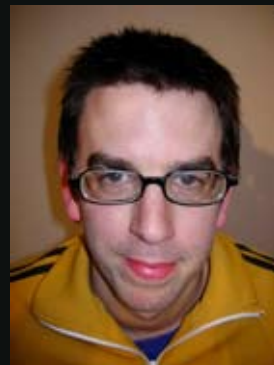


IN DEZE REEKS SPREEKT HILDE VAN CANNEYT MET HEDENDAAGSE BELGISCHE KUNSTENAARS. DE KUNSTENAAR VERTELT ONS OVER ZIJN TENTOONSTELLINGEN EN DRIJFVEREN, GUNT ONS EEN BLIK IN ZIJN ATELIER ÉN LAAT ONS KENNISMAKEN MET DE MENS ACHTER DE KUNSTENAAR.



G E S P R E K K E N M E T K U N S T E N A A R S

NICK ERVINCK

NICK ERVINCK MAAKT SCULPTUREN DIE OP DE GRENS LIGGEN TUSSEN FYSIEK EN DIGITAAL, TUSSEN BEELDHOUKUNST EN ARCHITECTUUR. RECENT WERD NICK ERVINCK LAUREAAT VAN DE RODENBACH FONDS AWARD EN WON HIJ DE PUBLIEKPRIJS NIEUWE MEDIA VAN DE STICHTING LIEDTS-MEESSENS. OP 26 APRIL ORGANISEREN WE EEN RONDLEIDING IN ZIJN ATELIER TE KORTEMARK. HIER ALVAST EEN OPENHARTIG GESPREK. "IK WIL NIET KIEZEN TUSSEN DE VIRTUELE OF DE FYSIEKE WERELD, WANT IK BEN ERVAN OVERTUIGD DAT MIJN STERKTE EN RIJKDOM NET IN DE COMBINATIE VAN DEZE TWEE WERELDEN LIGGEN".

Je gebruikt een waaier aan uitdrukkingsmiddelen zoals prints, sculpturen, animatiefilms... Hoe ben je daartoe gekomen?

Ervinck: Voor mij is het belangrijk één bepaalde sculptuur te gaan onderzoeken in verschillende media, want elk medium heeft een andere aanvoeling. Ik vind het boeiend te ontdekken hoe een werk gaat aanvoelen in een ander medium. Het warm water zal niemand meer uitvinden en vernieuwend zijn als kunstenaar is heel moeilijk, maar wat mij kan onderscheiden is het feit dat ik een poging doe de kennis van de digitale wereld mee te nemen naar de fysieke wereld en omgekeerd. Op die manier tracht ik een soort bevruchting te krijgen tussen die twee werelden. Als de toeschouwer een print ziet en daarnaast de fysieke maquette kan hij het werk vlugger in het andere medium transporteren.

Hoe verhouden die verschillende media zich tegenover elkaar?

Ervinck: Mijn digitale prints bieden een doorkijk naar een digitale wereld, maar evenzeer naar een andere realiteit. In die reël uitzijnde kamers, rekken en podia bevinden zich synthetische vormen die door middel van een artistieke

computersimulatie tot leven zijn gewekt. Muren zijn plots geen muren meer en de zwaartekracht is onbestaande. Ik speel met sculpturale vormen en til in een oogwenk monumentale 'gebouwen' op en blaas ze opnieuw vol leven. Een huis verandert in een sculptuur en ontplooit zich in het niets. Op een gegeven moment waren de prints niet meer geschikt om bepaalde ideeën weer te geven en begon ik met het ontwikkelen van ontwerpschetsen, werktekeningen om mijn sculpturen en archief te tonen en aan te geven hoe ze eventueel in de fysieke wereld zouden plaatsvinden. Beter dan via print kun je via werktekeningen nog duidelijker maken hoe een sculptuur er zou uitzien, wat de afmetingen zijn, wat de materialen zijn en hoe het eventueel in onze reële wereld zou kunnen geplaatst worden. Dit liet me toe ontwerpen te maken voor een veel groter formaat, of voorstudies voor de publieke ruimte. Ook al liggen deze momenteel nog niet binnen mijn mogelijkheden, ik kan wel mijn idee al vastleggen en duidelijk maken. Uiteindelijk creëer ik een dialoog tussen de sculpturen en de werktekeningen, tussen de sculpturen en de animaties, tussen de prints en werktekeningen.

