

Nick Ervinck GNI-RI mar2011

‘Nick Ervinck in gesprek met Michel Dewilde’.

Michel Dewilde: Kan u de samenwerking met prof. dr. Delaere schetsen en dit zowel in het project te Kortrijk als vroeger ?

Nick Ervinck: De eerste kennismaking met prof. dr. Delaere dateert van 2010 in het museum M te Leuven, ik maakte er deel uit van de tentoonstelling Parallelepiped. Het museum wenste in deze tentoonstelling een interactie tot stand te brengen tussen kunst en wetenschap. Edit Dhoove de curator suggereerde me om prof. dr. Delaere, een specialist in de trachea, te contacteren. Zij zag het verband tussen bepaalde werken, zoals het sculptuur YAROTUBE, waar met buisstructuren gewerkt wordt, en het strottenhoofd. Het boeit mij om te zien dat zowel de kunstenaar als de wetenschapper beiden op een persoonlijke manier met hun onderzoek bezig zijn. Ik volgde geboeid de wereld van prof. dr. Delaere in het ziekenhuis en hij kwam op zijn beurt naar mijn atelier. Zo groeide de belangstelling voor elkaars vak en passie. Ik raakte gefascineerd door de transplantatie van de trachea die gebeurt nadat ze eerst negen maanden in de arm wordt ingeplant. Hierbij bouwt men letterlijk met organische structuren, wat bijna als sciencefiction klinkt. Ik ben gefascineerd door de vraagstukken en de pogingen om die te beantwoorden. De anatomische boeken van prof. dr. Delaere fungeerden als inspiratiebron voor mijn werk AGRIEBORZ. Anatomische onderdelen werden bouwstenen voor een nieuw sculptuur. Toen Christa Vyvey mij uitnodigde voor een tentoonstelling in de KULAK te Kortrijk groeiden al vlug de plannen om verder te gaan dan een klassieke tentoonstelling. Doordat de tentoonstellingsruimte zich nabij de faculteit geneeskunde bevond waren er vlug plannen om opnieuw een dialoog aan te knopen met prof. dr. Delaere, lezingen te organiseren en studenten te betrekken bij het project.

M D: We lezen dat u bij de uitwerking van de 'koppen' in de KULAK o.a. geïnspireerd werd door maskers van de Inca en voorbeelden uit de sciencefiction en populaire cultuur? Van waar komt deze fascinatie voor voorbeeld sciencefiction, maar ook bepaalde computer games en welke rol spelen deze bij de totstandkoming van een beeld of tekening?

N E: Ik ben een kind van mijn tijd, groeide op met lego-blokken, games, strips en (sciencefiction)films. Ik heb een enorme bewondering voor deze fantasiewerelden. Als kind duik je in die werelden onder en word je er bijna deel van maar ook als volwassene kun je er (voor even) volledig in verliezen. Op het vlak van sciencefiction ben ik bijvoorbeeld gefascineerd door een film als Stargate waar men de oude cultuur van Egyptenaren koppelt aan buitenaardse wezens en ruimteschepen. De combinatie van deze oude en nieuwe wereld boeit mij. Daarnaast is ongetwijfeld ook mijn vroegere game-verslaving een onderliggende inspiratiebron. Ik ben gefascineerd door de controle, de logica, de bewegingen, en de opbouw in games. Deze aspecten komen voor een stuk ook terug in mijn werk.

M D: Verscheidene van uw werken zijn hoogstaande voorbeelden van zogenaamde 3D-prints. Wat houdt deze techniek in en wat fascineerde u in deze technologie?

