euro Disney, le parc Walt Disney Studio, Disney Village, les entrepôts de logistique, les différentes ZAC, telle celle des Studios et des Congrès que nous avons parcourue, le noyau commercial formé par le centre commercial Val d'Europe et la Vallée Village, et la couronne des espaces résidentiels qui connaît une croissance démographique importante. Ce que nous avons identifié comme des zones-tampons sont également des espaces en devenir, moins organisés ou laissés à l'état de friches, et leur aspect rural contraste avec les constructions immobilières. Mais ces espaces ne semblent pas avoir vocation à être vus : par exemple, la route qui traverse le golf se situe dans un creux du terrain, et de même les visiteurs ne vont pas à pied de Serris au parc Disney, donc ne voient pas les zones que nous avons traversées, si ce n'est par les fenêtres du bus. Cela démontre une maîtrise claire de la mise en scène du territoire par Euro Disney.

#### **B - Des espaces distingués et qui se distinguent**

Les « bulles spatiales » se traduisent d'abord par une harmonisation visuelle et architecturale, qui résulte du cahier des charges que Disney transmet aux promoteurs. C'est surtout dans les paysages que se remarque l'utopie urbaine portée par Disney, à travers la reproduction de modèles architecturaux types qui témoignent d'une urbanité choisie. Les ruptures dans les styles architecturaux créent des quartiers homogènes par le choix de ces paysages chargés symboliquement, de la place de Toscane aux éléments néo-haussmanniens qui visent à rappeler le Beau Paris du XIXe siècle (Serris et Centre Commercial Val d'Europe) en passant par le style néo-Art Déco de la ZAC des Studios et des Congrès. Par exemple, la verrière du centre commercial Val d'Europe rappelle les halles de Baltard, tandis que les immeubles du quartier des Studios se parent de dorures.



Quartier des studios



Place de Toscane



Centre commercial Val d'Europe



Quartier des studios



Quartier du lac



Quartier de la gare

Figure 4 - Les différents styles architecturaux rencontrés à Serris. (photographies : A. Claude et N. Dextreit)

Mais il faut également souligner que cette production urbaine n'est pas neutre du fait des tris et jeux sociaux entraînés par le marché du logement : le produit immobilier entre en adéquation avec une certaine population-cible, principalement du fait de la taille des logements et des niveaux de prix. Par exemple, Magny-le-Hongre se distingue par la présence importante de cadres supérieurs, qui habitent des maisons de taille moyenne, adaptées à une vie de famille avec de jeunes enfants (*cf* Figure 5 ci-dessous), ce que révèle l'étude des données carroyées de l'INSEE et la déambulation dans le bourg où nous avons pu repérer des pavillons avec jardins et jeux d'enfants. La nature du parc immobilier conduit à un voisinage plus homogène. Les directives d'aménagement, par le cahier des charges et la précision du type de logement, ont une forte influence sur le niveau des prix. L'homogénéité sociale résulte grandement de l'homogénéité obtenue en termes de paysage. Sans grande surprise, on remarque une forte corrélation entre la surface des logements et le niveau de vie des ménages. Magny-le-Hongre —et plus précisément les quartiers au nord et au sud du noyau villageois— se distingue par un niveau de vie plus aisé, par rapport à Serris notamment.

