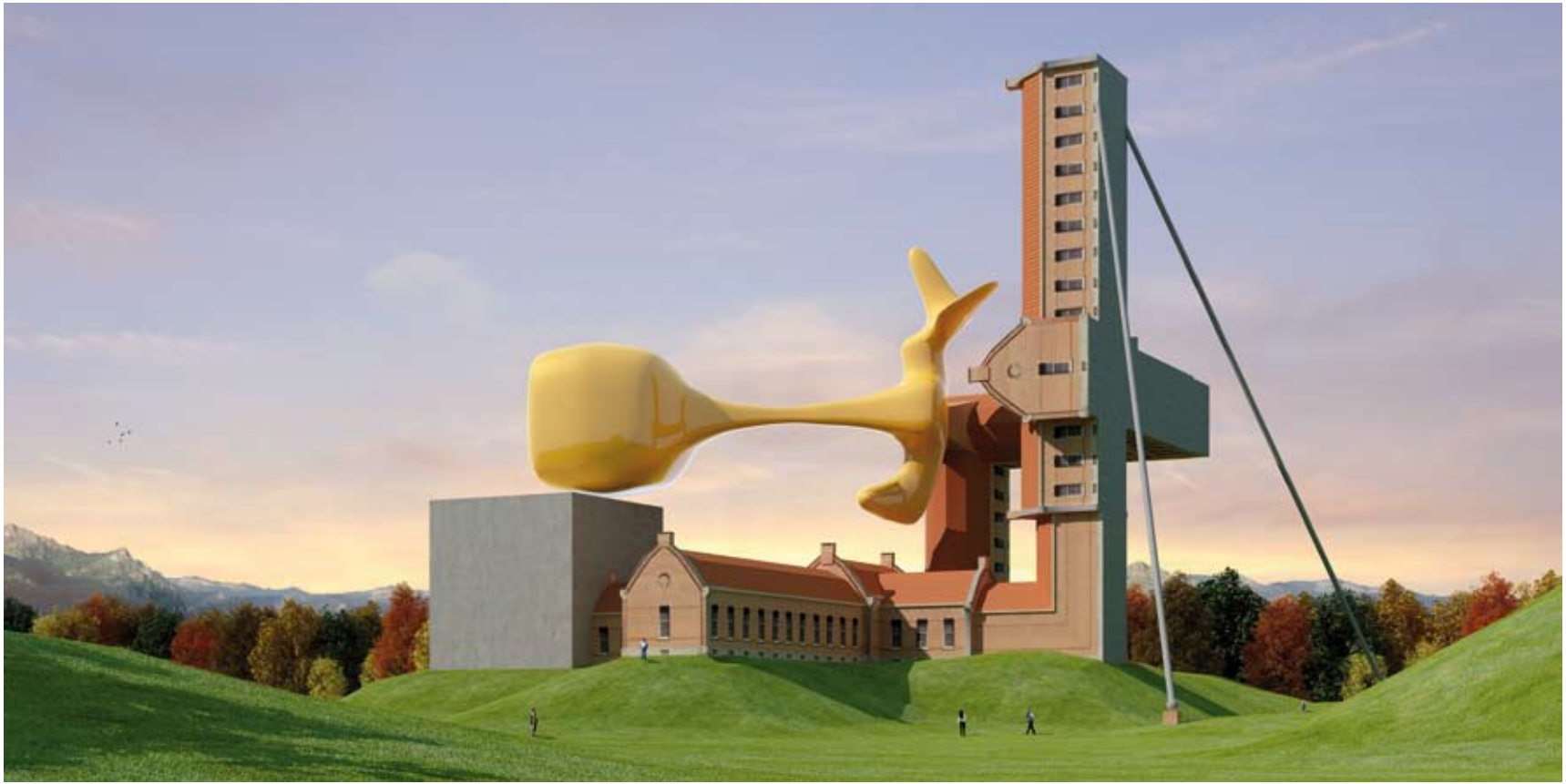
Nick Ervinck

GNI-RI jan2009

Nick Ervinck
GNI-RI jan2009

TAMAKINA, 2008
Holz, Polyurethan, Polyester, Eisen, PVC
wood, polyurethane, polyester, iron, PVC
240 x 267 x 172 cm

Ausstellungsansicht */exhibition view*
Rodenbach Fonds Award, HISK – Gent, B 2008



GNI_D_GH_4_NOV2007, 2007
C-Print montiert auf PVC /*c-print mounted on* PVC
50 x 100 cm gerahmt /*framed* 74 x 124 cm

