

Val d'Europe – ville du XXI siècle

Elżbieta Muszyńska, Elżbieta Tomaszewska-Taton

RÉSUMÉ

Val d'Europe c'est une nouvelle ville réalisée en Région Parisienne, sur la base d'une convention PPP (Partenariat Public-Privé), signée en 1987 entre l'Etat Français et Euro Disney Associés¹ filiale de The Walt Disney Company. La ville prévue initialement pour 60 000 habitants, compte actuellement 35 000 et reste la dernière composante d'une ville linéaire de quarante kilomètres – Marne-La-Vallée, satellite de Paris. La ville a été réalisée initialement en tant qu'une ville « service » du plus grand complexe touristique d'Europe – *Euro Disney*, accueillant 15 000 000 millions de visiteurs par an, mais progressivement elle est devenue un organisme indépendant et multifonctionnel. Depuis plus de 20 ans Val d'Europe se développe harmonieusement, son territoire est passé de 5 000 à 35 000 habitants et de quelques dizaines d'emplois agricoles à 27 000 emplois diversifiés.

La méthodologie du développement de la ville proposée par *Euro Disney* a épousé les méthodes de travail d'EPA (Etablissement Public d'Aménagement), riche de 50 ans d'expérience dans la réalisation des villes satellitaires autour de Paris. La grande force qui guide les deux équipes réside dans la vision commune de la ville et dans leurs capacités à mettre leurs expériences au service du territoire. L'objectif commun des tous les acteurs publics et privés étant la création d'une ville où la dynamique économique rime avec la qualité de la vie et l'écologie.

Dans la recherche de la vision du *Val d'Europe*, les architectes et les urbanistes ont décidé de s'inspirer de ce que Paris et l'Europe ont fait de mieux dans ces domaines. La ville neuve est composée de quartiers à l'échelle humaine, dont les limites sont fixées par le temps de marche. La communication piéton est la base de la circulation dans la ville, les voitures pour lesquelles les parkings sont prévus dans les sous-sols des bâtiments sont tolérées, mais leur circulation est limitée. La conception et la réalisation de la ville a été conçue par des urbanistes et des architectes américains, luxembourgeois, grecs, italiens et français. Afin d'assurer la qualité des espaces publics et semi-publics, tous les bâtiments ont été réalisés suite aux concours promoteurs-architectes. Ce projet urbain d'une indéniable qualité a été réalisé grâce à un art de compromis, où dans l'intérêt général, tous les acteurs ont accepté la réalisation de leurs visions architecturales dans le cadre de la même composition urbaine. Ils ont tout simplement *décidé d'agir de concert*, comme un orchestre, dans lequel les musiciens interprètent la même partition sur différents instruments.

Mots clés: aménagement urbain, PPP (Partenariat Public-Privé), Euro Disney, région parisienne, Val d'Europe, composition urbaine

¹ Euro Disney Associés S.C.A. Société américaine, existant en France depuis 1987, a construit dans les alentours de Paris 2 parcs d'attraction : Disneyland, Disney Studio. Les Parcs accueillent environ 15 millions de visiteurs et génèrent CA 15 Milliard €/ an.

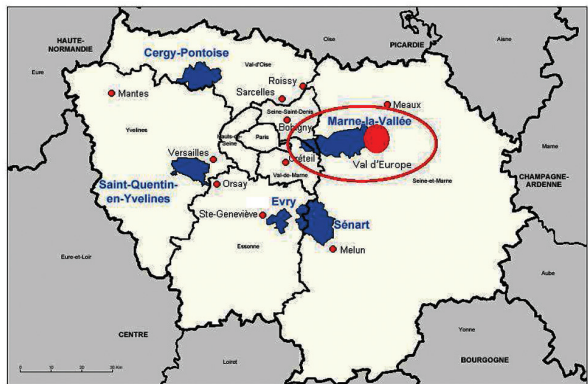
Présentation

L'objectif de cet article est la présentation de *Val d'Europe* créé *ex nihilo* depuis plus de 30 ans, en tant que preuve que la réalisation d'une ville à l'échelle humaine, écoresponsable et agréable à vivre est actuellement possible².

La ville est le plus grand investissement urbain et architectural en France depuis 1987 et est réalisée sur la base de Partenariat Public-Privé, signé initialement pour 20 ans entre l'Etat Français et Euro Disney en 1987, et ensuite prolongé jusqu'à 2030. Les travaux sont toujours poursuivis selon l'idée initiale. *Val d'Europe* a reçu en 2008 le Prix Européen d'architecture Philippe Rotthier dans la catégorie La Meilleure Nouvelle Ville. En 2017 a été édité le livre *Val d'Europe, vision d'une ville* [Culot, Durand-Rival 2017], qui est le recueil des mémoires et des réflexions des plus importants participants du développement de cette ville. Cet article est basé sur ce livre et sur l'expérience d'Elisabeth Tomaszewska-Taton, architecte-urbaniste, qui a eu l'occasion de collaborer à la création du dernier quartier en cours de réalisation – *Zac des Studios*.

Genèse

Val d'Europe a été construit comme continuation d'un grand projet du gouvernement français, de l'agrandissement de Paris commencé dans les années soixante du XX siècle. A l'initiative du président de l'époque, le général Charles de Gaulle a été créé l'Institut du Développement de la Région Parisienne, dont le but était de réaliser le projet de l'aménagement de la région, pour mettre fin au développement incontrôlé de l'urbanisation. Schéma Général du Développement de la Région Parisienne de 1965 prévoyait la construction de cinq villes satellites autour de la capitale, situées suffisamment loin du centre (20–30 km), afin de désengorger Paris et améliorer l'équilibre territorial de l'Île de France. Malheureusement les crises pétrolières des années soixante-dix les ont réduits le plus souvent au rôle de cités dortoirs, loin des espérances de leurs concepteurs. Les villes suivantes ont été construites (Dessin 1): *Cergy-Pontoise* au nord de Paris, *Saint-Quentin en Yvelines* au sud-ouest, *Melun Sénart* au sud-est, *Evry* au sud-est et *Marnée-La-Vallée* à l'est.



