

## Un monde en mutation

### Nick Ervinck à Rodez

Les œuvres que Nick Ervinck a choisies pour entrer en correspondance avec des objets présents dans ce magnifique musée archéologique de Rodez ne passeront certainement pas inaperçues. Bien qu'elles déparent clairement d'un passé préservé au sein du musée, elles problématisent surtout le présent et l'avenir comme des catégories qui ont perdu leur caractère évident. Si le musée a toujours su développer un consensus sur notre tradition et notre histoire occidentales, cet artiste s'interroge sur ce qui se passe aujourd'hui, sous nos yeux, dans le monde entier comme des processus profonds de mutation et de transformation. Tout ce que cet artiste a en lui parle ainsi d'un ébranlement des caractéristiques essentielles de l'humanité.

Au niveau 3 où commence la visite, Nick Ervinck nous présente ESAVOBOR, une sculpture qui déborde de traces muséales et historiques. A première vue, cette composition extraordinaire fait référence à des fragments brisés d'un vase romain en cours de réassemblage. On peut se demander bien sûr si le vase reverra un jour la lumière dans un état complètement restauré, sachant bien que l'archéologue en nous ressent le devoir sacré d'interpréter le passé aussi précisément que possible. Une situation pareille nous avertit de toute façon que, pour de nombreux moments de notre vie, nous sommes condamnés à vivre avec des mondes d'incomplétude qui se trouvent dans un état de reconstruction perpétuelle, un monde que l'artiste considère aisément comme le sien. Mais de même, on voit bien qu'un robot et un transformateur apparaissent ici, attendant le moment opportun pour se métamorphoser ou frapper de manière inattendue. Ce qu'on note ici est une phase et une conscience liminale de transition, c'est-à-dire une présence et tension ininterrompue du nouveau et de l'imprévu. Un transformateur comme celui-ci dépeint-il les transitions éternelles que nous connaissons en tant qu'humains, ou ne devrions-nous pas plutôt nous demander dans combien de mondes inconnus et de champs énergétiques encore inexplorés des créatures comme celles-ci vont un jour se déplacer?

Le résultat d'une telle situation conflictuelle est visible plus loin dans EDHOLP, un crâne qui pourrait tout aussi bien faire partie d'un cabinet de curiosités. Ce crâne ambigu est illuminé par un feu interne, mais il est gravement endommagé dans sa partie inférieure. Une fois de plus, une question se pose ici regardant une origine éventuelle: EDHOLP est-il une relique archéologique, le résultat d'un meurtre rituel archaïque, une forme issue d'un monde parallèle ou un reste de mutant ? En tout cas, EDHOLP représente un défi radical à notre désir de pouvoir tout comprendre et de placer ce crâne désorientant dans un monde taxonomique connu. On peut donc le considérer comme forme hybride, démoniaque ou grotesque, mais ces noms ne résolvent pas vraiment le problème. Les possibilités infinies de l'impression 3D dans le cadre de la nouvelle technologie de la bio-impression montrent déjà que l'impression des organes peut fonctionner comme moyen d'améliorer l'espèce, de rendre la condition humaine moins vulnérable et donc de survivre au type de vie que nous n'avons en fait pas demandé. La question est, bien sûr, de savoir dans quelle mesure Eros permettra un jour de perturber et de quitter notre ancien désir de fusion et dans quelle mesure Thanatos continuera à disperser l'individu devenu autonome. En effet, combien de temps allons-nous continuer à penser en termes comme ceux-ci, des notions qui ont façonné notre pensée elle-même ? C'est dans un futur proche que notre corps bio-imprimé dissipera notre ancien statut d'êtres humains et humanistes? Et

dans quel délai de temps accepterons-nous une version techno de l'amygdale, du lobe temporal ou même du cortex préfrontal?

Un étage plus bas, le spectateur rencontrera le triptyque ANONIVES, ANONOVES et ANONAVES, un jeu sophistiqué de briques qui est vécu comme lignes en mouvement, encadrées ici comme s'il s'agissait de peintures. Elles rappellent l'imagination qui a nourri l'artiste à partir du début des années 2000 avec des jeux de construction comme Simcity, les pièces de puzzle du Tetris Game et le jeu avec les pixels. Ces lignes dynamiques montrent comment les anciens carreaux de mosaïque romains de la salle 6 sont entraînés dans un nouvel échange de blocs de construction, aussi lisse que les vagues de la mer. Alors que les briques sont normalement perçues comme les éléments d'un monde rigide, robuste et fiable, ici vous faites l'expérience d'une forme de vie aliénante qui change complètement notre vision du monde. Une sculpture de briques se met en mouvement, ce qui a toujours été vécu comme solide reçoit une impulsion dynamique, ce qui a toujours été un 'box' devient maintenant un 'blob'. Les processus de MUTATION DE LA LIGNE, un projet artistique cher à l'artiste, s'évoquent dans la matière et forment un paysage fluide qui, jusqu'à récemment, ne pouvait être considéré que comme statique. Ces expériences avec la ligne dynamique dans un dessin ne doivent cependant pas perdre de vue que même les pierres de mosaïque de l'Antiquité classique ont fait l'objet d'une recherche artistique à long terme de nouveaux matériaux et techniques.

