

# Symbiose tussen natuur en techniek

## Digitale ontwerpen en sculpturen van Nick Ervinck

Anne Berk

*'Ik ben mateloos geobsedeerd door technologie, geschiedenis, evolutie, mutatie en wat de toekomst zal brengen.'*<sup>1</sup>

De Belgische kunstenaar Nick Ervinck (°1981, Roeselare) versmelt natuur en techniek in zijn vernieuwende sculpturen tot een smetteloze, volmaakte, futuristische wereld. Ervinck is een kind van de digitale revolutie. Hij voelt zich thuis in de fysieke en de virtuele wereld, die vandaag de dag niet meer te scheiden zijn. Hij ontwerpt zijn sculpturen op de computer en zet ze in de wereld door een combinatie van 3D-printing en ouderwets handwerk. Ervinck koestert de klassieke beeldhouwkunst. Hij is geïnspireerd door de natuurlijke vormen van Henry Moore (1898-1986), Barbara Hepworth (1903-1975) en Hans Arp (1886-1966), maar ook door futuristische blob-architectuur, een term die geïntroduceerd werd door Greg Lynn (°1964). Deze vormgeving vinden we onder andere ook terug in het abstracte en prikkelende werk van Zaha Hadid (°1950). Ervinck haalt zijn motieven uit de bestaande wereld en transformeert ze tot nooit geziene variaties. Door te copy-pasten construeert en muteert hij natuurlijke elementen als koralen, inktvlekken, Chinese rotsen of lichaamsdelen, maar ook door de mens gemaakte gebouwen of kunstwerken. Zijn werkwijze weerspiegelt de snelle wetenschappelijke ontwikkelingen op het vlak van genetische manipulatie, robotisering en de informatierevolutie. Ervinck brengt de imperfecties van de reële wereld over op zijn virtuele creaties. Tegelijk wil hij de schoonheid en perfectie van de virtuele wereld tastbaar maken en transplanteren naar de echte wereld.

### **EGNOABER**

Emmen is een bijzonder kunstwerk rijker. Op vrijdagavond 26 juni 2015 liep de bevolking van Emmen uit voor de inwijding van het nieuwe plein van de Duitse landschapsarchitecten Latz und Partner. Daar werd ook de sculptuur EGNOABER van Nick Ervinck onthuld. Het nieuwe Raadhuisplein wordt de verbindende schakel tussen het nieuwe Dierenpark WILDLANDS Adventure Zoo en het winkelcentrum van Emmen. Het was een warme avond. Jongeren beproefden de skateramp. Volwassenen vleiden zich neer op de honderd meter lange bank of flaneerden in de richting van het beeld midden op het plein, dat verborgen was onder een groot oranje zeil. Kinderen renden uitgelaten door de waterplas aan de voet van het beeld. De band speelde en de spanning steeg toen het zeil voorzichtig werd weggetrokken. Alle ogen richtten zich op de vloed van grillige vormen die zich van de sokkel naar beneden lijken te storten. Het zeven meter hoge gele beeld werkt als een magneet op het enorme plein. Het raadselachtige EGNOABER is allesbehalve traditioneel. Geen herkenbare mensengedraaide vorm. Geen uit massa gebeeldhouwde vorm. Geen marmer, brons of staal, maar polyurethaanschuim bekleed met glasvezel en polyester, geplamuurd, gladgeschuurd en voorzien van een glanzende gele look.

EGNOABER ligt in de lijn van werken als WARSUBEC, NIEBLOY, IKRAUSIM en KOROBS. De titel is, net als ook de andere titels van Ervincks werken, een anagram. Woorden worden meer en meer vervormd en omgedraaid tot de oorspronkelijke woorden nauwelijks nog te achterhalen zijn. Ervinck kiest er bewust voor zijn werken geen titels als 'zonder titel' of een verklarende naam te geven.

