

Monumentale schaalloosheid Nick Ervincks kunstwerk WARSUBEC in Gent

De artistieke wereld van Nick Ervinck is een vreemde plek, vol van paradoxen en bewoond door organische en architecturale vormen. Het is een wereld die tegelijk geregeerd wordt door beweging en stagnatie, steriliteit en vitaliteit, rationalisme en absurditeit, surrealisme en hyperrealisme. In dit complexe universum keren drie belangrijke vormfamilies steeds terug: koraalachtige organismen die de fascinatie van de artiest voor het natuurlijke vertegenwoordigen, structuralistische en oneindige vormen, architecturale prototypes, gaande van generische bakstenen huizen tot de kathedraal van Cluny, en geometrische basisvormen zoals ovalen en bollen. Al deze dingen hebben gemeen dat ze in Ervincks werken hun schaal verloren zijn. Afhankelijk van hun context kunnen ze groeien en krimpen zoals Alice in Wonderland; en doordat we het universum van de artiest binnen gaan, lijkt het alsof we met Alice de konijnenpijp zijn in gesprongen.

Een van de redenen voor de schaalloosheid van Ervincks wereld is de gelijktijdigheid van media die hij creëert. In de ontwikkeling van de studie tot het uiteindelijke werk, van computerweergave tot de eigenlijke sculptuur, van afbeelding tot object, bestaat er geen hiërarchie en geen lineaire ontwikkeling. Zijn werken creëren een ontwerp voor een andere realiteit, gelegen ergens tussen het virtuele en de werkelijkheid. Hoewel de meerderheid van de objecten bestaan in de virtuele wereld, wat Ervincks enorme archief van meer dan 40000 digitale afbeeldingen vormt, lijken sommige objecten excursies naar onze wereld te ondernemen door sculpturen te worden. Of gebeurt het omgekeerde: verandert hun aanwezigheid echte kamers in fictionele plaatsen en transformeert een stuk van onze wereld in Ervincks persoonlijke universum? Deze 'de kip of het ei eerst'-vraag blijft onbeantwoord, net zoals ook vragen naar de prioriteit van de verschillende media in zijn werk onbeantwoord blijven.

Met WARSUBEC heeft de artiest zijn eerste werk op een architecturale schaal gerealiseerd, waarin verschillende van deze thema's in een enorm tweedelig kunstwerk zijn samengeperst. Bovenop twee gebouwen in Gent, links en rechts van een doorgang naar een binnenplaats, staan twee gespiegelde geraamtes. Ze hebben een netstructuur met geronde randen en een fel gele, glanzende afwerking. Wie deze sculptuur enkel op foto's zag, zou kunnen denken dat dit gewoon een overtuigende computerweergave is. In feite doet dit werk denken aan een aantal vroegere computerafbeeldingen van de hand van Ervinck, evenals aan de koraalvorm van zijn sculptuur YAROTOBS (2007) die net zo geel en glanzend is, maar slechts 2 op 2 meter meet. WARSUBEC heeft echter monumentalere afmetingen: 12 meter op 6 op 3,5. – in tweevoud, want het bestaat uit twee identieke gespiegelde delen.

Karakteristiek is dat Ervinck nooit een tastbaar schaalmodel van WARSUBEC maakte, maar het werk volledig op computer heeft ontworpen. In een sprong van het virtuele naar het werkelijke en van abstractie naar uitbeelding, was de productie van de levensgrote werken al onmiddellijk de volgende stap. De vervaardiging gebeurde in samenwerking met een Nederlands bedrijf, gespecialiseerd in commerciële sculpturen voor attractieparken. Het silhouet is gemaakt van multiplex en vervolgens bedekt met polyurethaan schuim en gepolijst door een machine, die Ervinck speciaal voor dit werk ontwikkelde. Daarna kwamen er drie lagen polyester en een buitenlaag van glasvezel, die met de hand werd gepolijst – waardoor er een element van vakmanschap aan het hightechontwerp werd toegevoegd. Twaalf vakmensen werkten drie maanden lang onder toezicht van de artiest, en creëerden één van de grootste kunstwerken van België.

