

Nick Ervinck

Sinds het voormalig militair hospitaal in Oostende werd omgebouwd tot woonzone, heeft de kunst hier langzaam maar zeker een mooie plek gevonden. De tentoonstelling *Freestate* zette in de zomer van 2006 de toon met werk van jonge Belgische kunstenaars en de nieuwbouw van Stephane Beel & Lieven Achtergael en Groep3 zorgt voor een waardevol hedendaags patrimonium. Om de interactie tussen kunst en leven te bestendigen, besloot de projectontwikkelaar VANHAERENTS uit Torhout een permanent kunstwerk te integreren op de site. VANHAERENTS (www.vanhaerents.be / www.milho.be) koos voor Nick Ervinck (Roeselare, 1981), die als medewerker van *Freestate* de site grondig leerde kennen en zich door haar typische baksteenarchitectuur overvloedig liet inspireren. Ter gelegenheid van de inhuldiging van *Solbaregiafutobs* (2010), een monumentale print in de inkomsthal van de commanderie, toont hij in de kapel een reeks recente animatiefilms.

De belangrijkste vraag die de kunst zich stelt is deze naar de relatie tussen de fysieke werkelijkheid en de kunstmatige wereld van de kunst. In tegenstelling tot andere kunstenaars vertrekt Nick Ervinck niet vanuit de werkelijkheid, maar vanuit de mogelijkheden van zijn medium, namelijk de virtuele wereld van de computer. Hierbij maakt hij geen afbeeldingen van de werkelijkheid, maar voegt hij werkelijkheid toe.

Nick Ervinck is een demiurg, een god als architect van de wereld. Vanuit ongeordende materie of bewegende chaos scheidt hij zijn eigen universum. Hiervoor inspireert hij zich zowel op computergames als SimCity of Civilization - games waarbij men voor zichzelf een virtuele wereld bouwt en die in het jargon ook godgames genoemd worden - maar ook op koraalstudies, netwerken en andere rhizomen. Maar tegelijkertijd is Nick Ervinck ook een klassieke beeldhouwer die zijn bewondering voor Jean Arp en Henry Moore of Franz West en Richard Artschwager niet onder stoelen of banken steekt. Op die manier wordt hij heen en weer geslingerd tussen de fysieke wereld en de virtuele ruimte. Enerzijds geniet hij van de vrijheid die de computer hem biedt om los van fysieke beperkingen als formaat, gewicht of budget onbeperkt te creëren, maar anderzijds heeft hij ook nood aan tastbare materie. Beide realiteiten zullen elkaar in zijn werk op een vruchtbare manier beïnvloeden.

Sinds de renaissance zijn de kunstenaar en de wetenschapper uit elkaar gegroeid. Men kan het zich vandaag nog moeilijk voorstellen dat de academische opleiding van plastische kunstenaars samenliep met deze van de aspirant geneesheer. Allebei bestudeerden ze dezelfde werkelijkheid op een even scrupuleuze manier. Een samenwerking die vandaag niet meer zo evident lijkt. Vandaag ontwerpen ingenieurs machines die door kunstenaars gebruikt worden. Ook hier vormt Nick Ervinck een uitzondering. Hij denkt mee met de ingenieurs en spreekt dezelfde taal. De verbeeldingskracht van de kunstenaar stimuleert de technologische ontwikkeling en zijn artistieke noden bevorderen de praktische toepassingen ervan.

En toch heeft zijn werk nog altijd voeling met het klassieke schilderij in zijn kader en de klassieke sculptuur op zijn sokkel. Ondanks het gebruik van hoogtechnologische kennis situeert Nick Ervinck zich in de eeuwenoude traditie van de kunst om zijn herinneringen en zijn verlangens vorm te geven. Maar los daarvan heeft hij ook belangstelling voor de ontologie van het digitale medium, de natuur of het wezen ervan, zoals dit doorheen zijn karakteristieken en zijn kwaliteiten tot uiting komt. Digitale kunst is multimediaal (er is

interactie tussen de verschillende media), interactief (de animaties waarin men rondloopt kan men zelf sturen) en virtueel (in de zin van potentieel, een mogelijkheid die zich vroeg of laat kan concretiseren).

