

NICK ERVINCK

KOLEKNAT
BORTOBY
ANIHUAB
NAPELHIUAB
AGRIEBORZ
AYAMONSK
EVOSTOR
ONID
EVORTOBS
REWEG
SURIELEJIF
SNIBURTAD
ELBEETAD

NICK ERVINCK

KOLEKNAT
BORTOBY
ANIHUAB
NAPELHIUAB
AGRIEBORZ
AYAMONSK
EVOSTOR
ONID
EVORTOBS
REWEG
SURIELEJIF
SNIBURTAD
ELBEETAD



ambivalente houding vinden we bijvoorbeeld terug bij Bernardus van Clairvaux, die het volgende optekent in een brief aan abt Wilhelmus:

"Overigens, wat doet in de kloostergangen, waar de broeders het Heilige Officie aan het lezen zijn, die belachelijke monstrositeit, dat raar soort misgevormde welgevormdheid en welgevormde misgevormdheid? (...) Je ziet veel lijden onder één enkele kop en omgekeerd veel koppen boven één enkel lijf. Links bemerk je een viervoeter met de staart van een slang, rechts een vis met de kop van een viervoeter. Daar staat een beest dat eruitziet als een paard dat een halve geit achter zich aansleept; hier een gehoornd beest met het achterste van een paard. Kortom, overal duikt een zo grote en zo zonderlinge verscheidenheid van verschillende vormen op, dat men meer zin krijgt de marmeren beelden te bekijken dan de codices te lezen, meer zin de hele dag die verfoeilijke beelden een voor een aan te gapen dan over Gods geboden te mediteren."

(Bernardus van Clairvaux, uit: *Apologie aan abt Wilhelmus*, 12de E)

Zoals uit deze passage blijkt, schuilt er niet alleen een afstoting, maar



evengoed een verleiding in het monsterlijke die ons aantrekt tot het kwade, naar het domein van de ongeremde, vleselijke fantasie, ver weg van de vrome toewijding aan God. Deze dubbele bodem vinden we ook in de etymologische betekenis. Het Latijnse *monstrum* is zowel afgeleid van *monere*, wat 'waarschuwen' betekent, als van *monstrare*, 'tonen'. Wanneer we binnen een positief-wetenschappelijk register het woord 'monster' gebruiken, als 'staal' of 'voorbeeld', leunt dat eerder aan bij de tweede betekenis. De fascinatie die hier overblijft komt voort uit een louter seculiere, vorsende nieuwsgierigheid.

Monsters spreken tot de verbeelding en zijn er tegelijk vaak het product van. Het hoeft niet te verbazen dat *bestiaria* ook begin 20ste eeuw weer opduiken bij figuren als Guillaume Apollinaire of de surrealisten, vanuit een fascinatie voor de duistere mechanismen van het onderbewuste. Vandaag vinden we het monsterlijke terug in tal van domeinen: *fantasy-literatuur*, *science fiction*, *role playing games*, *computergames*,... En zo maakt het monsterlijke ook zijn intrede in het werk van Nick Ervinck, van jongs af aan een fervent liefhebber van zogenaamde 'God games', waarbij de speler in een al-



Nick Ervinck in Kasteel Beauvoorde GNI-RI jun2012

Il est d'usage d'appeler 'monstre'
l'accord inaccoutumé d'éléments
dissonants [...] J'appelle 'monstre'
toute originale inépuisable beauté.
Alfred Jarry

Voor de zomer van 2012 werd Nick Ervinck uitgenodigd als kunstenaar in residentie in "een van de best bewaarde geheimen in de Westhoek", Kasteel Beauvoorde, gesitueerd in het West-Vlaamse dorpje Wulveringem, nabij Veurne. De geschiedenis van het kasteel gaat waarschijnlijk terug tot in de 12de eeuw, en onderging in de loop der eeuwen grondige verbouwingen. De meest bepalende transformatie vond plaats eind 19de eeuw, wanneer een opmerkelijk man van adel Arthur Merghelynck genaamd, het bouwwerk van de sloophamer weet te vrijwaren. Hij besluit het interieur te laten restaureren in een typisch 17de-eeuwse stijl, in een combinatie van authentieke en valse elementen, die veelal ongewijzigd is gebleven tot op vandaag. Met de steun van Erfgoed Vlaanderen krijgt het kasteel er in 1998 nog residentieprogramma bij waarbinnen hedendaagse kunstenaars uitgenodigd worden om de dialoog aan te gaan met deze unieke historische setting.

De formule van zo'n dialoog levert vaak verrassende resultaten op. Denk maar aan de tentoonstellingen van Takashi Murakami en Jeff Koons in het Paleis van Versailles, of de recente interventies van Jan Fabre en Wim Delvoye in het Louvre.

