

Het gele ei, architectuur en de digitale tsunami

Neil Spiller

Nick Ervinck is niet zomaar een beeldhouwer – hij is een architecturale beeldhouwer. Zijn werk heeft de schaal en de presentie van architectuur, treedt in interactie met architectuur of is gewoonweg architectuur. Nicks ontwikkeling en traject van de afgelopen tien jaar zou je kunnen beschouwen als een microkosmos van de vele invloeden, thema's, formele obsessies en technologieën (zowel virtuele als reële) die het architecturale discours en experiment in diezelfde periode hebben geïnspireerd. Dit, in combinatie met een levendig gevoel voor humor en een uitgesproken surrealistisch trekje, kan Nicks werk tegelijk verrassend mooi en vreemd doen lijken, terwijl het toch deel uitmaakt van een stamboom van moderne kunst die teruggaat tot Hans Arp en zelfs, in de latere stukken, tot de nucleaire mystiek van Salvador Dalí.

In het licht van recente architecturale innovaties lijkt het werk van Nick onderhevig aan net dezelfde imperatieven en dynamiek als dat van om het even welke toekomstgerichte architect. Deze thema's, concepten en vormen verschijnen in Nicks werk in een met elkaar verstrengelde gelijktijdigheid; ze worden zichtbaar, verdwijnen en worden uiteindelijk opnieuw zichtbaar om later weer van gedaante te veranderen. Tien jaar geleden, toen Nick aan het begin van zijn kunstenaarscarrière stond, groeiden er een aantal architecturale posities die actief probeerden de architectuur opnieuw te verwoorden, in het licht van datgene wat bekend werd als 'de digitale tsunami'. Na de jaren 1980 had de architecturale deconstructie, in een draaikolk van kunstig nihilisme en woekerende geometrieën, enkel nog de voorkeur gegeven aan formele behendigheid. Ze had verklaard dat alles gelijkwaardig was en dat er trouwens ook geen God was. In de jaren 1990 veranderde het weer en kwamen de digitale stormwolken opzetten. Aanvankelijk ging de architecturale discussie over de bevrijding van cyberspace voor de architectuur, en over het gegeven dat de afwezigheid van beperkingen op het gebied van zwaartekracht en materie architecten in staat zou stellen na te denken over constructies die dynamisch waren, dubbel gekromd, zwevend en volgestouwd met Data.¹ Naarmate het decennium vorderde, werd duidelijk dat het conflict tussen de echte wereld en de snel opkomende digitale ertoe leidde dat gebouwen op steeds meer complexe en metaforische manieren verdraaid en verwrongen raakten. Dit, gekoppeld aan de toename van het globale consumentisme (na de val van het communisme), genereerde grootschalige architecturale hybriden waarvoor de regels van de architectuur niet geschreven waren. Deze imperatieven vervormden gebouwen ten slotte helemaal, vaak tot massieve, groteske architecturale creaties die een combinatie waren van winkelgalerij, toeristische attractie en transportknooppunt, woonruimte en dataportaal.

Nicks werk uit de beginjaren van deze eeuw lijkt deze verwringing, deze uitdrijving en vervorming voor te stellen. Werken als IEBANULK, IENULKAR en EGATONK onderzoeken duidelijk gebouwen die worstelen om grotere, steeds complexere functies te huisvesten. EGATONK lijkt daarbij op middeleeuwse lokale architectuur die kronkelt in de nasleep van dit digitale trauma, bijna als een mens in een dwangbuis.

