

Nick Ervinck

GNI-RI NOV2006

De jonge Belgische kunstenaar Nick Ervinck (Roeselare, 1981) heeft inmiddels een eigenzinnig en omvangrijk oeuvre op zijn naam staan. Ook inhoudelijk laat zijn werk zich niet makkelijk met een enkel begrip duiden. In de aanloop naar zijn solotentoonstelling GNI-RI NOV2006 sprak Ervinck eerder dit jaar met kunsthistorica Christel Vesters. Hieruit volgde onderstaande tekst, waarin een aantal karakteristieke eigenschappen van zijn werk toegelicht worden om zo een kader te schetsen waarbinnen zijn werk bekeken en begrepen kan worden.

Atelier & Computer

Wat het meest opvalt zijn de twee ogenschijnlijk tegenstrijdige media waarin de kunstenaar werkt: de monumentale, ambachtelijk vervaardigde sculpturen enerzijds, en de digitaal gemanipuleerde tekeningen en prints anderzijds. De eerste categorie komt –traditioneel- tot stand in het atelier; de tweede –virtueel- op de computer. Het ligt voor de hand om de computertekeningen te beschouwen als voorstudies en de sculpturen als de eigenlijke kunstobjecten. Maar voor Ervinck gaat deze onderverdeling niet op. Hoewel de overstap van atelier naar computer in eerste instantie noodgedwongen was – zijn atelier was te klein om een overzichtsmaquette voor een tentoonstelling te bouwen – is er allang geen sprake meer van een hiërarchie, in tegenstelling: “Tijdens mijn studie werd ik er meerdere malen op gewezen dat ik vroeg of laat toch een keuze zou moeten maken tussen ofwel de fysieke ofwel de virtuele wereld. Maar ik beschouw deze twee zeker niet als afzonderlijk of opzichzelfstaand in mijn werk. Mijn werk is echt een wisselwerking tussen die twee. Een bepaalde vorm kan tot stand komen in het atelier, daarna virtueel uitgetekend worden op de computer en vervolgens verwerk ik die resultaten weer in het atelier.” Hetzelfde proces vindt ook omgekeerd plaats.

Beide media conditioneren het creatieve proces op verschillende manieren: “In het virtuele atelier beschik je over bepaalde vrijheden; je bent niet of minder afhankelijk van een budget, je kunt in- en uitzoomen of met een simpele ingreep materialen en kleuren manipuleren. Ook ben je vrij van fysieke beperkingen zoals formaat of zwaartekracht. Hoewel op de computer alles mogelijk lijkt, ben je als kunstenaar toch beperkt door de mogelijkheden en je kennis van de software. In dit opzicht dicteert de computer als het ware de grenzen van de verbeelding.”

Blobs & Boxes

Wanneer we naar de individuele werken kijken, zien we dat deze in de basis allemaal opgebouwd zijn uit tegengestelde vormenparen: bol/kubus, open/gesloten, buiten/binnen, sculptuur/sokkel, verticaal/horizontaal. Ook qua esthetiek en materiaalbehandeling keren, in de verschillende kunstwerken, ongeacht het medium, dezelfde tegenstellingen terug: glad/ruw, dun/dik, glanzend/mat, natuurlijk/industriële.

De bol en de kubus zijn de twee universele basiselementen, zowel in de beeldhouwkunst als in de bouwkunst. En in de tegenstelling tussen de twee liggen hele filosofische en symbolische denkwerelden besloten: de organische vorm van de bol versus de wiskundige perfectie van de kubus, of, denkend aan de surrealisten, het vrouwelijke versus het mannelijke.

In Ervinck's werk krijgen de bol en de kubus gestalte in de terugkerende motieven van de gele 'blob' en de houten 'box', zie bijvoorbeeld de sculptuur Xobbekops. Xobbekops is eigenlijk een maquette die Ervinck ooit op ware grootte (2,5 x 2,5 meter) hoopt te realiseren. Elk vormexperiment begint voor Ervinck met de intuïtieve vraag: “Hoe kan er een organische vorm uit deze kubus ontstaan.” Ook bij Xobbekops ontstaat er zo binnen het werk een spanningsveld tussen de tegengestelde (vorm)elementen en een zoektocht naar een mogelijke synthese. “Xobbekops illustreert het sculpturale onderzoek naar de dialoog tussen hoekige en ronde vormen. Het is een poging om een organische vorm te vangen in een kooi, maar tegelijkertijd wordt de kooi gedomineerd door de organische vorm.” Het resultaat is een kruisbestuiving tussen sculptuur en architectuur.

Kijken we verder dan de formele tegenstellingen en hun betekenis, dan ontdekken we langzaam dat Ervinck's kunstwerken en artistieke ideeën zich het best laten begrijpen aan de hand van de meest rudimentaire tegenstelling in ons Westerse denken en cultuur, namelijk die tussen het subject en object; tussen het ik en de ander; ik en de wereld om me heen.