## Val d'Europe : une ségrégation économique marquée

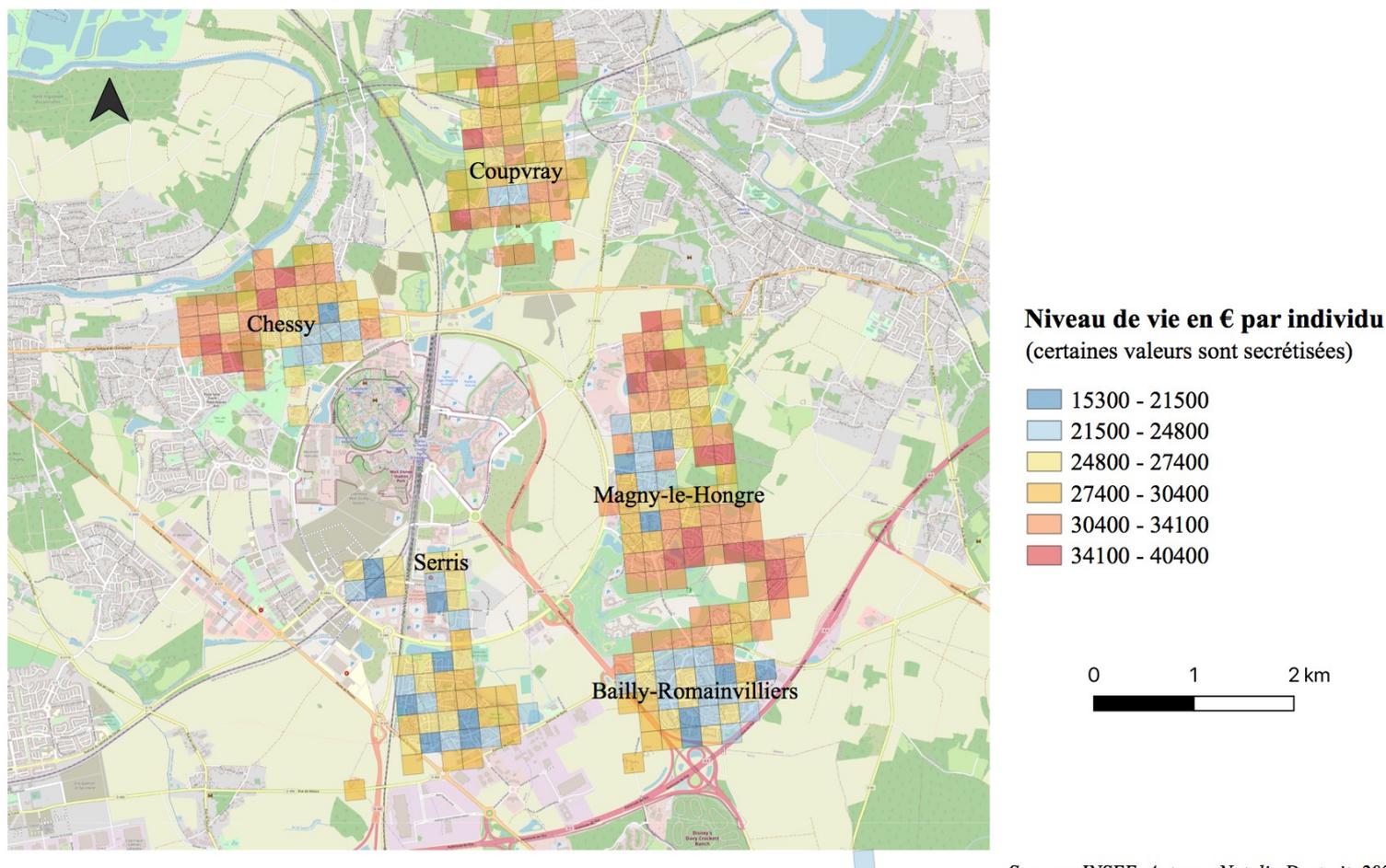


Figure 5 - Carte des niveaux de vie dans le Val d'Europe

À ces différenciations s'ajoute le discours tenu par les habitant·e·s, qui reflète une représentation segmentée du Val d'Europe. Les images qui s'attachent aux différentes communes contribuent à cette division de l'espace en aires distinctes et distinguables. Une lycéenne résidant à Magny-le-Hongre témoigne, tout en étant gênée de nous le dire :

« *Oui mes parents gagnent beaucoup d'argent.* »

Cette commune est décrite comme une ville très calme, assez riche, avec un esprit un peu « village-ville ». Nous reviendrons sur cette thématique du village, également portée par le projet Disney et articulée autour de l'accueil, de la convivialité, et de l'esprit familial. Les lycéennes rencontrées à Magny-le-Hongre nous ont en effet répété à quel point à Magny

