

# GLANZENDE, SLANKE HARNASSEN VOOR AFWEZIGE VOLUMES EEN GESPREK MET NICK ERVINCK

## Inleiding

Tot nog toe heb ik drie grotere sculpturen van Nick Ervinck (1981) gezien: EITAZOR (2009), de sculptuur die hij op maat maakte voor de Kunst Nu ruimte van het S.M.A.K., NIEBLOY (2009), de sculptuur die hij voor de tentoonstelling Parallelepipeda plaatste op het dak van Museum M in Leuven en WARSUBEC (2009), de monumentale sculptuur die speciaal ontworpen en gebouwd werd voor een groot pand dat gelegen is aan de Zebrastraat in Gent. Ik schrijf 'grotere sculpturen', ook al betekent dit woord weinig met betrekking tot het oeuvre van Nick Ervinck, waarin elke sculptuur zich voordoet als het schaalmodel van een object dat tientallen keren groter zou kunnen zijn. Ook WARSUBEC, dat volledig is aangepast aan het gebouw waarop het staat (het rust niet op het dak, maar op de muren), zou je kunnen beschouwen als een maquette voor een reusachtig gebouw. Ik wijs hierop, omdat Ervincks sculpturen de eigenschap hebben op alle schalen uitgevoerd te kunnen worden. Die eigenschap ontlenen ze allicht aan hun verwantschap met organische structuren en hun monochrome, naadloze afwerking. Tegelijk maakt het hen verwant met architectuur die bestaat uit eenvoudige geometrische figuren zoals de piramides, die gekenmerkt worden door eenzelfde 'maquettegevoel'.

Een andere algemene eigenschap van het oeuvre van Nick Ervinck bestaat erin dat zijn beelden hun beslag krijgen in verschillende media. Andere auteurs wijzen hierop als ging het om een schilder die ook een paar etsen maakt of een fotograaf die gedichten schrijft: een frivole gril die een kunstenaar belet binnen één discipline te werken. Het specifieke aan Ervincks werk bestaat er echter juist in dat hij voortgang maakt op een bepaald gebied door zijn verwezenlijkingen op een ander gebied. Door zijn uitzonderlijke vermogen 3D-tekeningen te maken én zijn ervaring met het driedimensionaal drukken van deze 'tekeningen', komt hij tot ruimtelijke voorwerpen die niemand met de hand kan maken. Door de fijnheid van de onderdelen opereert Ervinck aan de rand van het huidig mogelijke. Dunner en complexer printen kan niet. Tegelijkertijd ontwikkelt hij echter vormen die nadien op grote schaal uitgevoerd worden en ontwikkelt hij ook op dat vlak eigen technieken en zelfs werktuigen.

De verwarring rond Ervincks werk ontstaat door een andere, boeiende eigenschap ervan: zijn wens de uiteindelijke sculpturen soms op te stellen in een omgeving die ze opnieuw virtueel lijkt te maken, vooral als je ze fotografeert. Zo werd de Kunst Nu ruimte in het S.M.A.K. volledig zwart geschilderd, op twee uitgespaarde tekeningen na, die zich voordeden als een soort van kringelende reflecties van de sculptuur op de muren. Anderzijds heeft hij ook werkelijk virtuele sculpturen gemaakt. Niet alleen in 3D-montages waarbij hij sculpturen in foto's of reconstructies van bestaande museale omgevingen plaatst, maar ook in de vorm van een boeiend voorstel voor een virtuele galerie, die werd ontworpen door een architectenbureau, dat Ervinck uitnodigde als eerste in hun virtuele ruimte tentoon te stellen.

## Drie sculpturen

De vorm van EITAZOR, de sculptuur die speciaal werd gemaakt voor het S.M.A.K., is gebaseerd op het bloemetjesmotief van 19de-eeuws behang. Dit motief herkennen we in de uitgespaarde tekening op de muur. De resulterende vorm is vrij. De afwerking van de sculptuur is verbluffend. Zeker als je weet dat ze in zes stukken is gearriveerd, omdat ze anders niet binnen kon. (Zoals Ervinck terecht opmerkt hebben alle musea en galerieën in België veel te

kleine deuren voor zijn werk. Zelf heb ik de geheime openingen van het S.M.A.K. in 1998 nog opgemeten met Panamarenko om te kijken of Scotch Gambit getoond zou kunnen worden.) Verbluft keek ik naar de verhoudingsgewijs reusachtige sculptuur die precies tussen beide muren van de gangvormige ruimte paste.