Dessin 1. Paris et les villes satellites, Val d'Europe
Dessin selon le plan de la région parisien

Source : www.regionparisienne.fr consulté le 27.01.2019

² Cet article est consacré uniquement à la problématique de l'architecture et de l'urbanisme. Une version ultérieure, plus complète et en polonais soulèvera d'autres aspects résultant de la création de la ville, notamment sociologiques et sociaux.

« Cette solution urbanistique nécessita la construction de voies, des autoroutes, des réseaux et des lignes du métro et du métro express (*RER*), ainsi que des gares et des espaces publics coûteux aussi bien à la réalisation qu'à l'entretien. Pour juguler la spéculation l'Etat se porta acquéreur de terres agricoles susceptibles d'être revendus à des prix supérieurs au marché en vue de financer les équipements et les aménagements des villes nouvelles » [Ousset 2017].

Marnée La Vallée, est la plus importante de villes satellites. Elle regroupe 26 communes et est divisée en 4 secteurs. Elle a été urbanisée d'une manière linéaire, le long de l'autoroute A4 et du Réseaux Express Régional ponctué par 8 gares. Développée pendant plus de 50 ans, elle reste actuellement le témoignage du développement des idées d'urbanisme et des modes architecturaux d'époques passées. On peut constater, que pas seulement les modes en architecture, mais aussi en urbanisme changent plus vite qu'on pense.

« Le développement des deux premières unités urbaines de Marnée-la-Vallée progresse très significativement, l'urbanisation de la troisième unité est durablement bloquée par les élus locaux au point qu'en 1983, l'Etat envisage de revendre les réserves foncières constituées par l'établissement public d'aménagement de *Marne-la-Vallée, Epamarne*, pour la réalisation des deux autres quartiers. En même temps *The Walt Disney Company*, suite à l'ouverture toute récente du parc *Disneyland Tokyo*, recherche des terrains dans la région parisienne pour créer un parc d'attraction et un complexe touristique Disneyland en Europe.

L'Epamarne qui en 1980 avait déjà envisagé de créer un parc d'attractions à thèmes, pour lequel les études approfondies avaient été menées, propose alors à l'Etat d'accueillir le projet de *The Walt Disney Company* au sein de la quatrième unité urbaine de *Marnée-la-Vallée* » [Ousset 2017].

La Direction d'*EuroDisney* et son PDG architecte-urbaniste L. Watson³ suite à leurs expériences, ont décidé que ce projet ambitieux, doit être un projet partenarial. L'engagement de l'Etat français était une condition et une base de la réalisation du *Projet d'Intérêt Général (PIG)*. De cette manière *Val d'Europe* est entré dans le schéma général du développement de *Marnée La Vallée* comme le dernier anneau manquant d'une ville linéaire de 40 km. Un anneau manquant, puisque la réalisation du complexe touristique, de la ville et de la gare multimodale est devenue une locomotive économique de la région. Il est évident que si ce projet n'était pas réalisé, les secteurs 3 et 4 de *Marnée-la-Vallée* ne seraient pas développés.

Echelle et programme du projet

« La signature en 1987 de la convention entre *Euro Disney* et l'Etat français prévoit la réalisation du plus grand complexe touristique d'Europe d'une superficie de 2230 ha. L'ensemble (Dessin 2, 3) comporte deux parcs à thèmes pouvant accueillir chacun plus de 10 millions de visiteurs, un espace de villégiature écologique – Village Nature Paris, un parc d'entreprises et une ville de plus de 60 000 habitants, disposant d'équipements (centre

³ L. Watson (1926–2012) – architecte américain, auteur du premier parc Disneyland en Floride.

commercial, hôpital, université) et dont le rayonnement régional s'étendrait à tout l'est francilien » [Ousset 2017].

Actuellement deux parcs *Disneyland et Disney Studio* accueillent 15 000 000 de visiteurs par an, autant que Le Louvre (8 000 000) et La Tour Eiffel (7 000 000) ensemble. 15 000 emplois



Dessin 2. Le territoire de la Convention : une emprise de 2230 ha

Source : M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, *Val d'Europe Vision d'une ville*, Bruxelles p. 35

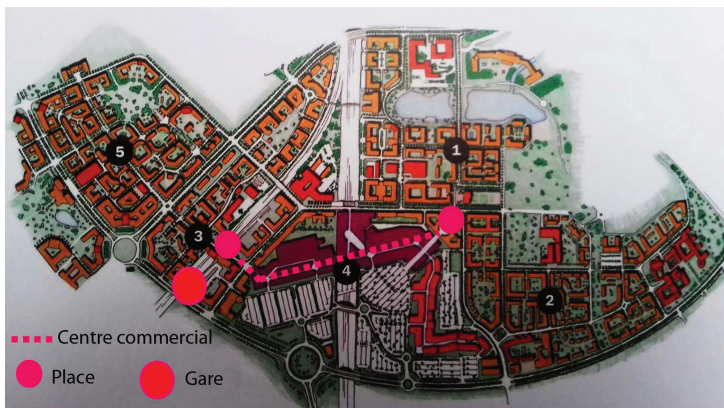
1. Hôtels et centre des divertissements,
2. Disney Village: commerces, services, restaurants,
3. Gare Multimodale,
4. Boulevard circulaire,
5. L'accès direct depuis l'autoroute A4,
6. 7.8. Pénétrante directe depuis l'autoroute A4,
9. Réserve foncière pour future développement de la destination touristique,
10. Réserve foncière pour la communication,
11. Des programmes hôteliers et résidentiels de Magny-le-Hongre,
12. Des programmes hôteliers et résidentiels de Serris et de Bailly-Romainvilliers,
13. Réserve foncière pour logements unifamiliaux,
14. Terrain du Golf,
15. Parc d'entreprises de 150 ha

directs et 30 000 indirect ont été créés. Le Parc d'Entreprise a créé également 3500 emplois. « Actuellement Val d'Europe affiche un ratio de 2 emplois par actif ce qui est exceptionnel en grande couronne parisienne comme en ville nouvelle. En dehors des parcs d'attractions et des centres de congrès, d'autres investissements tels que des bureaux, l'Université, l'hôpital, les écoles, les résidences spécialisées, les hôtels et les restaurants assurent des milliers d'emplois, ce qui permet d'entretenir un bassin d'emploi diversifié. 12 000 logements ont été construits sur cinq communes concernées dont 6 000 ont été développés par Disney »⁴ [Borezée 2010].

