

## Nick Ervinck au château de Beauvoorde GNI-RI jun2012

*Il est d'usage d'appeler 'monstre' l'accord inaccoutumé d'éléments dissonants [...] J'appelle 'monstre' toute originale inépuisable beauté.*  
Alfred Jarry

Pendant l'été 2012, Nick Ervinck a été invité en tant qu'artiste en résidence dans "l'un des secrets les mieux gardés du Westhoek", le Château Beauvoorde, situé en Flandre occidentale dans le village de Wulveringem, près de Furnes.

L'histoire du château remonte probablement au 12ème siècle. Ensuite, le château a subi d'importantes rénovations au cours des siècles suivants. La transformation la plus décisive a eu lieu à la fin du 19ème siècle, quand un homme remarquable et de la noblesse, nommé Arthur Merghelynck, a réussi à préserver l'édifice de la démolition. Il décide de faire rénover l'intérieur en style typique du 17ème siècle, en une combinaison d'éléments authentiques et faux, pour la plupart inchangés jusqu'à aujourd'hui. Avec l'aide de l'organisme « Patrimoine Flandre », le château obtient en 1998 un programme de résidence dans lequel des artistes contemporains sont invités à dialoguer avec ce cadre historique unique.

La formule d'un tel dialogue donne souvent des résultats surprenants. Pensez à l'exposition de Takashi Murakami et Jeff Koons au château de Versailles ou aux interventions récentes de Jan Fabre et Wim Delvoye au Louvre.

Mais après des artistes comme Honoré d'O, Johan Tahon, Peter De Cupere ou Heidi Voet, le choix pour Nick Ervinck au Château de Beauvoorde est d'autant plus remarquable. La confrontation avec le patrimoine historique semble à première vue aboutir à un affrontement entre deux époques. Qu'est-ce que des infographies brillantes en 3D et des vidéos d'animation numérique pourraient avoir en commun avec des vases en porcelaine et des assiettes en bleu faïence ? La résidence d'Ervinck dans le château est exactement le sujet de cette question: le rapport entre tradition et innovation, entre passé et présent, artisanat et technologie, physique et virtuel.

### HYBRIDE

Nick Ervinck est le genre d'artiste dont l'oeuvre peut incontestablement être appelée «hybride». Le terme «hybride» se réfère généralement à un mélange indéfini, un croisement difficile à classer entre différentes catégories. L'hybride est toujours quelque chose de monstrueux. Comme une curiosité ou une rareté, il perturbe le familier, l'ordre naturel et prend une forme similaire à celle établie à partir des éléments les plus divers. Le fait que ces créatures bizarres, imparfaites apparaissent de la création de la propre main de Dieu, rendait stupéfaits les savants médiévaux. En témoignent les nombreux

*bestiaires*, les manuscrits enluminés qui symbolisent ces merveilleuses créatures. Dans un sens, ils sont les apostats de la création, les antipodes diaboliques de la perfection divine. Par conséquent, les monstres sont également vus comme *tremendum et fascinans*, comme des phénomènes simultanément fascinants et horrifiants. Cette attitude ambivalente, on la retrouve par exemple chez Bernard de Clairvaux, qui écrit dans une lettre à l'abbé Wilhelmus:

"D'ailleurs, dans les cloîtres, sous les yeux des frères qui lisent, que viennent faire ces monstres ridicules, cette sorte bizarre de beauté déformée ? (...) Vous voyez beaucoup de souffrances dans une seule tête et inversement de nombreuses têtes au-dessus d'un seul corps.

A gauche, vous remarquez un quadrupède avec la queue d'un serpent, à droite un poisson avec la tête d'un quadrupède. Là, il y a une bête qui ressemble à un cheval qui traîne une demi-chèvre ; ici, une bête à cornes avec l'arrière d'un cheval. Bref, partout il se dégage une variété si grande et une diversité si singulière de formes différentes, qu'on a plus d'envie de regarder les images de marbre que de lire les manuscrits, plus d'envie de regarder bouche bée et une par une les images odieuses que de méditer sur les commandements de Dieu."

(Bernard de Clairvaux, de : Apologie de l'abbé Wilhelmus, le XIIe )

