

Interview text for the catalogue Nick Ervinck GNI-RI 2006 by Philippe van Cauteren and Nick Ervinck

Een regisseur van hybride werelden

Interview met Nick Ervinck door Philippe Van Cauteren

Gent, dinsdag 5 december 2006, 16:15

00:02:23

Philippe Van Cauteren: Een jaar geleden heb ik je geselecteerd voor Young Artists (Gent, 2005). Het was toen de eerste keer dat ik echt met je werk werd geconfronteerd. Het is pas nu, door je tentoonstelling in de Brakke Grond, dat ik echt een beeld van je werk gekregen heb. Opvallend is dat er zich een ongelooflijke beweging en ontwikkeling heeft voorgedaan, met een obsessieve precisie voor materialiteit. Hoe schat jij die ontwikkeling zelf in? Waar situeer jij je belangstelling voor materialen?

00:03:32

Nick Ervinck: Mijn werk is in in eerste instantie een uitdeinend archief van beelden en vormen, waarin ik op zoek ben naar een de wisselwerking tussen virtuele constructies en handgemaakte sculpturen. Je zou kunnen formuleren als een soort van wederzijdse bevruchting tussen de virtuele en de fysieke wereld. De digitale beelden besmetten voortdurend de driedimensionale vormen en omgekeerd. Ik hou van de tegenstelling tussen de cleane, egale, bijna industriële vormen en de eerder organische, brute materie zoals verflinters, aardkorstachtige, betonachtige materie weer te geven. Op deze manier ga ik ook echt de dualiteit opzoeken tussen bepaalde vormen die onmogelijk virtueel te maken zijn en vormen die bijna onmogelijk in realiteit te realiseren zijn. Mijn werk maakt het net boeiend wanneer ik deze twee werelden tegenover elkaar kan plaatsen. Maar ik wil ook de eigenschappen van een bepaald materiaal zoals hout, polyester of gips te leren kennen. Op deze manier ben ik mij ook bewust van de mogelijkheden en beperkingen van het materiaal, eenmaal ik met dit materiaal virtueel ga ontwerpen. Hoe meer ik in de virtuele wereld bezig was, hoe meer de drang kwam om deze virtuele wereld opnieuw in de realiteit te plaatsen en fysiek te ervaren. Maar ook de drang om deze beelden in de realiteit zo perfect en clean mogelijk te maken, zoals ze virtueel ontworpen zijn. Op zoek gaan naar dat bijna onmenselijke, goddelijke, een object dat bijna niet meer van onze wereld is, iets buitenaards. Met het kiezen voor die perfecte afwerking en duurzame materialen wil ik ook een bepaalde positie innemen en mij gedeeltelijk afzetten tegenover een wegwerpcultuur die ik zie ontstaan in onze maatschappij en ook bij veel jonge kunstenaars.

00:05:13

Een tijd geleden heb je een zeer uitgebreide tekst geschreven, waarin je zelf een heel persoonlijk kader schept om naar je werk te kijken. Op een bepaald moment haal je aan dat je tot de vaststelling gekomen bent dat de wereld jou als het ware niet interesseert. Die opmerking boeit mij, omdat voor mij kunst altijd vanuit de realiteit vertrekt. Bij jou lijkt ze te vertrekken vanuit een negatie van de realiteit.

00:05:57

Ik heb bewust gekozen om mij niet bezig te houden met het emotionele, het politieke, of het sociaal-maatschappelijke aspect binnen de kunst. Ik voelde mij aanvankelijk zeer goed in het puur sculpturale discours, maar ook dat gaf me te weinig voldoening. Daarom ben ik meer de kruisbestuiving tussen beeldhouwkunst en architectuur gaan opzoeken. Vanaf het moment dat je met architectuur bezig bent, ben je natuurlijk opnieuw op een bepaalde manier maatschappelijk bezig; weliswaar eerder binnen een landelijke of stedelijke context.

00:07:13

Eigenlijk zoek jij om een eigen complexiteit te genereren met een parallel universum?