Le site est desservi par une gare multimodale (TGV, RER et bus), deux aéroports de Paris : Charles de Gaulles et Orly qui assurent la liaison directe avec l'Europe du nord et du sud.



Dessin 3. Quartier du Lac et du Parc 2000
Proposition d'aménagement,
Croquis Cooper Robertson & Partners, Architectes
Source : M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, Bruxelles p. 43



1. Le quartier du Lac,
2. Le quartier du Parc,
3. Le quartier de la Gare,
4. Le quartier du Centre,
5. Zac des Studios

Dessin 4. Plan Val d'Europe

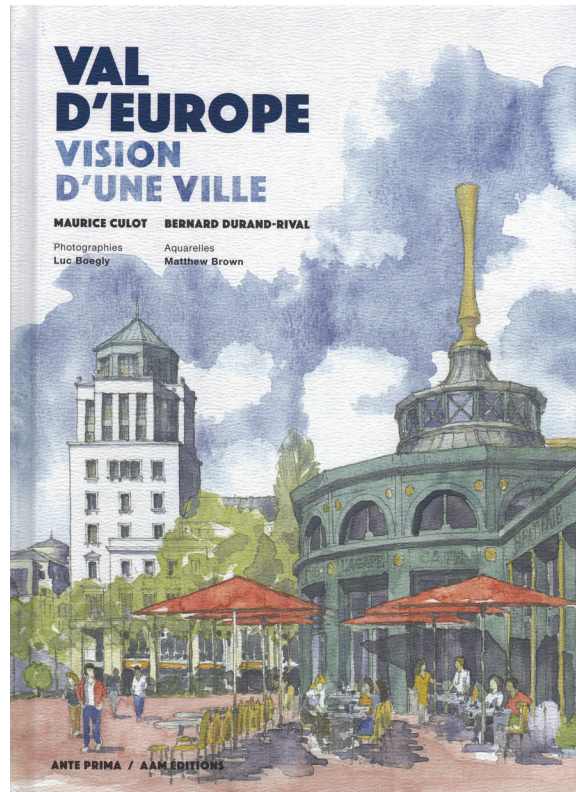
Source : dessin Elisabeth Tomaszewska-Taton, sur la base du Plan général de situation des quartiers du centre-ville, M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, *Val d'Europe Vision d'une ville*, Bruxelles p. 90

⁴ B. Ousset – ancien Directeur General EPA Marne / EPA France.

En premier lieu *Val d'Europe* remplissait la fonction de « coulisses » des parcs d'attraction, et ensuite il s'est progressivement transformé en un organisme multifonctionnel et indépendant. La ville se développe autour d'un centre commercial de 800 m de long, ayant un rayonnement régional. Le centre comporte des supermarchés et une galerie marchande. Le sous-sol offre d'autres attractions comme une piscine accessible pour tous et un aquarium. L'emplacement du centre commercial sur la dalle couvrant les deux tranchées de chemin de fer (TGV et RER), a permis de créer la liaison piétons entre les quartiers est et l'ouest de la ville. La ville est composée de cinq quartiers: *Quartier de la Gare*, *Quartier du Parc*, *Quartier du Centre*, *Quartier du Lac* et *Zac des Studios* – le nouveau quartier en cours de réalisation. Le principe d'organisation d'espace s'appuie sur la continuation des gabarits et des axes de la composition urbaine de chaque lot, en revanche la diversification de l'architecture demeure afin de créer des lieux facilement identifiables et adaptés à chaque endroit (Dessin : 4, 5, 6).

Chaque quartier propose ses ambiances particulières en fonction de sa densité et son style architectural de références. Chaque quartier possède sa centralité avec ses commerces disposés autour d'une place publique, ses squares et son parc urbain. Tous les quartiers sont liés par des voies fortement paysagées.

Le Quartier Central et le Quartier de la Gare sont le plus dense avec des équipements publics : bien évidemment La Gare qui est une porte d'entrée dans la ville, le Centre Commercial le plus grand de la région, l'université, la médiathèque, les hôtels, les restaurants, les commerces, mais aussi des logements collectifs et prochainement un nouveau campus de 90 000 m². Le Quartier du Parc et le Quartier des Lacs à vocation résidentielle sont marqué par le néoclassicisme et le style anglo-saxon à l'image de certaines cités jardins. Ils sont dotés d'un parc et de deux bassins fortement paysagés. Cette présence du végétal assure une transition



Dessin 5. Place d'Ariane

Source : aquarelle de Matthew Brown couverture du livre M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, *Val d'Europe Vision d'une ville*, Bruxelles p. 90. Place d'Ariane dessinée par Cooper Robertson & Partners, au premier plan la brasserie La Gape dessiné par Léon Krier, deuxième plan La Piazza, bâtiment des commerces et des bureaux dessiné par Maurice Culot, la tour est devenue le nouveau symbole de la ville



Dessin 6. Place de Toscane, auteur Pier Carlo Bontempi architecte
Source : archives d'auteurs

agréable entre les bâtiments d'habitations et des espaces publics. Deux grands îlots de 110 x 130 mètres dessinés par des architectes différents regroupent des appartements dans des bâtiments classiques. Afin de donner la profondeur à la ville et créer une ambiance calme et villageoise, les bâtiments sont séparés par des venelles fortement paysagés, ouvertes sur l'extérieur par des grilles. Le Quartier de Zac des Studios en cours de réalisation, est inspiré par le modernisme élégant et le style *Art Déco* de Paris, les ateliers d'artistes de Montmartre et de Montparnasse de Paris.