Maar na voorgangers als Honoré d'O, Johan Tahon, Peter De

Cupere of Heidi Voet is de keuze voor Nick Ervinck in Kasteel Beauvoorde des te opmerkelijker. De confrontatie met het historisch erfgoed lijkt op het eerste zicht uit te monden in een clash tussen twee tijdperken. Wat zouden glossy 3D-computergraphics en digitale animatievideo's in godsnaam gemeen kunnen hebben met porseleinen vazen en Delfts blauwe borden? Ervincks residentie in Kasteel Beauvoorde is precies de inzet van deze vraag: de verhouding tussen traditie en vernieuwing, tussen verleden en heden, ambacht en technologie, het fysieke en het virtuele.

HYBRIDE

Nick Ervinck is het type kunstenaar wiens werk zonder meer 'hybride' te noemen is. De term 'hybride' verwijst doorgaans naar een ondefinieerbare mengvorm, een moeilijk te classificeren kruising tussen verschillende categorieën. Het hybride is altijd iets monsterlijks. Als een curiosum of rareteit verstoort het de vertrouwde, natuurlijke orde, en neemt een gedaante aan die samengesteld lijkt uit de meest uiteenlopende elementen. Het feit dat dergelijke bizarre, onvolmaakte wezens opduiken in de schepping van Gods eigen hand, wist Middeleeuwse geleerden met verstomming te slaan. Getuige daarvan zijn de talrijke bestiaria, verluchte handschriften die deze wonderlijke creatures verzinnebeelden. In zekere zin zijn zij de afvalligen van de schepping, de duivelse antipoden van de goddelijke volmaaktheid. Daarom worden monsters ook ervaren als tremendum et fascinans, als huiveringwekkende en tegelijk fascinerende verschijnsels. Deze



machtinge, goddelijke positie wordt geplaatst en zo naar believen virtuele werelden en creaturen kan creëren. Dit ontwerpproces staat quasi haaks op de manuele omgang met de fysieke, weerbarstige materie. Binnen zijn werk tracht Ervinck net een synthese te vinden waarbij zowel het virtuele als fysieke, zowel digitaal ontwerp en handmatige ambacht worden samengevoegd in een hybride, plastische vorm.

GROTESK

Ontevreden met de status quo op gebied van technieken en materialen in de beeldhouwkunst, besloot hij zich tot de architectuur te wenden. Postmoderne architecten waren immers al een tijdje aan de slag met 3D-software die een heel eigen esthetiek voortbracht. De zgn. blob-architectuur, afkorting voor 'binary large object', onderscheidt zich door haar organische en ronde volumes. Precies dit soort ontwerpen plaatst Ervinck tegenover de rechthoekige box-vormen uit de conventionele architectuur. De verkenning van dit spanningsveld tussen box en blob blijft dan ook een cruciaal thema binnen zijn artistieke praktijk.

Ook in het gebruik van media zijn

Ervincks werken hybride te noemen. Hoewel sommige minutieus, laag per laag, in drie dimensies geprint zijn, blijven ze in de eerste plaats sculpturen: complexe, samengestelde vormen die onmogelijk met de menselijke hand gemaakt zouden kunnen zijn. Niet dat de kunstenaar handenarbeid schuwt, integendeel. Vaak voelt hij zich uitgedaagd om de digitale ontwerpen een fysieke, tastbare gedaante in polyester te geven, iets wat gebeurt doorheen een uiterst arbeids- en tijdsintensief proces van schuren, polijsten en lakken. De monumentale schaal die hiermee bereikt wordt is met 3D-printing technisch onhaalbaar althans voorlopig.

In 2009-2010 maakte Ervinck een driedelige reeks van 3D-prints getiteld AYAMONSK, BORTOBY en KOLEKNAT. De complexe vormen doen dierlijk aan, maar laten zich daar niet helemaal op vastpinnen. Het zijn fascinerende creaties die de poreuze grens tussen abstractie en figuratie bevragen en vervagen. We herkennen fragmenten van krabbenpoten, duivelsoren, een bizonrug of een leeuwenlichaam: 'monsterlijk' is hier meer dan ooit op zijn plaats. Maar misschien leiden deze werken ons ook wel naar het prille begin van de kunst, naar onze primitivistische neiging om mense-



lijke of dierlijke figuren te herkennen en een ziel toe te schrijven aan de materiële wereld die ons omringt.