« *on est solidaire, on se connaît tous.* »

Un des agents immobiliers, travaillant à Magny-le-Hongre mais résidant à Bailly-Romainvilliers, nous a précisé qu'il y avait selon lui davantage un « esprit village » à Bailly, et expliquait cette différence notamment par l'organisation du centre-ville, autour d'un carrefour principal, tandis que les rues commerçantes de Magny formaient un coude peu propice aux rencontres et aux échanges, avec par ailleurs une moins grande diversité de commerces de proximité. De son côté, Serris apparaît comme une ville plus mixte socialement, même si une

autre lycéenne interrogée semble consciente du niveau de vie général du secteur. Elle relève ainsi qu'il y a de « fausses racailles » venant principalement de Serris, se croyant dans une « fausse cité », et reprenant des « stéréotypes » de la rue. Ils écoutent du rap, fument, alors que

*« tout le monde a un airpod et des Nike ici. »*

Sur le site internet ville-idéale.fr, un avis posté par Ambrevanilla le 04-09-2019 à 11:23 permet aussi de souligner que les habitant·e·s eux·elles-mêmes sont parfois demandeur·se·s d'un certain entre-soi :

*« J'ai inscrit ma fille en maternelle, c'est la deuxième fille blanche de sa classe à mon immense surprise car en venant à Serris ça paraissait bourgeois, en réalité j'y ai vu que des femmes d'origine étrangère. »*

Cet avis montre aussi à quel point des attentes sociales sont associées à l'architecture des lieux, ces représentations étant parfois imprégnées de stéréotypes.

#### **IV. L'ambivalence du vécu habitant : entre conscience et banalisation de l'utopie**

Si la facticité et l'hyper-contrôle de Disney sur l'aménagement du Val d'Europe sont pleinement assumés par les aménageurs (agents immobiliers et cadres d'Euro Disney), nous avons vu que l'épreuve du terrain nuance ce constat, notamment du fait de la multiplicité des acteurs qui y sont confrontés. Surtout, une enquête approfondie à partir d'entretiens auprès des habitant·e·s eux·elles-mêmes nous a offert un éclairage sur l'appropriation qu'ils font de leur environnement, et permis de nuancer l'impression de ville hors-sol, ou « décor de carton-pâte », que nous avons de prime abord.

Notre production graphique (cf Figure 6) réunit des extraits de nos entretiens, dans le but de comparer les récits de vie des habitant·e·s —sur leur quotidien, sur leurs habitudes, sur leurs relations de voisinage— aux discours tenus par les aménageurs.