N E: Een 3D-printer verschilt van een conventionele printer doordat het de objecten in drie dimensies afdrukt. Dit gebeurt door het laag na laag opbouwen van een 3D-model. De evolutie van 3D-printen opent een wereld vol nieuwe mogelijkheden. Het zijn mogelijkheden die vroeger ondenkbaar waren voor de beeldhouwkunst. Je kunt sculpturen binnenin sculpturen bedenken en dat nu ook werkelijk uitvoeren. Complexe vormen die vroeger onmogelijk te realiseren en te bedenken waren liggen nu wel binnen het mogelijke. En dit is pas het begin. Ik ga op zoek naar de grenzen van wat technisch mogelijk is, en ga daar zelfs ver buiten want ik bedenk sculpturen die in het eerste decennium niet te realiseren zullen zijn behalve dan in een virtuele context. Niet alleen werk ik voortdurend met 3D-prints en verschillende 3D-software-technieken, maar dagelijks flirt ik ook met het virtuele en het echte, de immateriële en de materiële wereld. Ik ga voortdurend op zoek naar nieuwe grenzen. Je zou mij een klassieke beeldhouwer kunnen noemen maar dan één die werkt met nieuwe media. Ook ben ik één van de weinige kunstenaars die even intensief bezig is in de fysieke wereld als in de virtuele wereld. Voortdurend ga ik op zoek naar een bevruchting tussen deze twee werelden. Deze kruisbestuiving zorgt er net voor dat ik een eigen weg afleg, een

unieke positie inneem. Ze zorgt ook voor de drang om te zoeken naar originaliteit. Niet alleen de 3D-prints bieden nieuwe mogelijkheden, ook het printen op groot formaat biedt nieuwe mogelijkheden op het 2D vlak. Ik denk bijvoorbeeld aan de muurprint AGRIEBORZ van 7x8 meter in Museum M in Leuven of de print SOLBARGIAFUTOBS van 4x14 meter in het Oud Militair Hospitaal in Oostende.

M D: In de KULAK experimenteert u opnieuw met een grens, uw computertekeningen werden niet met 3D-software gemaakt, maar scheppen toch de illusie van 3D-weergave. We merken grafische elementen in de tekeningen die de sfeer van bepaalde stripverhalen of grafische technieken voor de geest halen. Waarom opteerde u voor deze techniek?

N E: De reden is tweeledig. Enerzijds ben ik geïnteresseerd in de kruisbestuiving tussen verschillende media. Zo wilde ik een wisselwerking creëren tussen een computertekening, 3D-tekening, striptekening en grafische ets. Op deze manier worden de tekeningen ook menselijker en poëtischer dan de soms vrij koel aanvoelende, glossy computermodellen. Anderzijds zocht ik een techniek waarmee ik sneller tekeningen kon maken. Maar ook hier gaan weer honderden voorstudies en duizenden aanpassingen aan het eindresultaat vooraf. Het is niet een tekening die je zomaar bedenkt maar één die groeit en evolueert. Voor mij is een werk pas afgewerkt op het moment dat je tot het uiterste bent gegaan. Dan pas heb je in mijn ogen een goed werk. Een tekening waar ik vroeger twee jaar zou aan besteden, maak ik nu in slechts een drietal maanden. Het verschil tussen werken met 3D-software en werken met 2D-software zorgt ook voor een ander denkpatroon. De manier waarop de computer mijn ontwerpproces beïnvloedt is net één van de zaken die mij bezighoudt. Op die manier ontstaat bij mij een dialoog tussen 2D en 3D. Terwijl ik met mijn tekeningen probeer tot het uiterste te gaan in 2D, tracht ik dit met mijn sculpturen in 3D te bereiken. In beide werelden test ik andere mogelijkheden uit en zoek ik naar extremen. Het is een vorm van flirten met de technologie, het uiterste na te streven en grenzen af te tasten. Zoals reeds gezegd, bedenk ik ook sculpturen die nu nog niet gerealiseerd kunnen worden. Toch geloof ik dat de technologie ooit de fantasiewereld zal kunnen evenaren en deze sculpturen alsnog tot stand zal kunnen brengen.

