

Zwischenwelten: Realität und Virtualität im Werk von Nick Ervinck

von Anneke Bokern

Eine große gelbe Kugel liegt im Zentrum eines vieleckigen, von innen beleuchteten, backsteinernen Säulenkonstrukts. Das Objekt ist aufwändig detailliert, steht auf einer siebeneckigen Grundplatte, und ornamentale Schlitze lassen das Licht aus seinem Inneren nach außen dringen. Der Betrachter ist zunächst irritiert. Nicht, dass es beim Anblick der Skulptur an Assoziationen mangeln würde: von Renaissance-Baptisterien über archaische Tempel bis hin zum Brunnen im Märchen vom Froschkönig reichen die Bilder, die sich vor dem geistigen Auge überlagern. Es sind eher zu viel als zu wenig Verweise, und keiner ist eindeutig. Dass die Skulptur namens CORECHNOTS nur kniehoch ist, ein sehr ähnliches Objekt jedoch auf einer Computervisualisierung als etwa dreißig Meter hohes Gebäude in einer Landschaft erscheint (was zur Assoziationsvielfalt auch noch Anklänge an Architekturutopien hinzufügt, allen voran El Lissitzkys "Wolkenbügel"), macht sie offenbar zum Modell. Oder verhält es sich genau umgekehrt, ist auf dem Print ein überlebensgroßes digitales Modell für die Skulptur zu sehen? Ist die Skulptur der virtuellen Welt entsprungen und in unsere Wirklichkeit eingedrungen? Oder ist sie ein Entwurf für eine andere Wirklichkeit?

Nick Ervincks Kunstwerke spielen mit dem Bild des Betrachters von der Wirklichkeit. Es entspinnt sich ein Dialog zwischen Visualisierung und Skulptur, zwischen virtueller und realer Welt, und dieser Zwischenraum ist es, in dem die Arbeiten des jungen belgischen Künstlers leben. Meist existieren sie in mehreren Medien zugleich, ohne dabei einem linearen System zu unterliegen. "Meine virtuellen Bilder infizieren ständig die wirkliche Welt und umgekehrt", erklärt Ervinck. Fragen nach einer zeitlichen Reihenfolge oder einer Hierarchie der Medien erübrigen sich also. Vorstudie ist Werk, Computeranimation ist Skulptur, Abbild ist Gegenstand.

Komplexität als Antwort auf eine komplexe Welt

Ervincks Arbeiten bilden ein Paralleluniversum, das nur seinen eigenen Gesetzen gehorcht und fast ausschließlich von architekturähnlichen Objekten, von Blobs, Boxen und Archetypen bevölkert wird. In seinen Filminstallationen entwickeln sie eine ungeahnte Dynamik. Da morpht, wächst, schrumpft und blubbert es, dass es eine wahre Freude ist. Die kurzen Filmsequenzen sind visuelle Gedichte, die man sich ohne Langeweile stundenlang anschauen kann, obwohl sie keinerlei Erzählstruktur haben. Daneben wirken die entsprechenden Skulpturen wie Momentaufnahmen aus dem Film, die in die greifbare Welt transportiert wurden. Man kann sie als materialisierte Filmstills verstehen. Aber kaum hat man diesen absurden Gedanken zu Ende gedacht, muss man sich schon wieder fragen, ob nicht vielleicht doch genau das Gegenteil der Fall ist und die Filme eher die verschiedenen Entwicklungsstadien der Skulpturen illustrieren.

Dass die verschiedenen Medien in Ervincks Werk sich immer mehr annähern, macht die Sache nicht einfacher. Definitionsgemäß ist Computeranimation ein schnelles, modernes und Bildhauerei ein langsames, traditionelles Medium. Ervinck arbeitet jedoch daran, beide zu perfektionieren und, so widersinnig das im Zusammenhang seiner Kunst klingen mag, so "realistisch" wie möglich aussehen zu lassen. Angesichts immer ausgefeilterer Computertechnologie und der Übung, die Ervinck im Fertigen der Skulpturen bekommt, müsste das irgendwann zur optischen Deckungsgleichheit führen. Ist Ervincks Universum dann Wirklichkeit geworden? Sein Ziel dürfte das gar nicht sein, denn die echte Welt, hat er einmal gesagt, interessiert ihn nicht. Das mag stimmen, denn Ervinck macht Kunst über das Kunstschaffen und über kreative Prozesse, also Meta-Kunst, die in ihrer Besessenheit, ihrem Perfektionismus und ihrem Surrealismus manchmal beinahe autistisch wirkt. Andererseits entsteht Ervincks Kunst jedoch bewusst als Antwort auf die Realität. "Die Welt ist komplex", sagt der Künstler. "Als Antwort darauf habe ich beschlossen, eine noch komplexere virtuelle Welt zu schaffen, die mir hilft, die reale Welt zu begreifen." Seit Jahren arbeitet er an seiner Alternativwelt, auch wenn sie nur in Teilen oder in Form von Modellen realisierbar ist.

