

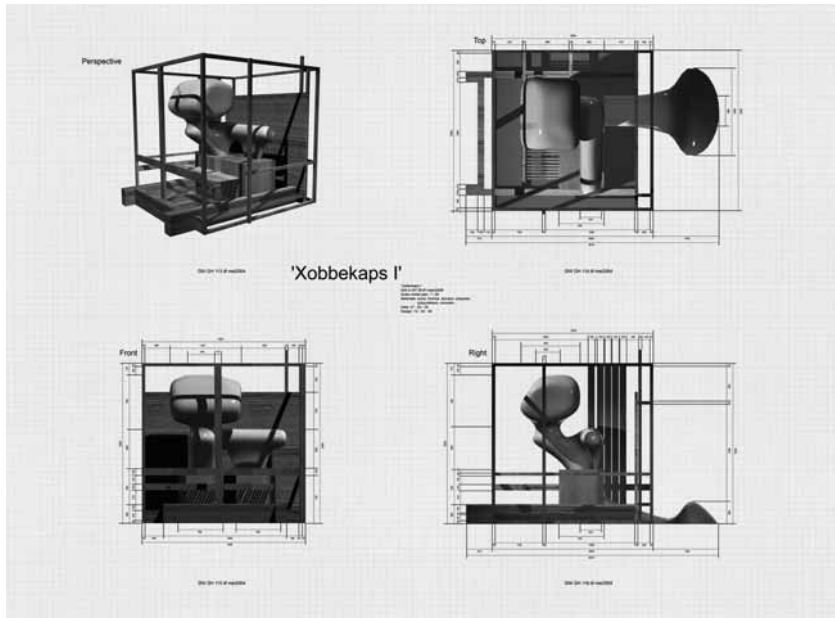
[K] **VAN DE VIRTUELE NAAR DE FYSIEKE WERELD EN WEER TERUG. KUNSTENAAR NICK ERVINCK**

Sinds juli 2009 worden de platte daken van kunstplatform en woonomgeving Zebratraat in Gent overkapt door een gigantische, glanzende, gele sculptuur met een organische vorm, bestaande uit twee identieke, maar gespiegelde netwerkconstructies van twaalf meter lang, zes meter breed en drieënhalve meter hoog – ‘gatenkazen’, zo heette het in diverse media toen het kunstwerk geïnstalleerd werd. *WARSUBEC*, zo heet de installatie officieel, werd gemaakt door de jonge Vlaamse kunstenaar Nick Ervinck (*1981, Roeselare) in opdracht van de Stichting Liedts-Meesen. In 2008 won Ervinck, die 3D-multimedia en *mixed media* studeerde aan de academie in Gent (KASK), de Publieksprijs Nieuwe Media van diezelfde stichting.

Begonnen als abstract beeldhouwer evolueerde Nick Ervinck in de loop van de tijd meer en meer richting de architectuur. Ook *WARSUBEC* is niet louter sculptuur, maar vervult tegelijk een architecturale functie: het werk tovert de twee platte daken om tot aangename dakterrassen waar de gele bogen beschutting bieden en waar licht en schaduw elkaar afwisselen. Het is een nieuwe architecturale constructie die de oude architectuur (Zebratraat werd gebouwd in 1906) als het ware besmet heeft. Het lijkt alsof dit bouwwerk met zijn afgeronde bogen uit de rationele, bestaande architectuur groeit of er een nieuwe huid omheen weeft. Zelf heeft Ervinck het over “een blob (*een computergegeneerde, uitdijende, organische vorm, AMP*) bovenop een box (*het gebouw*)”.

De kunstenaar ontwierp de architecturale installatie met behulp van een computermodel en baseerde zich daarbij min of meer op de organische vorm van koralen en van plantencellen (veel voorkomende motieven in zijn oeuvre) maar ook op de futuristische architectuur van de *Water Cube*, die gebouwd werd voor de Olympische zomerpelen van 2008 in Peking. *WARSUBEC* werd uitgevoerd door een gespecialiseerd bedrijf in Nederland en bestaat uit een silhouet van multiplex dat bedekt is met polyurethaanschuim, polyester en een met de hand gepolijste buitenlaag van glasvezel.

Met het werk balanceert Ervinck tussen de virtuele wereld en de realiteit, een grensgebied



Nick Ervinck, *GNI_S_WT_o8_maart2005*, 2005, work drawing XOBBEKAPS, C-print mounted on pvc, 74 x 94 cm, © Koraalberg Gallery Antwerpen.

dat hij tot zijn werkterrein maakte. Begint de kunstenaar de ene keer, zoals in de Zebrastraat, op de computer om uit te komen in de fysieke wereld, dan roept hij op andere momenten juist weer een virtuele wereld op in de realiteit. Zo maakte hij voor de Kunst Nu-tentoonstelling *GNI-RI sep2009 EITAZOR* in het S.M.A.K. een grote sculpturale installatie (ook weer in het geel, zijn lievelingskleur) op basis van een negentiende-eeuws behangmotief. Met behulp van de computer bewerkte hij dit tot een muurtekening die uiteindelijk de basis voor de 3D-sculptuur vormde. Door de verankering in een zwarte ruimte waarin ook de muurtekening figureerde, verloor je als kijker elke referentie aan de werkelijkheid en kreeg je de indruk in een virtuele wereld te zijn terechtgekomen.