Naast het monsterlijke flirt Ervincks beeldtaal minstens even sterk met het groteske. En ook van dit woord is de etymologische betekenis veelzeggend. Historisch gezien verwijst het naar de grotteschi, een stijl van decoratieve schilder- of beeldhouwkunst waarin menselijke en dierlijke vormen worden verweven met fauna en flora. De term ontstaat in de Renaissance, om de patronen te beschrijven die de muren van een opgegraven Romeinse villa bedekken. Eigen aan dit soort decoraties is de sterke oppervlaktestructuur en de verwerking van bizarre, fantastische of exotische motieven. De naam grotteschi komt voort uit een historisch misverstand, aangezien men de villa voor grotten hield. Vanaf de 16de eeuw zou de notie van het groteske convergeren met die van 'arabesken', repetitieve, geometrische patronen tussen het organische en het anorganische. Deze betekeniscontaminatie gaf op haar beurt aanleiding tot de 19de eeuwse oriëntalistische rage in Frankrijk, gedomineerd door een blinde fascinatie voor andere, voornamelijk oosterse culturen. Vooral in de 20ste eeuw ont-



staat pas onze huidige opvatting van het groteske als iets dat op komische of net afstotelijke manier vervormd is. In zijn studie *Modern Art and the Grotesque* (2003) beschrijft Frances Connely het groteske op drie manieren: "those that combine unlike things in order to challenge established realities or construct new ones; those that deform or decompose things; and those that are metamorphic".

Ervincks sculpturen hebben soms iets weg van driedimensionale Rorschachvlekken, uitgestrekt in de ruimte in een perfecte symmetrie en geraffineerde complexiteit. NAPELHIUAB (2011) is een elegante 3D-print die lijkt te bestaan uit één continue gekromde lijn. Zachte, sensuele en fijne, puntige vormen worden met elkaar verweven binnen één symmetrische compositie. De sculpturale beeldtaal heeft veel weg van een endoskelet dat nieuw leven wordt ingeblazen door digitale technologie, zoals ook in ANIHUAB (2010). Ervincks eclectisch werkproces is er duidelijk zichtbaar: suggesties van geweiën, uitgeholde rotsen, koralen en boomtakken worden getransformeerd en gecombineerd aan de hand van 3D-computersoftware. Deze organische abstractie is historisch schatplichtig aan kunste-



naars als Hans Arp, Henry Moore of Barbara Hepworth. Ervinck tracht precies deze modernistische traditie te reanimeren.

BEAUVOORDE

Een merkwaardige interventie in de interieurs van Kasteel Beauvoorde. Tussen de porseleinen borden en Delfts blauwe tegels bevinden zich kleurrijke 3D-prints van complexe, caleidoscopische vormen. De fragiliteit en verjindheid van deze structuren brengt een oudere West-Vlaamse ambachtelijke stijl in herinnering: de Brugse kant. Het is ook duidelijk hoe Ervinck, zelf afkomstig van West-Vlaanderen, hier opnieuw de grenszone opzoekt tussen vrije en toegepaste kunst. Door het decoratieve karakter van de borden een sculpturale dimensie te geven, komt er een boeiende interactie tot stand tussen oud en nieuw, tussen ambacht en technologie.

Verder zien we nog tal van sculpturen en prints verspreid over de verschillende zalen en kamers van het kasteel. AGRIEBORZ (2009) bestaat in verschillende gedaanten: als lightbox, als 3D-print en als muurprint. Ervinck realiseert hetzelfde werk met de specificiteit van elk medium, wat een intrigerende



dialogo oplevert. Het werk heeft de statigheid van een godenbeeld, maar bestaat uit een fysiek aandoend weefsel (organen, spieren, zenuwen, etc.) waarbinnen elke vorm van centrale organisatie ontbreekt. AGRIEBORZ confronteert ons met een hybride beeldtaal die het midden houdt tussen het organische en het mechanische: een perfect symmetrische cyborg figuur. De mogelijke referenties zijn dan ook uiteenlopend: we denken aan het surrealistisch universum van H.R. Giger (o.m. bekend van de visuele effecten in de film *Alien*), Günther von Hagens *Körperwelten*, maar ook de toenemende integratie van de technologie binnen het menselijk lichaam en de intrigerende mogelijkheid om levend weefsel zelf als technologisch materiaal te hanteren. AGRIEBORZ is grotendeels tot stand gekomen vanuit een dialoog met prof. Pierre Delaere, die aan de KULeuven gespecialiseerd is in de reconstructie van het strottenhoofd.

Daarbij aansluitend is AGRIELIEF (2010-2011), een 2D-print op hoge resolutie van een woekerend weefsel dat zich tot buiten het kader lijkt uit te strekken. Ook SURIELEJIF ligt in diezelfde lijn. De print wordt slechts door een witte passe-partout en bijhorende kader gescheiden van



het decoratieve behangpapier in het kasteel. De symmetrische configuratie doet denken aan patronen in de natuur, terwijl de glanzende textuur het dan weer in de digitale wereld lijkt te plaatsen. Doorheen een geraffineerd proces van re-en decompositie weet Ervinck een beeld te creëren dat subtiel de grens tussen de twee sferen aftast.