00:07:58

Voor mij is die complexiteit voor een deel vanzelfsprekend. Mijn beelden zijn bewerkingen en verwerkingen van beelden uit mijn ervaringswereld. Al handelend ondervraag ik wat ik zie, hoor en lees, én mijn interpretatie daarvan. Ik ontdoe een ruimte van haar functie, van haar aard, om ze haar eigen realiteit te laten scheppen. Het gewone kijken is nog maar een begin. Niet alle beschavingen geven 'de ruimte' op dezelfde manier weer, om de eenvoudige reden dat ze haar niet op dezelfde manier zien. Ik ben mijn eigen wereld aan het vormgeven, maar deze blijft en is utopisch. Ik kan alleen de verwarring vergroten. Deze cleane, virtuele wereld, waarin geen stofje, zaadje, huidschilfer of bacterie onderdak vindt, biedt een compleet ander gevoel. Hoezeer ik deze kleine details van onze maatschappij ook probeer na te bootsen, het blijft een nabootsen. Het blijft een onmogelijke poging. Maar die onnadrukkelijke sortering brengt bijna ongemerkt het idee van echtheid aan het wankelen. De voornaamste drijfveer van de creatie is de behoefte om te weten, om de wereld te vatten. En hoe kan men daar beter vat op proberen te krijgen dan door zelf een eigen complexe wereld te creëren die op haar beurt ook nog voor anderen werelden kan openen.

00:09:22

Hoe ben je in dit complexe universum terechtgekomen, wetend dat je ambities oorspronkelijk die van boekhouder waren? Dat past natuurlijk mooi in een autobiografie...

00:09:49

Ooit wou ik inderdaad boekhouder worden. Wat mij toen bezielde, weet ik niet. Kunst is bij ons thuis nooit op tafel gekomen. Ik heb in mijn jeugd ook nooit musea bezocht. De stap naar kunst(onderwijs) was dus zeker niet van zelfsprekend, terwijl ik altijd wel zeer creatief ben geweest. De studie economie kon mij echter niet meer boeien en aangezien ik al altijd door architectuur gefascineerd was, ging ik architectuur studeren. Maar de toenmalige langdradige perspectieflessen vond ik slaapverwekkend, alhoewel ik daar, achteraf gezien, wel een noodzakelijke basis heb meegekregen. Zo belandde ik in een studie keramiek. Dat vond ik een fantastisch medium, maar uiteindelijk toch te eng om heel mijn leven enkel daarmee bezig te zijn. Op mijn 18de was ik dan ook op zoek naar de utopische idee van een richting waarin alles kon. Ik belandde in de richting 3D, maar daar vond ik niet echt mijn weg in het sculpturale gesprek. Ik was toen vooral bezig met performance en videokunst. Van VJ op party's tot muurschilderingen, tot weekends in de donkere kamer, tot standenbouw... allerhande uiteenlopende zaken heb ik afgetast. Uiteindelijk ben ik overgeschakeld naar de richting Mixed Media. Daar kon ik wel terecht met mijn sculpturale onderzoek en vond ik uiteindelijk wat ik zocht.

00:14:11

In je werk vertrek je meestal vanuit de digitale codes en manipulaties van de computer.

00:14:19

Eigenlijk niet. Vaak vertrek ik uit ruwe handgetekende schetsen of vanuit een fysiek object in het atelier. Maar het is niet zo dat ik altijd eerst de sculpturen volledig virtueel ontwerp. Meestal is het echt een wisselwerking tussen beide werelden. Er komt bijvoorbeeld eerst een object tot stand in het atelier. Daarop werk ik verder op de computer, en dat wordt dan op zijn beurt weer verder uitgewerkt in het atelier. Op die manier ga je op een andere

manier omspringen met constructie en/of vormgeving. Bepaalde vormen zouden onmogelijk die exacte vorm verkregen hebben zonder de tussenstap met de computer. De manier waarop je virtueel een bol en een kubus combineert, knipt of kleeft, neem ik mee naar het atelier en omgekeerd. Ik wissel de kennis en mogelijkheden van beide werelden uit.

Ik was oorspronkelijk begonnen een boorplatform virtueel na te bouwen. Daaruit heb ik een eerste element fysiek gerealiseerd. En uiteindelijk maakte ik ook het boorplatform op groter formaat, een stap die ik toen nodig had om terug te kunnen overschakelen naar kleine werken. Vervolgens werd ik geselecteerd voor de Provinciale prijs voor beeldende kunst en kreeg ik een tentoonstellingsruimte in Knokke ter beschikking. Ik wilde hier één grote installatie in maken, maar ik had in mijn atelier niet de ruimte om dit uit te proberen. Voor mij was de stap naar de computer dan ook klein, want daar kon ik deze installatie virtueel uittekenen en op deze manier een voorstudie, een soort digitale maquette creëren. Vanuit die voorstudies voor tentoonstellingen zijn uiteindelijk de computerprints gegroeid en vervolgens ook de werktekeningen en animaties.

