

## ‘Je refuse de faire un choix entre monde virtuel et matériel!’

**Il voulait devenir comptable, mais il est tombé dans le monde de l’art. Nick Ervinck explore le dialogue entre le monde virtuel de l’informatique et la réalité. Il crée dans l’un ce qui n’est pas possible dans l’autre, fait interagir les deux univers et les pousse de cette façon à des résultats auxquels ils ne seraient jamais parvenus seuls. ‘Déjà lorsque j’étais étudiant on me disait que je devais choisir entre le monde virtuel et le monde matériel. Je pense que c’est la combinaison des deux qui fait ma force...’**

Le jeune artiste me fait visiter son atelier - bondé de matériaux et de sculptures inachevées - et la maison de ses parents. ‘Heureusement que j’ai des parents tolérants’, dit Nick Ervinck en riant. Il désigne le hall autour de lui : aux murs pendent des cadres avec des imprimés. Par terre, des œuvres emballées sont appuyées les unes contre les autres. Nous nous dirigeons vers le séjour, où une sélection variée de sculptures anciennes et plus récentes ainsi que des maquettes nous attendent. Son ordinateur portable se trouve sur la table basse. C’est là que se déploie la véritable galerie Ervinck: des archives comprenant 40.000 photos qu’il désigne comme son *carnet de croquis*, et qu’il utilise comme tel, comme base pour des projets ou des sculptures matériels ou virtuels. Il y a aussi des photos d’œuvres déjà ou pas encore réalisées et assez de plans pour remplir dix vies d’artistes. ‘Je vis pour ce que je fais, sept jours sur sept’, dit-il. ‘Je suis assez extrême: il y a tant à faire et si peu de temps. Je veux tout donner pour mon art. C’est peut-être absurde, mais j’aime ça. Jusqu’il y a un an, je ne connaissais même pas le concept des vacances. Pour la première fois, je me suis baladé en Espagne pendant dix jours sans travailler. Ce n’est que maintenant que j’en vois l’utilité. Il y a tant de projets pour l’automne, que j’imagine qu’au nouvel an, j’aurai envie de pousser le bouton pause un moment.

### **Dualité logique**

Jusqu’à ses quatorze ans Nick Ervinck aimait jouer au Lego. ‘Un âge où c’est pratiquement irresponsable’, rit-il. Voilà pourquoi il passa ensuite aux jeux vidéo PC *Sim City* ou *Civilization* – en fait: le Lego pour confirmés. ‘Au Lego je construisais sans cesse. Avec ces jeux vidéo PC je faisais la même chose : on construit une ville et on la dirige. Je sais avec certitude que mon entendement de l’informatique est né là. C’est comme une langue qu’on apprend à parler et à comprendre.’ A cette époque, il était encore convaincu qu’il deviendrait comptable, mais les choses tournèrent autrement. ‘La filière économie ne me permettait pas d’exprimer assez ma créativité. Dans l’enseignement artistique j’avais une excellente excuse pour être à nouveau actif physiquement. Toutes mes activités de cette période ont rendu totalement logique pour moi la dualité entre la monde lent et physique de la sculpture d’une part, et le monde rapide et virtuel de l’informatique d’autre part.’ Nick a exploré différentes directions, sans qu’aucune ne lui apporte ce qu’il cherchait, car chacune se limitait trop à un seul aspect de l’art. ‘J’ai d’abord choisi les arts visuels et architecturaux. Je fabriquais d’immenses maquettes, mais elles étaient à peine réalisables. J’y suivais également des cours de

perspective qui étaient si ennuyeux que m'y endormais presque. Je ne le comprenais pas encore mais ces cours ont développé mon sens de l'espace. L'année suivante, je suis passé au graphisme et à la céramique. Je trouvais la céramique fantastique à faire, mais c'était trop étriqué pour m'en tenir à ce domaine. Le graphisme m'a fait découvrir qu'un ordinateur permet de faire autre chose que jouer.' Même à l'académie à Gand, où il étudiait le Multimédia 3D et les Médias mixtes, Nick à continué de naviguer entre ses deux mondes. 'La logique y est', souligne-t-il. 'Par exemple, il est intéressant de voir comment, dans le monde virtuel, on peut contourner des lois: pas nécessaire d'y tenir compte de coûts de production, du vent ou de la pesanteur. Cela permet de créer d'une façon totalement différente. Pour l'instant je me laisse encore trop influencer par ce qui est réalisable et ne l'est pas. Dans l'avenir, je veux également créer des choses sur l'ordinateur qui ne sont réellement pas possibles dans la réalité, et inversement.' C'est de cette manière que Nick Ervinck efface les frontières entre projet, sculpture, architecture, maquette et espace.

