

Nick Ervinck. Virtuoso en virtueel

Toen Nick Ervinck (1981) rond zijn zestiende besloot om naar de Kunstschool in Brugge te gaan, dacht hij nog dat zijn hart bij de architectuur lag. Al gauw kwam hij er achter dat het ontwerpen met pen en papier voor hem te saai was, om daarna te worden gegrepen door de mogelijkheden van het vormgeven met klei, waardoor hij in de keramiek belandde. Door het bijvak grafische vormgeving herontdekte hij de virtuele wereld van de game-industrie, een idioom waarmee hij als enthousiast gamende puber redelijk vertrouwd was geraakt. En de rest is, zoals dat heet, geschiedenis. Een wonderlijke geschiedenis dat wel, waarin Ervinck de complexe driedimensionale structuren die hij op zijn PC ontwerpt met zijn muis, vertaalt in bewegende animaties en ingenieuze ruimtelijke structuren, ver voorbij de grenzen van de klassieke beeldhouwkunst.

Door Jet van der Sluis

Uiteindelijk is de jonge kunstenaar afgestudeerd in Mixed Media aan de Academie van Gent en inmiddels geldt hij als een van de grootste sculpturale talenten van zijn generatie. Zelf geeft hij aan dat hij nooit echt heeft leren beeldhouwen, maar des te beter heeft leren kijken. Hij kent zijn kunstgeschiedenis en is gefascineerd door Henri Moore, de legendarische vader van het gat, die met zijn doorboringen de ruimte in het beeld 'incorporeerde' en die daarmee onze visie op de beeldhouwkunst heeft verruimd en verrijkt. Zonder arrogant te willen lijken, voelt Ervinck dat we ook nu voor een wezenlijke verandering in de verbeelding staan. Met behulp van grafische programma's uit de game-industrie is het mogelijk om virtuele constructies te ontwerpen die nooit door de menselijke hand getekend zouden kunnen worden, laat staan worden uitgevoerd.

Het bijzondere is dat de wirwar van elkaar overlappende en omsluitende vlakken, waaruit veel van zijn intrigerende beelden bestaan, inmiddels wel geprint kunnen worden op een 3D-printer. Alhoewel die techniek nog verre van volmaakt is, lukt het hem nu al om zijn ontwerpen op een bescheiden formaat te (laten) printen. Overigens vindt hij het prettig dat er daarna nog een groot aandeel voor het ambacht over blijft: de printnaden moeten worden weggeschuurd en de ongekleurde beelden beschildert hij met de hand. In wezen beschouwt hij deze kleinere sculpturen als (virtuele) voorstudies voor zijn grote installaties. Zo is het op de expositie aanwezige beeld *Olnetop*, een 3D print uit 2012, een maquette voor een beeld van maar liefst acht meter hoog dat inmiddels ergens in de Belgische duinen staat.

Ervinck werkt ook nog vaak in het platte vlak, waarbij hij dan bewust de concurrentie aangaat met historische, grafische technieken. Ook deze tweedimensionale werken, geprint of geprojecteerd, suggereren een duizelingwekkende diepte. Een illusie die hij vergroot door aan de op een scherm geprojecteerde beelden een element van beweging toe te voegen. Op de computer ontwierp hij ook een muurtekening voor op een 35 meter hoge meelfabriek in Roeselare die inmiddels is uitgevoerd en die werd geprint op in totaal 2000 m² doek! Voor de vlakverdeling van deze 'fresco nieuwe stijl' liet hij zich inspireren door Piet Mondriaan en Donald Judd, maar in de uitgebeelde botsing tussen gele en zwarte opwolkende cirkels zit ook een narratief element, de botsing tussen goed en kwaad misschien.

