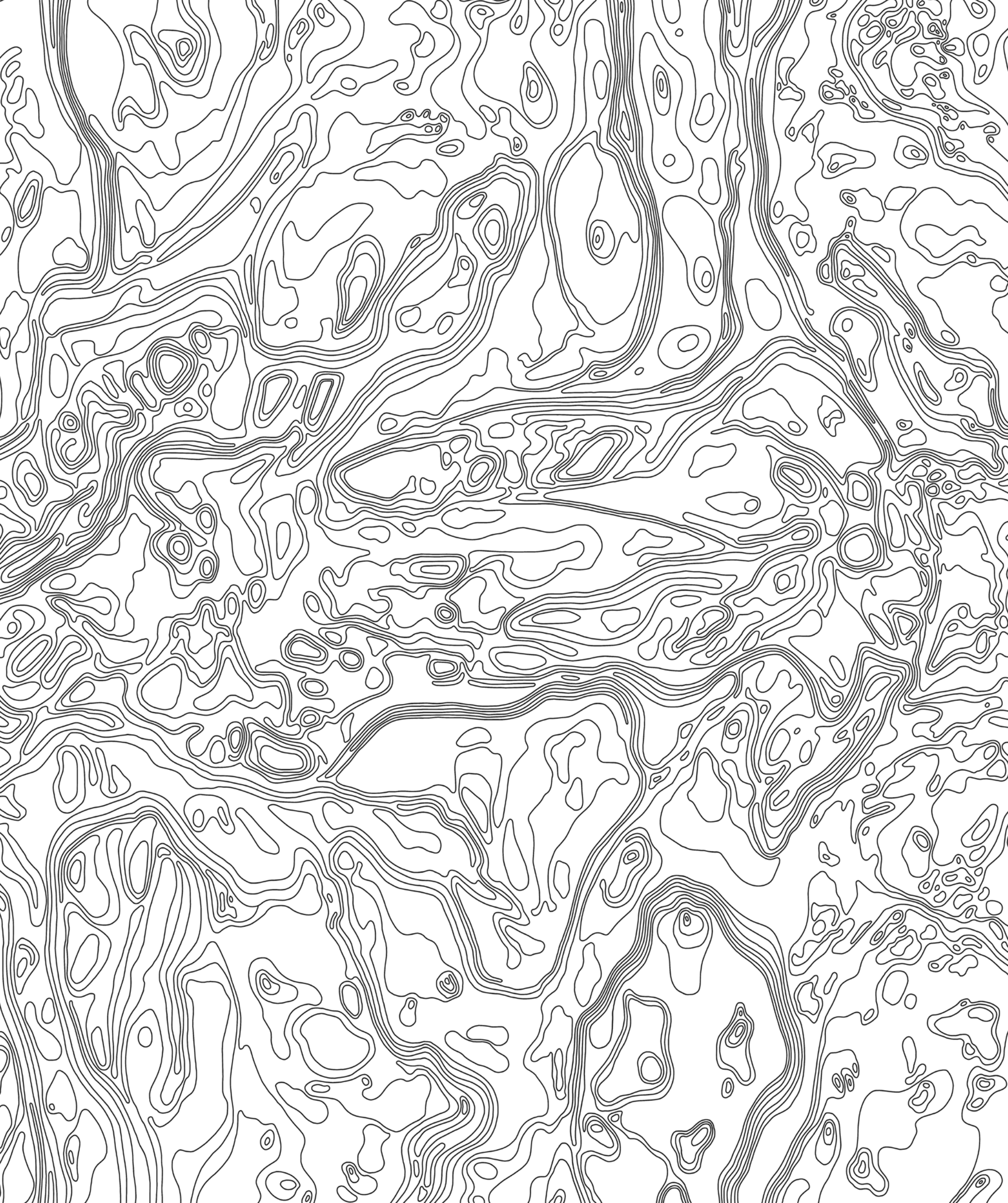




GNI_FI_2014



1



2



15



16



3



4



5



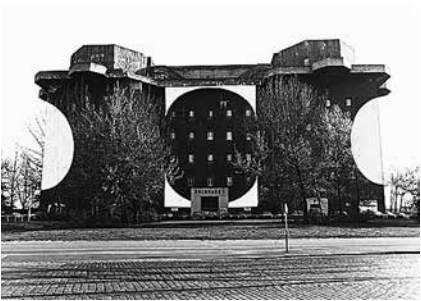
17



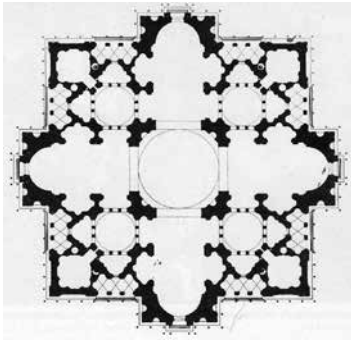
18



19



6



7



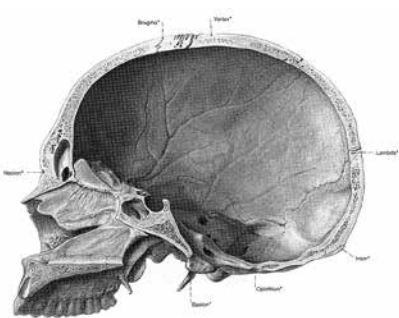
20



21



8



9



22



23



24



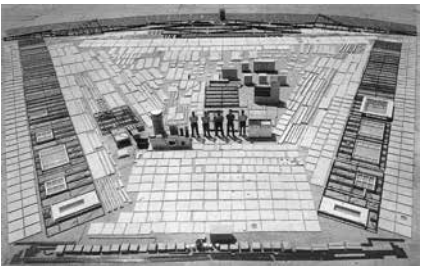
10



11



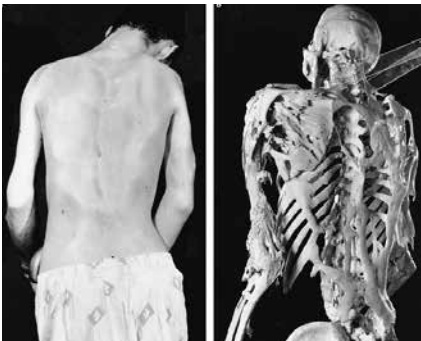
12



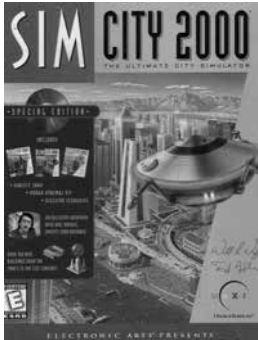
13



14



26



25



27



30



28



29



31



32



33



43



44



34



35



36



37



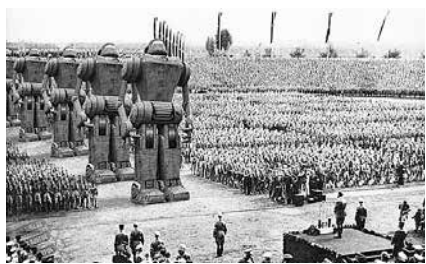
38



48



47



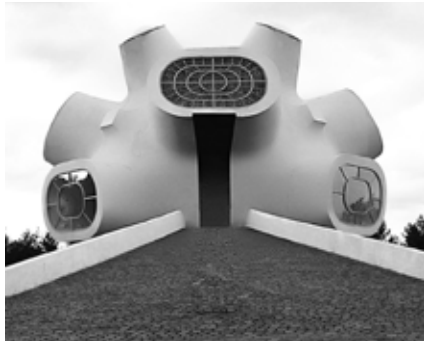
49



40



41



42



45



46



50



51



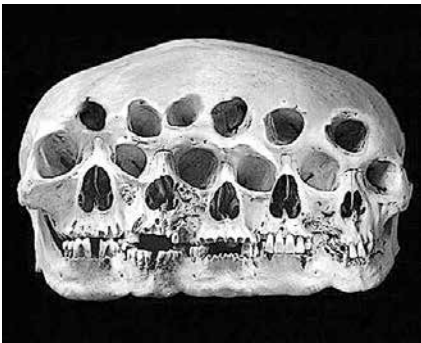
52



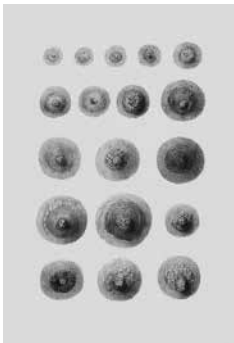
53



64



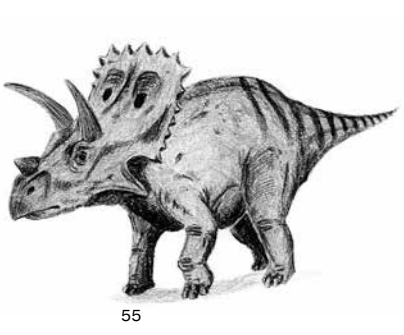
65



66



54



55



67



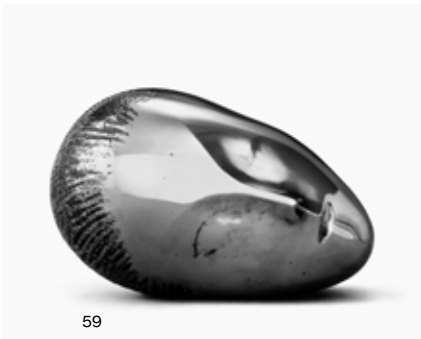
56



57



58



59



69



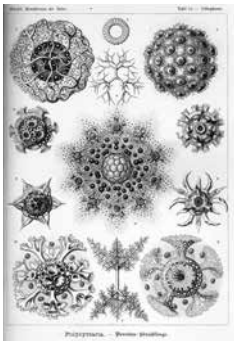
70



68



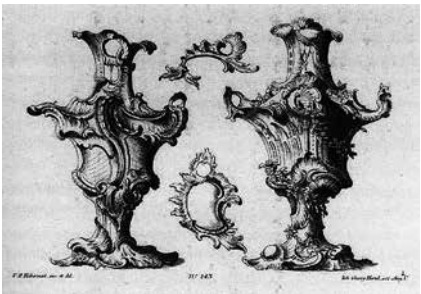
62



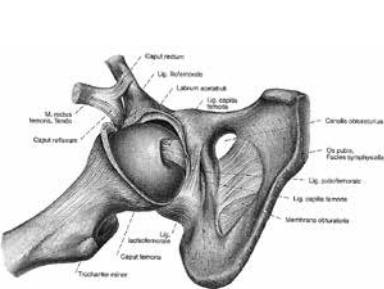
63



61



71



72



73



74



75



77



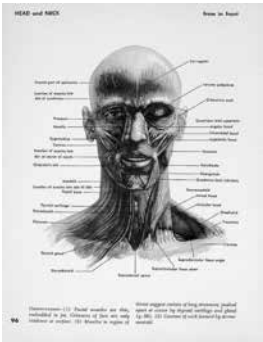
79



