

## Nick Ervinck lebanulk

Nick Ervinck treedt op als een almachtig schepper. Dit gevoel had Nick Ervinck reeds als kind. Een beetje afgesloten van de werkelijkheid speelde hij intelligente computergames, Godgames als Simcity, Settlers, Caesar, Warcraft, enz, .... Als 'big commander' bouwt men eigen virtuele steden, runde hij pizzaketens of trok ten strijde tegen andere volkeren. Ergens ervaart men het gevoel dat vroeger slechts pausen, keizers, koningen of misschien God hebben gehad.

Als kunstenaar probeert Nick Ervinck nog steeds eigen werelden te scheppen. Architectuur en stedenbouw zijn van grote invloed op het werk van Nick Ervinck. Zo laat hij zijn fantasie de volle loop bij de ontwikkeling van surrealistische, stedenbouwkundige evoluties. Hij bouwt kathedralen op schepen of bouwt dorpen op boorplatformen. Geschiedkundige bouwstijlen koppelt hij aan de laatste ontwikkelingen in de hedendaagse architectuur. Dit blijkt het duidelijkst uit de kankerende, organische vormen die de meer geometrische structuren doorwoelen. De logica van de renaissance wordt gecounterd door de box en blops van de 21<sup>ste</sup> eeuw.

Nick Ervinck werkt aan een oneindig uitdeinend archief van vormen waarin een interessante wisselwerking tot stand komt tussen virtuele constructies en handgemaakte sculpturen. Digitale beelden besmetten voortdurend de driedimensionale vormen en omgekeerd. De computer biedt de kunstenaar de vrijheid tot het ontwikkelen van utopische ontwerpen die het echte leven ver overstijgen. Zonder technische en budgettaire belemmeringen kan men de verbeelding de vrije loop laten. Met behulp van heel diverse materialen als hout, polyester en keramiek geeft hij de digitale ontwerpen een concrete vorm.

In de 20<sup>ste</sup> eeuw wordt de wereld steeds mobieler. Culturen die eeuwenlang relatief gescheiden waren, kwamen steeds heftiger in confrontatie. Nick Ervinck verbeeldt dit door de abdij van Cluny, ooit één van de machtigste en grootste abdijen van Frankrijk, wezenloos te laten drijven op een enorme olietanker. Een olietanker opgevat als een hypermoderne ark van Noah ter herinnering aan een ooit invloedrijke Westerse cultuur. Het is alsof deze ark gestrand is en de reizigers er onmiddellijk rondom hun metropolis begonnen uit te bouwen. Dit is nog duidelijker op de digitale voorstudies van de werktekening waar het schip binnen de stedelijke context van Firenze, bakermat van de Renaissance wordt geplaatst. Het schip kreeg een plaats op de vroegere dom van Firenze, een ironische kwinkslag naar de vroegere eenheid tussen kunst, kerk en economie. Het sculptuur wordt hier eerder een monumentaal bouwwerk. Een maquette van 250cm dat bij reële uitvoering een lengte van over de 150 meter in beslag zou slaan. Ergens klinkt in deze studies ook de architect Le Corbusier door. Zo maakte ook hij tekeningen waarin hij enorme pakketboten in de straten van Parijs plaatste. Hiermee wilde hij een verband leggen tussen het nieuwe, rationele wonen en het logische ruimtegebruik van kajuiten in schepen.

Door een kathedraal op een boot te plaatsen worden beide elementen uit hun voor ons evidente context gehaald. Het publiek wordt gedwongen de wereld op een andere manier waar te nemen. De toeschouwer die in een stad wandelt en in de

verte een gigantische boot met daarbovenop een kathedraal de stad zie uitsteken valt achterover van deze bizarre verschijning. De vrijwel identieke lengteverhoudingen van een olietanker en van een kathedraal zijn zorgvuldig tegenover elkaar afgewogen. De torens van de kathedraal werden uit verhouding geplaatst en extreem verhoogd. Dit verduidelijkt de drang van de mensheid om steeds hoger te bouwen, om hun macht te tonen, om dichterbij God te willen komen. Maar deze ingreep zorgt er eveneens voor dat dit geen gestroomlijnd geheel is en dan ook nooit als effectief vaartuig dienst zou kunnen doen. Maar eerder als een gigantisch wooncomplex tot een (lege) meditatieve ruimte.

Heel subtiel verwijst dit werk naar de 'clash of cultures' zoals voorspeld door Samuel Huntington. De twee immense torens van de kathedraal doen denken aan de Twin Towers die op 11 september te gronde gingen. Wat volgde was een oorlog om olie, doorvlochten met culturele Oost-West tegenstellingen. Het werk voelt zelfs aan als een ruimteschip die ieder moment kan opstijgen. Denk maar aan verwijzingen naar Science-fiction programmas zoals Stargate Atlantis waar de verzonken stad Atlantis heropreest uit de zee.

Het sculptuur werd volledig computergetekend en de onderste bootvorm werd daaropvolgend machinaal uitgefreesd. Dit zorgde voor een perfect symmetrische vorm waarbij de curves en bogen perfect werden bewaard. Bovendien kwam bovenop deze gladde vorm een laag lakwerk die de vorm nog veel onaantastbaarder maakte. Het is dan ook dankzij het technologische tijdperk en zijn evolutie dat dergelijke perfectionistisch werk kan teweeggebracht worden. De witte kleur weerspiegelt bovendien het licht op perfecte wijze. In de eerste gotische abdij Sint Denis van abt Suger moesten alle gouden relikwieën het licht zodanig weerspiegelen dat het leek alsof ze niet van deze wereld waren.

*Christophe De Jaeger, april 2006*