

Digitaal heldendom

Interview met Nick Ervinck

Door Christophe De Jaeger

Christophe De Jaeger: Games zoals *Warcraft* en *Sim City* hebben een belangrijke invloed uitgeoefend op uw werk. In deze *Godgames* leidt men troepen in de oorlog of controleert men het reilen en zeilen van een stad. Elke speler verwerft dus een denkbeeldige macht. Ervaar je dit gevoel ook wanneer je eigen virtuele musea bouwt en daarin de ontwerpen van uw sculpturen plaatst?

Nick Ervinck: Jazeker, als kunstenaar ben je een soort God aan het spelen. En dit gevoel is ook hetgeen mij zo intrigeert in de virtuele wereld. Je hebt volledige controle over de natuurwetten van de zon tot de zwaartekracht. Je kan in een oogwenk bomen laten regenen of meerdere zonnen tevoorschijn toveren. In deze virtuele wereld zijn er nauwelijks financiële beperkingen. Helaas wel softwarematige beperkingen. Dit virtuele denken voer ik ook door naar tentoonstellingen. Ik speel in die tentoonstellingen een soort regisseur. Ik creëer een eigen wereld en laat het publiek hiervan proeven.

C.D. :In een virtuele wereld kan men de fantasie op hol laten slaan. Toch heb ik hierbij een bedenking. Je bouwt die virtuele wereld op met bestaande software, beschikbaar op de markt. Deze software bepaalt grenzen waarbinnen je moet werken, is dit niet te beperkend voor een kunstenaar die als een ‘God’ te werk gaat?

N.E. :Ik ben mij inderdaad zeer bewust van de beperkingen van de *software*. Dit is net ook iets waarmee ik speel in mijn werken. Ik wil de beperkingen van de software voortdurend omzeilen. Ten eerste is zij niet gemaakt voor kunstenaars, maar in eerste instantie voor de commerciële wereld van architecten, gamers en animators. Als kunstenaar heb je natuurlijk wel de luxe om er gebruik van te maken. Maar niet alleen de software legt beperkingen op, ook de beperkte kennis van deze uitgebreide programma's. Maar binnen deze beperkingen heb je toch een oneindig groot werkveld. Anderzijds vind ik het net interessant omwille van deze dubbele beperking om naast deze virtuele wereld ook voortdurend de interactie met de fysieke wereld op te zoeken. Met klei en verf probeer ik bijvoorbeeld objecten uit die men onmogelijk virtueel kan maken. Met dit onderzoek wil ik steeds verder de uitersten van elk medium onderzoeken.

CD: Een kunstenaar kan individueel onmogelijk alle software beheersen. Maar hij kan wel beroep doen op een groep specialisten voor de realisatie van zijn werk?

N.E. :Ik ben altijd geboeid door techniek en zowel virtueel als fysiek stel ik steeds grotere eisen aan mezelf en mijn werk. Ik ga als kunstenaar technisch zeer ver. Maar ten aanzien van de technische mogelijkheden in onze huidige maatschappij en vakgebieden zoals de animatie-industries en specialisten met jarenlange ervaring en de nodige machines stelt dit nog maar weinig voor. Ik probeer niet te concurreren met deze bedrijven. Aan 3D-animatiefilms zoals *Toy Story* of *Monsters* wordt meerdere jaren intens gewerkt door een team van meer dan honderd personen. Daar heb je specialisten die voorbeeld één jaar lang alleen virtueel vuur maken...

Een samenwerking met specialisten voor sommige werken is in de toekomst een logisch gevolg. De sculpturen en animaties worden technisch complexer en inhoudelijk word ik steeds veeleisender. Zoals de techniek beperkingen stelt aan het realiseerbare, zo legt ons denkkader –door tijd en cultuur bepaald – beperkingen op aan het verbeeldbare. Met mijn werken wil ik deze grenzen opentrekken, door nieuwe mogelijkheden te onderzoeken, te verbeelden en vervolgens in onze werkelijkheid te introduceren.

C.D. :Een samenwerking met andere mensen druist natuurlijk in tegen het romantische beeld van de kunstenaar als geniaal individu?