De sculptuur die tot stand kwam als bijdrage aan de groepstentoonstelling Parallelepipeda lijkt op het radicaal uitgesleten skelet van een reusachtige kei. De openingen in de sculptuur doen door de afgeronde, altijd groter of kleiner wordende, mergpijp-achtige randen ervan denken aan het meervoudige bekken van een monsterlijk wezen. Geen betekenis wens ik zo toe te voegen aan deze prachtige sculptuur: ik probeer alleen maar de vorm ervan te beschrijven. De openingen hebben de vorm van de 'pommes de terre' van Le Corbusier: golvend gedeukte ovale vormen. Terwijl ik rond het werk wandel, denk ik aan een drie meter hoge, bovenaan afgeronde sculptuur van Henry Moore die uit twee parallelle delen bestaat die elk een grote opening bevatten. Rond de sculptuur wandelend, zie je hoe beide gaten een steeds breder of smaller wordende, uiteindelijk lancetvormige opening creëren. Hier zie je een vergelijkbaar effect, maar veel mooier, wonderlijker, levendiger. Aan het eind van zijn leven gebruikte Moore steeds vaker botten, keien en ander natuurlijk materiaal om tot vormen te komen. In een van zijn ateliers bevindt zich nog steeds een reusachtige olifantenschedel. Daaraan doet deze sculptuur mij denken. Daaraan en aan de wondermooie, noodzakelijke vorm van een slagtang, een hoef, een vin of een vleugel. (Hoe mooi te zien, zoals ik had vermoed, dat in het huis van Henry Moore oude kunstvoorwerpen uitgestald stonden naast keien, schelpen, koralen, de tand van een narwal en honderden andere uit de natuur afkomstige voorwerpen.) Toch zou ik deze sculptuur nooit tot bestaande vormen willen reduceren. Het prachtige eraan is juist dat het geen schedel is en dat Moore haar nooit had kunnen maken, omdat de vorm veel te ingewikkeld is. Ervinck kon deze vorm wél maken, omdat hij haar kan ontwerpen in 3D-programma's. We zien hier een prachtig voorbeeld van hoe zijn gelijktijdig vooruitgang boeken op het vlak van 3D-tekenen én het traditionele beeldhouwen leidt tot volledig nieuwe vormen. De sculptuur van Moore die het meest op deze sculptuur lijkt bestaat uit drie vormen die op reusachtige ruggenwervels lijken en waarvan ik eerst vermoedde dat het om drie keer dezelfde wervel ging, die gewoon anders was neergelegd. Bijna herken je in deze sculpturen de vormen die is wegenomen uit Ervincks werk, waarover hij mij vertelde, staande op het dak van het museum, dat het ook op allerlei verschillende manieren neergelegd kan worden. (Al heeft het wel een 'achterkant', zoals beeldhouwers zouden zeggen, maar wat voor achterkant!)

Ten slotte wil ik nog iets vertellen over de monumentale toevoeging aan een gebouw in de Gentse Zebrastraat. Dit gebouw vormt eigenlijk een open ring, waarbij de opening als ingang geldt. Aan beide zijden van deze opening ontbreekt op het gebouw een zadeldak, dat oorspronkelijk was voorzien. Uitgenodigd een werk voor deze plek te bedenken, met als beperking dat het dak maar een beperkt gewicht aankon, stelde Ervinck voor een beschermend gewelf te bouwen dat op de muren rust. Dit gewelf ziet eruit als de gepolijste vertakking van met zichzelf vergroeide klimopraken. Of een soort van holle schimmel. Een woekerende koraal. Een onbestand weekdier met tien poten. De sculptuur bestaat uit twee delen die elkaars spiegelbeeld zijn, zoals het gebouw. Ze is zelfdragend. Aan de zijkanten raakt ze de muren van het aanpalende gebouw niet. Als voorzichtig tastende pootjes van een wingerd stoppen ze enkele centimeters voor het gebouw. De ramen van beide aanpalende gebouwen weerspiegelen de sculptuur, zodat er een oneindige weerspiegeling ontstaat van de al gespiegelde sculpturale opstelling. De sculptuur lijkt je te beschutten, maar biedt tal van doorkijkmogelijkheden. Het is een zowel open als gesloten structuur.

