

Nick Ervinck in Museum Dr. Guislain

NAAR EEN NIEUWE DYNAMIEK IN SCULPTUUR

Net iets meer dan 10 jaar na zijn kunstenaarsdebuut in 2003 is de eerste monografie van Nick Ervinck (°1981, Roeselare) een feit. In het Gentse Museum Dr. Guislain werd de gloednieuwe publicatie 'GNI_RI_2014' op 12 juni publiek voorgesteld. Onder de titel 'GNI_RI jun2014' toont Ervinck er tot eind augustus meteen ook enkele recente 3D-prints en een lichtbox als voorsmaakje op een voor 2017 geplande, uitgebreidere tentoonstelling in dialoog met de museumcollectie Dr. Guislain.

Annelies VAN TYGHEM

De monografie is lijvig. De vele beelden bewijzen Ervincks hoge productietempo en tonen de diversiteit van het oeuvre: polyester-sculpturen, 3D-prints, architectuuringrepen, maquettes, design, virtuele simulaties, animatiefilmpjes, tekeningen en 2D-prints. De kunstenaar wisselt de digitale ontwerpruimte in zijn computer naadloos met zijn fysiek atelier. Fijn zijn de thumbnails op de eerste pagina's. Ze geven zicht op Ervincks inspiratiebronnen: oude, moderne en actuele kunst, sciencefiction, architectuur, de menselijke anatomie, constructiespeelgoed, geologische formaties, pc games, vergane historische rijken, fictieve virtuele beschavingen en curiosa uit de planten-, dieren- en mineralenwereld. Rond vier catego-

rieën – architectuur, geschiedenis, lichaam en natuur – zijn Ervincks realisaties gegroepeerd. Drie essays en een interview analyseren het oeuvre vanuit verschillende invalshoeken. Verder licht de kunstenaar het zelf in sleutelteksten toe.

In de museumsectie waar Ervinck tentoonstelt, staan we meteen oog in oog met de lichtbak 'NOITOGH' (2012-2013). Een soort buitenaards lichtwezen zweeft in een onbestemd gitzwart. Het beeld is symmetrisch maar tegelijk zeer complex, bevat ontelbare details en onvatbaar veel dieptelagen. Zoals bij een rorschachtest is er ruimte voor betekenisprojectie en interpretatie. In deze context linkt het werk met pionierswerk in de medische beeldvorming uit de collectie van Museum

Dr. Guislain¹. Hoewel Ervincks beeld veel meer anatomische details zichtbaar maakt, is het verwant met de ruwere röntgenfoto's die de hardere lichaamsmateriaal zacht en efemer rokerig weer geeft. Ook met hersenscans is er visuele connectie.

GAMES

Als verwoed gamer sinds zijn tienerjaren heeft Ervinck een voorliefde voor godgames. Spelers worden goden met bovennatuurlijke macht en creëren, verdedigen, veroveren of onderwerpen fictieve volkeren en rijken. Controle, manipulatie en mutatie hebben de kunstenaar altijd geprikkeld. Een parallel is Ervincks ambitieuze streven naar het overstijgen van de grenzen van sculptuur. Het met de games verbonden bovenmenselijke verlangen om mutanten of nieuwe levensvormen te creëren, zien we ook meer letterlijk in zijn oeuvre. In 'VIGAV' (2013) kunnen we met wat verbeelding een kipachtig wezen zien opgebouwd uit botten. Henry Moore, die onder meer uit de vormen van kippenbotjes inspiratie putte, is voor Ervinck een uiterst belangrijk voorloper, want 'de uitvinder van het gat in de beeldhouwkunst'.

'EMOBCOR' (2013-2014) ziet er een stuk vreemder uit: op een rots-sokkel staat een door slingerplanten overwoekerde grillige knokenstructuur. Een hoekig bot met twee gaten lijkt een misvormd heupbeen. De visuele link met een foto uit de museumcollectie van een patiënt met misvormde benen is gauw gelegd. De medische wereld verfijnt momenteel volop het 3D-printen van exacte kopieën van lichaamsdelen. Het inplanteren van een volledige schedelprothese werd al succesvol gerealiseerd. Hebben we straks de vrijheid om organen en levende organismen te printen? Ervinck verkent met gefascineerde ernst en een humoristische knipoog mogelijkheden.

