

LUCHTKASTELEN

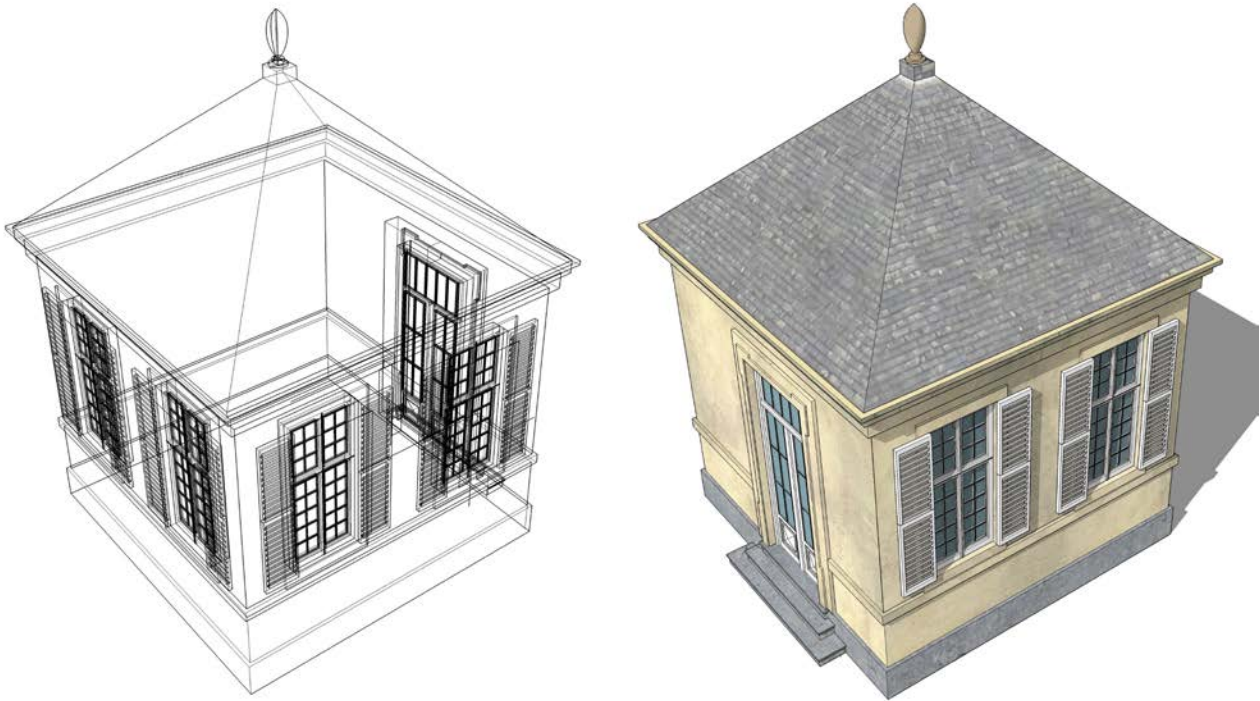
Op vraag van hertog Charles d'Ursel maakt de Italiaanse architect Giovanni Niccolò Servandoni tussen 1761 en 1765 een reeks ontwerpen om het domein en kasteel in Hingene grondig te verbouwen en te verfraaien. Maar de meeste ideeën van Servandoni blijven onuitgevoerd op de tekentafel liggen. Gelukkig kan de computer ons helpen de luchtkastelen van de hertog en zijn architect tot leven te brengen.

Een vorstelijk verblijf

Omstreeks 1761 weet Charles d'Ursel architect Giovanni Niccolò Servandoni (1695–1766) naar Hingene te halen. Servandoni heeft dan al naam gemaakt met operadecors in Frankrijk en Engeland, en met opvallende bouwwerken zoals de façade van de Saint-Sulpicekerk in Parijs of de scenografie voor de *Music for the Royal Fireworks* in Londen (1749). De hertog d'Ursel wil zijn domein laten verbouwen in de stijl waarin Servandoni uitblinkt: een gedistingeerd en relatief

ingehouden classicisme. Het kasteeldomein van Hingene heeft aan het begin van de achttiende eeuw al een keer een transformatie doorgemaakt. De tuinen zijn toen onder handen genomen door de tuinontwerpers Etienne Chanson en Pierre Pignet, en het kasteel zelf is verbouwd door de Franse architect Jean Beausire. Maar in 1761 oogt hun werk gedateerd. Bovendien wil de hertog een gevoel van grandeur toevoegen aan zijn domein, passend bij zijn maatschappelijke status.

De hertog en zijn Italiaanse architect zijn het snel eens dat er een lange oprijlaan moet komen die een bezoeker vanuit het zuiden naar de toegang van het kasteel brengt. Ook moet er een indrukwekkende *cour d'honneur*, een ereplein, vlak voor het kasteel worden aangelegd. Servandoni bedenkt verder opvallende bijgebouwen, een nieuwe façade voor het kasteel, met bomen omzoomde lanen en tal van tuinpaviljoentjes. Het ziet er allemaal prachtig uit, een vorst waardig.