Ideenskizze /*Proposal draft* **COLBATROPS**

YAROTUBS, 2007
PVC, Beton, Eisen
PVC, concrete, iron
170 cm x 700 cm x 800 cm

Ausstellungsansicht */exhibition view*
Four4one, Hemptine – Gent, B 2007

00:00:04

00:01:04

00:02:04

00:03:04

00:04:04

00:05:04

00:06:04

00:07:04

00:08:04

00:09:04

00:10:04

00:11:04

00:12:04

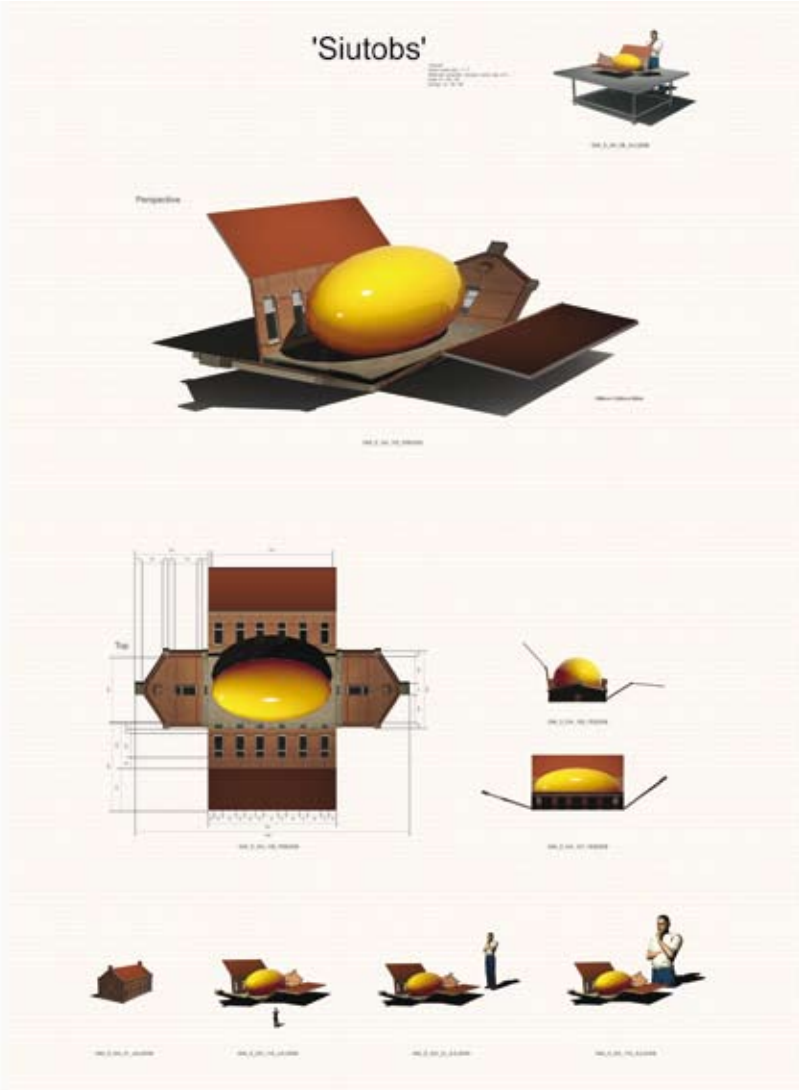
00:15:04

00:18:04

00:20:54

SIUTOBS, 2006
Ziegel, Beton, Holz, Eisen, Polyurethan, Polyester
bricks, concrete, wood, iron, polyurethane , polyester
55 cm x 192 cm x 135 cm

Ausstellungsansicht */exhibition view*
GNI-RI mar2007, Paparazzi – Den Haag, NL 2007



GNI_S_WT_18_SEPT2006, 2006
C-Print montiert auf PVC /*c-print mounted on PVC*
83 x 56 cm, gerahmt /*framed* 107 x 80 cm

Skizze /*draft* **SIUTOBS**

Zwischenwelten: Realität und Virtualität im Werk von Nick Ervinck

von Anneke Bokern

Eine große gelbe Kugel liegt im Zentrum eines vieleckigen, von innen beleuchteten, backsteinernen Säulenkonstrukts. Das Objekt ist aufwändig detailliert, steht auf einer siebeneckigen Grundplatte, und ornamentale Schlitze lassen das Licht aus seinem Inneren nach außen dringen. Der Betrachter ist zunächst irritiert. Nicht, dass es beim Anblick der Skulptur an Assoziationen mangeln würde: Von Renaissance-Baptisterien über archaische Tempel bis hin zum Brunnen im Märchen vom Froschkönig reichen die Bilder, die sich vor dem geistigen Auge überlagern. Es sind eher zu viel als zu wenig Verweise, und keiner ist eindeutig. Dass die Skulptur namens CORECHNOTS nur kniehoch ist, ein sehr ähnliches Objekt jedoch auf einer Computervisualisierung als etwa dreißig Meter hohes Gebäude in einer Landschaft erscheint (was zur Assoziationsvielfalt auch noch Anklänge an Architekturutopien hinzufügt, allen voran El Lissitzkys »Wolkenbügel«), macht sie offenbar zum Modell. Oder verhält es sich genau umgekehrt, ist auf dem Print ein überlebensgroßes digitales Modell für die Skulptur zu sehen? Ist die Skulptur der virtuellen Welt entsprungen und in unsere Wirklichkeit eingedrungen? Oder ist sie ein Entwurf für eine andere Wirklichkeit?

In-between worlds: Reality and virtuality in the art of Nick Ervinck

by Anneke Bokern

A large yellow ball lies in the middle of a facetted brick column structure, which is lit up from the inside. The object is intricately detailled, stands on a heptagonal base, light shining through some ornamental slits. At first, the viewer is irritated. Not that the sculpture doesn't evoke associations: the images that layer themselves in front of the inner eye range from Renaissance baptisteries to archaic temples and the well in the fairy tale about the frog prince. There are rather too many than too few references, and none of them is unambiguous. The fact that the sculpture with the title CORECHNOTS is only knee-high, but that a very similar object appears as an approximately thirty meter high building in a landscape on a digital print (which enriches the multitude of references with allusions to utopian architecture, such as El Lissitzky's »cloud-irons«), obviously makes it a model. Or is the opposite the case, does the print show a larger-than-life-sized digital model of the sculpture? Does the sculpture belong to the virtual world and has entered our reality? Or is it a design for a different reality?