N.E. :Misschien is dit romantische beeld wel verzonnen? Ik kan me dit romantische beeld misschien wel voorstellen bij Van Gogh. Maar als we eens verder kijken in het verleden, dan staan we oog in oog met gigantische ateliers zoals die van Rubens. Samenwerken klinkt vandaag niet zo goed, maar het is op termijn een noodzaak, zeker bij grotere werken. Ik werk met een enorme intensiteit en vertrek als kunstenaar van een persoonlijk verhaal en stijl die zich langzaam ontwikkelt, dit kan men misschien romantisch noemen?

CD: Volgens u moet een kunstenaar zich niet enkel technologisch specialiseren. De software is slechts een middel om vorm te geven aan een persoonlijke concept. Welke plaats krijgt die software dan binnen uw oeuvre?

N.E. :Ik zie een hele generatie jongeren opkomen die de software veel sterker beheersen dan mijn generatie en natuurlijk ook meer mogelijkheden krijgen op dat gebied. Maar met die middelen alleen maak je nog geen goede kunst. Een notie van kunst, beheersing van de kunstgeschiedenis of een interactie met andere media blijven een noodzaak voor het maken van een goed werk. Ikzelf onderzoek bijvoorbeeld de beeldhouwkunst door middel van nieuwe technologische software. Het belangrijkste gegeven hierbij is de interactie tussen virtuele en fysieke sculpturen.

C.D. :Hoe bepaalt deze interactie tussen echte en virtuele werelden jouw werk? Hoe ben je tot dit onderzoek gekomen?

N.E. :Uiteindelijk heb ik die dualiteit virtueel-fysiek heel vroeg ervaren. Net zoals vele jongeren speelde ik eerst met legoblokjes en maakte ik dan de overschakeling naar intelligente games zoals *Simcity*, *Tycoon Traffic*, *Simtower*, *Warcraft*, *Caesar*, *Red Alert*, etc., ook wel de *Godgames* genoemd. Op het kunsthumaniora ontdekte ik de verdere grafische mogelijkheden van de computer, terwijl ik in de opleiding *Mixed Media* terug sculpturaal ging werken.

Ik ben ervan overtuigd dat mijn sterkte en rijkdom net in de combinatie van deze twee werelden ligt. Een logisch gevolg is om in het atelier de zaken te onderzoeken die virtueel onmogelijk zijn, en virtueel de dingen te onderzoeken die onmogelijk zijn in de fysieke werkelijkheid. Zo onderzoek en benut ik de eigenheden van iedere wereld, of speel ik met de beperkingen en mogelijkheden van verschillende media.

C.D. :Kan je dit ook 'vormelijk' toelichten? Uiteindelijk ben ik er nog steeds van overtuigd dat in uw werk het vormelijke op het inhoudelijke primeert. Je behoort tot die kunstenaars voor wie de vorm *an sich* meer zegt, dan de interpretaties die ijverige kunsthistorici rond uw vormen weven. Kan je iets zeggen over uw extreme gevoeligheid voor de vorm?

N.E. :Ik ben een waarnemer die vragen stelt. Al handelend ondervraag ik wat ik zie, hoor en lees. De werkelijkheid die wij kennen is niet langer een op zichzelf bestaand gegeven, maar het resultaat van een ordeningsproces waarbij voorstellingen door de verbeelding en het verstand worden geconstrueerd. Mijn werken tonen hoe ik denk en werk. Ik ga zelf nooit beweren dat de vorm belangrijker is dan mijn inhoudelijke verhaal, maar het is er een deel van. Ik heb een enorme liefde voor het creëren, het ontwerpen van dingen die voorheen niet bestonden. En het liefst niet-functionele dingen waar ik mijn fantasie nog verder op hol kan laten slaan. Ik hou er van om een vorm, een volume te combineren en aan te voelen in de fysieke ruimte. Op die manier probeer ik vat te krijgen op wat ik zie. Een aantal werken zijn letterlijke uitvoeringen van ideeën, anderen ontstonden als spontaan, denkend handelen. Deze laatste zijn moeilijker te vatten, maar veel interessanter. Eigenlijk zoek ik een manier van werken die zich beweegt tussen het bewuste en het

onderbewuste. Ik wil los komen van traditionele manieren van denken en waarnemen. Ik moet kunnen handelen *sans histoire*, zonder een verhaal dat mijn handelen zou kunnen rechtvaardigen of verklaren. Ik moet in staat zijn veel te vergeten en opnieuw durven te creëren vanuit de kracht, de onwetende handeling van een hand.