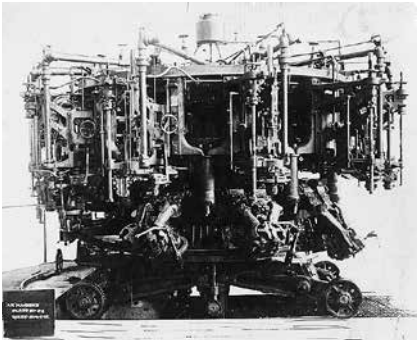
80



81



83



86



76



78



82



84



87



93



89



91



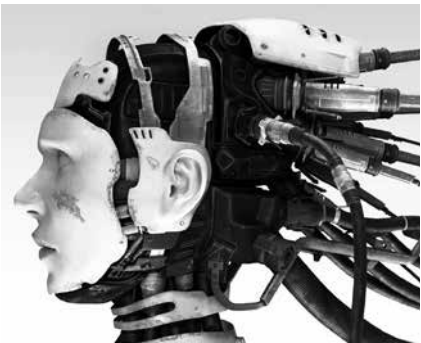
95



90



97



88



92



94



85

2

- 1. Taihu stone, China
- 2. Apollo & Daphne, Gian Lorenzo Bernini, 1622–1625
- 3. Floating barn, Ukraine
- 4. The Three Graces, Peter Paul Rubens, 1639
- 5. S&M mask
- 6. Untitled (Project for Hamburg), Richard Artschwager, 1978
- 7. Plan for St Peter's Basilica, Donato Bramante, 1503
- 8. Tree deformed by wind
- 9. Cross-section of a skull
- 10. Skull and head of Siamese twins
- 11. Commodus as Hercules, 191–192
- 12. Passionflower
- 13. Pieces of a Lustron Westchester prior to installation, Arnold Newman, 2008
- 14. Antelope Canyon, Arizona

4

- 28. Antelope Canyon, Arizona
- 29. SimCity 2000, EA games, 1993
- 30. Predator, 1987
- 31. Mutatoes, Uli Westphal, 2006
- 32. Venus of Willendorf, c. 22,000 B.C.
- 33. Spiderman: Web of Shadows, EA games, 2008
- 34. Ta Som Temple, Angkor, Cambodia
- 35. Model for "Female Saint of Starnberg", Ignaz Günther, 1755
- 36. Gears of a clockwork
- 37. Scavenger robot, Screammers, 1995
- 38. Splashing water