Terwijl Nick deze werken maakte, begonnen architecten tezelfdertijd afstand te nemen van hun aanvankelijke bevestiging voor het abstract digitale en evolueerden ze naar meer genuanceerde methodes om het virtuele te gebruiken of in te bedden in reflexieve relaties met gebouwen, geografieën en

objecten. Hiervoor moesten ze manieren vinden om digitale impulsen en data te vertalen in realtime beweging en materiële morfologische verandering. Dit leidde tot een interesse in waarnemingstechnologieën en in de choreografie van input en output, die op haar beurt de mogelijkheid creëerde om ruimtes over grote afstanden met elkaar te verweven, en het potentieel om kleine veranderingen toe te laten in fenomenen die zich voordoen ver weg van de locatie van een specifiek gebouw, om grotere veranderingen in de vorm of de materialiteit van het gebouw te beïnvloeden. Dit was de oorsprong van het creëren van hybride, elektronisch bemiddelde architectuur.²

Dit opkomen van de 'andere' ruimte van elektronisch verschil, die werkt als een soort lijm die oudere bouwwerken en plaatsen samenhoudt, is ook zichtbaar in Nicks werk uit die tijd. Werken als COLBATROPS, CORECHNOTS en TRIAFUTOBS laten de speciale en ruimtelijke eigenschappen van deze cybernetische lijm zien. Nicks gebouwen zijn verwrongen, staan op hun kop, zijn geïnfiltreerd, zweven en worden ten slotte in stukken gebroken en gecombineerd tot nieuwe gehelen die in tegenspraak zijn met de gevestigde typologieën van de architectuur. Deze werken kenmerken de toestand van een keerpunt, net voor een massale opschudding die niet alleen Nicks werk maar ook de basis van de architectuur zelf zal herdefiniëren. Tegelijkertijd vond er ook een doorbraak plaats in de architectuurtheorie: niets was nog 'buiten de pistes', aangezien oude dogma's als 'Vorm volgt functie' of 'Trouw aan het materiaal' weinig nut hadden in deze nieuwe contexten. Dit was misschien al aan het gebeuren, maar de nieuwe digitale technologieën brachten deze veranderingen abrupt tot een beslissend punt.

In dezelfde mate zochten architecten naar nieuwe manieren om beweging vast te leggen, interactie tot stand te brengen en complexe digitale en reële ruimtes te ontwerpen – door het ene bij het andere te gooien en weer terug, in diverse schaalgroottes. Dit had ook consequenties voor de veranderende status van de architectuurtekening in het verlengde van de 3D-scanttechnologie en digitale constructietechnieken. Architecten begonnen te spreken over 'diagrammen' van architecturaal werk om deze metamorfoserende hybride ruimtes te beschrijven. Het thema 'waar gebouwen beginnen en eindigen met het oog op aanwezigheden op het web, sociale media, reflexieve waarneming en het internet van de dingen' is een belangrijke architecturale discussie die tot op vandaag voortduurt. Tegelijk hiermee duikt de vraag op hoe we materiële en binaire/digitale tegenpolen met elkaar kunnen verzoenen. En hoe beïnvloeden we de architecturale alchemie van de 21ste eeuw, waarin objecten vele vormen tegelijk hebben? Ook Nicks werk vertoont deze gelijktijdigheid. Zijn werken kunnen zich manifesteren als renders, digitale 3D-prints, instructiecodes voor geautomatiseerde freesmachines en gebeamde projecties. Zijn werk wordt dus geconcipieerd in een virtuele tussenruimte en hij kan kiezen hoe hij de realiteit ervan comprimeert in een veelheid van mogelijke uiterlijke vormen. Voor mij is het geen toeval dat Nick in zijn werk ook deze kwesties begon te onderzoeken, wat gepaard ging met een veelvuldig gebruik van de kleur geel. Nick is, net zoals wij allen die geïnteresseerd zijn in de metamorfose van objecten door middel van nieuwe technologieën, een hedendaags alchemist. Het is wellicht nuttig om hier even deze mysterieuze, maar toch verrassend hedendaagse kunst te beschrijven. De oude alchemisten zagen de wereld als oneindig veranderbaar en cyclisch distilleerbaar. Alchemie is de kunst van de metamorfose van materiaal, zowel spiritueel als werkelijk. Alchemisten zien hun transformaties als een manier om de minderwaardigste materialen te verfijnen tot steeds verder uitgezuiverde vormen. Nicks oeuvre toont deze cyclische transmutatie van werk tot werk.³ Het eindigt met het maken van 'goud', de 'Steen der wijzen'. De