M D: Aan de hand van de nieuwe technologie en de toepassing van de nieuwste materialen doet u ook uitspraken over de beeldhouwkunst in de 21ste eeuw. Hoe verhoudt u zich tot de sculptuur uit het verleden, bv. het Modernisme en wat wenst u te bereiken binnen uw oeuvre op dat vlak?

N E: Geïnspireerd door modernistische beeldhouwers als Henry Moore en Hans Arp probeer ik te zoeken naar een volgende stap in de beeldhouwkunst. De beeldhouwkunst is in mijn ogen telkens geëvolueerd door nieuwe technieken en nieuwe materialen. Niettemin kon de beeldhouwkunst mij op een bepaald moment niet meer boeien, ik zag te weinig evolutie. Zo groeide mijn passie voor architectuur, waar dankzij de toepassing van computersoftware, een nieuwe (vormen)taal is ontwikkeld. Bijgevolg zoek ik naar een oord waar architectuur en beeldhouwen elkaar kunnen ontmoeten. Ik probeer beelden binnenin beelden te ontwerpen, iets waar Henry Moore en Barbara Hepworth reeds naar op zoek gingen. Dankzij nieuwe technieken kan ik een stap verder gaan dan hen. Deze nieuwe technieken dragen ook bij tot de grote rol die beweging in mijn werk speelt, wat dan weer aansluit bij de belangstelling die Modernisten hadden voor het lichamelijke. Het werk IKRAUSIM is een goed voorbeeld van deze evolutie. IKRAUSIM bestaat zowel in kleine 3D-print sculptuur, als in een 3D-animatie gemaakt door een virtuele camera die vliegt in dit beeld. Terwijl het sculptuur het verlangen wekt om in het sculptuur opgezogen te worden, heb je in de animatie het gevoel in gigantische grote grotten rond te dwalen. Computertechnologie geeft me volledige nieuwe methodieken voor het denkproces en ontwerpproces. Zo is het beeld AGRIEBORZ afkomstig uit het muteren van organen. Het is een strottenhoofd 'gone wild'. AGRIEBORZ is onmogelijk vast te leggen in één oogopslag, en het komende decennium zelfs onmogelijk te realiseren in zijn bedoelde vorm. Met zeer veel enthousiasme en passie kijk ik dan ook naar de uitdagingen die de toekomst in petto heeft.

Nick Ervinck: Op de grens tussen het post-organische en antropomorfe.

'Finally, they have yet to address the issue of what it means to be human when the subjective self can now be projected onto the computer screen.' (1)

In deze tekst ga ik dieper in op Nick Ervincks tentoonstelling GNI-RI mar 2011, gehouden in de gebouwen van de KULAK te Kortrijk. (2)

Ervinck continueert in de KULAK zijn dialoog met prof. dr. Delaere, een specialist op het vlak van de tracheale auto- en allo transplantatie. (3)

De kunstenaar liet zich ten dele inspireren door de anatomische tekeningen en analyses uit de publicaties van de wetenschapper en verweefde dit met andere aspecten eigen aan zijn artistiek universum. Dit proces leidde tot de creatie van een aantal sculpturen en tekeningen die in de gebouwen van de universiteit gepresenteerd worden. Daarnaast krijgt de bezoeker ook een reeks anatomische tekeningen te zien, van de hand van het team van prof. dr. Delaere.

Sinds een klein decennium geniet Ervinck bekendheid tot ver buiten onze landsgrenzen, omwille van zijn sculpturen, tekeningen en installaties, waarbij het aanwenden en verder ontwikkelen van een geavanceerde 3D-technologie een belangrijke rol speelt.

Ervincks praktijk moet men vooral situeren in de context van een hedendaagse zoektocht naar de betekenis van de sculptuur in de 21e eeuw en de bijdrage van nieuwe technologie binnen dit proces.

Op het vlak van 3D-technologie, en het aanwenden van virtuele beeldvorming bij de creatie van sculpturen en tekeningen, bekleedt Ervinck een vrijwel unieke positie in onze kunstscène.