*'Het gaat er mij eerder om een sfeer op te roepen, een soort identiteit aan de werken te geven. Op één uitzondering na zijn het niet-bestaande woorden zonder*

*betekenis. Je zult ze op het internet dan ook enkel terugvinden gerelateerd aan mijn werk.'*

De titel EGNOABER is een woordspeling die verwijst naar *noaber*, 'buurman' in het Drents. Op die manier wil Ervinck het kunstwerk als nieuwe *noaber* in Emmen integreren. Zo hoopt hij een openheid, een gemeenschapsgevoel te creëren bij de inwoners van Emmen.

De grillige sculptuur EGNOABER heeft iets weg van een op hol geslagen boomstructuur, die verwijst naar een *kienstobbe*, het soort grillige boomwortel dat vroeger in het Drentse veen werd gevonden. De *kienstobbe* is typisch voor deze plek. Tegelijkertijd houdt Ervinck ook van de tentakelachtige, dynamische vorm van het werk. Het lijkt een abstract geraamte dat leven wordt ingeblazen door een organische, vloeiende textuur, een gestolde energie die de suggestie van leven oproept. Dat geeft het beeld een ziel.

Met die organische vormtaal borduurt de kunstenaar voort op de beelden van Hans Arp, Henry Moore, Tony Cragg (°1949), Anish Kapoor (°1946) of Barbara Hepworth. Maar hij wil de beeldhouwkunst ook vernieuwen. Daarvoor gebruikt hij de allernieuwste ontwerpmethodes. EGNOABER is met de computer ontworpen, maar met de hand uitgevoerd in polyurethaanschuim bekleed met verschillende lagen polyester en glasvezel. Zo lijkt de structuur het resultaat van een spontaan, natuurlijk erosieproces, terwijl het glanzende materiaal en de kleur aan het werk de allures van een artefact geven.

### **Gevleugelde carrière**

Studio Ervinck bevindt zich in een voormalige autogarage in de Belgische gemeente Lichtervelde. Boven woont Nick Ervinck met zijn vrouw Kaat en hun dochtertje Lene. Beneden bevinden zich twee ateliers: het digitale atelier en de werkplaats voor het uitvoeren van de beelden. Ervincks team helpt hem bij de uitvoering van zijn plannen. Sommige medewerkers zijn bezig met het coaten van zijn polyester sculpturen, laag na laag na laag. Of ze schuren met engelengeduld de binnenkant van een 3D-geprint beeld glad. Anderen werken aan de computer in het digitale atelier, dat ook is uitgerust met een omvangrijke papieren bibliotheek, die boeken bevat over Vesalius, schedels, rariteitenkabinetten, Victor Horta, Tony Cragg, Anish Kapoor enzovoorts.

Ervinck is waanzinnig gedreven. In zijn hoofd, geruggensteund door een onnoemelijk rijk digitaal archief, stapelen de beelden zich op. Sculpturen, digitale prints, animaties, ... verlaten pas het atelier als de ultieme perfectie is nagestreefd. Nadat Ervinck in 2006 een prijs ontving en bij de Brakke Grond in Amsterdam exposeerde, kreeg zijn carrière vleugels. Zijn werk werd gesignaleerd door de talrijke verzamelaars die Vlaanderen rijk is. In 2008 nodigde de Stichting Liedts-Meessens hem uit om een ontwerp te bedenken voor de twee terrassen van haar nieuwe culturele site Zebrastraat in Gent. Dit was een geweldige blijk van vertrouwen. Het betekende voor de kunstenaar een doorbraak om op deze schaal te werken.