Ook in de computeranimatie *IKRAUSIM*, die Ervinck in 2009 toonde in de tentoonstelling *Fantastic Illusions*, die na het MOCA in Sjanghai ook Kunstencentrum BUDA in Kortrijk aandeed, word je als het ware meegezogen in de virtuele wereld. De animatie is een visuele poëzie waarin een organische, opnieuw gele vorm met een glanzende

textuur verkend wordt: in één vloeiende beweging word je langs de bogen, holtes en doorgangen van deze abstracte structuur gevoerd. Boven wordt onder, binnen en buiten bestaan niet langer en elke notie van tijd en ruimte verdwijnt. De kleine sculptuur *IKRAUSIM* en de lichtbox *IKRAUSIM* die Ervinck op basis van het model uit de computeranimatie maakte, geven een totaal ander zicht op de structuur.

Ervinck begon de computer in te zetten bij zijn creatieproces toen hij in 2002 de Provinciale Prijs voor Beeldende Kunst van de provincie West-Vlaanderen won en een grote tentoonstellingsruimte ter beschikking kreeg om zijn werk te tonen. Omdat zijn atelier te klein was om de installatie die hij wilde maken uit te voeren, nam hij zijn computer erbij om virtuele modellen te ontwikkelen – hij zette die als het ware in als virtueel schetsboek. Werken met behulp van de computer schept ongekende mogelijkheden, zo ontdekte de kunstenaar. Zonder geld te moeten investeren of rekening te moeten houden met formaat en zwaartekracht kan hij de meest exuberante sculpturen ontwerpen. En anders maakt hij er wel een werktekening van, waarop hij

netjes afmetingen en materialen noteert. Soms voldoet die virtuele wereld, maar soms wil Ervinck ook voelen en zien hoe zijn computermodellen in de fysieke wereld tot hun recht komen – hij is en blijft immers ook beeldhouwer die met zijn werk sculpturale vraagstukken over materiaal, vorm en proportie probeert te beantwoorden en daarbij ook beïnvloed wordt door klassieke beeldhouwers als Henry Moore of Jean Arp.

Zo ontstaat langzaam een oeuvre dat gekenmerkt wordt door een brede waaier aan uitdrukkingsmiddelen: computermodellen, werktekeningen, prints, animaties, grote installaties en kleine sculpturen. Elk stadium van Ervincks creatieproces is tegelijk ook een autonoom kunstwerk.

Met zijn werk manipuleert Nick Ervinck ons beeld van de werkelijkheid – of hij dat nu doet met een architecturale installatie in een bizarre vorm op een dak, met een sculptuur gebaseerd op behangpapier, met een werktekening (*GNI_S_WT_o8_maart2005*) van *XOBBEKAPS*, een glanzend gele sculptuur in een soort kooiconstructie van hout, met een animatie zoals *IKRAUSIM* of met een print van een vreemd, uitgerekt bouwwerk (*EGATONK*, 2009). Keer op keer schotelt hij ons schijnwerelden voor. Speelde hij als jongvolwassene games als *SimCity*, *Red Alert* en *Theme Park*, waarin je als een soort God volledige werelden kunt creëren,

dan doet hij dat met zijn beeldende kunst in feite nog altijd.

Maar Ervinck refereert wel aan de werkelijkheid. De bouwstenen die hij gebruikt, zijn *blobs* en *boxes* (organische vormen die bijvoorbeeld verwijzen naar koraal en naar de celstructuur van planten) maar ook eivormen en de rechthoekige structuren van huizen en kathedralen en zelfs schepen. Onder andere de abdij van Cluny en de dom van Florence verwerkte hij in prints en sculpturen. Die beelden put hij uit een gigantisch digitaal archief, waarin hij alles bewaart, van snapshots en herinneringen, over gebruiksvoorwerpen en krantenknipsels, tot zelf gemaakte dingen. Elk werk wordt eveneens in het archief opgeslagen (waarbij de titels verwijzen naar de vindplaats daarin) en kan op zich weer aanleiding geven tot een nieuw werk. “Door de wereld in een persoonlijk systeem te vatten wordt ze structureerbaar en valt ze te ordenen”, aldus de kunstenaar. Met de creatie van een complexe schijnwereld probeert Ervinck met andere woorden de complexiteit van de wereld rondom ons te vatten.

ANNE-MARIE POELS

www.nickervinck.com



Nick Ervinck, *EGATONK*, 2009, muurprint, 250 x 500 cm, © Koraalberg Gallery Antwerpen.