Zijn fascinatie voor technologie en de wereld van de virtuele beeldtaal, krijgt bijzonder veel aandacht in recensies en publicaties over zijn projecten. In dat opzicht, verkoos ik om zijn werk vanuit andere invalshoeken te benaderen.

Wat de tentoonstelling te Kortrijk betreft, stelde ik de vraag naar het effect van dit virtueel-technologisch discours op het mensbeeld en bijgevolg op de vorming van het 'zelf' binnen Ervincks plastisch streven. Gezien zijn werk doordrongen is van organische en in bepaalde gevallen antropomorfe, vormen en structuren, lag de vraag naar dit surplus aan lichamelijke in verhouding tot het zelfbeeld, voor de hand.

Ervinck verweeft bovendien organische componenten met onderdelen of vormen uit de architectuur en verwijst in meerdere interviews naar zijn fascinatie voor bepaalde hedendaagse architecten.

Hij selecteert en vervormt lichamelijke componenten tot bouwstenen voor de constructie van zijn sculptuur-architectuur. In die zin ademt zijn werk het verlangen naar de wetenschappelijke maakbaarheid van het menselijk lichaam uit. Hier wijzen we ondermeer naar haar voedingsbodem in het beeld van de 19e eeuwse 'automaton' en de daaropvolgende belichamingen in 'androïde robots' en 'cyborgs', met als symbolisch eindpunt de volledige versmelting van 'mens' en 'technologie', wat resulteert in de effectieve verdwijning van het corpus.

Ik startte mijn analyse met twee vragen: 'Hoe verhoudt het menselijk lichaam en haar representaties zich tot de architectuur in Ervincks werk? Wat is het effect van zijn virtuele manipulaties op het mensbeeld?'

We concluderen dat de kunstenaar op dat vlak van zijn esthetisch onderzoek, minstens twee, onderling verschillende, pistes exploreert.

Enerzijds ontwikkelt hij het beeld van het lichaam als metafoor voor de levensenergie, we ervaren wervelende structuren opgebouwd uit niet-organische materie in continue actie en interactie met hun omgeving.

Anderzijds, en dit aspect geldt voor de werken in de KULAK, bemerken we antropomorfe lichaamsstructuren in een permanente staat van ontbinding en wederopbouw.

Het lichaam en architectuur.

De relatie tussen het menselijk lichaam en de architectuur is zo oud als de geschiedenis van de bouwkunde zelf.

Historisch haalt men in het Westen meestal de teksten 'De Architectura libri decem' van de Romeinse architect Marcus Vitruvius (*80-70(?) vr. Chr. - 15-20 n.Chr.) aan, als beginpunt van deze lange gezamenlijke geschiedenis. (4) Maar Vitruvius maakte vooral een synthese van sleutelconcepten die reeds voor hem werden uitgewerkt. (5)

In ieder geval fungeert het menselijk corpus bij hem als een ideaalbeeld, een model voor elk gebouw. Zo gelden de proporties van het lichaam als een maatstaf voor het grondplan alsook voor ieder onderdeel van een bouwwerk. Het spreekwoordelijk eindpunt van deze lange Europese traditie vormt dan de 'Modulor' van de Zwitserse architect Le Corbusier. (6)

Le Corbusier ontwierp de 'Modulor': een 'harmonisch proportiesysteem' gebaseerd op de representatie van een 'staande ideale man met opgeheven arm'. Deze figuur werd in een vierkant bevat en opgedeeld volgens de regels van de Gulden Snede, verder werd de Fibonacci reeks gehanteerd voor de kleinere afmetingen.

Het menselijk lichaam gold aldus lange tijd als matrix voor een evenwichtige architectuur of als een geloofwaardig werktuig voor wetenschappelijk onderzoek. In dat laatste geval, functioneerde het lichaam als een 'neutraal' meetinstrument voor de 'exacte weergave' van de ons omringende werkelijkheid. In ieder geval stond het lichaam centraal in dit denken. Het was een symbool van wetenschappelijke zekerheid en standvastigheid.