Werkelijkheid / Kunst

Ervinck beschouwt zijn kunst als een zoektocht naar de waarneming:

"Ik ben een waarnemer die vragen stelt... De voornaamste drijfveer van de creatie is de behoefte om te weten, om de wereld te vatten. Mijn doel is om mensen op een andere manier naar de werkelijkheid te laten kijken." Of het nu ruimtelijke sculpturen of computeranimaties zijn, vrijwel alle vormelementen, of bouwstenen zoals de kunstenaar ze noemt, hebben hun oorsprong in de (gebouwde) leefomgeving. Door met deze vormen (bol, kubus of kathedraal) te experimenteren en te associëren, bijvoorbeeld door ze op te rekken, om te keren, op te delen, of door de kleur en textuur te veranderen, zoekt Ervinck de grenzen van het bestaande object op en creëert zo nieuwe. "Zoals de techniek beperkingen stelt aan het realiseerbare, zo legt ons denkkader –door tijd en cultuur bepaald – beperkingen op aan het verbeeldbare. Kunst wil deze grenzen oprekken, door nieuwe mogelijkheden te onderzoeken, te verbeelden en vervolgens in onze werkelijkheid te introduceren."

Dit proces, deze wisselwerking tussen werkelijkheid en kunst, komt duidelijk naar voren in de installatie in de Expozaal: rondom het 11 meter lange bouwwerk 'Ienulkar' is een verhoging gebouwd, waardoor met een aantal relatief simpele ingrepen de illusie van een opgravingsite ontstaat. Het effect is een directe verandering in de gangbare verhoudingen tussen kunstwerk en publiek: niet de sculptuur, maar het publiek staat op een verhoging, en in plaats van tegenover een ervaringsobject bevindt de kijker zich nu te midden van een ervaringsomgeving. In het geval van 'Ienulkar' heeft deze ingreep ook nog een symbolische betekenis: De sculptuur is geïnspireerd op de plattegrond van een sleutelwerk in de Romaanse architectuur: de Abdij van Cluny, tevens een van de belangrijkste religieuze monumenten van de middeleeuwen. De oorspronkelijke functie van de Abdij was om haar bezoeker te imponeren en te doordringen van de Almachtige Grootheid in wiens ere zij gebouwd was. In de Brakke Grond zijn de rollen omgedraaid en kijkt de bezoeker letterlijk neer op het monument.

Titels & Archief

Tot slot zijn er nog de titels van de werken die om een toelichting vragen: Ienulkar, Xobbekops, GNI_5_WT_15_Jan.2006.2006 etc.

De titels van de sculpturen lijken geïnspireerd door namen van karakters uit futuristische stripboeken en computergames. De cijferlettercombinaties zijn rechtstreekse verwijzingen naar het digitale archief van de kunstenaar dat inmiddels uit meer dan 80.000 beelden bestaat, variërend van snapshot foto's tot digitale *doodles*. Ieder object ontleent zijn naam aan zijn positie binnen het archief. GNI, een anagram van de meest voorkomende uitgang in de Nederlandse taal, staat voor het totale archief; WT voor werktekening; T voor tentoonstelling etc. gevolgd door de datum. "Mijn oeuvre is gebaseerd op een oneindig uitdijend archief, waarin de bouwstenen van mijn 'alfabet' zijn opgeslagen: consumptievoorwerpen, door mij gemaakte dingen, krantenknipsels, herinneringen, etc. Het is een autobiografisch archief waarin ik mijn leven en denken probeer samen te vatten."

Ervinck's archief is misschien wel de beste illustratie van de obsessieve manier waarop hij de wereld om zich heen wil vatten en bevatten. Het ordenen en categoriseren, het vastleggen in overzichtelijke – en betrouwbare? – systemen, getuigen van een kunstenaar wiens levensbehoefte het lijkt om zijn eigen positie in de wereld om hem heen te bepalen. "Door de wereld in een persoonlijk systeem te vatten wordt hij structureerbaar en valt hij te ordenen."

Voor de toekomst heeft Ervinck grote ambities: "Het is mijn bedoeling om niet enkel stil te staan bij de sculptuur, maar toe te werken naar een totale ruimte. Toch moet ik eerst de sculptuur leren beheersen alvorens ik een volledige ruimte kan bouwen." En zo lijkt de cirkel rond voor een kunstenaar die ooit op jonge leeftijd eerst met LEGO blokjes en later met virtuele bouwpakketten in de vorm van computerspelletjes, zoals SIMcity, Settlers, zijn stad wilde bouwen.

[Christel Vesters

Amsterdam, november 2006]