6

- 51. Wolverine, Stan Lee, 1974
- 52. Luma apiculata, Chile
- 53. Work in progress: Vesalius, Richard Neave & Pascale Pollier
- 54. Smith Mansion in Wapiti, WY, USA
- 55. Triceratops
- 56. Loie Fuller Lamp, after François-Raoul Larche, 1900
- 57. Seymour Krelborn, Little Shop of Horrors
- 58. Mutatoes, Uli Westphal, 2006
- 59. La Muse endormie, C. Brancusi, 1909
- 60. Chamfron
- 61. Lingerie
- 62. The wreck of the Plassey, Inis Oirr, Aran islands, Ireland
- 63. Nature's artworks, Ernst Haeckel, 1904

8

- 75. 3D robot, Jerad Marantz, 2013
- 76. Chinese sailboat, 1400
- 77. Oil platform
- 78. Large upright internal/external form, Henry Moore, 1981–1982
- 79. Black crab, Bernard Meadows, 1951–1952
- 80. Composition, Hans Arp, 1928
- 81. Emperor Rudolf II as Vertumnus, Giuseppe Arcimboldo, c. 1590
- 82. Balanced Rock, Garden of the Gods, Colorado Springs, Colorado, USA
- 83. Anatomy of the face, Vesalius
- 84. Ecorche drawing of neck muscles
- 85. Rheumatoid vasculitis
- 86. Automatic bottle machine, Michael J. Owens, 1910

3

- 15. Antelope Canyon, Arizona
- 16. The House in the Clouds, Thorpeness, Suffolk, 1923
- 17. Burgonet helmet, Filippo Negrolì, 1541
- 18. Amphora, red-figure vase
- 19. Worf, Star Trek: The Next Generation, 1987
- 20. Silver soup tureen, lid and stand designed by Juste-Aurèle Meissonnier, made by Pierre-François Bonnestrenne and Henry Adnet, Paris, 1735–1740
- 21. Infection from an ear piercing
- 22. eXistenZ, 1999
- 23. Fuligo septica (Myxomycetes)
- 24. Cancer tumour
- 25. SimCity 2000, EA games, 1993
- 26. Fibrodysplasia Ossificans Progressiva (FOP), Harry Raymond Eastlack Jr., 1933–1973
- 27. Mutatoes, Uli Westphal, 2006

5

- 39. Splashing water
- 40. Nuclear bomb explosion
- 41. Cyborg, Mika Jima, 2008
- 42. Makedonium, Krusevo, 1973
- 43. Meccano
- 44. Stahlart, Overburden conveyor bridge AFB18, Harald Finster, 2000
- 45. Monumental Meissen vase with allegorical decorations based on the elements, Johann Joachim Kaendler, 1748
- 46. Aztec death mask
- 47. Punks
- 48. I, Robot, 2004
- 49. Nazi robots, LOO, 2007
- 50. The Nuestra Señora de la Altagracia cathedral in Higüey

7

- 64. Hercules and the Hydra, Antonio del Pollaiuolo, 1475
- 65. Fantasy skull mutation
- 66. Nipples
- 67. Unknown dried plant
- 68. Animal head from the Oseberg ship, 800
- 69. Andromeda (adapted), Peter Paul Rubens, c. 1640
- 70. Lovers parking beneath a pyramidal tomb of the 2nd century A.D., Rome, Joel Sternfeld, 1990
- 71. Rococo vase design sketch, Franz Xaver Habermann, 1735
- 72. Hip bone
- 73. Roman god Mars
- 74. Stone house in Fafe Mountains, Portugal

9

- 87. Tyrannosaurus Rex skeleton
- 88. Cyborg, Chris Cunningham, 1999
- 89. New Holland FX 60 Harvester, toy version
- 90. Monument Valley
- 91. Gary "Stretch" Turner
- 92. Amphora, black-figure vase
- 93. Grand Canyon, Arizona
- 94. Blast-furnace, Gelsenkirchen
- 95. Bumblebee, Transformers, 2007
- 96. Back dive, Harold Edgerton, 1954
- 97. Frogman diving mask

Nick Ervinck

GN_AI_2014

With essays by Neil Spiller, Freddy Decreus and Julia Kelly and a conversation with the artist by Christine Vuegen