Een Servandoni-paviljoen als draadmodel (links) en met texturen (rechts) © Timothy De Paepe

N HINGENE

Helaas laat de hertog slechts een erg klein, maar wel beeldbepalend, deel van de werken uitvoeren. Er komt een eenvoudige oprijlaan en het kasteel zelf krijgt een nieuw uiterlijk. Maar Servandoni's mini-Versailles blijft een luchtkasteel waarvan slechts een handvol schetsen getuigen.

Een digitale wereld

Hoe zag de wereld eruit die Giovanni Niccolò Servandoni voor Charles d'Ursel bedacht? Dankzij de computer is het mogelijk de luchtkastelen van Servandoni opnieuw tastbaar te maken. In de digitale wereld hoeven bouwheer en architect zich immers geen zorgen te maken over uit de hand lopende kosten of moeilijk te vinden bouwmaterialen. Met de computer kunnen we de losse ontwerpen van Servandoni één voor één driedimensionaal opbouwen, kleur geven en in een virtuele

herscheping van het achttiende-eeuwse domein plaatsen. Heel wat erfgoedsites en musea bedienen zich van computerbeelden om de bezoekers een idee te geven 'van hoe het geweest zou kunnen zijn'. Ook in het geval van Servandoni's ontwerpen helpen computermodellen ons een beeld te vormen van het verdwenen of ongerealiseerde verleden.

Hoe gaat het maken van een computermodel eraan toe? Op basis van Servandoni's schetsen, gravures van het domein, vroegtwintigste-eeuwse foto's en beschrijvingen in woorden, tekenen we op de computer lijnen en vormen in een virtuele, driedimensionale ruimte. Zo ontstaat een draadmodel van ramen, deuren, muren, zuilen en alle andere onderdelen die nodig zijn om een gebouw te creëren. In het geval van het model van het domein

d'Ursel gaat het om miljoenen lijnstukken. De vlakken tussen de lijnen krijgen kleuren of texturen, zoals hout, stucwerk, glas of baksteen. Het resultaat is een virtueel model dat we langs alle kanten kunnen bekijken. Het paviljoen op deze bladzijde, een ontwerp van Servandoni, is een voorbeeld van een draadmodel (links) en een ingekleurd model (rechts).

Bronnen

Bij de visualisatie van Servandoni's ontwerpen staan de bewaarde tekeningen uiteraard centraal. De werf van het kasteel is naar de normen van Servandoni's oeuvre goed gedocumenteerd, met minstens elf gekende en/of bewaarde plannen. Deze tekeningen illustreren de methodiek van de architect, van eerste schets over ontwerp-tekening tot uitvoeringstekening met bouwtechnische details.



Computervisualisatie van Servandoni's ontwerp voor het westelijke bijgebouw langs de erekoer voor het kasteel © Timothy De Paepe

De tekeningen bieden zo een unieke inblik in de werkwijze van de architect en in de niet uitgevoerde varianten die Servandoni voorlegt aan de hertog. Toch is het plannenfonds erg onvolledig en geven de bewaarde tekeningen vaak gebouwen geïsoleerd weer, zoals een losse poort of een hoekje van de tuin, zonder verdere context of precieze bestemming. Dat betekent dat wat is overgeleverd geen geheel vormt van definitieve plannen met bij elkaar horende opstanden en doorsnedes die als een gedetailleerde referentie kunnen dienen. Bovendien zal men in de negentiende eeuw nog zwaar ingrijpen in het domein, vooral in de tuinen: heel wat van de sporen die Servandoni achterlaat, worden dan uitgewist. Absolute zekerheid over de exacte samenhang van al Servandoni's ideeën is er dan ook niet meer.

Gelukkig levert het bouwhistorische en archeologische onderzoek op het gebouw en het domein belangrijk aanvullend materiaal om de toestand in de tweede helft van de achttiende eeuw te kunnen reconstrueren. We weten dan ook vrij goed in welke mate het kasteel dat we nu zien van Servandoni's tekentafel komt.

Bij het maken van de computervisualisatie van Servandoni's Hingene wilden we een ideaal Hingene tonen, een fantasiewereld waarin de hertog onbeperkte middelen heeft en met Servandoni's meest indrukwekkende gebouwen, op een zo groot mogelijk kasteeldomein, met de tuinen en alle paviljoentjes en tuinsieraden erbij.

