

Caput 2. BLOB

In het begin was ik gefascineerd door architectuur, omdat ik in de beeldhouwkunst weinig vernieuwing zag. Toen maakte ik nog hoekige objecten en werkte ik met platte vlakken, waaruit ik dan eenvoudige vormen haalde. Ook met de computer vertrok ik van voorgeprogrammeerde basisvormen, zoals een kubus, bol, cylinder of prisma. Maar geleidelijk aan leverde die geometrische manier van werken mij nog maar weinig uitdagingen op, noch in de fysieke, noch in de virtuele wereld.

Mijn allereerste BLOB is eigenlijk ontstaan uit de maquette van een wc-rolletje dat met de computer werd nagetekend, daar strakker en organischer werd aangezet en daarna weer materieel nagebouwd. Dit werd NIEBLOY, in 2009.

De verschuiving van box naar de meer organische BLOB-vorm was aanvankelijk gebouwd op een spanningsrelatie tussen beide, maar later ging de BLOB de absolute hoofdrol spelen. Zeer snel groeide die uit tot een ruimer energetisch concept, waarmee ik mijn eigen nieuwe wereld kon opbouwen, als een nieuw soort primaire bouwsteen, die in het verlengde van mijn oude legoblokken kwam te liggen. De BLOB is in de loop van de jaren een basisingrediënt geworden waarmee ik de wereld bekijk en onderzoek, een instrument om de eeuwige vraagstukken van de beeldhouwkunst – binnen-buiten, spanning-evenwicht, hol-bol, man-vrouw, hoekig-rond, groot-klein – te gaan onderzoeken, bevragen en betwisten.

De BLOB is uitgegroeid tot een explosief krachtveld, dat op de meest diverse manieren energetische expansie in menselijke en architecturale verhoudingen kon weergeven. Hiermee herschep ik de wereld en druk ik ze uit in al haar chaotische schoonheid, grenzeloze grootsheid en poëtische charme. Ze is mijn favoriete expressiemiddel geworden om processen van onbeperkte en onafgebroken groei te laten expanderen, vanuit het minuscuul kleine tot het monumentaal grote. De BLOB laat elke mogelijke uitdeining toe, maar is nooit voorspelbaar en valt nergens te stoppen. Ze is voor mij dan ook vooral vrijheid die naar buiten stroomt – onbegrepen vrijheid weliswaar, en precies daarom zo aantrekkelijk voor een kunstenaar. Al mijn BLOB-structuren samen maken voor mij als het ware een nieuw alfabet uit, een zich steeds verder uitbreidend netwerk van tekens waarmee ik een andere wereld kan creëren, een andere dimensie ga verkennen.

Het was een uitnodiging om tentoon te stellen in het MoCA in Shanghai die mij hiertoe de ogen opende op een totaal onverwachte manier. Tijdens een wandeling in de Yuyuan-tuin zag ik de grillige, door water uitgeholde rotsen langs de oevers van de rivier Huangpu. Daar, in het Oosten, moest ik meteen denken aan de werken van de Britse beeldhouwers Barbara Hepworth en Henry Moore. Zij hadden ook de figuratie verlaten en waren abstracter gaan werken. In het Westen worden zij beschouwd als de 'uitvinders' van het gat in de sculptuur, van de negatieve ruimte dus – hoewel Hepworth daar al een jaar eerder mee bezig was dan Moore. Eigenlijk een vreemde vaststelling, dacht ik toen, dat negatieve ruimte in onze cultuur nog geen honderd jaar oud is. De beperkingen van het werken met een beitel kunnen een deel van de reden geweest zijn, maar misschien had het meer te maken met de popularisering van de wetenschap begin 20ste eeuw, met Einsteins bewijs voor het bestaan van atomen of met zijn voorspelling van het bestaan van zwarte gaten.

Hepworth en Moore integreerden de gaten in hun beeldhouwwerken om er het achterliggende landschap bij te betrekken. Ik maak gaten in mijn BLOB-sculpturen om als het ware de binnenkant van mijn beelden te exploreren en bij de toeschouwers het verlangen op te wekken om in hun fantasie opgezogen te worden in en door de sculpturen. Ja, ik probeer zelfs die negatieve ruimtes uit te dagen en een soort uiterst perspectief te vinden van waaruit ze benaderd kunnen worden.

Mijn BLOBs nemen daarbij nooit de vorm aan van gestolde energie, maar zijn energetisch in beweging. Het zijn spatten, gigantische regendruppels, kosmische eieren; energiestoten die elke dimensie destabiliseren om nieuw leven te scheppen. Geen betere illustratie daarvan dan OLNETOP (2012), dat het opspattende zeewater oproept – een ode aan de kracht van de elementen en aan de microscopische schoonheid van een waterdruppel.

Lang geleden al had ik beelden voor ogen van sterk beweeglijke organismen, als het ware opzwellende en inkrimpende virale krachten die in alle richtingen tegelijk konden uitbarsten (IKRAUSIM, 2009). Een sculptuur kan op een rechte of schuine sokkel in een park gepresenteerd worden (LUBZAERC, 2012-2014), vanaf een torenhoge zuil naar beneden kijken (LUIZADO, 2011-2012) of transformeren tot een reusachtige gesluisde zetel, verborgen achter vier verdiepingen van een gebouw (CIRBUATS, 2011-2013). In de loop der jaren ging ik daarom, zoals met SUMNIM (2013) en KOMANIL (2015), vaak de dialoog aan met de traditionele architecturale ruimte en de museale verwachting van de verticale dimensie, zeg maar de oude boxstructuur. Hoe kon ik de gevoeligheden van een lineaire orde, die de oude architectuur zo sterk kenmerkte, uitdagen en aanvullen met meer ronde en fluïde vormen, tot ik een soort rhizomatisch uitzwermende chaos zou bereiken? Sommige BLOBs lieten elementaire energetische vormen langs muren naar beneden afdruipen en namen vanuit de hoogte vloer en wand in (KOMANIL). BLOB-sculpturen als EGNABO (2011), TSENABO (2011-2013) en TIEBLOY (2014-2015) slopen als het ware naar de mensen toe, als symbolen van de eeuwige toenadering tussen hen, als tekens van verlangen om elkaar diepgaand te ontmoeten in situaties waar lichamelijk en geestelijk contact moeilijk is, zoals in zorgcentra en ziekenhuizen. Tot op toppen van daken (NIEBLOY, 2009; WARSUBEC, 2009) of tussen gebouwen door (zie de studies ATROA, 2012 en IKRAUSIR, 2016) strekten zich BLOB-vormige verbindingen uit, in steeds nieuwe pogingen om onze lineaire zintuiglijkheid om te buigen tot meer ronde, vloeibare vormen. In die laatste studies liet ik mensen zelfs rondlopen en van het ene gebouw naar het andere stappen. In Emmen, midden op het Raadhuisplein, leek mijn EGNOABER (2015) alle bezoekers te verwelkomen; vooral 's avonds kwam deze sculptuur over als een zeer welgekomen – lichtend – baken voor iedereen.

