

BOUWMODELLEN VOOR TECHNOLOGISCHE KORALEN

De rol van de 'nieuwe media' in het werk van Nick Ervinck

De impact van de pc op de kunst lijkt zo ingrijpend dat de frictie tussen de woorden 'kunst' en 'computer' op een korte tijd archaisch is geworden. In de installatiekunst, de nieuwe media en de mixed media is de computer al langer een vertrekpunt. Maar ook in de filmindustrie is de computer voor de montage een onmisbaar instrument geworden; voor de fotografie is het digitale 'photoshop'-tijdperk een onomkeerbaar feit; en ook in de architectuur hebben computers reeds lange tijd alle inktpenen en tekentafels uit de architectuurbureaus geweerd. De sculptuur lijkt wel het medium waar die spanning het langst volhardt. Het inschakelen van de computer voor het produceren van sculpturen stelt immers diep ingebedde noties als materialiteit en vakmanschap in vraag. Nochtans worden in geen enkel van de kunsten zoveel werktuigen gebruikt als in het medium van de sculptuur. Het lijkt dan ook maar evident dat een massaproduct als de computer ingeschakeld wordt als ontwerpinstrument. Maar waar zou die computer dan voor kunnen ingeschakeld worden in de sculptuur? Welke uitvoeringen of processen zou de computer kunnen vervangen die tot nu toe manueel of fysiek werden voltooid? Wat is zo iets als een 'digitale sculptuur'? Het zijn deze onvermijdelijke vragen die in de sculpturen van Nick Ervinck worden scherpgesteld.

Het digitale model en het modelleren

Nick Ervinck zoekt een interactie tussen de digitale en fysieke vorm van een sculptuur. Hij fabriceert digitale sculpturen die hij in dialoog plaatst met hun materiële tegenhanger. Voortdurend switcht hij tussen het atelier en de computer, tussen de manuele werktuigen en de digitale werktekening. Deze werkmethode kent een zekere analogie met de methodiek die gangbaar is in het maken van een architectuurontwerp. Hier wordt de computer al langer gebruikt om gebouwen digitaal te ontwerpen. *Computer Aided Design* (CAD) laat tegenwoordig toe, niet enkel om plannen digitaal te tekenen, maar ook om driedimensionale maquettes digitaal te fabriceren. Digitale pennen tekenen allerlei volumes door het ingeven van rekenkundige coördinaten of eenvoudigweg met enkele muisklikken. Digitale gereedschapkasten of 'tool kits' laten dan weer toe die volumes eindeloos te kopiëren, te verscalen, te vervormen, te versmelten, om er stukken af te snijden, enz. Het zijn dezelfde digitale 'tools' die Ervinck gebruikt voor zijn digitale sculpturen. Maar daar waar in de architectuur het digitaal ontwerp de uitvoering voorafgaat, daar zoekt Ervinck net constant de interactie op met zijn materieel model. In het domein van de sculptuur spreekt men immers traditioneel niet over maquettes, laat staan digitale maquettes. Er kunnen wel voorstudies

ondernomen worden, maar traditioneel is sculpturen maken steeds een vorm van 'modelleren'. Het modelleren is daarbij steeds de uitvoering of het bouwen zelf van de sculptuur. Het model is er de sculptuur in wording. Maar bij Ervinck is dat model ont dubbeld in een digitale en een fysieke vorm. Beide kennen een zekere autonomie. Zo resulteert niet enkel de fysieke sculptuur tot een afgewerkt resultaat. Ook in het virtuele model wordt de sculptuur aangekleed met materialen; zonlicht en schaduw worden gesimuleerd; digitale mensen en bomen worden toegevoegd als stond de sculptuur 'echt' in de wereld. 'Rendering' wordt het proces geheten dat het model opsmukt voor de presentatie en voor de drukpersen. Eerst wordt het rekenkundig model digitaal geprint door er een digitale foto of een 'render' van te maken. Vervolgens wordt die digitale print doorgestuurd naar de printer of de plotter waar een fysieke print op hoog kwalitatief papier uit rolt, klaar voor presentatie.