C.D. : Kan je dit werken met de vorm ook ergens concretiseren?

N.E. :Ik hou er van om éénzelfde sculptuur te onderzoeken in verschillende media. Zo maakte ik recent een reeks van sculpturen waar ik een ruwe *bric à brac* versie van het sculptuur tegenover dezelfde vorm plaats met een gladde, cleane vormtaal. De ruwe versie is eigen aan onze fysieke wereld en ook makkelijker daarin te maken. Terwijl de *cleane* versie eigen is aan de digitale, industriële wereld en daar makkelijk te realiseren is, maar moeilijker in de werkelijkheid kan worden omgezet. Het spanningsveld tussen beide werelden vind ik interessant.

In hoofdzaak ben ik geboeid door spanning tussen de *box* en *blobs*. Ik vang organische blobsvormen in kooien. En plaats oude hoekige architectuur in symbiose met nieuwe organische blobsvormen. Afgewogen combinaties, spanningen en bevruchtingen tussen oud en nieuw, tussen fysiek en virtueel. Denk maar aan de sculpturen *Xobbekops*, *Elbatargscu*, *Siutobs* en *Salb Furchak*.

C.D. :Als kunstenaar stel jij niet graag zomaar een werk tentoon. Het liefste van al zou je hele ruimten willen transformeren en reusachtige installaties maken waar mensen doorwandelen. Van waar die passie?

N.E. :Toen ik voor het eerst tentoon stelde, ergerde ik mij aan de kleur van de muren of het plafond. Er was iets verkeerd met de belichting of een bepaalde vloer of muur stond niet goed. Kortom, ik had geen volledige controle over de ruimte. Daarom groeide het idee en de behoefte om een eigen, volledig controleerbare, ruimte te bouwen waarin ik plafond, vloer en interieur volledig beheers. Kortom een totaalruimte. De virtuele wereld was perfect voor dit onderzoek. Het sculptuur *Xobbekops* is bijvoorbeeld een voorstudie voor zo'n ruimte. Het zweeft tussen abstract en figuratief tegelijkertijd. Het is verbonden met architecturale en sculpturale theorieën. En op deze manier is het weeral binnen een zeer breed kader te plaatsen. Stap voor stap zal ik die uitdaging realiseren!

C.D. :Ik begrijp nu dat je ver weg van de werkelijkheid wil bouwen aan een eigen wereld, met eigen normen en wetten. Net zoals die surrealisten, uiteindelijk heersten ook Dali, Giacometti of Tanguy over persoonlijk opgebouwde werelden die veraf van de realiteit stonden. Het beeld van een kunstenaar als scheppend genie is de wereld dus nog lang niet uit?

N.E. :In mijn ogen althans niet. Maar dat is het leuke aan het kunstenaarschap dat je zo veelzijdig te werk kunt gaan en van zoveel verschillende werelden kunt proeven. Je kunt samenwerken met chirurgen, met atleten, vliegtuigbouwers of de lokale hobbyclub. Mijn sculpturen combineren high en low tech, referenties aan klassieke sculptuur, maar ook aan futurisme, *science fiction* en spits technologie. Ik wil deze verschillende referenties en interpretaties tot een plastische geheel samen brengen. Ze zijn deels gebouw, deels landschap, deels meubel, deels organisme. Mijn werk kun je zien als een absurde provocatie van onze bestaande realiteit. De sculpturen worden surreëel geïnterpreteerd maar worden door hun fysieke aanwezigheid toch terug een deel van onze werkelijkheid. Volledig digitaal gegenereerd, lijken ze dan ook te ontsnappen aan elke esthetische indeling en omvatten ze zowel organisme als geometrie, vloeibaarheid als massiviteit. Mijn sculpturen demonstreren het kunstwerk als visuele kruisingen, visuele hybride. Alsof wereldcatastrofe en modernistische orde stollen tot een fatale synthese.