



Une biennale de design dans le tumulte d'une mégalopole inachevée: décor rêvé pour une première édition qui n'a pu répondre que partiellement à des attentes particulièrement élevées.

En 1987, l'Istanbul Foundation for Culture and Arts (IKSV) propulse la ville d'Istanbul sur la scène artistique internationale grâce à la première Biennale d'art. Suivant le modèle de Documenta Kassel, un commissaire livre sa vision de l'art actuel. Après la crise qui a frappé la Turquie vers l'an 2000, la Biennale revient sur le devant de la scène au cœur du boom économique, et l'IKSV a organisé une première biennale du design. Comme à Venise, l'alternance avec la biennale d'art sera de mise.

Imperfection

Une attention particulière accordée au design – en ce compris l'architecture et l'urbanisme – tombe à pic. Le 'boom' économique de la ville s'est accompagné d'une explosion démographique sans précédent: 5 millions d'habitants en 1980, quelque 15 millions aujourd'hui, et probablement 22 millions d'ici 2025. Près de 20% des Turcs habitent aujourd'hui à Istanbul, représentant 40%

du PNB. Cette situation a déclenché une fureur de construire touchant de plus en plus profondément le paysage urbain, l'économie et la vie des habitants.

Alors que la ville croissait depuis toujours de manière informelle par des petits projets, leur échelle a aujourd'hui radicalement changé. Les mégaprojets remplacent les petits chantiers. Ils grignotent l'espace libre au Nord de la ville, poumon vert et réserve d'eau d'Istanbul. En même temps, les transports publics étant défaillants, le trafic devient incontrôlable. Pourtant, la planification reste ici lettre morte, sauf pour régler des combats idéologiques dans la sphère publique. Les dissensions politiques font en effet trembler sur ses bases l'Etat laïque d'Atatürk. La spéculation (et la corruption) sont monnaie courante. Même TOKI, entreprise publique de logement social, s'adonne de plus en plus à la spéculation. Bien entendu, les tranches de population les plus faibles (lire les non-Turcs) font les frais de cette évolution.

PREMIÈRE BIENNALE DE DESIGN D'ISTANBUL

SUCCÈS EN DEMI-TEINTE

Dans une allusion bien intentionnée évoquant les douleurs liées à la croissance de la ville, cette première biennale se place sous le signe de l'‘imperfection’. Elle se déroule en deux endroits, ayant chacun un commissaire. L'architecte Emre Arolat s'est chargé de la partie ‘Istanbul Modern’, un musée dans un ancien entrepôt portuaire. Il a traduit ‘Imperfection’ par ‘Musibet’, calamité en turc.

Calamité

Cette partie est essentiellement consacrée à Istanbul même. Un film introductif montre à quel point les habitants sont désemparés face au rouleau-compresseur de l'industrie du bâtiment. Une installation cinématographique d'Asu Aksoy et Kevin Robbins illustre le contraste entre les petites gens qui ont bricolé leur logis dans l'illégalité et la monstrueuse alliance néolibérale entre politiciens et entrepreneurs. Dans le cadre de la Biennale de Rotterdam, en collaboration avec 51N4E et Architectural Workroom Brussel notamment, Asu Aksoy a participé à une étude bien ficelée sur les zones du Nord de la ville. Elle montre ici comment combiner la demande croissante de logements avec la protection de la nature et des réserves d'eau.

L'œuvre d'Asu se retrouve hélas bien seule à ‘Musibet’, où la plupart des contributions s'avèrent plutôt faibles. Face à une scénographie à la fois contraignante et dénuée d'intérêt composée de petites pièces, on trouve un ramassis de contributions ratisées lors d'un ‘call for projects’ international. Souvent, le résultat n'est rien de plus qu'un prêche critique prévisible pour sa propre chapelle. Même si de véritables cris du cœur apparaissent parfois. L'installation ‘Deplase’ d'Özden Demir et Sinem Serap Duran illustre la réduction en poussière de l'histoire de la ville par les démolitions à grande échelle.

