

## Het virtueel vermogen. Rond het werk van Nick Ervinck

De 'digitale schijn' is het licht dat voor ons de nacht van de gapende leegte in ons en om ons heen verlicht. Wij zijn dan zelf de schijnwerpers, die de alternatieve werelden tegen het niets in en voor het niets ontwerpen.

Vilem Flusser

Schrijven over zogenaamde 'digitale kunst' is een eigenaardige opdracht. Wordt precies het schrift niet beschouwd als een bedreigd medium in een tijdperk waarin het digitale beeld zegeviert? En met het schrift staan er tal van andere waarden op het spel: lineariteit, historiciteit, originaliteit, temporaliteit, discursiviteit, om niet te vergeten de realiteit zelf. Uiteraard kunnen we moeilijk ontkennen dat er radicale en belangwekkende wijzingen plaatsgrijpen die kritische aandacht behoeven. Maar de eigenheid van het virtuele zullen we nooit vatten zolang we op de geijkte, vaak normatief gekleurde manier blijven denken over cruciale thema's als representatie, geschiedenis, kunst, realiteit, virtualiteit, enz. Uiteindelijk hangt er veel af van de manier waarop we ons tot deze veranderingen verhouden. Bekijken we de efemere structuur van het digitale beeld als een essentieel verlies (van tijd, geschiedenis, materialiteit, etc.), dan wel als een omwenteling die vraagt om een andere, nieuwe manier van denken? Met de laatste optie als vertrekpunt zullen we ons, via een historische omweg, toespitsen op het werk van Nick Ervinck. Drie verschillende perspectieven (filosofisch, historisch en kunsttheoretisch) moeten dienen als even zovele manieren om het virtuele op het spoor te komen.

### The virtual in a nutshell

In het dagelijkse taalgebruik staat het virtuele voor het denkbeeldige, het schijnbaar aanwezige: iets dat niet 'echt' is maar wel functioneert alsof het echt of reëel zou zijn, zoals men in computerjargon spreekt over een 'virtueel geheugen'. Ons begrip van het virtuele is dan ook het product van een hele voorgeschiedenis. In het Aristotelische en scholastieke denken staat de term praktisch gelijk met het potentiële. Elk levend wezen wordt volgens Aristoteles gekenmerkt door een onlosmakelijke spanningsrelatie tussen potentie (dynamis) en act (energeia): elk bestaan is een toenemende realisatie of actualisatie van op voorhand gegeven mogelijkheden. Het verschil tussen het potentiële en het actuele is niet absoluut, maar slechts gradueel: ze maken deel uit van één en dezelfde zijnsorde, om het zo metafysisch te formuleren. Hoewel het virtuele per definitie niet reëel is, kan de realiteit op haar beurt alleen maar ontstaan vanuit een eindeloze zee aan virtuele mogelijkheden. In de Renaissance duikt de term weer op in de context van de kunsten. Michelangelo zag het beeldhouwen als een stelselmatige bevrijding van de figuur die reeds virtueel aanwezig is of verborgen ligt in het marmer. 'Virtueel' wordt hier begrepen als een "entiteit die niet actueel aanwezig [is], maar wel de potentie [heeft] reëel te worden".

Immanuel Kant, en later ook denkers als Bergson en Deleuze, beschouwen het virtuele steeds meer als een realiteit op zich, zonder de aandacht te verliezen voor de onderlinge afhankelijkheid van het virtuele en het reële. Het klassieke, overkoepelende model maakt plaats voor een complexer ontologisch model waarbinnen een onderscheid wordt

gemaakt tussen verschillende versies of types van 'realiteit' (fictief, virtueel, lichamelijk, etc.). Vaandag leert de werking van het virtuele ons tegelijk iets over de structuur van de realiteit zelf: haar calculeerbaarheid, moduleerbaarheid of modificeerbaarheid. Het virtuele confronteert ons vandaag meer dan ooit met de duizelingwekkende kracht van het mogelijke. In de digitale kunst, maar ook in de wetenschap (denk aan artificial intelligence, genetische manipulatie, nanotechnologie, etc.) gaat het niet meer louter om een nauwkeurige representatie van hoe de werkelijkheid is, dan wel om een exploratie van hoe zij zou kunnen zijn. Daarmee verschuift het accent van mimèsis naar poièsis. Eerder dan een eenvoudig instrument of 'verlengstuk', is de technologie een soort van avontuur, een 'odyssee' waarvan we de afloop of het eindpunt onmogelijk op voorhand kunnen voorspellen.