Nick Ervincks Kunstwerke spielen mit dem Bild des Betrachters von der Wirklichkeit. Es entspinnt sich ein Dialog zwischen Visualisierung und Skulptur, zwischen virtueller und realer Welt, und dieser Zwischenraum ist es, in dem die Arbeiten des jungen belgischen Künstlers leben. Meist existieren sie in mehreren Medien zugleich, ohne dabei einem linearen System zu unterliegen. »Meine virtuellen Bilder infizieren ständig die wirkliche Welt und umgekehrt«, erklärt Ervinck. Fragen nach einer zeitlichen Reihenfolge oder einer Hierarchie der Medien erübrigen sich also. Vorstudie ist Werk, Computeranimation ist Skulptur, Abbild ist Gegenstand.

Komplexität als Antwort auf eine komplexe Welt

Ervincks Arbeiten bilden ein Parallel-universum, das nur seinen eigenen Gesetzen gehorcht und fast ausschließlich von architekturähnlichen Objekten, von Blobs, Boxen und Archetypen bevölkert wird. In seinen Filminstallationen entwickeln sie eine ungeahnte Dynamik. Da morpht, wächst, schrumpft und blubbert es, dass es eine wahre Freude ist. Die kurzen Filmsequenzen sind visuelle Gedichte, die man sich ohne Langeweile stundenlang anschauen kann, obwohl sie keinerlei Erzählstruktur haben. Daneben wirken die entsprechenden Skulpturen wie Momentaufnahmen aus dem Film, die in die greifbare Welt transportiert wurden. Man kann sie als materialisierte Filmstills verstehen. Aber kaum hat man diesen absurden Gedanken zu Ende gedacht, muss man sich schon

Nick Ervinck's works play with the viewer's image of reality. They trigger a dialogue between print and sculpture, between virtual and real world, and it is in this in-between space that the young Belgian artist's works live. Mostly, they exist in several media simultaneously, without being subject to a linear system of interdependence. »My virtual images constantly infect the real world and the other way around«, Ervinck explains. Accordingly, questions about a chronological order or a hierarchy of media are futile. Study is final work, computer rendering is sculpture, image is object.

Complexity as an answer to a complex world

Ervinck's works form a parallel universe, which obeys exclusively to its own laws and is inhabited mainly by architectural objects, by blobs, boxes and archetypes. In his film installations, these become unexpectedly dynamic – morphing, growing, shrinking and bubbling to the heart's content. The short film sequences are in fact visual poems, which one can keep watching for hours without getting bored, even though they don't have a narrative structure. The sculptures become snap shots that have been transported into the tangible world, meaning that they can be read as materialized film stills. This absurd thought barely formulated, however, one already has to ask oneself again whether the opposite might not rather

GNI_W_A_SIU_06_3.JPG

GNI_W_A_SIU_06_76.JPG

GNI_W_A_SIU_06_95.JPG

GNI_W_A_SIU_06_18.JPG

GNI_W_A_SIU_06_89.JPG

GNI_W_A_SIU_06_115.JPG

GNI_W_A_SIU_06_17.JPG

GNI_W_A_SIU_06_22.JPG

GNI_W_A_SIU_06_13.JPG

GNI_W_A_SIU_06_97.JPG

GNI_W_A_SIU_06_23.JPG

GNI_W_A_SIU_06_119.JPG

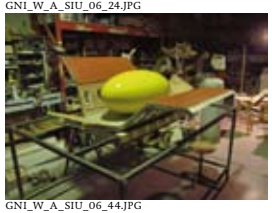
GNI_W_A_SIU_06_50.JPG

GNI_W_A_SIU_06_49.JPG

GNI_W_A_SIU_06_24.JPG

GNI_W_A_SIU_06_51.JPG

GNI_W_A_SIU_06_58.JPG


GNI_W_A_SIU_06_44.JPG

GNI_W_A_YARO_07_13.JPG

GNI_W_A_YARO_07_14.JPG

GNI_W_A_YARO_07_30.JPG

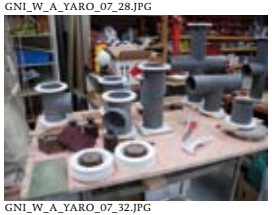
GNI_W_A_YARO_07_12.JPG

GNI_W_A_YARO_07_16.JPG

GNI_W_A_YARO_07_28.JPG

GNI_W_A_YARO_07_15.JPG

GNI_W_A_YARO_07_27.JPG


GNI_W_A_YARO_07_32.JPG

GNI_W_A_YARO_07_36.JPG

GNI_W_A_YARO_07_34.JPG

GNI_W_A_YARO_07_31.JPG

GNI_W_A_YARO_07_51.JPG

GNI_W_A_YARO_07_56.JPG

GNI_W_A_YARO_07_38.JPG

GNI_W_A_YARO_07_84.JPG

GNI_W_A_YARO_07_105.JPG

GNI_W_A_YARO_07_107.JPG

wieder fragen, ob nicht vielleicht doch genau das Gegenteil der Fall ist und die Filme eher die verschiedenen Entwicklungsstadien der Skulpturen illustrieren.

