





13 OCTOBRE - 12 DÉCEMBRE 2012

(UN)CITY, ISTANBUL

Dans le cadre de la première Biennale de design d'Istanbul (lire pages 146 à 148) l'architecte Cédric Libert a conçu l'exposition *(Un)City - (Un)Real State of the (Un)Known*, pour l'agence WBA (Wallonie-Bruxelles Architectures). Sa proposition rassemble 100 projets passés, existants ou à venir pour Bruxelles, qu'on peut notamment retrouver sur une grande maquette de 4x4 mètres. Fiction entre imaginaire et réalité, cette collection de bâtiments et situations urbaines emblématiques de la ville est très librement inspirée d'une série de documents historiques, tels le Campo Marzio du Piranèse ou *Berlin: a Green Archipelago*, d'Oswald Mathias Ungers. Sur un territoire virtuel, on retrouve ensemble le palais de justice de Bruxelles (Joseph Poelaert), le monument du Cinquantenaire, la Maison du peuple (Victor Horta), le Pavillon du bonheur (V+), le Théâtre national, le projet de jonction ferroviaire Nord-Midi (Luc Deleu) ou encore le siège Glaverbel, chaussée de la Hulpe. Bref, une petite histoire de l'architecture envisagée par éléments distincts, chacun d'entre eux préfigurant un « prototype » pour la ville.

During the first Istanbul Design Biennale (see pages 146 to 148), the architect Cédric Libert designed the exhibition *(Un)City - (Un)Real State of the (Un)Known*, for WBA (Wallonie-Bruxelles Architectures). His proposal gathers 100 past, existing or upcoming projects for Brussels, which are represented on a large model (4 m x 4 m). Between fact and fiction, this collection of emblematic buildings and urban situations of the city is freely inspired by historical representations such as Piranesi's Campo Marzio or O.M. Unger's *Berlin: a Green Archipelago*. Shaped as an imaginary territory, it brings together the Brussels Palace of Justice (Joseph Poelaert), the Cinquantenaire Monument, the Maison du Peuple (Victor Horta), the Pavillon du Bonheur (V+), the National Theatre, the Nord-Midi railway junction project (Luc Deleu) and Glaverbel's headquarters in la Hulpe, among others. A sort of architectural short story, created from distinct elements - each one prefiguring a prototype for the city.