1



2



3



4



25



26



27



28



5



6



7



8



29



30



31



32



9



10



11



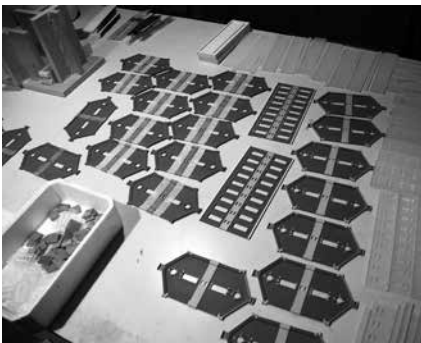
12



33



34



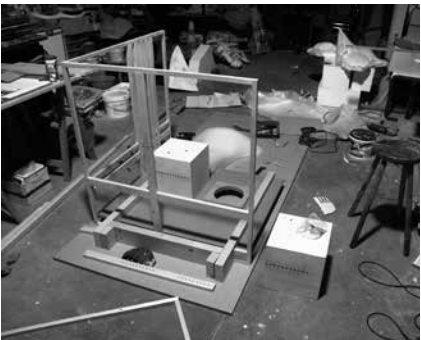
35



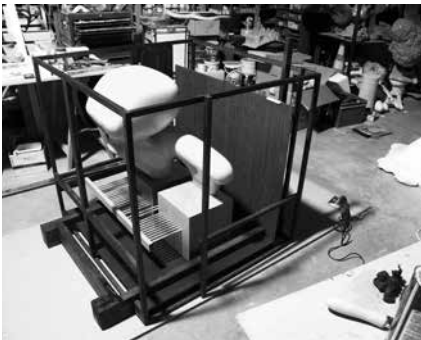
36



13



14



15



16



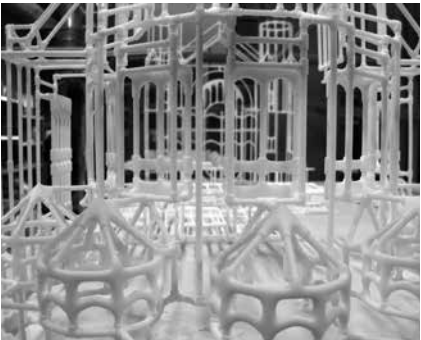
37



38



39



40



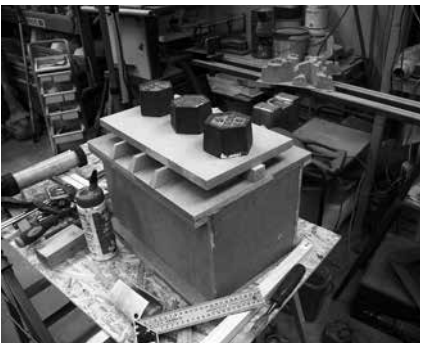
17



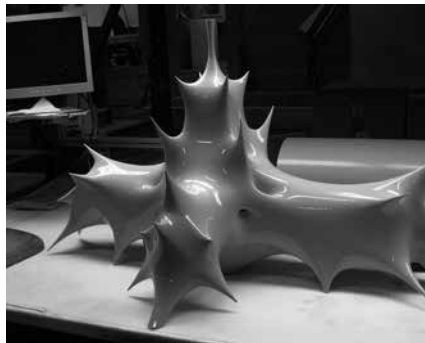
18



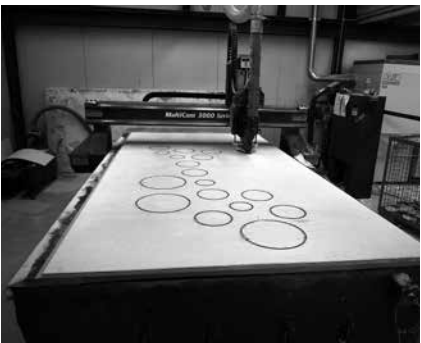
19



20



41



42



43



44



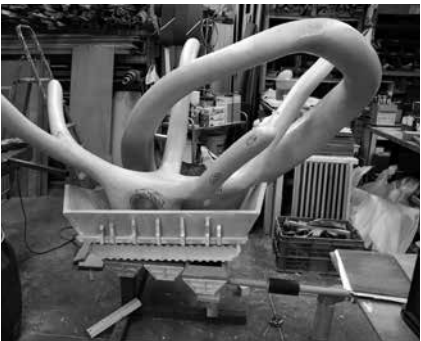
21



22



23



24



45



46



47



48



49



50



51



52



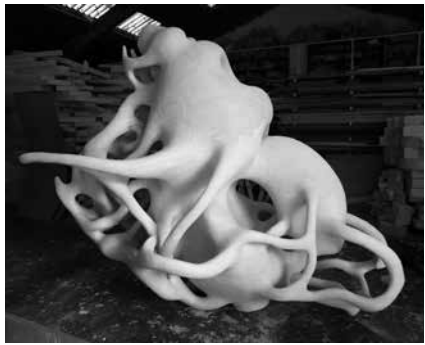
73



74



75



76



53



54



55



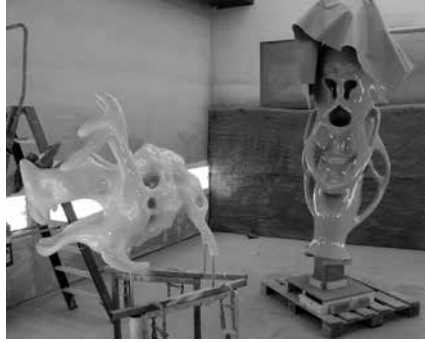
56



77



78



79



80



57



58



59



60



81



82



83



84



61



62



63



64



85



86



87



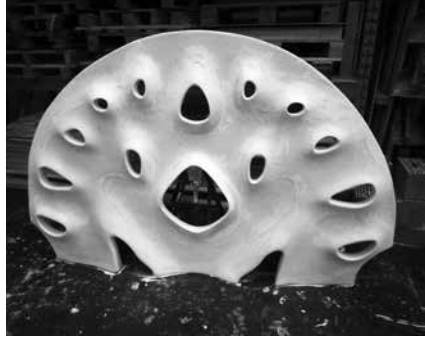
88



65



66



67



68



89



90



91



92



69



70



71



72



93



94



95



96

12

- 1. Studio Academy of Fine Arts, Ghent, 2003
- 2. Studio Academy of Fine Arts, Ghent, 2003
- 3. Studio Academy of Fine Arts, Ghent, 2003
- 4. Studio Kortemark, 2003
- 5. Studio Kunsthalle Lophem, 2004
- 6. Studio Kortemark, 2005
- 7. Studio Kortemark, making of ETEBNOZAY, 2005
- 8. Studio Kortemark, 2005
- 9. Studio Kortemark, making of ETEBNOZAY, 2005
- 10. Studio Kortemark, making of ETEBNOZAY, 2005
- 11. Studio Kortemark, making of XOBBEKOPS, 2005
- 12. Studio FLACC Genk, 2005
- 13. Studio FLACC Genk, making of XOBBEKOPS, 2005
- 14. Studio Kortemark, making of XOBBEKOPS, 2005
- 15. Studio Kortemark, making of XOBBEKOPS, 2005
- 16. Studio Kortemark, making of SALB FURCHAK, 2005
- 17. Studio Kortemark, making of SIUTOBS, 2006
- 18. Studio Kortemark, making of SIUTOBS, 2006
- 19. Studio Kortemark, making of SIUTOBS, 2006
- 20. Studio Kortemark, making of DARCHINOX, 2007
- 21. Studio Kortemark, making of WODRALIPU, 2007
- 22. Studio Kortemark, making of YAROTUBE, 2007
- 23. Studio Kortemark, making of DARCHINOX, 2007
- 24. Studio Kortemark, making of TAMAKINA, 2007

14

- 49. Studio Lichtervelde, making of EMISOLB, 2010
- 50. Studio Lichtervelde, making of WIEBLOY, 2010
- 51. Studio Kortemark, making of NIEBLOY, 2009
- 52. Studio Kortemark, making of NIEBLOY, 2009
- 53. Studio Lichtervelde, making of NARZTALPOKS, 2010
- 54. Studio Lichtervelde, making of NARZTALPOKS, 2010
- 55. Studio Lichtervelde, making of NARZTALPOKS, 2010
- 56. Making of AGRIEBORZ, 2010
- 57. Studio Lichtervelde, making of EGNABO, 2011
- 58. Making of EGNABO, 2011
- 59. Studio Lichtervelde, making of EGNABO, 2011
- 60. Studio Lichtervelde, making of OLNETOP, 2012
- 61. Studio Lichtervelde, making of OLNETOP, 2012
- 62. Studio Lichtervelde, making of OLNETOP, 2012
- 63. Studio Lichtervelde, making of TSENABO, 2012
- 64. Studio Lichtervelde, making of YAROPRA, 2012
- 65. Studio Lichtervelde, making of IMAGROD, 2012
- 66. Studio Lichtervelde, making of IMAGROD, 2012
- 67. Studio Lichtervelde, making of IMAGROD, 2012
- 68. Studio Lichtervelde, making of SIUMET, 2012
- 69. Making of EITZO, 2013
- 70. Making of EITZO, 2013
- 71. Studio Lichtervelde, making of ESAVOBOR, 2012
- 72. Studio Lichtervelde, making of ESAVOBOR, 2012