Dass die verschiedenen Medien in Ervincks Werk sich immer mehr annähern, macht die Sache nicht einfacher. Definitionsgemäß ist Computeranimation ein schnelles, modernes und Bildhauerei ein langsames, traditionelles Medium. Ervinck arbeitet jedoch daran, beide zu perfektionieren und, so widersinnig das im Zusammenhang seiner Kunst klingen mag, so »realistisch« wie möglich aussehen zu lassen. Angesichts immer ausgefeilterer Computertechnologie und der Übung, die Ervinck im Fertigen der Skulpturen bekommt, müsste das irgendwann zur optischen Deckungsgleichheit führen. Ist Ervincks Universum dann Wirklichkeit geworden? Sein Ziel dürfte das gar nicht sein, denn die echte Welt, hat er einmal gesagt, interessiert ihn nicht. Das mag stimmen, denn Ervinck macht Kunst über das Kunstschaffen und über kreative Prozesse, also Meta-Kunst, die in ihrer Besessenheit, ihrem Perfektionismus und ihrem Surrealismus manchmal beinahe autistisch wirkt. Andererseits entsteht Ervincks Kunst jedoch bewusst als Antwort auf die Realität. »Die Welt ist komplex«, sagt der Künstler. »Als Antwort darauf habe ich beschlossen, eine noch komplexere virtuelle Welt zu schaffen, die mir hilft, die reale Welt zu begreifen.« Seit Jahren arbeitet er an seiner Alternativwelt, auch wenn sie nur in Teilen oder in Form von Modellen realisierbar ist.

be the case, and the films illustrate the different developmental stadia of the sculptures.

It doesn't make things easier that the different media are increasingly converging in Ervinck's oeuvre. By definition, computer animation is a fast, modern medium and sculpture is a slow, traditional medium. Ervinck, however, is working on perfecting both in order to let them become as »realistic« as possible, as paradoxical as that might sound in the context of his art. Considering the increasing refinement of computer technology and the skill that Ervinck is acquiring at making his sculptures, this should eventually lead to optical congruence. Will Ervinck's universe have become reality then? That's probably not even his aim. As he once said, he isn't interested in the real world. That might be true, as in fact Ervinck creates art about the creation of art and about creative processes, a kind of meta-art, which can appear nearly autistic in its obsessiveness, perfectionism and surrealism. On the other hand, Ervinck does create his art in response to reality. »The world is complex«, says the artist. »As a reaction to this, I have decided to create an even more complex world, which helps me to understand the real world.« He has been working on his alternative world for years, even though it can only be realized partly or in models.

Art and perfection

And yet, makeability plays an important role in Ervinck's art. As counter-

Kunst und Perfektion

Und doch spielt Machbarkeit in Ervincks Arbeit eine große Rolle. Als Gegenstück zur grafischen Ausarbeitung der Computerbilder untersucht er in seinen Plastiken die Möglichkeiten und Beschränkungen des Materials. Für SIUTOBS hat er tausende winzige Backsteinchen im Format 5 x 9 Millimeter angefertigt, denn in dieser Größe sind sie gerade noch zu verarbeiten. Seine Vorliebe für manische Puzzlearbeit trifft hier auf seinen Perfektionismus und seine Faszination für die Grenzen der Machbarkeit: »Ich suche das Extreme in der Miniatur. Wie klein kann etwas sein, wenn es gleichzeitig noch perfekt sein soll?«.

Daher kann es kaum überraschen, dass Ervinck als Teenager am liebsten Buchhalter werden wollte. Sein Hang zum Ordnen und Systematisieren der Welt – wohlgemerkt nach einem ganz eigenen System – hat ein persönliches Bildarchiv hervorgebracht, das inzwischen über 18.000 alphabetisch sortierte Bilder umfasst. Auf die Systematik dieses Archivs beziehen sich auch die kryptischen Titel von Ervincks Werken, die aus mehreren Wörtern zusammengesetzte Anagramme sind. Er ist der Bibliothekar seines eigenen Universums. Ursprünglich umfasste das Archiv neben eigenen Werken auch viele Fotos, die der Künstler bei Google gefunden hatte, aber inzwischen haben die Computeranimationen die Oberhand gewonnen. Oder wie Ervinck formuliert: »Die virtuelle Welt saugt immer mehr die Wirklichkeit auf.« Dass er die Abbildungen dieser Wirklichkeit wiederum ausgerechnet aus dem virtuellen Raum des Internet bezogen hat, macht das künstlerische Spiegelkabinett noch vertrackter.

So surreal Ervincks Universum wirken mag, enthält es aber doch Bezüge zur Realität. Mit Ausnahme der abstrahierten Blobs und Boxen, sind viele seiner Kreationen figurativ, haben die Formen archetypischer Bauten, sehen aus wie Schiffe oder sind sogar entfernt tierförmig. In einem Laden in Venedig hat er einmal eine Koralle gesehen, war von ihrer Struktur fasziniert, kaufte sie und nahm sie mit in sein Atelier in Belgien. Seither fertigt er in der Serie YAROTOBS möglichst akkurate keramische Nachahmungen der Koralle an, um herauszufinden, wie weit sich die Kunst der Natur annähern kann, auf der Suche nach einer Perfektion, die menschliche Unzulänglichkeiten übersteigt.