Wat ik vooral onthoud uit mijn kennismaking met deze drie sculpturen, is dat ze elk een volledig verschillende vorm hebben. In het geval van de S.M.A.K.-sculptuur is dat een naar buiten

zwierende vorm, met afgeronde voelsprietten of tentakels. De vorm is symmetrisch, met smalle rustpunten in het midden en aan de uiteinden. Tussen het midden en de uiteinden wordt de vorm geleidelijk dikker en wordt ze weer smaller, alsof de centrifugale krachten daar groter waren of zijn... De sculptuur op het dak van Museum M is niet symmetrisch, ze kan vrij in de ruimte tuimelen en de openingen zijn aardappelvormig... De sculptuur in de Zebrastraat bestaat uit twee gelijke, maar gescheiden delen. De openingen zijn niet aardappelvormig. Ze komen ook niet voort uit een algoritme. Ze ontstonden door cirkels intuïtief te vervormen in een tekenprogramma.

In Museum M was ook de grote print AGRIEBORZ te zien die het beeld oproept van een menselijk hoofd met schouders, maar volledig is opgebouwd uit stengelvormige elementen die doen denken aan aders, zenuwen of spieren. Ervinck baseerde zich voor deze 3D-tekening op anatomische afbeeldingen, waaronder tekeningen van wetenschapper Pierre Delaere die strottenhoofden transplanteert. Toch gaat het zeker niet om een anatomisch correcte weergave. Het gaat om een ruimtelijke tekening, die later vermoedelijk in 3D geprint zal kunnen worden. Turend naar deze tekening merkte ik op dat ik het gevoel had dat ze niet symmetrisch was, maar dat ik geen asymmetrie kon bespeuren. Ervinck vertelde mij dat de tekening wel symmetrisch is, maar dat de reflecties op de sculptuur niet hetzelfde zijn aan beide zijden. In het midden van de tekening, op het zwarte gedeelte, kan je dat zien. Vervolgens toonde Ervinck mij 500 varianten van deze tekening, die een inzage bieden in de manier waarop ze tot stand gekomen is.

## Gesprek

Ik bezoek Nick Ervinck in een reusachtig bedrijfspand met toonzaal, palend aan een Vlaamse steenweg in een verre uithoek van het land. Hij heeft het pand nog maar pas in gebruik genomen. Het wordt gebruikt als stapelplaats, atelier, kantoor, toon- en woonruimte. Tot nog toe werkte hij in het ouderlijk huis, dat volledig ondergesneeuwd raakte met werk. Ervinck is onafgebroken bezig. Dat zie je aan de bijzondere, slechts ten koste van veel moeite verkregen vorm van zijn werk, aan de hoeveelheid werken, maar ook aan de manier waarop hij over zijn werk spreekt en mij ontvangt. Ik heb de ruimte amper betreden en ben nog beladen met rugzakken, statieven en camera's als hij zich al verontschuldigt voor iets dat hij bijna vergeten was mij te vertellen, waarna zijn betoog zich niet meer laat stuiten, omdat het voortvloeit uit een authentieke passie.

Nick Ervinck: Dit zijn mijn allereerste 3D prints. Het zijn onderdelen van een maquette van een boorplatform dat in 2002 is ontstaan door het piepschuimen verpakkingsmateriaal van een HP-printer samen te voegen. Er bestaan verschillende versies van de oorspronkelijke maquette, die 80 cm hoog was. Eerst was er een ruwe versie met verflonsters, onder meer geïnspireerd door het werk van Franz West. Daarna heb ik exact hetzelfde model gemaakt met een cleane afwerking: geschuurde en gelakte MDF.