IKEBANA

'NABEKIESAV' (2013-2014), 'NABEKIARTS' (2013-2014) en 'AELBWARTS' (2013) zijn geïnspireerd op een gen-gemanipuleerde aardbeivariant die tegen vruchtrot is bestand. De wetenschapper als god van een maakbare wereld spiegelt Ervincks identiteit als kunstenaar-schepper van een beeldend universum. In de sculpturen is de aardbeimutatie verder doorgedreven met als resultaat een artificiële, onapetijtelijke, gele variant. Het stippenpatroon in gedetailleerde tekeningen op basis van microscoopfoto's van hersenen uit de collectie Guislain lijkt wat op de oppervlaktetextuur van aardbeien. Zoals de hersenonderzoeker onbekende realiteit in kaart bracht, geeft Ervinck vorm aan een supra-realiëit. Toch blijft die supra-realiëit opgebouwd uit reële bouwstenen. Is de verbeeldingskracht van de menselijke geest dan toch beperkt

tot deconstructie en recombinate van wat we al kennen of zullen nieuwe media ons ooit grenzen doen verleggen?

In 'NABEKIARTS' is de invloed van de Japanse bloemschikkunst Ikebana duidelijk: de asymmetrie en grilligheid van vaas, takjes, bladeren en vruchten vormen een evenwichtig totaalbeeld. Opmerkelijk is dat het werk vanuit een bepaald gezichtspunt volstrekt symmetrisch is maar er vanuit andere kijkhoeken asymmetrisch uitziet. Het is een fascinerend visueel kenmerk, te danken aan de 3D-technologie. Iets gelijkaardigservaar je wanneer je om sculpturen van Tony Cragg heen loopt, of roterende lettersculpturen van Tobias Rehberger bekijkt, met dat verschil dat er zich bij hen een extra betekenislaag onthult en het bij Ervinck bij een vormelijk effect blijft.

WRONG

Ook in 'SEVALIS' (2013-2014) verhoogt het spel tussen symmetrie en asymmetrie de vormdynamiek, nog extra versterkt door gesuggereerde groei-energie en de wrong in het voetstuk. Uit de weelderige futuristische bloemenvaassculptuur groeien grillige tentakels. Foto's van patiënten met misvormde armen echoën visueel. Dynamiek

Controle, manipulatie en mutatie hebben de kunstenaar altijd geprikkeld. Een parallel is Ervincks ambitieuze streven naar het overstijgen van de grenzen van sculptuur

was en is in de evolutie van de beeldhouwkunst altijd een belangrijke uitdaging. Door 3D-print als nieuw sculpturaal medium te onderzoeken poogt Ervinck op zijn beurt grenzen open te breken. Het uit zich in complexiteit en virtuoos raffinement. Zonder 3D-ontwerpprogramma en dito printer lijkt 'EZORNIL' (2013-2014), een zeer complexe uitwaaiende bundel van beweeglijk ineen verstrengelde, golvende gatenvliezen, onmogelijk te bedenken en onrealiseerbaar. 19de-eeuwse anatomietekeningen uit de museumcollectie die de complexiteit van het innerlijk menselijk lichaam ont-rakelen zien er eveneens fascinerend complex uit. Dit keer leerde Ervinck bestaande werken uit zijn oeuvre aan de collectie van Museum Dr. Guislain. Voor de grotere tentoonstelling in 2017 wil de kunstenaar de huidige dialoog intenser maken. Daarvoor zal hij nieuwe werken ontwikkelen, rechtstreeks geïnspireerd op de collectie. Benieuwd of dat vervolg de dialoog die zich nu louter in visuele referenties uit ook inhoudelijk meer zal verdiepen.

Annelies VANTYGHM

¹ 'GNI_RI jun2014' tot 31 augustus in Museum Dr. Guislain, Jozef Guislainstraat 43, Gent. Open di-vr van 9-17 u., za-zo van 13-17 u. www.museumdrguislain.be. 'GNI_RI_2014' is uitgegeven bij MER.Paper Kunsthal

² De collectie brengt niet alleen de geschiedenis van de psychiatrie in brede zin in kaart, maar ook fysieke misvormingen en mutaties van het menselijk lichaam.