Deus Artifex

Damit behandelt er eigentlich uralte, grundlegende Themen der Kunst. Die Frage, ob der Künstler die Natur zu überwinden und eine eigene Welt zu produzieren vermag, geht zurück bis zu Aristoteles und Platon und zieht sich durch die gesamte Kunsttheorie des Abendlandes. Es ist letztlich die Frage nach der *idea* und danach, ob sie *a posteriori* aus der Naturanschauung entsteht oder *a priori* dem Hirn des Künstlers entspringt. Folgt man der ersten Definition, so ist der Künstler an die Nachahmung der sichtbaren Welt gebunden; folgt man der zweiten, so ist er ein Abbild Gottes und kann eigene Welten quasi aus dem Nichts erschaffen.

part to the graphical evolution of the computer images, he researches the possibilities and limitations of materials in his sculptural work. For SIUTOBS, he produced thousands of tiny bricks, measuring 5 x 9 millimetres, just big enough to still lay them. Here, his predilection for manic puzzlework meets his perfectionism and his fascination for the limits of makeability. »I'm looking for the extreme in miniature. How small can something be if it's still supposed to be perfect?«

Therefore it comes as no surprise that Ervinck wanted to become an accountant when he was a teenager. His penchant for systemizing, tabuating and planning the world – albeit according to an utterly idiosyncratic system – has resulted in a personal image archive, which counts nearly 18,000 images, organized in alphabetical order. As anagrams, constructed from several words, the cryptic titles of Ervinck's works also relate to the system of this archive. He is the librarian of his own universe. Besides his own works, the archive originally also included photos found on Google, but by now the computer animations have gained the upper hand. Or as Ervinck puts it: »The virtual world is increasingly sucking up reality«. It only adds to the intricacy of this artistic hall of mirrors, that the images of reality were taken from the virtual space of the internet.

As surreal as Ervinck's universe may seem, though, it does incorporate references to reality. With the exception of the abstract blobs and boxes, many of his creations are figurative. They're archetypal building-, boat-, and sometimes even animal-shapes. He once saw a coral in a shop in Venice, was immediately fascinated by its structure, bought it and took it to his studio in Belgium. Since then, he has been making as accurate ceramic replicas as possible of the coral, in order to find out how far art and nature can converge, searching for a perfection that transcends human shortcomings.

Deus Artifex

In fact, Ervinck deals with age-old, basic artistic topics. The question whether the artist is capable of transcending nature and producing a world of his own goes back to Aristotle and Plato and has been running through the entire history of art theory. In the end, it's the question about the *idea* and whether it develops *a posteriori* from the contemplation of nature or *a priori* from the artist's brain. If one follows the first definition, the artist is limited to imitating the visible world; if one follows the second, he is an image of God and can create his own worlds from nothing.

Ervinck fuses both concepts in his art. He strives to perfectly imitate elements of the natural world and at the same time to perfectly create an artificial world. As *deus artifex*, he builds a universe that follows his own rules and which he controlls. While the sculptures are subject to the fallibility of craft and material, these imponde-

Ervinck bringt in seiner Kunst beides zusammen. Er strebt danach, Elemente der natürlichen Welt perfekt nachzubauen und gleichzeitig eine künstliche Welt perfekt zu erschaffen. Als *deus artifex* baut er an einem Universum, das seinen eigenen Regeln folgt und das er kontrolliert. Während die Skulpturen noch den Fehlbarkeiten des Handwerks und des Materials unterliegen, sind diese Unwägbarkeiten bei den Computeranimationen nahezu ausgeschaltet. Sie unterliegen nur den Grenzen der Technik und ihrer Handhabung. »Die Geradlinigkeit und Kontrolliertheit der virtuellen Welt spricht mich an«, sagt er. Da kann es kaum verwundern, dass er als Kind begeistert mit Lego-Steinen spielte und später zum fanatischen Computerspieler wurde, wobei ihn vor allem die sogenannten »God Games« wie SimCity fesselten – Spiele, bei denen man einen virtuellen Mikrokosmos erschafft und lenkt.
Als Künstler führt er diese Faszination weiter und ist ständig mit der Konstruktion und Dekonstruktion seines Kosmos beschäftigt. Sein Kontrollstreben bezieht sich dabei nicht nur auf seine Werke, sondern auch auf ihre Umgebung, und so reagieren die Arbeiten in ihren verschiedenen Erscheinungsformen auf den Ausstellungsraum oder nehmen sogar Einfluss auf ihn. Sie als vorgefertigte Solitäre in einem White Cube zu platzieren, liegt ihm nicht.

Gegenseitige Befruchtung

Vielleicht liegt das auch an seinem ausgeprägten Interesse an Architektur. »Ich sehe mehr Energie und Innovationskraft

rabilities are practically ruled out in the computer animations. They're subject only to the limits of technology and its handling. »The straightness and controllability of the virtual world appeal to me«, he says. It's no wonder that he avidly played with Lego-stones as a child and later became addicted to computer games, mainly to the so-called »god games« like SimCity – games in which the player creates and controls a virtual microcosm. As an artist, he continues this fascination and is constantly busy constructing and deconstructing his own cosmos. His quest for controll doesn't only concern his works, but also their surroundings, and the different manifestations of his works always react to or even influence the exhibition space. Placing his works as pre-fabricated solitaires in a White Cube isn't his kind of thing.

