

Artista

NICK ERVINCK

www.nickervinck.com www.stratasys.com



NOITENA

Esta escultura es un homenaje a Eadweard James Muybridge (1830-1904), uno de los primeros fotógrafos que utilizó su zoopraxiscopio para visualizar el movimiento de las animaciones. Inspirados por este logro innovador, muchos artistas del siglo XX (Duchamp, Boccioni, Bala, etc.) trataron de capturar el movimiento, la emoción y el tiempo en sus propias disciplinas artísticas.

Aquí, Ervinck intenta hacer lo mismo. Aunque no se trata tan solo de una interpretación: con la ayuda de software 3D, ha renovado la tradición histórica del arte. Al igual que los fotógrafos que experimentaron con nuevas técnicas a inicios del siglo XX, Ervinck rompe los moldes establecidos con la impresión 3D en el siglo XXI.



GNLICER

GNLICER y BRETOMER son el resultado de la óptima fusión de dos mundos completamente diferentes, una fusión posible mediante el color Objet500 Connex3 de Stratasys. Gracias a esta impresora 3D, Ervinck pudo imprimir en 3D GNLICER y BRETOMER tal y como lo imaginó: una forma orgánica y biomórfica combinada con un juego inesperado de líneas.

Las formas exteriores orgánicas y fluidas parecen descansar sobre las líneas internas estructuradas y detalladas, que funcionan a modo de esqueleto flotante, actuando como soporte de toda la escultura. Los colores parecen haber sido atrapados en su interior; una referencia sutil a la noble búsqueda que los alquimistas han venido llevando a cabo desde hace tanto tiempo, especialmente para tratar de capturar la esencia de los colores.



BRETOMER

En GNLICER, las líneas de colores nos recuerdan a los ciclos de luz de la película de ciencia ficción TRON (1982) o a las complejas estructuras que componen los circuitos integrados de los ordenadores de hoy en día.

Con BRETOMER reconocemos un juego de líneas mucho más irregular e irracional, como si no solo el color, sino también la misma esencia del humo o del viento fuera atrapada en un cuerpo extraño. Un poder que trata de alcanzar, doblar, contorsionar y encontrar su camino a través de esta forma abstracta que, a veces, se nos muestra como un ser extraño o una criatura alienígena.

Con la colaboración de:
 **Stratasys**
FOR A 3D WORLD™

Artista

NICK ERVINCK

www.nickervinck.com www.stratasy.com



3D Printed by Materialise

AGRIEBORZ

En su búsqueda de una polinización cruzada entre lo digital y lo físico, el artista belga Nick Ervinck explora los límites entre varios medios y el potencial estético de la escultura, las impresiones 3D, la animación, la instalación, la arquitectura y el diseño.

Mediante estos objetos esculturales, el artista examina la posición espacial y señala a la experiencia fenomenológica y a la encarnación del espacio. Estas obras oscilan entre lo estático y lo dinámico, y revitalizan la capacidad del adorno y el vacío para explorar nuevos territorios virtuales o utópicos transformados en realidad mediante el uso de la impresión 3D.

IDEOLOGÍA DEL DISEÑO

La fascinación de Nick Ervinck sobre cómo el arte ha avanzado gracias a las nuevas técnicas y materiales, le ha llevado a fijarse en el arquitectura, las ciencias aplicadas y los nuevos medios para crear formas y diseños que antes eran impensables.

Su obra trata de explorar el campo de lo imposible traspasando constantemente los límites de lo que llamamos "realista". Asimismo, su diseño se coloca en el borde de la funcionalidad, las intervenciones espaciales, la estética digital y el eclecticismo orientado a los objetos. Desde su posición vanguardista en

el campo de la tecnología digital, Ervinck aplica la impresión 3D para producir prácticamente cualquier tipo de geometría compleja u ornamento. Utiliza técnicas de copia y pega en un software 3D para derivar imágenes, formas y texturas de distintas fuentes.

Ervinck se centra en cómo se puede utilizar el ordenador para crear espacios nuevos, orgánicos y experimentales (negativos), esculturas dentro de esculturas y cómo la tensión entre manchas y recuadros se articula durante el proceso de diseño digital.

Orgánicas, geométricas, fluidas y enormes son las obras de Ervinck, que muestran la escultura como un cruce, como un híbrido visual flotando entre la tecnología más avanzada y la más antigua, y hace referencia a la escultura clásica y el lenguaje del futuro, la ciencia y la tecnología vanguardista.

En sus esculturas, vemos cómo la incorporación del movimiento a una escultura inmóvil tiene preferencia y, en sus obras recientes con Stratasy, Ervinck se concentra en la reflexión, el color y el movimiento para crear esculturas que parecen escapar del mundo virtual, sin pertenecer al mismo, aparentemente.

Con la colaboración de:
Stratasy
FOR A 3D WORLD™