

communiqué /press release**Pour diffusion immédiate*****La ville en jeux***

Du 22 octobre 1997 au 31 mai 1998

Dans la salle octogonale

Montréal, le 19 décembre 1997 – Le Centre Canadien d'Architecture présente **La ville en jeux**, sa sixième exposition de jouets d'architecture, du 22 octobre 1997 au 31 mai 1998. Cette exposition invite les visiteurs de tout âge à explorer la manière dont on a représenté les villes et les villages dans les jouets d'Europe et d'Amérique du Nord depuis deux siècles. Les 29 villes jouets de l'exposition, qui appartiennent à la Collection de jeux et jouets d'architecture du CCA, reflètent l'évolution des valeurs sociales en même temps que différentes façons de concevoir, d'organiser et de planifier le cadre de vie des collectivités au XIX^e et au XX^e siècle.

L'architecture des villes jouets tient à la fois du réel et de l'imaginaire. Qu'elles s'inspirent de lieux réels ou de visions romantiques, ces villes en miniature possèdent une cohérence architecturale et une harmonie esthétique qui souvent pourraient défier les villes existantes. D'autre part, les images illustrant les couvercles des boîtes, les instructions d'assemblage et les courts textes accompagnant ces jouets sont riches d'enseignements sur la réalité de la vie quotidienne. On peut donc voir dans les villes jouets des « jeux de cubes sociaux » : des bâtiments spécifiques – églises, hôtels de villes, usines, maisons – établissent l'identité d'une ville et témoignent d'un certain esprit civique. Ces jouets montrent en outre que les villes peuvent se transformer. Les jeux de construction ont été conçus pour encourager les enfants à jouer avec les formes architecturales qui composent le paysage urbain. En changeant les éléments de place, ils peuvent sans cesse refaire la ville.

Les villes jouets possèdent une dimension morale en rapport avec l'éducation des enfants. Les publicités emploient souvent les termes « travail et jeu », ou « application » et

« développement », et elles s'accompagnent d'images qui montrent des enfants tranquillement occupés à découper et à construire leurs villes en papier – tels le garçon et la fillette qu'on peut voir à l'œuvre sur la boîte de *Fairy City* (v. 1919). Le fabricant du *Spear's Model Village* (v. 1905), conçu en Allemagne, attribue à la ville jouet une influence « civilisatrice », précisant que ce jeu constitue « un formidable antidote contre l'inclination naturelle des enfants à la destruction et à la démolition. Il leur enseigne la joie d'assembler, de construire, et encourage une imagination jeune et saine à inventer de belles histoires pour des habitants fictifs ».

Certains jeux – en particulier les jeux de cubes – offrent aux enfants la possibilité d'inventer de nouvelles constructions et de créer entre celles-ci de nouveaux rapports. Une série de jeux en bois, notamment la *Boîte de construction de villes* de Brandt (v. 1910) et un jeu russe récent qui représente la ville de Pskov, réduisent les typologies traditionnelles – églises à bulbes ou maisons à colombages – à des formes simples favorisant l'invention. Mais il reste que les enfants peuvent être facilement influencés par les images attrayantes et évocatrices qu'ils voient sur les boîtes contenant ces jeux.

Les villes jouets s'inspirent parfois de lieux réels. Dans l'exposition, par exemple, un jouet du XIX^e siècle fait de bois peint de couleurs vives représente le célèbre monastère russe de la Trinité-Saint-Serge, à Zagorsk. Les remparts et les bâtiments minuscules suffisent à rappeler la longue histoire de ce monastère fondé au XIV^e siècle. De même, l'*American Toy Village* de Milton Bradley (v. 1875) nous livre une image historique du paysage industriel de la ville de Springfield, au Massachusetts, avec sa tour destinée à la fabrication de munitions, sa canonnière, ses manufactures, ses habitations ouvrières.

Bien qu'aucun des jouets de l'exposition n'ait été conçu par un architecte ou un urbaniste, beaucoup reflètent les idéaux de leur époque en matière d'aménagement urbain. Plusieurs villes américaines en papier de la fin du XIX^e et du début du XX^e siècle comprennent des plans d'aménagement qui organisent l'espace urbain selon ses fonctions et traduisent ainsi des principes d'ordre, de bien-être et de stabilité. Ces plans évoquent en outre des modèles

d'aménagement qui font la fierté pour les citoyens : dans le *New Pretty Village* (1897), ce sont les routes pittoresques qui définissent le paysage de l'État de New York, tandis que les larges boulevards gazonnés de Fairy City mènent à un centre municipal inspiré du mouvement « City-Beautiful ».

Au XX^e siècle, la popularité des trains et des autos jouets est venue enrichir les possibilités d'aménagement des villes miniatures. Un fabricant affirmera même dans sa publicité que les villes jouets connaissent un essor avec l'arrivée du train.