Nick Ervinck werkt in een hybride ruimte waar realiteit en virtualiteit constant van plaats verwisselen en geen van beiden de exclusieve finaliteit van zijn werk uitmaken. Er is geen finaliteit, maar een opeenvolging van stadia die elk (of ze zich nu in de werkelijkheid of in de computer bevinden) op een bepaald moment een autonoom karakter krijgen.

Het werk van Nick Ervinck is voortdurend in beweging. Het is een work in progress, waarbij alle etappes van zijn onderzoek als kunstwerk getoond worden. Elke etappe is een “studie”, maar elke etappe is ook een autonoom kunstwerk. Of het nu gaat om een potloodtekening of een maquette, een ontwerp op de computer of de afdruk ervan, een 3D-print, een sculpturaal object of een architecturale ruimte. Zijn werk kent geen hiërarchie en ook geen lineaire ontwikkeling.

Voor de commanderie van het voormalig militair hospitaal ontwierp Nick Ervinck een panoramisch beeld van een vertrouwd landschap met een futuristische architectuur van het verleden. In eerste instantie werd alles uitgetekend in de virtuele ruimte en nadien grondig bijgewerkt met photoshop. Realistisch gras, bloemen, wolken en rotsen werden later toegevoegd. Met zijn tweedimensionale prints treedt de kunstenaar buiten de virtuele ruimte zonder die geheel te verlaten. Door de computer gegenereerde beelden worden op een fysieke drager aangebracht en in de fysieke ruimte tentoongesteld. Mooi is de manier waarop het beeld zich als een optische illusie verder zet in de groene ruimte van de woonsite.

En toch is dit geen afbeelding van de echte wereld, maar van een mogelijke wereld. Ondanks de levensgrote afmetingen, ongeveer vier meter hoog en vijftien meter breed, en de sterk aanzuigende kracht van het beeld, kunnen we deze wereld niet betreden. Leuk is wel dat er een deur in het midden staat, waardoor we als het ware via de echte wereld achter het beeld kunnen verdwijnen.

Solbaregiafutobs (2010), zoals de kunstenaar het werk genoemd heeft, is een synthese van vier architecturale sculpturen, die hier in het landschap werden ingeplant. Sculpturen die ook als maquette fysiek bestaan en eventueel ook levensgroot kunnen worden uitgewerkt.

De vreemde, ietwat hermetische titels van de werken verwijzen naar een eigen classificatiesysteem dat Nick Ervinck met een eigen woordenschat heeft opgesteld. Hij ontwerpt niet alleen zijn eigen wereld, maar ook zijn eigen taal. Niet alleen een visuele taal, maar ook een verbale. Nick Ervinck droomt ervan om ooit een eigen encyclopedie te ontwerpen. Hij gaat er prat op dat de namen die hij aan zijn werken geeft op Google nergens zijn terug te vinden, tenzij in relatie met zijn eigen werk.

Van links naar recht herkennen we *Colbatrops*, *Siutobs*, *Triafutobs* en *Chorechnots*. *Colbatrops* is een gebouw dat bestaat uit een betonnen kubus, een vertikaal gekanteld bakstenen huis en een trompetvormige blob. *Siutobs* is een opengeplooid huis waarin zich een eivormige kamer bevindt. *Triafutobs* bestaat uit twee rijen baksteenhuizen die door knalgele blobs met elkaar verbonden zijn. Als een ruimtestation hangt het roerloos in de lucht. *Chorechnots* is een zevenhoekig gebouw dat een gele bol omsluit. Het houdt het midden tussen Stonehenge en het monument van Albert I in Nieuwpoort.

De hier getoonde wereld is aantrekkelijk en bedreigend tegelijk. Hij interpelleert zowel onze nieuwsgierigheid als onze angst voor het onbekende. Deze wereld is zowel herkenbaar en vreemd. Is het een publiciteitspaneel? Een toeristische reclame voor een exotisch vakantieoord of het uithangbord van een bouwpromotor? Een aards paradijs of een totalitaire staat? Het zijn beelden die herinneren aan een naïef wereldbeeld uit de jaren vijftig, van hoe de wereld er in de 21^{ste} eeuw uit zal zien. Een soort archeologie van het futurisme. Het is ook niet altijd duidelijk in welke ruimte we ons bevinden. In het verleden of in de toekomst? In de tweede, de derde of de vierde dimensie?