# Fabriquer et habiter une utopie.

## Spatialisation des récits institutionnels et des discours habitants au pays de Disney.

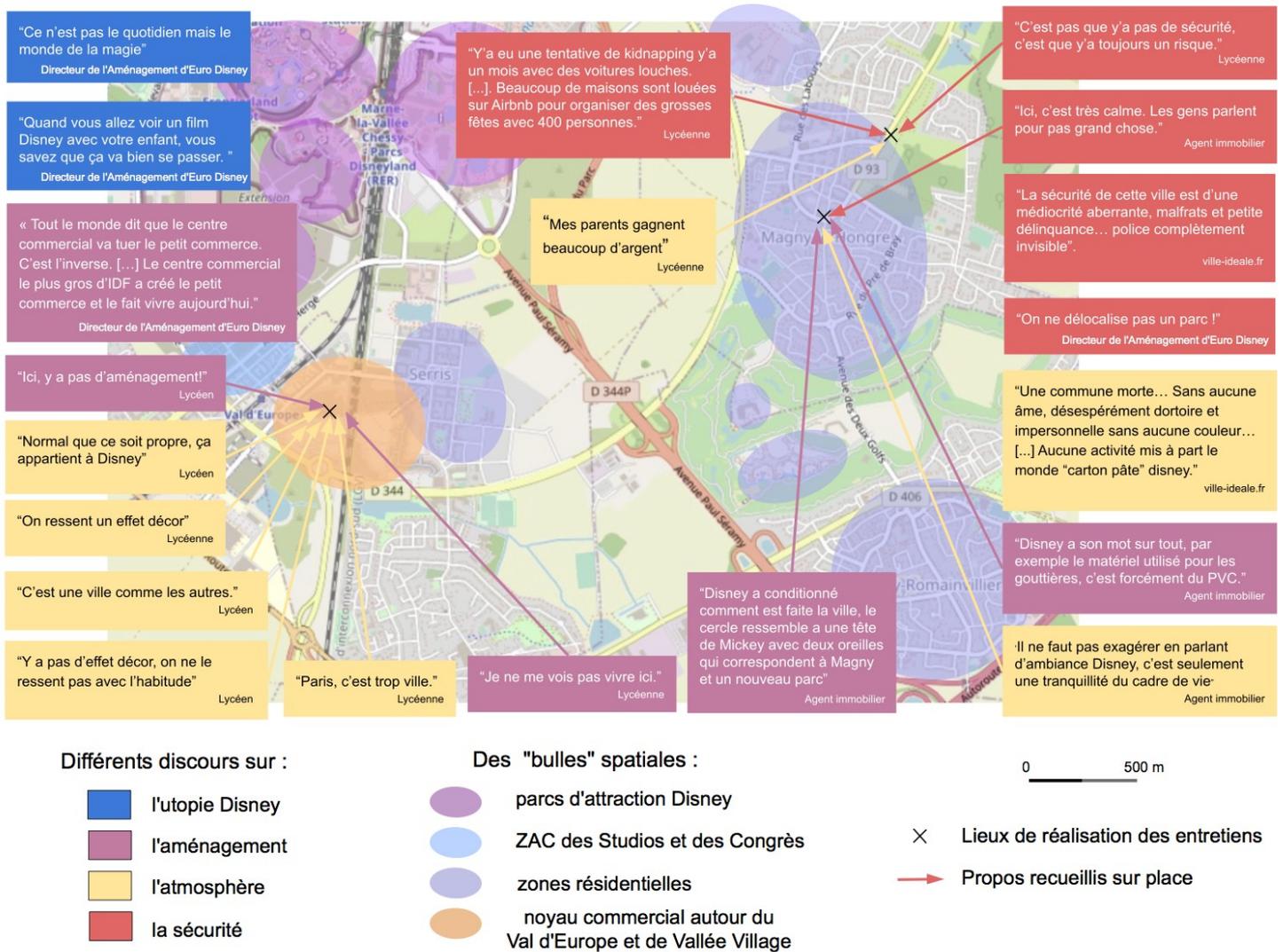


Figure 6 - Production graphique sur la tension entre fabriquer et habiter une utopie

### A - La question de la facticité

Pour nous qui étions étrangères au Val d'Europe avant de nous y rendre, la première impression sur le terrain a été celle d'une facticité étrange, de villes artificielles et hors-sol, d'un décor monté *ex nihilo* au service des intérêts commerciaux et financiers du groupe Euro Disney. Néanmoins, ainsi que nous l'a indiqué un cadre d'Euro Disney, le sentiment de facticité, s'il est réel pour les visiteurs d'un jour, s'estompe avec le temps, l'habitude et la fréquentation. Contrairement à nos projections personnelles d'étudiantes, les habitant·e·s ne partagent pas ce sentiment d'artificialité. Et, de fait, comment pourraient-ils considérer leurs lieux de vie du quotidien, les espaces où il·elle·s ont grandi, où il·elle·s habitent et travaillent, comme factices ? Les entretiens que nous avons eu avec les lycéen·ne·s confirment cette idée. Sur douze lycéen·ne·s interrogé·e·s par entretien (individuellement ou par groupe), sept considéraient la ville comme « normale ».

