

Jon Wood

In tandem: het materiële en digitale leven van Ervincks sculpturen

In november 2020 werd een metalen voorwerp dat op een stèle leek ontdekt door staatsbiologen die per helikopter een onderzoek deden naar wilde dikhoornschapen midden in de woestijn van Utah. Het nieuws raakte snel bekend en online volgde heel wat speculatie. Wie had dit in vredesnaam gemaakt? En wat deed het daar op die afgelegen plek?

De metalen, reflecterende oppervlakten maakten er tegelijk een streng en een heel fotogeniek object van. Het liet zich goed fotograferen tegen de rode zandsteen van dit canyongebied, op een manier die ook deed denken aan het landschap van de planeet Mars, waarvan live-beeldmateriaal kort daarop in het internationale nieuws zou komen. Er begon een hype, de monoliet van Utah ging viral en al gauw begon er over de hele wereld een reeks gelijkaardige metalen voorwerpen op te duiken, zomaar ineens zonder waarschuwing.¹ (Afb. 1)

Een van de fascinerende dingen aan zoveel van het onlinecommentaar over de daaropvolgende golf van monolieten die over de hele wereld verschenen, was hoe weinig aandacht eraan werd besteed als aan feitelijke materiële objecten. Ze werden gelezen als beelden – symbolen en geheime boodschappen – hun materialiteit zelf was schijnbaar hun blinde vlek – en het feit dat deze metalen voorwerpen ook door velen omschreven werden als ‘monolieten’ (een woord dat meestal op *stenen* objecten slaat) benadrukte dit nog meer.

Het gebruik van dit specifieke woord bracht ook een verwijzing met zich mee (vooral leesbaar voor een Amerikaans publiek) naar de befaamde mysterieuze ‘monoliet’ die opdook in Stanley Kubricks film *2001: A Space Odyssey* uit 1968. In die film is de monoliet zwart en granietachtig, maar in de roman van Arthur C. Clarke (ook verschenen in 1968), gebaseerd op het filmscenario dat hij samen met Kubrick schreef, is hij transparant.² Dit, samen met zijn onverbiddelijke materialiteit, is een essentieel onderdeel van zijn mysterie. Clarke beschrijft het moment, vroeg in de roman, waarop deze ‘monoliet’ (die hij de ‘New Rock’ noemt) wordt ontdekt door Moon-Watcher, een van de aapmensen, als volgt:

‘Het was een rechthoekige plaat, drie keer zo hoog als hijzelf, maar smal genoeg om met zijn armen te omvatten, en hij was gemaakt van een of ander volkomen transparant materiaal; hij was inderdaad niet gemakkelijk te zien, behalve wanneer de opgaande zon op de randen ervan schitterde. Aangezien Moon-Watcher nooit ijs had gezien, of zelfs kristalhelder water, waren er geen natuurlijke voorwerpen waarmee hij deze verschijning kon vergelijken. Ze was zeker nogal aantrekkelijk, en hoewel hij wijselijk op zijn hoede was voor de meeste nieuwe dingen, aarzelde hij niet lang voor hij er schuchter naartoe bewoog. Toen er niets gebeurde, stak hij zijn hand uit en voelde een koud, hard oppervlak.’³

De monoliet van Clarke en die in Utah, met zo’n vijftig jaar ertussen, komen al snel bij je op wanneer je op dit 21ste-eeuwse moment aan het werk van Nick Ervinck denkt. Dat is niet omdat de sculpturen waar Ervinck steeds bekender om wordt enige gelijkenis vertonen met dergelijke objecten. Zijn helderkleurige fantastische

hybrides zouden niet verder af kunnen staan van zo'n minimalisme. Maar het is wel zo dat ze ook een gecompliceerd bestaan hebben, materieel en als beeld, in verhouding tot de echte en denkbeeldige omgevingen waarin ze gesitueerd zijn. Niet het minst omdat zijn plastisch werk de ruimtes binnen en tussen het fysieke en het virtuele inneemt, en bestaat in gebieden waar plastische gelijktijdigheid overvloedig aanwezig is. Deze omgevingen werpen urgente vragen op voor veel beeldhouwers in deze tijd, die zowel online als offline werken. En het zijn zij aan wie Ervinck zelf bijzondere aandacht heeft besteed bij het nadenken over de materialen en vormen van zijn sculpturen, de echte en virtuele levens die ze kunnen leiden en hoe zijn sculpturen op verschillende manieren tentoongesteld zouden kunnen worden en een thuis zouden kunnen krijgen, zowel in omgevingen die fysiek te bezoeken zijn als online, vaak tegelijkertijd.