00:15:39

Er is eigenlijk een constante wisselwerking tussen die virtuele en fysieke wereld in jouw werk. Ervaringsgeoriënteerde praktijkervaring van het atelier zelf.

00:15:52

Uiteindelijk zit die dualiteit virtueel-fysiek door heel mijn leven verweven. Mijn hele jeugd lang speelde ik met legoblokken, tot ik 14 jaar was, een leeftijd waarop dit niet echt meer te verantwoorden viel. Daarna liep ik een grote verslaving aan computergames op. Wel eerder de intelligente games, zoals Simcity, Tycoon Traffic, Simtower, Warcraft, Caesar, Red Alert etc., ook wel de godgames genoemd. Toen ik overschakelde naar de kunsthumaniora kreeg ik opnieuw een excuus om te 'knutselen'. Ik merkte er ook dat een computer nog andere, grafische mogelijkheden bood dan enkel computergames. Ik heb er enorm veel sculpturale elementen gemaakt en ook een basis voor ruimtelijk denken meegekregen. Toen ik de richting 3D ging volgen, stootte ik opnieuw op het sculpturale vlak en verzeilde ik in allerlei computereffecten. De computer nam een loopje met mij. Intussen heb ik geleerd om de computer voor mijn eigen doeleinden te gebruiken. In de opleiding Mixed Media kon ik dan wel weer ruimtelijk werken. Op die manier zit die dualiteit dus ook doorheen mijn leven verweven.

Tijdens mijn studie heeft men mij vaak gezegd dat ik moest kiezen tussen de virtuele of de fysieke wereld, maar ik ben ervan overtuigd dat mijn sterkte en rijkdom net in de combinatie van deze twee werelden zullen liggen. Een logisch gevolg op termijn is dan ook om in het atelier de zaken te onderzoeken die virtueel onmogelijk zijn, en virtueel de dingen te onderzoeken die onmogelijk in de fysieke werkelijkheid te realiseren zijn. Ik moet iedere wereld haar eigenheid laten en deze optimaal benutten. Spelen met de beperkingen en mogelijkheden van een bepaald medium, en daarin een uitdaging gaan zoeken om die te verbuigen.

00:20:20

Jouw archief bevat intussen 29.000 beelden. Hoe kwam dit tot stand en worden die verzameld en geordend? Hoe komen de titels van je werken tot stand?

00:20:38

Door de gebeurtenissen tijdens de zomer van 2001, het veranderen van richting en het meemaken van de bewuste 11 september in New York begon ik met het scannen van alle fotonegatieven die ik tot dan toe in mijn leven had gemaakt. Van daar uit begon ik te selecteren en ik kwam al vlug tot een fotoarchief van toen ruim vijfduizend beelden. Het archief 'GNIURKS' is geconstrueerd rondom een structuur waarin bouwstenen van mijn

'alfabet' zijn opgeslagen: door de mens gemaakte dingen, zelfgemaakte dingen, flarden herinneringen uit mijn leven. Het archief is letterlijk onderverdeeld in de vorm van een alfabet. Zo staat de T voor tentoonstellingen, de V voor virtuele beelden, enzovoort. Iedere letter heeft een categorie, die ook weer onderverdelingen heeft. De titels van mijn prints en werktekeningen bestaan uit combinaties van cijfers en letters. Dit zijn rechtstreekse verwijzingen naar de benaming van de bestanden in mijn digitaal archief. Ieder object ontleent zijn naam aan zijn positie binnen het archief. De titels van de sculpturen zijn ontstaan uit het omdraaien en door elkaar halen van letters en woorden die verband houden met de sculptuur. Niet met de bedoeling een verklarende titel te maken, maar eerder om een bevreemdende, exotische klank op te zoeken.

GNIURKS is een autobiografisch archief, een nooit eindigende opsomming van fragmenten waarmee ik het onmogelijke probeer, een archief waarin ik mijn leven en denken probeer samen te vatten. Mijn archief bevat naast hopen schetsen, foto's van ateliersituaties, tentoonstellingen, sculpturen en virtuele voorstudies ook beelden, meestal van het internet geplukt, die als inspiratiemateriaal kunnen dienen. Details van onze complexe beschaving komen tot leven, ze worden aangepast en vervormd. Op die manier probeer ik vat te krijgen op wat ik zie, probeer ik vorm, spanning, energie te begrijpen. Ik zoek een andere weg doorheen de objecten, een weg die mij kan behagen. Maar uiteindelijk is heel het archief dat ontstaan is uit foto's van de werkelijkheid intussen opgeslorpt door dit sculpturale onderzoek. Eigenlijk heeft mijn eigen wereld de realiteit volledig opgeslorpt binnen mijn archief.