Villages Nature

En 2017 suite à un concours international, l'architecte Jacques Ferrier⁵ a signé l'architecture de l'Aqua lagon. « Devenu l'équipement phare du Village Nature, nouvelle destination écotourisme qui abrite toute une série des distractions liées à l'univers de l'eau. Un grand lac artificiel et un jardin suspendu d'une hauteur de 27 mètres, qui est à la fois une enveloppe et une forme de paysage construit, permet de créer un univers unique répondant aux besoins actuels du repos familial » [Ferrier 2014].

⁵ J. Ferrier – architecte français, auteur du projet Aqua lagon, Village Nature.

Partage des rôles et réalisation

Pour la réalisation de cette ville exceptionnelle l'Etat érige un Projet d'Intérêt Général (PIG) et nome un délégué interministériel chargé de suivre l'application de ce contrat par l'ensemble des collectivités publiques territoriales et créer un établissement public d'aménagement dédié à ce projet – l'Epafrance. Ainsi deux groupes professionnels, côté français – Epa forte de l'expérience de construction des villes nouvelles et côté américain – *Euro Disney*, possédant un savoir-faire en construction de complexes touristiques et des villes les accompagnants. Ce partenariat entre le développeur et l'aménageur repose sur une vision commune de la ville et sur un partage du rôle opérationnel sous contrôle réciproque.



Dessin 7. Les arbres d'alignements

Source : M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, *Val d'Europe Vision d'une ville*, Bruxelles p. 67

EPA a été à l'origine du schéma viaire général du projet conçu par l'ingénieur français Jean Poulit⁶. Schéma qui s'est avéré extrêmement performant pour concilier la desserte rapide des deux pôles générateurs de trafic (les parcs d'attractions et le centre urbain) et respecter la quiétude des quartiers résidentiels. EPA négocie auprès des pouvoirs publics l'implantation des grands équipements – l'université, l'hôpital, les écoles et d'autres bâtiments administratifs et culturels. Euro Disney en tant que développeur dispose de la maîtrise des projets immobiliers. L'équipe des paysagistes intégrée à l'établissement public, réalise en concertation avec les équipes Disney la conception du paysage urbain : des voies, des rues, des places ainsi que des grands parcs et plans d'eau qui structurent le site de Val d'Europe.

EPA et Disney collaborent pour définir les directives architecturales et urbanistiques de chaque quartier afin de garantir l'unité des styles et la cohérence de la ville. Les projets proposés par ces équipes doivent être fonctionnels et esthétiques mais également faciles à identifier.

⁶ J. Poulit – ingénieur français auteur du schéma général viaire de Val d'Europe.

Francis Borez⁷ vice-président Développement Immobilier et Touristique d’Euro Disney a constaté: «L’équation financière à Val d’Europe est complexe avec des exigences fortes en matière d’architecture et de développement durable. Pour assurer les équilibres budgétaires et garantir la qualité architecturale des réalisations, pour chaque projet nous avons travaillé en constituant des tandems promoteurs-architectes et je dois avouer que nous avons la plupart du temps tiré du plaisir à choisir les projets sur le critère de la qualité de l’architecture et sa cohérence plutôt que celui de la qualité de l’offre financière »⁸ [Borez 2017].

La vision globale de la ville, la cohérence de projets urbains et architecturaux sont assurée par l’architecte-urbaniste Bernard Durand-Rival⁹. Il est initiateur du bâtiment la Piazza, la dominante de la Place Ariane dans le Quartier de la Gare. Ce bâtiment de neuf étages comportant des bureaux, des



Dessin 8. Les espaces verts à l’intérieur des îlots, ici Chaplai Ch. Architecte

Source : M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, *Val d’Europe Vision d’une ville*, Bruxelles p. 167

logements et des équipements culturels, a été conçu par l’architecte belge, spécialiste de l’architecture Art Déco – Maurice Culot¹⁰. L’autre excellent exemple d’intervention de Bernard Durand-Rival est la Place de Toscane (Dessin 6) qui constitue l’aboutissement de la galerie marchande. La Place a été réalisée suite

⁷ F. Borezée – vice-président Développement Immobilier et touristique d’Euro Disney S.C.A.

⁸ Toutes les traductions sont réalisées par Elisabeth Tomaszewska-Taton.

⁹ B. Durand-Rival – architecte-urbaniste, passionné par les projets d’aménagement urbain. Après avoir travaillé sur les schémas directeurs des villes impériales marocaines et la définition des grands projets d’aménagement du Royaume, il intègre les équipes d’architecture et d’urbanisme d’Euro Disney Associés S.C.A. en 1998 et assure depuis, la responsabilité créative de l’urbanisme, de l’architecture et du paysage sur l’ensemble des 2230 ha de la Convention pour les projets urbains, comme la Ville Nouvelle de Val d’Europe, ainsi que ceux liés à la destination touristique : les hôtels, le centre de loisirs (Disney Village). Il est responsable de la cohérence de l’ensemble des opérations immobilières.

¹⁰ M. Culot – architecte-urbaniste, éditeur, écrivain, auteur de plusieurs livres sur l’architecture et l’urbanisme, maître de conférences à l’Université de Bruxelles, créateur et président AAM – Archives d’Architecture Moderne, Président de la Fondation pour l’Architecture à Bruxelles, président du groupe européen ARCAS et du Prix triennal européen Philippe Rotthier.

à un concours d'architecture, dont lauréat – l'architecte italien Pier Carlo Bontempi a reçu pour cette réalisation le Prix Palladio Awards 2008, dans la catégorie New Design & Construction.