Maar daar kwam vooral in de 20ste eeuw een einde aan.

Het lichaam als architectuur.

Ervincks plastisch universum overbrugt de werelden van technologie, biologie en de architectuur. Ook zijn meest 'abstracte creaties' zijn doordrongen van organische of biomorfe structuren en beeldtalen. In sommige werken verschijnt dit aspect meer aan de oppervlakte van de vorm, in andere voelt men hun aanwezigheid op een dieper niveau, het houdt zich in de innerlijke structuur schuil.

Voor de tentoonstelling in de KULAK ontwierp hij antropomorfe tekeningen en sculpturen waar hij zich deels liet inspireren door het onderzoek en de tekeningen van prof. dr. Delaere.

Belangrijk hierbij is dat hij in deze werken tot onder de menselijke epidermis dringt. Dit is tekenend voor zijn werk, Ervinck verkent de wereld onder de huid van het lichaam en schrijft zich hiermee in, in een ontwikkeling die we zowel in de geneeskunde als in andere wetenschappen sinds het eind van de 19e eeuw noteren. Antropomorfe vormen als AGRIEBORZ (2009-2010), LEKZAORZ (2010-2011), EDNIRIAORZ (2010-2011) bouwt hij op aan de hand van datgene wat verborgen zit. We vermoeden bloedvaten, capillairen, skeletonderdelen, fragmenten van het zenuwstelsel, etc. Onder het subcutane, ontbloot hij een woekerend, oscillerend weefsel.

We ervaren het resultaat als een van de vele denkbare verschijningen van een virtuele databank.

Het geheel lijkt opgevat uit een oneindig aantal delen die al spelend door een computerprogramma bedacht en ontbonden kunnen worden. Opvallend hierbij, zijn de grafische, bijna tactiele, kwaliteiten van deze werken. Dit zijn plastische eigenschappen die we eerder bij tekeningen en stripverhalen of in het oppervlaktospel van bepaalde houtsneden, verwachten.

Ervinck experimenteert in deze werken niet enkel met de grenzen van de representaties van het lichaam, ook het verwachtingspatroon bij de vaak 'koele' of 'glossy' afwerking eigen aan de 3D- wereld, wordt op virtueuze wijze op de helling gezet.

Deze werken zijn een goed voorbeeld van een lichaam in (re-)constructie, een technologische belichaming of belichaamde technologie waarbij organische en niet-organische elementen met elkaar verweven worden.(7) Hier zitten we veraf van een architectuur geconcipieerd op mensenmaat, waarbij het corpus op de architectuur of haar ruimere omgeving geprojecteerd werd. Nu blijkt architectuur geen metafoor meer van het lichaam, noch verschaft het lichaam een voetprint voor de ideale architectuur of stedelijke omgeving.(8) Het lichaam werd zelf architectuur, in de zin dat het via virtuele manipulaties ontleed, opgedeeld, gemanipuleerd en opnieuw opgebouwd kan worden. Deze technologische penetratie van het lichaam gaat uiteraard verder dan enkele, louter vormelijke, alteraties van de representaties van het lichaam. Ze vormen eerder een esthetische weerklank, een bevestiging van het systematisch wetenschappelijk onderzoek, waarbij vorsers tot diep in het menselijk lichaam konden doordringen. Vanaf de 19de eeuw ontwikkelde men een reeks toestellen, die het menselijke lichaam verder konden doorgronden dan eender welke anatomische ontleding. We vermelden hier de electrocardiograaf, de X-stralen, etc.(9) Recente technologische ontwikkelingen, als bijvoorbeeld de diverse vormen van endoscopie, brachten het interne lichaam als een landschap in beeld. Tegelijk kon men deze beelden opslaan en nadien verder bewerken of manipuleren.