*- Paul McCarthy maakt ook twee of drie, meer of minder ruwe versies van dezelfde sculptuur.*

Ervinck: In 2002 had ik nog niet van McCarthy gehoord. Ik zat in een studierichting waar ik weinig leerde. Ik heb verschillende studierichtingen geprobeerd, bijna altijd hadden ze iets beperkts. Mijn werk is ontstaan door een belangrijke beslissing, die ik heb genomen nadat ik op 11 september de aanslag in New York had meegemaakt. Thuisgekomen ben ik begonnen met het maniakaal scannen van alle dia's die ik ooit had gemaakt. Dat waren zo'n 5 à 6000 foto's. Gaandeweg gingen die foto's denkbeelden en associaties oproepen. Daaruit zijn de boorplatforms ontstaan, die mij niet alleen boeiden door hun sculpturale karakter en hun

industriële, mechanische karakter, maar ook door hun haveloze staat, met de afgebladderde muren, die voor mij een symbool waren voor het leven of de vergankelijkheid. Het werkelijke boorplatform zou 60 meter hoog zijn. De schaalverhouding is heel belangrijk. Bij een klein model moet je het verlangen krijgen opgezogen te worden. Een groot ding moet een vervreemdend element in het landschap brengen.

Ervinck: Van de sculptuur in de Zebrastraat en de sculptuur die ik heb gemaakt voor het S.M.A.K. heb ik geen maquettes gemaakt. Door mijn ervaring in het atelier kan ik de moeilijkheden inschatten zonder maquette. Een klein prototype kan er prachtig uitzien, maar computertekeningen zijn toegankelijker voor het publiek. Ik vind het belangrijk dat de mensen echt kunnen zien wat ik heb gemaakt. In Shanghai heb ik het sculptuurtje IKRAUSIM getoond naast een grote projectie van een camerabeweging doorheen de 3D-tekening van hetzelfde sculptuurtje. Ik was niet zeker dat de mensen het verband tussen beide beelden zouden opmerken, het leken wel twee uitersten: een fragiel voorwerpje en een virtuele wandeling doorheen een reusachtige grot. Maar al gauw begonnen de mensen samen overeenkomsten te zoeken en aan te wijzen... De sculptuur bevat afgeronde botvormige elementjes van ongeveer 2 millimeter doorsnede. Dat is dunner dan je ze met de hand kan maken. Een andere reden waarom je deze sculptuur niet met de hand zou kunnen maken, is de onbereikbaarheid van de verschillende elementen. Je kan er niet bij. Je kan ze alleen maar maken met 3D-printers. Daartoe moet je ze eerst wel tekenen in 3D natuurlijk. Zo maak ik nu dingen die vroeger technisch onmogelijk waren. Ik wil iets toevoegen aan wat al bestaat. De grenzen verleggen. Flirten met technologieën... De elementjes van IKRAUSIM konden niet dunner zijn. De sculptuur bevindt zich op de grens van het maakbare. Zowel de bronsgieter, de 3D-firma als ikzelf dromen erover dezelfde sculptuur negatief te printen, zodat er een gietvorm ontstaat die dan misschien met brons gevuld kan worden, maar voorlopig is dat technisch nog niet mogelijk. IKRAUSIM is een sculptuur met een sprekende, poëtische vorm die samenvalt met de inhoud ervan. Ze kwam tot stand als bijdrage voor de tentoonstelling Fantastic Illusions in het Moca in Shanghai, dat omringd wordt door artificiële rotstuinen. Ik ben vertrokken van de manier waarop ik kijk naar Aziatische kunst, die mij zelden kan bekoren, omdat ik de achtergrond niet ken. Zelfs als je naar louter vormen kijkt, moet je ze kunnen lezen tegen de achtergrond van andere, bekende vormen. Ik wilde een werk maken dat in beide werelden begrijpelijk was: enerzijds vanuit de rotstuinen rond het museum en anderzijds vanuit de organische vormen van Hans Arp en Henry Moore.

*- Onlangs las ik een boek waarin de auteur beweert dat Duchamp het urinoir heeft gekozen, omdat het een lelijk voorwerp is. Volgens mij koos Duchamp het urinoir omdat hij het in New York in een etalage of een winkel heeft gezien en omdat hij een vies mannetje was, maar ook omdat het voorwerp hem deed denken aan het werk van Hans Arp. Begrijp jij hoe iemand kan denken dat het urinoir een lelijk voorwerp is?*

Ervinck: Ze vinden het een lelijk voorwerp omdat ze de associatie niet kunnen wegdenken. Hun blik is beoedeld.