*'Voor WARSUBEC moest ik opeens tweeduizend liter polyester bestellen, in plaats van een paar liter. Toen bleek dat ik dat formaat aankon, kwamen de opdrachten binnen, waaronder EGNOABER in Emmen, mijn eerste beeld in Nederland.'*

## **Achtergrond**

Ervinck groeide op in Kortemark, een steenworp van Lichtervelde, waar hij nu zijn studio runt. Zelf kwam hij niet uit een kunstenaarsfamilie, maar hij kreeg van zijn ouders alle vrijheid om deze wereld te ontdekken. Op vraag van de toekomstige kunstenaar hielden zijn ouders hem al van jongs af aan in het geel, zijn lievelingskleur. 'Ik voel werkelijk dat die kleur inspeelt op mijn gemoedstoestand. Die specifieke kleur, geel, houdt mij actief en levendig. Er is veel te weinig kleur in de wereld.'<sup>iii</sup>

Als kind kon Ervinck zich helemaal verliezen in het bouwen met lego, tot hij op de leeftijd kwam waarop hij zich op games begon te storten, vooral de zogenaamde *God games* als SimCity, Settlers, Traffic Tycoon en Caesar, waarbij je je eigen wereldrijk creëert. Daarmee werd de kiem voor zijn oeuvre gelegd.

*'Als speler bouw je iets op uit het niets en ervaar je een soort macht over je creatie. Een vergelijkbaar gevoel ervaar ik nu ook als kunstenaar. Je speelt een soort god over de wereld die je zelf hebt gecreëerd. Je hebt volledige controle over de natuurwetten. Een paar extra zonnen of een regen van bomen? Zo gefikst. Beperkingen zijn er bijna niet.'*<sup>iv</sup>

## **Pionier op het gebied van digitale media**

Ervinck is een kind van de digitale revolutie. De grenzeloze mogelijkheden van de virtuele wereld hebben hem gevormd. Toen hij op zijn zestiende naar Brugge ging om er architectuur te studeren, verveelde hij zich dood. Hij stapte over op keramiek, maar werd pas echt gegrepen door de mogelijkheden van Photoshop bij het vak grafische vormgeving. Na een jaar had hij zijn docent voorbijgestreefd en gaf hij zelf les in Photoshop. Het plakken en knippen, monteren en transformeren van (bestaande) vormen boeit hem tot op de dag van vandaag en past bij zijn ordenende geest. Na zijn opleiding grafische vormgeving studeerde Ervinck mixed media aan de academie in Gent. Daar kon hij zijn eigen taal ontwikkelen.

*'Ik ben op het juiste moment geboren om de computer als instrument te beheersen. Maar hoe meer ik in de virtuele wereld ben, hoe meer ik de drang krijg om de vormen in de werkelijkheid te plaatsen en fysiek te ervaren. Maar ook de drang om deze beelden net zo perfect en clean te maken als ze virtueel ontworpen zijn. Op zoek gaan naar dat bijna onmenselijke, goddelijke, een object te maken dat bijna niet meer van onze wereld is, iets buitenaards.'*<sup>v</sup>

## **Van het virtuele naar de tastbare werkelijkheid**

Ervinck laveert tussen virtuele constructies en handgemaakte sculpturen. Die kruisbestuiving maakt zijn beelden zo vernieuwend. Maar op de academie was dat allerminst vanzelfsprekend. 'Je moet kiezen tussen de trage beeldhouwkunst of de snelle computerwereld', zeiden zijn docenten. Vooral Danny Matthys moedigde de jonge kunstenaar aan om te experimenteren. Onder zijn stimulerende begeleiding ontstond IEBANULK (2004-2006), een grote olietanker met een maquette van de 12de-eeuwse abdij van Cluny erop.

## **Utopische versie van de wereld**

Ervinck put zijn motieven uit de bestaande wereld en zet ze vervolgens naar zijn hand. Hij verzamelt beelden – meestal van het internet geplukt – van natuurlijke vormen, door de

mens gemaakte dingen uit de wereld van architectuur, kunst en sciencefiction, maar ook van eigen ontwerpen, sculpturen en persoonlijke herinneringen. Dit steeds uitdijende digitale archief, GNIURKS genaamd, vormt sinds 2001 Ervincks externe, digitale geheugen. Het omvat inmiddels 800.000 bestanden en is de belichaming van zijn visie op de wereld. Het archief is verdeeld in categorieën die zijn aangeduid met letters en cijfers. Het is een alfabet dat klaarligt om nieuwe vormen te scheppen, benoemd met nieuwe woorden die niet op Google te vinden zijn, waarbij Nikipedia<sup>vi</sup> als wegwijzer dient.