Het vroegere unitaire mensbeeld raakte versplinterd, het viel uiteen en dit fenomeen vond een echo in sommige plastische en architecturale creaties.

Ergens kunnen we hier ook spreken van de spanning tussen enerzijds de interne structuur van een lichaam en anderzijds de externe vorm, het voorkomen. (10)

In de werken bedacht voor de expositie te Kortrijk, blijkt de innerlijke lichamelijke structuur de uiteindelijke vorm te bepalen, meer zelfs, de uiteindelijke vorm **verwerd** tot structuur en omgekeerd. Ervincks 'antropomorfen' ontstaan bij de gratie van een exteriorisatie van het endoskelet, maar het is een structuur vermomd als vorm, zonder centrum.

De vaak utopische band tussen corpus en architectuur, evolueert hier naar een dystopische constructie.

Het lichaam als energiebron & het lichaam als gebarsten representatie.

Ervincks antropomorfe tekeningen en sculpturen gepresenteerd in de KULAK, onderscheid ik van zijn meer biomorfe of zelfs postorganische werken, waar hij o.a. met de architecturale kwaliteiten van het koraal experimenteert.

Een sterk voorbeeld hiervan is het monumentale WARSUBEC (2009), een buitensculptuur bedacht voor het dak van de gebouwen in de Zebrastraat te Gent. In dit werk staat het typische exoskelet voor de vorm en dit bevat in wezen het innerlijke koraal. Met de open en gesloten vormen in WARSUBEC dynamiseert Ervinck vanuit de kern van het kunstwerk de nieuwe omgeving.

Hier ervaar ik verwantschappen met andere werken waar hij eveneens aansluit bij het universum van koralen en vloeiende organische vormen.

In werken als: PRAHIARD (2009-2010), KOROBBS (2009), NIEBLOY (2009) of EITAZOR (2009) blijkt hij vooral voeling te hebben met recent architectuuronderzoek waar men het lichaam als de locatie en de generator van levensenergie beschouwt. Sommige specialisten hanteren hier de term 'postorganisch'. Men werkt aan een fluïde morfologie, in constante evolutie, waar interne en externe vormen naast en door elkaar bestaan.(11) In dat verband kunnen we Ervincks interesse voor de Blob- structuren van een architect als Greg Lynn situeren.(12)

Ervincks sculpturen, zijn doordrongen van een interne energie die hen in onvoorspelbare richtingen voortstuwt.

In de KULAK daarentegen, zien we voorbeelden van een eerst ontbonden en dan opnieuw gebouwde en gemuteerde, lichamelijke machinerie, een eindeloos kluwen van dicht geweven structuren. We bemerkten reeds dat bij de bouw van deze 'antropomorfen', een externe energiebron noodzakelijk is. Het betreft geassembleerde structuren die voortspruiten uit een gebarsten mensbeeld. In wezen ontwierp de kunstenaar een bio-architectuur, beheerst door een gespannen synthese tussen organische en architecturale materie, maar ontdaan van enig menselijk innerlijk licht.

Bij de analyse van deze werken kwamen enkele stellingen van neuro-filosoof Thomas Metzinger, me voor de geest. Volgens Metzinger is ons zelfbeeld niet meer dan een creatie van onze hersenen en hetzelfde geldt voor het beeld van het unitaire lichaam.(13) Kortom, in wezen bestaan 'we' niet, er is enkel 'lichamelijke materie' die om te kunnen functioneren en interageren met zijn omgeving, het beeld van een 'unitair en bewust zelf' heeft ontworpen. Op dat vlak lijkt hij 'ons' op de 'eigen' 'materiële' essentie te wijzen, waarmee we van harte van gedaante maar niet van structuur kunnen wisselen.

De kunstwerken in de KULAK ontstaan na het barsten van het mensbeeld, we ontwaren enkel samengestelde materie, een 'zelf-loos beeld'.