Ervincks sculpturen bewonen een echt en een denkbeeldig gebied tegelijk. Dit wordt nog benadrukt door het feit dat ze in zijn atelier zowel met de computer als met de hand gemaakt worden – zijn twee voornaamste vaardigheden als kunstenaar. Een gesprek met hem over dit naast elkaar bestaan levert een aantal interessante inzichten op in waar het voor hem om gaat. Tijdzones combineren en opschorten is belangrijk en hij beschouwt zijn sculpturen alsof ze een Janushoofd hebben, tegelijk naar voren en naar achteren kijkend. 'Ik sta met één voet in de oude wereld en met de andere voet in de nieuwe', zegt hij. 'Ik maak klassieke beeldhouwkunst met nieuwe technologieën.'⁴ De onderliggende problemen van verleden en heden, ouderdom en jeugd liggen ook niet ver van het oppervlak af. 'Ik geloof in beeldhouwkunst', stelt hij. 'Ik geloof niet dat deze kunstvorm al aan zijn pensioen toe is.'⁵ Voor Ervinck is een van de opdrachten voor een beeldhouwer vandaag te fungeren als een brug of kanaal tussen het verleden en het heden, tegelijk nieuwe vormen uit te vinden en terug te keren naar oudere en ze tot nieuwe uitwisselingen te brengen, met nieuwe mogelijkheden. Hierdoor wordt de historische tijd vaak op een vindingrijke manier gecomprimeerd in zijn werk: er zijn objecten te vinden waar verschillende periodes in huizen – of het nu is via middeleeuwse harnessen of 18de-eeuwse portretkunst of 19de-eeuwse maskers of een 21ste-eeuws stuk speelgoed.

Ervinck wijst ook het idee dat er een heel sterk onderscheid zou zijn tussen het reële en het virtuele van de hand. 'Ik vind niet dat je moet kiezen tussen beide', zegt hij, terugblikkend op een vroegere fase in zijn kunstopleiding, toen hij het gevoel kreeg dat hij dat wel moest doen. Zijn sculpturen gaan constant heen en weer tussen beide. Ervinck heeft de indruk dat veel mensen de rol van de computer in de praktijk van de beeldhouwkunst verkeerd begrijpen. Ze kunnen het zien als een manier om gemakkelijk en onmiddellijk, 'met een druk op de knop', een sculptuur te maken, in plaats van het te beschouwen als één van een aantal nuttige instrumenten in de steeds complexer wordende gereedschapskist van de hedendaagse beeldhouwer. Hij stelt ook dat de vraag over de eigenlijke realtimesnelheid van uitvoering vaak omgekeerd werkt: 'Soms leeft het idee dat iets virtueel maken snel gaat en iets met de hand maken in het atelier traag. Daar ben ik het niet mee eens. Soms kan het meer dan 2000 uren vergen om een sculptuur virtueel te maken, terwijl keramiek relatief snel gemaakt kan worden.'⁶

Om zijn hybride vormen te maken werkt Ervinck met materialen die buigzaam en flexibel zijn. Hij houdt van materialen die op verschillende manieren en in verschillende maten kunnen worden gevormd, gemodelleerd en gekneed, zoals keramiek, polyester, gips, hars, plastics en glas. Behalve voor directe, rechtstreekse manipulatie

worden deze materialen toegepast in en tussen de maakprocessen. Ze worden voortdurend ontwikkeld tot sculpturen, in een heen-en-weerbeweging tussen het computerprogramma en het fysieke maakwerk. Deze materialen worden ook vaak geveerd of gecoat op een manier die ze een nieuwe felheid geven, of tegelijk vleesachtige en plantachtige eigenschappen. Die biologische hybriditeit is ook te vinden in de vormen zelf. We zien ranken en vingers, evocaties van onderzeese planten en dieren. We zien ook rots- en biologische formaties die in elkaar verstrengeld zijn: vormen die er tegelijk gemaakt en gekweekt uitzien. Ideeën over hybriditeit en mutatie zijn al lang centrale thema's voor Ervinck. Hij plaatst de ontwikkelingslogica van zijn sculpturen graag in een nauwe en poëtische dialoog met de metamorfe en quasi-evolutionaire energieën van organisch groeiende vormen, of die nu menselijk of niet-menselijk zijn.