13

- 25. Studio Kortemark, making of YAROTUBE, 2007
- 26. Studio Kortemark, making of YAROTUBE, 2007
- 27. Studio Kortemark, making of YAROTUBE, 2007
- 28. Studio Kortemark, 2006
- 29. Studio Kortemark, making of YAROTUBE, 2007
- 30. Studio Kortemark, making of YAROTUBE, 2007
- 31. Studio Kortemark, making of CHORECHNOTS, 2008
- 32. Studio Kortemark, making of CHORECHNOTS, 2008
- 33. Studio Kortemark, making of CHORECHNOTS, 2008
- 34. Studio Kortemark, making of CHORECHNOTS, 2008
- 35. Studio Kortemark, making of TRIAFUTOBS, 2008
- 36. Studio Kortemark, making of TRIAFUTOBS, 2008
- 37. Studio Kortemark, making of TRIAFUTOBS, 2008
- 38. Studio Kortemark, making of ODETTE, 2008
- 39. Making of YARONULK, 2010
- 40. Making of YARONULK, 2010
- 41. Making of YARONULK, 2010
- 42. Making of WARSUBEC, 2009
- 43. Making of WARSUBEC, 2009
- 44. Making of WARSUBEC, 2009
- 45. Making of WARSUBEC, 2009
- 46. Transport of WARSUBEC, 2009
- 47. Installation of WARSUBEC, 2009
- 48. Studio Lichtervelde, making of PRAHIARD, 2010

15

- 73. Studio Lichtervelde, making of ANIHUAB, 2013
- 74. Studio Lichtervelde, making of NIKEYSWODA, 2013
- 75. Studio Lichtervelde, 2014
- 76. Studio Lichtervelde, making of LUIZAERC, 2013
- 77. Making of LUIZADO, 2012
- 78. Making of LUIZADO, 2012
- 79. Making of LUIZADO, 2012
- 80. Studio Lichtervelde, making of SIUTLEPS, 2013
- 81. Studio Lichtervelde, making of SIUTLEPS, 2013
- 82. Studio Lichtervelde, making of VIUNAP, 2013
- 83. Studio Lichtervelde, making of VIUNAP, 2013
- 84. Studio Lichtervelde, making of VIUNAP, 2013
- 85. Studio Lichtervelde, 2014
- 86. Making of CIRBUATS, 2013
- 87. Making of CIRBUATS, 2013
- 88. Making of CIRBUATS, 2013
- 89. Transportation of CIRBUATS, 2013
- 90. Installation of CIRBUATS, 2013
- 91. Making of BOLBEMIT, 2014
- 92. Studio Lichtervelde, 2014
- 93. Studio Lichtervelde, making of NABEKIESAV, 2014
- 94. Studio Lichtervelde, making of OBENOMER, 2013
- 95. Studio Lichtervelde, 2014
- 96. Studio Lichtervelde, making of NABEKIARTS, 2014

19

ERUTCETIHCPA

51

Neil Spiller
The Yellow Egg, Architecture and the Digital Tsunami

87

YOOB

117

Christine Vuegen
Creator of a complex parallel universe
An interview with Nick Ervinck

161

YROTSH

173

Freddy Decreus
Nick Ervinck Meets History

189

ERUTAN

209

Julia Kelly
Pushing the Boundaries: The Sculpture of Nick Ervinck

241

NEGNI LATREU

258

Selected biography

264

Colophon

ERUTCETIHCPA

1-3 ARCHISCULPT V, 2004-2005
chalk, gauze, iron, plaster, plastic,
polyester, styrofoam and wood
104 x 185 x 142 cm
40.9 x 72.8 x 55.9 in.



In XOBBEKOPS, the sphere and the cube are manifested in the recurring motifs of the yellow blob and the wooden box. This experiment in form began life as an intuitive question: ‘How can an organic form emerge from this cube?’ The tension between blob and box is a critical factor in Nick Ervinck’s work. The architect Greg Lynn was the first to use the term “*blob architecture*”, in 1995. He thus described the organic computer-generated visual language that was so eagerly applied by the new generation of architects. The new architects put aside rigid, angular architecture to create round, organic forms instead. XOBBEKOPS is one of Ervinck’s first blob shapes. As with SIUTOBS, in XOBBEKOPS raw materials represent the physical world and the shiny shape represents the digital. Ervinck deliberately opposes conflicting visual languages: sphere/cube, outside/inside, sculpture/pedestal, vertical/horizontal. The same contradictions also return in the type of aesthetic and materials: rough/smooth, thin/thick, shiny/matte, natural/industrial. At the same time, the tension between the opposing elements requires the artist to seek a possible synthesis. The organic shape seems to be trapped but also dominates the cage it is in. The result is a cross-pollination between art and architecture. The sculpture XOBBEKOPS originated from the desire for a fully controlled space. When Nick Ervinck first began to exhibit his work, he was often disturbed by the colour of the walls or the ceilings, the lighting or the type of flooring, a wall that was badly placed and so forth. In short, he did not have complete control of the space. So he decided to construct a space in which every element from floor to ceiling would be subject to his own will. XOBBEKOPS is a preliminary study for such a space. The yellow blob is constructed in clay in the traditional manner with a plaster mould over it and a polyester cast. As with all Ervinck’s work, XOBBEKOPS can be considered from various perspectives. For the artist, it is simultaneously a space, a scale model, a sculpture and a preliminary study for a monument or building. The piece hovers between abstract and figurative, is connected to theories of architecture and sculpture and can thus be positioned within a very broad framework.



- 7

ELBATARGSCU, 2005
print
73 x 73 cm, framed 97 x 97 cm
28.7 x 28.7 in., framed 38.2 x 38.2 in.
- 8

ELBATARGSCU, 2005
formica, grass fiber, iron, lamps, plaster, Plexiglas,
polyester, polyurethane, PVC, trees and wood
210 x 200 x 90 cm
82.7 x 78.7 x 35.4 in.



- 9 DARCHINOX, 2002–2007
 chalk, gauze, plaster, styrofoam and wood
 32 × 48 × 32 cm and 32 × 48 × 32 cm
 12.6 × 18.9 × 12.6 in. and 12.6 × 18.9 × 12.6 in.
- 10 WODRALIPU, 2002–2006
 chalk, gauze, plaster, styrofoam and wood
 55 × 35 × 30 cm and 55 × 35 × 30 cm
 21.7 × 13.8 × 11.8 in. and 21.7 × 13.8 × 11.8 in.

