

HET GEDROOMDE LAND

Het regent hoofdkussens. *Pastelkleurige* wolkjes die één voor één in een al even *charmante* zitkuil druppelen, omringd door *zwart* geblakerde rotsen.

Even verderop kan je een duik nemen in een rosé-kleurig zwembad, dat op zijn beurt uitloopt in een modernistische woonkamer met open dak. Geen sterrenhotel kan tippen aan deze ervaring, die nochtans geen verre reis noch een bom geld kost. Meer zelfs: het is haast onmogelijk geworden door Instagram te scrollen zonder drijvend tennisveld, schelpvormig huis of brutalistisch geïnspireerde draaitrap-naar-helemaal-nergens te spotten. Zogenaamde imaginary architecture heeft geen poot -of draagbalk- om op te staan, maar raakt juist daarom een gevoelige snaar. Het fenomeen berust op 3D-rendering, waarbij realistische, digitale afbeeldingen worden gemaakt van een 3D-model. De techniek wordt al langer door architecten gebruikt om ontwerpen te previsualiseren, maar nam de laatste jaren een eigenwijs loopje in handen van creatievelingen wereldwijd. Architectuur vormt daarmee het zoveelste dominoblokje in het rijtje sectoren die overstag gaan voor de lokroep van het virtuele. De mode-industrie investeert ondertussen al een tijdje fors in zogenaamde avatar garderobes, tijd om ook de wereld

waarin die avatars rondhuppelen aan te kleden. En of dat rooskleurige plekken zijn! De Zuid-Afrikaanse Alexis Christodoulou, oftewel @teaaalexis, was één van de pioniers die enkele jaren geleden de grenzen tussen fantasie en werkelijkheid deed vervagen en daar ook nog een stevige portie design tegenaan smeedt. *“Mijn generatie was de eerste die opgroeide met videogames waarin het digitale landschap 3D-dimensies kreeg. De meeste van die games speelden zich af in sci-fi of oorlogsachtige werelden: niet meteen mijn ding, maar het zette me wel aan het denken over wat er nog mogelijk zou zijn op dit gebied. Jaren later ben ik met 3D beginnen spelen en een nieuwe wereld ging -letterlijk en figuurlijk- voor me open. Het liet me toe om na de uren heerlijk irrationeel te zijn en ik denk dat mensen zich daar wel in kunnen herkennen. Voor ik het wist, gingen mijn landschappen viraal.”* Ondertussen zijn de soortgelijke dreamscapes niet meer te tellen en krijgen we te maken met een schare indrukwekkende virtuele artiesten. Six N Five in Barcelona, Maxime Zhestkov, Paul Milinski of Joe Mortell, om er maar een paar te noemen.

Tekst ISABELLE VANDER HEYDE



Foto Emma Slongen



“ONTWERPEN geeft
EEN ONGELOOFLIJK
bevrijdend GEVOEL.
ALSOF JE NAAR
een GIGANTISCH,
VERLATEN meer zou
RIJDEN ZONDER
verwachtingen
OVER WELKE
RICHTING het
verder UIT MOET.”

DROOMARCHITECTUUR

Wat in de beginjaren nog een nichebezigheid was, raakte sinds 2020 echter in een stroomversnelling. Daar heeft de pandemie uiteraard een grote rol in gespeeld –nadat de wereld maandenlang zo goed als in huisarrest vertoefde, mag je escapisme gerust dé trend van dit decennium noemen. Meer recent zet ook de gigantische hype rond virtuele kunst en NFT's de schijnwerpers op deze “droomarchitecten”. Emma Slangen is industrieel meubelontwerpster en 3D-artieste. Sinds ze twee jaar geleden vanuit haar flat in Londen met de techniek begon te spelen, heeft ze van die hobby een halftijdse job gemaakt en kan ze de vraag naar nieuwe renders amper bijhouden. “Vroeger was het iets dat ik na de uren voor mezelf deed, nu is het voor 50/50 mijn beroep. België zit nog in de beginfase op dit vlak, het zijn veeleer architecten die op mij beroep doen. Vanuit het buitenland krijg ik dan weer vragen van verschillende sectoren: mode, product design, kunst, ... Ik ben dit jaar met projecten bezig waarvan ik twaalf maanden geleden niet eens had geloofd dat ze bestonden, het maakt een waanzinnige evolutie mee.” Ook Christodoulou, die zijn ontwerpstudio ondertussen in Amsterdam vestigde, zag zijn klantenbestand evolueren van futuristisch georiënteerde Italiaanse bedrijven en modehuizen tot een bredere doelgroep. Kinfolk Magazine, audio-expert Bang & Olufsen, het digitale kunstplatform Nifty Gateway of tapijtfabrikant Belgotex: ze kwamen allemaal reeds aankloppen voor een op maat gemaakt wereldje. Het betekent al meteen een moeilijke evenwichtsoefening voor de piepjonge kunststroming, balancerend tussen het creatieve en het commerciële. “Als ik gewoon voor mezelf zit te ontwerpen, geeft dat een ongelooflijk bevrijdend gevoel. Een beetje alsof je naar een gigantisch, verlaten meer zou rijden en je hengel boven haalt, zonder verwachtingen over wat je zal vangen of welke richting het verder uit moet. Als je voor een klant werkt, is het alsof er altijd iemand in een hoekje van je kamer