Vele van mijn uitdeinende BLOBs lijken reikhalzend de hand uit te steken naar alles wat ze omringt in tijd en ruimte. Ze stralen als het ware een boodschap van verlangen uit om eenheid in verscheidenheid, verscheidenheid in eenheid te ontdekken. Zo nemen vele van mijn sculpturen een plaats in tussen figuratie en abstractie, symmetrie en fantasie, vrijheid en opsluiting, en nodigen ze uit tot een nieuw soort sociale omgang tussen mensen onderling, maar ook tussen mens en natuur.

Om die transitie in ideeën en materialen een bijzondere vorm te geven koos ik in het begin voor het signaalgeel RAL 1003. Met die kleur lukte het goed om de wereld te metamorfoserend als een moderne

alchemist. De kleur geel werd namelijk in de alchemie traditioneel gezien als een van de stadia om materie te verfijnen, te zuiveren en te transformeren.

Maar wat startte in signaalgele bekleding van polyester en polyurethaan, evolueerde daarna tot een meer explosief kleurenpalet (denk maar aan het fascinerende blauw van REWAUTAL, 2015), dat opdook in wisselende materialen (hout, ijzer, keramiek). Mijn oorspronkelijk monochrome gele BLOBs zijn nu geëvolueerd tot vooral veelkleurige wezens, die er in weeïge kleuren heel composiet uitzien, hun gave en cleane eivorm totaal aan het verliezen zijn en lijken te muteren tot demonische androïden.

Ik besef heel goed dat de evolutie van mijn sculpturen ook altijd maar een reeks pogingen is om het grote vraagteken te benaderen en omcirkelen van wat beeldhouwkunst is en kan zijn. Wat mij achtervolgde, was de vraag hoe ik daar een schakel aan kon toevoegen, als kind van mijn tijd. Was het misschien zelfs te naïef of ambitieus om te denken dat ik iets kon betekenen in het historische verloop van de beeldhouwkunst?

Na al die jaren experimenteren met de BLOB als elementaire bouwsteen in een apart soort sculpturaal alfabet ben ik mij sterk bewust van de onuitputtelijke mogelijkheden die de geavanceerde digitale technieken mij daarbij nog steeds bieden. In de speelruimte tussen sculptuur en architectuur ben ik met deze meanderende energetische vorm eigenlijk altijd bezig geweest de scifi- en computergames uit mijn jeugd verder te exploreren en een eigen, nieuwsoortige wereld te ontwerpen die ik naar believen vorm en inhoud kon geven. Vandaag biedt de confrontatie met het antropoceen mij de filosofische stuwkracht om de positie van mijn BLOB in de huidige klimaatcrisis te verfijnen. Is de mens zichzelf aan het heruitvinden als een technologische machine of wordt hij verder het slachtoffer van zijn eigen hybris? De vormgeving van een zich eindeloos heruitvindende materie is misschien wel een manier om na te denken over onze moeilijk geworden westerse identiteit.

Caput 3. PLANT

In 2003 al keek ik vol bewondering naar de manier waarop netwerken, onderaardse pijplijnen en wortels van planten een enigmatisch weefsel vormen onder de aarde. Tijdens mijn periode als *artist in residence* in Berlijn werd dat gevoel nog aangescherpt. Ik verkende toen in een reeks prints (GNI_D_GH) de koraalachtige structuur van de aarde als een mij onbekende ondergrond. Enkele jaren later suggereerde ik door middel van stelsels van buizen en langgerekte blobs verbanden tussen onzichtbare structuren die het leven onder een grootstad uitmaken (YAROTUBE, 2007; YAROTOB, 2007). Daarmee wilde ik de organische en industriële onderbouw van een stad nieuw leven inblazen. Daarom namen mijn gele blobs de vorm van clean, virtueel koraal aan.

In 2009 gebruikte ik voor het eerst een bloem- en koraalachtig weefsel, dat zo weggelopen leek uit 19de-eeuws barok behangpapier. Voor een tentoonstelling in S.M.A.K. in Gent vergrootte ik dit motief uit tot een grote muurtekening en turnde het 2D-format om tot een 3D-sculptuur. Tussen design en sculptuur, in een wereld halverwege het reële en het virtuele, konden de bezoekers zich al wandelend helemaal laten opnemen

in een soort *sfumato*-sfeer die erg desoriënterend werkte (EITAZOR, 2009). Ze leken er te zweven in een plantaardige dimensie die ze niet konden vatten, maar die wel sterk op hen inwerkte. Ook het dak dat ik op een gebouw in de Zebrastraat in Gent zette (WARSUBEC, 2009), ademde een fluïde universum uit, als een soort woekerend koraal dat met intern vergroeide klimopraken een spiegelpaleis van vertakkingen vormde.

Vanaf 2013 hernam ik een aantal van deze plantaardige motieven in het kader van wat zou uitgroeien tot het *Plant Mutation Project*. De 'aardbeisculpturen' die hieruit voortsporen, zijn ontstaan uit een uitwisseling met dr. A.P.M. Ton den Nijs, een wetenschapper verbonden aan de afdeling *Plant Breeding* van de universiteit van Wageningen. Die afdeling bezit een patent op het telen van een genetisch gemanipuleerde variant van aardbeien. Met planteigen materiaal ontwikkelden de onderzoekers hier een nieuwe aardbeisoort die bestand is tegen vruchtrot en minder nood heeft aan bestrijdingsmiddelen, waardoor ze langer houdbaar is.

