

# Schepper van een complex parallel universum

## Een gesprek met Nick Ervinck

Christine Vuegen

‘Vaak voel ik mij een van de laatsten der Mohikanen. Enerzijds sta ik met één been in de oude wereld, want ik maak nog sculpturen op een sokkel. Anderzijds ben ik op het juiste moment geboren om de computer als instrument te beheersen. Dat geeft me geregeld een gevoel van thuisloosheid. Voor een beeldhouwer ben ik te modern en voor de jongere generatie kunstenaars ben ik te klassiek’, stelt Nick Ervinck vast. In 2010 nam hij zijn intrek in een oude Renault-garage in Lichtervelde, een stille gemeente in West-Vlaanderen. De showroom voor auto’s werd een presentatieruimte met een bondig overzicht van zijn werk. Digitale prints en animaties, complexe 3D-prints en zeer arbeidsintensieve polyesterbeelden laten de bezoekers een glimp opvangen van de toekomst van de mens, de wereld en de beeldhouwkunst. Kunst en architectuur, mythologie en sciencefiction, virtuele fantasieën en verscheidene episodes van de kunstgeschiedenis zijn allemaal gelijktijdig aanwezig in zijn beeldtaal.

Terwijl hij passioneel praat en heen en weer beweegt tussen het digitale en het fysieke atelier, staat hij onder meer stil bij het creatieproces, dat wordt voortgedreven door een constante wisselwerking tussen spel en controle.

*Alle kunstwerken lijken het resultaat van een intensief spel van constructie en deconstructie, een zoektocht naar evenwicht. Ik denk bijvoorbeeld aan de sculptuur ESAVOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een ‘Transformer’-robot. Welke rol heeft het spel eigenlijk bij jou in het creatieproces?*

Nick Ervinck: Het spel is altijd een constante geweest in mijn leven. Toen ik heel jong was, speelde en bouwde ik met legoblokken. Later werden dat de virtuele bouwblokken van een hele resem ‘God games’, computergames zoals SimCity, Settlers, Traffic Tycoon en Caesar. Ik ben er zeker van dat mijn computerinzicht toen is ontstaan. Als speler bouw je iets op uit het niets en ervaar je een soort macht over je creatie. Een vergelijkbaar gevoel ervaar ik nu ook als kunstenaar: je speelt een soort god over de wereld die je zelf hebt gecreëerd. Je hebt volledige controle over de natuurwetten. Een paar extra zonnen of een regen van bomen? Zo gefikst. Beperkingen zijn er bijna niet, en dat vind ik heel interessant. Wat ik doe als kunstenaar, doe ik 24/7. Het is mijn passie, het is de reden waarom ik ’s ochtends opsta. Maar zodra ik er geen plezier meer aan zou beleven, zou ik wellicht ook geen geslaagde creaties meer kunnen maken. Dat ‘spelen’ is dus van cruciaal belang in mijn creatief proces.

*Hoe ben je van die computergames bij de beeldende kunst aanbeland? Tegenwoordig trek je een intrigerend universum uit de steigers, maar ik las tot mijn verbazing in een vroeger interview dat je eerst de ambitie had om boekhouder te worden...*

Ooit wou ik inderdaad boekhouder worden. Wat mij toen bezielde, weet ik niet. Kunst is bij ons thuis nooit op tafel gekomen. Ik bezocht in mijn jeugd ook nooit musea. Ik was wel vaak creatief bezig, maar de stap naar kunst was zeker niet vanzelfsprekend. Ik studeerde economie, maar die studie verloor gelukkig al snel haar aantrekkingskracht. Architectuur heeft mij altijd gefascineerd. Daarom koos ik in de kunsthumaniora eerst voor een architecturale richting. Maar de lessen perspectiefleer boeiden me weinig en de maquettes die ik maakte, waren niet altijd realiseerbaar, omdat ik verder wilde gaan dan wat me in de opleiding werd voorgehouden. Achteraf gezien ontwikkelde ik in die saaie lessen wel mijn ruimtelijk inzicht.