stadia van metamorfose in de alchemie worden gekenmerkt door kleuren, hemellichamen en dieren. Geel is vaak een van die stadia. Dit 'gele' stadium wordt beschreven als het injecteren van nieuw leven in inerte materie. Dit verjongende materiaal heeft men ook wel het Gele Ferment genoemd, dat verschijnt als een gouden was die uit vuile materie naar buiten vloeit. Chinese alchemisten noemden deze substantie de Gouden pil, die hun tussenliggende Gele fase (de Xanthosis) kenmerkte. We zien hoe de Gele pil zich in Nicks werk manifesteert met SIUTOBS (2006) en we zien haar stimulerende was in vele vormen in YARONULK, NAPELHIUAB, ANIHUAB en BORTOBY.

Na verloop van tijd wordt de was warmer, vloeibaarder en vruchtbaarder. Naarmate het gele materiaal zich verder bevrijdt, wordt het meer biologisch en neemt het vormen aan die lijken op oude, knoestige boomwortels en wrakhout dat verwoest is door de zee – EGNABO, OLNETOP – en op zoek is naar nog meer nat voedsel. Uiteindelijk metamorfoseert het tot de complexe geometrieën van de 'spat' of de abstractie van menselijke en dierlijke vorm. Tot deze reeks sculpturen en beelden behoort de printreeks IKRAUSIM, waarin de evoluerende vloeistof slagaders en netwerken van gestolde elasticiteit vormt, een soort oorspronkelijke protomaterie. In en omstreeks 2009 begint Nick in zijn werk de zinnelijkheid van het lichaam te verkennen, maar ook, in andere werken, de schreeuwende rauwheid van de inwendige organen. In YAROPRA roepen de sensuele rondingen en de wisselwerkingen tussen het lichaam en gemeenschappen van lichamen het werk van Arp op. Maar dit stuk doet ook denken aan de geometrieën van eiwitten, met hun 'actieve sites' van potentiële verbinding, en het maakt nog steeds gebruik van de kleur geel. In IKRAUSIM lijkt de geelheid buitenaardse schedels met onnatuurlijk grote oogkassen te vormen. In KOLEKNAT roepen hoorns, paardenhoeven en stekelige ruggen een vreemd en verontrustend wezen op. Het is een volslagen schrikbeeld, kwaad en klaar om te bijten en te krabben.

Zo worden vroegere architecturale discussies over 'grootheid' conversaties over een natuurlijke, biologische 'kleinheid' van beneden af, die tot op zekere hoogte zichzelf bouwt, met een zekere natuurlijke, pseudobewuste imperatief.⁴

Nicks gele, alchemistische substantie begint complexe systemen te vormen, te evolueren en verder te antropomorfiseren. Veel van Nicks stukken uit deze periode lijken verwant met 'De schreeuw' (1893) van Munch, zoals LUIZADO. Zijn ze een mooie waarschuwing? Tegelijkertijd verspreiden zijn sculpturen zich in duizenden stukjes, elk met een besef van zichzelf in het systeem, in hoofden van aliens. Werken als LEKZAORZ, NOZIORZ, GNITRAORZ, EDNIRIAORZ en AGRIEBORZ spreken van een buitenaardse natuur, cyborgachtige krijgers die bijna tot de schreeuwerige werelden van Warhammer 40.000 behoren. Het naast elkaar plaatsen van 'laag gecodeerde' commerciële of populaire ideeën, thema's en esthetiek en 'hoog gecodeerde' ideeën, thema's en esthetiek uit de kunsttheorie en -praktijk is een kenmerk van Nicks werk dat hij gemeen heeft met Salvador Dalí. Hij doet dit om een ontbinding van de twee codes tot stand te brengen zodat ze tot een nieuw geheel versmelten. Ontbinding is ook een belangrijk stadium in de alchemie.