« C'est une ville comme les autres qui propose un cadre de vie agréable et joli. »

*« Il n'y a pas d'effet décor, on ne le ressent pas avec l'habitude. »*

Comme le rappelle un agent immobilier,

*« Il ne faut pas exagérer en parlant "d'ambiance Disney", c'est seulement une tranquillité du cadre de vie. »*

Il est difficile d'interpréter le fait qu'une partie des habitant·e·s, après y avoir passé un certain temps, ne ressentent pas les spécificités de l'aménagement dans le Val d'Europe. On peut peut-être y voir la réussite de la théorie de la mythogenèse. Le caractère littéralement « mythique » des rues est ainsi légitimé, puisque les habitant·e·s se les approprient au point d'oublier leur origine. Comme le rappelle un cadre d'Euro Disney,

*« le sentiment d'appartenir à une certaine histoire participe à la qualité de vie ».*

Il n'empêche qu'une partie des habitant·e·s est, quant à elle, consciente des particularités de ce décalage.

*« Normal que ça soit propre, ça appartient à Disney »,*

nous déclare une lycéenne. Un autre lycéen reconnaît même que le mélange de styles architecturaux propres à Serris peut paraître étrange pour les visiteurs.

On retrouve ici la distinction dressée par Eva Bigando entre paysage vitrine et paysage intime [Bigando, 2008]. D'un côté, le paysage vitrine est ce qui est digne d'être vu par les touristes extérieurs au territoire et fait à ce titre l'objet de dynamiques de patrimonialisation et de mise en tourisme : c'est le décor imaginé par la Walt Disney Company, son architecture pittoresque, mais surtout le parc lui-même et ses attributs (un château d'eau en forme d'oreilles de Mickey, une gare dotée d'une immense verrière, ...). Pour autant, nous comprenons à travers les mots des lycéens et lycéennes que ce n'est précisément pas ce paysage qu'ils habitent et pratiquent. Si pour eux-elles, leur ville est une ville « comme les autres », c'est qu'ils y sont attachés par une relation identitaire —individuelle et/ou collective— qui investit bien davantage le paysage ordinaire que la ville carton-pâte du *Truman Show* que nous avons vue. Pour citer Eva Bigando,

*« au-delà de l'expérience paysagère exceptionnelle procurée par quelques sites remarquables, demeure une manière plus ordinaire d'apprécier le caractère paysager d'espaces souvent jugés banals, mais constitutifs des territoires du quotidien »*

[Bigando, 2008]

De fait, les lycéens pratiquent l'espace *via* les centres commerciaux, leur lycée, la rue, le stade de foot, sans presque jamais percevoir le filtre Disney qui pourtant saute aux yeux des visiteur·se·s extérieur·e·s. Or, il s'agit moins d'une habitude que d'un mode de perception de l'espace radicalement différent. Reconnaître qu'il s'agit là de paysages intimes permet d'expliquer la relativisation sans appel de l'utopie qu'on retrouve dans la bouche des habitant·e·s interrogé·e·s.

## **B - Vivre l'utopie au quotidien : *quid* de la qualité de vie dans le Val d'Europe?**

Les agents immobiliers et les cadres dirigeants insistent sur la qualité de vie dans les communes dont l'aménagement est contrôlé par Disney. Selon eux, les aménités y sont plus nombreuses qu'ailleurs, les loisirs plus variés, la sécurité mieux garantie et la propreté imbattable. Pour ne prendre qu'un exemple, selon les dires du cadre Disney que nous avons rencontré, le Val d'Europe serait très propice aux commerces de proximité :

*« Tout le monde dit que le centre commercial va tuer le petit commerce. C'est l'inverse. [...] Le centre commercial le plus gros d'Île-de-France a créé le petit commerce et le fait vivre aujourd'hui. »*

Dans son discours, nous avons remarqué une distinction fréquente entre le Val d'Europe et les autres villes de la troisième couronne, associées au déclin social et urbain des « banlieues » parisiennes qui auraient été, selon ses mots, « abandonnées » par l'État, permettant de mettre en valeur des communes périurbaines qui auraient « réussi » en termes d'attractivité telles Serris et Magny-le-Hongre et qui ne dépendraient plus de la capitale.