### De kunst van de wetenschap

De berekenbaarheid en beheersbaarheid is iets wat de kunst reeds gemeen had met de moderne wetenschap. Het mechanistische wereldbeeld dat we kennen uit de klassieke, experimentele fysica is een erfenis uit de zestiende en zeventiende eeuw. Zo merkt Galilei in 1623 op dat "het Boek der Natuur geschreven [is] in de taal van de wiskunde, en de tekens driehoeken, cirkels en andere geometrische figuren [zijn], zonder welke middelen het onmogelijk is om er ook maar een woord van te begrijpen." Niet toevallig de renaissance- en barokke centraalperspectief een wiskundig-geometrisch model om de realiteit in kaart te brengen. En voor zover we de natuur kunnen berekenen, zijn we ook in staat haar te manipuleren. Vandaar dat de kunstenaar in Leonardo's ogen plots op het niveau van de wetenschapper kwam te staan, of zelfs (zij het met veel moeite) wedijverde met de Schepper zelf.

Er zijn duidelijke parallellen tussen de moderne kunst en de wetenschappelijke paradigma's uit de negentiende en begin twintigste eeuw. Het reductionistische schema in de chemie, fysica of psychologie liet toe om het onderzoeksobject in verdere, op hun beurt ondeelbare partikels op te splitsen, nog steeds onder de hoede van universele natuurwetten. In de moderne abstractie, waar gestreefd wordt naar een soort van geometrisch essentialisme, is dezelfde reductie te bespeuren. Misschien is de 'abstractie' wel ontstaan in de wetenschap nog voor zij de kunst bereikt heeft.

En dan waren er de turbulente jaren 1910-1920, die voor een radicale omwenteling gezorgd hebben in het wetenschappelijk denken. Met de complexiteit als vertrekpunt (onder andere bij Bohr, Einstein, Heisenberg) breekt het nieuwe paradigma met de klassieke mechanica en fysica van onder meer Newton en Laplace. Het reductionistische model moet plaats maken voor een manier van denken die vertrekt van waarschijnlijkheden, en ook de realiteit grotendeels opvat als een constructie. Waar de moderne kunst aansluiting vond bij het reductionistisch model, daar stelt de hedendaagse "software abstractie", aldus Manovich, het complexe, dynamische of chaotische centraal. De virtuele technologie laat de kunstenaar en de wetenschapper toe om op de realiteit verder te bouwen: beiden krijgen een uitgesproken poëtisch karakter. Het 'boek van de natuur' wordt niet alleen verder geschreven, maar ook herschreven – of beter: geherprogrammeerd. Het virtuele wijst dus niet enkel op het "schijnbaar reële", maar tevens op een werkzaamheid, een kracht (virtus) die de realiteit kan transformeren.

## Het virtuele vandaag

Hoe het virtuele zich vandaag de dag articuleert in de kunst, komt exemplarisch tot uiting in het werk van Nick Ervinck. Hij maakt sculpturen, animaties, installaties en prints – al zijn de grenzen tussen deze media niet zo duidelijk. Meer nog: de kunstenaar doet er alles aan om een 'intermedialiteit' op te zoeken, een wederzijdse bevruchting tussen het reële en het virtuele die uitloopt op een hybride benadering van het beeld. Zijn werk, dat doet denken aan biologische vormen als cellen en koralen, refereert historisch aan de organische, biomorfe abstractie à la Hans Arp, maar ook aan de zogenaamde 'blob architectuur', een softwaregebaseerde vorm van architecturaal design. De schijnbare fluiditeit van Ervincks beelden evoceert de impermanentie, de flux van het digitale medium. Via nieuwe technieken tracht hij de beeldhouwkunst te (re)animeren en te transformeren. En dat gebeurt niet in een handomdraai. Voor elk werk worden talloze voorstudies gemaakt om een specifieke vormtaal te verkennen, een proces waarbij de 'verbeeldingsmachine' van de computer uiteraard goed van pas komt. Men kan zich overigens dikwijls de vraag stellen waar de voorbereiding ophoudt en het 'echte werk' begint.