Eenzelfde dynamiek vinden we bij SNIBURTAD (2011-2012), dat in de kelderruimtes van Kasteel Beauvoorde wordt getoond. De 3D-print en 3D-animatievideo zijn geïnspireerd door de voluptueuze vormen van de zgn. Rubensvrouw, een impliciete relatie met de 17de-eeuwse context van het kasteel. In plaats van een interne draagstructuur (endoskelet), bevindt het skelet zich hier buiten het lichamelijk weefsel (exoskelet). Dit benadrukt alleen maar het uitpuilende, quasi vormeloze effect van de blobs, wat we ook zien in ELBEETAD (2011). Wat Ervinck hier doet, is de originele, schilderkunstige beeldtaal van Rubens de-contextualiseren en abstraheren, en deze als bouwsteen gebruiken in zijn eigen, virtuele wereld.

NIKEYSWODA en GARFINOSWODA (2011-2012) lijken vervaardigd uit twee componenten, hoewel ze als



één geheel driedimensionaal geprint zijn. De blauwe gladde vorm contrasteert er met de gele explosievestructuur die haar haast omhelst. De combinatie evoceert een dynamische spanningsverhouding, een symbiotische worsteling om de fysieke ruimte te beheersen.

Naast deze 3D-prints vinden we ook polyester-sculpturen als EVORTOBS, EVOSTOR en KNURTSOB (2011-12). De ontwerpen voor deze werken zijn uitgesproken rizomatisch van structuur, afgeleid van boomstronken of koralen. Tegelijk hebben deze sculpturen de glossy textuur die virtuele renders kenmerkt, zoals we ook zien bij EGNABO, een sculptuur die in 2011 door Jan Hoet werd ingehuldigd in rusthuis IJzerheem te Diksmuide.

Wie Ervincks werk bestudeert, wordt onophoudelijk heen en weer geslingerd tussen twee schijnbaar uiteenlopende velden: virtueel en fysiek, organisch en artificieel, vrije en toegepaste kunst. Als kunstenaar blijft hij halsstarrig weigeren zich in een van beide op te sluiten. Deze hybride tussenzon blijft het ultieme speelterrein van zijn verbeelding, een plaats waar kunst en technologie elkaar treffen in een monsterlijke schoonheid.



KOLEKNAT, 2009-2010
3D print / imprimé 3D
44 x 44 x 34 cm





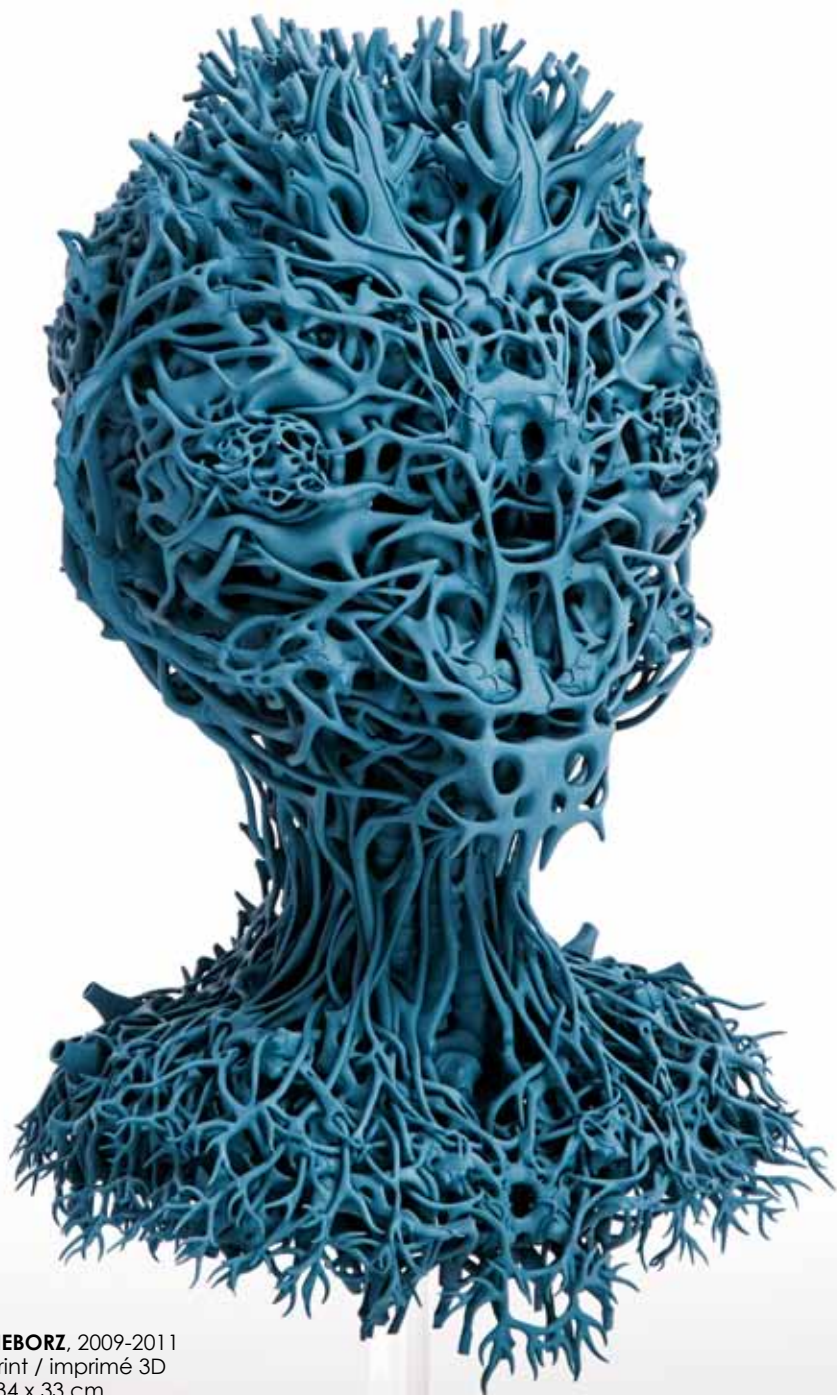
BORTOBY, 2009
3D print / imprimé 3D
44 x 45 x 39 cm