Vison urbaine de Val d'Europe

Les villes créées après la Seconde Guerre Mondiale à l'époque du Modernisme, rompaient avec la tradition et recherchaient des nouvelles solutions en matière de construction et de transport bien souvent conformes à la Charte d'Athènes. Le nouvel ordre est créé, la ville est décomposée en fragments monofonctionnels et l'usage intensif de l'automobile permet l'accessibilité à toutes les zones. *Val d'Europe* au contraire, rompt avec le fonctionnalisme et la division de la ville par des voies rapides en centre, en quartiers d'habitation et en zones industrielles. L'idée principale de l'urbanisme de Val d'Europe c'était de construire une ville du XXI siècle, répondant aux exigences actuelles et ayant les qualités et le charme des villes anciennes. La mesure de référence redevient la marche à pied et non plus l'automobile. Le nom de la ville suggère que ces inventeurs ont été inspirés par tout ce qui a été fait de mieux dans la construction des villes européennes. L'urbanisme de la ville et l'architecture de chaque quartier sont basés sur une vision partagée par Epamarné et Disney.

Dessin 9. Des espaces verts- aménagement des étangs de rétention d'eaux pluviales

Source: M. Culot, B. Durand-Rival, 2017, *Val d'Europe Vision d'une ville*, Bruxelles p. 100-101



Dessin 10. Aménagement des espaces verts, l'entrée au Parc d'entreprises

Source : archive d'auteur

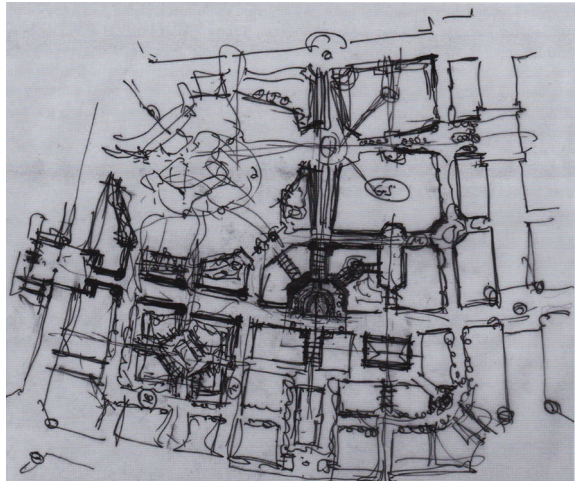
Dans leurs projets, les urbanistes de *Val d'Europe* ont appliqué des solutions qui ont fait leurs preuves depuis plusieurs millénaires : composition urbaine claire, grâce aux axes et perspectives créés, identification des espaces publics, semi-publics et privés. La ville est divisée en quartiers, les quartiers en lots, et ensuite les outils conceptuels ont été utilisés pour assurer la spécificité et la qualité des différents quartiers. L'espace est aménagé par des rues

et des places bordées par des îlots ouverts regroupant des parcelles. La structuration des espaces a été obtenue par l'alignement de façades créant des fronts bâtis continus.

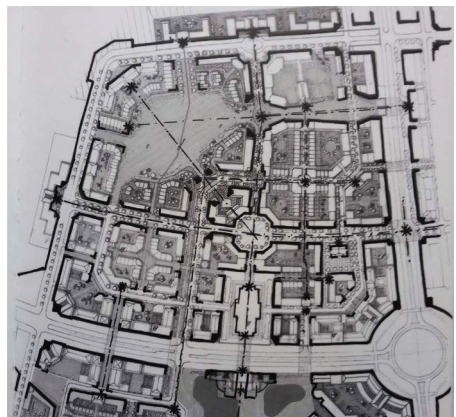
Le paysage et les espaces verts sont un sujet à part dans la réalisation du projet. Les paysagistes d'EPA en collaboration avec les équipes Euro Disney réalisent la conception d'aménagement des parcs, des lacs de rétention d'eau, des trames vertes, des arbres d'alignement, et des places qui sont des éléments importants de la structure de la ville. L'accent est mis sur la qualité des espaces verts aussi bien le long des rues qu'à l'intérieur d'îlots ouverts ce qui crée la profondeur dans les paysages urbains (Dessins : 7, 8, 9, 10).

Val d'Europe a été créée par des architectes et urbanistes célèbres, venus de différents pays parmi eux: P.C. Bontempi (Italie), Cooper Robertson & Partners (USA), M. Culot (Belgique), F. Gehry (USA), M. Graves (USA), L. Krier (Luxembourg), A. Porphyrrios (Grèce), R. Stern (USA), G. Tagliaventi (Italie), D. Hertenberger, Ch. Chaplain, Breitman & Breitman, J. Ferrier, M. Farcy, J. Vitry, Jenny & Lacatos (France) ainsi que d'autres architectes.

Dans le chapitre *Méthodologie Urbaine* du livre *Val d'Europe Vision d'une ville*, architecte américain J.T. Robertson se souvient : « Dès les premiers coups de crayon il était évident que la ville sera composée par des îlots bordés par les rues avec des fronts bâtis continus. Nous avons étudié l'urbanisme français, en visitant les villes pour les comprendre et bien saisir ce qui les rendait si belles aux yeux du monde entier. Nous avons donc réalisé une multitude de photographies de tout ce que l'on peut croiser dans les rues françaises : des places de marché, des terrasses de café avec leurs parasols, des gens qui se promènent en famille. Nous avons rapidement compris que le paysage et les espaces verts seront clé de succès » [Robertson 2017].