NIEBLOY (2009) heeft op het eerste zicht iets weg van een vreemd endoskelet, een 'dood', abstract geraamte dat leven wordt ingeblazen door de organische, vloeiende textuur. Deze buitensculptuur is volledig digitaal ontworpen maar niettemin 'ambachtelijk' uit polyester vervaardigd. De structuur lijkt het resultaat van een spontaan, natuurlijk erosieproces (zoals zeewater rotsen kan uithollen), terwijl het glanzend materiaal en de kleur het terug de allures van een artefact meegeven. Ervinck speelt hier bewust met de beeldtaal van Henry Moore's latere beeldhouwwerken. Een eerdere 'sculptuur', IKRAUSIM (2009), is in werkelijkheid een driedimensionale print die de fragiele grenzen tussen het mogelijke en het werkelijke aftast. Zo is ook de binnenkant sculpturaal vormgegeven, iets wat technisch (i.e. handmatig) niet te realiseren is. Er ontstaat een soort 'sculptuur binnen een sculptuur', al begint de betekenis van die term grondig te verschuiven. Waar Michelangelo zich nog bezighield met het weggappen, beitelen of kerven (het Latijnse *sculptere*), daar wordt in het digitale ontwerpproces als het ware de omgekeerde weg gevolgd: de virtuele vorm wordt niet 'bevrijd' uit de materie, maar wordt een productief of generatief principe op zich. Dit doet dan weer denken Ervincks animaties, waar het virtuele beeld als het ware uit de realiteit zelf oprijst – alsof het er (als mogelijkheid) steeds al in besloten lag. En misschien is het net dat ontwerp- of projectmatige karakter van het digitale dat Vilem Flusser tracht te vatten met de uitspraak: "We zijn niet langer subjecten van een gegeven objectieve wereld, maar projecten van alternatieve werelden." Denk ook aan de zogenaamde god games, waarin de gamer de plaats inneemt van een almachtige god die in staat is zijn eigen realiteit te scheppen. Een ander, verwant genre is dat van de city-building simulation games, genre SimCity (gelanceerd in 1989) – een spel dat erg geliefd was bij de jonge Nick Ervinck. En dat komt natuurlijk niet uit de lucht gevallen. Zijn ontwerpen spelen openlijk met de taal van de architectuur, en flirten daarbij meer dan eens met het utopische. Het lijken maquettes voor enorme, onmogelijke gebouwen, die ons desondanks als virtuele mogelijkheden worden voorgeschoteld. En toch voelt Ervinck het herkenbare verlangen om bepaalde ontwerpen in fysieke vorm te realiseren, zonder het daarbij nog als een 'voorstudie' te beschouwen. Dit heeft grotendeels te maken met een fenomenologische kwestie: door de fysieke gedaante kunnen we de sculptuur lichamelijk verkennen. In digitale ontwerpen is het perspectief echter bepaald door berekening van de grafische software: het 'object' is er niet passief voorgegeven aan onze blik, het wordt er actief gegenereerd.

In de monumentale 2D-print AGRIEBORZ (2009) worden menselijke organen als bouwstenen gebruikt, gebaseerd op tekeningen uit medische handboeken. Tegenover de skeletachtige structuur van NIEBLOY staat het organische weefsel van AGRIEBORZ (organen, spieren, zenuwen, etc.) De organische vormen missen echter een vaste organisatie of 'animatie' binnen een lichaam, waardoor ze niet volledig 'tot bestaan' (actualiteit) lijken te komen, en ergens in het domein van het virtuele (of potentiële) blijven zweven. Een groot deel van de inspiratie voor dit werk is ontstaan uit gesprekken met een tweetal professoren aan de K.U.Leuven: Pierre Delaere, die zich ondermeer bezighoudt met onderzoek naar de reconstructie van de larynx (het strottenhoofd), en Koen Van Laere, wiens onderzoek zich situeert in de neurologie en de nucleaire geneeskunde. Uit deze kruisbestuiving is een hybride beeldtaal ontstaan die het midden houdt tussen het organische en het machinale: een perfect symmetrische cyborg-figuur. Ervinck verwijst hiermee niet alleen naar de steeds toenemende integratie van de technologie binnen het menselijk lichaam, maar tevens naar de intrigerende mogelijkheid om levend weefsel zélf als technologisch materiaal te hanteren. Op basis van 3D-modellen uit CAT-scans is men bijvoorbeeld in staat om reële replica's van menselijke botten te creëren, en ook de bioprinting techniek – waarmee organen geprint kunnen worden – zal in de toekomst alleen maar verder gecommmercialiseerd worden.

Het is ook in het licht van deze technologische ontwikkelingen dat Nick Ervinck een eigengereide, onmiskenbare beeldtaal cultiveert. Kunst en wetenschap zijn niet identiek, maar vertonen opvallende parallellen. De kunstenaar en de wetenschapper bevinden zich in eerder dezelfde arena, waarin de realiteit bevochten wordt met de duizelingwekkende kracht van het mogelijke.

Pieter Vermeulen, 2009

<sup>1</sup> Vilem Flusser: 'Digitale schijn', in: *Etcetera* (2002), nr. 82, p. 7.

