

Mnemosyne in beweging – Het geestesarchief van Nick Ervinck

“Quand j’étais jeune, j’ai visité les musées du monde entier. De toutes sortes, allant du national, énorme, dont trois jours de visite ne viennent pas à bout, au cabanon bricolé par un vieillard obstiné à seule fin de rassembler des outils agricoles. Mais je n’ai été satisfaite d’aucun. Ce ne sont que des débarras. Ils ne révèlent aucune trace de la passion qui mène à faire une offrande aux déesses de la sagesse. Ce que je vise, c’est un musée qui transcende l’existence humaine. »

Yoko Ogawa, *Le musée du silence*

Van 1924 tot 1929, het jaar van zijn dood, werkte Aby Warburg aan een atlas die het sluitstuk zou vormen van een leven gewijd aan onderzoek dat zich, met behulp van een subtiele en weldoordachte *montage*, richtte op het vaststellen van verbanden tussen afbeeldingen van allerlei herkomst en tijden; “D’un coup se révélait une forme qui n’était pas seulement à ses yeux, un ‘résumé en image’ mais une pensée par images. Pas seulement un aide-mémoire, mais un mémoire au travail.”¹ De atlas, die nooit voltooid is, werd *Mnemosyne* genoemd, een ode aan de Griekse godin van het geheugen.

Als we voor het eerste geconfronteerd worden met de kunstwerken van Nick Ervinck, is het onze eerste reactie om in ons eigen geheugen te speuren naar gelijkaardige beelden van objecten, ruimten, bewegingen of combinaties van dezelfde materialen, om zo onze angst voor het onbekende te overwinnen. Maar ondanks onze inspanningen worden we al snel gedwongen om te bekennen dat ze uniek zijn én om toe te geven dat Ervincks werken het uiterste of het onmogelijke proberen: een geheel nieuw geheugen van een wereld te bouwen – zijn eigen *Mnemosyne*. Dit gevoel van een nieuwe en zelfvoorzienende wereld met een eigen logica en regels, wordt benadrukt door de cryptische namen van de sculpturen, computerprints en installaties. Het is verleidelijk om de jonge kunstenaar spontaan te vergelijken met een almachtige persoon en bevelhebber. Dit wordt nog meer vanzelfsprekend als we weten dat Ervinck in zijn jeugd

werelden van LEGO blokjes bouwde, en zich later, afgezonderd van zijn directe omgeving en 'zich gedragend als een almachtige schepper'², obsessief stortte op het spelen van zogenaamde 'god-like' videospelletjes zoals SimCity, Settlers en Warcraft. De dualiteit tussen het echte en het virtuele bouwen is al aanwezig in de spelletjes uit zijn jeugd, met hun allesoverheersende vermogen om het leven te organiseren; niet langer afhankelijk van eerdere informatie, zal het de manier waarop de kunstenaar zijn *eigen* wereld creëert, blijven bepalen en structureren.