Dessin 11. Zac des Studios, premier croquis du quartier
 Réalisation E. Tomaszewska-Taton & B. Durand-Rival
 Source : archive d'auteur



Dessin 12. Zac des Studios, directives de la composition urbaine
 Réalisation E. Tomaszewska-Taton
 Source : archive d'auteur



Dessin 13. Zac des Studios maquette, échelle 1/1000
Réalisation E. Tomaszewska-Taton
Source : archive d'auteur



Dessin 14. Zac des Studios, étude volumétrique, structuration des espaces par des alignement des façades créant des fronts bâtis continus. Dessin E. Tomaszewska-Taton
Source: archive d'auteur



Dessin 15. Zac des Studios, bâtiments hauts, en cours de la réalisation le long des larges avenues Inspiration Art Déco

Source: archive d'auteur



Dessin 16. Zac des Studios, Bâtiment d'habitation en cours de réalisation Inspiration Art Déco, Architect M. Culot

Source: archive d'auteur



Dessin 17. Zac des Studios, bâtiments en cours de réalisation, autour de la place du marché
Inspiration Art Déco, architect M. Farcy
Source: archive d'auteur



Dessin 18. Zac des Studios, Bâtiment semi-collectif, inspiration M. Stevens, Art Déco
Source: archive d'auteur



Dessin 19. Zac des Studios, Voie de desserte interne, le long de villas d'inspiration Art Déco
Source: archive d'auteur



Dessin 20. Zac des Studios, Séparatif entre l'espace public et semi public
Source: archive d'auteur

Dominique Cocquet¹¹ exprime ainsi l'idée qui a permis de créer la vision de Val d'Europe: « Les Parcs *Disneyland* proposent aux visiteurs « un ailleurs » le voyage dans l'imaginaire, celui des « rêves devenant réalité ». Les hôtels dans les parcs sont inspirés par l'architecture américaine. Comment la ville pouvait-elle donc se greffé sur cet urbanisme atypique ? D'un côté, « disneisier » la ville aurait abouti à vouloir prolonger l'imaginaire dans la ville réelle... de l'autre côté nier la coexistence du pôle touristique aurait conduit à réaliser une nouvelle banlieue ordinaire, sans lien avec la personnalité majeur de la destination. A la « ville d'ailleurs » devait donc se construire « une ville d'ici », enraciné dans ce que l'Ile de France, Paris et l'Europe avaient produit de mieux en termes d'urbanisme et d'art de vivre. Pour cela, il était nécessaire de chercher des références fortes et se méfier de la modernité pour elle-même, qui par nature finirait toujours par être dépassée, sacrifiant trop souvent aux effets de mode. Ainsi est née la nouvelle ville de Val d'Europe, avec ses citations haussmanniennes et classiques dans l'habitat, sa référence au génie parisien des halles, des passages couverts et des serres d'Auteuil pour le centre commercial international. Puis tout le reste a suivi et continue de se réinventer tous les jours. Vingt ans après Val d'Europe n'a pris aucune ride et continue à déployer sa vraie nature. Le contexte change – l'écologie est aujourd'hui au premier plan et le restera pour longtemps » [Cocquet 2017].



Dessin 21. Projet d'ensemble semi-collectif, le long du Parc Urbain, d'inspiration d'ateliers d'artistes du Montmartre & Montparnasse à Paris

Source: Architectes Jenny et Lakatos, M. Culot, B. Durand Rival, 2017, *Val d'Europe Vision d'une ville*, Bruxelles, p. 210

¹¹ D. Cocquet – Ancien Directeur Générale adjoint, Développement et Relations extérieurs Euro Disney – Ancien Directeur Général de Villages Nature Paris. Conseillé du Président Euro Disney.

Zac des Studios – quartiers en cours de réalisation

Co-auteur de ce texte, Elisabeth Tomaszewska-Taton, a eu plaisir de participer à la réalisation de la conception du dernier quartier en cours de réalisation *Zac des Studios*. L'équipe immobilière lui a confié, sous la direction d'architecte-urbaniste Bernard Durand-Rival, la réalisation de la conception du nouveau quartier, dont le thème architectural retenu était celui d'*Art Déco*¹² et du modernisme élégant.

« L'idée Art Déco, portée par l'architecte en chef, s'est tout naturellement imposée, non seulement pour assurer une variété urbaine, mais aussi parce que ce modèle offre des possibilités de réinterprétation compatibles avec les exigences actuelles, celles de luminosité par exemple, et qu'il permet d'y associer des éléments décoratifs (frises, mosaïques, fers forgés, vitraux, sculptures) qui qualifient les constructions en faisant appel à l'artisanat » [Culton 2017].

Le quartier est situé à l'ouest du centre urbain et occupe une superficie de 25 hectares. Son programme comporte: 1800 logements, 3900 m² de commerces et de services, 150 000 m² de bureaux, un bâtiment socio-culturel, deux écoles, une école maternelle, un bâtiment d'administration et un marché couvert. Dès les premiers croquis (Dessins : 11, 12) il était évident que la *Zac des Studios* serait la continuation de l'ensemble de la composition urbaine de la ville. Les deux principales artères est-ouest qui sont la prolongation de la voirie du quartier central, accusent une légère courbe qui évite la monotonie des perspectives filant vers l'infini. Celles orientées nord sud sont rectilignes mais débouchent toutes sur des espaces verts ou des édifices publics. Deux axes centraux, perpendiculaires, traversants divisent *Zac des Studios* en quatre grands îlots. Leur croisement est signalé par une place octogonale inspirée par la « *Place de la Liberté* » de Łódź (Dessins : 13, 14). La voie de bouclage relie les différents secteurs



Dessin 22. Zac des Studios, Détail de la cage d'escaliers

Architecte M. Farcy

Source: archive d'auteur

¹² Art Déco et Modernisme élégant – style d'architecture de la période de 1920–1935, caractérisé par sa légèreté et sa luminosité, ses façades blanches, ses grands vitrages et des fenêtres d'angle. Le style se développa à Paris surtout pour la création des ateliers d'artistes à Montmartre et à Montparnasse. Il renvoie aux architectures épurées : Robert Mallet Stevens, Michel Roux Spitz, Pierre Patout, Henri Sauvage, Bruno Elkouen, André Perret, André Lurçat et d'autres.

du quartier de façon à proposer aux habitants une liaison douce, paysagère permettant d'accéder directement au Parc Urbain situé au nord-ouest du quartier. Des bâtiments hauts, principalement destinés aux bureaux, sont situés le long des bruyants axes principaux. Les bâtiments semi-collectifs et les maisons individuelles, le plus souvent traitées comme des ateliers d'artistes, sont placés à l'intérieur des îlots (Dessins : 15, 16, 17, 18, 19, 20).

Les concepteurs ont souhaité affirmer l'ambiance urbaine du centre du quartier, tout en proposant une présence forte de la nature. Les espaces verts restent bien visibles grâce à la création des îlots ouverts, des transparences et des changements d'échelle.