<sup>1</sup> "Virtuality aims only for prostitution, for the extinction of the real by its double." Jean Baudrillard: 'Illusion, Desillusion, Ästhetik', in: S. Iglhaut e.a. (eds.): *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*, Ostfildern: Cantz, p. 92.

<sup>1</sup> Zie ook Christine Buci-Glucksmann: 'From the cartographic view to the virtual', beschikbaar op [http://www.medienkunstnetz.de/themes/mapping\\_and\\_text/cartographic-view/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/mapping_and_text/cartographic-view/)

<sup>1</sup> Ik beroep me hier grotendeels op het bondige, doch krachtige opstel van Wolfgang Welsch: 'Virtual Anyway?' in: Mike Sandbothe and Winfried Marotzki (eds.), *Subjektivität und Öffentlichkeit - Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten*, Köln: Herbert von Halem Verlag, 2000, p. 25-60.

<sup>1</sup> Jos De Mul: *Cyberspace Odyssee*, Kampen: Klement, 2003, p. 180.

<sup>1</sup> "Wat doen ze eigenlijk, de mensen die voor computers zitten, op knopjes drukken en lijnen, oppervlakken en lichamen produceren? Ze realiseren mogelijkheden" (Vilem Flusser, *o.c.*, p. 7)

<sup>1</sup> E. J. Dijksterhuis: *De mechanisering van het wereldbeeld*, Amsterdam, 1975.

<sup>1</sup> Galileo Galilei: 'Il Saggiatore' (1623) in: *Le opere di Galileo Galilei* (Firenze, 1896) vi, 232.

<sup>1</sup> Bekendste voorbeeld is de wetenschappelijke achtergrond inzake optica bij de ontwikkeling van het pointillisme of 'divisionisme' van Seurat.

<sup>1</sup> Een eerdere installatie van Nick Ervinck en Boy & Erik Stappaerts, *Odette* (curator: Christophe De Jaeger), was geënt op de abstracte beeldtaal van De Stijl (de historische *Aubette*), zij het in een voortdurende wisselwerking met de digitale technologie.

<sup>1</sup> Zie Lev Manovich: 'Abstraction and Complexity', in: *MediaArtHistories*, ed. Oliver Grau, Cambridge Mass./London: MIT Press, 2007. Ook beschikbaar op <http://www.neme.org/main/94/abstraction-and-complexity>

<sup>1</sup> "Wetenschappen in het digitale tijdvak hebben echter eerder het karakter van een *poiesis*: zij bootsen geen natuur na, maar scheppen door recombinate van aan de natuur en cultuur onttrokken brokken informatie nieuwe werkelijkheden." Jos De Mul: *o.c.*, Kampen: Klement, 2003, p. 125.

<sup>1</sup> Neem bijvoorbeeld de (gecontesteerde) voltooiing van het *Human Genome Project* in 2003, dat erop gericht was het hele menselijk genoom in kaart te brengen. Op basis van deze data kunnen onderzoekers in het domein van bvb. de bio-informatica verder aan de slag.

<sup>1</sup> Het werk van Nick Ervinck lijkt soms zelfs gekenmerkt door een soort interne zelforganisatie of *autopoiesis*.

<sup>1</sup> De term en de stijl zijn geïntroduceerd door de architect Greg Lynn in 1995, die puur aan de hand van grafische software op zoek ging naar onregelmatige architecturale vormen.

<sup>1</sup> Het mag dan ook geen toeval heten dat het werk geïnspireerd is op de grillige rotsformaties uit de bekende Yunyang tuinen in Shanghai.

<sup>1</sup> Vilem Flusser: *o.c.*, p. 7.

<sup>1</sup> Deze goddelijke *homo ludens* is vaak zeer letterlijk te nemen in computergames als *Black & White* (2001) en *Spore* (2008).

<sup>1</sup> Bijvoorbeeld in werken als *IENULK* (2004-2006), *COLBATROBS* (2004-2006) of *CORECHNOTS* (2007-2008).

<sup>1</sup> Het werkproces binnen een digitale vectorruimte laat echter – per definitie – niet toe om van originele dimensies te spreken, waarbij de maquette dan een soort van miniatuurversie zou zijn.

<sup>1</sup> Als voorbeeld kan hier *WARSUBEC* (2009) dienen, een sculpturale installatie of architecturale ingreep die ontworpen is voor kunstencentrum Zebrastraat te Gent.

<sup>1</sup> Men zou hier een associatie kunnen maken met Deleuze & Guattari's 'bodies without organs' (zie hun *Anti-Oedipus* [1972] en *A Thousand Plateaus* [1980]). Of gaat het eerder om Slavoj Žižeks 'organs without bodies' (zie *Organs without Bodies. Deleuze and consequences* [2003])?