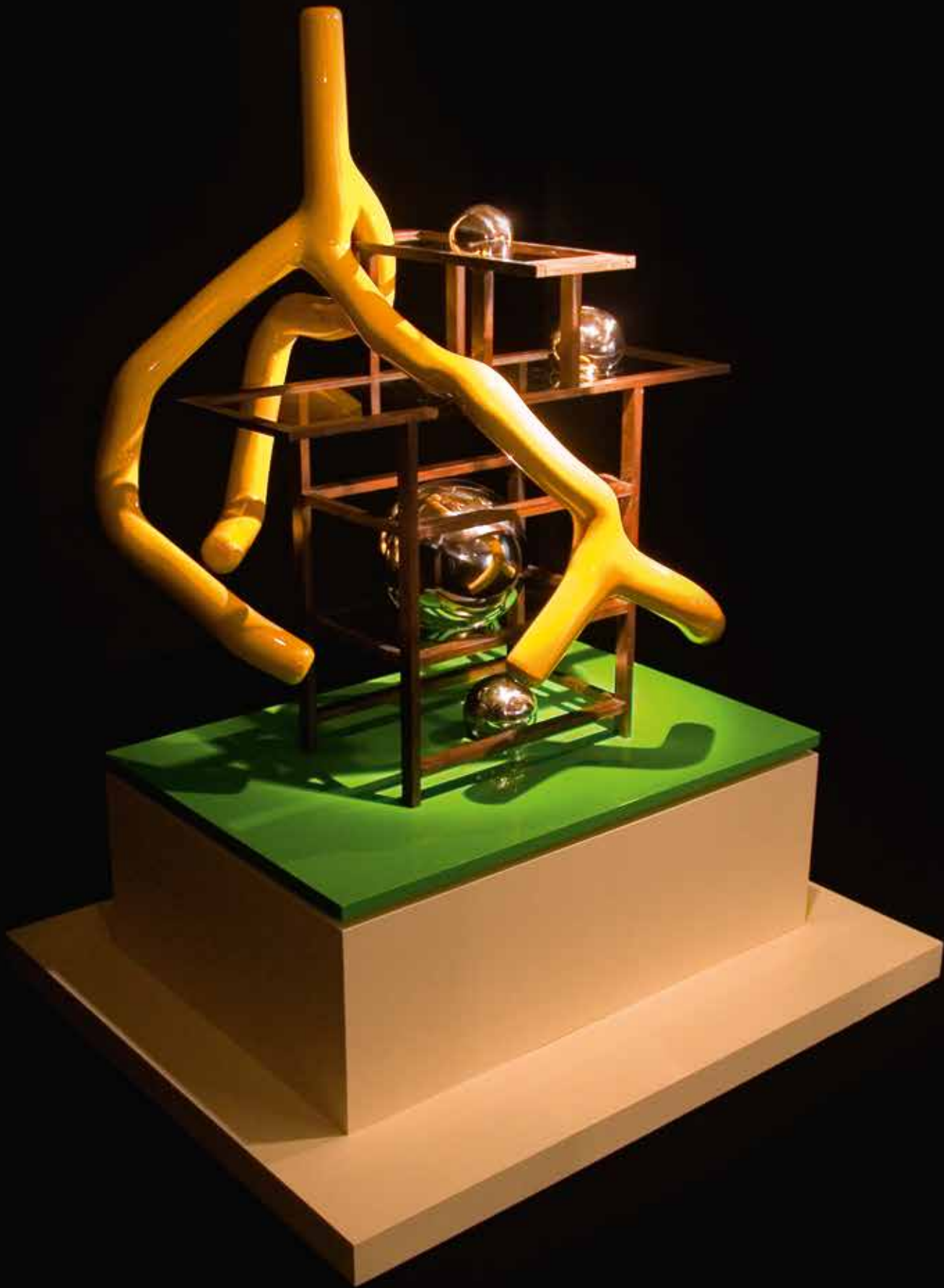




12 TAMAKINA, 2007–2008
iron, polyester, polyurethane, PVC and wood
240 × 267 × 172 cm
94.5 × 105.1 × 67.7 in.

13 SALB FURCHAK, 2004–2006
mirror balls, Plexiglas, polyester, polyurethane and wood
239 × 190 × 160 cm
94.1 × 74.8 × 63 in.

exhibition view
GNI-RI nov2006, Brakke Grond – Amsterdam, NL
29/11/2006 – 14/01/2007