*'Ik ben nogal een controlefreak. Op die manier probeer ik vat te krijgen op wat ik zie, probeer ik vorm, spanning, energie te begrijpen. Details van onze complexe beschaving komen tot leven, ze worden aangepast en vervormd. Ik ben mijn eigen wereld aan het vormgeven, maar deze is en blijft utopisch. Ik hou ervan om de smetten van de topische wereld (zoals oneffenheden en onvolmaaktheden) te combineren met een utopische wereld.'*

### **Surrealist**

Alles is mogelijk in de virtuele ruimte. In een van zijn animaties laat Ervinck gebouwen uiteenschuiven, omhoog bewegen, elkaar spiegelen en de zwaartekracht tarten, een gegeven dat alleen als computerprint bestaat en kan bestaan (COLBATROPS, 2007). Hij laat bakstenen muren openklappen zodat ze hun binnenste prijsgeven, een bovenmaats glanzend ei dat zich als een koekoeksjong in een huis genesteld heeft (SIUTOBS, 2006-2008). Deze onwerkelijke combinatie roept allerlei associaties op, bijvoorbeeld met de surrealistische schilderijen van de Belg Magritte (1898-1967).<sup>vii</sup> Het was Ervinck zelf te doen om de spanning tussen het traditionele huis (de box) en de zwellende blob. Op die manier wilde hij van iets sculpturaals iets architecturaals maken en andersom.

### **Ruimte in het beeld: gatensculpturen van Moore en Hepworth**

Ervinck sluit aan bij beeldhouwers als Moore, Hepworth, Kapoor en Cragg, die de negatieve ruimte in de beeldhouwkunst onderzochten. Ervinck wil het inwendige van het beeld openleggen. IKRAUSIM (2009), dat onder andere in het MoCA van Shanghai werd getoond, is een hybride van elementen uit de oosterse en de westerse cultuur. Ervinck versmolt de doorboorde grillige rotsen die hij zag in de Yuyuan-tuin in Shanghai met de organische 'gatensculpturen' van de Engelse beeldhouwer Henry Moore. 'Met Barbara Hepworth was Moore degene die het gat in de sculptuur introduceerde. Sinds het begin van de mensheid bestonden sculpturen altijd uit een massa. Moore daagde uit door er een gat in te maken. Hij schiep ruimte in de materie en dat greep me enorm aan. Moores technische mogelijkheden waren beperkt, maar met 3D-printing kun je die ruimtelijkheid nog veel verder opvoeren. Het duizelde me van de nieuwe mogelijkheden.'

### **Het beeld van binnenuit ervaren**

Ervinck ging tot het uiterste. Voor IKRAUSIM maakte hij maar liefst achthonderd(!) ontwerptekeningen, op zoek naar de ultieme schoonheid. Vervolgens liet hij de symmetrische, uiterst verfijnde organische structuur printen door Materialise, een 3D-printbedrijf in Leuven.

*'Het uiteindelijke beeld was niet hoger dan 40 centimeter. Het paste precies in mijn koffer. De toeschouwers vonden het prachtig, het werd eindeloos gefotografeerd.'*

Ter vervollediging ging de kleine sculptuur vergezeld van een vier meter hoge geprojecteerde animatie, waardoor je als het ware kunt ronddwalen in de spelonkachtige ruimten van het beeld, die zich in elkaar spiegelen. Dat is een overrompelende ervaring. Je kijkt niet meer naar een beeld, het is alsof je je er lichamelijk in begeeft.