Kunst und Perfektion

Und doch spielt Machbarkeit in Ervincks Arbeit eine große Rolle. Als Gegenstück zur grafischen Ausarbeitung der Computerbilder, untersucht er in seinen Plastiken die Möglichkeiten und Beschränkungen des Materials. Für SIUTOBS hat er tausende winzige Backsteinchen im Format 5 x 9 Millimeter angefertigt, denn in dieser Größe sind sie gerade noch zu verarbeiten. Seine Vorliebe für manische Puzzlearbeit trifft hier auf seinen Perfektionismus und seine Faszination für die Grenzen der Machbarkeit: "Ich suche das Extreme in der Miniatur. Wie klein kann etwas sein, wenn es gleichzeitig noch perfekt sein soll?".

Daher kann es kaum überraschen, dass Ervinck als Teenager am liebsten Buchhalter werden wollte. Sein Hang zum Ordnen und Systematisieren der Welt – wohlgerne nach einem ganz eigenen System – hat ein persönliches Bildarchiv hervorgebracht, das inzwischen über 18.000 alphabetisch sortierte Bilder umfasst. Auf die Systematik dieses Archivs beziehen sich auch die kryptischen Titel von Ervincks Werken, die aus mehreren Wörtern zusammengesetzte Anagramme sind. Er ist der Bibliothekar seines eigenen Universums. Ursprünglich umfasste das Archiv neben eigenen Werken auch viele Fotos, die der Künstler bei Google gefunden hatte, aber inzwischen haben die Computeranimationen die Oberhand gewonnen. Oder wie Ervinck formuliert: "Die virtuelle Welt saugt immer mehr die Wirklichkeit auf." Dass er die Abbildungen dieser Wirklichkeit wiederum ausgerechnet aus dem virtuellen Raum des Internet bezogen hat, macht das künstlerische Spiegelkabinett noch vertrackter.

So surreal Ervincks Universum wirken mag, enthält es aber doch Bezüge zur Realität. Mit Ausnahme der abstrahierten Blobs und Boxen, sind viele seiner Kreationen figurativ, haben die Formen archetypischer Bauten, sehen aus wie Schiffe oder sind sogar entfernt tierförmig. In einem Laden in Venedig hat er einmal eine Koralle gesehen, war von ihrer Struktur fasziniert, kaufte sie und nahm sie mit in sein Atelier in Belgien. Seither fertigt er in der Serie YAROTOBS möglichst akkurate keramische Nachahmungen der Koralle an, um herauszufinden, wie weit sich die Kunst der Natur annähern kann, auf der Suche nach einer Perfektion, die menschliche Unzulänglichkeiten übersteigt.

Deus Artifex

Damit behandelt er eigentlich uralte, grundlegende Themen der Kunst. Die Frage, ob der Künstler die Natur zu überwinden und eine eigene Welt zu produzieren vermag, geht zurück bis zu Aristoteles und Platon und zieht sich durch die gesamte Kunsttheorie des Abendlandes. Es ist letztlich die Frage nach der *idea* und danach, ob sie *a posteriori* aus der Naturanschauung entsteht oder *a priori* dem Hirn des Künstlers entspringt. Folgt man der ersten Definition, so ist der Künstler an die Nachahmung der sichtbaren Welt gebunden; folgt man der zweiten, so ist er ein Abbild Gottes und kann eigene Welten quasi aus dem Nichts erschaffen.

