

De innige versmelting van blob en box in Ervincks sculpturen van de toekomst

Nick Ervinck. GNI-RI jul2017

Nick Ervinck is ontegensprekelijk een kind van zijn tijd: hij verstaat de digitale logica als geen ander. Zijn werken belichamen echter niet alleen een grenzeloos geloof in vooruitgang en technologie, maar evengoed het vertrouwen in de eigenhandige, menselijke creatie. Technologisch vernuft gaat in de sculpturen van deze kunstenaar hand in hand met ambachtelijke virtuositeit. Ervincks werken zijn het resultaat van een wederzijdse bevruchting tussen de virtuele en de fysieke wereld. Onderzoek in de ene wereld leidt tot werk in de andere. Limieten in de materiële wereld worden overstegen in de virtuele dimensie. En de digitale perfectie wordt in de tastbare realiteit geëvenaard met een alienachtige look, alsof er geen menselijke hand aan te pas gekomen is.

Met een wervelend lijnenspel creëert de kunstenaar een parallelle, utopische wereld die baadt in geel zonlicht. De mogelijkheden zijn er eindeloos. Maar zijn sculpturen van de toekomst zijn ook stevig verankerd in het aardse verleden, met talloze referenties aan de kunstgeschiedenis. Zo laat Ervinck zich onder andere inspireren door de vormentaal van vazen uit de klassieke oudheid, bouwwerken in art-nouveaustijl, futuristische tekeningen en de marmeren en bronzen sculpturen van Henry Moore. In *GNI-RI jul2017* brengt de kunstenaar oud, recent en nieuw werk samen rond twee leidmotieven: de *blob* en de *box*. Hun innige versmelting vertelt als geen ander waar het in Nick Ervincks werk om gaat.

Aanvankelijk was het vooral de wereld van de architectuur die Nick Ervinck boeide, meer dan die van de sculptuur. Als kind speelde, of beter gezegd bouwde hij voortdurend met legoblokken en op veertienjarige leeftijd raakte hij verslaafd aan bouwspelletjes zoals SimCity, een zogenaamde *God game*. 'Als speler bouw je iets op uit het niets en ervaar je een soort macht over je creatie', zegt Ervinck. 'Een vergelijkbaar gevoel ervaar ik nu ook als kunstenaar: je speelt een soort god over de wereld die je zelf hebt gecreëerd.'¹ In *CORECHNOTS* (2008), een digitale tekening met vreemdsoortige bakstenen bouwwerken, schiep Ervinck een wereld die herinnert aan het idealistische landschap uit SimCity. De vormentaal van het werk doet echter niet alleen denken aan de computertaal uit de jaren negentig, maar evengoed aan Stonehenge en sciencefiction-ruimteschepen.

Ervincks architecturale werken zijn een knipoog naar de ontwikkelingen die de wereld van de architectuur aan het eind van de twintigste eeuw grondig door elkaar schudden. Mede onder invloed van de toenemende digitalisering onstond toen de drang naar iets nieuws: de strakke, hoekige architecturale vormentaal van de *box* werd ingeruild voor een dynamisch spel van organische, ronde vormen of *blobs*. De kunstenaar kiest echter nooit partij tussen deze twee. Zijn creaties zijn hybride en dragen beide werelden in zich. Ze zijn verwrongen, durven al eens uit hun voegen te barsten, lijken zich te onttrekken aan de zwaartekracht of vouwen zich helemaal open tot nieuwe vormen, die zich zelden voegen naar de regels van wat men vandaag architectuur noemt.

¹ Citaat uit een interview met Christine Vuegen, *Schepper van een complex parallel universum. Een gesprek met Nick Ervinck*, in: GNI_RI_2014, MER. Paper Kunsthalle.

IKRAUSIM (2009) is zo'n blob, een met de computer getekende organische vorm. Het is een gele, grillige structuur die van binnenuit lijkt te zijn uitgevreten. Haar vormen doen denken aan de rotsen langs de oevers van de rivier Huangpu in Shanghai, maar ook aan de bewust met gaten bewerkte sculpturen van de Engelse kunstenaar Henry Moore (1898-1986). Samen met zijn toenmalige vriendin Barbara Hepworth was Moore de eerste die experimenteerde met niet-functionele gaten in beeldhouwwerken. Maar waar Moore begrensd was door wat hij met zijn handen en zijn werktuigen kon bereiken, kan Ervinck nu dankzij 3D-printtechnologie veel complexere creaties scheppen. Creaties die geen enkele kunstenaar zelf met de hand kan vormen. Met IKRAUSIM zette de kunstenaar een allereerste keer het volle potentieel van deze computertechnologie in en verlegde hij de grenzen van de beeldhouwkunst.