Wat Ervinck onder meer zo uniek maakt is een ogenschijnlijk natuurlijk vermogen om de eigenheid van ieder materiaal, zowel in de digitale als de 'echte' wereld, te begrijpen, te assimileren en te begrijpen: hybriditeit, of juist: 'syncretisme', ontstaat, net zoals in andere kunstwerken, op natuurlijke wijze. Ervinck combineert onmogelijke vormen van hout of sculpturen van klei en digitale technieken tot samenhangende composities (zie bijvoorbeeld het indrukwekkende *Archisculpt V 2004-2006* of *Xobbekops 2004-2006*). In dit syncretische proces wordt geen van de gebruikte materialen door de kijker als minderwaardig beschouwd. Indien er een coherente en geïntegreerde wereld opgroepen wordt, dan ondermijnt dit niet de kenmerken van alle verschillende materialen die in magische 'organische' oeuvres samen-leven. Ieder medium blijft autonoom, maar reageert op een paradoxale manier ook op de andere media en de andere kunstwerken, waardoor nieuwe vormen, bestaande uit zowel samen- als tegenwerkende elementen ontstaan, en uiteindelijk ook een complex en betekenisvol geheel. Verder is het overduidelijk dat Ervinck ieder onderdeel van zijn wereld, ongeacht waaruit het is gemaakt (video, digitale prints, tekeningen, beschilderd gips of polyester sculptuur), of het virtueel dan wel handmatig is vervaardigd, met dezelfde toewijding creëert. Ook belangrijk is de globale ordening van deze wereld zelf (hetzij in prints, hetzij in de omgeving van een tentoonstellingsruimte), waarin ieder object gelieerd is met de andere, én met de ruimte. Autonome objecten bestaan wel (zoals de serie kleine sculpturen, *Ostor* in 2002 en *Garfinotay* in 2003-2005), maar de meeste objecten maken deel uit van een groepsopstelling (zoals in computerprints *GNI D GH 44b.tif dec2003*, of *GN D GH 73.tif dec2003* of bijvoorbeeld in de installatie voor de tentoonstelling *Sugar-free* in Aalst, 2005). Ervinck speelt met de idee van het archief, maar ook met de idee van een museum of het universum zelf, waarin ieder 'ding' zijn eigen bijzondere, bepalende en veelzeggende plaats moet vinden.

Maar het is de voortdurende verandering die het bijna autistische werk van Ervinck nog interessanter maakt. In de ontwikkeling van zijn oeuvre weerklinkt de taalontwikkeling van de mens. Aanvankelijk was het zelfverzekerd en werd het beschermd in en door een heel eigen subjectieve taal: de werken waren autonoom spraken voor zichzelf en

verwezen niet naar een gekende werkelijkheid (zie opnieuw *Archisculpt of Xobbekops*). Gaandeweg ontwikkelde het zich op een subtiele manier: onderhevig aan de symbolische drang van buitenaf worden bekende vormen en objecten geïntegreerd, zonder dat het zijn bijzondere en unieke identiteit uit het oog verliest. Denk aan de creatie van *lebanulk 2004-2006*, waarin de bekende vormen van een boot en een kerk op een geheel unieke en verassende manier samengebracht zijn, of zie bijvoorbeeld de indrukwekkende houten kerk/boot sculptuur *lenulkar 2004-2006*. Het hybride materiële karakter van zijn voorgaande werken is hier vervangen door of uitgebreid met een confrontatie tussen de objecten, en in de beslissende confrontatie tussen bekende en onbekende objecten. Alsof het een Darwinistische evolutie is, breidt een nieuwe object, net als een nieuw woord, de wereld zoals wij die kennen, uit. In het proces is zelfs sprake van een metadimensie; de visuele deconstructie van sommige werken in schema's, nummers, schaalmodellen en ruimtelijke voorstellen schept de nodige afstand van een metadiscours over de werken zelf (zoals in de werktekening *GNI_S_WT_10_JUL2005, 2005* of *GNI_S_WT_09_MAR2005, 2005*).

De combinatie van bekende objecten in vreemde en nieuwe voorstellen, is niet het enige kenmerk van taalkundige ontwikkeling en Darwinistische evolutiepatronen; de nieuwe behandeling van beweging, voegt een geheel nieuwe dimensie toe aan het gehele project. Kunstenaars zoals Dieter Huber, William Latham of Karl Sims gebruikten vroeger al beelden van technologisch getransformeerde organismen. Maar hun digitaal bewerkte werelden hadden nog veel vertrouwde kenmerken van onze eigen wereld van objecten en vormen; dit is niet het geval met de fantasievormen van Ervinck. De statische objecten van eerder gevormde sculpturen, of de versteende representaties in de prints, komen tot leven dankzij animatie; wij zijn getuige van hun geboorte en metamorfose, aan ons geopenbaard via bewegende beelden. Zodra het tot leven gebracht is, is het unieke is niet langer onbekend, maar behoort het tot de altijd ontwikkelende veranderingen van de materie; een meedogenloze en snelgroeiende, zich vermenigvuldigende, gefragmenteerde en uitbreidende materie, die voor onze ogen verschijnt en verdwijnt. Deze eeuwigdurende beweging - de 'mouvement protensif' die, zoals Roland Barthes schrijft³, de melancholische kwaliteit van de statische fotografie, of in dit geval prints en sculpturen, ontkent - leidt tot betovering; maar betovering ontstaat ook door het ademen van de vormen die, ook al zijn ze voorlopig onbekenden in ons collectieve geheugen, zeer menselijke trekken aannemen.

