

Nick Ervinck in Kasteel Beauvoorde GNI-RI jun2012

Il est d'usage d'appeler 'monstre' l'accord inaccoutumé d'éléments dissonants [...] J'appelle 'monstre' toute originale inépuisable beauté.
Alfred Jarry

Voor de zomer van 2012 werd Nick Ervinck uitgenodigd als kunstenaar in residentie in "een van de best bewaarde geheimen in de Westhoek", Kasteel Beauvoorde, gesitueerd in het West-Vlaamse dorpje Wulveringem, nabij Veurne. De geschiedenis van het kasteel gaat waarschijnlijk terug tot in de 12de eeuw, en onderging in de loop der eeuwen grondige verbouwingen. De meest bepalende transformatie vond plaats eind 19de eeuw, wanneer een opmerkelijk man van adel genaamd Arthur Merghelynck het bouwwerk van de sloophamer weet te vrijwaren. Hij besluit het interieur te laten restaureren in een typisch 17de-eeuwse stijl, in een combinatie van authentieke en valse elementen, die veelal ongewijzigd is gebleven tot op vandaag. Met de steun van Erfgoed Vlaanderen krijgt het kasteel er in 1998 nog een residentieprogramma bij waarbinnen hedendaagse kunstenaars geïnviteerd worden om de dialoog aan te gaan met deze unieke historische setting.

De formule van zo'n dialoog levert vaak verrassende resultaten op. Denk maar aan de tentoonstellingen van Takashi Murakami en Jeff Koons in het Paleis van Versailles, of de recente interventies van Jan Fabre en Wim Delvoye in het Louvre.

Maar na voorgangers als Honoré d'O, Johan Tahon, Peter De Cupere of Heidi Voet is de keuze voor Nick Ervinck in Kasteel Beauvoorde des te opmerkelijker. De confrontatie met het historisch erfgoed lijkt op het eerste zicht uit te monden in een clash tussen twee tijdperken. Wat zouden glossy 3D-computergraphics en digitale animatievideo's in godsnaam gemeen kunnen hebben met porseleinen vazen en Delfts blauwe borden? Ervincks residentie in Kasteel Beauvoorde is precies de inzet van deze vraag: de verhouding tussen traditie en vernieuwing, tussen verleden en heden, ambacht en technologie, het fysieke en het virtuele.

HYBRIDE

Nick Ervinck is het type kunstenaar wiens werk zonder meer 'hybride' te noemen is. De term 'hybride' verwijst doorgaans naar een ondefinieerbare mengvorm, een moeilijk te classificeren kruising tussen verschillende categorieën. Het hybride is altijd iets monsterlijks. Als een curiosum of rareteit verstoort het de vertrouwde, natuurlijke orde, en neemt een gedaante aan die samengesteld lijkt uit de meest uiteenlopende elementen. Het feit dat dergelijke bizarre, onvolmaakte wezens opduiken in de schepping van Gods eigen hand, wist Middeleeuwse geleerden met verstomming te slaan. Getuige daarvan zijn de talrijke *bestiaria*, verluchte handschriften die deze wonderlijke creaturen verzinnebeelden. In zekere zin zijn zij de afvalligen van

de schepping, de duivelse antipoden van de goddelijke volmaaktheid. Daarom worden monsters ook ervaren als *tremendum et fascinans*, als huiveringwekkende en tegelijk fascinerende verschijnsels. Deze ambivalente houding vinden we bijvoorbeeld terug bij Bernardus van Clairvaux, die het volgende optekent in een brief aan abt Wilhelmus:

"Overigens, wat doet in de kloostergangen, waar de broeders het Heilige Officie aan het lezen zijn, die belachelijke monstrositeit, dat raar soort misgevormde welgevormdheid en welgevormde misgevormdheid? (...) Je ziet veel lijden onder één enkele kop en omgekeerd veel koppen boven één enkel lijf. Links bemerk je een viervoeter met de staart van een slang, rechts een vis met de kop van een viervoeter. Daar staat een beest dat eruitziet als een paard dat een halve geit achter zich aansleept; hier een gehoornd beest met het achterste van een paard. Kortom, overal duikt een zo grote en zo zonderlinge verscheidenheid van verschillende vormen op, dat men meer zin krijgt de marmeren beelden te bekijken dan de codices te lezen, meer zin de hele dag die verfoeilijke beelden een voor een aan te gapen dan over Gods geboden te mediteren."
(Bernardus van Clairvaux, uit: *Apologie aan abt Wilhelmus*, 12de E)

Zoals uit deze passage blijkt, schuilt er niet alleen een afstoting, maar evengoed een verleiding in het monsterlijke die ons aantrekt tot het kwade, naar het domein van de ongeremde, vleselijke fantasie, ver weg van de vrome toewijding aan God. Deze dubbele bodem vinden we ook in de etymologische betekenis. Het Latijnse *monstrum* is zowel afgeleid van *monere*, wat 'waarschuwen' betekent, als van *monstrare*, 'tonen'. Wanneer we binnen een positief-wetenschappelijk register het woord 'monster' gebruiken, als 'staal' of 'voorbeeld', leunt dat eerder aan bij de tweede betekenis. De fascinatie die hier overblijft komt voort uit een louter seculiere, vorsende nieuwsgierigheid.

Monsters spreken tot de verbeelding en zijn er tegelijk vaak het product van. Het hoeft niet te verbazen dat bestiaria ook begin 20ste eeuw weer opduiken bij figuren als Guillaume Apollinaire of de surrealisten, vanuit een fascinatie voor de duistere mechanismen van het onderbewuste. Vandaag vinden we het monsterlijke terug in tal van domeinen: fantasyliteratuur, science fiction, role playing games, computergames,... En zo maakt het monsterlijke ook zijn intrede in het werk van Nick Ervinck, van jongs af aan een fervent liefhebber van zogenaamde 'God games', waarbij de speler in een almachtige, goddelijke positie wordt geplaatst en zo naar believen virtuele werelden en creaturen kan creëren. Dit ontwerpproces staat quasi haaks op de manuele omgang met de fysieke, weerbarstige materie. Binnen zijn werk tracht Ervinck net een synthese te vinden waarbij zowel het virtuele als fysieke, zowel digitaal ontwerp en handmatige ambacht worden samengevoegd in een hybride, plastische vorm.

GROTESK

Ontevreden met de status quo op gebied van technieken en materialen in de beeldhouwkunst, besloot hij zich tot de architectuur te wenden. Postmoderne architecten waren immers al een tijdje aan de slag met 3D-software die een heel eigen esthetiek voortbracht. De zgn. *blob*-architectuur, afkorting voor 'binary large object', onderscheidt zich door haar organische en ronde volumes. Precies dit soort ontwerpen plaatst Ervinck tegenover de rechthoekige *box*-vormen uit de conventionele architectuur. De verkenning van dit spanningsveld tussen *box* en *blob* blijft dan ook een cruciaal thema binnen zijn artistieke praktijk.

Ook in het gebruik van media zijn Ervincks werken hybride te noemen. Hoewel sommige minutieus, laag per laag, in drie dimensies geprint zijn, blijven ze in de eerste plaats sculpturen: complexe, samengestelde vormen die onmogelijk met de menselijke hand gemaakt zouden kunnen zijn. Niet dat de kunstenaar handenarbeid schuwt, integendeel. Vaak voelt hij zich uitgedaagd om de digitale ontwerpen een fysieke, tastbare gedaante in polyester te geven, iets wat gebeurt doorheen een uiterst arbeids- en tijdsintensief proces van schuren, polijsten en lakken. De monumentale schaal die hiermee bereikt wordt is met 3D-printing technisch onhaalbaar - althans voorlopig.