Voor Moore waren gaten een manier om het landschap in zijn sculpturen te betrekken, bij Ervinck zie je doorheen de gaten als het ware de ingewanden van de sculpturen. Zo ook bij IKRAUSIM. De print in de tentoonstelling is een videostill van een animatie waarin de kunstenaar de kijker meeneemt op een duizelingwekkende reis doorheen de gaten van deze tot de verbeelding sprekende sculptuur.

Dat de blob en de box geen onverzoenbare tegenpolen zijn, maar daarentegen met elkaar versmelten, illustreert XOBBEKOPS (2004-2006), Ervincks allereerste blobfiguur. De gele blob werd hier in een houten box opgeborgen. Hoe kan uit zo'n rigide kubus een organische vorm ontstaan, vroeg de kunstenaar zich af. Op het eerste gezicht wordt XOBBEKOPS inderdaad gekenmerkt door de dualiteit tussen blob en box, tussen virtueel en fysiek, binnen en buiten, natuurlijke en industriële materialen, echt hout en imitatiehout, tussen diverse vormen en afwerkingen: bol – kubus, ruw – glad, glanzend – mat ... Binnen deze tweestrijd bestaat echter een verrassende symbiose: de gele, gladde blob, die het digitale tijdperk symboliseert, is tegelijk een toonbeeld van traditie, want hij is ambachtelijk vervaardigd uit klei. XOBBEKOPS overbrugt ook een generatiekloof, namelijk die tussen de oude garde van architecten die met pen en papier klassieke, hoekige woningen tekenden (box) en de jongere generatie, die met computersoftware veel organischer ontwerpen bedenkt voor de gebouwen van de toekomst (blob). XOBBEKOPS is tegelijkertijd een maquette, een sculptuur en een schaalmodel. Het doet de grenzen tussen architectuur, sculptuur en design vervagen.

Een gelijkaardige tweedeling én verzoening vinden we terug in de sculptuur SIUTOBS (2006): de strakke, hoekige vormtaal van het traditionele bakstenen huisje, met zijn door mensenhanden gemetselde en dus imperfecte muur, contrasteert met de virtuele, voor mensen onhaalbare perfectie van het gele ei dat erin gekoesterd wordt. Voor SIUTOBS vertrok Ervinck van een still uit een animatiefilm waarin allerlei huisjes zichzelf binnenstebuiten vouwen, maar ook rijden, dansen en vliegen. Hij onderzocht voor dit wonderlijke bouwsel wat de kleinst mogelijke baksteen was die nog met de menselijke hand gemetseld kon worden en maakte vervolgens eigenhandig 10.000 steentjes van slecht 5 x 5 x 9 mm groot. SIUTOBS speelt met het idee van een gebouw zonder buiten- of

binnenkant.² Wanneer de architectuur van een woning zich openvouwt, is ze niet langer afgesloten. Het gebouw verliest zijn voornaamste functie, die van *shelter*, en houdt op een gebouw te zijn. Het wordt een sculptuur. Het ei op zijn beurt kan gelezen worden als een gigantisch glazen flatgebouw. Sculptuur wordt architectuur. Het ei is bekleed met een gele folie, van het type dat gebruikt wordt om reclame aan te brengen op bussen en trams. Aan de buitenkant zie je de reclame, binnenin kan je ongehinderd naar buiten kijken. Bij SIUTOBS zijn de ramen op het gele ei reflecties van de ramen in de bakstenen buitenmuur. Buiten wordt binnen en omgekeerd. Hoe langer je naar SIUTOBS kijkt, hoe meer lagen je erin ontdekt.