De fait, de réels efforts ont été faits pour attirer des populations de classes moyennes et supérieures dans ces communes en termes d'équipements commerciaux, sportifs et culturels et ainsi qu'elles ne ressentent pas le besoin de sortir du département pour leurs besoins quotidiens. Les lycéens de Serris ne voient pas la nécessité de sortir de la ville pour se divertir et n'hésitent pas à énumérer tout ce qu'on peut faire dans le coin (centres commerciaux, cinémas, piscine, skatepark, bibliothèque, village nature, stade de foot, parc Disney...).

En outre, comme nous l'ont rappelé les agents immobiliers rencontrés, vivre dans le Val d'Europe est gage de sécurité immobilière. Devenir propriétaire à Serris ou à Magny-le-Hongre est un placement sûr et rentable, puisque, du fait de la proximité du parc Disney, il est fortement improbable à court et à long terme que l'État « lâche » le territoire et s'en désintéresse. Le complexe Disney représente des investissements trop colossaux pour que les acteurs publics ne cherchent pas à garantir une qualité de vie supérieure à celle des autres communes de la troisième couronne pour les habitants du Val d'Europe.

Pour autant, tout le monde n'est pas satisfait des partis pris en termes d'aménagement opérés par Disney, du fait d'une inégale répartition des équipements et des services publics selon les communes et leur niveau de vie. À Serris, par exemple, certains jeunes interrogés pointent du doigt un manque d'équipements, comme le montrent les propos de deux lycéens :

*« Ici, y'a pas d'aménagement, il y a juste un skatepark. »*  
*« C'est tout petit, on en fait vite le tour. »*

De fait, peu de lycéens nous ont répondu positivement quand nous leur demandions s'ils comptaient vivre ici plus tard. Ces retours sont à nuancer au regard de l'âge des enquêtés, pouvant jouer sur les projections futures. En effet, l'idéalisation d'un ailleurs n'était pas directement liée à l'aménagement réalisé par Disney dans la majorité des cas mais à un désir de voyager et habiter à l'étranger, et donc de quitter le sol français.

Avis posté le 09-05-2014 à 08:21

Par **Supersonix**

**3.44**

Environnement	Transports	Sécurité	Santé	Sports et loisirs	Culture	Enseignement	Commerces	Qualité de vie
8	5	3	7	5	2	7	2	2

**Les points positifs :** Calme, éloigné de la tension parisienne et proche des infrastructures disney pour les passionnés ..

Pas de tags, environnement entretenu...

Commodités du val d'europe pour ceux qui apprecient ce genre ....

**Les points négatifs :** Une commune morte... Sans aucune âme, désespérément dortoire et impersonnelle sans aucune couleur....des immeubles avec rues vides et désertes autour d'un ventre, le centre commercial... Pas de commerces, aucune vie de quartier ,aucune activité mis a part le monde "carton pâte" disney...

Beaucoup de visites ou vols dans les parkings souterrains par les gens du voyage qui colonisent les terrains en friche tout autour et toute l'année...

Ville a proscrire pour les déprimés ou solitaires et autres personnes souffrant d'isolement..

[Signaler ce commentaire](#)

13 d'accord 21 pas d'accord

Figure 7 : Avis concernant la ville de Serris. Source : ville-ideale.fr.

Sur ville-ideale.fr, les commentaires qui vont dans ce sens abondent également, à l'image de l'avis posté par Supersonix qui déplore l'absence de vie de quartier et déconseille la ville aux « déprimés ou solitaires ». Les notes obtenues par la ville de Serris notamment dans les critères « Culture » et « Sports et loisirs » contrastent avec celles de Magny-le-Hongre, au niveau de vie bien plus élevé.