Toch zijn beide modellen onlosmakelijk met elkaar verbonden. Sommige vormexperimenten zijn nu immers eenvoudiger met de pc uit te testen, terwijl andere materiële voorwaarden enkel met het fysieke model kunnen onderzocht worden. Bovendien openen maquette-plotters of zogenaamde 3D-printers hier perspectieven. Deze toestellen laten toe het volume van het virtueel model rechtstreeks af te drukken. Het aankleden van deze 'ruwbouw' van de maquette met verf en andere materialen, gebeurt dan achteraf. Het is dus ook niet ondenkbaar dat in de toekomst Ervinck enkele sculpturen niet zal 'bouwen', maar eerder in hypergedetailleerde vorm zal 'printen'.

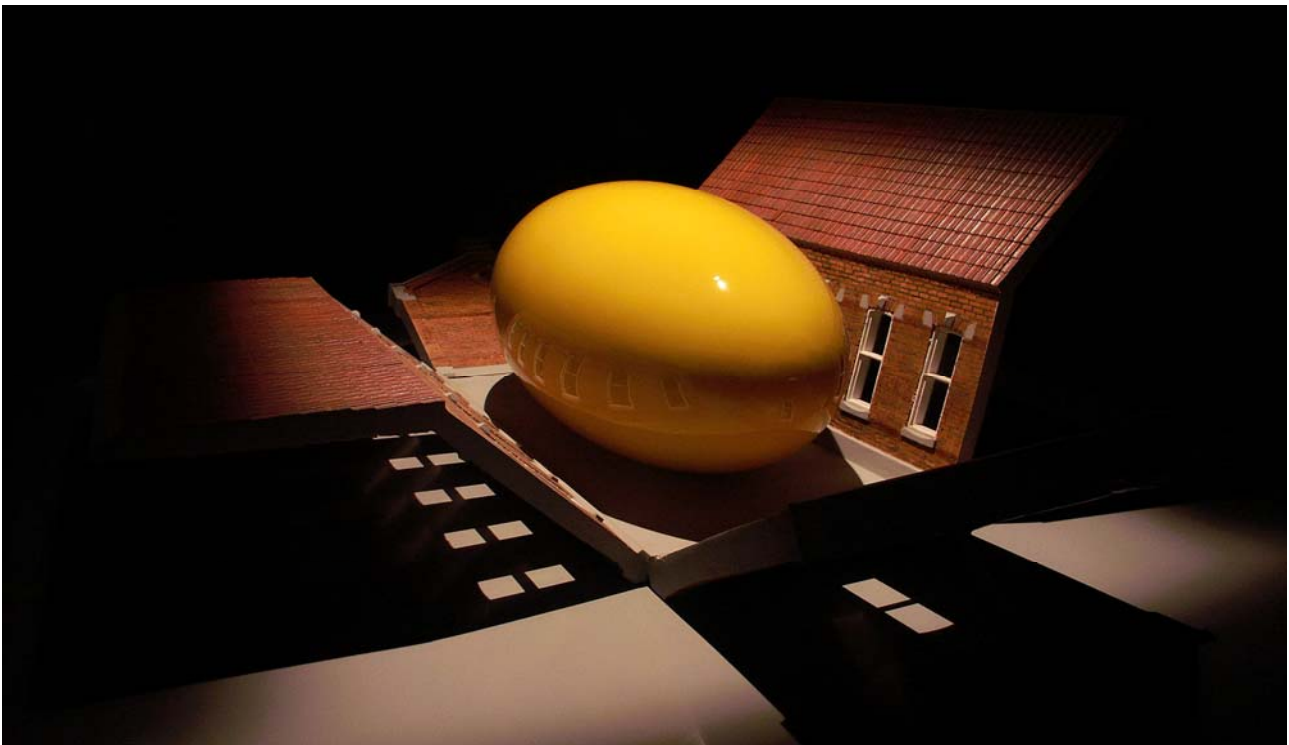


IENULKAR, 2004-2006 - Eik - 1105 x 475 x 330 cm

De sculpturen van Nick Ervinck situeren zich op dit spanningsveld tussen het virtuele model en haar materialisatie. Digitale ontwerpen informeren beslissingen over de fysieke sculptuur en omgekeerd. Deze werkwijze verplicht Ervinck om zowel rekening te houden met de beperking van de computer

als ontwerpinstrument, als met de limieten van de reële middelen. Zo vlug als een bakstenen patroon – of een ‘map’ in het softwarejargon – in de digitale tekenruimte op een object wordt gekleefd, zo arbeidsintensief blijkt de echte uitvoering. Elke muisklik die elementen kopieert, verschaalt, of anders materialiseert, impliceert een modificatie van de reële constructie. Een voortdurend afwegen van de digitale tekening tegenover de beschikbare technologie voor de uitvoering is dan ook onvermijdelijk. Sommige digitale ontwerpen blijken onuitvoerbaar, terwijl dan weer sommige materiële ontwerpen onmogelijk blijken om digitaal te modelleren.