YAROTOBES, 2007, polyester, 95 cm x 200 cm x 195 cm



Daarmee is er een constante wisselwerking tussen die virtuele en fysieke wereld in jouw werk.

Ervinck: Uiteindelijk zit die dualiteit virtueel/fysiek door heel mijn leven verweven. Tot mijn veertiende speelde ik met legoblokken, een leeftijd waarop dit niet echt meer te verantwoorden viel. Daarna liep ik een grote verslaving aan computergames op. Wel eerder de intelligente games, zoals Simcity, Tycoon Traffic, Simtower, Warcraft, etc., ook wel de godgames genoemd. Toen ik overschakelde naar de kunst-humaniora kreeg ik opnieuw een excuus om te 'knutselen'. Toen ik de richting 3D ging volgen, stootte ik opnieuw op het sculpturale vlak en verzelde ik in allerlei computereffecten. De computer nam een loopje met mij. Intussen heb ik geleerd om de computer voor mijn eigen doeleinden te gebruiken. In de opleiding Mixed Media kon ik dan wel weer ruimtelijk werken. Op die manier zit die dualiteit dus ook doorheen mijn leven verweven.

Tijdens mijn studie heeft men mij vaak gezegd dat ik moest kiezen tussen de virtuele of de fysieke wereld, maar ik ben ervan overtuigd dat mijn sterkte en rijkdom net in de combinatie van deze twee werelden zullen liggen. Een logisch gevolg op termijn is dan ook om in het atelier de zaken te onderzoeken die virtueel onmogelijk zijn, en virtueel de dingen te onderzoeken die onmogelijk in de fysieke werkelijkheid te realiseren zijn. Ik moet iedere wereld haar eigenheid laten en deze optimaal benutten. Spelen met de beperkingen en mogelijkheden van een bepaald medium, en daarin een uitdaging gaan zoeken om die te verbuigen.

Je toont ons persoonlijk opgebouwde schijnwerelden die zowel tussen toekomst en verleden en tussen science fiction en surrealisme liggen. Wat wil je jezelf en ons daarmee laten inzien?

Ervinck: Ik wil de toeschouwer een andere wereld laten zien, maar vooral onze wereld in vraag stellen. Ik vertrek daarvoor vanuit mijn eigen fantasie en fascinatie, zoals voor sciencefiction en architectuur. Ik wil de toeschouwer op een andere manier laten waarnemen, hem dwingen op een andere manier te kijken. Mijn beelden zijn bewerkingen en verwerkingen van beelden uit mijn ervaringswereld. Ik ben

mijn eigen wereld aan het vormgeven, maar deze is en blijft utopisch. Ik kan alleen de verwarring vergroten. Deze cleane, virtuele wereld, waarin geen stofje, zaadje, huidschilfer of bacterie onderdak vindt, biedt een compleet ander gevoel. Hoezeer ik deze kleine details van onze maatschappij ook probeer na te bootsen, het blijft een nabootsen. Het blijft een onmogelijke poging.

Je wilt 'werelden' ontwerpen die niet bestaan en zelfs niet functioneel zijn, waar liggen je grenzen daarin?

Ervinck: Op een bepaalde manier zijn de enige grenzen je eigen fantasie en kunnen. Ik ben eigenlijk de computer beginnen te gebruiken als een virtueel schetsboek. In 2002 werd ik geselecteerd voor de Provinciale prijs voor beeldende kunst en kreeg ik een tentoonstellingsruimte in Knokke ter beschikking. Ik wilde hier één grote installatie in maken, maar ik had in mijn atelier niet de ruimte om dit uit te proberen. Voor mij was de stap naar de computer dan ook klein, want daar kon ik deze installatie virtueel uittekenen en op deze manier een voorstudie, een soort digitale maquette creëren. Vanuit die voorstudies voor tentoonstellingen zijn uiteindelijk de computerprints gegroeid en vervolgens ook de werktekeningen en animaties. Op die manier ben ik dan verder sculpturen virtueel gaan ontwerpen. Enerzijds omdat ik niet de ruimte of de financiële middelen had om die te bouwen. Via computerprints, computeranimatie en maquettes kan ik het publiek wel meenemen in mijn ideeën. Of die sculptuur er dan uiteindelijk komt of niet is een andere vraag. Zelfs al mijn grote sculpturen kan je ook als maquettes beschouwen.