### **Mogelijkheden en beperkingen van 3D-printen**

De mogelijkheden voor digitaal ontwerpen zijn grenzeloos; het 3D-printen evolueert snel maar kent nog zijn beperkingen. Zo zijn de afmetingen nog begrensd. Het gespoten oppervlak is ruw en moet liefst geschuurd worden. En het materiaal is minder lichtecht, zodat er een coating met autocarrosserieverf moet worden aangebracht. Ervinck zoekt steeds naar passende technieken om zijn digitale ontwerpen tastbaar te maken, en dat vraagt om geduld en ambachtelijk vakmanschap. Soms bouwt hij een beeld op als een bouw pakket met 3D-geprinte onderdelen, denk bijvoorbeeld aan het werk ESAVOBOR, waarvoor 3D-geprinte onderdelen eerst afzonderlijk werden geschilderd en vervolgens met de hand geassembleerd. Op andere momenten beeldhouwt hij een werk uit PU-schuim, dat wordt bekleed met polyester en glasvezel, zoals bij EGNOABER. En soms zet hij zijn ontwerpen om in klei. Dat is veel directer. Daarnaast werkt hij samen met Stratasys, wereldleider in het fabriceren van 3D-printers, waarmee hij in 2014 een serie transparante sculpturen (BRETOMER, GNILICER) maakte rond de vijf elementen.

### **Virtuele beeldhouwer**

'In zekere zin ben ik een virtuele beeldhouwer', zegt Ervinck, en hij klikt twee grote beeldschermen open om het ontwerpproces van EGNOABER te illustreren. Zoals klassieke beeldhouwers vormen uit een blok steen kappen, zo begint Ervinck in het programma Autodesk 3ds Max vanuit een digitale blokvorm, die wordt aangetast, uitgerekt, zich splitst enzovoorts. Voor mijn ogen laat hij een organische structuur ontstaan, die natuurlijk lijkt maar het niet is, en toch over een eigen leven lijkt te beschikken. De uitwaaiierende structuren van EGNOABER wekken associaties op met boomwortels of de poliepen van koralen, met groeiprocessen in de natuur, maar ze hebben ook iets kunstmatigs. De gele vertakkingen hebben hun weerbarstigheid verloren. Ze hoefden zich niet te ontworstelen aan de aarde, ze werden gegenereerd in het luchtledige van de virtuele ruimte. Ze hebben iets stroperigs, als een gestolde, goudgele energie.

### **Neonatuur**

*'Pebbles show Nature's way of working stone'*, zei Henry Moore.<sup>viii</sup> Net als Moore, Arp en Hepworth is Nick Ervinck niet uit op mimesis, op het kopiëren van de natuur. Het gaat hem om het 'scheppen zoals de natuur', om het proces van transformatie dat aan de levende natuur ten grondslag ligt. 'Ik streef naar dynamiek, zodat je het gevoel hebt dat het beeld tot leven komt. Zo is OLNETOP (2010-2012) een verbeelding van opspattend water, een mutatie van de levensenergie uit dat element.' Ervinck simuleert natuurlijke processen in de computer en/of voert ze onder andere uit met de 3D-printer. Hij versmelt natuur en techniek en scheidt neonatuur. Daarin verschilt hij van zijn voorgangers.

## Synergie tussen natuur en techniek

We worden omringd door technologie, zoals auto's, computers en smartphones, en ingesponnen door het wereldwijde web. 'We leven in het technium, een reusachtig netwerk van met elkaar verbonden technologieën', schrijft Kevin Kelly in *What Technology Wants* (2010). Volgens de auteur zijn natuur en techniek niet elkaars tegenpolen maar liggen ze in elkaars verlengde. De mens is onderdeel van de natuur, en dat geldt dus ook voor zijn voortbrengselen. De evolutie zet zich voort in de technologische ontwikkeling. 'We kunnen het technium het beste zien als een uitbreiding van de levenskracht, een mechanisme dat voortbouwt op de evolutie.'<sup>ix</sup> Die synergie tussen natuur en techniek is zichtbaar in het werk van Ervinck.