Comme ce passage le démontre, il ne réside pas seulement un rejet, mais aussi une tentation dans le monstrueux qui nous attire vers le mal, au royaume de la fantaisie corporelle débridée, loin de la pieuse dévotion à Dieu. Ce double-fond se trouve également dans le sens étymologique. Le latin *monstrum* est à la fois dérivé de *monere*, qui signifie 'prévenir', comme de *monstrare*, 'montrer'. Quand nous utilisons le mot 'monstre' dans un registre positif-scientifique, comme 'échantillon' ou 'exemple', il correspond plutôt à la deuxième signification. La fascination qui reste ici découle d'une approche purement laïque, de curiosité scrutatrice. Les monstres appellent à l'imagination et y sont en même temps le produit. Il ne doit pas être surprenant que les bestiaires resurgissent également au début du 20<sup>ème</sup> siècle chez des personnes comme Guillaume Apollinaire ou chez les surréalistes, à partir d'une fascination pour les mécanismes obscurs de l'inconscient. Aujourd'hui, nous retrouvons le monstrueux dans plusieurs domaines : littérature fantastique, science-fiction, jeux de rôles, jeux électroniques,... Et ainsi le monstrueux fait son entrée dans l'œuvre de Nick Ervinck qui dès l'enfance était un ardent partisan de 'jeux de Dieu', où le joueur se trouve dans une toute-puissante position divine et peut donc créer des mondes virtuels et des créatures à son gré. Cette conception est presque à 90 degrés de l'utilisation manuelle d'une récalcitrante matière physique. Dans son œuvre, Ervinck essaye juste de trouver une synthèse dans laquelle à la fois le physique et la virtuelle, à la fois la conception numérique et le savoir-faire artisanal sont combinés dans une forme hybride et plastique.

## **GROTESQUE**

Mécontent du statu quo en termes de techniques et matériaux de l'art sculptural, il a décidé de se tourner vers l'architecture. En effet, des architectes postmodernes étaient déjà depuis quelques temps en train de travailler avec un logiciel 3D, qui avait produit une esthétique unique. La soi-disant *blob-architecture*, l'abréviation de «binary large object», se distingue par ses volumes organiques et ronds. C'est exactement ce genre de conceptions que Ervinck oppose aux box-formes rectangulaires de l'architecture conventionnelle. L'exploration de cette tension entre box et blob reste un thème clé dans sa pratique artistique.

Egalement dans l'utilisation des médias, les œuvres de Ervinck peuvent être appelées hybride. Bien que certaines sont imprimées minutieusement, couche par couche, en trois dimensions, elles restent avant tout des sculptures : des formes complexes et composées qui seraient impossible à faire à la main. Ce n'est pas que l'artiste évite le travail manuel, au contraire. Souvent, il est mis au défi de donner aux conceptions numériques une forme physique, tangible de polyester, lui demandant beaucoup de temps et de travail lors du processus de meulage, de polissage et de vernissage. La taille monumentale qui est réalisée de cette manière est techniquement impossible en image 3D, du moins pour le moment. En 2009-2010, Ervinck a fait une suite en trois parties de tirages 3D intitulés AYAMONSK, BORTOBY et KOLEKNAT. Les formes complexes donnent une impression animale sans pour autant y être entièrement liées. Ce sont des créations fascinantes qui interrogent et effacent la frontière poreuse entre abstraction et figuration. Nous reconnaissons des fragments de pattes de crabe, d'oreilles du diable, de dos de bisons ou de corps de lions - «monstrueux» est plus que jamais en place. Mais peut-être que ces travaux nous conduisent aussi au commencement de l'art, à notre tendance primitive de reconnaître des figures humaines ou animales et à attribuer une âme au monde matériel qui nous entoure.

Outre le monstrueux, l'imagerie d'Ervinck flirte aussi fortement avec le grotesque. Le sens étymologique de ce mot est également significatif. Historiquement, il se réfère au *groteschi*, un style de peinture ou de sculpture décorative dans lequel des formes humaines et animales sont liées à la flore et la faune. Le terme provient de la Renaissance, pour décrire les modèles qui illustrent les murs d'une villa romaine déterrée. La structure de surface solide et le traitement des motifs bizarres, fantastiques ou exotiques est inhérente à ce type de décoration. Le nom *groteschi* vient d'un malentendu historique, étant donné qu'on prenait la villa pour une grotte. Dès le 16<sup>e</sup> siècle, la notion de grotesque convergera avec celle d'«arabesque», des motifs répétitifs, géométriques entre l'organique et l'inorganique. Cette contamination de sens a donné lieu à son tour à l'engouement orientaliste du 19<sup>e</sup> siècle en France, dominé par une fascination aveugle pour d'autres cultures, principalement de l'Est. Essentiellement dans le 20<sup>ème</sup> siècle, il n'y avait que notre compréhension actuelle du grotesque comme quelque

chose qui est déformé d'une manière comique ou juste dégoûtant. Dans son étude *Modern Art and the Grotesque* (2003), Frances Connely décrit le grotesque de trois façons: "those that combine unlike things in order to challenge established realities or construct new ones; those that deform or decompose things; and those that are metamorphic".

Les sculptures d'Ervinck rappellent parfois les tâches tridimensionnelles de Rorschach, allongées dans l'espace en parfaite symétrie et en complexité raffinée. NAPELHIUAB (2011) est une élégante image 3D qui semble consister en une ligne courbe continue. Des formes douces, sensuelles, délicates et pointues s'entremêlent dans une composition symétrique. L'imagerie sculpturale n'est pas sans rappeler un endosquelette à qui est insufflé une nouvelle vie par la technologie numérique, comme dans ANIHUAB (2010). Le processus éclectique d'Ervinck y est clairement visible: des suggestions de bois, des rochers creusés, des coraux et des branches d'arbres sont transformés et combinés au moyen de logiciels 3D. Cette abstraction organique est historiquement redevable à des artistes comme Hans Arp, Henry Moore ou Barbara Hepworth. Ervinck essaye exactement de ressusciter cette tradition moderniste.