Na een jaar schakelde ik over naar keramiek en grafische vormgeving. De ontdekking van software zoals Photoshop opende voor mij een volledig nieuwe wereld. Plots besepte ik dat je met een computer veel meer kan doen dan alleen games spelen. Bijgevolg zocht ik op mijn 18de naar een kunstrichting waarin alles mogelijk is. Een utopisch idee, natuurlijk, maar ik belandde toch in een veelzijdige richting. Ik studeerde 3D-multimedia aan de Gentse academie. Daar kregen we vakken als standenbouw, film en fotografie. Toen lag mijn focus vooral op performance en videokunst, waarbij ik allerlei computereffecten uitprobeerde. Omdat ik er mijn weg niet vond, schakelde ik over naar de richting Mixed Media. Daar begon ik me geleidelijk aan echt op mijn plaats te voelen. Ik had er een boeiende docent, Danny Matthys, bij wie ik veel heb geleerd. Als een werk in opbouw was, verplaatste hij stiekem een onderdeel. Zo wou hij nagaan of de student überhaupt merkte dat er iets was veranderd. Was die student geconcentreerd bezig en zag hij of de ingreep een verbetering of verslechtering voor het werk betekende? Dat was onze ietwat speelse methode om te discussiëren over vormen, grenzen en mogelijkheden. Wat ook heel belangrijk was in die opleiding was de interactie met de andere studenten. Elke maandagochtend hadden we een rondetafelgesprek waarbij de studenten elkaars werk beoordeelden en feedback gaven. Dat heeft mij sterk geholpen om mondig te worden en mijn visie op mijn werk te leren formuleren en verdedigen.

*Heb je van meet af aan handgemaakte beeldhouwkunst gecombineerd met een digitale kunstpraktijk?*

Ja, ik heb altijd resoluut geweigerd om voor één van beide te kiezen. Als ik terugkijk op mijn studentenperiode, zie ik heel duidelijk dat ik de dualiteit 'virtueel-fysiek' toen als iets volstrekt logisch ben gaan ervaren. Dat was de eeuwige discussie met mijn docenten: zij dwongen mij om te kiezen tussen beeldhouwkunst en de computerwereld, de fysieke en de virtuele wereld. De computer stond volgens hen voor snelheid, terwijl beeldhouwkunst

geduld en vakmanschap vereiste. Ik ben er altijd van overtuigd geweest dat de sterkte en de rijkdom van mijn werk net in de combinatie van beide werelden liggen. Hoe meer ik in de virtuele wereld werk, hoe meer ik de drang krijg om die realisaties in de realiteit te plaatsen en fysiek te ervaren. Ik streef ernaar om in het atelier onderzoek te doen dat in de virtuele wereld onmogelijk is, en omgekeerd ook in de virtuele wereld creaties te maken die fysiek onrealiseerbaar zijn. Ik besef wel dat ik beide werelden in hun eigenheid moet laten, daarom zoek ik er uitdagingen in. Ik speel zowel met hun beperkingen als met hun mogelijkheden en die probeer ik optimaal te benutten. Je zou mijn werk kunnen omschrijven als een wederzijdse bevruchting tussen de virtuele en de fysieke wereld. De digitale beelden besmetten voortdurend de driedimensionale vormen en omgekeerd.

*Wie een werk van jou ziet, merkt meteen dat je een perfectionist bent. Hou je ook in tentoonstellingen de teugels strak in handen om de toeschouwer binnen te leiden in jouw universum?*

Ik wil inderdaad een soort regisseur zijn, zowel in mijn werk als in mijn tentoonstellingen. Dat heeft te maken met het creatieproces: op het kruispunt tussen het virtuele en het reële ontstaan er nieuwe hybride mogelijkheden, zowel sculpturaal als ruimtelijk. Die kan ik volop exploiteren in nieuwe experimentele ruimtes. Het samenspel tussen een onafhankelijk gecreëerde virtuele wereld en het driedimensionale sculpturale werk opent nieuwe ervaringsmogelijkheden. Daarom wil ik mijn eigen decorsetting creëren. Het liefst zou ik de hele ruimte willen vormgeven, van top tot teen sculpteren en naar mijn hand zetten, bijvoorbeeld door zwarte boxen te bouwen waarin werken worden gepresenteerd. Dan verdwijnt de ruimte direct, en ook je gevoel voor ruimte, omdat er geen referentiepunten zijn. Je merkt het verschil tussen virtuele en fysieke kunst niet meer. In het donker lijkt het alsof de sculpturen in een virtuele wereld zweven. Door in een tentoonstelling een tijdelijke dimensie te creëren, kan ik eenzelfde werk in andere presentaties steeds weer hervormen en herstructureren.