Het ordenen van de wereld lijkt voor mij een levensnoodzaak, ook al is de manier waarop ik dat doe vaak niet logisch. Mijn systeem berust op het inventariseren van werkelijk alles wat de wereld te bieden heeft aan stoffelijke en onstoffelijke zaken. Met mijn systeem van orde heb ik een strijd aangeboden met chaos en willekeur, vooral die van mijn eigen lichaam en geest. Het persoonlijke zoeken en uitproberen dat mijn systeem langzaam maar zeker gestalte geeft, is een belangrijk aspect van mijn oeuvre. Het dankt er een innerlijke logica aan, die tot op zekere hoogte spoort met de dagelijkse leefwereld.

00:20:51

Ik vraag er ook naar omdat je dat daarnet heel expliciet het ontstaan van het archief linkt aan 11 september. Je stond daar op een kleine 500 meter van de WTC torens. Voor iemand die zegt dat de wereld hem niet interesseert was er daar toch iets die deglaceert.

00:22:12

De aanslagen van 11 September waren een uitzonderlijke ervaring, dat zal iedereen wel beseffen. Los van het schokkende, emotionele, tragische, politieke, maatschappelijke gegeven was ik vooral onder de indruk van de verboden schoonheid van de instortende torens en van de inwoners van New York die ik plots meemaakte vanuit een heel andere invalshoek. Uiteindelijk voelde ik mezelf er eerder een figurant uit een film en misschien is dit nog versterkt doordat ik het hele gebeuren vanachter mijn cameralens meemaakte. Ergens lijkt het dan als kunstenaar evident als je daar ter plaatse was en je komt terug met al dat film en fotomateriaal dat je hieromtrent ook zou werken. Ik was daar per toeval op die plaats maar dat is niet waarrond ik werkte. Dat is niet hetgeen waarmee ik bezig was. Daarom heb ik dit ook bewust naast mij gezet en terug mijn eigen parcours verder bewandelt. Maar misschien deels onbewust zitten er nu wel meerdere knipogen naar de WTC torens binnen mijn werk.

00:25:58

Blijkbaar zijn die computergames wel een voedingsbodem geweest voor wat je nu doet?

00:26:03

Het eigenaardige is dat ik nooit veel heb stilgestaan bij mijn verleden. Maar uiteindelijk komen al je ervaringen wel terug. Een mens bouwt een bepaalde bagage en ervaring op in zijn leven, en plots kan heel die puzzel dan samenvallen. Mijn sterkte is dan ook de zeer brede basis waarover ik beschik. De uitdaging is natuurlijk om deze brede basis opnieuw te bundelen.

00:29:01

We hebben vaak het woord architectuur gebruikt. Maar daar zit voor mij ook een soort dramatische, theatrale component in.

00:29:17

Uiteindelijk ben je in een tentoonstelling, en nog meer in een virtuele wereld, als een soort regisseur je eigen decorsettings aan het schikken. En ik heb inderdaad een voorliefde voor krachtige, esthetische, theatrale opstellingen. Zeker de tentoonstelling in de Brakke Grond is eigenlijk onmogelijk op foto te krijgen. Bij iedere foto die ik aan mensen toon, vragen ze naar de foto's van de fysieke tentoonstelling. Door het bouwen van zwarte boxen waarin de werken gepresenteerd worden, verdwijnt de ruimte, en daarmee ook onmiddellijk onze manier om ruimte te erkennen. Men merkt het verschil niet meer tussen wat virtueel of fysiek is. Omdat de omgeving verdwenen is, zijn onze referentiepunten verdwenen. We kunnen de wereld van buitenaf tijdelijk even afsluiten en achter ons laten. En zo kunnen we echt als een fysieke persoon in deze virtuele, andere wereld binnenstappen. Zo zweven de sculpturen als het ware in een virtuele ruimte en stapt de bezoeker als het ware de virtuele wereld letterlijk binnen. Hier is de bezoeker niet langer een consument in een graf van objecten, maar eerder een reiziger in een audiovisuele wereld. In deze tijdelijke dimensie kunnen de handelingen van de kunstenaar of de kijker het kunstwerk steeds weer opnieuw hervormen en herstructureren.