Mutual fertilization

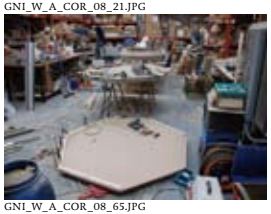
Maybe the reason for this is Ervinck's explicit interest in architecture. »I see more energy and innovation in architecture than in sculpture«, he asserts. In his works, he plays with architectural stereotypes just as much as with the ideological and aesthetic antagonism of blob and box. By turning the laws of architecture upside down, he creates impossible architectural images, which are perfectly normal in his world. Sometimes the combinations seem abstruse, like the huge yellow egg inside a brick building which is folded open, its façades turned outside in (SIUTOBS). One can think of

GNI_W_A_COR_08_6.JPG

GNI_W_A_COR_08_21.JPG

GNI_W_A_COR_08_18.JPG

GNI_W_A_COR_08_43.JPG


GNI_W_A_COR_08_65.JPG

GNI_W_A_COR_08_35.JPG

GNI_W_A_COR_08_39.JPG

GNI_W_A_COR_08_34.JPG

GNI_W_A_COR_08_55.JPG

GNI_W_A_COR_08_63.JPG

GNI_W_A_COR_08_7.JPG

GNI_W_A_COR_08_10.JPG

GNI_W_A_COR_08_54.JPG

GNI_W_A_COR_08_36.

GNI_W_A_COR_08_81.JPG

GNI_W_A_COR_08_62.JPG

GNI_W_A_COR_08_53.JPG

GNI_W_A_COR_08_88.JPG

GNI_W_A_YAR_07_1.JPG

GNI_W_A_YAR_07_5.JPG

GNI_W_A_YAR_07_7.JPG

GNI_W_A_YAR_07_11.JPG

GNI_W_A_YAR_07_07.JPG

GNI_W_A_YAR_07_20.JPG

GNI_W_A_YAR_07_24.JPG

GNI_W_A_YAR_07_25.JPG

GNI_W_A_YAR_07_29.JPG

GNI_W_A_YAR_07_31.JPG

GNI_W_A_YAR_07_34.JPG

GNI_W_A_YAR_07_35.JPG

GNI_W_A_YAR_07_37.JPG

GNI_W_A_YAR_07_39.JPG

GNI_W_A_YAR_07_42.JPG

GNI_W_A_YAR_07_51.JPG

GNI T A KOA OP 08 05.JPG

GNI T A KOA OP 08 19.JPG

in der Architektur als in der Bildhauerkunst«, sagt er und spielt in seinen Arbeiten ebenso mit Gebäudestereotypen wie mit dem ideologischen und ästhetischen Gegensatz von Blob und Box. Indem er die Gesetze der Architektur auf den Kopf stellt, schafft er unmögliche Architekturbilder, die völlig normal sind, wenn man sich einmal auf seine Welt einlässt. Manchmal wirken die formalen Paarungen abstrus, wie etwa das riesige gelbe Ei in einem aufgefalteten Backsteinhaus, dessen Fassaden nach innen gekehrt sind (SIUTOBS). Man kann dabei an das bekannteste und rätselhafteste Ei der Kunstgeschichte, nämlich das auf Piero della Francescas *Pala Montefeltro* (1472) denken, oder Ervincks Ei gar für ein Fruchtbarkeitssymbol halten, denn schließlich spricht er selbst oft von einer »gegenseitigen Befruchtung der wirklichen und virtuellen Welt«. Ervinck hingegen erklärt das Ei schlicht als »ultimative Blobform«. SIUTOBS versteht er als »Ode an die Architektur, in der die Mauern, von der Funktion befreit, zur reinen Skulptur werden«.

Auch Korallen sind für ihn eine Form von Blobs, da sie in alle Richtungen endlos wachsen können (was sie übrigens mit seinem Bildarchiv gemeinsam haben) und weil ihre komplexen Formen nur digital wirklich perfekt nachzuahmen sind. Ihr Bezug zum Maßstab von Architektur ist jedoch noch konkreter: Vor einigen Jahren fiel Ervinck während eines Aufenthalts in Berlin auf, dass überall durch die Stadt Leitungsrohre laufen, die gemeinsam betrachtet eine große Korallenstruktur ergeben würden. Das

the most famous and mysterious egg in art history, the one in Pero della Francesca's *Pala Montefeltro* (1472), or one can read it as a symbol of fertility. After all, the artist often talks about a "mutual fertilization of the real and the virtual world". Ervinck himself, however, simply explains the egg as »the ultimate blob-shape«. He understands SIUTOBS as »an ode to architecture, in which the walls, liberated of all function, become pure sculpture«.