Mijn drie grote aardbeisculpturen – AELBWARTS (2013), NABEKIESAV (2013-2014) en NABEKIARTS (2013-2014) – bouwden voor een stuk nog steeds verder op de blobvorm die ik in 2009 met IKRAUSIM had ontwikkeld en waarvan het interne skelet nogal leek op een gehoornde demon die klaarstond om zijn grot uit te stormen. Anderzijds moest ik bij het vormgeven van de blaadjes van de aardbeiplanten ook denken aan de Japanse bloemschikunst ikebana en het verlangen dat daarmee samenhangt om vele soorten symbolische werelden op te roepen. Ik hield daarbij de drie pijlers van ikebana in gedachten: asymmetrie, ruimte en diepte, die symbool staan voor hemel, aarde en mens. In zekere mate waren die elementen belangrijker dan de kleuren van de bloemen zelf, die geleidelijk veranderden.

Ook de fantastische vazen in Meissen-porselein die ik zag in het Victoria & Albert Museum in Londen hadden een diepgaande invloed op mij en lagen aan de basis van de vele exuberante vaassculpturen die ik daarna zelf zou maken. In mijn verbeelding liet ik het traditionele stilleven met fruit een haast surrealistische transformatie ondergaan. Ik liet blad, stam en vruchten hun ogenschijnlijk natuurlijke kleuren verliezen, als waren ze blootgesteld aan vormen van straling en genetische manipulatie. Zo leek het erop dat een wetenschapper heel eventjes God had gespeeld en dat in een nabije toekomst de wereld er weleens heel anders zou kunnen uitzien. Het stilleven was ineens niet meer zo stil en onschuldig, want volstrekt gele aardbeien in zwaar doorhangende, nooit eerder geziene blobvormen, gevat in witte exoskeletten, gingen nu schuil onder weëige blauwe bloemblaadjes. Maar misschien waren die decoratieve bloemblaadjes ook wel vlinders die klaarstonden om op te vliegen, want ik bleef ook nostalgisch denken aan de oude Disneyfilm *Belle en het Beest*, waarin kandelaars en theepotten plots al dansend tot leven kwamen.

Met mijn PLANT-reeks wilde ik een constante beweging suggereren en flitsen uit een energetische flux weergeven, beweging in het ogenschijnlijk bewegingsloze. De aardbeien leken traag in te storten en het te begeven onder hun gewicht, ook doordat ze steeds verder weg groeiden van hun stam. Een sterk roterende vaas deed denken aan de benen van een kortgerokt meisje. Ja, die volslagen hybride bloemenvaas leek klaar te staan om onverwacht het echte leven in te springen.

In de wisselwerking tussen de digitale en de organische wereld exploreerde ik voortdurend nieuwe en andere vormen, die verwezen naar de terugkeer van het vegetale en animale regime waaruit wij allen voortkomen.

Hoever zou de mens kunnen gaan om zijn eigen organen te printen, om een levend organisme te creëren of planten, fruit en groenten te laten groeien in een vierkante vormmetaal die hij ze zou opleggen? In werken zoals VIGAV (2013) en EMOBCOR (2013-2014) speelde ik in die zin al een dubbel spel, want zowel de overdaad aan aparte beenderen en gemuteerde planten als de duidelijke herkenbaarheid van de Aarde als oergodin deed mij nadenken over het statuut van de nieuwsoortige wezens die ik aan het maken was.

Ook hier bleef ik, zoals Henry Moore, zeer gefascineerd door de meest eenvoudige natuurlijke elementen, zoals beenderen en schelpen. Maar in tegenstelling tot het rubensiaanse, overvleesde SNIBURTAD (2011-12) bleken de wezens die ik nu ontwierp totaal andersoortige figuren te zijn. In EMOBCOR (2013-14) waren beenderen alienachtige relictten geworden, vergezeld van een doorprikte oogbal en sterk misvormde heupen. De steriele desolaatheid van de Grand Canyon-rotsen droop er zo van af, apocalyptische beelden die konden thuishoren in een landschap waar een allesoverweldigend virus had toegeslagen. En hoe overrijp en onnatuurlijk gekleurd de chaotische vruchtbaarheid op die sculpturen ook mag geweest zijn, toch dacht ik dat je als toeschouwer nog steeds kon smelten voor de zachtheid die plant en vrucht uitstraalden, en voor de verfijndheid van de vele details, die in onze huidige wereld en in hedendaagse kunstwerken nog maar zelden voorkomt.

De laatste vijf jaar heb ik ook veel aandacht besteed aan kleinere werkjes in geglazuurde keramiek, die dezelfde kostbaarheid op ambachtelijke wijze uitdrukken. Ik noem ze vaak mijn paprika- en cacaoreeks. Ze stralen een soort uiterst primitief leven en een grillige dynamiek uit, net alsof ze door een nauwelijks te begrijpen oerkracht in de natuur zijn voortgebracht (AKRITERA, 2015-18). In de Jeruzalemkapel in Brugge (2021) kon ik recent de eigen glazuren tonen die door mijn experimenteel werk met mengvormen van kleur en klei waren ontstaan. Wonderlijk hoe voorouderlijke manuele technieken aangevuld konden worden met hedendaagse digitale computermodellering en zo een heel apart, modern resultaat opleverden – een perfect huwelijk tussen oude en nieuwe keramiek.

Het idee dat de mens in de oudste mythes werd voorgesteld als een wezen dat in klei zijn eerste vorm kreeg en daarna door een godheid leven werd ingeblazen is mij blijven inspireren. Die primitieve mens leefde van alles wat hij in de natuur rondom hem vond. Dat besef bracht mij ten slotte bij de meest kleurrijke soort blobs die ik ooit heb gemaakt, in geglazuurde keramiek, die als varianten op mijn aardbeien- en paprikareeks cacaobonen centraal stelden. Deze hybride keramische vormen glinsterden in de Jeruzalemkapel in een weelde van kleuren, als een collectie edelstenen die opgegraven waren uit de diepste lagen van aarde en zee (NEBLOAK en NEBKATROBS, 2017).