Ter gelegenheid van de inhuldiging van dit kunstwerk toont Nick Ervinck in de kapel van het voormalig militair hospitaal een reeks 3D-animaties. Zijn films beschouwt hij als een schetsboek. Het zijn denkoefeningen in de virtuele ruimte. Hoe gaat men er om met architectuur, met sculptuur, met ruimte en met tijd, met evolutie en met mobiliteit.

Zijn animaties tonen vormen die bewegen en evolueren, objecten die veranderen, groeien, krimpen, transformeren, exploderen en imploderen, gebouwen die openklappen, sculpturale en architectonische elementen die in mekaar overlopen, aan mekaar klitten of worden omgeplooid. Het lijken wel (kanker)cellen, virussen of parasieten die muteren. Uit het dak van een huis groeit een hefschroef waardoor het een helikopter wordt die wegvliegt. Polymorfe, synthetische vormen dringen 'schijnbaar' werkelijke ruimtes binnen. Monumentale gebouwen worden losgekoppeld van de grond en veranderen in levende sculpturen. Gewaagde combinaties van vaartuigen, kerken en wolkenkrabbers drijven over een eindeloze zee, ...

Nick Ervinck verwijst in zijn films niet alleen naar de typische baksteenarchitectuur van de paviljoenen van het militair hospitaal uit zijn eigen werk, maar ook naar dat van ontwerpers, kunstenaars en architecten als Thonet, Corbusier, Duchamp en Magritte.

De stijl van Nick Ervinck is zowel het gevolg van de ontologie van zijn medium als van zijn sculpturale ervaring van de fysieke wereld. De opvallendste kenmerken van zijn beelden zijn de confrontatie van organische en geometrische vormen, van *blobs and boxes*, en de constante van de kleur geel. Geel is niet alleen de warmste kleur, ze is ook de meest expansieve, waardoor ze het effect van de uitstulpende blobs vergroot. Het geel dat zijn voorkeur wegdraagt is geen citroengeel of saffraangeel, maar signaalgeel (RAL-kleur 1003), een felle en heldere kleur die gebruikt wordt om haar sterk opvallend karakter.

Het artistieke denken van Nick Ervinck loopt parallel met het huidige architectuurdiscours over de dualiteit tussen *blobs and boxes*. Uit streng geometrische en harde vormen ontstaan onregelmatige biomorfe en zachte vormen die door de computer gegenereerd worden. De evolutie van het geometrische naar het organisch is onder andere het resultaat van het beheersen van de software. Vanuit de (geometrische) standaardvormen evolueert Nick Ervinck naar zijn eigen persoonlijke creaties in de mate dat hij zijn tools beter beheerst.

Een symbolische betekenis voor zijn werk wil Nick Ervinck niet geven, maar dat het hier gaat om een soort genese is duidelijk. Het ei – voor de kunstenaar de ultieme blobvorm – is een archaisch symbool van vruchtbaarheid, voortplanting en het bestendigen van de soort. Voor een beeldhouwer als Brancusi betekende het ei zoveel als de oorsprong der dingen. Dit werk gaat over de oorsprong van de mens en zijn evolutieproces (*D'où venons-nous? Que sommes-nous? Où allons-nous?*), maar tevens is het een metafoor voor de kunst die drijft op vernieuwing en op continuïteit. Onze

beschaving speelt zich af tussen het Cisterciënzerklooster van Cluny en de torens van het World Trade Centre, niet toevallig voor Nick Ervinck belangrijke referentiepunten, waar hij in vroegere werken meermaals naar verwijst.

In zijn technologische nieuwsgierigheid en zijn naïeve verwondering heeft het werk van Nick Ervinck iets kinderlijks. Het is dan ook ontstaan in zijn kindertijd. Zijn evolutie van de fysieke ruimte naar de virtuele ruimte, is te vergelijken met de overgang van het spelen met legoblokken naar het spelen van computerspelletjes.

Bekommerd om het behouden van de soort is de kunstenaar bezig met overlevingsstrategieën. In tijden van overbevolking, de opwarming van de aarde en excessief uitputten van de natuurlijke bronnen, zoekt hij duidelijk naar alternatieven. De virtuele wereld is een potentiële wereld. Sluimerende ideeën zullen ooit gerealiseerd moeten worden, goedschiks of kwaadschiks, en in het slechtste geval uit bittere noodzaak.

Lieven Van Den Abeele