*Wat me altijd verbaast, is dat in één beeld ontzettend veel verwijzingen en mogelijke associaties verstrengeld zijn. Streef je daar ook naar, of is dat een vanzelfsprekend gevolg van het creatieproces?*

Mijn werk zit vol verwijzingen naar de architectuur en naar de traditie van de beeldhouwkunst, onder andere naar Hans Arp, Henry Moore en Barbara Hepworth. Moore was de eerste in de westerse cultuur die werkte met gaten in zijn sculpturen, niet omdat het functioneel was, maar puur omwille van de lege ruimte. Vandaag kan je met 3D-printtechnologie, die in lagen opbouwt, verder gaan dan vroeger, toen je alleen met de hand en met werktuigen kon beitelen. Dat boeit me enorm. Met behulp van de computer kan je nieuwe organische, experimentele en ook negatieve ruimtes realiseren,

zodat er sculpturen binnen sculpturen ontstaan. Ik gebruik dus niet alleen de technologie van 3D-printing, maar ik ga ook op zoek naar hoe ik ermee kan flirten en de grenzen ervan kan overstijgen. Ik focus daarbij op de spanning tussen *blobs* en *boxes*, die tot uiting komt in de loop van het digitale ontwerpproces. Simpel gezegd zijn *blobs* ronde vormen en *boxes* hoekige vormen. Het gaat voornamelijk over het contrast tussen het virtuele en het fysieke, het vrouwelijke en het mannelijke. Als ik de spanning tussen die twee polen opdrijf, zie ik dat tegelijkertijd als een gevecht en een omhelzing. Organisch, geometrisch, vloeibaar en massief: de gerealiseerde vormen tonen de sculptuur als een cross-over, als een visuele hybride.

*In jouw kunst zit heel veel poëzie. Hoe verzoen je poëzie met het geprogrammeerde karakter van de computer?*

Ik programmeer niets. Ik werk hoofdzakelijk met de software Autodesk 3ds Max om te ontwerpen, maar al mijn ontwerpen zijn tot nu toe altijd manueel getekend, zonder iets te programmeren of algoritmes te gebruiken. Voor mij is poëzie dus niet tegengesteld aan digitaal ontwerpen. De computer maakt dat associatieve denken net mogelijk. Het vergt dan wel een andere houding ten opzichte van digitaal ontwerpen. Een klassiek beeldhouwer of een architect vertrekt van een schets, maakt een maquette en zet die om in het uiteindelijke beeld of gebouw. De computer laat een andere manier van ontwerpen toe, en bovendien op een veel kortere tijd.

Ik zit niet alleen maar ideeën te bedenken die ik vervolgens nauwgezet uitteken. Mocht ik enkel op die manier werken, dan zou er voor mij weinig uitdaging in zitten. Anderzijds fascineert het mij ook hoe de computer mijn ontwerpen beïnvloedt. Hij heeft iets menselijks, omdat het soms zo onvoorspelbaar is hoe hij mijn input en het menselijke zoeken omzet in vormen. Die input is geen bevel, het is meer een interactie. En dat maakt het mogelijk om een werk te doen groeien en evolueren, soms in een andere richting dan ik aanvankelijk kon voorzien. Voor SNIBURTAD (2011-2012) vertrok ik bijvoorbeeld van schilderijen van Rubens. Ik haalde er silhouetten van enkele volslanke dames uit en speelde ermee in de computer. Ik gebruikte hun curves in een zoektocht naar de juiste compositie. Ik zie de computer eigenlijk als een verlengstuk van mijn lichaam: een externe harde schijf waarop ik al mijn beelden opsla om extra ruimte vrij te maken in mijn hoofd.

