

Nick Ervinck

Archeoloog van de verbeelding

Met een knipoog naar de klassieke beeldhouwkunst en de hedendaagse popcultuur geeft Nick Ervinck (°1981, Roeselare) vorm aan een eigen universum. Een grensoverschrijdende wereld, waarvoor diverse vergeten disciplines en innoverende tools worden ingezet. Door deze kruisbestuiving drijven de verschillende media en domeinen van hun oorsprong af en vloeien ze in elkaar over. Architectuur wordt schilderkunst, virtualiteit wordt beeldhouwkunst, stilstand wordt beweging.

De kunst van Ervinck is het resultaat van een actief zoeken om een eigen wereld in beeld te brengen. Zonder voorbehoud ten aanzien van de bestaande realiteit, en toch dromend van een andere werkelijkheid.

Zijn hele oeuvre resulteert in een futuristisch, innovatief geheel, dat tegelijk verleidelijk en onberekenbaar is. Verleden, heden en toekomst komen op een uiterst complexe manier samen en lokken een strijd uit tussen het virtuele en het fysieke.

I

Tegenwoordig dreigen we te verdrinken in een overvloed aan beelden in de media en raken we blindgestaard op beeldmanipulatie. Toch weet Ervinck deze beeldenvloed net om te zetten in een mythologische vormtaal. Hij bladert door het verleden en haalt er representatieve karakteristieken van binnen in zijn werk. Bij het componeren van deze parallelle wereld herdefinieert Ervinck zowel archeologische vormen als kunsthistorische beelden tot picturale elementen.

De uitvoering vertoont sterke verschillen op het vlak van vorm en schaal. Naast glanzende, monumentale blobsculpturen zijn er kleinere, complexe, biomorfe vormen. Toch is er één duidelijke samenhang te herkennen: het blijvende verlangen om een onbekende toekomstgedachte te verbeelden. We ontwaren eigenaardige gepantserde vormen, een onbekende vreemdheid, een cyborgstijl die doet denken aan sciencefiction-films. Monsters uit onze nachtmerries die dreigen in ons dagelijks leven op te doemen en ons te achtervolgen.

In zijn onbegrensde perspectieven en futuristische verbeelding put Ervinck zowel inhoudelijk als vormelijk uit tal van bronnen. Hij weet deze vondsten om te zetten in een eigen rijk, bevolkt met gele ridders en blauwe prinsessen. ⁱ

II

Als kind van zijn tijd gaat Ervinck het digitale tijdperk met open vizier tegemoet. Zo is hij sterk geprikkeld door de nieuwste digitale ontwikkelingen. Toch ziet hij die niet als een bron van inspiratie, maar veeleer als een gereedschap om zijn universum mee vorm te geven.

Ervinck kiest er namelijk bewust voor zijn ontwerpen niet te programmeren via codes. Hij tekent zijn sculpturen op de klassieke manier met de hand, weliswaar rechtstreeks op de computer. Het grote voordeel hiervan is dat hij onmiddellijk in drie dimensies kan ontwerpen.

Met zijn creaties, van kleine sculpturen tot grote, monumentale beeldhouwwerken, slaagt Ervinck er steeds opnieuw in de digitale oorsprong te overstijgen. De gerealiseerde vormen –

zowel organisch, geometrisch, vloeibaar als massief- demonstreren de sculptuur als een cross-over, als een visuele hybride.

Door het 3D-ontwerpproces heeft de kunstenaar een andere kijk op het evolutieproces van zijn sculpturen dan klassieke beeldhouwers. Ervinck zoekt steeds opnieuw de grenzen van de beeldhouwkunst en van de digitale media op. Waar Michelangelo ruimte creëerde voor zijn sculpturen door het overvloedige materiaal weg te kappen, te beitelen of te kerven, volgt de digitale beeldhouwer de omgekeerde weg. Door zijn ontwerpen onmiddellijk in 3D uit te tekenen weet Ervinck zijn sculpturen als het ware in bouwstenen op te bouwen. De virtuele vorm wordt niet 'bevrijd' uit de materie, maar komt tot stand in een digitaal tekenproces.

Daarin wil Ervinck tot het uiterste gaan. Steeds opnieuw zoekt hij maniakaal verder op de ontwikkeling van zijn beelden. Hij blijft schetsen en veranderen tot hij een ultiem beeld bekommt, een vorm die op dat moment niet meer te verbeteren is. Deze drang tot uitpuren kost hem vaak meer dan duizend tekenuren per sculptuur. Maar het is net dat uitpuren en onderzoeken van de essentie en de eenvoud dat Ervinck nieuwe impulsen geeft.

Op deze manier wil de kunstenaar met zijn werk mee het debat voeren over wat mogelijk, aannemelijk of waarschijnlijk is.

III

Voor Ervinck is de kunstgeschiedenis een voortdurende beweging van actie en reactie van binnen naar buiten en omgekeerd. Zijn werken vormen een reactie op het uiteenlopende en illustere erfgoed uit de beeldhouwkunst. Zo zijn er duidelijke verwijzingen naar Henry Moore, evenals hints naar Barbara Hepworth, Hans Arp en Georges Vantongerloo. Daarnaast inspireert Ervinck zich op de befaamde beeldhouwtechnieken van Michelangelo. Maar zijn oeuvre vertoont ook duidelijke invloeden van sciencefiction, architectuur, oosterse zen-tuinen en uitingen van de popcultuur. De kunstenaar jongleert opvallend handig tussen 'hoge' en 'lage' cultuur. Hij bewijst dat de verschillende kunstvormen niet langer in vakjes opgedeeld hoeven te worden. Zijn hele oeuvre is het resultaat van een synergie tussen verschillende materialen en media.