Autre élément remarquable: la fascination pour la similitude entre les tissus urbains et les tissus textiles. Le motif se retrouve dans de nombreuses formes.

En fait, c'est la contribution de Wallonie Bruxelles Architectures, avec pour commissaire Cédric Libert, qui sauve ce ‘Musibet’. ‘(Un) City – (Un)Real State of the (Un)Known’ (→ A+238) est à la fois un livre et une étonnante maquette de 4 mètres sur 4 réalisée par le collectif WRKSHP et Paul Mouchet, composée de 100 bâtiments bruxellois, réalisés ou non, implantés à d'autres emplacements selon leur véritable orientation. Elle se lit donc comme une ‘dérive’ à la Guy Debord. Le livre, lui, s'intéresse à une compréhension plus large des villes. Les connaît-on par des objets spécifiques ou par leur encastrement social ou morphologique? Tant de questions et peu de réponses dans une installation qui, sans aucun doute, titille l'intellect et l'imagination.

Adhocracy

Joseph Grima, ancien directeur de Storefront New York, a choisi ‘Adhocracy’ pour thème du second volet de la biennale. Contrairement à ‘Musibet’, il hérite du titre ‘Exposition’, au sens donné par Harald Szeemann: une série d'œuvres qui, dans leur présentation et leurs liens, révèlent davantage que les œuvres elles-mêmes. Adhocracy signifie une approche de l'architecture, de l'urbanisme et du design qui opère d'aval en amont, et non le contraire, avec les opportunités qui se présentent dans les lieux ou circonstances spécifiques. Grima en cherche les racines dans des sujets historiques quasi oubliés, comme un projet de participation de Giancarlo De Carlo à un nouveau quartier dans la ville de Terni, ravagée par un séisme en 1969. On y découvre également un film où De Carlo se moque de l'urbanisme moderniste. Yona Friedman fait ici une

proposition pour une ville qui se développe spontanément au-dessus de l'infrastructure des ponts du Croissant d'Or. Dans cette lignée, se trouve également la maison éternellement inachevée ‘Rot-Ellen-Berg’ des architectes de vylder vinck taillieu (→ A+233).

Une attention plus soutenue va toutefois aux approches moins orthodoxes du design, qui surfent sur les failles et les taches aveugles du design industriel. Que faire des déchets par exemple? Une brillante idée de John Habraken en 1963 ouvre une perspective historique. Il a créé pour Heineken des bouteilles pouvant également servir d'éléments de construction. Le projet belge OpenStructures, qui imagine un modèle ‘open source’ pour la production industrielle, en est notamment un des résultats. Dans ce contexte, l'hilarant ‘Toaster Project’ de Thomas Thwaites (UK) constitue un clin d'œil critique. Il a tenté de reproduire un grille-pain fabriqué industriellement. Son pitoyable échec fait réfléchir sur les limites d'un mode de production d'aval en amont. De nombreux projets, par contre, montrent que des techniques récentes telles que le ‘3D modelling’ ou ‘Arduino Boards’ offrent des possibilités insoupçonnées de production de pièces uniques à l'échelle industrielle. Cette philosophie du design a incontestablement de fortes implications politiques. C'est notamment ce qui émane de l'installation finlandaise Brickstarter, qui examine les conditions d'une participation réussie via les réseaux électroniques et réels. De là, il n'y a qu'un petit pas pour arriver à des projets ayant l'allure d'une guérilla urbaine ou de festivals urbains spontanés. Adhocracy propose donc une palette riche et inspirante des nouvelles approches du design. C'est un message qui compte, tant dans une ville impénétrable et menée d'une main de fer comme Istanbul, qu'ailleurs dans le monde.

SOUVENT, LE RÉSULTAT DE CE ‘CALL FOR PROJECTS’ INTERNATIONAL N'EST RIEN DE PLUS QU'UN PRÊCHE CRITIQUE PRÉVISIBLE POUR SA PROPRE CHAPELLE.