*- Je sculpturen zien eruit als de onmogelijke skeletten van vrijwel volledig leeg gespoelde rotsblokken, als ijle harnessen waar afwezige volumes in zweven.*

Ervinck: Ik heb een futuristische rots gemaakt die je alleen maar kan maken met de huidige computertechnologie en de mogelijkheden van het 3D-printen. Maar dat is moeilijk uit te leggen aan mensen die weinig weten over het ontwerpen met computers. Wat mij daarin interesseert is hoe de computer mij in staat stelt anders te creëren.

*- De sculptuur is symmetrisch.*

Ervinck: Ja ik heb één helft getekend, gespiegeld en dan beide tekeningen aan elkaar 'gemodeled'.

*- En de tekening die je voor Museum M in Leuven hebt gemaakt?*

Ervinck: Die is ook symmetrisch, behalve de reflecties. Als ik sculpturen ontwerp in 3D-programma's laat ik er bomen, wolken of delen van de omgeving in weerspiegelen. Complexe 3D-prints kunnen we nog niet glanzend maken, omdat je er met de handen niet bij kan. Je kan ze wel in de massa kleuren met chemische inkten, maar je kan ze niet glad schuren... Soms heb ik heimwee naar mijn bric à brac sculpturen van vroeger, naar de ruwe aanpak van Folkert de Jong en Franz West., maar sinds IBANULK (2004-2006) wil ik sculpturen maken die de perfectie van de virtuele wereld benaderen.

*- IBANULK is de 2,5 meter lange, 1,23 meter hoge maquette van een witglanzende assemblage van een boot, de abdij van Cluny en de Twin Towers. Hoe kom je aan de titels van je werk?*

Ervinck: Meestal zijn het collages van stukjes wordt die iets met de sculptuur te maken hebben. BA komt van bateau. NULK komt van Cluny. Het zijn ook woorden die niet voorkomen op Google. Ik probeer met de titels een bevreemdende sfeer te creëren. Binnen tien jaar breng ik een woordenboek uit met mijn eigen taal of titels.

*- Hoe heb je IBANULK gemaakt?*

Ervinck: De onderkant is van polyester, de bovenkant is van gelakte MDF. Zoals gezegd wilde ik een sculptuur maken die de perfectie van de virtuele wereld nastreeft. Het gaat om een soort van droombeeld zoals in de schilderijen van Magritte. Tegelijk gaat het om de macht van de kerk en de macht van de economie. De echte macht berust nu bij de oliebaron. Maar bovenal gaat het voor mij over de verhouding tussen het abstracte en het figuratieve. Het is een slagschip dat minder lomp geworden is door de twee voelsprietten. De voorkant van het schip is spits, de achterkant heeft meer de vorm van een olietanker. Ik heb het werk al drie keer getoond. Het moet getoond worden in een perfect afgewerkte, blauwe of zwarte ruimte die op een theatrale manier verlicht wordt. Ik hou ervan zo'n presentatie te regisseren. Eén keer dachten de mensen dat het werk van porselein was, in de Brakke Grond, waar de muren zwart waren, verloren de toeschouwers de referenties en dachten ze dat ze een computerbeeld zagen. Het kan ook omgekeerd. In Museum M toon ik momenteel AGRIEBORZ: een heel grote print in een witte ruimte. Daar lijkt het alsof de tekening in de ruimte komt zweven. Ik noem dit een 2D sculptuur.

*- Hoe heb je de sculptuur voor het S.M.A.K. gemaakt?*

Ervinck: Ze is volledig opgebouwd uit pur-schuim dat voor de stevigheid bedekt werd met verschillende lagen polyester en glasvezel en ten slotte een laag polyesterplamuur en de laklaag (RAL 1003 Signaalgeel). Het boeiendste en voor mij interessantste aan het maken van deze sculptuur was dat ik voor het eigenlijke beeldhouwen moeilijk met een bedrijf kon samenwerken, omdat niemand de tekening kan lezen. Omdat het beeld geen duidelijke voor- of achterkant heeft, is het niet voldoende een vooraanzicht, zijaanzicht en bovenaanzicht te tekenen om het uit een blok te halen. De enige oplossing was zelf aan de slag te gaan met de laptop bij de hand, zodat ik de fysieke realiteit voortdurend kon toetsen aan de 3D-tekening. Het ging om een gelijktijdig denken met de computer en in de ruimte. Dat is nieuw. Zo maak ik

sculpturen die Henry Moore onmogelijk kon maken.