Ervinck is geen slaaf van de kunstgeschiedenis. Hij durft erin te kneden en zaken te isoleren, om zo een eigen vormtaal te bekomen. Uit het werk van zijn voorgangers heeft hij zijn eigen info gefilterd en daaruit zijn eigen principes ontwikkeld. Zo weerspiegelt zijn werk het futurisme door de zoektocht naar een constante beweging. Tegelijkertijd verwerkt hij er facetten van gotiek, barok, romantiek en surrealisme in.

Voor Ervinck was een van de belangrijkste wendingen in de beeldhouwkunst Henry Moore's ontdekking van het gat in de sculptuur. Door het bewust vormen van een holte kreeg de achtergrond, het omliggende landschap, plots een actieve rol. Er ontstond een nieuwe gedragscode, die een nieuwe beeldende vormtaal met zich meebracht. Die vormtaal neemt Ervinck mee in zijn blobsculpturen. Deze spelen een spel met het oog. Als toeschouwer wil je in de holtes van de sculptuur verdwalen en via aanraking het oog helpen om beter te zien.

Kunst maken betekent zich inpassen in de wereld van het kunnen, doen wat een ander niet kan. Alleen schetsen en concepten ontwikkelen volstaat voor Ervinck niet. Als kunstenaar voelt hij de drang om de beeldhouwkunst naar een hoger niveau te tillen door zijn zelf ontwikkelde procedé.

IV

De samensmelting van de inhoudelijke achtergrond, nieuwe technologieën en het voortdurend zoeken en uitpuren van lijn en vorm resulteert in Ervincks abstracte, als het ware buitenaardse scheppingen. Uit een gigantisch beeldenarsenaal combineert de kunstenaar elementen en doet ze in elkaar versmelten om nieuwe vormen te ontwikkelen.

De sculpturen bevatten esthetische waarden binnen hun eigen dynamiek en vrijheid. Ze bieden een vrolijke blik op ons zijn.

Het is niet noodzakelijk één unieke betekenis aan Ervincks werken toe te kennen. De kunstenaar slaagt er met zijn vormen en kleuren steeds opnieuw in de limieten van de werkelijkheid te doorbreken. Hij daagt de toeschouwers uit om hun perceptie van de werkelijkheid in vraag te stellen en te herinterpreteren. Met zijn poëtische vormgeving neemt hij hen mee naar een andere dimensie, waar de verbeelding vrij spel krijgt. De werkelijkheid en de fictie van Ervincks zelf ontwikkelde fantasiewereld -vol linken naar computergames en futuristische gedachten- vloeien naadloos in elkaar over. Op die manier laat hij de toeschouwers afdalen in zichzelf, vervreemden van zichzelf en de omgeving. De emoties en verwondering van de toeschouwer komen centraal te staan.

V

Vanuit een interdisciplinair breedhoekperspectief, weet Ervinck wetenschap en kunst te verenigen in zijn oeuvre. Zijn grote belangstelling voor cross-overs tussen kunst en wetenschap leidt tot innovatieve uitwerkingen en een spectaculaire vormgeving. Denk bijvoorbeeld aan de verbinding met de wetenschap voor het ontwikkelen van zijn series '*human mutations*' of '*plant mutations*'. Voor beide series werkte Ervinck samen met wetenschappers om zijn werk zowel inhoudelijk als vormelijk te verdiepen.

Hoewel de rol van de kunstenaar haast tegenovergesteld lijkt aan die van de wetenschapper, kunnen beiden elkaar uitdagen. Wanneer dat gebeurt, wordt de werkelijkheid bevochten met de duizelingwekkende kracht van het mogelijke. Voor de concrete uitwerking van AGRIEBORZ bijvoorbeeld verdiepte Ervinck zich in de tekeningen uit medische handboeken en in gesprekken met prof. dr. Delaere, NKO-arts, gelaats- en halschirurg. Uit een chaos van aders, zenuwen en spieren vormt zich een bevreemdend, haast schreeuwend strottenhoofd. Binnen dit werk weet Ervinck zowel de buiten- als de binnenkant tot in de kleinste details vorm te geven. Doordat dit organische weefsel nooit een functionerend lichaam kan zijn, lijkt het niet volledig tot bestaan te komen en blijft het in het domein van het virtuele zweven.

VI

Ervinck zelf staat aan het roer van zijn universum, zonder daarom teatraal te willen zijn. In een continue beweging weet hij zijn eclectisch oeuvre uit te breiden en steeds opnieuw te bedenken.

Hij is een ruimdenkend kunstenaar, voor wie de technologie zich niet snel genoeg kan ontwikkelen. Het permanent zoeken naar het onbekende en het ontoegankelijke is tegelijk angstaanjagend en verleidelijk. Deze elementen vormen het uitdagende binnen zijn artistiek-creatief proces, dat bestaat uit het voortdurend uitdiepen van nieuwe technieken om steeds opnieuw de toekomst verder te ontdekken en te verbeelden.

De clash tussen het apocalyptische en het alledaagse maakt mee de kracht en de dynamiek van Ervincks prachtige bastaardcreaties uit. Hij balanceert telkens weer 'de schone en het beest' in zijn kunstwerken, zodat ze onafscheidelijk worden, en des te krachtiger en overtuigender.

ⁱ Freddy Decreus, 'Van Kafka's *Gedaanteverwisseling* (1915) tot Nick Ervincks *EROMPRI* (2015)' in: *GNI-RI nov 2015*, Cassochrome, 2015, p. 6-9.