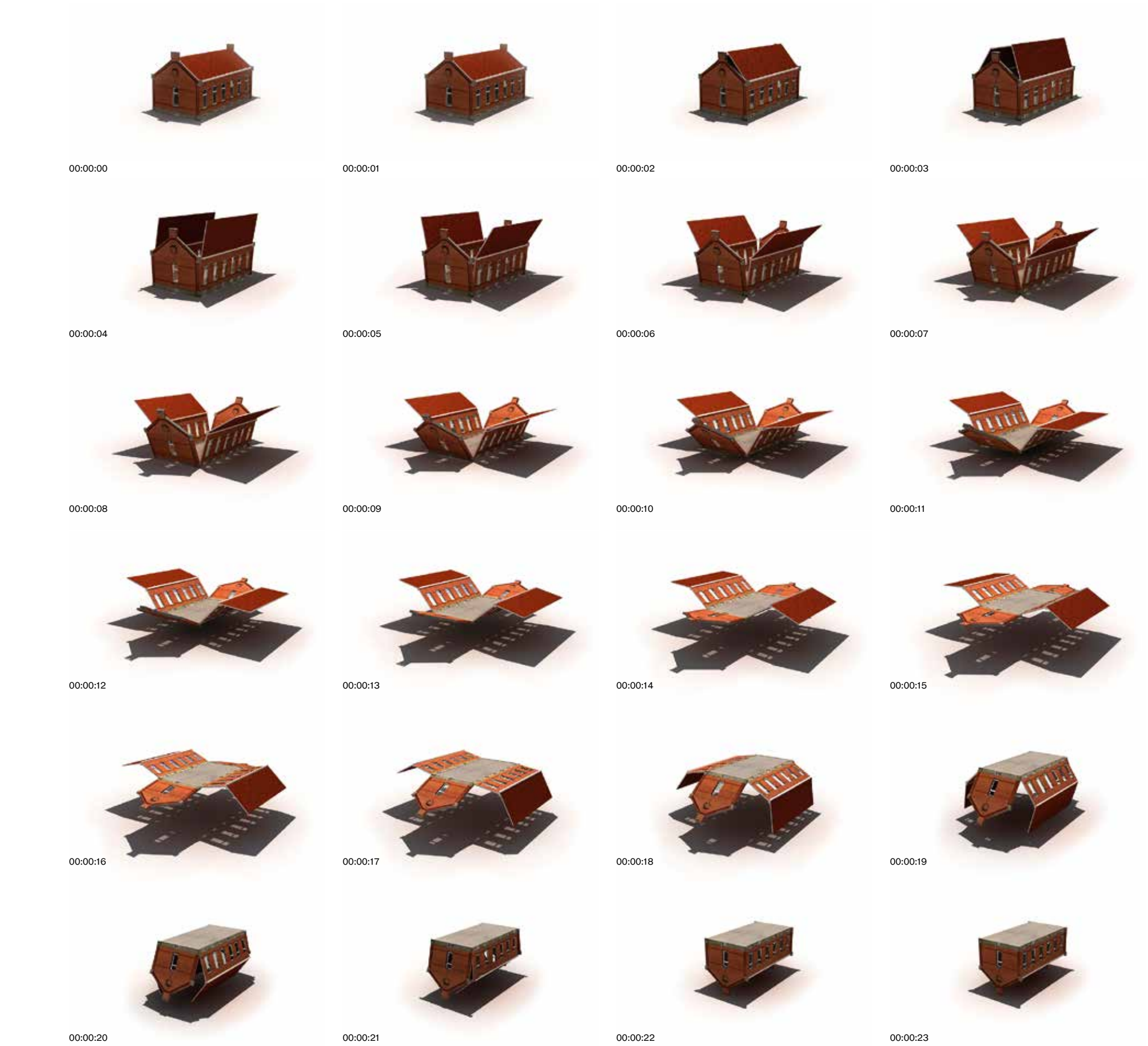
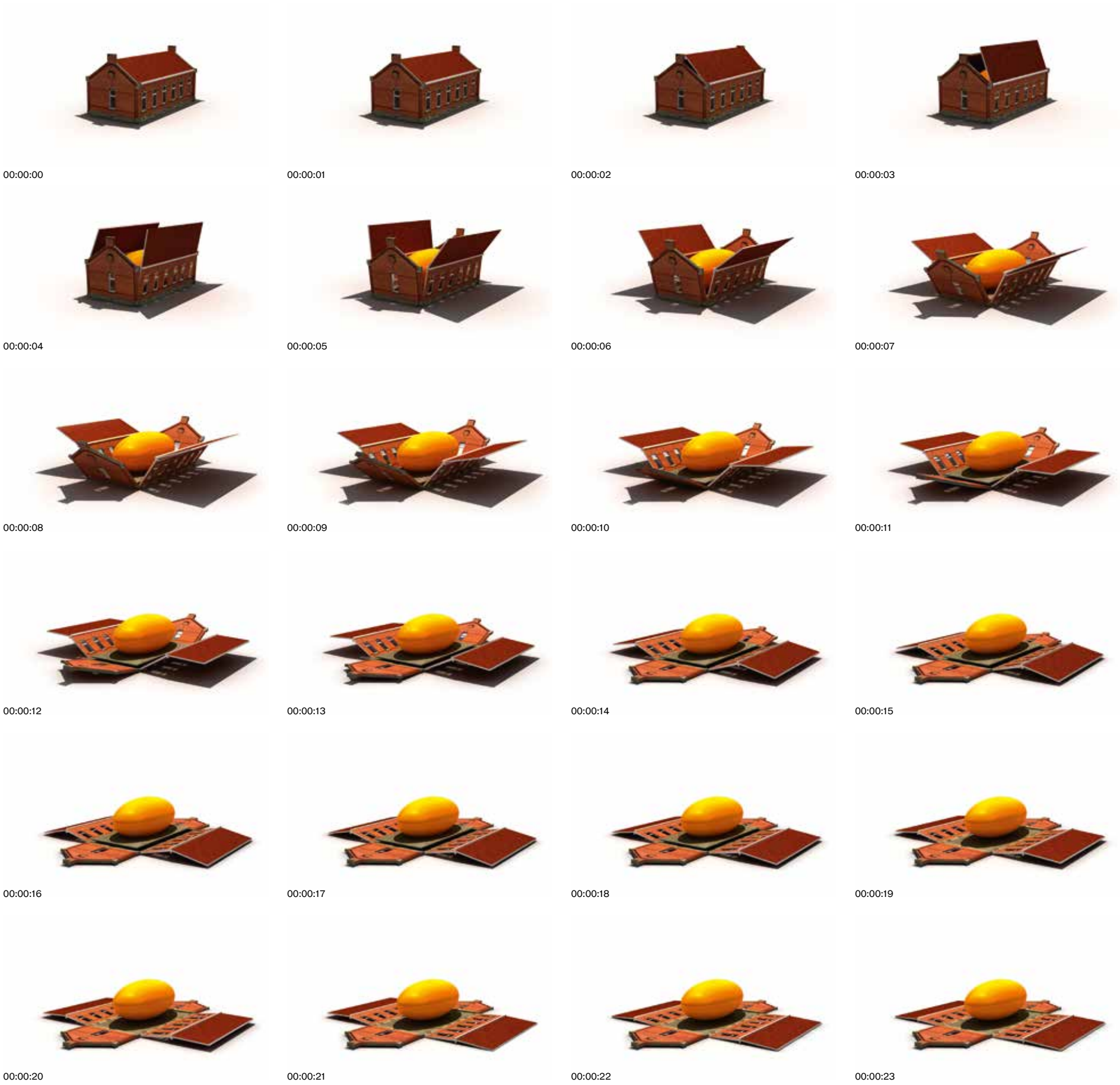


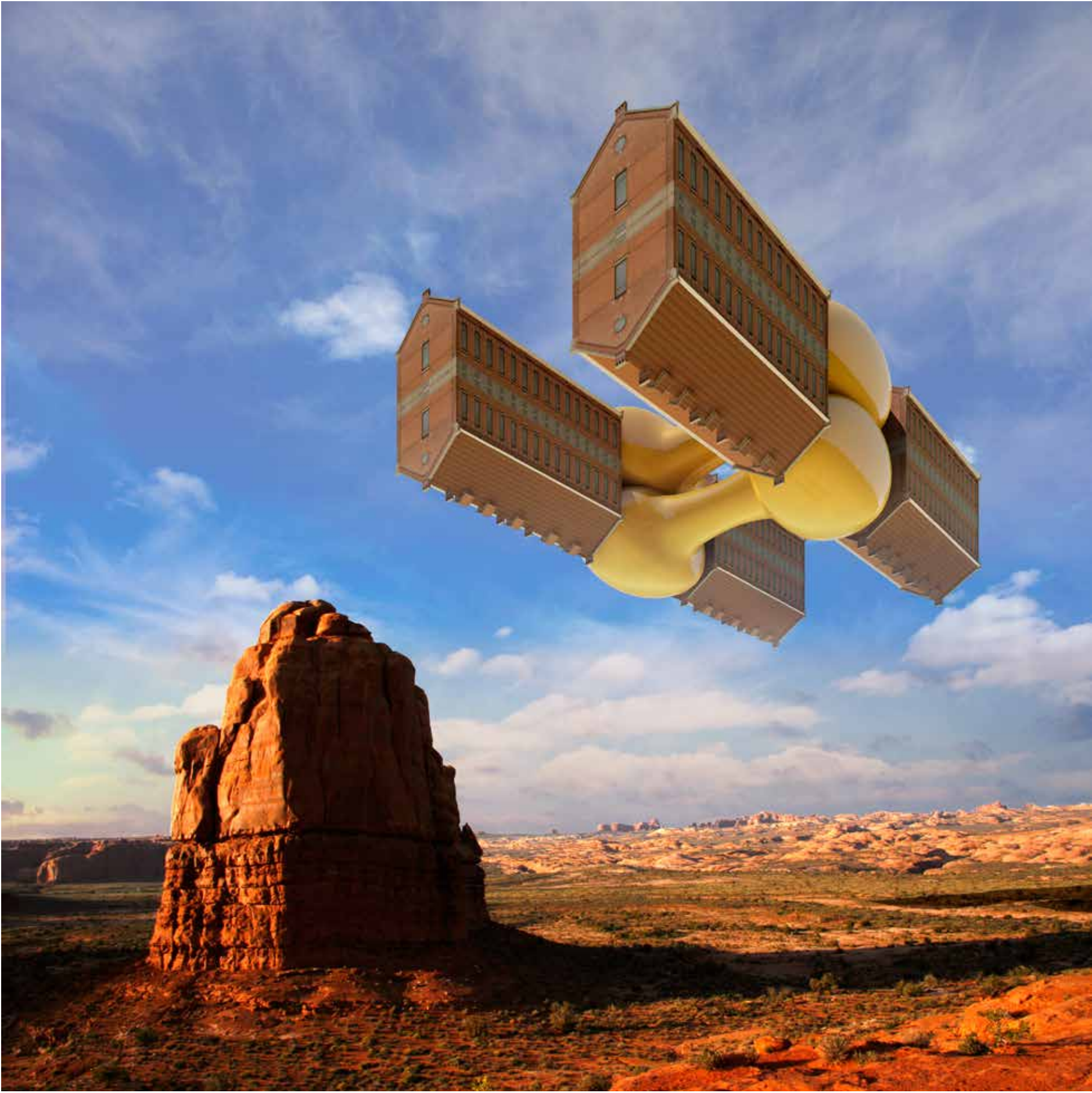
14 IENULKAR, 2004–2006
oak wood
330 × 1105 × 475 cm
129.9 × 435 × 187 in.
exhibition view
Perseverance, Godshuis – St. Laureins, B
25/03/2006 – 24/04/2006