## **BEAUVOORDE**

Une intervention remarquable dans les intérieurs du château de Beauvoorde. Entre les assiettes en porcelaine et les carreaux en bleu faïence se trouvent des images colorés en 3D d'une forme complexe et kaléidoscopique. La fragilité et la délicatesse de ces structures apportent aussi un ancien artisanat ouest-flandrien à l'esprit: la dentelle de Bruges. Il est également clair comment Ervinck, lui-même originaire de la Flandre Occidentale, là encore fouille la zone frontière entre l'art libre et appliqué. En donnant au caractère décoratif des assiettes une dimension sculpturale, il s'établit une interaction fascinante entre anciens et nouveaux, artisanat et technologie.

Nous voyons aussi de nombreuses sculptures et images à travers les différentes salles et chambres du château.

AGRIEBORZ (2009) existe sous différentes formes: comme lightbox, comme image 3D, comme image murale. Ervinck réalise le même travail en utilisant la spécificité de chaque média, ce qui pose un dialogue fascinant. L'œuvre a la majesté d'une idole, mais se compose d'un tissu d'aspect physique (organes, muscles, nerfs, etc.) qui manque de toute forme d'organisation centrale. AGRIEBORZ nous confronte à une imagerie hybride qui est au milieu de l'organique et de la mécanique: une figure de cyborg parfaitement symétrique. Ainsi les références possibles sont très diverses : on pense à l'univers surréaliste de H.R. Giger (connu pour les effets visuels dans le film *Alien*), Gunther von Hagens *Körperwelten*, mais aussi l'intégration croissante de la technologie dans le corps humain et la possibilité intrigante de manipuler le tissu vivant lui-même comme un matériau technologique. AGRIEBORZ s'est réalisé en grande partie grâce à un dialogue avec le

professeur Pierre Delaere qui, à la KULeuven, est spécialisé dans la reconstruction du larynx.

Ainsi, AGRIELIEF (2010-2011) est une image 2D à haute résolution d'un tissu proliférant qui semble s'étendre au-delà du cadre. SURIELEJIF est également situé dans la même ligne. L'image est distinguée du papier peint du château par un blanc passe-partout et un cadre correspondant. La configuration symétrique n'est pas sans rappeler des modèles dans la nature, tandis que la texture brillante semble de nouveau situer cette œuvre dans le monde numérique. Grâce à un processus sophistiqué de dé- et décomposition, Ervinck réussit à créer une image qui cherche subtilement la frontière entre les deux sphères.

Nous trouvons la même dynamique dans SNIBURTAD (2011-2012) qui est exposé dans les caves du château de Beauvoorde. L'image 3D et la vidéo d'animation 3D sont inspirés par les formes voluptueuses de la soi-disant Femme de Rubens, une relation implicite avec le contexte du 17<sup>e</sup> siècle du château. Au lieu d'une structure de support interne (endosquelette), le squelette est ici hors du tissu du corps (exosquelette).

Ceci souligne l'effet globuleux, presque amorphe de *blobs*, ce que nous voyons également dans ELBEETAD (2011). Ce que Ervinck fait ici, est décontextualiser et abstraire l'imagerie originale et picturale de Rubens en l'utilisant comme un bloc de construction dans son propre monde virtuel.

NIKEYSWODA et GARFINOSWODA (2011-2012) semblent constitués de deux composants, même si elles sont imprimées dans leur ensemble en trois dimensions. La forme lisse bleu contraste avec la structure jaune explosif qui l'embrasse presque. La combinaison évoque une tension dynamique, une lutte symbiotique pour dominer l'espace physique.

A côté de ces images 3D, on trouve aussi des sculptures en polyester comme EVORTOBS, EVOSTOR et KNURTSOB (2011-12). Les dessins de ces œuvres ont nettement une structure rhizomatique, dérivée de troncs d'arbres ou de coraux. Simultanément, ces sculptures ont la texture brillante qui caractérise des *renders* virtuels, comme nous le voyons avec EGNABO, une sculpture qui a été inaugurée en 2011 par Jan Hoet dans la maison de repos IJzerheem à Diksmuide.

Celui qui examine l'œuvre d'Ervinck, est constamment secoué entre deux domaines apparemment divergents: virtuel et physique, organique et artificiel, arts libres et arts appliqués. En tant qu'artiste, il refuse obstinément de s'enfermer dans un des deux.

Cette zone hybride reste le terrain de jeu ultime pour son imagination, un endroit où l'art et la technologie se rencontrent dans une beauté monstrueuse.