Wandelen door Servandoni's Hingene

In de meest grandioze visie van Servandoni betreedt de bezoeker het domein langs een grote poort aan de Wolfgang d'Urselstraat. Het ontwerp dat hij maakt voor die poort, is helaas verloren gegaan. Vervolgens rijdt of wandelt de bezoeker over een oprijlaan met hoge, bepleisterde tuinmuren die na vijftig meter een rond plein vormen. Daarna volgt het ereplein met zijn indrukwekkende bijgebouwen. De tekeningen die Servandoni maakt van die gebouwen met hun vele ramen en markante, centrale koepel, zijn erg schetsmatig. In het computermodel hebben we de ontbrekende geveldetails met terughoudendheid ingevuld. De virtuele gevels kregen dezelfde okerkleurige bepleistering mee als het kasteel zelf. Voor het oude neerhof, dat er anno 2016 nog steeds staat, is geen plek meer in Servandoni's plan.

Het eigenlijke kasteel krijgt door toedoen van Servandoni het uiterlijk dat het nog steeds heeft. Maar de architect heeft oorspronkelijk een meer opvallende gevel in gedachten, met tussen de twee torens een serliana, een typisch Italiaanse poort met bogen, versierd met allerlei beelden.

Ook in de oude parterretuinen met hun buxushagen gaat Servandoni met schop en schaar aan de slag. Onmiddellijk ten oosten en ten westen van het kasteel laat hij de oude broderie-parterres vervangen door strakke, geometrische grasperken die de blik vanuit het kasteel naar de verte leiden. Ten oosten van het domein wil Servandoni nog een terrein toevoegen, waarop hij hoge hagen en bomen zal planten. De avontuurlijke wandelaar



Computervisualisatie (vogelvluchtperspectief) van het hele domein zoals Servandoni dat voor ogen had © Timothy De Paepe



Computervisualisatie van Servandoni's ontwerp voor vier tuinsieraden: kluzenaarshut/ijskelder, zuil, badhuis en Chinees paviljoen
© Timothy De Paepe

kan er dan allerlei structuren ontdekken: twee zuilen, een Chinees paviljoentje, en – verstopt tussen de bomen – een rustieke kluzenaarshut met rieten dak die als ijskelder dienst doet. Elders in de tuin bedenkt Servandoni een badhuis in de vorm van een Romeinse tempel. Achttiende-eeuwers waren dol op dat soort verrassingen. Opnieuw gaat Servandoni erg schetsmatig te werk, maar met kennis van historische publicaties zoals het prachtige *Magazijn van tuin-sieraden* uit 1802, kunnen we heel wat details invullen.

Tijdens het modelleerproces bleek het ook mogelijk om één alternatief ontwerp van Servandoni te reconstrueren. Op zoek naar een ontwerp dat beter aansloot bij de economische realiteit, bedacht Servandoni een domein met minder grootse ingrepen. Geen imposante gebouwen langs de erekoer, maar kleine paviljoenen en een decor met aanplantingen en balustrades. In dat ontwerp bleef het oude neerhof gewoon staan, maar werd het aan het oog onttrokken door hagen. Wel bedacht Servandoni voor deze versie een bijkomende, imposante poort die de ere-

koer met de oprijlaan verbond. Het was een poging om met beperkte ingrepen toch een monumentaal decor te creëren.

Besluit

Het kasteel behoort niet tot de bekendste werken uit Servandoni's oeuvre, maar de overgeleverde plannen tonen een grote rijkdom aan ideeën. De virtuele modellen en visualisaties van die ideeën zijn natuurlijk slechts hypothesen en geen foto's van een historische realiteit. Maar met voldoende aandacht voor de bronnen en met kennis van andere ontwerpen uit Servandoni's werk, is het ons toch gelukt een betrouwbare impressie te creëren. ■

TIMOTHY DE PAEPE
Universiteit Antwerpen



Computervisualisatie van Servandoni's alternatieve ontwerp voor de west- en zuidzijde van de erekoer © Timothy De Paepe

GIOVANNI NICCOLÒ 1695–1766 Servandoni

Giovanni Niccolò Servandoni is schilder, maar vooral bekend als regisseur van spectaculaire operavoorstellingen en koninklijke feesten. Met vuurwerk, fontein en gigantische constructies creëert hij verbluffende shows, zoals in een 18de-eeuws Tomorrowland!

Servandoni is ook toparchitect. In 1761 weet hertog Charles d'Ursel hem te strikken voor de verbouwing van zijn domein in Hingene. Servandoni geeft het kasteel zijn huidige uitzicht, maar de megalomane plannen voor het park blijven onuitgevoerd. Pas nu – precies 250 jaar na het overlijden van de architect – komen ze tot leven in prachtige computervisualisaties.

Maak kennis met het veelzijdige werk én de flamboyante persoonlijkheid van deze schilder, decorateur en architect. Tegelijk vertellen we op de bovenverdiepingen het verhaal van het kasteel en zijn bewoners.

TENTOONSTELLING

van 15 mei tot 15 augustus 2016

Open op zon- en feestdagen
van 13 tot 18 uur · 5 euro

In het park serveert de Servandonimobiel een hapje en een drankje.

Op zondag 12 juni zijn er Kasteelfeesten en is de tentoonstelling gesloten.

Groepsbezoeken na afspraak op een moment naar keuze.