*Vergt het ontwerpen van een werk een lange adem?*

Soms ontwerp ik samen met mijn medewerkers twee- tot driehonderd versies van één sculptuur, om er vervolgens twee uit te kiezen, samen te voegen en opnieuw uit te puren. Soms worden het legers van varianten met allerlei opties en mogelijke wegen om te bewandelen voor de realisatie van één idee. Ik zoek in zekere zin naar de ultieme vorm –

althans een vorm die op dat moment in de evolutie van mijn werk niet te verbeteren valt. Ik kan daarna alleen iets anders maken, maar niets beters in die specifieke vorm; dat is mijn streefdoel. Een perfect voorbeeld van die zoektocht en mijn ontwerpproces was IKRAUSIM. Voor dit beeld hebben we minstens achthonderd voorstudies gemaakt vooraleer ik een vorm goed genoeg vond om verder uit te puren. Ik ben dus niet het type kunstenaar dat 's nachts wakker schiet met een briljante ingeving en niet opnieuw kan inslapen vooraleer alles is neergepend in zijn notitieboekje. Zo romantisch verloopt het creatieproces niet, toch niet bij mij. Ontwerpen is steeds weer een zoektocht van vallen en opstaan.

*Honderden ontwerpen voor één sculptuur, dat is enorm veel. Hoe beslis je wanneer je de juiste compositie hebt gevonden?*

Dat is een kwestie van buikgevoel, maar ook van *out of the box* denken en niet-evidente keuzes durven maken. Er zijn wel een paar regels die ik mezelf heb opgelegd. Zo probeer ik hoeken van 90 graden en kruisvormen te vermijden. Op een bepaalde manier belichamen die het rationele en het wiskundige. Een bloem heeft bijvoorbeeld nooit rechte hoeken of een kruisvorm. Ik ben zelf geen natuurkenner, maar toch is de natuur voor mij een grote inspiratiebron. Ik inspireer mij op traditionele thema's zoals de wind en boomstronken, en net zoals de oude meesters zoek ik daarin naar de dynamiek van de menselijke figuur.

*Al zijn je sculpturen organisch gegroeide kruisingen, ze ogen altijd uiterst precies en uitbalanceerd. Verraadt dat een extreme drang om alles onder controle te houden?*

Ja, ik ben een echte controlefreak. Dat heeft voor een groot deel te maken met de aard van computer- en programmeertaal. Het komt erop neer structuur in je hoofd te krijgen. Maar die controle is ook nodig om grip te houden op mijn digitale studio: een uitdijend archief van meer dan honderdduizend foto's, vormen en ontwerpen, alles bij elkaar ruim vijfhonderdduizend bestanden. Het bevat hopen schetsen waarin ik experimenteer, foto's van ateliersituaties, tentoonstellingen, sculpturen en virtuele voorstudies. Samen met de enorme hoeveelheid beelden die ik in de loop van de tijd verzameld heb, fungeert dit archief als een onuitputtelijke inspiratiebron.

*Uit wat je vertelt, leid ik af dat je digitale archief een plek is om je sculpturen te laten rijpen. Het geeft je een mentale speelruimte. Hoe zit het met je fysieke atelier?*

Voor mij is het niet voldoende om alleen werk te bedenken dat niet kan worden gerealiseerd. Mijn gelukkigste momenten zijn die waarop ik iets kan bedenken én uitvoeren. Die fysieke ruimte is absoluut noodzakelijk, omdat alleen daar de spanning

tussen het digitale en het reële op de spits kan worden gedreven. Ik wil steeds uitdagendere dingen maken. Alles wat ik doe, staat in het teken van de vrijheid die ik wil behouden om te kunnen creëren. Het is dan ook een bewuste keuze geweest om een studio op te richten. Al die grote projecten zouden onmogelijk zijn zonder mijn team en mijn atelier. Als kunstenaar leef en werk je zeer individueel, maar anderzijds zou veel werk een andere richting uitgaan zonder mijn team als klankbord en motor.

*Wat drijft jou om een parallel universum te creëren?*

Al doende ondervraag ik wat ik zie, hoor en lees, en mijn interpretatie daarvan. Gewoon kijken is maar een begin. Niet alle beschavingen geven de ruimte op dezelfde manier weer, om de eenvoudige reden dat ze de ruimte niet op dezelfde manier zien. De voornaamste drijfveer van creatie is de behoefte om te weten, de drang om de wereld te vatten. Hoe kan je daar beter vat op proberen te krijgen dan door zelf een complexe wereld te creëren, die op haar beurt nog andere werelden kan openen?