Door die interactie tussen het virtuele en het materiële model, dragen de gerealiseerde sculpturen steeds de operaties van de digitale creatie in zich. Ze materialiseren en representeren a.h.w. de virtuele ervaring. *Ienulkar* (2004-2006), een basiliek waarvan het schip een paar keren in zijn volledige lengte toegevoegd is, draagt nog steeds de operatie van de digitale vermenigvuldiging in zich. Een ander werk, *Elbatargscu I* (2005), lijkt eveneens het immateriële spel met de digitale bouwdoos verder te spelen. Een naaitafel, een observatietoren, een boorkop, een rotsmassief en een architecturaal volume zijn op elkaar gestapeld in een surreële en virtuele schaalverhouding.



SIUTOBS, 2006 – steentjes, beton, hout, ijzer, polystreem en polyester - 55 cm x 192 cm x 135 cm

Het werkproces van Ervinck kunnen dus op de eerste plaats lijken op die van de architect: van schets via plan en maquette naar uitvoering. De plannen of technische tekeningen die de sculpturen vergezellen en documenteren, getuigen van deze aanpak. Op deze prints worden perspectief, materiaalkaart, ‘planzicht’, ‘doorsnede’, ‘gevelaanzicht’, en ‘dakplan’, met precieze maatvoering naast elkaar geplaatst. Maar toch gebeurt er bij Ervinck iets onderweg dat maakt dat de uiteindelijke sculptuur niet zozeer de verwezenlijking van een (architecturaal) plan is, maar het proces als zodanig visualiseert. De sculpturen van Ervinck zijn steeds ‘in progress’ of beter nog ‘in process’. *Siutobs* (2006), een vernaculair huisje dat zich openklapt voor een evengrote ei-vorm,

typeert die dynamiek. Het huisje in *Siutobs* werd effectief gemetst met duizenden mini-baksteentjes en profileert zich dan ook met de bijhorende plannen als een 'af' bouwwerk. Maar opengeklapt lijkt het echter meer op een opname van de digitale manipulatie van het openklappen, net op dat ogenblik dat het huisje op een virtueel ruimteschip lijkt. De 'blob'-vorm die midden in het huis ligt, lijkt door de gele lakverf net zo 'echt' als haar digitale versie en ligt klaar om dynamisch uit te groeien tot een nieuwe soort architecturale barok.

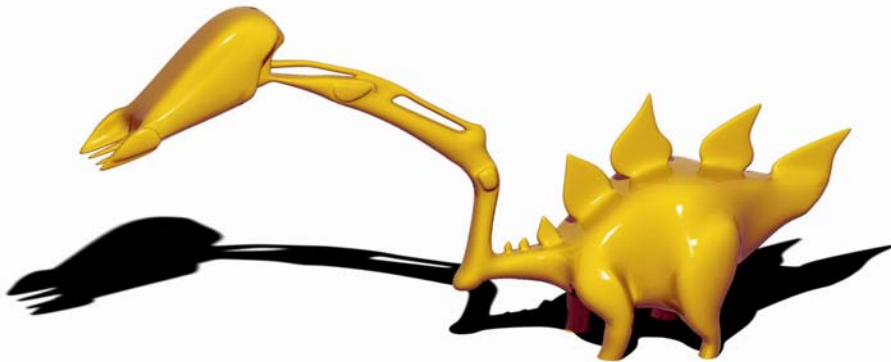
Wat is oud aan nieuwe media?

Als Ervinck's werk de eigenheid van het 'nieuwe medium' zou illustreren, betekent dat dan dat Ervinck inzet op het 'nieuwe' van de technologie? Beweren dat een kunstwerk behoort tot de nieuwe media, draagt steeds een soort technologisch essentialisme in zich. Het grijpt de nieuwe technologische mogelijkheden aan – of bij Ervinck de technologie van de 3D-software – om het kunstwerk te verklaren. Vanuit een dergelijk standpunt wordt het moeilijk om te bepalen wat de bijdrage is van de kunstenaar en welke innovatie van de technologie afkomstig is. Machine en kunstenaar lijken evenveel betrokken in het creatieproces.