NAPELHIAUB, 2011
3D print / imprimé 3D
21 x 24 x 20 cm



ANIHUAB, 2010
3D print / imprimé 3D
29 x 22 x 25 cm



AGRIEBORZ, 2009-2011
3D print / imprimé 3D
53 x 34 x 33 cm





AYAMONSK, 2010
3D print / imprimé 3D
36 x 41 x 33 cm



EVOSTOR, 2011-2012
polyester / résine polyester
50 x 115 x 57 cm



ONID, 2006-2008
polyester / résine polyester
45 x 90 x 24 cm



EVORTOBS, 2011-2012
polyester / résine polyester
58 x 87 x 54 cm





REWEG, 2011-2012
polyester / résine polyester
45 x 100 x 39 cm



SURIELEJIF, 2010-2011
print
36 x 52 cm



ELBEETAD, 2011
3D print / imprimé 3D
30 x 22 x 22 cm





SNIBURTAD, 2011
3D print / imprimé 3D
41 x 35 x 33 cm



SNIBURTAD, 2011
print
52 x 36 cm

Nick Ervinck au château de Beauvoorde GNI-RI jun2012

Il est d'usage d'appeler 'monstre' l'accord inaccoutumé d'éléments dissonants [...] J'appelle 'monstre' toute originale inépuisable beauté.

Alfred Jarry

Pendant l'été 2012, Nick Ervinck a été invité en tant qu'artiste en résidence dans "l'un des secrets les mieux gardés du Westhoek", le Château Beauvoorde, situé en Flandre occidentale dans le village de Wulveringem, près de Furnes.

L'histoire du château remonte probablement au 12ème siècle. Ensuite, le château a subi d'importantes rénovations au cours des siècles suivants. La transformation la plus décisive a eu lieu à la fin du 19ème siècle, quand un homme remarquable et de la noblesse, nommé Arthur Merghelynck, a réussi à préserver l'édifice de la démolition. Il décide de faire rénover l'intérieur en style typique du 17ème siècle, en une combinaison d'éléments authentiques et faux, pour la plupart inchangés jusqu'à aujourd'hui. Avec l'aide de l'organisme « Patrimoine Flandre », le château obtient en 1998 un programme de résidence dans lequel des artistes contemporains sont invités à dialoguer avec ce cadre historique unique.

La formule d'un tel dialogue donne souvent des résultats surprenants. Pensez à l'exposition de Takashi Murakami et Jeff Koons au château de Versailles ou aux interventions récentes de Jan Fabre et

Wim Delvoye au Louvre.

Mais après des artistes comme Honoré d'O, Johan Tahon, Peter De Cupere ou Heidi Voet, le choix pour Nick Ervinck au Château de Beauvoorde est d'autant plus remarquable. La confrontation avec le patrimoine historique semble à première vue aboutir à un affrontement entre deux époques.