Ce but, il l'atteint de manière différente dans la sculpture *Xobbekops*. Il clique sur la photo de la maquette: 'Elle fait 1 x 1 x 1 mètre, mais l'objectif est de la réaliser sur 2,5 x 2,5 x 2,5 mètres. De cette façon, la sculpture devient un espace dans lequel on peut se déplacer. C'est l'idéal pour un artiste : on emporte son propre espace, et on n'est pas gêné par la laideur d'un sol, une poutre au mauvais endroit ou d'autres situations embêtantes que l'on peut rencontrer dans les espaces d'exposition.

### **Eitozor**

C'est probablement un rêve pour de nombreux artistes de construire l'espace qui entoure l'œuvre, et non le contraire comme d'habitude. De ce point de vue, l'exposition actuelle au S.M.A.K. a mis du temps à aboutir. 'Chaque projet que je faisais était trop grand pour être manœuvré vers l'intérieur de l'espace. Voici ce qui a finalement été retenu.' Il clique et fait apparaître quelques photos de la sculpture jaune flottant entre deux motifs blancs sur des murs latéraux noirs. Nick Ervinck est parti de motifs de papier-peint typiquement 19<sup>ème</sup>, qu'il a transformé en dessin mural à l'aide de l'ordinateur. Le résultat en 2D est alors réinterprété dans l'espace pour devenir une sculpture. Il appelle l'ensemble *Eitozor*. 'Imaginer est une chose, la réalisation en est une autre', dit-il. 'Cette sculpture fait trois mètres de long, mais elle devait malgré tout passer par une porte ordinaire pour arriver dans l'espace, ce qui nécessite des solutions techniques. Je trouve que la sculpture a quelque chose de quasi religieux, et en même temps, elle pourrait être issue de la science fiction: on dirait un ovni prêt à partir.' *Eitozor* est visible jusqu'au 22 novembre dans l'espace Kunst-Nu du S.M.A.K.

### **Warsubec: injection an 2009**

Tout autre fut le processus de création de la sculpture sur le toit en terrasse de la Zebrastraat à Gand. Avec ses deux fois 12 mètres de long, 6 mètres de large, 3,5 mètres de haut et ses 3 tonnes, *Warsubec* est une des plus grandes œuvres d'art du pays. Les structures jaune vif donnent de la couleur au complexe de la Zebrastraat, construit en 1906 d'après les plans de l'architecte de la ville de Gand, Charles Van Rysselberghe. Il s'agissait de la première expérience en matière d'appartements sociaux en Europe. A la fin des années 1990, le complexe était en piteux état, jusqu'à ce que la Fondation Liedts-Meesen décide de le sauver de la démolition. Il compte actuellement 72 appartements,

des salles de réunion et un espace d'exposition. En 2008, Nick Ervinck y a gagné le prix du public lors de l'exposition *Update II*. 'Après, les organisateurs m'ont demandé que je leur propose une sculpture pour la terrasse. Il n'y avait qu'un impératif : le poids sur la terrasse devait être réduit. Nick Ervinck a habilement contourné le problème en ne faisant reposer la sculpture que sur les murs extérieurs, grâce à quoi la terrasse ne porte pas un gramme. Lorsqu'il explique sa création, il apparaît clairement que Nick Ervinck est particulièrement heureux de la sculpture. C'est qu'elle rassemble nombre de ses fascinations. L'œuvre d'art est grande ('J'aime les grandes œuvres et je me rends bien compte qu'un jeune artiste n'a pas toujours la chance de réaliser immédiatement de tels projets, je me réjouis donc que cela commence à arriver régulièrement'), jaune ('Ma couleur favorite') et totalement développée sur ordinateur. 'Encore un énorme avantage de la création virtuelle', explique-t-il: 'Je pouvais à l'avance produire une image très précise de la façon dont j'envisageais d'intégrer la sculpture à l'architecture. De cette façon, les commanditaires n'ont jamais de mauvaise surprise.' Enfin, l'intégration d'éléments actuels dans l'architecture ancienne fait également partie des ses fascinations les plus récentes. 'De ce point de vue, Berlin est une ville fantastique', estime Nick. 'Il y a quelque part un gigantesque bunker. Il serait trop onéreux de le démolir, donc ils construisent tout simplement un immeuble à appartements au dessus – excellente idée! Ou alors il faut une route, mais un bâtiment se trouve dans le chemin. Pas de problème! Ils enlèvent une partie du bâtiment et la route peut poursuivre sur son tracé. J'ai vu un vieux moreau de mur, un monument protégé, intégré comme une sculpture dans une nouvelle construction. N'est-ce pas bien mieux que de s'obstiner à imbriquer une construction neuve derrière ce mur, comme cela se passe souvent chez nous? Je trouve passionnant de réfléchir à ce genre de pistes. Pour ça, le projet dans la Zebrastraat était idéal. J'ai injecté dans l'ancien bâtiment le langage des formes de l'architecture contemporaine.'