In 2009-2010 maakte Ervinck een driedelige reeks van 3D-prints getiteld AYAMONSK, BORTOBY en KOLEKNAT. De complexe vormen doen dierlijk aan, maar laten zich daar niet helemaal op vastpinnen. Het zijn fascinerende creaties die de poreuze grens tussen abstractie en figuratie bevragen en vervagen. We herkennen fragmenten van krabbenpoten, duivelsoren, een bizonrug of een leeuwenlichaam - 'monsterlijk' is hier meer dan ooit op zijn plaats. Maar misschien leiden deze werken ons ook wel naar het prille begin van de kunst, naar onze primitivistische neiging om menselijke of dierlijke figuren te herkennen en een ziel toe te schrijven aan de materiële wereld die ons omringt.

Naast het monsterlijke flirt Ervincks beeldtaal minstens even sterk met het groteske. En ook van dit woord is de etymologische betekenis veelzeggend. Historisch gezien verwijst het naar de *groteschi*, een stijl van decoratieve schilder- of beeldhouwkunst waarin menselijke en dierlijke vormen worden verweven met fauna en flora. De term ontstaat in de Renaissance, om de patronen te beschrijven die de muren van een opgegraven Romeinse villa illustreren. Eigen aan dit soort decoraties is de sterke oppervlaktestructuur en de verwerking van bizarre, fantastische of exotische motieven. De naam *groteschi* komt voort uit een historisch misverstand, aangezien men de villa voor grotten hield. Vanaf de 16de eeuw zou de notie van het groteske convergeren met die van 'arabesken', repetitieve, geometrische patronen tussen het organische en het anorganische. Deze betekeniscontaminatie gaf op haar beurt aanleiding tot de 19de-eeuwse oriëntalistische rage in Frankrijk, gedomineerd door een blinde fascinatie voor andere, voornamelijk oosterse culturen. Vooral in de 20ste eeuw ontstaat pas onze huidige opvatting van het groteske als iets dat op komische of net afstotelijke manier

vervormd is. In zijn studie *Modern Art and the Grotesque* (2003) beschrijft Frances Connely het groteske op drie manieren: "those that combine unlike things in order to challenge established realities or construct new ones; those that deform or decompose things; and those that are metamorphic".

Ervincks sculpturen hebben soms iets weg van driedimensionale Rorschach-vlekken, uitgestrekt in de ruimte in een perfecte symmetrie en geraffineerde complexiteit. *NAPELHIUAB* (2011) is een elegante 3D-print die lijkt te bestaan uit één continue gekromde lijn. Zachte, sensuele en fijne, puntige vormen worden met elkaar verweven binnen één symmetrisch compositie. De sculpturale beeldtaal heeft veel weg van een endoskelet dat nieuw leven wordt ingeblazen door digitale technologie, zoals ook in *ANIHUAB* (2010). Ervincks eclectisch werkproces is er duidelijk zichtbaar: suggesties van geweien, uitgeholde rotsen, koralen en boomtakken worden getransformeerd en gecombineerd aan de hand van 3D-computersoftware. Deze organische abstractie is historisch schatplichtig aan kunstenaars als Hans Arp, Henry Moore of Barbara Hepworth. Ervinck tracht precies deze modernistische traditie te reanimeren.

BEAUVOORDE

Een merkwaardige interventie in de interieurs van Kasteel Beauvoorde. Tussen de porseleinen borden en Delfts blauwe tegels bevinden zich kleurrijke 3D-prints van een complexe, caleidoscopische vorm. De fragiliteit en verfijndheid van deze structuren brengt ook een oudere West-Vlaamse ambachtelijke stijl in herinnering: de Brugse kant. Het is ook duidelijk hoe Ervinck, zelf afkomstig van West-Vlaanderen, hier opnieuw de grenszone opzoekt tussen vrije en toegepaste kunst. Door het decoratieve karakter van de borden een sculpturale dimensie te geven, komt er een boeiende interactie tot stand tussen oud en nieuw, ambacht en technologie.