Als veelkleurige fossielen riepen ze wel de vraag op naar de functie die ze bekleedden in de schoot der aarde, want wanneer je bij gemuteerde cacaobonen achter een gouden kleur plots stukjes tand en dierlijke tentakels ontdekt, krijg je ook oog voor een onheilspellende dimensie die ze niet kunnen verbergen. Het is precies die hybride, expressieve kracht die ons nog steeds kan mystificeren en corrumperen, verleiden en verlokken, en ons constant de vraag stelt of er ook geen schoonheid schuilen zal in toekomstige mutaties.

Caput 4. HUMAN

In de sculpturen waarin sporen van een menselijk wezen opduiken, heb ik een aantal breuklijnen geëxploreerd die mij bijzonder dierbaar zijn, zoals deze die van de binnenkant naar de buitenkant van het lichaam leiden, van dierlijk naar goddelijk wezen en van fysiek naar mythisch bewustzijn. Net zoals de beeldhouwers van vorige generaties vaak het al dan niet naakte lichaam als inspiratiebron namen, ben ik altijd gefascineerd geweest door het lichaam waarin wij als mens nu eenmaal uitgenodigd en verplicht worden te wonen. Uiteraard leven we nu in een tijd waarin ontzettend veel informatie over mens en lichaam beschikbaar is, maar anatomie blijft voor mij een onuitputtelijke bron van verwondering. Hoe het menselijk lichaam functioneert, is weliswaar het resultaat van een heel lange evolutionaire beweging, maar wat wij elke minuut als ons lichaam ervaren, ervaar ik nog steeds als één grote magische ontdekking. Mijn eerste diepgaande les in anatomie kreeg ik wellicht tijdens mijn bezoek aan het Museum voor Natuurwetenschappen in Brussel, in het bijzonder aan de grote galerij van de dinosaurussen. Later raakte ik diep onder de indruk van de tentoonstelling *Körperwelten*. Die fascinatie bleef mij beroeren telkens wanneer ik ergens ter wereld anatomische modellen in een museum zag.

Geïnspireerd door de wirwar van spieren, aders en zenuwbanen die ik in medische handboeken uitgebeeld zag, bedacht ik gaandeweg een nieuwe hybride visuele taal, met blobachtige organen als centrale bouwstenen. Ergens tussen het organische en het virtuele in reconstrueerde ik een chaos van verbindingen zonder coherente structuur of direct afbeeldende functie, een dimensie die moeilijk te situeren valt in de ons bekende werelden. Waren dit taferelen uit virtuele, potentiële of sci-fi-contexten, was dit de toekomst van de geneeskunde met al haar mogelijkheden tot inplanteren, inscannen en bioprinten?

Na vele gesprekken met de professoren Pierre Delaere en Koen Van Laere van de KU Leuven ontstond in 2009 een eerste versie van *AGRIEBORZ*, een bizar menselijk hoofd gecentreerd rond een larynx die zich midden in een schreeuw lijkt te bevinden, een wild geworden chaos gedreven door een onbekende primaire kracht. Het was alsof ik met een scalpel de mysteries van levend weefsel wilde blootleggen, ja zelfs een existentieel gevecht wilde suggereren tussen het vitale geel (het goede) en de koele ondertoon van zwart (het kwade). Een eerste versie op groot formaat, een print van 8 x 7 m, werd als 2D aangevuld door een 3D-sculptuur en een *lightbox*, waardoor het leek of een intern gevecht tussen blobvormige organen en langere, vloeibare uitsteeksels het lichaam deed exploderen.

Hoe verleidelijk het tengere vrouwenhoofdje ook moge zijn dat ik in een latere uitvoering als *AGRIENANUH* (2009-2016) heb gemaakt, ook dit stukje herkenbare mens zat gevat in een wild geworden organisme, dat nooit afgewerkt en dus steeds maar aan het worden was. Misschien kon je er een verlangen naar omhelzing in ontdekken, maar toch zat er steeds afstand en afstoting in, nooit kwam het tot een finale versmelting.

SNIBURTAD (2011) was Rubens in blobvorm, een van de vele figuren die zouden getuigen van een dermate sterke en exuberante levenskracht dat elk innerlijk houvast en steunpunt (als endoskelet) overbodig werd. Deze werken stuurden een soort diep ademende vitaliteit de wereld in en de afwisseling tussen 3D-print en HD 3D-animatievideo, waarin een uitpuilend lichaamsweefsel de grenzen van het traditionele lichaam fel te buiten

ging, leverde een heel apart schouwspel op. Deze sterk uitdeinende sculpturen (het meest nog in ELBEETAD, 2011) moeten de indruk gegeven hebben van een antikleisieke overvloed aan energie, een krachtveld dat buiten de rubensiaanse weergave stond, maar dit soort ogenschijnlijk contextloze werken gaf mij wel de gelegenheid om mijn eigen taal te vervolledigen.

Met ELNAYTAB (2013) bereikte ik het punt waarop een blobsculptuur volledig uit het endoskelet ontsnapte en de ruimte errond in schoot. Chaotisch zoekende tentakels maakten zich vrij, gedreven door een volstrekt onduidelijke kracht, eerder woekerend als een oceanisch koraal dan als een menselijk orgaan. In TRACHEOLB (2013) maakte ook een menselijk hart zich vrij van zijn externe korset en zocht met zilveren tentakels een onduidelijk nieuw circuit op. Deze werken brachten mij tot een stadium waarin ik mij vrijmaakte van een letterlijke afbeelding van mens en natuur en een grensgebied betrad tussen biologie en technologie, een artistiek speelveld dat ik met volslagen eigen expressievormen kon bevolken.