Figure 8 : Détail des notes obtenues selon l'évaluation des internautes pour la commune de Serris (à gauche) et de Magny-le-Hongre (à droite). Source : ville-ideale.fr.

## C - La fabrique d'une utopie sécurisée

L'une des facettes de la fabrique de l'utopie est celle de la fabrique d'un espace hyper-sécurisé. Nous nous sommes intéressées non pas aux dispositifs sécuritaires dans l'aménagement territorial du Val d'Europe, mais aux sentiments de sécurité ou d'insécurité éprouvés par les habitant·e·s, exemplifiés par le cas de Magny-Le-Hongre. Le nombre d'entretiens menés ne nous permet pas de dresser un tableau exhaustif du ressenti des habitant·e·s. Toute-

fois, nous avons pu constater un fort décalage entre certaines représentations du lieu en question, dramatisant les réalités du terrain. Le discours d'une collégienne de douze ans, habitant la commune, est révélateur d'une vigilance constante :

*« c'est pas que y'a pas de sécurité, c'est que y'a toujours un risque ».*

D'après ce propos, le sentiment d'insécurité n'est donc pas justifié par les faits mais résulte d'une anticipation d'un événement pouvant menacer un espace idéalisé pour sa tranquillité. L'incident qui nous a été relaté ne relève que d'une nuisance sonore. Magny-Le-Hongre est habité temporairement par des touristes en période hors-Covid-19 dont les séjours s'organisent via le site AirBnB. Des fêtes dites « *clandestines* » seraient organisées par ces visiteurs se profitant du grand espace des maisons.

La corrélation entre sécurité effective croissante et un sentiment d'insécurité grandissant a aussi été relevée dans le cadre de ce terrain. Sur le site de « Ville idéale », recensant les avis d'internautes relatant leurs expériences urbaines, un commentaire fait part de la « *médiocrité aberrante* » de la commune de Magny-Le-Hongre, peuplée de « *malfrats et petite délinquance* » où la « *police [serait] complètement invisible* ». La commune, peuplée de 8428 habitants en 2015 est pourtant équipée d'une police municipale, constituée de 8 agents, se situant dans la moyenne d'effectif d'un corps de police municipale. Mais il est aussi intéressant de noter que la sécurité est assurée par les solidarités de voisinage. Le témoignage de la collégienne, citée ci-dessus, évoque l'avantage de l'effet « village » où tout le monde se connaît, ce qui lui permet, en cas de problème, de sonner à la porte de son voisin.

Outre ces représentations qui soulignent des risques potentiels de dangers, l'image d'une commune aisée et gâtée par une situation sécuritaire plutôt favorable, a aussi fait l'objet de certains propos. Nous avons rencontré un agent immobilier qui prend le contrepied des premiers discours, arguant du fait que la commune de Magny-Le-Hongre « *est très calme* » et que « *les gens râlent pour pour pas grand chose* ». Il ne faut certainement pas négliger la position de cet enquêté, souvent en situation de vente de biens et par là-même, devant convaincre de la sécurité sans faille du lieu. Néanmoins, il est intéressant de noter la comparaison entre Magny-Le-Hongre et « *Versailles* » par ce même agent immobilier, mettant en exergue les exigences très élevées d'une certaine classe sociale, qui achète non seulement un logement mais aussi un mode de vie dont l'idéal-type est celui de la tranquillité perpétuelle ou du *happy-ending*, véhiculé par Disney et donc produit d'une utopie.