Deze fascinatie met hybriditeit is ook zichtbaar in de taal die hij consequent gebruikt om zijn sculpturen mee te beschrijven en te benoemen. Hij gebruikt nooit 'ongetiteld' of reeksnummers, maar geeft er de voorkeur aan nieuwe woorden te scheppen. Neologismes en verzonden woordspelingen zijn daarin dan ook heel belangrijk. Hij behandelt woorden een beetje als materialen: hij vormt ze, geeft ze weer een nieuwe vorm, combineert ze en breidt ze uit op verschillende manieren. Ervincks titels vormen hiervoor een bijzonder rijk terrein, dat hem de kans biedt om objecten, woorden en woordfragmenten samen te brengen op hybridiserende manieren.

Zulke titels halen namen door elkaar en krijgen hun eigen verbale complexiteit met elke set van werken die ze aanduiden. Samen creëren ze een nieuwe taal, maar ook nieuwe objectsferen en omgevingen voor Ervincks beeldhouwkunst. Hij heeft er zelfs een encyclopedie voor gemaakt, die hij Nikipedia noemt, waarin hij het onlineleven van zijn verbeelding in de verf zet. Misschien wel een van de opvallendste eigenschappen van Ervincks titels is echter dat ze op een poëtische manier entiteiten suggereren die uit denkbeeldige werelden komen, verafgelegen in tijd en ruimte. Daarnaast maakt hun unieke vorm als woord het ook gemakkelijk om ze op het internet te vinden, en zo helpen deze titels om de sculptuur te situeren, zowel in het hier en nu als in een ver verleden of toekomst.

Zulke strategieën zijn de voorbije jaren ook benadrukt door de afwisseling aan ruimtes en plaatsen waar Ervinck zijn werk heeft tentoongesteld. Hij heeft hiervoor een aantal kaders, omheiningen en ruimtelijke houders gebruikt. Door dat alles heen zijn er dynamische nevenschikkingen van rechthoekige geometrische vormen en meer vloeiende vormen, tussen box en BLOB.⁷

Het concept en format van het boek is belangrijk gebleken. Ervinck gebruikt de bladzijden ervan om zijn werken uit te stallen en te ensceneren, net als hun dialoog met elkaar en met het werk van andere kunstenaars. Zoals hij onlangs zei in een gesprek: 'Een boek vormt een moment waarop je kan stilstaan bij het werk. Het is een tijd voor reflectie.'⁸ *GNI_RI_2014*⁹ is daarvan een goed voorbeeld. Het bevat meer dan 250 rijkgeïllustreerde pagina's, die zijn sculpturen in een uitsnit tonen en gesitueerd op zowel echte als virtuele plaatsen. De code hier leest als volgt: 'GNI' staat voor een project van Ervinck (hetzij een publicatie, hetzij een tentoonstelling) en 'RI' staat voor 'ruimte'. Zoals Ervinck zegt: 'De RI betekent Ruimte I, om de kijkers eraan te herinneren dat het ergens gepresenteerd is.'¹⁰

Een van zijn recentste boeken is getiteld *Nick Ervinck/Henry Moore*, waarbij de twee namen op de cover in elkaar gewerkt zijn.¹¹ Dit boek verkent Ervincks passie voor het werk van Henry Moore. Het verscheen ter gelegenheid van een tentoonstelling van Ervinck met werk van hemzelf en van Moore. Voor die tentoonstelling, *GNI-RI oct2019*,¹² gebruikte hij een speciaal ontworpen vitrine en kabinet om de onderlinge verbanden te presenteren die hij ziet tussen zijn werk en dat van Moore. Hij gebruikte daarbij de verschillende niveaus en open ruimtes om onafhankelijke tijdzones voor uitwisseling te creëren.

‘Het verhaal van de moderne beeldhouwkunst maakt deel uit van de inhoud van mijn werk’, legt Ervinck uit, gevraagd naar zijn kunsthistorische interesses. Ervincks betrokkenheid bij de geschiedenis van de beeldhouwkunst is opvallend: hij heeft een bijzondere voorliefde voor alle beeldhouwers die de mogelijkheden van de vorm hebben uitgebreid, zoals Henry Moore, Barbara Hepworth en Jean Arp, en de generatie van Tony Cragg, Anish Kapoor en Antony Gormley. Hij is ook geïntrigeerd door het idee van een collectie en hoe er, via de presentatie daarvan, verhalen geënceneerd kunnen worden tussen verschillende soorten objecten en artefacten. Dit soort van denken over objecten komt tot uitdrukking in de Moore/Ervinck-kabinetten, waarvan de ruimtes niet alleen een vergelijking mogelijk maken tussen de kunstwerken van een moderne en een hedendaagse kunstenaar, maar ook tussen natuurlijke objecten en door de mens gemaakte vormen.