According to him, corals are also a kind of blobs, because they can grow endlessly in all directions (which, by the way, is something they have in common with his image archive) and because their complex shapes can only be imitated perfectly with the help of digital technology. However, their relation to the scale of architecture is even more concrete. A few years ago, Ervinck realized during a stay in Berlin that the city is permeated by conduit pipes, which form a huge, invisible coral structure. That gave him the idea of building his coral sculptures out of standardized PVC pipe segments from the DIY shop – not as final works, but as nearly life-sized models (YAROTUBS). The aim is to eventually make them from metal. If there is anything that can stop Ervinck's creative and perfectionist urge at the moment, it's financial limitations. »In fact, all my works are studies«, he says and leaves open whether that is a conscious decision or not.

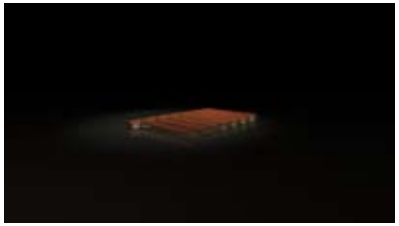
brachte ihn auf den Gedanken, seine Korallen aus standardisierten PVC-Rohrsegmenten aus dem Baumarkt zu bauen – nicht als endgültiges Werk, sondern als annähernd lebensgroßes Modell (YAROBTUBS). Ziel ist es, sie eines Tages aus Metall zu fertigen. Wenn Ervincks Perfektions- und Kreationsdrang momentan irgendetwas Einhalt gebieten kann, dann nur finanzielle Beschränkungen. »Eigentlich sind alle meine Werke Vorstudien«, sagt er und lässt offen, ob das auch bewusst so sein soll.

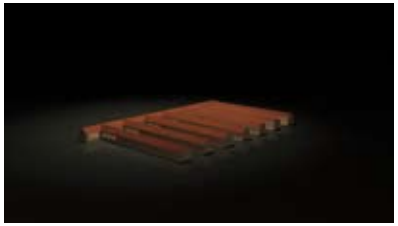
Eine andere Computeranimation zeigt eine Korallenstruktur aus Backstein, deren Verästelungen in Schornsteinen enden (GNI_D_GH_177_ SEP2006). Wie bei diesem Werk ist es häufig leicht, Ervincks Bildsprache in die Tradition des belgischen Surrealismus einzuordnen. Folglich kommt kaum eine Besprechung seiner Arbeiten ohne eine Erwähnung von Magritte aus. Der Künstler selber sieht die Parallelen vor allem im freien Denken der Surrealisten. Vor allem geht es ihm darum, die Erwartungen des Betrachters an Logik und Realismus nicht zu erfüllen. Damit konfrontiert er den Betrachter mit diesen Erwartungen und gewährt ihm gleichzeitig Zugang zu seinem eigenen Universum, in dem Bibliothekarsgeist und grenzenlose Kreativität, Kontrolle und Anarchie, Mikrokosmos und Makrokosmos ineinander fließen.

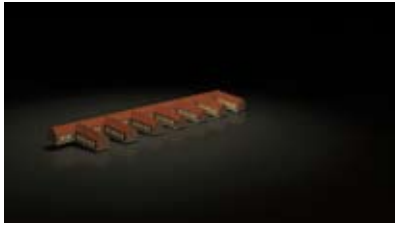
Another computer animation shows a coral sculpture made of brick, its branches ending in chimneys (GNI_D_GH_177_ SEP2006). As with this work, it's often easy to place Ervinck's visual language in the tradition of Belgian surrealism. Accordingly, hardly any discussion of his works lacks a mention of Magritte. The artist himself mainly feels related to the free thinking of the surrealists. His aim is to not fulfill the viewer's expectations of logic or realism. In this way, he confronts the viewers with these expectations and at the same time grants them entrance to his own universe, where librarian's mentality and limitless creativity, controll and anarchy, microcosm and macrocosm come together.

CORECHNOTS 2007–2008
Ziegel, Beton, Holz, Eisen, Plexiglas, Lampe, Polyruethan, Polyester
bricks, concrete, wood, iron, plexie, lamp, polyurethane, polyester
68 cm x 130 cm x 130 cm

Ausstellungsansicht */exhibition view*
GNI-RI may2008,
Koraalberg, Antwerpen – B 2008


00:00:04


00:04:04


00:11:54

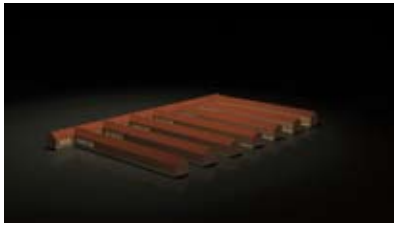
00:13:54

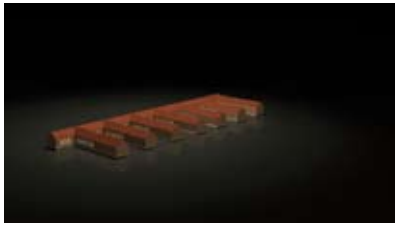
00:21:54

00:25:54

00:31:54

00:39:54


00:05:12

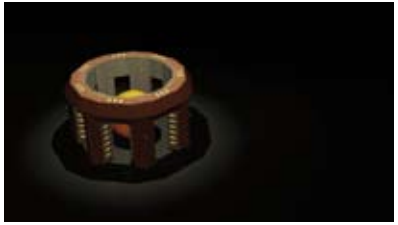

00:09:12

00:15:54

00:19:54

00:27:54

00:29:54


00:41:54

00:45:54

CORECHNOTS, 2007 Videostills

GNI_D_GH_177_SEP2006 , 2006–2007
C-Print montiert auf PVC */c-print mounted on PVC*
50 x 82 cm ,gerahmt */framed* 94 x 106 cm