Qu'est-ce que des infographies brillantes en 3D et des vidéos d'animation numérique pourraient avoir en commun avec des va-ses en porcelaine et des assiettes en bleu faïence? La résidence d'Ervinck dans le château est exactement le sujet de cette question: le rapport entre tradition et innovation, entre passé et présent, artisanat et technologie, physique et virtuel.

HYBRIDE

Nick Ervinck est le genre d'artiste dont l'oeuvre peut incontestablement être appelée «hybride». Le terme «hybride» se réfère généralement à un mélange indéfini, un croisement difficile à classer entre différentes catégories. L'hybride est toujours quelque chose de monstrueux. Comme une curiosité ou une rareté, il perturbe le familier, l'ordre naturel et prend une forme similaire à celle établie à partir des éléments les plus divers. Le fait que ces créatures bizarres, imparfaites apparaissent de la création de la propre main de Dieu, rendait stupéfaits les savants médiévaux. En témoignent les nombreux bestiaires, les manuscrits enluminés qui symbolisent ces merveilleuses créatures. Dans un sens, ils sont les apostats de la création, les anti-

podés diaboliques de la perfection divine. Par conséquent, les monstres sont également vus comme *tremendum* et fascinant, comme des phénomènes simultanément fascinants et horribles. Cette attitude ambivalente, on la retrouve par exemple chez Bernard de Clairvaux, qui écrit dans une lettre à l'abbé Wilhelmus:

"D'ailleurs, dans les cloîtres, sous les yeux des frères qui lisent, que viennent faire ces monstres ridicules, cette sorte bizarre de beauté déformée ? (...)

Vous voyez beaucoup de souffrances dans une seule tête et inversement de nombreuses têtes au-dessus d'un seul corps.

A gauche, vous remarquez un quadrupède avec la queue d'un serpent, à droite un poisson avec la tête d'un quadrupède. Là, il y a une bête qui ressemble à un cheval qui traîne une demi-chèvre ; ici, une bête à cornes avec l'arrière d'un cheval. Bref, partout il se dégage une variété si grande et une diversité si singulière de formes différentes, qu'on a plus d'envie de regarder les images de marbre que de lire les manuscrits, plus d'envie de regarder bouche bée et une par une les images odieuses que de méditer sur les commandements de Dieu."

(Bernard de Clairvaux, de : *Apologie de l'abbé Wilhelmus*, le XIIe)

Comme ce passage le démontre, il ne réside pas seulement un rejet, mais aussi une tentation dans le monstrueux qui nous attire vers le mal, au royaume de la fantaisie corporelle débridée, loin de la pieuse dévotion à Dieu. Ce double-fond se trouve également dans le sens étymologique.

Le latin *monstrum* est à la fois dérivé de *monere*, qui signifie 'prévenir', comme de *monstrare*, 'montrer'. Quand nous utilisons le mot 'monstre' dans un registre positif-scientifique, comme 'échantillon' ou 'exemple', il correspond plutôt à la deuxième signification. La fascination qui reste ici découle d'une approche purement laïque, de curiosité scrutatrice.

Les monstres appellent à l'imagination et y sont en même temps le produit. Il ne doit pas être surprenant que les bestiaires resurgissent également au début du 20ème siècle chez des personnes comme Guillaume Apollinaire ou chez les surréalistes, à partir d'une fascination pour les mécanismes obscurs de l'inconscient. Aujourd'hui, nous retrouvons le monstrueux dans plusieurs domaines : littérature fantastique, science-fiction, jeux de rôles, jeux électroniques,... Et ainsi le monstrueux fait son entrée dans l'œuvre de Nick Ervinck qui dès l'enfance était un ardent partisan de 'jeux de Dieu', où le joueur se trouve dans une toute-puissante position divine et peut donc créer des mondes virtuels et des créatures à son gré. Cette conception est presque à 90 degrés de l'utilisation manuelle d'une récalcitrante matière physique. Dans son œuvre, Ervinck essaye juste de trouver une synthèse dans laquelle à la fois le physique et la virtuelle, à la fois la conception numérique et le savoir-faire artisanal sont combinés dans une forme hybride et plastique.

GROTESQUE

Mécontent du statu quo en termes de techniques et maté-

riaux de l'art sculptural, il a décidé de se tourner vers l'architecture. En effet, des architectes postmodernes étaient déjà depuis quelques temps en train de travailler avec un logiciel 3D, qui avait produit une esthétique unique. La soi-disant blob-architecture, l'abréviation de «binary large object», se distingue par ses volumes organiques et ronds. C'est exactement ce genre de conceptions que Ervinck oppose aux box-formes rectangulaires de l'architecture conventionnelle. L'exploration de cette tension entre box et blob reste un thème clé dans sa pratique artistique.