Er is geen enkele droom die je niet wil uitwerken?

Ervinck: Niet alles hoeft gerealiseerd te worden. Je maakt uiteindelijk steeds bewust en intuïtief keuzes, gelukkig maar. Het ene werk zal beter functioneren in een fysieke wereld het andere dan weer beter in een virtuele wereld. Voor een kunstenaar als ik is één van de leukste momenten het bedenken zelf. Als ik een klein deel van de ideeën die ik bedenk effectief kan realiseren, zal dat al zeer veel zijn en ben ik een tevreden man.

Siutobs 2006, stenen, beton, hout, ijzer, polyrethaan en polyester, 55 cm x 192 cm x 135 cm



GNI_S_WT_09_MAR2005, 2005, C-print op PVC, 73 x 73 cm / framed 97 x 97 cm





GNI-RI apr2008, Odette, Venetiaanse Gaanderijen - Oostende, B 2008 (met Boy Stappaert, curator Christophe De Jaeger)

Wil je ons de angst voor het onbekende doen inzien, zodat we, als we naar de materiële wereld om ons heen kijken, iets anders kunnen waarnemen?

Ervinck: Oorspronkelijk ben ik als abstracte beeldhouwer begonnen en ik had toen het idee dat ik nooit figuratief zou werken of bijvoorbeeld personages in mijn werk zou gebruiken. Toch is mijn werk zo geëvolueerd dat ik de behoefte kreeg een link te leggen naar onze realiteit. Uiteindelijk zijn vandaag mensen in die virtuele wereld binnengedrongen, deels omdat je via die personages perfect een schaalverhouding kan geven en de grens kleiner wordt voor het publiek om zichzelf daarin te projecteren. Door vanuit mijn eigen wereld referenties te leggen naar een bestaande realiteit wordt mijn werk alleen maar gelaagder en interessanter. Mijn eigen fantasie dwing ik tot het uiterste, bijvoorbeeld door een gebouw op zijn kop te zetten. De meeste mensen zijn daar niet mee bezig, terwijl dat gebouw omgekeerd ook

GNIURKS, 2002-2008, 3D print, 18 x 23 x 23 cm. Fotocredits: Luc Dewaele



perfect zou kunnen functioneren. Op die manier ga je mensen dwingen op een andere manier te kijken. Vaak begrijpen mensen kunst niet, maar het zet hen wel tot nadenken, ze worden nieuwsgierig, willen er meer over weten. Voor mij moet je een kunstwerk altijd kunnen lezen op verschillende niveaus. En hoe meer je over een werk weet en erover leert, hoe interessanter het wordt.

Gebruik je ook je emoties als je aan het ontwerpen bent?

Ervinck: Ik heb bewust gekozen om mij niet bezig te houden met het emotionele, het politieke, of het sociaal-maatschappelijke aspect binnen de kunst. Ik voelde mij aanvankelijk zeer goed in het puur sculpturale discours, maar ook dat gaf me te weinig voldoening. Daarom ben ik meer de kruisbestuiving tussen beeldhouwkunst en architectuur gaan opzoeken. In de geschiedenis zie je ook dat de beeldhouwkunst altijd geëvolueerd is dankzij de technologie, en dat zie ik nu

XOBBEKOPS, 2004-2006, hout en polyester, 120 x 156 x 100 cm





GNI_D_GH_15_OKT2007, 2007 C-print op pvc, 50 x 100 cm / framed 74 x 124 cm

ook in de architectuurwereld. Doordat architecten enkel nog met computers gaan ontwerpen, komt er een heel nieuwe vormtaal, en daar zie ik de nieuwe architectuurwereld als een voorloper van volgende stappen in de beeldhouwkunst.

Je werkt altijd met duurzame materialen. Zet je je daarmee af tegen de wegwerpcultuur?

Ervinck: Enerzijds gebruik ik duurzame materialen uit respect voor mijn werken. Musea zitten nu met de handen in het haar voor hun collectie Hedendaagse Kunst, die constant om restauratie schreeuwt. Anderzijds zet ik me inderdaad af tegen een wegwerpcultuur. Dat is ook deels de reden waarom ik mijn prints nog steeds klassiek inkader achter glas of een sculptuur op een sokkel plaats.