De transparantie van glas of acryl is een van de charmes van de vitrine als een kader om objecten in te presenteren. Een ander middel dat Ervinck heeft ingezet om de flexibiliteit en openheid van de vitrine te verkennen is een online-tentoonstelling, en recent is hij bezig geweest met het online tonen van zijn werken en die van anderen in het project MOUSEION.¹³ Dit ambitieuze virtuele project vertrekt van het idee van het Moore-kabinet, breidt dat uit en werkt het uit tot een online-tentoonstelling. Op die manier omvat het meer van zijn werken en meer sculpturen van andere kunstenaars, zowel klassieke, moderne als hedendaagse, waaronder Moore, Hepworth, Arp, Chadwick, Rodin en Bourdelle. Het doet denken aan Andre Malraux’ *musée imaginaire*, een vroegere fotografische versie van het virtuele museum, en biedt een open tentoonstelling van kunst en artefacten die zowel een museum als een openluchtpresentatie oproept. Hier zien we Ervinck beeldhouwen in tijd en ruimte, en het feit dat de beelden erin bewegen, brengt het in een nauwe dialoog met film. Hij vat MOUSEION op als een reis doorheen verschillende secties of afleveringen of ruimtes, die hij als volgt noemt: Front Porch, Blob, Rocks, Plants, Masks, Archaeology, Humans, Cyborgs, Animals, Skin en Back Porch. Daarop terugkijkend stelt hij in de tekst voor de laatste sectie: ‘Ik ben dus, als kunstenaar, Darwin aan het hacken, DNA aan het hermodellieren, aan het proberen om planten, koralen en dieren te regenereren na de zoveelste massa-uitsterving of dodelijke radioactieve fall-out. Tegelijkertijd ben ik voortdurend verbaasd over het ontastbare magnetisme dat we bezitten, hoe dat ons libido, onze liefde en lust bewaart, en hoe het lijkt alsof ons *élan vital* nooit helemaal zal uitdoven.’

De laatste jaren heeft Ervinck naast dit virtuele project ook de fysiek te bezoeken omgevingen van kerk en kasteel geëxploreerd. Dergelijke settings brengen zowel materieel als historisch gewicht met zich mee en fungeren op manieren die complementair zijn aan de onlineruimtes die hij verkent. In het verleden heeft hij een aantal keren een kerk gebruikt als ruimte om zijn werk tentoon te stellen. Zijn project K.E.R.K. is het meest recente en vond plaats in de kerk van Sint-Pieters-Kapelle Middelkerke, die hij omturnde tot Kunsthal

Ervinck. Hij gaf de deuren een nieuw design en gebruikte het interieur ook voor *Unnatural Selection* (2021), een tentoonstelling die de kunstenaar maakte ter gelegenheid van zijn veertigste verjaardag. Daarin stelde hij veertig eigen werken tentoon en veertig werken uit zijn collectie. Het altaar en de ruimtes voor de congregatie in de vroegere kerk werden gebruikt voor het tentoonstellen van sculpturen, waaronder veel nieuwe werken. Dit soort denken nam hij mee in zijn tentoonstelling *From Knight to Cyborg*, ook in 2021, georganiseerd door het National Museum of Finland in Häme Castle. Ook daar bood de indrukwekkende materialiteit van de architectuur een bruikbaar kader om zijn nieuwe sculpturen in te presenteren. Bovendien worden dat soort plaatsen door er zijn beeldhouwwerk in te introduceren, dat geen eerder verband houdt met de omgeving, zelf op een verbeeldingsvolle manier getransformeerd, doordat bezoekers worden uitgenodigd om ze op een nieuwe manier te beschouwen.¹⁴

Opnieuw lichten de felgele kleuren, gladde contouren en gestroomlijnde esthetiek op in contrast met zo'n omgeving. En opnieuw nemen Ervincks sculpturen er tijdelijk hun intrek terwijl ze tegelijk ook hun virtuele bestaan bekendmaken. Dat gebeurt wanneer de sculptuur zowel buiten als binnen wordt geplaatst. Zoals het geval was met de tentoonstelling *GNI-RI oct2019* in Waregem, waar Ervincks nieuwe sculptuur RETMONER (2019) werd geïnstalleerd, bevatte ook de tentoonstelling in Häme Castle werken in openlucht, namelijk CULMIRIOM (2019), APSAADU (2012) en WIGNIROPS (2018). Of het nu binnen of buiten is, we zien dat zijn werk er staat op twee plekken tegelijk, en dat het bestaat tussen het reële en het virtuele, en nog meer complexiteit verkrijgt door zijn bijkomende leven online. We zouden hier opnieuw aan de monoliet in Utah kunnen denken. Niet alleen bestaat die tussen het echte en het denkbeeldige domein, maar het is ook (opeens opduikend zonder waarschuwing) een extreem, overdreven voorbeeld van het plaatsen van een autonome, vrijstaande sculptuur. Zoals Ervinck maar al te goed weet, duiken vragen over waar een sculptuur vandaan komt en waar ze thuishoort voortdurend op in het discours over moderne en hedendaagse beeldhouwkunst. Zijn werk toont aan dat zijn eigen benadering van die vragen eruit bestaat te combineren en te doen samenvallen, en over sculpturen te denken als iets wat tegelijkertijd in een reële en een virtuele context bestaat, in tandem functionerend.