staat mee te kijken. Het is niet hetzelfde... Bovendien gaan NFT's al snel hun eigen leventje leiden, dus ik ben wel waakzaam en duidelijk over wat er wel en niet met mijn werk kan en mag gebeuren.” Ook Slangen werkt het liefst onbegrensd: “Ik ben tenslotte een nieuwe wereld aan het maken met oneindig veel mogelijkheden. Ik vermijd bewust mensen of dieren in mijn ontwerpen, want die sturen het verhaal automatisch een bepaalde richting uit: voor welk type persoon iets bestemd zou zijn, wat die ermee zou doen, enzovoort. Ik denk dat verbeelding één van de belangrijkste aspecten van deze beweging is, zowel voor de maker als het publiek. Daarom laat ik veel ruimte open voor interpretatie.”



Foto's Alexis Christodoulou

NIET ECHT, MAAR TOCH WEER EEN BEETJE WEL

De meeste artiesten vinden zich in die open, ongedefinieerde realiteit waarin weinig ruimte is voor ratio –al zitten daar heel wat gradaties in. “Ik probeer altijd van iets realistisch te vertrekken,” zegt Slangen. “Het is niet mijn bedoeling om onze wereld exact te reproducteren, maar ook niet om er zodanig van af te wijken dat mensen zich er niet meer in kunnen herkennen. De afgelopen jaren zijn voor velen een hel geweest, waardoor ze op zoek zijn naar een betere, aangepaste versie van hun realiteit –maar wel nog steeds ‘hun’ realiteit. In mijn werk zit meestal minstens één element dat afwijkt van de werkelijkheid, dit kan iets materieel, structureel of zwaartekracht gerelateerd zijn.” Bij Christodoulou draait het dan weer om complete droomwerelden. “Er zijn reeds mensen geweest die mijn ontwerpen, met wisselend succes, in het echt hebben nagebouwd, maar dat is voor mij eigenlijk allesbehalve de bedoeling. Ik denk dat ik niet wil dat ze echt worden, daar draait het juist om. Door iets daadwerkelijk te bouwen, sla je het verbeeldingselement aan diggelen en dat is juist de pijler van wat we doen. Moest ik ooit op die trein springen, dan zou het in de context van een performance of tijdelijke tentoonstelling zijn. Ik ben nu wel met een interessant project bezig waarbij ik een metaverse huis bouw, compleet met verschillende ervaringen – ervaringen zijn een interessant gegeven. Interessant omdat ik deze keer architecten onder de arm neem om mijn visie te helpen vormgeven, waar ik in het verleden steeds door hen en met het omgekeerde doel werd benaderd.”

“Ik WIL NIET DAT
MIJN ontwerpen ECHT
WORDEN, daar DRAAIT
het juist OM. DOOR IETS
ECHT te maken, SLA JE
HET verbeeldingselement
AAN DIGGELEN en
dat IS JUIST DE PIJLER
VAN wat we DOEN.”

De vraag rijst of de razend populaire 3D-beweging straks ook effectief haar sporen zal nalaten in de fysieke wereld? Of schoorstenen vol wilde bloemen en keukenzwembaden straks ook in onze woonhuizen opduiken? Hoe groot is de invloed van dromerige 3D-artiesten op de architectuur van morgen? Slangen, wiens Casa Montagna ontwerp recent de cover van Imagicasa Real Estate sierde, ziet alvast de eerste effecten op het vlak van product design en interieurarchitectuur: “Tot nu toe was het nogal een eenzijdige relatie met architecten: zij leveren mij hun plannen, soort materiaal en visie, waarop ik die digitaal uitbouw. Als ik voor producten render, krijg ik dan weer een grotere vrijheid en kan ik mee de identiteit ervan bepalen. Dan ontwerp ik puur op maat van het product ook een sfeer, een ruimte waarin het wordt voorgesteld, en je ziet dat dit aanslaat. Gezien de gigantische populariteit van zo'n beelden én de link die er reeds is met architectuur, sluit ik zeker niet

Foto's Alexis Christodoulou



uit dat er op den duur een soort kruisbestuiving tussen beiden zal komen.” “De kloof wordt nu al overbrugd in interieurarchitectuur, kijk maar naar heel wat winkels,” vervolgt Christodoulou. “Maar er blijft wel een verschil tussen de deco van een showroom en het bouwen van een veilig, stevig gebouw volgens de wetten van de fysica. Het zal technisch gezien heel wat voeten in de aarde hebben, maar tot op zekere mate zal het wel gebeuren neem ik aan. Architectuur is als geen ander een uiting van wat er in de wereld gaande is, en escapisme is zo'n ding. Anderzijds spelen er nog andere zaken, wellicht krijgt de opwarming van de aarde straks meer invloed op de manier waarop we wonen dan Instagram?” Plots lijkt het lang niet zo toevallig meer dat uitgerekend de vele waterlandschappen zo'n bijval krijgen: zijn we met z'n allemaal onbewust ondergelopen keukens en woonkamers aan het romantiseren? Instagram will tell.

