

## **Plastisch denken en de plasticiteit van het denken. De digitale alchemie van Nick Ervinck.**

*Gniurks X1; Elbatargscu I; GNI GH 95; ...* Alleen al een snelle blik op de titels van de werken en tentoonstellingen van Nick Ervinck laat het reeds vermoeden: hier is een puzzelaar aan het werk. Een puzzelaar echter, zo blijkt al gauw bij een vermetele poging tot ontcijfering, die zich expliciet *niet* richt op een vrijblijvende, dan wel conservatief gerichte reconstructie van een welbepaald beeld dat de kunstenaar werd aangeleverd, een reeds bestaand beeld dus. Ook geen puzzelaar die, zoals bij het welbekende spelletje scrabble, de voorliggende *onderdelen*, tot een conventioneel zinvolle, met andere woorden door een of andere thesaurus voorgeschreven 'eenheid', moet weten te (her)schikken. Hier zien we iemand aan het werk die het puzzelen zelf tot beeld verheft. Het beeld-als-puzzel?

Nick Ervinck werkt sinds enkele jaren aan een archief van beelden: beelden van concrete, bestaande objecten, beelden van objecten die hij zelf heeft gemaakt, beelden die herinneren aan objecten. Met het aanleggen van dit archief wil hij naar eigen zeggen de wereld in kaart brengen, het gnoom van de wereld ontcijferen om zo uiteindelijk meer grip te krijgen op die wereld. Zelf heeft de kunstenaar het over zijn 'alfabet', waarmee hij laat uitschijnen dat zijn beeldarchief eerder als een bron moet worden beschouwd, een, in zijn geval, steeds maar verder uitdijende verzameling van bouwstenen, of elementaire deeltjes, die hun 'wezen' ontlenen aan hun lot om te muteren dan wel hun potentieel om relaties aan te gaan en zo uit te groeien in nieuwe, zij het tot een tijdelijk bestaan gedoemde 'complexen'. Het resultaat van dit alles is een hybride beeld dat vaak nog herinneringen aan haar vorige, embryonale levens in zich draagt, maar zich in haar nieuwe bestaan vooral kenmerkt door een innerlijk samen-bestaan van een gerationaliseerde, objectieve en tijdloze (infra)structuur enerzijds, de *boxes*, en een niet te kisten, informele en steeds in beweging zijnde levenskracht anderzijds, de *blobs*. Hoe je de wereld ook conceptualiseert, het raster zal nooit het lek kunnen dichten ...

Dat die wereld zich niet zomaar in haar totaliteit laat vatten, zelfs niet bevattelijk is, beseft Nick Ervinck dus ten volle. Hoe zou het ook anders kunnen: het in kaart brengen van de wereld speelt zich af *in* de wereld, en moet dus noodgedwongen een impact hebben op die wereld; het in kaart brengen van het gnoom van de wereld wijzigt tegelijkertijd haar genetica. De wereld denken *is* de wereld maken. Vandaar dat de digitale technologie die de kunstenaar inzet bij het maken van zijn werk slechts kan omschreven worden als een bemiddelingstechnologie. Hoewel deze technologie hem in staat stelt vormen te produceren waartoe hij niet zou zijn gekomen middels het meer traditionele scheppingsproces, is de digitale (beeld)bewerking voor hem slechts een tussenfase. Uiteindelijk moeten zijn verbeeldende activiteiten zich letterlijk materialiseren in onze concrete wereld, waar ze door een beschouwer kunnen ervaren worden en ... (op)nieuw gedacht.