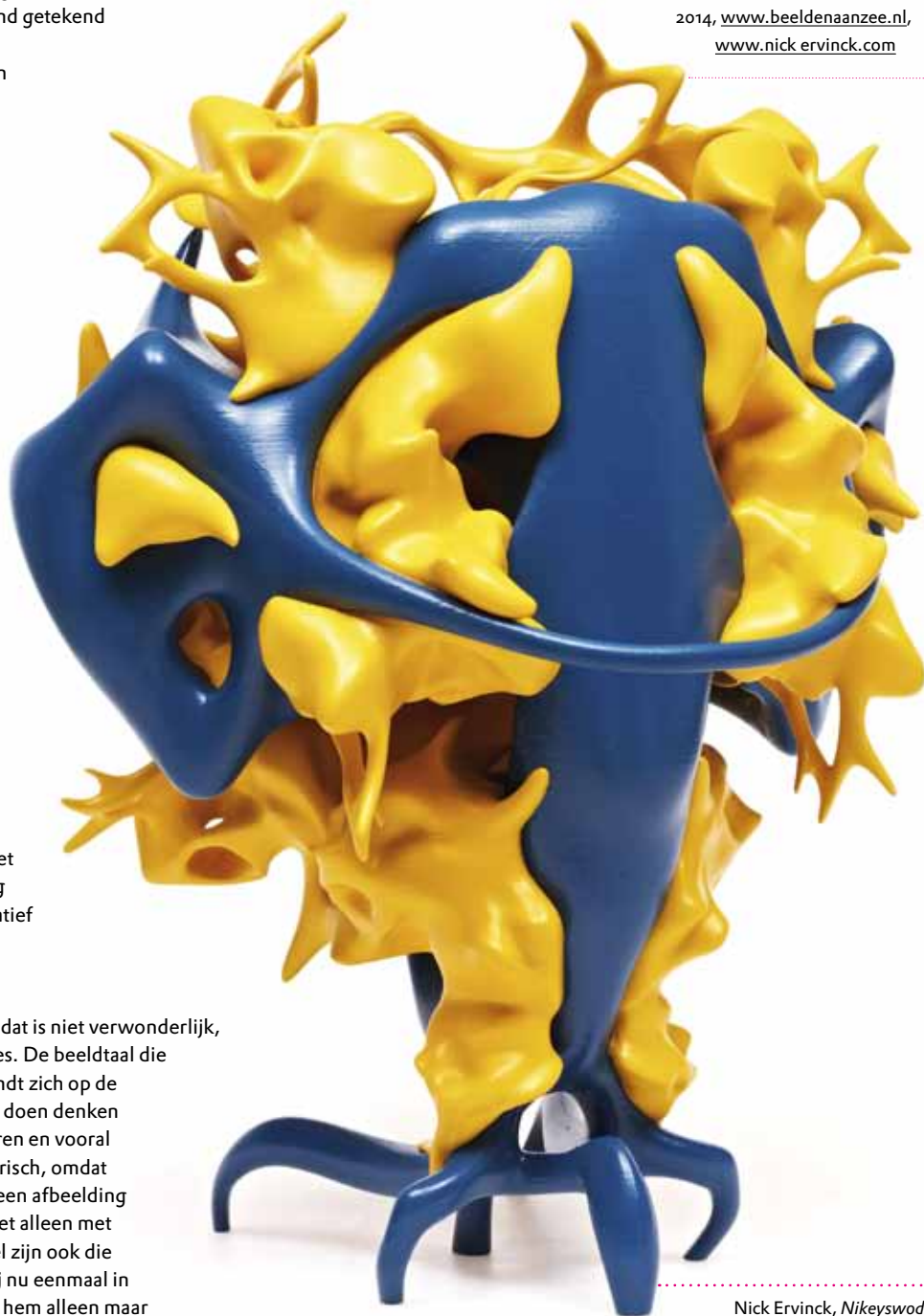
Denken in drie dimensies

Zijn sculpturen suggereren alle een bepaalde dynamiek en dat is niet verwonderlijk, want in Ervincks optiek zijn het eigenlijk bevroren animaties. De beeldtaal die hij hanteert, is eerder organisch dan mathematisch en bevindt zich op de grens van abstractie en figuratie. De vormen die hij creëert doen denken aan koralen, maar ook aan insecten, scharen van schelpdieren en vooral ook aan schedels. De beelden zijn vrijwel allemaal symmetrisch, omdat het aan dit soort tekenprogramma's eigen is dat delen van een afbeelding zich makkelijk laten spiegelen. Overigens werkt Ervinck niet alleen met prints, maar modelleert hij ook in hout en in polyester. Wel zijn ook die beelden ontworpen op de PC. Naar eigen zeggen denkt hij nu eenmaal in drie dimensies en zou het ouderwetse tekenen of schetsen hem alleen maar belemmeren. Overigens sluit hij een terugkeer naar de keramiek niet uit en flirt hij in sommige ontwerpen openlijk met zijn oude liefde, de architectuur. Hij houdt zijn opties

nadrukkelijk open, omdat hij niet 'in een maniertje wil vervallen'. Wat verder opvalt, is dat hij zijn werken onuitsprekelijke titels meegeeft, die soms een anagram verbergen, maar die in hun geheimzinnigheid vooral het vervreemdende effect van deze eigenzinnige sculpturen verhogen. Wat te denken van namen als *Nikeyswoda* of *Napelhiuab*?

Museum Beelden aan Zee heeft er voor gekozen om dit volstrekt eigentijdse werk te combineren met de verstilde esthetiek van het werk van George Minne. Een gewaagde combinatie, maar Ervinck zegt zich thuis te voelen bij zijn beroemde voorganger en landgenoot. Ook Minne was destijds immers een vernieuwer en in de onderhuidse spanning van diens uitgerekte en gebastardeerde figuren herkent de jonge Belg iets van zijn eigen vernieuwingsdrang.

George Minne en Nick Ervinck, Museum Beelden
aan Zee, Scheveningen, 31 januari t/m 1 juni
2014, www.beeldenaanzee.nl,
www.nickervinck.com



Nick Ervinck, *Nikeyswoda*,
foto kunstenaar