Assemblage

Op plastisch vlak verbindt Ervinck op een accumulatieve manier fragmenten aan elkaar die hij vervolgens spiegelt. Hij lijkt modulair of capsulair te werken, waarbij we een verwantschap met de drijvende steden van de Japanse architect Kiyonari Kikutate of de 'capsule tower' van Noriaki Kurokawa, opmerken.

Tegelijk herinneren deze methodes aan biologische fenomenen als de groei en verspreiding van het koraal of de bouw van een bijenkorf.

In sommige werken, sprouiten uit deze accumulaties meerdere gezichten of vormen tegelijk voort.

Het is net of deze structuren op ieder moment zichzelf kunnen metamorfoserend in andere verschijningsvormen. Met deze gedaantes roept de kunstenaar herinneringen op aan de wereld van de Italiaanse schilder Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) of diverse kunstenaars uit het Surrealisme. Maar we brengen dit aspect van zijn werk, vooral in verband met de wereld van designers, tekenaars en regisseurs afkomstig uit de Amerikaanse comics, bepaalde Europese Fantasy strips, science fiction films en computergames. Motieven afkomstig uit films als: The X-Men, Spiderman of de filmreeks Alien, verweeft Ervinck met details uit de wereld van de anatomie.

Persoonlijk denk ik ook aan het oeuvre van de Franse ontwerper Philippe Druillet (*1944) en zijn baanbrekende publicaties en de schilderijen en filmdecors van de Zwitserse kunstenaar H.R. Giger (*1940).(14)

Uiteindelijk betekenen deze mogelijke raakpunten of inspiratiebronnen, een onuitputtelijke beeldbank waarmee Nick Ervinck de exploratie van de hedendaagse sculptuur verder zet.

Michel Dewilde, Gent, juli 2011

1. Boyer, Christine; Cybercities, p.66, Princeton, 1996

2. De tentoonstelling liep op de KULAK-campus van 04 03 2011 - 07 05 2011.

3. Ervinck werkte eerder samen met prof. dr. Delaere tijdens de tentoonstelling, Parallelepiped, Museum M, Leuven, 2010

4. Vesely, Dalibor; The Architectonics of Embodiment, in, *Body and Building*, p.28-30, MIT, 2002
5. Zijn grootste verdienste schuilt misschien in het feit dat zijn teksten effectief gevonden werden.
6. Curtis, William; *Le Corbusier, Ideas and Forms*, p162-164, London, 2003
7. Palumbo, Maria, Luisa; *New Wombs, Electronic Bodies and Architectural Disorders*, p22-23, Torino, 2000
8. Macri, Teresa; *Il Corpo postorganico*, Genova, 1996
9. Boyer, Christine; op.cit., p.82-83
10. zie bv. Pirson, Jean-François; *La structure et l'objet*, p. 14-18, Liège, 1984
11. zie bv. : Perbellini, Rita, Maria en Pongratz, Christian; *Natural Born, CAADesigners*, p.39-47, Basel, 2000
12. Persoonlijk denk ik ook aan zogenaamde 'bubble-vormen' en andere organische structuren van architecten en designers als: Vernon Panton, Robert Bruno's 'Steel House' (1974-nu) of Antti Longo's (*1925) diverse 'maison bulles'. We treffen dergelijke 'biologische' vormen ook aan in het werk van illustrators, designers als : Dean, Roger; *Views*, p.42, 130-139, London, 1975, Giger, Hans, Rudi; *Stadt*, in, *Necronomicon*, p.8, Zürich, 1984
13. Metzinger, Thomas; *The Ego Tunnel*, p. 13-25, New York, 2010
14. Druillet, Philippe; 'Les 6 voyages de Lone Sloane' (1972), 'Yragael' (1974), *Salambô* (1980), 'L'ail'(1981), *Humanoides Associes & Dargaud Editeurs*. Giger, Hans, Rudi; *N.Y.CITY*, p. 4-29, Paris, 1981