*- En de sculptuur voor de Zebrastraat? Hoe heb je die gemaakt?*

Ervinck: Eerst heb ik op millimeterpapier een schets gemaakt die een muur met gaten voorstelde. Daarna heb ik de schets overgetekend in 3D en het voorwerp volumineuzer gemaakt. De kern van de sculptuur bestaat uit multiplex van 36 mm dik, die ik in de juiste vorm heb gezaagd met een CNC machine. Daarrond is pur-schuim gekomen dat ik in de juiste vorm heb gefreesd met een zelfgemaakte, uitvergroete frees die gebruikt wordt om hoeken rond te schuren. De afwerking is gebeurd met glasvezel, polyester, 2000 liter spuitplamuur en lakverf. We hebben er 3 maanden met twaalf man aan gewerkt. Tot slot hebben we een zijmuur van de loods verwijderd om de sculptuur naar buiten te kunnen halen. Mensen die foto's zien van het transport denken dat het om photoshop-montages gaat. Het transport gebeurde 's nachts om zo weinig mogelijk hinder te hebben van het verkeer. We arriveerden rond twee uur. Mensen kwamen naar buiten in hun pyjama en om acht uur 's ochtends stonden ze er nog altijd in hun pyjama.

*- Wat bedoel je met box en blob?*

Ervinck: Box staat voor de oude architectuur, blob voor de nieuwe, die dankzij de computer meer organische vormen kan realiseren. Mijn werk in de Zebrastraat is een blob op een box, waarbij het gebouw als sokkel fungeert. Tegelijk is de sculptuur zelf ook een afgeronde box. De sculptuur verwijst naar de ornamenten in de hedendaagse architectuur, maar maakt het terras niet minder functioneel. Je kan het nog steeds gebruiken. Je zit zelfs een beetje beschermt, zonder dat je blik echt belemmerd wordt. Het is een zowel poëtische als functionele sculptuur.

*- Ben je beïnvloed door architecten?*

Ervinck: Ik ben naar het werk van architecten gaan kijken toen ik geen gelijkgestemde beeldhouwers meer vond. Op mijn 20ste bewonderde ik Richard Artschwager en Franz West. Artschwager omwille van zijn imitatiehout, hout als foto, hout als textuur in computersoftware. Franz West omwille van de verflinters, de verfspatten. Die kan je imiteren met een computer, maar het blijft bij imitatie. Inhoudelijk was ik geboeid door het verhaal van de sokkel bij Didier Vermeiren. Op mijn 22ste bewonderde ik het werk van Manfred Pernice en Yves Netzhammer. Pernice omwille van zijn bric à brac sculpturen en op inhoudelijk vlak omwille van zijn verhaal rond architectuur en containerschepen. Yves Netzhammer omwille van zijn gigantische oeuvre dat bestaat uit een netwerk van 3D animaties met een psychologisch-literaire inslag. Op een bepaald ogenblik kon de beeldhouwkunst mij echter niet meer boeien, ik zag te weinig evolutie. Sindsdien word ik meer en meer aangetrokken tot de wereld van de architectuurwereld, die mij grotendeels onbekend is. Geleidelijk leer je wel een en ander kennen. Ik hou van sommige projecten van Jurgen Mayer. En ik ben geboeid door architecten die digitaal werken zoals Gregg Lynn, Zaha Hadid en XEFIROTARCH, hoewel ik mezelf zeker geen kenner van hun werk zou noemen.

