

Cross-overs in de kunst: Nick Ervinck



Nick Ervinck, *WINEYER*, foto G. J. Hoogland

Kunstenaars die de gebaande paden verlaten en het avontuur aangaan, ontwikkelen vaak spannende cross-overs. Door zich op een totaal ander medium te richten dan waartoe ze zijn opgeleid of een bijzondere mix aan media toe te passen, krijgt hun werk een nieuwe dimensie. Nick Ervinck heeft een uitzonderlijk brede scope: allerlei games, specimen uit de plantenwereld, bekende ontwerpen uit de beeldhouwkunst, tentakels uit de dierenwereld of futuristische blobarchitectuur, alles kan tot een ravissant 3D ontwerp op de computer leiden. Om zijn beelden uit te voeren maakt hij vaak gebruik van 3D printing, al blijft het ouderwetse handwerk zoals schuren en plamuren daarna wel nodig.

Door Etienne Boileau

Nick Ervinck nam zes jaar terug zijn intrek in een voormalige Renaultgarage in een plaatsje onder Brugge. Hij verbouwde de garage tot studio met een showroom, een grote werkplaats annex spuiterij en een kantoor voor zes medewerkers. Zijn futuristisch aandoende sculpturen ontwerpt hij op de computer. Ervinck speelt daarin met de verschillen tussen de natuurlijke en de virtuele wereld, tussen vloeibaar en massief, en tussen kunst en kitsch.

Waar komt die interesse voor computers vandaan?

"Op mijn vijftiende ontwikkelde ik een gameverslaving. *SimCity* was mijn favoriete game, daar kon je een stad mee bouwen, je eigen wegennetwerk aanleggen enzovoort. Vanuit die fascinatie voor computers dacht ik als zeventienjarige de richting economie/wiskunde te kiezen. Maar toen ik me beter oriënteerde, werd het dat toch niet. Ik koos voor de richting architectuur op een middelbare school in Brugge."

Architect ben je niet geworden?

"Op die architectuuropleiding maakte ik maquettes die instortten nog voordat ze af waren. En bij de architectuurlessen kwam er geen computer aan te

pas; ze vonden nog met pen en papier plaats. Dus toen maar overgeschakeld naar de richting toegepaste kunsten (keramiek en grafiek) op diezelfde school. Dat beviel wél; er is immers niets fijners dan kleien met je handen."

Wanneer koos je uiteindelijk voor het kunstenaarschap?

"Het jaar daarna - ik was toen achttien - ben ik naar de Koninklijke Academie van Gent gegaan, waar ik koos voor de richting 3D Multimedia, een experimentele richting. Ik kon er eindelijk met de computer werken en we kregen fotografie, standbouw (installatiekunst), en film. Op de vervolgrichting in mijn derde en vierde studiejaar werd ik toegelaten samen met zes andere studenten. De docenten waren goed. Soms haalden ze de avond tevoren een stukje uit een beeld dat je gemaakt had en dan keken ze de volgende dag of je dat gezien had."

Vertelden de docenten op de Gentse Academie ook dingen die niet goed vielen?

"Omdat ze weinig thuis waren in het computertijdperk, snapten ze niet helemaal wat ik wilde. Ze gaven me het advies te kiezen tussen de traditionele beeldhouwkunst of de computerkunst. Voor hen was een computer een hulpmiddel voor posterkunst; 'knopje klikken en de poster komt eruit', lopende band werk dus eigenlijk. Dat hoeft natuurlijk niet. Traditionele beeldhouwkunst is zeker trager dan computerkunst, maar in sommige van mijn beelden heb ik wel meer dan duizend uren computerwerk zitten. Mijn meerwaarde ligt juist in een combinatie van computer- en beeldhouwkunst, en daarom heb ik dat advies in de wind geslagen."

Maak je alles zelf in jouw eigen atelier?

"Ik maak sculpturen van hout en keramiek, maar ben vooral bekend om mijn sculpturen die 3D geprint zijn. Dat printen besteed ik steeds meer uit aan professionele bedrijven, zoals *Materialize* in Leuven en *Stratasys* in Israël, die mij op de hoogte houden

van de nieuwste ontwikkelingen op gebied van 3D printing. Je kunt vandaag de dag printen in hout, metaal, porselein, noem maar op. Er is zelfs de eerste hamburger in 3D geprint; hij is niet te eten maar het kan."

Waarom worden bijna al je sculpturen in de kleur geel uitgevoerd?

"Geel is mijn lievelingskleur. Dat was als kleine jongen al zo. De kleur geel weerspiegelt ook mijn kunstenaarschap. Ik ben geen zwaarmoedig kunstenaar, maar veel meer een utopisch iemand die surrealistische beelden maakt waarmee de zon wordt binnengebracht."

Hoe geef je vorm aan jouw computerontwerpen?

"Zoals gezegd worden de kleinere beelden met een 3D printer geprint. De grotere snijden we in de studio uit polyurethaanschuim, waarna ze hier met polyester glasvezel bekleed worden in een drietal lagen. Vervolgens eindeloos plamuren en schuren, voornamelijk met de hand. Daarna gaan de beelden in de spuiterij. Zo ontstaan vormen die je nergens anders ziet."

Doe je ook nog dingen buiten jouw beelden om?

"Voor mij is het heel plezant om een zijstap te doen en architecturale projecten onder handen te nemen, zoals een plafondschildering van 200 m² of een gevelbekleding. Op dit moment ben ik bezig met een kunstintegratie voor de openbare ruimte in baksteen en een andere opdracht in keramiek. Ook heb ik diverse trofeeën ontworpen en maak ik sieraden: dat laatste is mijn democratisch gebaar naar het grote publiek."

.....
www.nickervinck.com
www.nikipedia.be