Ervinck bringt in seiner Kunst beides zusammen. Er strebt danach, Elemente der natürlichen Welt perfekt nachzubauen und gleichzeitig eine künstliche Welt perfekt zu erschaffen. Als *deus artifex* baut er an einem Universum, das seinen eigenen Regeln folgt und das er kontrolliert. Während die Skulpturen noch den Fehlbarkeiten des Handwerks und des Materials unterliegen, sind diese Unwägbarkeiten bei den Computeranimationen nahezu ausgeschaltet. Sie unterliegen nur den Grenzen der Technik und ihrer Handhabung. "Die Geradlinigkeit und Kontrolliertheit der virtuellen Welt spricht mich an", sagt er. Da kann es kaum verwundern, dass er als Kind begeistert mit Lego-Steinen spielte und später zum fanatischen Computerspieler wurde, wobei ihn vor allem die sogenannten "God Games" wie SimCity fesselten – Spiele, bei denen man einen virtuellen Mikrokosmos erschafft und lenkt. Als Künstler führt er diese Faszination weiter und ist ständig mit der Konstruktion und Dekonstruktion seines Kosmos beschäftigt. Sein Kontrollstreben bezieht sich dabei nicht nur auf seine Werke, sondern auch auf ihre Umgebung, und so reagieren die Arbeiten in ihren verschiedenen Erscheinungsformen auf den Ausstellungsraum oder nehmen sogar Einfluss auf ihn. Sie als vorgefertigte Solitäre in einem White Cube zu platzieren, liegt ihm nicht.

Gegenseitige Befruchtung

Vielleicht liegt das auch an seinem ausgeprägten Interesse an Architektur. "Ich sehe mehr Energie und Innovationskraft in der Architektur als in der Bildhauerkunst", sagt er und spielt in seinen Arbeiten ebenso mit Gebäudestereotypen wie mit dem ideologischen und ästhetischen Gegensatz von Blob und Box. Indem er die Gesetze der Architektur auf den Kopf stellt, schafft er unmögliche Architekturbilder, die völlig normal sind, wenn man sich einmal auf seine Welt einlässt. Manchmal wirken die formalen Paarungen abstrus, wie etwa das riesige gelbe Ei in einem aufgefalteten Backsteinhaus, dessen Fassaden nach innen gekehrt sind (SIUTOBS). Man kann dabei an das bekannteste und rätselhafteste Ei der Kunstgeschichte, nämlich das auf Piero della Francescas *Pala Montefeltro* (1472) denken, oder Ervincks Ei gar für ein Fruchtbarkeitssymbol halten, denn schließlich spricht er selbst oft von einer "gegenseitigen Befruchtung der wirklichen und virtuellen Welt". Ervinck hingegen erklärt das Ei schlicht als "ultimative Blobform". SIUTOBS versteht er als "Ode an die Architektur, in der die Mauern, von der Funktion befreit, zur reinen Skulptur werden".

Auch Korallen sind für ihn eine Form von Blobs, da sie in alle Richtungen endlos wachsen können (was sie übrigens mit seinem Bildarchiv gemeinsam haben) und weil ihre komplexen Formen nur digital wirklich perfekt nachzuahmen sind. Ihr Bezug zum Maßstab von Architektur ist jedoch noch konkreter: Vor einigen Jahren fiel Ervinck während eines Aufenthalts in Berlin auf, dass überall durch die Stadt Leitungsrohre laufen, die gemeinsam betrachtet eine große Korallenstruktur ergeben würden. Das brachte ihn auf den Gedanken, seine Korallen aus standardisierten PVC-Rohrsegmenten aus dem Baumarkt zu bauen – nicht als endgültiges Werk, sondern als annähernd lebensgroßes Modell (YAROBTUBS). Ziel ist es, sie eines Tages aus Metall zu fertigen. Wenn Ervincks Perfektions- und Kreationsdrang momentan irgendetwas Einhalt gebieten kann, dann nur finanzielle Beschränkungen. "Eigentlich sind alle meine Werke Vorstudien", sagt er und lässt offen, ob das auch bewusst so sein soll.

Eine andere Computeranimation zeigt eine Korallenstruktur aus Backstein, deren Verästelungen in Schornsteinen enden (GNI_D_GH_177_SEP2006). Wie bei diesem Werk ist es häufig leicht, Ervincks Bildsprache in die Tradition des belgischen Surrealismus einzuordnen. Folglich kommt kaum eine Besprechung seiner Arbeiten ohne eine Erwähnung von Magritte aus. Der Künstler selber sieht die Parallelen vor allem im freien Denken der Surrealisten. Vor allem geht es ihm darum, die Erwartungen des Betrachters an Logik und Realismus nicht zu erfüllen. Damit konfrontiert er den Betrachter mit diesen Erwartungen und gewährt ihm gleichzeitig Zugang zu seinem eigenen Universum, in dem Bibliothekarsgeist und grenzenlose Kreativität, Kontrolle und Anarchie, Mikrokosmos und Makrokosmos ineinander fließen.