Het gebouw waar WARSUBEC op staat is het woonproject genaamd "De Cirk". Een paar jaar geleden was het een vervallen oord, in de handen van krakers en bestemd voor afbraak – hoewel het ooit een voorbeeld van vernieuwing was: De Cirk was het eerste sociale huisvestingscomplex in Gent. Het werd gebouwd aan het begin van vorige eeuw, toen Gent bekend stond als het 'Manchester van het continent'. Dankzij de bloeiende katoen- en metaalindustrie onderging de stad een enorme bevolkingstoename. Als gevolg daarvan ontstond er een nijpend tekort aan betaalbare woningen, wat resulteerde in vreselijke leefomstandigheden voor ongeveer 40.000 inwoners van Gent. In 1906 werd aan stadsarchitect Charles Van Rysselberghe de opdracht gegeven om een huisvestingscomplex te ontwerpen op een stuk grond dat voordien een deel van de stadsoord was (vandaar de straatnaam 'Zebrastraat'), om nieuwe onderkomens te creëren voor de arbeiders van een nabijgelegen textiel fabriek en hun families. Zijn ontwerp van een bakstenen gebouw had een grondplan in de vorm van de Griekse letter omega, met een ovaalvormige binnenplaats in het midden. Om plaats te besparen plaatste hij oorspronkelijk twee verdiepingen van kleine appartementen op elkaar; in 1929 werd daar nog een derde verdieping aan toegevoegd.

Niemand weet waarom het gebouw in de jaren negentig van de vorige eeuw in verval is geraakt. In 2002 werd het gekocht door de stichting Liedts-Meesen, opgericht door Alain Liedts en zijn vrouw Françoise Meesen. Het gebouw werd gered van de afbraak en het werd grondig gerenoveerd. Nu zijn er 72 appartementen voor kortetermijnhuurders in onder gebracht, evenals een vleugel met conferentiezalen en een tentoonstellingsruimte. Nick Ervinck stelde daar in 2008 enkele van zijn werken tentoon, in het kader van een tentoonstelling die gepaard ging met een nieuwe media kunstwedstrijd; waarvan hij de publieksprijs won. Nadien vroeg Alain Liedts hem om een daksculptuur te creëren voor de terrassen aan beide uiteinden van de omega, met als enige vereiste dat de terrassen het gewicht moesten kunnen dragen en dat ze volledig functioneel konden blijven. In augustus 2009 werd het tweedelige kunstwerk naar Gent getransporteerd en op zijn plaats gezet.

Wie de binnenplaats van de Cirk betreedt, merkt het werk niet onmiddellijk op, maar de gele reflectie verschijnt meteen in de ramen aan de overzijde van de doorgang. Dankzij de glanzende afwerking in Ervinck's favoriete kleur, en de geperforeerde structuur, is de sculptuur monumentaal maar tegelijkertijd licht en vrolijk. Het heeft een zekere popartuitstraling, wat waarschijnlijk te wijten is aan de bijna onrealistische gladheid en glans. Wanneer men een van de terrassen betreedt, wordt het ruimtelijk effect tastbaar: de afgeronde randen van WARSUBEC's mazen creëren een beschutte, private maar tegelijk open ruimte met interessante schaduw effecten, die vergelijkingen oproepen met een pergola. Afhankelijk van het seizoen, het tijdstip en het weer verandert de uitstraling van het raamwerk, wat resulteert in een constante dialoog tussen het kunstwerk en de hemel. Tegelijkertijd is er een bepaalde spanning tussen de twee delen van het kunstwerk, die elkaar lijken aan te trekken en zo de twee zijden van de doorgang samentrekken. Ervinck vestigt graag de aandacht op het feit dat, hoewel de twee delen van het kunstwerk identiek waren als virtuele modellen, ze nu niet helemaal identiek zijn, wat veroorzaakt is door kleine imperfecties volgend uit het productieproces. Deze observatie ligt in de lijn met zijn uitspraak "al mijn werken zijn studies"—wat de vraag of dit een bewuste keuze was of niet, onbeantwoord laat.