Dit proces, deze wisselwerking tussen werkelijkheid en kunst, komt duidelijk naar voren in de installatie in de Expozaal van de Brakke Grond: rondom het 11 meter lange bouwwerk 'Ienulkar' is een verhoging gebouwd, waardoor met een aantal relatief simpele ingrepen de illusie van een opgravingsite ontstaat. Het effect is een directe verandering in de gangbare verhoudingen tussen kunstwerk en publiek: niet de sculptuur, maar het publiek staat op een verhoging, en in plaats van tegenover een ervaringsobject bevindt de kijker zich nu te midden van een ervaringsomgeving.

00:37:11

Is de expliciete architectuur van een tentoonstellingsruimte voor jou ook een vertrekpunt?

00:37:20

Niet altijd. Maar ik probeer wel vaak te vertrekken vanuit de architecturale en sculpturale of geschiedkundige waarden van een ruimte. Zo heb ik voorbeeld de volledige Kunsthalle van Loppem nagebouwd en virtueel de muren van het gebouw weggenomen, waardoor enkel het houten gebinte van deze oude schuur overblijft. En dat heb ik bestempeld tot sculptuur. Op deze manier ga je de ruimte die kunst toont zelf tot kunst verheffen. Een ander voorbeeld zijn de nOva-repetitieruimtes van het nOna in Mechelen. Die heb ik virtueel volledig nagebouwd en ik heb er een weerspiegeling op de muren aangebracht. Daardoor krijg je een soort van verdubbelde waarneming op het moment dat je met de camera doorheen deze virtuele ruimtes wandelt. Helaas is niet iedere ruimte ook een interessante uitdaging.

00:39:39

Een permanent terugkerend element in jouw werk is het gebruik van geel. Deze kleur wordt bijna het draagvlak van je sculpturen en je denken. Kunnen we spreken van een Ervinck-geel, zoals er een Yves Klein-blauw is ?

00:40:02

Al toen ik een kleuter was, wou ik enkel gele kleren dragen. Toen ik naar de middelbare school ging, werd alles soberder. Ik wilde vooral niet opvallen. Maar na drie jaar in een uniformschool was het geel terug als nooit tevoren. Tijdens mijn eerste jaren in de academie liep ik werkelijk van kop tot teen in het geel. Gele sokken, schoenen, broek, trui, jas, tot zelfs rugzak, uurwerk, gsm en fiets toe. Ik voel werkelijk dat die kleuren inspelen op mijn gemoedstoestand. Er is veel te weinig kleur in de wereld. Die specifieke kleur, geel, houdt mij actief en levendig.

00:44:32

Wat is de relatie tussen je sculpturen, je prints en je ontwerpschetsen ?

00:44:41

Mijn digitale prints bieden een doorkijk naar een digitale wereld, maar evenzeer naar een andere realiteit. Deze doorkijken tonen mogelijkheden uit mijn onderzoek waarin sculpturale elementen zich in steeds nieuwe composities en betekenissen plaatsen. In die reëel uitzijnde kamers, rekken en podia bevinden zich polymorfe, synthetische vormen die als gemuteerde moleculen door middel van een artistieke computersimulatie tot leven zijn gewekt. Muren zijn plots geen muren meer en de zwaartekracht is onbestaande. Ik speel met sculpturale vormen en til in een oogwenk monumentale 'gebouwen' op en blaas ze opnieuw vol leven. Een huis verandert in een sculptuur en ontplooit zich in het niets. Het is een doortastend spel met beelden, materialen en ruimte en een evenwichtsoefening tussen middelen en doel, tussen nauwgezette berekening en geïnspireerde improvisatie. Op een gegeven moment waren de prints niet meer geschikt om bepaalde ideeën weer te geven en begon ik met het ontwikkelen van ontwerpschetsen, werktekeningen om mijn sculpturen en archief te tonen, en aan te geven hoe ze eventueel in de fysieke wereld zouden plaatsvinden. Beter dan via print kun je via werktekeningen nog duidelijker maken hoe een sculptuur er zou uitzien, wat de afmetingen zijn, wat de materialen zijn en hoe het eventueel in onze reële wereld zou kunnen geplaatst worden. Dit liet me toe ontwerpen te maken voor een veel groter formaat, of voorstudies voor de publieke ruimte. Ook al liggen deze momenteel nog niet binnen mijn mogelijkheden, ik kan wel mijn idee al vastleggen en duidelijk maken. Uiteindelijk creëer ik een dialoog tussen de sculpturen en de werktekeningen, tussen de sculpturen en de animaties, tussen de prints en werktekeningen. Op die manier kan het publiek probleemloos de fysieke sculpturen omzetten naar de digitale wereld en zich de geanimeerde beelden voorstellen in de realiteit. Je kunt je ook inbeelden hoe zo'n sculptuur als animatie zou gaan werken.