Egalement dans l'utilisation des médias, les œuvres de Ervinck peuvent être appelées hybride. Bien que certaines sont imprimées minutieusement, couche par couche, en trois dimensions, elles restent avant tout des sculptures : des formes complexes et composées qui seraient impossible à faire à la main. Ce n'est pas que l'artiste évite le travail manuel, au contraire. Souvent, il est mis au défi de donner aux conceptions numériques une forme physique, tangible de polyester, lui demandant beaucoup de temps et de travail lors du processus de meulage, de polissage et de vernissage. La taille monumentale qui est réalisée de cette manière est techniquement impossible en imprimé 3D, du moins pour le moment. En 2009-2010, Ervinck a fait une suite en trois parties de tirages 3D intitulés AYAMONSK, BORTOBY et KOLEKNAT. Les formes complexes donnent une impression animale sans pour autant y être entièrement liées. Ce sont des créations fascinantes qui interrogent et effacent la frontière poreuse

entre abstraction et figuration. Nous reconnaissons des fragments de pattes de crabe, d'oreilles du diable, de dos de bisons ou de corps de lions - «monstrueux» est plus que jamais en place. Mais peut-être que ces travaux nous conduisent aussi au commencement de l'art, à notre tendance primitive de reconnaître des figures humaines ou animales et à attribuer une âme au monde matériel qui nous entoure.

Outre le monstrueux, l'imagerie d'Ervinck flirte aussi fortement avec le grotesque. Le sens étymologique de ce mot est également significatif. Historiquement, il se réfère au grotteschi, un style de peinture ou de sculpture décorative dans lequel des formes humaines et animales sont liées à la flore et la faune. Le terme provient de la Renaissance, pour décrire les modèles qui illustrent les murs d'une villa romaine déterrée. La structure de surface solide et le traitement des motifs bizarres, fantastiques ou exotiques est inhérente à ce type de décoration. Le nom grotteschi vient d'un malentendu historique, étant donné qu'on prenait la villa pour une grotte. Dès le 16^e siècle, la notion de grotesque convergera avec celle d'«arabesque», des motifs répétitifs, géométriques entre l'organique et l'inorganique. Cette contamination de sens a donné lieu à son tour à l'engouement orientaliste du 19^e siècle en France, dominé par une fascination aveugle pour d'autres cultures, principalement de l'Est. Essentiellement dans le 20^{ème} siècle, il n'y avait que notre compréhension actuelle du grotesque comme quelque chose qui est déformé

d'une manière comique ou juste dégoûtant.

Dans son étude *Modern Art and the Grotesque* (2003), Frances Connely décrit le grotesque de trois façons: "those that combine unlike things in order to challenge established realities or construct new ones; those that deform or decompose things; and those that are metamorphic".

Les sculptures d'Ervinck rappellent parfois les tâches tridimensionnelles de Rorschach, allongées dans l'espace en parfaite symétrie et en complexité raffinée. NAPELHIUAB (2011) est un élégant imprimé 3D qui semble consister en une ligne courbe continue. Des formes douces, sensuelles, délicates et pointues s'entremêlent dans une composition symétrique. L'imagerie sculpturale n'est pas sans rappeler un endosquelette à qui est insufflé une nouvelle vie par la technologie numérique, comme dans ANIHUAB (2010). Le processus éclectique d'Ervinck y est clairement visible: des suggestions de bois, des rochers creusés, des coraux et des branches d'arbres sont transformés et combinés au moyen de logiciels 3D. Cette abstraction organique est historiquement redevable à des artistes comme Hans Arp, Henry Moore ou Barbara Hepworth. Ervinck essaye exactement de ressusciter cette tradition moderniste.

BEAUVOORDE

Une intervention remarquable dans les intérieurs du château de Beauvoorde. Entre les assiettes en porcelaine et les carreaux en bleu faïence se trouvent des imprimés colorés en 3D d'une forme

complexe et kaléidoscopique. La fragilité et la délicatesse de ces structures apportent aussi un ancien artisanat ouest-flandrien à l'esprit: la dentelle de Bruges. Il est également clair comment Ervinck, lui-même originaire de la Flandre Occidentale, là encore fouille la zone frontière entre l'art libre et appliqué. En donnant au caractère décoratif des assiettes une dimension sculpturale, il s'établit une interaction fascinante entre anciens et nouveaux, artisanat et technologie.

Nous voyons aussi de nombreuses sculptures et images à travers les différentes salles et chambres du château.