Au point de vue fonctionnel le quartier a été conçu pour les piétons. Les voitures pour lesquelles les parkings ont été prévus aux sous-sols des immeubles sont tolérées mais leurs parcours sont restreints. *Zac des Studio* se caractérise par la diversité des ambiances architecturales dans le cadre du même style *Art Déco* (Dessin 21) afin que chacun ait un sentiment d'appartenance à son quartier. Sur le pourtour du Parc urbain l'ensemble des villas inspirées par des ateliers d'artistes sera construit prochainement. Actuellement *Zac des Studios* est réalisée à 60 %.

Conclusion

L'objectif des urbanistes n'était pas de créer une ville idéale, mais une ville particulière résultante d'un contexte unique en France et qui s'insère dans un territoire spécifique.

Le projet basé sur le Partenariat Public-Privé repose sur l'expression d'une vision à long terme commune aux deux équipes, afin de faire naître un territoire où dynamisme économique rime avec qualité de vie. Le développement est réalisé sur trois échelles : la région, la ville et les quartiers. Tous les partenaires ont agi de concert pour trouver un équilibre entre la densité de la population et le bassin d'emplois dans la région, entre les îlots bâtis, les places publiques et les espaces verts paysagés, entre la quantité des logements et des services (Dessin 22). L'ambiance urbaine, l'échelle de bâtiments, le paysage et l'architecture riche en détails sont appréciés aussi bien par les habitants que par les touristes.

Bertrand Ousset – ancien directeur d'Epamarne :

«... même si à l'époque de la signature de la Convention (1987) Disney et l'Epamarne n'avaient pas la moindre idée de ce que pouvait comprendre un tel partenariat, ils ont décidé de s'engager dans cet aventure avec tout l'enthousiasme qui les a accompagné pendant toutes ces années de travail ». « En conclusion j'aimerais souligner combien ce projet m'a passionné : ce partenariat public-privé, unique en France et qui n'allait pas forcément de soi, a permis de réaliser un projet urbain d'une indéniable qualité » [Ousset 2017].

Francis Borezée – ancien directeur du développement Euro Disney :

« A mes yeux, le plus important est toujours de garder à l'esprit que Val d'Europe a opté pour une attractivité pérenne et durable, pour une qualité de lieu de vie et pour une culture de l'innovation. Il me paraît évident que seul l'équilibre de ces trois piliers du développement durable demeurera une force pour le futur de Val d'Europe » [Borezée F.].

Bernard Durand-Rival – architecte-urbaniste, responsable d’urbanisme, d’architecture, du paysage et des études de programmation :

« In fine, à l’aube du XXI siècle, après avoir multiplié les expériences les plus audacieuses et parfois les plus farfelues, la ville traditionnelle, dense et mixte, se révélait imbattable en matière de durabilité, de sociabilité, de gestion rationnelle, d’économie d’énergie et de réseaux techniques » [Durand-Rival 2017].

Maurice Culot – architecte-urbaniste :

« Aujourd’hui, Val d’Europe est une expérience unique en France, un cas d’école, une ville neuve à laquelle selon une étude Sofres, les habitants ont un attachement qui atteint 90%. Les considérations spécifiques, de sa naissance et de son développement, ses acquis théoriques et pratiques peuvent donc servir à ceux et celles qui sont confrontés à la création de villes et de quartiers neufs » [Culot 2017].

Nicolas Ferrand – actuel directeur d’Epamarne, qui a pris sa fonction en 2014 :

« Je souligne les mérites de mes prédécesseurs qui ont eu à cœur d’apporter une contribution fondamentale au logement et de créer une réelle attractivité économique fondée sur la diversification du tissu économique, la répartition équilibrée sur le territoire et un potentiel d’évolution maintenu dans la durée » [Ferrand 2017].

Références

Borezée F., 2015, *Business Immo*, Edition spéciale Val d’Europe.

Borezée F., 2017, *Imaginer La Ville* [in:] M. Culot, B. Durand-Rival, *Val d’Europe vision d’une ville*, ANTE PRIMA/AAM EDITIONS, Bruxelles, p. 8.

Cocquet D., 2017, *Ville Imaginaire, ville réelle* [in:] M. Culot, B. Durand-Rival, *Val d’Europe vision d’une ville*, ANTE PRIMA/AAM EDITIONS, Bruxelles, p. 15.

Culot M., Durand-Rival B., 2017, *Val d’Europe vision d’une ville*, ANTE PRIMA/AAM EDITIONS, Bruxelles, p. 42.

Ferrand N., 2017, *Vers une ville dense* [in:] M. Culot, B. Durand-Rival, *Val d’Europe vision d’une ville*, ANTE PRIMA/AAM EDITIONS, Bruxelles, p. 16.

Ferrier J., 2015, *Business Immo*, Edition spéciale Val d’Europe.

Ousset B., 2017, *La genèse de Val d’Europe* [in:] M. Culot, B. Durand-Rival, *Val d’Europe vision d’une ville*, ANTE PRIMA/AAM EDITIONS, Bruxelles, p. 12.

Robertson J., 2017, *Méthodologie urbaine* [in:] M. Culot, B. Durand-Rival, *Val d’Europe vision d’une ville*, ANTE PRIMA/AAM EDITIONS, Bruxelles, p. 6.