Ook LUIZAERC (2012-2015), een zuil die je kan bewonderen op het pleintje aan de Sint-Rochuskerk in Blankenberge, speelt met de voortdurende metamorfose van sculptuur tot architectuur en omgekeerd. LUIZAERC bouwt voort op LUIZADO, een buitensculptuur die Nick Ervinck in 2011-2012 maakte in opdracht van de stad Tongeren. Deze monumentale pilaar was op zijn beurt geïnspireerd op de authentieke Romeinse Jupiterzuil die in vroegere tijden dezelfde locatie sierde. Net als zijn voorganger heeft ook LUIZAERC een vormentaal die je tegelijkertijd terugwerpt in het verleden én naar de toekomst teleporteert. De hybride creatie is opgebouwd uit beeldelementen die ontleend zijn aan Romeinse maskers en vazen, maar vertoont vormelijk ook gelijkenissen met een leven dat lichtjaren van ons verwijderd is: het buitenaardse wezen uit de film *Alien*.³ LUIZAERC is opmerkelijk abstracter dan zijn voorganger, maar dat maakt het beeld des te krachtiger. De symmetrie verleent het een zekere sacraliteit. LUIZAERC kan dan ook gelezen worden als een soort godenbeeld. Maar wie of wat wordt er vereerd? De eindeloze mogelijkheden van de sculptuur, misschien?

Sculptuur wordt ook architectuur in BOLBEMIT (2014). Deze print, een studie voor de plafondschildering in de Clarenhofkapel in Hasselt, is het resultaat van een serie met de computer ontworpen blobsculpturen. De lijntekening is een vertaling van het spel van schaduwen en reflecties op de digitale sculpturen. De met de hand aangebrachte plafondschildering vormt een wervelende dans van digitaal design en waanzinnig gedetailleerde schilderkunst. BOLBEMIT visualiseert op unieke wijze het verhaal van goed en kwaad: aan het ene uiteinde komt het kwade, in de vorm van tentakels, de kerk binnen. Aan het andere uiteinde, ter hoogte van het altaar, wordt het opgeslokt door een draaikolk. Je kan er de sterrenhemel in ontwaren, maar er zijn ook links met cartografie en Delfts blauw.

Ook de muurprint op de gevel van het casino in Blankenberge is een gigantische lijntekening die het resultaat is van virtueel ontworpen blobsculpturen. OLBERNIUM (2017) maakt deel uit van Ervincks onderzoek naar lijnmutatie. De kunstenaar blaast hiermee de eeuwenoude discussie rond het belang

² Dit idee komt onder meer aan bod in Harry Mulisch' roman *De ontdekking van de hemel*, maar Nick Ervinck ontdekte het ook in verscheidene etsen van de achttiende-eeuwse Italiaanse graficus Giovanni Battista Piranesi.

³ De film *Alien* dateert uit 1979. De protagonist, een buitenaards wezen, werd vormgegeven door de Zwitserse kunstenaar Hansruedi Giger (1940-2014).

van de lijn in de kunst nieuw leven in. Een blobvormig volume is opgelost in een ritmisch lijnenspel. Lijn wordt hier ook gekoppeld aan kleur. De goudgele kleur draagt het goddelijke in zich, maar verwijst ook naar de alchemie die de – voor Ervinck zo belangrijke – transmutatie belichaamt. Goud is eveneens de kleur van rijkdom, waarvoor gespeeld wordt in het casino. Het verwijst bovendien naar het gouden tijdperk van de belle époque, die met haar art-nouveaugebouwen het uitzicht van de stad Blankenberge voorgoed zou veranderen. Ervinck verwerkte de typerende elementen van deze architectuurstijl – gebogen lijnen en op de natuur geïnspireerde motieven, maar ook de combinatie van verschillende materialen, zowel organisch als industrieel – op meesterlijke wijze in deze vibrerende tekening. De constellatie in haar geheel doet denken aan een ruimtestation, het circuit aan bloed- of zenuwbanen of supersonische rollercoasters, maar ook aan in de verte klinkende koperen trompetten. De ritmische lijnwerking in OLBERNIUM herinnert eveneens aan de krachtige lijnen waarmee de futuristische kunstenaars uit de vroege twintigste eeuw tekenden. Het futurisme verheerlijkte net als Ervinck beweging, snelheid en nieuwe technologie en had een grenzeloos geloof in de toekomst en de vooruitgang. Maar waar het futurisme ocriep tot vernieling van alles wat traditie was, en dus in het verleden lag, voegt Nick Ervinck hier in een simultane beweging verleden, heden en toekomst samen tot een dynamisch lijnenspel.

Zonder verleden en traditie los te laten bouwt Nick Ervinck aan zijn sculpturen van de toekomst, waarin blob en box, spitstechnologie en ambachtelijke creatie, sculptuur en architectuur samengaan. Zodra hij een grens heeft verlegd, staat hij alweer te popelen om de volgende stap in de ontwikkeling van de beeldhouwkunst te verkennen.