

Eindeloze beweging

Over het werk van Nick Ervinck

Hans Theys

Het oeuvre van Nick Ervinck (1981) neemt een unieke plaats in binnen de wereld van de hedendaagse kunst. Niet alleen door zijn specifieke vormtaal, zijn kleurgebruik en zijn voorliefde voor een minutieuze afwerking, maar ook door zijn gewoonte de sculpturen zowel digitaal als manueel tot stand te laten komen. Beide benaderingen beïnvloeden elkaar en leiden tot verwezenlijkingen die anders onmogelijk tot stand hadden kunnen komen.

Bovendien heeft Ervinck de gewoonte vormen van verschillende oorsprong met elkaar te kruisen, waardoor hij tot onvoorspelbare kruisbestuivingen komt. Een 'cyborg' (die zelf al de vrucht is van de kruising van een mens met een machine) kan gecombineerd worden met een godenbeeld van de Inca's. Geërodeerde, Chinese stenen die hij voor het eerst heeft gezien in Shanghai, ontmoeten vormen van koralen, vissen of 'vreemdpotige' insecten. In de sculptuur BORTOBY (2009) herkennen we het lichaam van een leeuw, de rug van een bizon, krabbenpoten en een hertengewei. Andere sculpturen zijn gebaseerd op de vorm van aardbeien en ikebana, cacao's, mangrovewortels of 'kienstobbes' (wijnrankachtige rotsen die voorkomen in het Nederlandse Drente). In principe zijn alle vermengingen mogelijk, zolang ze maar dynamische, overtuigende sculpturen opleveren.

Ervinck vertrekt ook van de kunstgeschiedenis. Zijn sculpturen refereren aan de werken van Henry Moore en Barbara Hepworth, waarschijnlijk de eerste moderne beeldhouwers die gaten maakten in hun sculpturen, en hij bestudeerde Hans Arp, die we misschien de uitvinder van de abstracte, glooiende, sculpturale vorm mogen noemen. Al deze vormen, of ze nu van geologische, biologische, kunsthistorische of hollywoodiaanse oorsprong zijn, komen op een nieuwe manier samen in dit oeuvre, zonder dat dit zijn samenhang verliest.

Digitaal ontwerpen

Programmeurs vragen zich af welke formules Ervinck gebruikt om zijn sculpturen te tekenen, maar hij gaat intuïtief te werk. Elke tekening bestaat eigenlijk uit een groot aantal blokjes die al tekenend gestroomlijnd worden: een soort van organisch wordende, vloeibaar gemaakte lego. De kunstenaar steunt daarbij in belangrijke mate op zijn gevoel voor mooie lijnen en op zijn vermogen in te schatten hoe een 3D-tekening fysiek en op werkelijke grootte zal werken. Volgens Ervinck komt dit vermogen vermoedelijk voort uit de vele gevechten met karton, gips en lijm tijdens zijn jonge jaren. Zonder dergelijk inzicht kan je geen sculpturen ontwerpen op een computer. Anderzijds kan je met een computer vormen tekenen en printen die je onmogelijk met de hand kan maken, bijvoorbeeld vormen die zich binnenin de sculptuur bevinden, waar je met je hand niet bij kan, zoals bij IKRAUSIM (2009) of AGRIEBORZ (2009-10).