Zoals bij veel van Ervinck's creaties is het moeilijk om een beknopte beschrijving voor WARSUBEC te geven, omdat er zo veel connotaties mee verbonden zijn. WARSUBEC is duidelijk een net- of mazenstructuur, maar het lijkt ook enigszins op de vroegere koraalstudies van de artiest. Ervinck is gefascineerd door koralen omwille van hun complexe, potentieel oneindige vormen, die enkel met behulp van een computer kunnen worden gerecreëerd. Maar tegelijkertijd zou WARSUBEC ook een hightechafstammeling kunnen zijn van de gelijkaardige gladde en afgeronde sculpturen van Henry Moore of Hans Arp. Men zou ook een gelijkenis tot bot- of zelfs celstructuren kunnen herkennen in het kunstwerk, waardoor de objecten veranderen in virusachtige besmettingen bovenop het oude gebouw. "Mijn virtuele afbeeldingen infecteren de echte wereld constant en vice versa", zei Ervinck ooit, ; hier gaat het om een fel gele parasiet die het oude huisvestingscomplex geïnfecteerd heeft.

De parasitische kwaliteit van WARSUBEC wijst op de zoektocht van de artiest naar de grenzen tussen kunst en architectuur. Per slot van rekening zijn parasitische structuren al een aantal jaar het onderwerp van architecturaal onderzoek, gaande van artistieke interventies zoals Lebbeus Woods' *Hermitage* (1999), tot visionaire ontwerpen voor dakgedragen steden. Tegelijkertijd speelt het

kunstwerk ook met het architecturale idee van de huid, zoals Sam Steverlinck aanstipte in een tekst in het kader van een tentoonstelling van Ervincks werk in het SMAK in Gent. Maar WARSUBEC gaat zelfs nog verder dat dat, door ook te verwijzen naar de op dit ogenblik heel trendy dialoog rond ornament in de architectuur. Na bijna een eeuw van verachting, volgend op Adolf Loos' pamflet over 'Ornament en Misdaad', hebben architecten zoals Herzog & de Meuron, OMA, Jürgen Mayer H. en Toyo Ito het ornament opnieuw een plaats gegeven in hun werk. De maakbaarheid van ornamenten in het digitale tijdperk en de mogelijkheid om ze te integreren in het industriële bouwproces heeft ze eindelijk bevrijd van het stigma van anachronistisch vakmanschap en tierlantijnen. Sindsdien zijn er over de hele wereld tak-, net- en celstructuren verschenen op gevels, met als meest herkenbare parallel met Ervincks werk het 'zeepbellen'-exterieur van de Watercube National Aquatics Centre in Beijing door PTW Architects (2008).

Net zoals de Watercube, schippert WARSUBEC tussen de antagonistische werelden van doos en *blob* (in Ervincks eigen bewoording 'boxes' en 'blobs'). WARSUBEC kan gelezen worden als een *blob* van boven op een doos, maar het kan ook worden gezien als een doos op zichzelf, met daarin een veelvoud aan '*blobby*' leegtes. Op die manier past het perfect in Ervincks constant veranderende, vloeiende universum, dat het best geïllustreerd wordt door zijn filminstallaties. Deze korte geanimeerde sequenties onthullen dat afbeeldingen, net als sculpturen, niets anders zijn dan foto's van het universum van de artiest, waar fictionele objecten constant evolueren en veranderen. Deze rusteloze beweging is een van de redenen waarom Ervincks installaties, hoe functioneel ze ook mogen zijn, nooit ten volle tot de wereld van de architectuur of het design kunnen behoren. Een ander feit dat WARSUBEC veilig verankert in de wereld van de kunst is dat, in tegenstelling tot de meeste architectuur die met behulp van computers wordt gecreeërd, de vorm van WARSUBEC niet werd gegenereerd door een programmeertaal. In de plaats daarvan werd het raamwerk, net als de *blobby* leegtes, door Ervinck met de hand vormgegeven, en gebruikte hij enkel een programma om de ronde randen glad te maken. WARSUBEC is op elke mogelijke manier een hybride: sculptuur en structuur, blob en doos, functie en vorm, fictie en realiteit.

Anneke Bokern, 2009
Vertaling Jasper Schelstraete