## Parallellen met wetenschappelijke ontwikkelingen

Ervinck is een futurist, die droomt over de toekomst. Wat tot voor kort nog sciencefiction was, is nu realiteit en daar kan Ervinck zich over verwonderen. Zo ontstond AGRIEBORZ (2009-2010), een monsterachtige, symmetrische woekering van aderen, zenuwen en spieren, naar aanleiding van gesprekken die Ervinck had met prof. dr. Pierre Delaere, hoofd- en halschirurg bij de KU Leuven. Hij en zijn team zijn de enigen ter wereld die een strottenhoofd kunnen transplanteren. Voorafgaand aan de operatie wordt het strottenhoofd in de arm van de patiënt getransplanteerd zodat er zich kleine bloedvaatjes kunnen ontwikkelen. Dat is wetenschap vandaag! Hoelang duurt het nog voor we organen kunnen printen uit biologisch materiaal?

## Vensters op de toekomst

Uit het contact met dr. A.P.M. Ton den Nijs kwamen drie 'aardbeisculpturen' voort (AELBWARTS, NABEKIESAV en NABEKIARTS, 2013-14). Den Nijs, die verbonden is aan de afdeling Plant Breeding van de universiteit van Wageningen, heeft een patent op een aardbei die net iets roder en iets resistenter is dan een gewone aardbei. 'Nog even en we hebben blauwe aardbeien! Net als Patricia Piccinnini (°1965) met haar klonen en Lee Bul (°1964) met haar cyborgs roep ik ethische vragen op over zaken als biotechnologie of genetische manipulatie, maar antwoorden heb ik niet. Zo wil ik de vragen ter discussie brengen. Ik ben vooral een surrealistisch denkende kunstenaar. Ik schep imaginaire droombeelden als vensters op een mogelijke toekomst.'

---

<sup>i</sup> Vuegen, Christine. 'Schepper van een complex parallel universum. Een gesprek met Nick Ervinck'. In: *GNI\_RI\_2014*, MER. Paper Kunsthalle, 2014, p. 245.

<sup>ii</sup> Interview met auteur, Lichtervelde, België, 22-07-2015. Alle niet-geannoteerde citaten zijn afkomstig uit dit gesprek.

<sup>iv</sup> Op. cit. 1, p. 243.

<sup>v</sup> Op. cit. 3, p. 94.

<sup>vi</sup> [www.wikipedia.be](http://www.wikipedia.be)

<sup>vii</sup> Is het ei in SIUTOBS een symbool voor het leven dat zich in huizen nestelt? SIUTOBS doet denken aan het schilderij 'De Zielsverwantschappen' (1933) van Magritte, met een bovenmaats ei in een te krappe kooi. De Belgische surrealist schilderde vertrouwde voorwerpen op realistische wijze en plaatste ze in ongewone situaties. Die montagetechniek heeft Ervinck met hem gemeen, maar het werk van Magritte is meer filosofisch van aard. Magritte presenteerde het schilderij als een voorstelling, een product van de geest, en stelde daarmee vragen over de kenbaarheid van de werkelijkheid.

<sup>viii</sup> 'The sculptor speaks' (1937). In: Friedenthal, Richard. *Letters of the great artists – from Ghiberti to Gainsborough*, Thames and Hudson, London, 1963, pp. 250-251. [www.quotes-famous-artists.org/moore-henry-quotes](http://www.quotes-famous-artists.org/moore-henry-quotes) (geraadpleegd op 01-08-2015).

<sup>ix</sup> Kelly, Kevin, *What Technology Wants*, Viking Pinguin, USA, 2010, p. 45, 'the technium can really only be understood as a type of evolutionary life'.