Biographie (Auswahl)
Biography (selection)

Nick Ervinck
Born 1981 in Roeselare, Belgium
lives and works in Kortemark, Belgium
www.nickervinck.com

Preise ***/awards***
2008
Rodenbach Fonds Award: laureate
Award New Media, Liedts-Meesen Foundation: laureate award of the public
2006
Four annual Provincial prize for Fine Arts West-Flanders: laureate
The Fortis Young Ones Award, Lineart: nominated
Prix Médiatine: laureate prize Maïs from the city Brussels
2005
Prix Godecharle: laureate sculpture

Einzelausstellungen ***/solo exhibibitions***
2009
GNI-RI okt2009, SMAK – Gent, B
GNI-RI jan2009, KunstVerein – Ahlen, D
GNI-RI jan2009, Berlin – Berlin, D
2008
Architect@Work, Ahoy – Rotterdam, NL
GNI-RI may2008, Koraalberg – Antwerpen, B
Odette, Venetiaanse Gaanderijen – Oostende, B (with Boy Stappaert)
GNI-RI feb2008, Benedengalerie – Kortrijk, B
2007
GNI-RI aug2007, Open studio, Hermann & Wagner – Berlin, D
Architect@Work, XpoHallen – Kortrijk, B
GNI-RI mar2007, Paparazzi – Den Haag, NL
2006
The Fortis Young Ones Award, Lineart, Flanders expo – Gent, B
GNI-RI nov2006, Brakke Grond – Amsterdam, NL
Work, Buro Empty – Amsterdam, NL (with Robin Vanbesien)
GNI-RI mar2006, Kunst-Zicht – Gent, B
2005
GNI-RI may2005, Koraalberg – Antwerpen, B
GNI-RI feb2005, KC nOna's Nova – Mechelen, B
2004
Digital images and filmstudies, Kunsthalle lophem – Loppem, B
Unlimited #8, Art concern – Kortrijk, B

Gruppenausstellungen ***/group exhibitions***
2009
SuperStories, 2nd triennial of contemporary arts, fashion and design – Hasselt, B
TAKE-OFF, Koraalberg – Antwerpen, B
2008
Replikeer – Gent, B
Rodenbach Fonds Award, HISK – Gent, B
Utopia-Dystopia, Stadhuis – Aalst, B / Zware plaatslagerij – Vlissingen, NL / CC Scharpoord – Knokke, B
Update II, Award New Media, Zebrastraat – Gent, B
Ad Absurdum, If the world were clear, there'd be no art, Marta – Herford, D
2007
Artist of the gallery, Koraalberg – Antwerpen, B
Digital art from Belgium, Telic – Los Angeles, USA
Strong Art, Labo #4, Existentie – Gent, B
Artes Digitales, Buda – Kortrijk, B
Nano Nu, Vlaams Parlement – Brussel, B
Four4one, Hemptine – Gent, B
All is well that begins well and has no end, 80 WSE Gallery – New York, USA
Versus IV – Oudenaarde, B
Streetmodernism, MAMA – Rotterdam, NL
Open huis, Flacc – Genk, B
2006
Progress, Provinciale prijs voor beeldende kunst,
Be-Part – Waregem, B
Ephermerality – Menen, B
Aanwinsten 2001 – 2005, Provincie West-Vlaanderen – Lakenhalle, Ieper, B
Perseverance – Godshuis – St. Laureins, B
Prix Médiatine, La Médiatine – Brussel, B
Filiaal van de hemel, Stedelijk Museum – Lokeren, B
2005
Placenta 6 – Antwerpen, B
Young Artists, selected by Philippe Van Cauteren, Palmarium – Gent, B
De Vizo verzameling, Design Vlaanderen – Brussel, B
Suger-free, Netwerk – Aalst, B
Prix Godecharle, Academie – Brussel, B

YAROTOBS, 2007
Polyester */polyester*
95 cm x 200 cm x 195 cm

Detail Ausstellungsansicht */detail exhibition view*
GNI-RI may2008,
Koraalberg, Antwerpen – B 2008

Herausgegeben anläßlich der Ausstellung
Nick Ervinck
GNI-RI jan2009
im KunstVerein Ahlen
18.01. – 22.02.2009

Herausgeber:
KunstVerein Ahlen
Stadt-Galerie Ahlen, Königstraße 7
Postfach 1806, 59207 Ahlen
Tel.: 02382.3511
www.kunstvereinahlen.de

ROMA Publication 85-9
www.romapublications.org

Kurator: Philippe Van Cauteren
S.M.A.K., Museum für Zeitgenössische Kunst
Gent/Belgien
Photographie:
S. 4 – 5, S. 25 Tom De Visscher
Gestaltung: Joana Katte
Druck: Europrint Medien GmbH, Berlin
Auflage 500
© Herausgeber, Künstler und Autoren

Mit besonderem Dank an alle, die mit Ihrer
Unterstützung und Ihrem Einsatz die Ausstellung
und den Katalog möglich gemacht haben.

Dieser Katalog wurde gefördert durch:

18.01. – 22.02.2009 im KunstVerein Ahlen