Architecturale ruimtes, materialiteit en omgevingen worden via het lichaam ervaren: naarmate biologie en medische hybris het lichaam veranderen, veranderen de mogelijkheden of de kortzichtigheden van het lichaam navenant en volgt ook de architectuur. De lichamen die deze hoofden ondersteunen, zouden – als ze leefden – onze architectuur anders ervaren dan wij en zouden voor zichzelf buitengewone bouwwerken maken.

Architectuur is fundamenteel lichaamscentrisch geformuleerd door een symbiotische relatie die zo diep verankerd is dat ze vaak onzichtbaar is voor ons. Het digitale en de impact ervan op het lichaam kunnen ons veel meer bewust maken van onze eigen delicate machinerie en haar kwetsbaarheid en gevoeligheid.

In deze periode beginnen andere kleuren Nicks werken te doordringen, opnieuw vaak alchemistisch: schakeringen van wit, rood en zwart. Nicks buitengewone tocht van een decennium lang is een ontdekkingsreis geweest van de intuïtieve, grafische, softwarematige, analoge en digitale constructietechnieken op alle schalen, en bovenal van zijn eigen creativiteit. Er zit een vrijheid in Nicks creatieve zoektocht, die noch dogmatisch, noch openlijk academisch aanvoelt en die nochtans barst van de referenties. Hoewel hij uit vele bronnen put, voegt Nick er altijd een nieuw gezichtspunt aan toe; hij blijft voortdurend zoeken naar het volgende ding, het volgende ingrediënt en de volgende vormelijke uitdrukking.

Om te besluiten: Nicks werk maakt deel uit van een artistiek continuüm; zijn bezigheden lopen tot op zekere hoogte parallel met een tijd van aanzienlijke veranderingen in de architectuur, zowel wat het maken van vormen als de theorie betreft. Nick heeft, op zijn eigen voorwaarden, diezelfde krachten van technologie, perceptie en digitalisering herkend en gebruikt die het architecturale discours de afgelopen jaren zo hebben veranderd. In Nicks werkwijze kun je een analogie met het alchemistische opus zien. Elke kunstenaar of architect die ten volle de metamorfoserende krachten van de virtualiteit inschakelt, is in feite per definitie een alchemist-magier, die

vorm en materialiteit tevoorschijn tovert uit het niets. In zijn recente werk exploreert Nick een minder abstracte, meer biologische reeks thema's en is zijn werk geëvolueerd tot ecologieën van vormen die een groter, complexer geheel uitmaken. Ook dit is een hedendaagse architecturale onderneming. Er zijn vele parallellen in onze respectieve werelden en zo hoort het ook! Ik wacht, vermoedelijk samen met vele anderen, op wat het volgende is dat te gebeuren staat – misschien wel een heuse architecturale opdracht waarin hij zijn ervaring met draaideuren, verlichting, ornamenten, balustrades en artistieke interieurs voor gebouwen verder exploreert, maar dan in geïntegreerde stukken. Dat zou pas heel bijzonder zijn. Zal de impliciete beweging in zijn werk metamorfoserend tot effectieve beweging in toekomstig werk? Dat is de richting waarin de technologische imperatief ons stuurt.⁵ Wat het ook wordt, ik verwelkom een nieuw lid van de groep en ik blijf hem volgen.

1 Neil Spiller, *Architects in Cyberspace*, Londen, Academy Editions, 1995;

Neil Spiller, *Architects in Cyberspace II*, Londen, Academy Editions, 1998.

2 Neil Spiller, *Reflexive Architecture*, Londen, Academy Press, 2002.

3 Neil Spiller, *Digital Dreams: The Architecture and the New Alchemic Technologies*, Londen, Ellipsis, 1998.

4 Neil Spiller, *Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination*, Londen en New York, Thames & Hudson, 2006; Neil Spiller, *Cyberreader: Critical Writings for the Digital Era*, Londen, Phaidon, 2002; Neil Spiller, *Digital Architecture Now: A Global Survey of Emerging Talent*, Londen en New York, Thames & Hudson, 2008.

5 Neil Spiller en R. Armstrong (red.), *ProtoCell Architecture: Architectural Design: 81*, Londen, John Wiley & Sons, 2011.