00:46:28

In sommige gevallen lijken sommige objecten of vormen op een soort georganiseerd toeval dat ontsnapt, of zich verliest tot een soort vluchtigheid. Een natuurlijk toeval, gecontroleerd door een grote beheersing. Wil jij een gedirigeerde ervaring geven aan de toeschouwer tussen virtuele en werkelijke wereld ?

00:47:27

Op het kruispunt tussen het virtuele en het werkelijke ontstaan voor mij nieuwe, hybride sculpturale en ruimtelijke mogelijkheden, die ik volop kan exploiteren in nieuwe, experimentele ruimtes. Deze specifieke context, het samenspel tussen een onafhankelijk gecreëerde virtuele wereld en het driedimensionale sculpturale werk, opent nieuwe

ervaringsmogelijkheden. Ik wil een soort regisseur zijn in mijn tentoonstellingen. Een aantal werken zijn bedacht, zijn letterlijk uitvoeringen van ideeën. Sommige zijn met de hand geschetst, andere zijn op computer geschetst. Dat geeft een boeiende wisselwerking tussen de mogelijkheden. Er zijn ook werken die veeleer intuïtief tot stand komen en rechtstreeks een denkend handelen zijn. Deze beelden zijn moeilijker om vat op te krijgen, maar net daarom veel interessanter. Het gaat om een werkzaamheid die sluimert tussen het onbewuste en het bewuste. Loskomen van traditionele voorstellingen van denken en waarnemen. Ik moet kunnen handelen *'sans histoire'*, zonder een verhaal dat mijn handelen zou kunnen rechtvaardigen of verklaren. Bewust kiezen voor het maken van een niet-bepaalde sculptuur.

01:03:58

Soms lijkt het alsof je al redelijk goed weet waar je naartoe wil. Alsof de werken die je nu al hebt bijna als een logisch traject of gevolg kunnen bekeken worden. Alsof je eigenlijk precies weet waar je heen wil en de plannen enkel uitgevoerd hoeven te worden.

01:04:22

Ik weet precies waar ik naartoe wil, maar dat 'precies' kun je natuurlijk zeer ruim en genuanceerd opvatten. Er zijn nog heel wat stappen die ik verder wil ontwikkelen en die op me liggen te wachten. Ik heb wel een bepaald doel waar ik naartoe werk, ook al is dat in het begin niet altijd even duidelijk. Ik probeer ook telkens als ik iets maak of doe er voor mezelf een nieuwe uitdaging in te zoeken en iets nieuws uit te proberen. Op deze manier kun je ook evolueren met je werk en blijf je niet ter plaatse trappelen; anders zou ik liever afhaken.

Toen ik voor het eerst begon mijn werk tentoon te stellen, ergerde ik mij vaak aan de kleur van de muren of het plafond, aan de belichting of een bepaalde vloer, een muur die verkeerd stond. Kortom, ik had geen volledige controle over de ruimte. Daarom ontstond het idee en de behoefte om een eigen, volledig controleerbare ruimte te bouwen waarin ik plafond, vloer en binnenkant volledig zou beheersen. Het sculptuur Xobbekops was voor mij een voorstudie voor een eerste volledig controleerbare ruimte. Xobbekops is eigenlijk een maquette van ongeveer 1 x 1 meter. Het is de bedoeling dit ooit op waar formaat te maken, zoals de werktekening al aangeeft. Dit zou dan een te betreden 'ruimte' van 2,5 x 2,5 meter worden. In reëel formaat zou je dit aan de zijkant kunnen betreden. Maar zoals bij al mijn werken kun je ook dit werk vanuit verschillende invalshoeken benaderen. Xobbekops is voor mij zowel een ruimte, een maquette, een sculptuur als een voorstudie voor een monument/gebouw. Het zweeft tussen abstract en figuratief tegelijkertijd. Het is verbonden met architecturale en sculpturale theorieën. En op deze manier is het weeral binnen een zeer breed kader te plaatsen. Maar natuurlijk merk je dat je stap voor stap naar een dergelijke uitdaging toe moet werken. En ik moet eerst nog veel meer ervaring opdoen voordat ik effectief een volledige ruimte zal bouwen.