De confrontatie tussen de in beweging gebrachte virtuele sculpturen en de echte, met de hand gemaakte werken, herinnert ons tevens aan bekende filmische vertellingen zoals *The Matrix* trilogie, *Avalon* van Mamuro Oshii, *The Cell* van Tarsem Singh of zelfs, zij het

complexer in zijn gelaagdheid, David Cronenbergs *eXistenZ*, waarin de 'echte' wereld parallel bestaat aan, en inwerkt op één of zelfs meerdere virtuele werelden, waardoor er verschillende vormen van interactie ontstaan. Zowel in deze films als in het werk van Ervinck ontdekken we dat de twee werelden niet onafhankelijk van elkaar bestaan, maar bepaald en begrensd worden door de eeuwigdurende confrontatie met elkaar. Maar, in tegenstelling tot de films, is Ervincks tweeledige wereld geen confrontatie tussen de 'echte' wereld [gebaseerd op onze eigen werkelijkheid] en een 'virtuele' [een denkbeeldige]. Ervincks creatie van syncretische sculpturen, prints of installaties is de perfecte illustratie van Jean Baudrillards concept van simulacre (schijnbeeld) en simulatie: 'La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par des modèles d'un réel sans origine ni réalité; hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit.'⁴ Het is duidelijk dat de referent in dit geval ontbreekt; Ervincks wereld heeft een eigen manier gevonden om te ontstaan en te bestaan, iedere relatie met onze eigen wereld is ver te zoeken of wordt het grootste deel van de tijd duidelijk vermeden.

Deze overgang naar het bewegende beeld is van belang omdat het de dynamische kwaliteit van zijn werk weerspiegelt die de toeschouwer meteen boeit, of het nu sculpturen, prints of animaties zijn; ook al is de vreemde wereld van Ervinck zo goed als van alle menselijke aanwezigheid verstoken, ze brengt slechts ten dele het versteende karakter van de *Mnemosyne*, of een postapocalyptisch gevoel met zich mee. De hybride materiële aard (hout, polyester, papier, plastic, bewegende beelden enz.) van Ervincks wereld wijst op het principe van de actieve confrontatie dat eraan ten grondslag ligt. Die wereld komt tot leven in ons contact en in ons kijken, en houdt ons – zoals George Didi-Huberman – vanuit haar eigen invalshoek, en met haar eigen (voor ons onzichtbare) ogen, in de gaten. Men is natuurlijk benieuwd hoe dit universum zal evolueren, aangezien Ervinck zelf verklaart dat de combinatie van vormen, materialen, ruimte "allemaal, zorgvuldig uitgedachte elementaire delen van een verhaal zijn. Zelfs de kleinste verschuiving maakt dat men alles weer opnieuw ondervraagt"⁵

Muriel Andrin

¹ Georges Didi-Huberman, *L'image-survivante – Histoire de l'art et temps des fantomes selon Aby Warburg*, Paris, Les Editions de Minuit, 2002, p.452.

² uit de tekst "Iebanulk", door Christophe De Jaeger, Gent, april 2006

³ Roland Barthes, *La chambre claire – Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, Le Seuil, 1980, p.140.

⁴ Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p.10

⁵ uit de tekst "Nick Ervinck 2003-2005", door Nick Ervinck, Kortemark, april 2003 - 2005