Verder zien we nog tal van sculpturen en prints verspreid over de verschillende zalen en kamers van het kasteel. *AGRIEBORZ* (2009) bestaat in verschillende gedaanten: als lightbox, als 3D-print en als muurprint. Ervinck realiseert hetzelfde werk met de specificiteit van elk medium, wat een intrigerende dialoog oplevert. Het werk heeft de statigheid van een godenbeeld, maar bestaat uit een fysiek aandoend weefsel (organen, spieren, zenuwen, etc.) waarbinnen elke vorm van centrale organisatie ontbreekt. *AGRIEBORZ* confronteert ons met een hybride beeldtaal die het midden houdt tussen het organische en het mechanische: een perfect symmetrische cyborg figuur. De mogelijke referenties zijn dan ook uiteenlopend: we denken aan het surrealistisch universum van H.R. Giger (o.m. bekend van de visuele effecten in de film *Alien*), Günther von Hagens *Körperwelten*, maar ook de toenemende integratie van de technologie binnen het menselijk lichaam en de intrigerende mogelijkheid om levend weefsel zélf als technologisch materiaal te hanteren. *AGRIEBORZ* is grotendeels tot stand gekomen vanuit een dialoog met prof. Pierre Delaere,

die aan de KULeuven gespecialiseerd is in de reconstructie van het strottenhoofd.

Daarbij aansluitend is AGRIELIEF (2010-2011), een 2D-print op hoge resolutie van een woekerend weefsel dat zich tot buiten het kader lijkt uit te strekken. Ook SURIELEJIF ligt in diezelfde lijn. De print wordt slechts door een witte passe-partout en bijhorende kader gescheiden van het decoratieve behangpapier in het kasteel. De symmetrische configuratie doet denken aan patronen in de natuur, terwijl de glanzende textuur het dan weer in de digitale wereld lijkt te plaatsen. Doorheen een geraffineerd proces van de- en decompositie weet Ervinck een beeld te creëren dat subtiel de grens tussen de twee sferen aftast.

Eenzelfde dynamiek vinden we bij SNIBURTAD (2011-2012), dat in de kelderruimtes van Kasteel Beauvoorde wordt getoond. De 3D-print en 3D-animatievideo zijn geïnspireerd door de voluptueuze vormen van de zgn. Rubensvrouw, een impliciete relatie met de 17de-eeuwse context van het kasteel. In plaats van een interne draagstructuur (*endoskelet*), bevindt het skelet zich hier buiten het lichamelijke weefsel (*exoskelet*). Dit benadrukt alleen maar het uitpuilende, quasi vormeloze effect van de *blobs*, wat we ook zien in ELBEETAD (2011). Wat Ervinck hier doet, is de originele, schilderkunstige beeldtaal van Rubens decontextualiseren en abstraheren, en deze als bouwsteen gebruiken in zijn eigen, virtuele wereld.

NIKEYSWODA en GARFINOSWODA (2011-2012) lijken vervaardigd uit twee componenten, hoewel ze als één geheel driedimensionaal geprint zijn. De blauwe gladde vorm contrasteert er met de gele explosieve structuur die haar haast omhelst. De combinatie evoceert een dynamische spanningsverhouding, een symbiotische worsteling om de fysieke ruimte te beheersen.

Naast deze 3D-prints vinden we ook polyestersculpturen als EVORTOBS, EVOSTOR en KNURTSOB (2011-12). De ontwerpen voor deze werken zijn uitgesproken rizomatisch van structuur, afgeleid van boomstronken of koralen. Tegelijk hebben deze sculpturen de glossy textuur die virtuele *renders* kenmerkt, zoals we ook zien bij EGNABO, een sculptuur die in 2011 door Jan Hoet werd ingehuldigd in rusthuis IJzerheem te Diksmuide.

Wie Ervincks werk bestudeert, wordt onophoudelijk heen en weer geslingerd tussen twee schijnbaar uiteenlopende velden: virtueel en fysiek, organisch en artificieel, vrije en toegepaste kunst. Als kunstenaar blijft hij halsstarrig weigeren zich in een van beide op te sluiten. Deze hybride tussenzone blijft het ultieme speelterrein van zijn verbeelding, een plaats waar kunst en technologie elkaar treffen in een monsterlijke schoonheid.