La structure même est inspirée des *blobs* et des *boxes*, le jeu entre formes organiques et rectangulaires quel Nick Ervinck pratique volontiers. 'Ici aussi, c'est surtout le dialogue qui m'intéresse. On peut reconnaître les deux formes dans la création.' Une équipe de 12 personnes a travaillé pendant trois mois aux statues. Fin juillet, *Warsubec* est arrivé de Venlo (Pays-Bas) à Gand. Le transport spécial a mis plus de six heures pour parcourir 200 kilomètres. Ensuite, des grues ont hissé les deux structures à leur place. L'inauguration officielle aura lieu fin septembre.

### **Respect de mon propre travail**

Pendant que Nick Ervinck clique dans ses archives visuelles, il m'explique qu'il a choisi délibérément de ne pas prendre la voie de l'art engagé socialement et politiquement. 'Je n'irai probablement jamais dans cette direction', dit-il. 'Mais à présent que j'avance de plus en plus sur la voie de l'architecture, je ne peux plus faire abstraction de l'aspect sociétal de la chose. Je suis d'office en contact avec l'urbanisme et d'autres problématiques urbaines. Ce qui me passionne également, c'est de savoir comment on gèrera cela dans l'avenir: quelle sera l'évolution de la technologie? La critique sociale ou de la société ne fait pas partie de mon travail. Mais je m'oppose sciemment à la culture de la sculpture-à-jeter. J'aime concevoir des choses durables, entre autres pour ne pas qu'on me renvoie mes œuvres dans dix ans pour les rénover. Mes imprimés, je ne les réalise pas

simplement sur du papier. Ils ont une couche résistante aux UV et je les colle sur du pvc. Je fais cela principalement par respect de mon propre travail.'

L'artiste s'arrête près d'une l'image de la sculpture en chêne *Ienulkar*. C'est un travail totalement différent de ce qu'il m'a montré jusqu'à présent. 'En réalité, la sculpture fait onze mètres de long', explique Nick Ervinck. 'Je suis parti de l'abbaye du Cluny, au dessus de Lyon. Je l'ai fragmentée virtuellement et j'y ai ajouté de nouveaux éléments. C'est une lourde sculpture, mais elle a aussi quelque chose de léger qui suggère qu'à chaque instant elle pourrait s'envoler de son socle.' Ce qui frappe le plus, ce sont les tours de la cathédrale. Elles sont disproportionnées et font immédiatement penser aux Twin Towers, les Tours jumelles à New York. 'C'est un clin d'œil au 11 septembre', confirme Nick Ervinck. Preuve que la société s'infiltré dans son travail par petites bouchées. Il va chercher un album photo et me le fait parcourir. 'Le 11 septembre 2001, j'étais dans le métro, à quelques centaines de mètres des tours du WTC. Je voulais en effet visiter les tours, mais j'appris en chemin qu'un avion s'y était encastré. Au départ, je pensai à un accident avec un petit avion de sport. Je voulais pour une fois faire comme ces gens qui visitent les lieux de catastrophes comme s'il s'agissait de sites touristiques. En surface, j'aboutis dans un nuage de fumée. J'étais encore à 500 mètres des tours et voyais de petits points tomber des fenêtres, et compris tout de suite qu'il s'agissait de personnes. A l'époque j'étais encore étudiant, très branché photo et vidéo, donc j'avais mon matériel sur moi et j'ai tout enregistré. Je pense que l'objectif a mis une certaine distance entre moi et les évènements, que grâce à ça je n'ai pas été traumatisé. C'est pourtant quelque chose que je n'oublierai jamais. J'ai énormément d'images que j'ai ensuite soigneusement archivées, mais j'ai aussi décidé de ne jamais l'utiliser pour mon travail. Un clin d'œil ici ou là, comme dans *Ienulkar*, ça va, mais pas d'avantage: ce n'est pas le genre de choses que je fais.

Nick Ervinck ferme son ordinateur portable et propose un dernier coup d'œil à l'endroit où il travaille. Là, il me montre ses plans pour l'exposition à venir à Shanghai. 'Elle ouvre le 12 septembre. Tu es le très bienvenu', blague-t-il. En octobre il expose à Knokke, en novembre à Courtrai et en 2010 il sera présent dans le tout nouveau M. à Louvain.

La pause au nouvel an sera en effet bienvenu...