Je herwerkt soms je sculpturen en prints. Is dat omdat je vindt dat je product niet af is?

Ervinck: Ik wil eigenlijk nooit dingen herwerken en ik haat het als ik kunstenaars 500 keer hun werk zie herwerken, want ik hou ervan mezelf telkens opnieuw uit te dagen en nieuw werk te maken. Maar bepaalde vormen blijven hangen in mijn hoofd, ik voel dan dat het nog niet 'af' is en op die manier kan ik de noodzaak voelen om een bepaalde sculptuur te herwerken en nog scherper te plaatsen.

Als je luidop mocht dromen, wat is het ultieme 'Nick Ervinck orgasme'?

Ervinck: Toen ik voor het eerst begon tentoon te stellen, ergerde ik mij vaak aan de kleur van de muren of het plafond, aan de belichting of een bepaalde vloer, een muur die verkeerd stond. Kortom, ik had geen volledige controle over de ruimte. Daarom ontstond de droom, het idee en de behoefte om een eigen, volledig controleerbare ruimte te bouwen waarin ik plafond, vloer en binnenkant volledig zou beheersen. De sculptuur XOBBEKOPS was voor mij een voorstudie voor een eerste volledig controleerbare ruimte. XOBBEKOPS is eigenlijk een maquette van ongeveer 1 x 1 x 1 meter. Het is de bedoeling dit ooit op waar formaat te maken, zoals de werktekening al aangeeft. Dit zou dan een te betreden 'ruimte' van 2,5 x 2,5 x 2,5 meter worden. In reëel formaat zou je dit aan de zijkant kunnen betreden. Maar zoals bij al mijn werken kun je ook dit werk vanuit verschillende invalshoeken benaderen. XOBBEKOPS is voor mij zowel een ruimte, een maquette, een sculptuur als een voorstudie voor een monument/gebouw. Het zweeft tussen abstract en figuratief tegelijkertijd. Het is verbonden met

architecturale en sculpturale theorieën. En op deze manier is het weer binnen een zeer breed kader te plaatsen. Maar natuurlijk merk je dat je stap voor stap naar een dergelijke uitdaging toe moet werken. Uiteindelijk droom ik ervan dat ik mijn eigen ruimte meebreng die bezoekers kunnen betreden.

Maar in feite leef je al in je eigen droom?

Ervinck: Eigenlijk wel. Ik droom van een bepaalde totaalruimte. En alles wat ik doe zijn stappen daar naartoe.

Je weet dan ook exact waar je naartoe wilt als kunstenaar?

Ervinck: Ik weet precies waar ik naartoe wil, maar dat 'precies' kun je natuurlijk zeer ruim en genuanceerd opvatten. Er zijn nog heel wat stappen die ik verder wil ontwikkelen en die op me liggen te wachten. Ik heb wel een bepaald doel waar ik naartoe werk, ook al is dat in het begin niet altijd even duidelijk. Ik probeer ook telkens als ik iets maak of doe er voor mezelf een nieuwe uitdaging in te zoeken en iets nieuws uit te proberen. Op deze manier kun je ook evolueren met je werk en blijf je niet ter plaatse trappen.

Dank je, Nick, voor het boeiende gesprek!

Nick Ervinck stelt tentoon:
 SuperStories, 2nd triennial of contemporary arts, fashion and design – Hasselt, B 07/02/2009 – 10/05/2009
 GNI-RI mar2009, Berlin - Berlin, D 16/03/2009 – 22/03/2009
 Art Brussel – Brussel, B (with Koraalberg) 18/04/2009 – 21/04/2009
 GNI-RI 2009, SMAK - Gent, B 2009 (cat.)
 Die Sehnsuch im Bild zu sein, MOCA – Shanghai, CN (curated by Christophe De Jaeger) oktober 2009
 Die Sehnsuch im Bild zu sein, BUDA kunstencentrum – Kortrijk, B (curated by Christophe De Jaeger) 2009

Meer info: www.nickervinck.com

[Hilde Van Canneyt]

++++
We organiseren op 26 april 2009 een bezoek aan het atelier van Nick Ervinck. Meer info vind je op blz. 19
 ++++