Een andere verklaring voor mijn drang naar het creëren en exploreren van parallelle werelden is eerder van psychologische aard. Ik ben meer een doemdenker dan een kunstenaar vol *joie de vivre*, dus ik heb snel last van een bezwaard hoofd. In mijn werk zoek ik – wellicht vaak onbewust – naar wegen en vormen om dat evenwicht te herstellen.

*Je gaat vaak aan de slag met andere kennisgebieden en disciplines, met de oosterse cultuur, de geschiedenis en de kunstgeschiedenis. Wat betekenen die ontmoetingen en wisselwerkingen voor jou?*

Ik ben mateloos geobsedeerd door technologie, geschiedenis, evolutie, mutatie en wat de toekomst zal brengen. Het leuke aan het kunstenaarschap is dat je kan proeven van al die verschillende werelden. Een goed voorbeeld daarvan is mijn project NOITATUM, dat nog in volle ontwikkeling is. Onlangs ontmoette ik dr. A.P.M. Ton den Nijs van de afdeling Plant Breeding van de universiteit van Wageningen. Via hem ben ik gefascineerd geraakt door de mogelijkheden van de manipulatie van voedsel o.a. met 3D-printtechnologie. De sculpturen die uit deze samenwerking voortkomen, kregen de werktitel 'Plantenmutaties'. Een tuin vol mutaties is als het ware een archief van de toekomst. Ik geloof echt dat je als kunstenaar een voorbode kan zijn.

Maar ook mijn vroegere samenwerkingen met chirurgen, biologen, archeologen en ICT'ers waren in dat opzicht grensverleggend. Door dat soort uitwisselingen ontstaan er nieuwe mogelijkheden. AGRIEBORZ is bijvoorbeeld het resultaat van de vruchtbare dialoog tussen kunst en wetenschap. SINURTAB verenigt de expertise van oude meesters van de schilderkunst met de nieuwe technologie. IKRAUSIM ontstond uit een

ontmoeting van elementen uit de Aziatische en de westerse cultuur. Al die verschillende referenties en interpretaties wil ik telkens samenbrengen in een beeld.

*Vind je het belangrijk dat de kijker in staat is om al die verwijzingen thuis te brengen?*

Dat is niet noodzakelijk. Iedereen kan er zijn eigen interpretatie aan geven. Voor mij moet een werk vooral mensen raken. Ik verwacht niet dat iedereen het verhaal achter een werk kent of goed vindt. Nadat Jan Hoet mijn werk in een rust- en verzorgingstehuis in Diksmuide gedurende een uur had gekaderd, kwam er een pittige dame van 92 op me af. 'Ik begreep er niets van,' zei ze, 'maar het beeld maakt me gelukkig.' Als alles al verteld is, is het kunstwerk saai. Want dan kan de kijker niets meer van zichzelf in het werk projecteren. Elk goed kunstwerk behoudt daarom een vleugje onverklaarbaarheid. Zelf vind ik het natuurlijk fantastisch om met verschillende betekenissen te spelen. De technische, associatieve en narratieve lagen zijn voor mij heel belangrijk. Als kunstenaar draag je sowieso een intellectuele bagage en een culturele erfenis met je mee. Het is dan ook onvermijdelijk dat deze bagage zal doorsijpelen in je werk; het is onmogelijk om dat los te koppelen van het creatieproces. Mijn sculpturen moeten voor mij blijven ontsnappen aan elke vorm van classificatie. Ze moeten blijven zweven tussen virtueel en fysiek, tussen hightech en lowtech, kunst en kitsch, geschiedenis en toekomst, klassieke sculptuur en futuristische beeldtaal. De schijnbaar paradoxale fundamenten van mijn kunst moeten ook mezelf blijven fascineren en verrassen.

In deze tekst zijn fragmenten verwerkt van een interview dat eerder verscheen: 'Een regisseur van hybride werelden. Interview met Nick Ervinck door Philippe Van Cauteren', in: *Nick Ervinck GNI-RI 2006*, Koraalberg, Antwerpen, 2006.