

TUSSEN HET DIGITALE EN HET SCULPTURALE, EEN ONGEZIENE DIALECTIEK

**New Monuments, Middelheim - Antwerpen, B
22 mei 2010 – 19 september 2010**

Ooit wil Nick Ervinck een schaalmodel van de basiliek van Koekelberg creëren dat veertien meter lang is. Deze modulaire sculptuur zal samengesteld zijn uit metalen buizen. Die worden via een schroefstelsel aan elkaar verbonden. De door Ervinck beoogde constructie zal het ontwerp en de uitvoering van een honderdtal verschillende verbindingstukken vereisen. Binnenin dit meccano-skelet komt een complexe, veelkantige tent te hangen, die als videoruimte dienst zal doen. We kunnen ons voorstellen dat de kunstenaar in de tent een of meer animatiefilms zal presenteren, waaronder een virtuele wandeling in de kolossale tent, alsof die in de basiliek zelf opgespannen zou zijn. De wandeling zal zo levensecht zijn, fonkelend als een hyperrealistische trompe-l'oeil, dat de toeschouwer even in de illusie zal verkeren dat hij geen imaginaire, digitaal geconstrueerde beelden maar een gefilmde weergave van de reële constructie ziet.

Gevraagd naar zijn motivatie om uitgerekend Koekelberg te reproduceren, antwoordt de kunstenaar dat het een witte olifant is. De basiliek, ook binnen het weefsel van de hoofdstad op een eiland gevestigd, is een geval apart, dat reeds voor aanvang van zijn realisatie gedateerd was. De helder afgelijnde geometrische volumes, eigen aan de art deco, bleken bovendien meer geschikt voor Ervincks onderneming dan de nerveuze ritmiek van gotische gewelven. Het interieur is hier overigens van geen tel; enkel de buitenkant werd op schaal gekopieerd. Daarbij werd vertrokken van een exacte replica, waarna de verhoudingen hier en daar aangepast zijn. Na Koekelberg zal Ervinck een gelijkaardige operatie uitvoeren geïnspireerd op het Capitool in Washington, DC.

In afwachting van het veertien meter lange exemplaar heeft Nick Ervinck alvast een (tien keer) kleiner schaalmodel gerealiseerd. In dit geval betreft het geen modulair opgebouwde constructie. De realisatie begon met twee verschillend uitgevoerde 3D-prints in polyamide, die samen in een veertigtal onderdelen geprint en vervolgens samengesteld zijn. De kooi kreeg een roestimitatie. Na zorgvuldig en herhaaldelijk schuren en lakken kon de tent in het skelet geplaatst worden.

Het oeuvre van Nick Ervinck staat met één poot stevig in de digitale wereld geplant. Dit betekent dat hij de computer niet louter als instrument aanwendt, maar dat de digitale logica zijn artistieke denk- en handelswijze in hoge mate bepaalt. Aan de hand van *copy paste* start hij, afhankelijk van de opdracht en de context, met beelden, vormen en texturen van de meest verscheiden herkomst: basilieken, koralen, dino's, cottages, rorschachvlekken, botten, Chinese rotsen en bomen, Henry Moore en Hans Arp, manga, twaalfde-eeuws bloemenbehang, de anatomie van het menselijk strottenhoofd, enzovoort. Deze elementen worden digitaal vermenigvuldigd, gespiegeld, vervormd, geassembleerd. In dit proces werkt Ervinck met procedures en patronen, maar uiteindelijk blijft een intuïtieve sculpturale arbeid een cruciale rol in het creatieproces spelen. Daarbij streeft hij in het finale beeld een evenwicht na tussen structuur en complexiteit, figuratie en abstractie, grilligheid en symmetrie.

Van even groot belang in Ervincks oeuvre is de andere pool, die op meer dan één vlak haaks op het digitale beeld staat: de concrete, tastbare materie. Terwijl het digitale tijdperk nog piepjong is, kent de beeldhouwkunst een traditie van een aantal millennia. Tegenover de soepelheid van het binaire beeld staat de weerbarstigheid die inherent is aan het sculpturale, zeker wanneer het monumentale proporties ambieert en de natuurelementen wenst te trotseren.

Indien fysische of financiële hinderpalen de sculpturale realisatie van een beeld (voorlopig) niet toelaten, vergenoegt Ervinck er zich in dit beeld zo gedetailleerd en overtuigend mogelijk in twee dimensies weer te geven. Daarbij vergeet hij zelfs de reflecties in de gelakte huid van de gerepresenteerde sculptuur niet – dat wil zeggen, reflecties van de onbestaande, virtuele ruimte rond het werk. Dat is een van de meest subtiele manieren om de concrete ruimte waarin de kijker staat en de virtuele ruimte van het beeld met elkaar te verbinden, zoals Jan Van Eyck in zijn Arnolfiniportret zes eeuwen geleden reeds realiseerde. Omgekeerd streeft Ervinck er in de finale presentatie van een sculptuur soms naar om die zo ongrijpbaar te maken als een virtueel beeld, bijvoorbeeld dankzij de gladde, naadloze afwerking van het gele oppervlak en de uitgekiende plaatsing en belichting van het werk midden in een *black box*.

De essentie van Ervincks kunst ligt in de pendelbeweging van het digitale beeld naar de sculptuur, van de virtuele naar de concrete ruimte en vice versa – een sterke dynamiek waar nieuwe procedures, materialen, technieken en ongeziene vormen uit voortvloeien. Terwijl hij in de hedendaagse architectuur een gelijkaardige dynamiek onderkent, meent hij dat die in de beeldhouwkunst minder aanwezig is. Volgens de Amerikaanse architect Greg Lynn zijn zowel de klassieke als de moderne esthetica gestoeld op een koppeling van de klassiek-Griekse geometrie met de organische eenheid van het menselijk lichaam. In menige klassieke façade of sculptuur zou elke toevoeging of weglating de harmonische eenheid en zuiverheid vernietigen. Dat maakt van die gevel of dat beeld een statische totaliteit. In zijn praktijk en theorie (zie bijvoorbeeld *Folds, Bodies & Blobs*, Parijs, 1998) is Lynn systematisch de universele en absolute aanspraken van de klassieke monumentaliteit te lijf gegaan. Een schitterend tegenvoorbeeld is voor hem het Amerikaanse Vrijheidsbeeld. De kolossale proporties vroegen niet alleen om een ontwerp dat zich niet op de wetten van de klassieke monumentaliteit kon beroepen, maar tevens om een onuitgegeven dialectiek tussen de inwendige stalen architectuur (van Eiffel) en de sculpturale buitenhuid (van Bartoldi). Om tot een beeld te komen moesten die elkaar wederzijds besmetten en transformeren, waardoor ze beide afweken van hun interne logica. Zo'n proces is onvoorspelbaar, niet-lineair en complex, want niet te reduceren tot haar componenten. Een dergelijke, heterogene en meervoudige dynamiek vormt ook de spil van Nick Ervincks artistieke activiteit. Zie bijvoorbeeld hoe de tent zich als een parasiet vasthecht aan de klassieke volumes van Koekelberg, en hoe, omgekeerd, de kunstenaar niet verpinkt om de verhoudingen van de basiliek aan te passen in functie van de tent.

Benieuwd of hij het ooit klaarspeelt om de trompe-l'oeil op schaal 1:1 concreet te maken: Ervinck-gele tentakels binnen in de witte olifant.

Frank Maes, 2010