De cyborg was al in 2009 een project in wording, maar iets later kreeg ik volop de kans het verder uit te werken, op vraag van de Universiteit Antwerpen. Ik vertrok van het idee van de klassieke buste, zoals je die van rectoren en professoren vaak opgesteld ziet in de inkomhal van een universitair gebouw. Niets uitdagenders toch dan de aloude traditie van de buste, meestal Grieks-Romeins van allure, te doorbreken en die volledig naar je hand te zetten?

Wat volgde, waren krijgers en cyborgs, zoals NESURAK (2016), LAPIRSUB (2015-2016) en DIAPERICK (2015-2016), die een geraffineerd spel speelden met bekende voorstellingen van mythische helden, middeleeuwse ridders en manga-striptideuren. Een mengvorm van alle mogelijke tijdlagen dwars door elkaar, een nieuwe synthese, een nieuw mensbeeld. Met hun uitwaaierende wilde haren leken ze een heel apart soort wezens, die respect afdwongen. Ik liet ze majestatisch en doordringend naar de toeschouwer kijken, afstandelijk en voornaam, als nieuwe godenbeelden en toekomstige machthebbers die niemand goed in tijd en ruimte kon situeren. Ik combineerde daarbij uitvoeringen in 2D, 3D en een lichtbakversie, waardoor ze in interessante museale settings konden worden neergezet.

Veel van de verbeelding die ik als kind had, kwam hier weer om de hoek kijken. Dit was een uitgelezen gelegenheid om de mysterieuze wezens die kunstenaars als H.R. Giger hadden opgevoerd te herdenken in een vernieuwd strijdtoneel tussen robots, aliens en monsters. Anderzijds wilde ik ook wel dat ze echt klassieke en geometrisch perfecte trekken zouden vertonen, zoals de meeste traditionele helmen en harnassen uit oude culturen. Hoewel ze eruitzien als puzzels die vlot in elkaar kunnen worden geschoven en beginnen te lijken op transformers, robots die in staat zijn te transformeren naar een andere robotmodus (ESAVOBOR, 2011-2012), hebben ze duizenden uren ambachtelijk en computerondersteund werk gekost.

Met LAPIRSUB en DIAPERICK probeerde ik een interessant verhaal te vertellen door tegenstellingen als organisch-mechanisch, roestig-glanzend en ruw-glad centraal te stellen. LAPIRSUB is gebouwd op het contrast tussen een gemuteerd, mechanisch skelet dat bij elkaar wordt gehouden door roestige, stalen aderen en een glanzend geel pantser. De sculptuur DIAPERICK bracht een soortgelijke dialoog met zich mee, ditmaal

tussen een futuristische, glanzende wapenrusting en haar metalen onderdelen, alsof de gemuteerde huid van de cyborg geperforeerd werd door verschillende metalen doornen.

NESURAK heb ik gemaakt op basis van vele honderden 3D-geprinte onderdelen, waarbij ieder schildje meerdere lagen spuitplamuur kreeg, apart geschuurd en gelakt werd, met de hand in wisselende donkere tinten geschilderd en daarna met gouden en bronzen details afgewerkt. Het lichaam zelf werd in een avatarachtige, blauwe krokodillen huid geschilderd. Eén gigantisch grote bouwdoos dus, een uiterst complexe puzzel die nooit deze kleurenvariatie had gekend als hij in één deel was geprint. Ook de binnenkant van het hoofd werkte ik uit, omdat ik de toeschouwer wilde uitnodigen dit kleine labyrint met de ogen binnen te wandelen, het interne licht erin te volgen en zo de theatraliteit van mijn krijger aan te voelen.

Hele legers cyborgs had ik toen willen maken, het speelse kind in mij was wakker geschud. Ik maakte studies voor witte ridders (RACHT, 2012), gele soldaten (SUCHAB, 2012), combinaties van helmen en gebouwen (SIUMET, 2011-2012) en kon sommige daarvan een plaats geven in het Gallo-Romeins museum in Tongeren, te midden van klassieke cultusbeelden. Mijn poortwachters GARFINOSWODA (2011) en NIKEYSWODA (2011-2012), oude sfinxen in geel en blauw, bewaakten daar de toegang tot de zaal van de doden. Het waren twee energetische blobvormen die eruitzagen alsof ze met elkaar aan het worstelen waren.

Wat is de mens wanneer hij niet langer verbonden is met dat ene denkende hoofd en centrum, dacht ik toen. LUIZADO (2011-12), een nieuw gecreëerd godenbeeld dat naast de ingang van het Gallo-Romeins Museum geplaatst werd, bekleedde dezelfde centrale plek waar ooit in de Romeinse tijd een gigantische Jupiterzuil opgesteld stond. Maar nu had ik van deze godenvader een futuristische held gemaakt, een eclectisch samengestelde figuur die oude mythische verlangens combineerde met wat Hollywood en de computergames ervan gemaakt hadden.

Het scheppen van nieuwe vormen in de kunst kondigde al vaker de geboorte van een ander soort mens aan, een mens die op een nieuwe manier in de wereld staat. Ik vroeg mij vaak af of ik werkelijk meevoelde met de barensweeën van een nieuwe *homunculus*, ofwel vooral mijn speelse fantasie volgde. Cyborgs en krijgers maakte ik van de mens, exoskeletten liet ik vaak wegvallen en ik abstraheerde organen tot vormen van mijn eigen, virtuele wereld. Wat moest dan telkens de volgende stap inhouden, waarheen kon een progressie mij nog verder voeren?

Caput 5. SKIN

In de loop der jaren werd ik steeds meer aangetrokken door huid, vel of schelp, door eerder onzuivere materie dus, die over de gladde oppervlakten van mijn gepolijste blobstructuren kon komen te liggen. Eigenlijk duidde dat erop dat mijn hele manier van kijken aan het veranderen was. Oorspronkelijk wilde ik mooie, glanzende, strakke sculpturen maken, haast onmenselijk glad en clean van uitzicht, objecten die bijna de indruk wekten van een andere planeet afkomstig te zijn. Het waren sculpturen waar op het eerste gezicht geen menselijke hand aan te pas gekomen was, terwijl het absolute tegendeel waar was.