‘Door het tekenen met een computer,’ vertelt Ervinck, ‘ontstond het verlangen in de fysieke wereld de perfectie van een virtuele wereld na te streven. In het begin was mijn kennis beperkt tot basisvormen die aangereikt werden door de software zoals kubussen, bollen en prisma’s, maar gaandeweg ben ik steeds vaardiger geworden, zodat het virtueel tekenen voor mij bijna geen limieten kent. De samenwerking met Materialise (het grootste 3D-print bedrijf van België) en Stratasys (de grootste fabrikant van 3D-printers ter wereld), waarbij ik het voorrecht heb te experimenteren met nieuwe machines nog voordat ze op de markt komen, maakt het mogelijk de meest complexe computerontwerpen fysiek te vertalen. Door de fijnheid van de onderdelen opereer ik aan de rand van het huidig mogelijke: dunner en complexer printen kan vandaag niet. Nu ik het digitale medium volledig beheers, ben ik achter de schermen echter opnieuw op zoek naar nieuwe uitdagingen, zoals de poëzie van geglazuurde keramiek of het met de hand beschilderen van 3D-prints. Daarnaast heb ik altijd sculpturen ontwikkeld die niet geprint worden, maar uitgevoerd op grote schaal. Geïnspireerd door de beeldhouwer Michelangelo ontwikkelde ik daar mijn eigen technieken en werktuigen voor. Ik denk dat er op dat vlak nog veel te gebeuren staat.’

Speelsheid

De sculpturen van Ervinck drukken geen zwaarmoedigheid uit. Ze zijn niet grauw. Vormelijk zijn ze het resultaat van een zoektocht naar monsterlijke vormen, maar wel op een speelse, opgetogen manier die nauw aanleunt bij de nieuwsgierigheid van biologen, plantkundigen en astronomen die op de bodem van de oceaan en op andere planeten nieuwe levensvormen hopen te ontdekken. Deze speelsheid heeft misschien te maken met de omstandigheid dat Ervinck in zijn oeuvre twee passies uit zijn jeugd heeft kunnen verderzetten: lego en gamen, wat misschien hetzelfde betekent als bouwen en je dromend voortbewegen in een verzonnen ruimte. Hij ziet zichzelf niet als politiek geëngageerd, maar wil wel berichten over de wonderlijke veerkracht van de wereld, vertrekkend van ecologische, architecturale, artistieke en morele uitgangspunten. Hij nodigt mensen uit zijn droomwereld binnen te stappen om de werkelijkheid heel even te vergeten en nadien op een nieuwe, frisse manier tegemoet te treden.

Beweging

Als we kijken naar het driebenige, wandelende strandbeest OLNETOP (2010-12) dat werd gemaakt voor Beaufort, zien we zowel een hedendaagse variant van *L'homme qui marche* van Rodin en Giacometti of *Forme uniche della continuità nello spazio* van Boccioni als een uitvergroete weergave van opspattend zeewater. De drie benen versterken de illusie van beweging.

Ervinck toont mij lichtbakken met foto's waarin verschillende, opeenvolgende weergaven van 3D-tekeningen werden verwerkt, waardoor de illusie van een gefotografeerde beweging met een lange sluitertijd ontstaat (o.a. NOITEAB, 2012-13). Vervolgens toont hij mij op een scherm, dat verbonden is met een computer waarop 800.000 bestanden worden bewaard, zijn pogingen om deze illusie van beweging opnieuw in driedimensionale sculpturen te vertalen. NOITALS (2016), een 3D-print uit dezelfde NOITEM-serie, lijkt als een futuristisch fossiel van een buitenaardse cultuur opnieuw tot leven te komen. Zo wordt duidelijk hoe zijn werk zich steeds verder ontwikkelt, voortbouwend op bestaand werk dat door de vertaling in een ander medium nieuwe resultaten oplevert.

Henry Moore en Michelangelo

'Mijn organische vormen zijn schatplichtig aan Moore,' vertelt Ervinck.

'Bijvoorbeeld de sculptuur GNILICER (2014), die doet denken aan de 'reclining figures'. Alleen hou ik niet van louter figuratieve kunst. Ik probeer abstracte, mysterieuze sculpturen te maken die tegelijk toegankelijk blijven door een verhalend element. Als je kijkt naar WIEBLOY (2010) en WINOYER (2016), dan lijkt de speelse structuur het resultaat van een spontaan, natuurlijk erosieproces, zoals zeewater rotsen kan uithollen, terwijl het glanzende materiaal en de kleur deze sculpturen de allures van een artefact meegeven. De inspiratie voor deze sculpturen komt van een wandeling in de Yuyuan tuin langs de oevers van de Huangpu rivier in Shanghai, waar ik gefascineerd raakte door de doorboorde grillige structuur van de rotsen. De sculpturen hebben ook iets weg van een vreemd endoskelet, een abstract geraamte dat leven wordt ingeblazen door de organische, vloeiende opbouw. Ik speel hier bewust met de beeldtaal van Henry Moore's latere beeldhouwwerken. Maar de werkwijze is wel ingrijpend veranderd. Terwijl Michelangelo zich nog bezighield met het weggappen, beitelen of kerven, wordt tijdens het digitale ontwerpproces de omgekeerde weg gevolgd. De vorm wordt niet "bevrijd" uit de materie, maar wordt een productieve kracht op zich.'