Maar bij Ervinck gaat het echter niet louter om het 'nieuwe medium', maar eerder om de integratie en combinatie van nieuwe technologische mogelijkheden met de conventies van het sculpturale medium. Zo worden de prints van de digitale modellen steeds mooi ingekaderd, net zoals de sculpturen van een degelijke sokkel worden voorzien. Bij Ervinck is er geen sprake van hypermedia – media verbonden in één convergent netwerk – of enkel van 'nieuwe media', maar van een wisselwerking tussen enerzijds een (nieuwe) digitale en anderzijds een (conventionele) materiële vorm van sculptuur.

Maar als het dan niet zozeer om het 'nieuwe' van de media gaat, gaat het werk van Nick Ervinck dan wel om 'media' tout court? Wordt de combinatie van 'nieuwe' en 'oude' media hier gebruikt om te tonen wat nu specifiek is aan het 'medium' sculptuur? In de huidige 'age of digital reproduction' staat een medium immer steeds vaker in voor een ander medium. Foto's willen geïnterpreteerd worden als schilderijen, bewegende beelden doen zich voor als een statische foto, sculpturen als een kijkraam, enz. McLuhan's inzicht dat 'the content of the medium is always another medium' voltooit zijn stoelendans in het kunstcircuit. Oudere media herdefiniëren zich door het absorberen, incorporeren of het stellen van nieuwe doelen tegenover de 'nieuwe media'. De tijd van de jaren '60 dat het schilderij en de sculptuur zich bewezen door datgene expliciet te maken wat hen 'uniek en onherleidbaar' maakte, is voorbij. Als in de jaren '60 mediumsamenstelling een sleutelwoord was, dan ligt de potentie voor een herwaardering van dat begrip nu in de relatie van media tot andere media. Maar de huidige benadering van het 'mediumspecifieke' gaat echter nog steeds om het feit dat media over zichzelf praten. Hoewel het hier niet meer om een monoloog gaat, maar om zoiets als een groepsgesprek, blijft het gespreksonderwerp hetzelfde. De nieuwe mediumsamenstelling gaat ervan uit dat inhoud of 'content' onbelangrijk is in verhouding tot

de kracht van de media zelf en de technieken waarover ze beschikken. De esthetica van de media zelf doen het werk, of de fysieke kracht van de technologie wordt gemaximaliseerd. Of om McLuhan's boutade te parafraseren: 'the media are the message'.



GNI_D_GH_103_JUL2006

Noch het 'nieuwe', noch het 'mediumspecifieke' van de notie 'nieuwe media' blijkt te rijmen met het werk van Nick Ervinck. Zijn sculpturen zetten immers niet in op het 'nieuwe' dat de nieuwe media biedt. Evenmin houden zijn sculpturen op bij de interactie tussen nieuwe en oudere *media*. De technologie primeert niet, net zo min als het gebruik van die technologie. Het 'nieuwe' of het 'mediumspecifieke' bij Ervinck zit daarentegen in hoe het gebruik van media is beladen met *denkbeelden*.

Technologische koralen

Wat zijn dan die *denkbeelden* die verbonden zijn met de nieuwe media? Enerzijds zijn dit beelden die voortkomen uit de fenomenologie die gekoppeld is aan de nieuwe media. Beelden die samenhangen met het gebruik, de perceptie of de ervaring van die media. Computergames bepalen een stuk de leefwereld van kinderen, net zoals 'windows' die boven elkaar gestapeld liggen een automatisme geworden is voor de computergebruiker. Of het klinisch karakter, de mathematische precisie van lijnen, en de pixels die de computerbeelden typeren. Bij Ervinck is dan ook de beeldtaal van games als *Sim City* of de 'blob'-vormen en materialen die de 3D-software typeren nooit veraf.

Anderzijds zijn die denkbeelden beelden die gekoppeld zijn aan de wat je de psychologie van de nieuwe media zou kunnen noemen. Dit zijn beelden die tot het algemene onderbewuste behoren van of onmiddellijk geassocieerd worden met nieuwe media. Beelden uit science fiction films bijvoorbeeld die een portret neerzetten van de psyche van de cyberspace. Of de grote kapitalistische spelers (zoals BP, Total, Fortis, Sony, Siemens, of Vodafone) die gepaard gaan met de globalisatie die de nieuwe media in de hand werken. Als een resultaat van die archeologie van die mentale ruimte, zijn surreële knipogen bij Ervinck dan ook niet verwonderlijk. Dit is te merken aan de boorplatformen in *Gniurks X1* (2002) of olietankers zoals in *lebanulk* (2004-2006). Of in *Nargoca* (2006), een machine die zoals in *Jurassic Parc* weer een dinosauriër in herinnering roept.