AGRIEBORZ (2009) existe sous différentes formes: comme light-box, comme imprimé 3D, comme image murale. Ervinck réalise le même travail en utilisant la spécificité de chaque média, ce qui pose un dialogue fascinant. L'œuvre a la majesté d'une idole, mais se compose d'un tissu d'aspect physique (organes, muscles, nerfs, etc.) qui manque de toute forme d'organisation centrale. AGRIEBORZ nous confronte à une imagerie hybride qui est au milieu de l'organique et de la mécanique: une figure de cyborg parfaitement symétrique. Ainsi les références possibles sont très diverses: on pense à l'univers surréaliste de H.R. Giger (connu pour les effets visuels dans le film *Alien*), Gunther von Hagens *Körperwelten*, mais aussi l'intégration croissante de la technologie dans le corps humain et la possibilité intrigante de manipuler le tissu vivant lui-même comme un matériau technologique. AGRIEBORZ s'est réalisé en grande partie

grâce à un dialogue avec le professeur Pierre Delaere qui, à la KU-Leuven, est spécialisé dans la reconstruction du larynx.

Ainsi, AGRIELIEF (2010-2011) est un imprimé 2D à haute résolution d'un tissu proliférant qui semble s'étendre au-delà du cadre. SURIELEJIF est également situé dans la même ligne. L'imprimé est distinguée du papier peint du château par un blanc passe-partout et un cadre correspondant. La configuration symétrique n'est pas sans rappeler des modèles dans la nature, tandis que la texture brillante semble de nouveau situer cette œuvre dans le monde numérique. Grâce à un processus sophistiqué de dé- et décomposition, Ervinck réussit à créer un imprimé qui cherche subtilement la frontière entre les deux sphères.

Nous trouvons la même dynamique dans SNIBURTAD (2011-2012) qui est exposé dans les caves du château de Beauvoorde. L'image 3D et la vidéo d'animation 3D sont inspirés par les formes voluptueuses de la soi-disant Femme de Rubens, une relation implicite avec le contexte du 17^e siècle du château. Au lieu d'une structure de support interne (endosquelette), le squelette est ici hors du tissu du corps (exosquelette).

Ceci souligne l'effet globuleux, presque amorphe de blobs, ce que nous voyons également dans ELBEETAD (2011). Ce que Ervinck fait ici, est décontextualiser et abstraire l'imagerie originale et picturale de Rubens en l'utilisant comme un bloc de construction dans son propre monde virtuel.

deux composants, même si elles sont imprimées dans leur ensemble en trois dimensions. La forme lisse bleu contraste avec la structure jaune explosif qui l'embrasse presque. La combinaison évoque une tension dynamique, une lutte symbiotique pour dominer l'espace physique.

A côté de ces imprimé 3D, on trouve aussi des sculptures en polyester comme EVORTOBS, EVOSTOR et KNURTSOB (2011-12). Les dessins de ces œuvres ont nettement une structure rhizomatique, dérivée de troncs d'arbres ou de coraux. Simultanément, ces sculptures ont la texture brillante qui caractérise des renders virtuels, comme nous le voyons avec EGNABO, une sculpture qui a été inaugurée en 2011 par Jan Hoet dans la maison de repos IJzerheem à Diksmuide.

Celui qui examine l'œuvre d'Ervinck, est constamment secoué entre deux domaines apparemment divergents: virtuel et physique, organique et artificiel, arts libres et arts appliqués. En tant qu'artiste, il refuse obstinément de s'enfermer dans un des deux.

Cette zone hybride reste le terrain de jeu ultime pour son imagination, un endroit où l'art et la technologie se rencontrent dans une beauté monstrueuse.

Atur aut fugit am faccupitat.
Parumqui ipicilit explabo reperum

NIKEYSWODA et GARFINOSWODA (2011-2012) semblent constitués de



SNIBURTAD, 2011
HD 3D animatie / animation
4' 48"

COLOFON / COLOPHON

Deze publicatie verschijnt naar aanleiding van Nick Ervincks tentoonstelling **GNI-RI jun2012** van 09/06/2012 tot 09/09/2012 in het Kasteel Beauvoorde.

Cette publication paraît à l'occasion de l'exposition de Nick Ervinck **GNI-RI jun2012** ayant lieu du 09/06/2012 au 09/09/2012 dans le château Beauvoorde.

Tekst / Texte: Pieter Vermeulen

Grafisch ontwerp / Graphisme: studio Nick Ervinck

Photocredits / Références photographiques: Tom De Visscher (p. 4, 5, 6, 7, 8, 10, 15, 18, 19, 20, 21, 24), Peter Verplancke (p. 12,13,17,23 ,25), Luc Dewaele (p. 9, 11, 14, 16)

Druk / Impression: Die Keure, Brugge

ISBN: 9789090270265

© studio Nick Ervinck
www.nickervinck.com