Mijn stralende, signaalgele blobs waren hierdoor wel in een wereld tussen kunst en design terechtgekomen en de SKIN-vormen zijn hier duidelijk uit gegroeid. Door aandacht te schenken aan een opperhuid voelden mijn sculpturen daarna sterker dan ooit organisch aan en waren ze nog complexer van structuur dan ervoor. Ik voelde er als het ware de zuigkracht van onderwaterplanten in, maar evenzeer het vlezige vel van alienachtige monsters.

Het was ook door het bestuderen van Henry Moores werk dat ik opnieuw gefascineerd raakte door een bepaald soort imperfectie. Plots had ik weer aandacht voor allerlei krassen en kleine patronen in de huid zelf. Tot dan toe vond ik dat schilderen in een en dezelfde kleur volledig voldoening kon geven, maar na een tijdje was ik daar niet langer tevreden mee. Dus ging ik uitzoeken hoe ik een variërend kleurenpalet uit een traditioneel schilderij op mijn sculpturen kon overbrengen. Vanaf toen ben ik ook mijn onderzoek van de vorm bij Henry Moore gaan vervangen door een onderzoek naar het schilderen zelf. Hiertoe vond ik dan weer inspiratie bij de vlezige huidskleur die het werk van Francis Bacon zo kenmerkt.

In SNIBURTAD en ELBEETAD (2011-2012) focuste ik op de onvolmaaktheden van de huid die een endoskelet overspande en van leven voorzag. Vlekjes, littekens, rimpels en sporen van cellulitis vormden inherente delen van een huid die bewegende organen leek te overspannen. Eigenlijk neigden deze blobstructuren weer volop naar menselijke vormen, onvolmaakt en diffuus rond, maar wel sterk energetisch actief, alsof ze door opeenvolgende golven van een natuurlijke ademhaling gedynamiseerd werden. In die zin was SNIBURTAD een absolute voorloper die mij, zonder dat ik het zelf besepte, richting SKIN zou leiden. SNIBURTAD voerde ik uit in zowel 3D-print als HD 3D-animatievideo, wat beweging introduceerde in de door huid overspannen skeletstructuur. Geïnspireerd door de wellustige rubensiaanse vrouwenlichamen wilde ik met deze ademende SKIN-structuur ook een dialoog tot stand brengen tussen traditie en vernieuwing, en aantonen hoe nieuwe technologie de traditie kan bevuchten en heruitvinden. Het was een hele opdracht om ronde vormen in een spanningsrelatie te laten treden met de fragiele structuur die ze omringde. Ik draaide hier de gebruikelijke manier van werken helemaal om en liet het skelet niet langer de functie bekleden van een interne steun, een endoskelet. Daardoor drong een intern anatomisch lichaam zich nu plots naar buiten en presenteerde het zich als exoskelet. In de ruimte trad een sterk uitpuilende vormeloosheid naar voren, wat wel tot een aantal vreemde gewaarwordingen zou leiden bij de toeschouwer. Hield de blobsculptuur haar innerlijke substantie nog netjes opgeborgen onder een uniform jasje, dan zag je dat de vreemde exoskeletten nu doorstroomd leken te worden door een onbekend soort leven en vitaliteit. Daardoor gaven de endoskeletten de indruk open

te barsten en lieten ze de toeschouwer een glimp opvangen van een mysterieus soort leven dat zich ergens in de diepte verborgen kon houden.

In de NOITEM-reeks (2012-2013) was ik met dit soort denken zo ver gevorderd dat ik sterk uitgewerkte en haast gewelddadige vormen wilde ontwerpen, die in de meest onverwachte richtingen leken te bewegen, ademend als onbepaalde en raadselachtige wezens. Ze leken wel op rorschachvlekken of op spatiale spinnenwebben, vooral omdat ze een totaal onbepaald soort ruimte leken in te palmen. Ze gaven de indruk fragiel en onaanraakbaar te zijn, maar tegelijk ook sterk als gebeente. Gepresenteerd in *lightboxes* verschenen ze als een soort bakens die zelfs religieuze en spirituele tonen konden oproepen. Maar bovenal vond ik dat ze sterk bevreemdend overkwamen, tegelijk ambigu en poëtisch.

De energetische lading van mijn blobsculpturen was uitgemond in vrije, dynamische vormen die gestalten in beweging leken te zijn geworden. Dat was zeker een hommage aan Muybridge, die met zijn zoöpraxiscoop pionierswerk had verricht om in de fotografie bewegende beelden op te nemen. Met de verschillende *lightboxes*, van NOITOGH over NOITEAB, alle gerealiseerd in 2013, wilde ik deze artistieke traditie nieuw leven inblazen en een eigen 21de-eeuwse plaats geven. In de hele NOITEM-reeks, samengesteld uit 2D-prints, 3D-geprinte sculpturen en *lightboxes*, zette ik een stap verder dan in mijn blobsculpturen, omdat hier de illusie van beweging zo'n centrale plaats kreeg.

Enkele jaren later, rond 2015, werkte ik een aantal tekeningen verder uit en bracht ik 3D-geprinte sculpturen uit zoals NOITALS, een soort gemuteerde monsters, fossielen of futuristische beelden uit een onbepaald tijdsegment die een plaats kwamen opeisen in een heden dat volstrekt onkenbaar was geworden. Ze stonden klaar om elk ogenblik te gaan bewegen en tot leven te komen.

Tegelijk bleef de natuur mij steeds weer inspireren, vooral haar primaire kracht en ook alle bedreigingen en beloften die ervan uitgingen. Dat was ook het onderliggende motto voor de NOITEROS-reeks uit de jaren 2016-2018. Je kon je inderdaad afvragen of werken als NOITERIS en NOIPERICK niet maximaal aliënerend werkten omdat hier en daar restanten van de menselijke natuur, zoals een stuk kaak of schouder, gedetecteerd konden worden in die wirwar van ineengedrongen beenderen. Omdat er plots een herkenbaar detail uit de classicistische afbeelding van de mens naar voren kwam (NOITERAS), werd ik hier opnieuw geconfronteerd met de historische canon van schoonheid en mimesis. Beeldhouwen was nu geen zoektocht meer naar een centrale essentie die ergens in de materie verborgen lag, maar wel een queeste naar de schoonheid van het andersoortige.