GNI_D_GH_15_OKT2007 , 2007 - C-print mounted on pvc - 50 x 100 cm framed 74 x 124 cm

In de koralenreeks gaat Ervinck tot nu toe het verst in de uitwerking van zo'n denkbeeld dat heel sterk vastzit op het idee van nieuwe media. *Yarotubs* (2007) – een koraal van geel gelakte pvc leidingen – getuigt immers niet enkel van de beeldtaal van het digitale model, maar refereert eveneens aan een bredere maatschappelijke notie van het 'netwerk'. De koraal staat hier immers in als model voor een *organisch* netwerk. Het idee om het organische te koppelen aan de notie van het netwerk, heeft een lange traditie. Reeds in de tweede helft van de negentiende eeuw, toen de massacommunicatie en de globalisatie een aanvang nam, werd er in biologische termen over de samenleving gesproken. De sociologische stroming van het 'organicisme' dacht toen over de maatschappij in termen van biologische netwerken. Van toen af start een lange traditie van de utopie van de stad die gestuurd wordt door een soort half biologisch, half technologisch brein, gaande in de literatuur van H.G. Wells tot William Gibson, in films van Fritz Lang's *Metropolis* tot Tarkovsky's *Solaris*, en in de architectuur van de constructivistische lijnsteden tot Peter Cook's mobiele *Plug-in City*.

De pvc leidingen in *Yarotubs* beklemtonen dan weer dat het hier niet enkel gaat om een organisch-biologisch netwerk, maar ook om een *technologisch* netwerk. Net zoals de reeds genoemde *Plug-in City* gaat het hier om een bouwdoos van gestandaardiseerde bouwelementen die verschillende vormen kunnen aannemen. De schijnbare wildgroei van netwerkvertakkingen in *Yarotubs* heeft een procesmatige logica. De structuur van de koraal lijkt willekeurig maar is gebaseerd op het waterleidingennet van Berlijn. Maar *Yarotubs* toont ons ook dat het netwerk een alomvattend medium is geworden is dat we bewonen. Bedient in *Plug-in City* de mens de machine die de stad is, of bedient deze machine de mens? Net zo zijn in *Yarotubs* technologie, cultuur en natuur samengesmolten in één bio-technologisch netwerk van koraalarmen.



YAROTUBS L, 2007 - Pvc, beton en ijzer - 170 cm x 700 cm x 800 cm

Deze betekenisniveaus in de beelden waar Ervinck mee aan de slag gaat, geven aan op welke manier Ervinck probleemloos de evidente sporen die de nieuwe media opent kan vermijden. Het werk van Ervinck stopt niet bij het tegenover elkaar stellen van digitale en materiële vormen van de sculptuur, noch bij een uitbuiting van de nieuwe perceptuele 'tricks' van recente technologische tools. De nieuwe media zitten geworteld op een dieper niveau in zijn werk. Niet zozeer worden de nieuwe media geïnstrumentaliseerd, als wel de beelden die samenhangen met het sociaal gebruik of de rationaliteit van die nieuwe media. Dat die nieuwe media dergelijk werk dreigen te domineren, dat ze een soort actor naast de kunstenaar worden die de esthetiek dreigen over te nemen en haar werkmethodes opdringt, heeft grondige implicaties voor het kunstenaarsmodel. Maar zulke implicaties zijn voor Ervinck net gegevens die hij maar al te graag expliciteert en bekritiseert.

Wouter Van Acker studeerde af als Burgerlijk Ingenieur Architect aan de Universiteit Gent in 2004. Sinds 2006 is hij actief als wetenschappelijk onderzoeker aan de Vakgroep Architectuur & Stedenbouw, Universiteit Gent. Zijn onderzoeksproject bestudeert "De analoge ruimten van Paul Otlet (1868-1944). Het samenvallen van virtuele kennisomgevingen, netwerken, steden en architectuur."

e-mail: w.vanacker@ugent.be

www.nickervinck.com – www.existentie.be