Val d'Europe – miasto 21 wieku

STRESZCZENIE

Val d'Europe to nowe miasto powstałe w Regionie Paryskim, w wyniku Partnerstwa Publiczno-Prywatnego, zawartego pomiędzy Państwem Francuskim a Euro Disney Associées w 1987 r. Miasto przewidziane docelowo na 60 000 mieszkańców, liczące aktualnie 35 000 mieszkańców, jest usytuowane jako ostatnie w czterdziestokilometrowym paśmie miasta liniowego Marné La Vallée, będącego satelitą Paryża. Miasto powstało jako zaplecze największego w Europie kompleksu turystycznego *Euro Disney* przyjmującego rocznie 15 000 000 gości, ale stopniowo stało się samowystarczalnym, wielofunkcyjnym organizmem. Od ponad 20 lat Val d'Europe rozwija się harmonijnie dzięki metodologii zaproponowanej przez Euro Disney, która świetnie wpisała się w metody pracy francuskiej Pracowni Planowania Przestrzennego, bogatej w 50-letnie doświadczenia w budowie miast satelitarnych wokół Paryża. Myślą przewodnią tej inwestycji była długoterminowa wizja stworzenia zrównoważonego obszaru, gdzie dynamika ekonomiczna idzie w parze z jakością życia i szeroko rozumianą ekologią. Celem projektantów było stworzenie optymalnych warunków do życia, pracy i wypoczynku jego mieszkańców, dbałość o jakość przestrzeni publicznych, półprywatnych i terenów zielonych. W poszukiwaniu wizerunku *Val d'Europe*, szukano inspiracji w historii urbanistyki i architektury europejskiej. Postanowiono wzorować się na tym, co Paryż i Europa stworzyły najlepszego w tej dziedzinie. Gabaryty budynków dostosowano do skali ludzkiej, powrócono do struktury zabudowy tradycyjnych miast, a wielkość dzielnic jest wyznaczana przez dostępność pieszego, czyli 15 minut marszu. Komunikacja piesza jest podstawą ruchu w mieście, natomiast samochody, dla których parkingi są przewidziane w podziemiach budynków są tolerowane, ale ich ruch jest ograniczony. W budowie miasta uczestniczyli urbaniści i architekci amerykańscy, belgijscy, luksemburscy, greccy, włoscy i francuscy. Wszystkie budynki zostały zrealizowane w wyniku ogłaszanych konkursów, a zapraszani architekci zaakceptowali realizację projektów w ramach tej samej kompozycji urbanistycznej, na wzór orkiestry, w której muzycy interpretują tę samą partyturę na różnych instrumentach. W języku francuskim istnieje popularne określenie *agir de concert* czyli działać razem.

Słowa kluczowe: planowanie przestrzenne, PPP (Partnerstwo Publiczno-Prywatne), Euro Disney, region paryski, Val d'Europe, kompozycja urbanistyczna

Val d'Europe – the city of the 21st century

ABSTRACT

Val d'Europe was developed as a public-private partnership project set up in 1987 between the French Government and Euro Disney Resort. The city has been planned for population of 60,000, with 35,000 residents currently living there. Val d'Europe is located at the end of a 40-kilometre long string of linear development known as Marne La Vallee, a satellite city to Paris. The settlement was initially planned to house auxiliary uses and workforce for one of the largest amusement parks in Europe, Euro Disney, which welcomes 15,000,000 visitors annually. Val d'Europe has gradually become an independent, self-sufficient and functionally diverse city. For the past 20 years it has been sustainably developing, primarily as a result of Euro Disney's development methodology, that has been complementing the work of the Master Planning Office, and their 50 years of experience in delivering satellite towns around Paris. The underlying principle for this project was a long term vision of developing a sustainable settlement, where dynamic economic output is complemented by a high quality of life and care for the environment. Master planners aimed to create the best conditions for a work-life balance, as well as to ensure quality of public, communal and green spaces. Val d'Europe draws inspiration from the greatest achievements of urban design in France and Europe. The design returns to the tenet of traditional city building: architecture subservient to urban design. The urban layout is determined by the hierarchy of spaces and typified by streets, squares and perimeter blocks. Buildings maintain human scale, building typologies are traditional, neighbourhood sizes are defined by the principle of walking distance accessibility. Public transport is the main means of mobility, vehicular access is restricted, with car parking provided underground. Many architects and urban designers from all over the world (including the US, Belgium, Luxembourg, Greece, Italy and France) were involved in the delivery of the project. Building designs have been selected through competitions, where individual teams worked within the confines of an overarching urban composition; as if they were an orchestra of musicians offering interpretations of the same music score, while using their unique instruments. In French there is an expression to describe this effort: *agir de concert*.

Key words: spatial planning, PPP (public private partnership), Euro Disney, Val d'Europe, urban composition, Paris region

Elżbieta Muszyńska – architect and town-planer, academic teacher at the Institute of Architecture and Urban Planning at the Lodz University of Technology and at the University of Ecology and Management in Warsaw. Author and co-author of many architectural and urban projects. Co-author of many architectural and urban competitions awards.

Elżbieta Muszyńska – architektka-urbanistka, nauczycielka akademicka w Instytucie Architektury i Urbanistyki Politechniki Łódzkiej oraz w Wyższej Szkole Ekologii i Zarządzania w Warszawie. Autorka i współautorka wielu projektów architektonicznych i urbanistycznych. Współautorka wielu nagrodzonych i wyróżnionych konkursów architektoniczno-urbansitycznych.

Elżbieta Tomaszewska-Taton – architect and town-planer, master's degree at the Lodz University of Technology, postgraduate studies in Paris: Ecole Nationale Supérieure Paris La Villette & Ecole de Hautes Etudes de Sciences Sociales. Diploma de Specialization in architecture: Architecture and Urban Projects. Works at the architecture agency J.C.Delorme Architect, co-author of residential, multi-family housing projects in Paris and the Paris region, co-author of the urban concept Zac des Studios in Val d'Europe for Euro Disney Associées S.C.A.

Elżbieta Tomaszewska-Taton – architektka-urbanistka, dyplom magisterski w Politechnice Łódzkiej, Studia podyplomowe Paryż : Ecole Nationale Supérieure Paris La Villette & Ecole de Hautes Etudes de Sciences Sociales.
Dyplom de Specialisation: Architecture et Projet Urbain.

Praca w agencji architektury J.C.Delorme Architect, współautorka projektów budownictwa mieszkaniowego, wielorodzinnego w Paryżu i regionie paryskim, współautorka koncepcji urbanistycznej Zac des Studios w Val d'Europe dla Euro Disney Associées S.C.A.