Afb. 1

- 1 Er verschenen niet alleen ‘monolieten’ op verschillende plaatsen in de Verenigde Staten, maar ook in Zuid-Amerika, Europa, Rusland, Afrika, Azië en Australië. Voor online-informatie over een aantal ervan, zie bijvoorbeeld: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_similar_to_the_2020_Utah_monolith; <https://www.nytimes.com/2020/12/28/magazine/desert-monolith-aliens.html?smid=em-share>; <https://www.nytimes.com/2021/02/08/world/asia/monolith-turkey.html?smid=em-share>.
- 2 Voor een interessant essay over de visuele kunst van de film, zie Volker Fischer, ‘Designing the Future: On Pragmatic Forecasting in *2001: A Space Odyssey*’, in *Stanley Kubrick*, Kinematograph Nr. 20/2004, Frankfurt am Main, Deutsches Filmmuseum, pp. 103-19.
- 3 Arthur C. Clarke, *2001: A Space Odyssey*, Londen, Arrow Books, 1968, p. 18 (*2001: een ruimte-odyssee*, Bruna, 1990). Interessant is dat wanneer Moon-Watcher de steen heeft aangeraakt om hem te proberen te begrijpen, hij er vervolgens aan gaat proeven om te zien of hij, zoals van die ‘witte, ronde kiezelsteenplanten’, voeding bevat.
- 4 Nick Ervinck in gesprek met de auteur, januari 2022.
- 5 Ibid., 8 februari 2022.
- 6 Ibid.
- 7 Bijvoorbeeld Christine Vuegen, ‘Schepper van een complex parallel universum. Een gesprek met Nick Ervinck’, *GNI_RI_2014*, Studio Nick Ervinck & MER.Paper Kunsthalle, 2014, p. 244.
- 8 Nick Ervinck in gesprek met de auteur, 8 februari 2022.
- 9 Studio Nick Ervinck & MER.Paper Kunsthalle, 2014.
- 10 Nick Ervinck in gesprek met de auteur, 4 maart 2022.
- 11 *NHIECNKREYRMVOIONRCEK*, Studio Nick Ervinck & Hannibal Publishing, Veurne, 2019.
- 12 *GNI-RI oct2019*, Bibliotheek – Waregem (BE), curator Patrick Ronse, i.s.m. Be-Part, the Henry Moore Foundation en de Stad Waregem, 10 oktober 2019 – 8 december 2019.
- 13 In de loop van 2020 en 2021, en het meest intensief tijdens de verschillende lockdowns, werkte Ervinck aan een virtueel museum dat meer dan 25.000 m² besloeg. De bedoeling was op een of andere manier een alternatief te hebben voor het ontbreken van cultuur op fysieke locaties, maar het project ontstond ook vanuit zijn eigen behoefte als kunstenaar om na zo’n lange tijd opnieuw in contact te komen met een publiek. Hij hoopte dat het MOUSEION, ondanks het immateriële karakter van de ruimte, toch een boeiende en immersieve ervaring zou opleveren. Zie www.nickervinck.com/en/about/publications/publication-detail/mouseion.
- 14 Nick Ervinck kiest al vele jaren settings om zijn werk te tonen die inspireren tot een dialoog met de architectuur, functie en geschiedenis van een ruimte, maar ook met de collecties die erin gehuisvest zijn. Naast de tentoonstellingen die hier al genoemd zijn, gaat het bijvoorbeeld om het Gallo-Romeins Museum in Tongeren en Kasteel Beauvoorde in Wulveringem (2012), George Minnes sculpturen in Museum Beelden aan Zee in Den Haag (2014), Kasteel d’Ursel, Hingene, in het kader van de tentoonstelling *Sweet 18*, over hedendaagse kunst geïnspireerd door de 18de eeuw (2015), de collectie van het Musée Fenaille in Rodez, Frankrijk en de Jeruzalemkapel in Brugge (2021) en de Sint-Jacobskerk in Gent (2022).