Le boulevard américain des années 1950 est très bien représenté par la ville jouet qualifiée d'« America's Greatest Toy Town » : *Plasticville, U.S.A.*, avec le motel aux couleurs voyantes que jouxte une piscine, le snack-bar, le poste d'essence, l'usine et l'aéroport – autant d'éléments qui montrent l'importance prise par l'automobile. Enfin la ville jouet *French Majokit* (v. 1987) nous montre la forme que prend aujourd'hui un aménagement conçu pour la voiture. Ni rurale ni urbaine, la ville de Majokit est définie par des routes et des aires de stationnement plutôt que par des bâtiments. La ville est devenue la toile de fond de la circulation automobile.

Mais la ville jouet nous apprend par-dessus tout deux choses : les idées transmises aux enfants concernant la communauté, et le sens de l'ordre manifesté par les enfants. Comme le fait observer Peter Smithson dans le catalogue de l'exposition :

Les enfants désirent que chaque chose soit « à sa place ». La gare doit être placée près de la voie ferrée, comme c'est le cas d'une vraie gare. Il faut que les butoirs et les signaux de chemin de fer soient au bon endroit. Dans les maisons de poupée, les accessoires de cuisine doivent se trouver dans la cuisine. Il en va de même des villes jouets. Les « institutions » – caserne de pompiers, hôtel de ville, boutique du fleuriste – doivent se trouver à l'endroit approprié. Déplacées, elles créent une profonde impression d'inauthenticité. Le rituel qui consiste à les disposer au bon endroit commence dès qu'on les sort de la boîte.

Le commissariat de l'exposition **La ville en jeux** est assumé au CCA par Cammie McAtee, conservateur adjoint du Département des dessins et estampes. Peter Smithson, architecte et urbaniste britannique de renom, a conçu l'installation et il a été consultant pour la sélection des jouets.

Jeu de construction informatique

L'exposition comprend le jeu informatique **SimTown : La ville dont vous êtes l'artisan**, conçu pour les enfants mais qui est mis à la disposition de tous les visiteurs. Ce jeu est une introduction aux questions économiques et écologiques entourant l'aménagement des villes. Les enfants peuvent concevoir une ville entièrement nouvelle ou tenter de résoudre les problèmes posés concrètement par l'aménagement d'une ville. À l'exemple des jouets en papier de l'exposition, ce jeu électronique encourage les attitudes responsables à l'égard de l'environnement et de la communauté : « SimTown, c'est ta ville. C'est toi qui la construis, qui joues avec elle et l'entretiens. Tu en es le maître d'œuvre et le patron. C'est toi qui commande. ». Les enfants sont aussi invités à faire des transformations dans la ville, à procéder à des travaux de terrassement et à reconstruire si nécessaire.

Ateliers de création de jouets pour la famille et les groupes scolaires

Le CCA propose également aux enfants des ateliers de création de jouets reliés à l'exposition

La ville en jeux. L'activité comporte une brève visite de l'exposition suivie d'un atelier dans la maison Shaughnessy. Les participants sont amenés à explorer le fonctionnement, les formes, les volumes et l'échelle d'une sélection de jouets qui représentent la ville, puis ils peuvent créer leur propre ville jouet.

Les ateliers des familles (enfants de 3 à 12 ans accompagnés d'un adulte) se tiendront tous les week-ends du 1^{er} novembre 1997 au 26 avril 1998. Réservations obligatoires au (514) 939-7026 pendant les heures d'ouverture du musée. Tarif : 2 \$ par enfant, 4 \$ par adulte.

Les ateliers des groupes d'élèves du premier cycle du primaire (de la 1^{ère} à la 3^{ème} année) se tiendront les jeudis et vendredis du 15 janvier au 24 avril 1998. Renseignements et réservations au (514) 939-7002 de 8 h 30 à 16 h du lundi au vendredi.

Publication

Publié par le CCA, le catalogue bilingue accompagnant l'exposition *La ville en jeux* contient une introduction thématique de Peter Smithson et un essai de Cammie McAtee qui examine les questions et les idées abordées plus haut. On y trouve également des notes sur les jouets exposés et une liste détaillée de ceux-ci. Ce catalogue de 47 pages, avec 27 illustrations en couleur, se vend 15, 95 \$ CAN. Il est disponible à la Librairie du CCA.

L'acquisition de la Collection de jeux et de jouets d'architecture du CCA a été généreusement subventionnée par Bell Canada.

Le CCA remercie Banque Royale et Téléglobe Canada Inc. de leur appui à l'exposition.

Le CCA remercie également la Fondation de la famille J. W. McConnell de son soutien important aux programmes publics et scolaires.

Le CCA remercie la Fédération des producteurs de lait du Québec et Yogourt Liberté de leur soutien aux ateliers de jeu pour les familles et pour les écoles.

Le CCA remercie le British Council de son appui à la visite de Peter Smithson.

Le CCA bénéficie de l'aide au fonctionnement du ministère de la Culture et des Communications du Québec et du Conseil des arts de la Communauté urbaine de Montréal.

Le CCA remercie le Gouvernement du Canada de l'aide reçue dans le cadre de l'Année canadienne de l'Asie-Pacifique