De ideale sculptuur, aldus Michelangelo, zou je van een berg moeten kunnen rollen zonder dat ze breekt. Volgens Rodin bedoelde Michelangelo daarmee dat de armen zich niet te ver van de figuur mochten verwijderen. Dit gotische aspect van Michelangelo's sculpturen maakt ze monumentaler. Ook Moore zocht naar monumentaliteit. Voor hem had monumentaliteit niets te maken met schaal, maar met interne verhoudingen. Zo hield hij van de Rondanini *Pietà* omwille van de (van een vorige versie) bewaard gebleven rechterarm. Hij was er zeker van dat Michelangelo, die tot zijn laatste levensdagen aan deze sculptuur heeft gewerkt, die arm om sculpturale redenen heeft bewaard. Moore hield ook van bas-reliëfs, zoals het twaalfde-eeuwse 'Jesus with Martha and Mary' in de kathedraal van Chichester. Als we al deze zaken samentellen, kan je je afvragen hoe Moore ertoe is gekomen gaten in zijn sculpturen te maken. Moore vertelde zelf dat hij dat deed om het achterliggende landschap zichtbaar te maken. Tegelijk bleef hij zo trouw aan de mogelijkheden van marmer, dat je niet op dezelfde manier kan uithollen als hout.

In het oeuvre van Ervinck komen deze verlangens samen: zijn sculpturen zijn compact, zoals Michelangelo wilde, maar tegelijk zijn zo ook extreem uitgehold of grillig en verhouden ze zich door hun vorm en door de glanzende afwerking op een nieuwe manier tot de omgeving. Het grootste verschil met Michelangelo, Moore en de meeste andere beeldhouwers, ontdekken we echter in de uitgeholde sculpturen. Het is mij opgevallen dat Ervinck graag in zijn sculpturen kijkt. Ik denk dat we dat ook moeten doen. Vermoedelijk volgt hij de eindeloze beweging van de vormen, als een virtuele reis, zoals gamers zich voortbewegen in een schijnbaar holle ruimte. Een lijn moet mooi zijn, voor Ervinck, maar ze moet ook de illusie van een eindeloze beweging kunnen oproepen. Ervinck kijkt niet doorheen zijn sculpturen, zoals Moore, maar kijkt naar hun ingewanden als naar een eindeloze trap van Escher.

Gedeelde dromen

Daaraan denk ik als ik naar de skeletsculpturen van Ervinck kijk: het zijn schijnbaar levende, organische vormen die doen denken aan de losgekomen armen van de klassieke Griekse beeldhouwkunst, aan de gaten van Moore en aan het zoeken naar beweging van Rodin. Ze leiden je binnen in het brein van iemand die gewend is door virtuele 3D-ruimten te reizen en ze doen je denken aan de spookachtige, in het licht oplossende stenen van de Chinezen. Ze zijn vast en vloeibaar. Ze zijn solide en open. Ze zijn feestelijke en funerair. Ze zijn abstract, maar ze spreken tot ons op manieren die we niet begrijpen, omdat ze zijn voortgesprongen uit de geest en de handen van iemand die al zijn hele leven aan niets anders denkt en met niets anders bezig is. We voelen hoe hij kijkt. We denken te zien hoe zijn brein werkt. We lijken deel uit te maken van zijn dromen.

Montagne de Miel, 22 februari 2016