En plus, le triptyque dynamique a également trouvé sa place entre deux figures plus anthropomorphiques, RACHT et LAPIRSUB, une référence au délicat buste de Jules César de la même salle 6 et au fascinant casque de fer de la salle 10.

Faire face à la sculpture RACHT est une expérience énigmatique, dans la mesure où il n'est pas clair s'il s'agit d'un nouveau dieu, héros ou chevalier. Ce personnage ne s'inscrit-il pas particulièrement bien dans un contexte gallo-romain, ou représente-t-il plutôt des réminiscences de la culture viking ? Distorsion du passé entre les mains de l'artiste qui manipule à volonté le temps et le lieu, tradition en pleine mutation ? Peut-être que RACHT est aussi le gardien de l'indicible religieux ou le gardien d'un territoire inconnu ? De toute façon, il est aussi en proie au vide et au silence, car des parties essentielles de la sculpture restent inachevées. Alors, une image de rêve, ou une figure de transition gardant des seuils, entre le présent et le passé, le corps et l'esprit, l'artiste et le scientifique ?

LAPIRSUB, qui se tient quelques mètres plus loin, approfondit encore cette ambiguïté. Tout comme un des nombreux guerriers cyborgs réalisés par Ervinck, cette sculpture reprend le caractère imposant et problématique de nombre de ses nouveaux bustes. Souvent, ces cyborgs sont inspirés par l'imagination de la science-fiction et du manga moderne et brillent encore par des aspects de robots, d'extraterrestres et de monstres, un doux souvenir et aussi un hommage honorifique à un artiste comme H.R. Giger. Mais des formes empruntées aux masques et aux bijoux incas et mayas se retrouvent également sur la centaine de ses fragments constitutifs, chacun d'entre eux ayant été imprimé et poncé à la main. LAPIRSUB est constitué d'un squelette mécanique muté, maintenu par des veines d'acier rouillées, protégé par une armure jaune brillante, une des nombreuses compositions complexes résultant de l'utilisation des derniers logiciels informatiques et des techniques d'impression 3D. Une fois de plus, une image humaine confuse et aliénante qui inspire un doute profond quant à nos expériences quotidiennes ?

Enfin, vous rencontrerez l'artiste dans la cour du musée, où GARZGRIOLEJIF, un grand relief (120 x 240 cm) joue un jeu étonnant avec les lignes ornamentales des nombreux artefacts en pierre qui ornent la belle Cour Jouéry. Aussi abstraite que soit cette œuvre, on peut toujours y reconnaître un dessin, une visualisation qui respire le mouvement et rappelle le big bang. Des lignes émergent et échappent, à la recherche d'une route qui mène, peu importe comment, à notre existence terrestre.

Elles attirent ainsi l'attention sur la variabilité absolue de la ligne en tant que processus géométrique et épistémologique, et donc aussi sur l'incertitude et l'indétermination absolues en tant que trajectoire existentielle. De telles lignes appartiennent indéniablement à un artiste qui, dès le début de sa carrière, a voulu créer des mondes intermédiaires, des interfaces entre l'artisanat et la technologie, entre le design numérique et la présence physique. Les lignes mutent, tout comme les plus petites structures cellulaires et les plus grands rêves et désirs de l'homme. Ce qui reste à découvrir et à dévoiler sont les principes qui sont à l'oeuvre, ici et ailleurs, dans tous ces champs énergétiques, dans toutes ces dimensions nano et macro!

L'art de Nick Ervinck parle-t-il donc de la naissance d'un nouveau type d'être humain qui veut devenir transhumain et vivre pleinement la mutation ? Quoi qu'il en soit, la pandémie actuelle a montré clairement que le vieil homme aura du mal à survivre lui-même, car il développe catastrophe après catastrophe. EDHOLP montre bien que la longue série de sculptures de Nick Ervinck qui se joue autour des thèmes MUTATION DE LA PEAU, MUTATION DE LA PLANTE et MUTATION HUMAINE n'exclut pas un avenir scientifique.