In deze beeldenreeks was ik in tekening en sculptuur op zoek naar nieuwe vormen van samenhang en organisch leven die voortdurend in elkaar konden overvloeien om een nieuw soort energetische eenheid te vormen. Nu zag je wervelende structuren in een ruig en permanent samenspel van opbouw en afbraak, vormen van primaire vitaliteit die esthetisch gezien de toeschouwer tegelijk konden aantrekken en afstoten. Het was alsof de gepolijste blob ineens een wild, primair ondergronds leven had laten losbarsten en de gongshi-stenen mij plots hun eigen huidmutatie lieten zien. Deze organische landschapsvormen zijn uiteraard geen zuiver menselijke creatie, maar diepgeworteld als ze zijn in de natuur onthullen ze wel een soort leven

dat meestal onbekend en onaangeroerd blijft. Uiteraard dacht ik eerst wel aan het Chinese geloof dat in deze stenen de geesten van de voorvaders wonen, maar dat betekende voor mij ook een extra stimulans om dieper dan ooit door te dringen in belichaamde, zelfs vergeestelijkte materie. De aarde zou nooit meer puur een object blijven voor mij, maar ik zou haar steeds meer gaan erkennen als een noodzakelijke conditie om voluit mens te kunnen worden.

Ik gaf mij er toen ook rekenschap van dat ik door de jaren heen bezig was geweest een nieuw soort tekentaal op te stellen die in veelsoortige sculpturen steeds terugkwam onder wisselende vormen. Uit de duizenden tekeningen die ik handmatig en computergestuurd gemaakt had, hield ik blijkbaar steeds enkele specifieke details over, die dan in mijn verdere verhaal terug opgenomen werden.

De reeks SKIN MUTATION is voor mij vooral een puzzel geweest die beweging met rust combineert, geweld met zachtheid, mens met dier en natuur, een slagveld van compleet tegengestelde en toch ook weer gelijklopende krachtvelden. Door dit energetische strijdtoneel hier en daar met huid te overspannen en er nu eens weeïge, dan weer bijzonder sterke kleuren aan toe te voegen, wilde ik sterk expressieve wezens bekomen die de eeuwige mutatie van mens en ding opriepen. Dankzij de technologie van de toekomst kunnen we misschien een multifunctionele huid ontwikkelen, dacht ik, een bedekking die extra kracht en bescherming kan bieden tegen koude en ziektes. In die zin worden wij misschien allen vroeg of laat verwant aan mijn cyborgs, die niet langer gehuld zijn in een kwetsbare en verschrompelende huid. Misschien komt er dan ook een nieuw mensentype dat een evolutionaire lederhuid en ectoderm zal nodig hebben om te overleven?

CAPUT 6. MASKS

De laatste jaren raakte ik meer en meer geïnteresseerd in de wonderlijke gedaante van de lijn, in grafische patronen van aanwezigheid en afwezigheid, en dus ook in werelden van volheid en leegte die ze afwisselend en met evenveel gemak tevoorschijn tovert. Op het eerste zicht is de lijn wel uiterst geschikt om juiste kennis uit te beelden – rationele kennis die tot een model van de werkelijkheid leidt en ons de dingen echt diep laat begrijpen. Maar anderzijds leidt diezelfde lijn ons ook binnen in exotische en fictionele werelden en prikkelt ze een verbeelding die ons ver buiten onszelf brengt. Waarheid en onwaarheid presenteert ze in een even gesofisticeerd spel en daarom is ze een instrument dat ons in vervoering brengt, maar toch ook altijd enigmatisch en dus problematisch blijft.

Emotioneel gezien drukt de lijn ook een diepgeworteld menselijk verlangen uit om ons te verbinden en ons niet langer alleen te voelen, maar evenzeer houdt ze plots ergens op en is de verbinding definitief verbroken. Daarom biedt de lijn voor mij een heel creatieve mogelijkheid om het menselijk leven draaglijk te maken en ligt ze aan de basis van onze verbeeldingsvolle toegang tot onszelf.

In de loop der jaren heb ik de lijn al in allerlei vormen en materialen uitgetoetst, in eenvoudige tekeningen, ambachtelijk gemaakt of ingevoerd in 3D-multimediasettings. Vooral het driedimensionele printen van lijnen en tekeningen bracht mij tot nieuwe ruimtelijke objecten die voorheen niet denkbaar of uitvoerbaar waren.

Misschien zijn de langste lijnen die ik ooit ontworpen heb te vinden in het grote zijportaal van het Casino Blankenberge. Daar wekt een gigantische print van 225 m² een grillig landschap op dat zo lijkt weggelopen uit de *belle époque* (ca. 1890-1910), een periode waar deze kuststad zich zo mee vereenzelvigd (OLBERNIUM, 2017).

Vanuit die visie op de lijn ontploft de klassieke voorstelling van tijd en ruimte. Er wordt een soort kosmisch onbepaaldheidsgevoel geschapen dat de figuren in mijn maskers laat zweven en meedeinen op grotere ritmes van een allesomvattende natuur. Mijn maskers hebben daarom altijd iets van kreeftachtigen, reptielen en koralen. Ze doen mij soms denken aan de mestkever die zo geliefd was bij de farao's (TANASANGKA, 2017). Maar dan weer haalt een alienachtig aspect het van het primair dierlijke en zodra je dat kreeftachtige masker op de borst van een mens plaatst (TANALTILSURIA, 2017), herinner je je de filmbeelden van het monsterachtige buitenaardse wezen uit de eerste *Alien*-film van Ridley Scott – een alien die niet toevallig ontworpen werd door de Zwitserse kunstenaar H.R. Giger, met wie ik mij al heel vroeg verwant voelde. Voor wie niet zo'n sciencefictionfan is, openen de maskers ook onschuldiger pistes, want de energetische banen lijken ook wonderwel op de energiebanen die in elk lichaam diep en onzichtbaar de levenskracht (*qi*) door al onze organen laten stromen. Laten de maskers dan ook niet toe een blik te werpen op alles wat ons endoskelet laat ademen en energetisch in beweging brengt? In die zin vormen hun vloeibare lijnen een verdere uitwerking van het rubensiaanse lichaam dat ik in SNIBURTAD (2011-2012) diep liet in- en uitademen. Tegelijk denk ik ook aan andere onbestemde en voluit energetische sferen die al in vele van mijn werken opdoken, zoals de NOITEM-reeks met haar rorschach-effecten of het *Plant Mutation Project* met zijn stroom muterende virussen.