*- Op een bepaald ogenblik ben je koralen gaan nabouwen.*

Ervinck: Ja, ik was naar de Biënnale van Venetië geweest en had daar in een kraampje koralen gevonden. Die koralen bleven maar rondslingeren tot ik op een dag op het idee kwam ze na te bouwen. Vroeger heb ik veel God-games gespeeld, waarbij je start met een leeg landschap en volledige steden kan bouwen, de politie kan organiseren, de belastingen innen, enzovoort. Wat mij in deze games interesseert is de controle. Diezelfde controle wilde ik toepassen op de

koralen. In 2003 heb ik er een gemaakt met een PVC-bol, PVC-buisjes, gips, maquettegras en verf. In 2004-2005 probeerde ik met industrieel materiaal natuurlijke vormen te creëren. Ik sneed geribbelde elektriciteitsbuizen in stukjes van een tweetal centimeter, bekleefde daarmee een vorm en bespoot het geheel met een industriële verf. Tijdens een residentie aan het FLACC heb ik mijn eerste polyester sculptuur gemaakt. Op school had ik geen enkele technische kennis verworven. Ik begon ook te werken in klei. Ik liet mij inspireren door geweien en koralen. Ik moest geduldig zijn. De klei moest droog genoeg zijn om te kunnen blijven staan, maar ook vochtig genoeg om verder te kunnen bouwen. Dat was niet zo eenvoudig. Zo is onder meer een koraal ontstaan die volledig is opgebouwd uit schoorstenen.

*- In 2007 maakte je YAROTUBS, een koraalachtige sculptuur die is gemaakt uit nagemaakte flensbuizen.*

Ervinck: Echte, metalen flensbuizen zijn veel te duur. Daarom heb ik een maquette gemaakt met PVC-buizen van elf centimeter doorsnede. Ik heb zelf flenzen gefreesd met een klokboor en kruisverbindingen gemaakt met een CNC-machine. De maquette meet zeven bij acht meter bij 1,70 meter. Ik kon ze in mijn auto vervoeren als een meccano. Ik kan ze ook telkens op een andere manier opstellen. Ze bestaat uit flexibele modules. Ik zou de sculptuur graag in het echt maken, dertig bij dertig meter groot, bestaande uit metalen buizen van veertig centimeter doorsnede. De productie zou 250.000 Euro kosten.

*- Waarom zijn je sculpturen geel?*

Ervinck: Ik heb niet de ambitie om bekend te worden als de gele kunstenaar. Het is gewoon een kleur die werkt.

*- Het is ook een kleur die afkomstig is uit het stadsbeeld, zoals het rood en wit van Luc Deleu.*

Ervinck: Ja. Daarnaast is geel altijd mijn lievelingskleur geweest. Als kind koos ik altijd gele kleren in de winkel. De verkoopsters wisten dat en boden meteen de gele stukken aan. Als adolescent liep ik school aan een kunsthumaniora in Brugge waar iedereen een donkerblauw uniform moest dragen. Een kunstschool zonder kleur! Stel je voor. Een depressieve mierenkolonie... Toen ik nadien in Gent studeerde, ging ik jarenlang gekleed in het geel. Ik droeg een gele hoed, mijn GSM was geel, mijn uurwerk, mijn fiets, alles... Geel is de kleur van de keizer en van de gekken... En het heeft een prikkelend, opbeurend effect. Dat kan ook geen kwaad...

*- Vorig jaar maakte je een tentoonstelling in een virtuele galerie.*

Ervinck: Die opdracht is voortgevloeid uit een print die ik KOROBBS heb genoemd en waarvoor ik een ruimte van het MOCA in Shanghai tot in de kleinste details heb nagebouwd in een 3D-programma. Alleen de achterliggende bomen zijn afkomstig van een foto... **Een galerie uit Los Angeles die digitale kunst wil promoten heeft een befaamd architectenbureau gevraagd een virtuele galerie te ontwerpen voor de Brunnenstraße in Berlijn. Ik heb die virtuele ruimte gekregen van de galerie en heb die zo realistisch mogelijk aangepakt.** Op de achtergrond zie je een kantoor dat ik helemaal heb nagetekend. Alles is virtueel, zelfs de nietjesmachine. Het enige wat ik niet heb getekend zijn de bomen die je doorheen de ramen ziet. Vervolgens heb ik een sculptuur gemaakt voor de ruimte en slecht gekadreeerde beelden gerendered, zodat ze eruitzien als echte foto's. Verschillende mensen hebben mij nadien gefeliciteerd met de tentoonstelling, voorwendend dat ze er echt geweest waren.

*Hans Theys, Montagne de Miel, 5 april 2010*