## CONCLUSION

Confronter la ville rêvée à la ville vécue a permis d'interroger en creux l'espace par deux approches, à travers sa conception par une grande entreprise (en l'occurrence, la Walt Disney Company) et son usage par les habitant·e·s. Nous avons essayé de nous éloigner d'une conception dichotomique en optant pour une dialectique de l'espace afin de faire dialoguer le conçu et le vécu. Nous avons observé que les discours institutionnels, en véhiculant une image lissée et idéale de l'espace, ont des répercussions variées sur les habitant·e·s, oscillant entre reproduction de ces représentations idéales et banalisation de l'empreinte « Disney » sur l'espace, tout en prenant le relais dans la fabrique urbaine et créant par là-même une citoyenneté qui leur est propre. Ainsi, notre travail a voulu souligner que l'utopie véhiculée par un discours ne produit pas l'utopie du lieu. En définitive, l'utopie en tant que concept dans la façon de fabriquer et habiter le lieu est variable et évolutive, et ne peut donc pas être conçue comme figée. On observe plutôt un processus de transformation, d'un discours institutionnel très utopisant à une conception plus nuancée de la part des habitant·e·s ou des usager·ère·s des lieux en général.

Du point de vue de la méthode et de la place du ou de la géographe sur son terrain, cette enquête a aussi contribué à déconstruire notre filtre extérieur calqué sur l'étude d'un espace. Dans le cas du Val d'Europe, l'*état d'exception* que nous avons dressé de ce lieu du fait de notre allochtonie n'a pas été vérifié par les usager·ère·s de cette commune, banalisant pour beaucoup la présence de Disney et effaçant donc le caractère exceptionnel que nous cherchions à questionner à travers l'utopie. Ainsi, le lieu étudié a opéré un retour réflexif sur notre rôle de chercheuses apprenties « par la médiation d'un espace réel » [Nal, 2015], correspondant ici à l'espace envisagé en tant qu'hétérotopie.

## REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier les différentes personnes que nous avons rencontrées au cours de cette enquête de terrain, pour leurs explications éclairantes et leur disponibilité (leur anonymat est préservé dans ce texte) : messieurs les directeurs de l'Aménagement et des Affaires Gouvernementales du groupe Euro Disney ; les agents immobiliers et la boulangère de la ville de Magny-le-Hongre qui nous ont reçues ; les différents jeunes rencontrés à Serris et à Magny-le-Hongre. Nous remercions également les professeurs du département *Géographie et Territoires* de l'ENS, sans qui rien n'aurait été possible, qui ont réussi à organiser et maintenir ce stage, Pauline Guinard, Franck Ollivon, et plus particulièrement Julien Migozzi, qui a accompagné notre groupe et guidé nos recherches.

## Bibliographie

Bigando, Eva. 2008. « Le paysage ordinaire, porteur d'une identité habitante. Pour penser autrement la relation des habitants au paysage. » in *Projets de paysage*.

Brunel, Sylvie. [2006] 2012. *La Planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*. Éditions Sciences humaines.

Foucault, Michel. « Des espaces autres. » Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Architecture, Mouvement, Continuité*, no 5 (1984): 46-49.

Froment-Meurice, Muriel. 2016. *Produire et réguler les espaces publics contemporains : les politiques de gestion de l'indésirabilité à Paris*.

Kervran, Perrine. *Utopie - Architecture et Utopie. La ville féérique* [Émission de radio]. France culture, 25 février 2017. En ligne sur <https://www.franceculture.fr/emissions/lcd-la-serie-documentaire/utopia-architecture-et-utopie-14-la-ville-feerique>, [consulté le 13 février 2021].

Lefebvre, Henri. [1968] 1972. *Le Droit à la ville suivi de Espace et politique*, Paris, Anthropos.

Nal, Emmanuel [2015], « Les hétérotopies, enjeux et rôles des espaces autres pour l'éducation et la formation », in *Recherches et éducations*. Disponible sur <https://journals.openedition.org/rechercheseducations/2446#quotation> [consulté le 10/03/2021].

Ruggieri, Charlotte 2014, *Disneyland, un artifice urbain voué au plaisir*, in *Revue Urbanités*. Disponible sur <https://www.revue-urbanites.fr/3-disneyland-un-artifice-urbain-voue-au-plaisir/>

## Sitographie

« Ville idéale », en ligne sur <https://www.ville-ideale.fr>

« Les polices municipales », *Sénat*, en ligne sur : <https://www.senat.fr/lc/lc38/lc384.html> [consulté le 10/03/2021].