Uiteraard zoek je daarbij als westerling naar herkenbare motieven en meen je er dierlijke poten en schouders, een gehoornde stier, gevleugelde demonen of het centrale oog van de cycloop in te ontdekken. Als westerling herken je ook het museale plaatje waarop deze maskers als vlinders en insecten aan de wand vastgepend worden, want hier voel ik zo de taxonomie uit mijn oude biologieboeken opduiken.

Plant en dier ordenen en rangschikken op basis van het bekende, dat zijn we gewoon geraakt sinds Linnaeus, maar hoe doen we dat met het volslagen onbekende? Ik heb dus mijn nieuwe reeks maskers als insecten (ASEFNIMOS, 2017) in verkleinde vorm weergegeven als tentoonstellingsmodel, op een eenvoudige zwarte achtergrond, en er een nieuwe esthetiek aan gegeven die het mysterie blijft oproepen. Door er namen aan toe te voegen die klinken alsof ze uit verschillende oude culturen afkomstig zijn (de Azteken, Egypte, de Mayacultuur, Afrika) heb ik ze nog wat heterogener proberen te maken, zoals een cultureel aroma al opduikt in namen als TAYTEZUMA (2017) of TEZLETOML (2017).

Ik ben telkens verrast door de beeldtaal van die andere culturen en de manier waarop zij punten, lijnen, cirkels of vierkanten hebben gebruikt in een symbolische beeldtaal. De oorsprong van lijnen was toen nog niet onderhevig aan radicale twijfels en dus vormt hun archetypische verbeelding een goede sparringpartner om onze westerse vormgeving aan te toetsen.

Zowel in het Oosten als het Westen hebben mensen zich via maskers graag een relatie aangemeten tot goden en afgoden. Ik heb dit verlangen vaak afgebeeld, eerst in de vorm van glanzende blobsculpturen, daarna als krijgers met dreadlocks of als spatiale spinnenwebben, in mijn NOITEM-reeks. In de loop van de geschiedenis hebben wij ons als mens immers vergroot tot een afgod in onze eigen verbeelding, tot die onsterfelijke vlinder die steeds maar hoger wil vliegen, tot de zonnegloed zijn vleugels zal verbranden.

Net als de oude *maître magicien* open ik in mijn maskers een aantal onbestemde werelden, waar de onbekende mens van morgen in vertoeven zal, deels als een mutant die in zijn eigen val gelopen is, deels als een hybride wezen dat nooit zijn afhankelijkheid van het dier ontkennen kan. In mijn verbeelding horen maskers als TANARANGPI (2017-2019), TANAKERAP (2017-2019) en TANATILSUR (2020) zeker thuis in de donkere en grillige setting van een grot, waar een oude sjamaan op zijn 3D-altaar niet aarzelt om hun aloude demonische kracht weer op te roepen. In deze duisternis kijken de (niet ingevulde) ogen van mijn maskers mij diep in de sterfelijke ogen. Een oproep om beter te gaan kijken naar wat zo moeilijk zichtbaar is, naar innerlijke verlichting misschien?

De oude sjamanengrot kent vandaag ook een ander soort lichtend equivalent: de meest gesofisticeerde recente technologie kan mijn 3D-maskers zo verfijnen dat het tot ongeziene sculpturale finesse leidt. Soms kan de brute materie de gedachten nog wel afleiden van de ragfijne modellering waarin het werk tot stand kwam, zoals in mijn bronzen totem op het wandelpad van de Beeldenroute in Zeist (2020-2022) of in het grote reliëf GARZGRIOLEJIF (2020-2021), een evocatie in polyester, hout en ijzer van de kosmische oerknal, die in de Jeruzalemkapel in Brugge te zien was. Maar wanneer minutieuze lijnen in een computerprint gevat worden (TANABRIAMI, 2020; TANABRIZOA, 2020), lijkt je als toeschouwer wel in de moederschoot van een kosmisch wezen op een nieuwe geboorte of transformatie te wachten, of in de tunnel van een fMRI-scanner te zitten. Een spinnenweb van haast microscopisch fijne lijnen, tot voor kort technisch niet uitvoerbaar, toont de limieten van het uitbeeldbare, de ultieme afdaling in de materie waardoor het niet voorstelbare toch voorstelbaar wordt (TANABRIALO, 2020).

Omdat deze technologie zo diep kan ingrijpen in ons lichaam, spelen de maskers niet alleen een bevreedend spel met hun traditionele voor- of buitenzijde, die altijd menselijke trekken weergaf, maar stellen ze ook de intrigerende vraag naar hun binnen- of achterzijde. Wat onthullen ze wanneer de klassieke representatie niet langer blijkt te voldoen? Welke nieuwe androïde maskers zullen wij onszelf aanmeten, welke *inter-faces* worden nodig om onze menselijke limieten te helpen uitdrukken?

Vormen mijn maskers nu al een deel van een transhumanistische droom waarin zintuigen en gevoelens een totaal andere expressiemodus zullen krijgen? Als kunstenaar voel ik de hete adem van de mutant in de nek, waardoor ik zoveel zekerheden moet opgeven en mij niet langer wil uitdrukken in oudere esthetica's, omdat ik mij geroepen voel om volop in de flux te gaan leven, in een antropoceen tijdperk dat de mens zelf geschapen heeft.

Finaal maskeren de maskers dus de mens zoals wij die altijd gekend hebben, de archetypische mens, zeg maar vooral de westerse. Maskers dienen echter ook om afgegooid te worden. Het is zowel aan de kunstenaar als

aan de wetenschapper om nu nieuwe syntheses te ontwerpen voor een nieuw tijdperk dat zowel een paradijs als een apocalyps kan worden.