15 SIUTOBS, 2004–2005
3D animation
24"
video stills (selection)

16 SIUPLIF, 2009
3D animation
24"
video stills (selection)

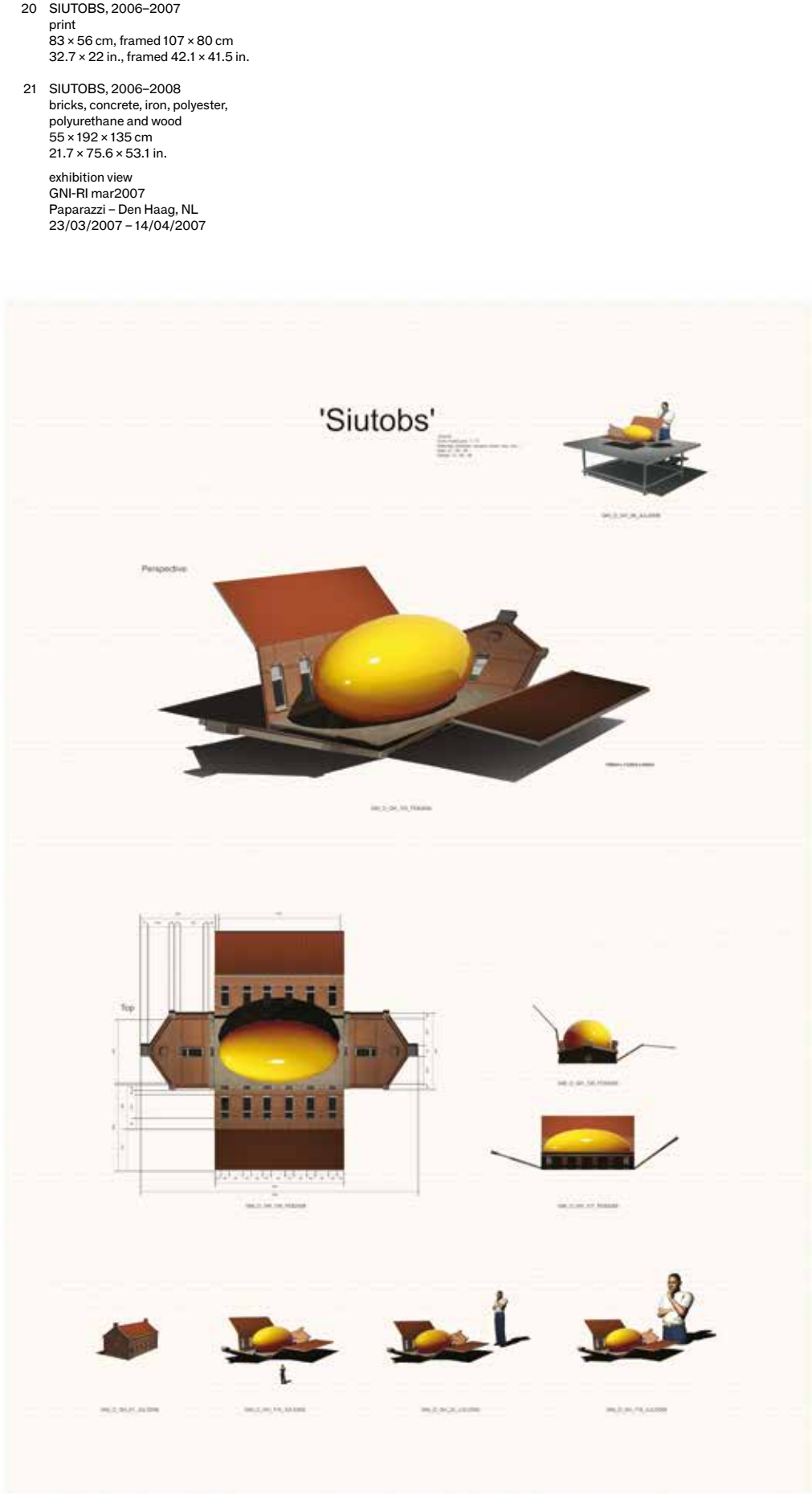




18 TRIAFUTOBS, 2007
iron, Plexiglas, polyurethane and polyester
20 x 65 x 30 cm
7.9 x 25.6 x 11.8 in.

19 CORECHNOTS, 2007–2008
bricks, concrete, iron, lamps, Plexiglas,
polyester, polyurethane and wood
68 x 130 x 130 cm
26.8 x 51.2 x 51.2 in.





20–22 SIUTOBS

“Is there a building with an interior but no exterior?”

In Harry Mulisch’s novel *The Discovery of Heaven*, Quinten Quist dreams of a claustrophobic building that has no exterior. This philosophical query, which has no answer, also seems to appear in the etchings of Giovanni Battista Piranesi. For Nick Ervinck, the image of a building without an exterior is not just a figment but a fact that he wants to explore.

The hybrid-like SIUTOBS has four manifestations: an animation, a working drawing, a scale model and a sculpture. An oversized yellow egg sits in the middle of the courtyard of a traditional house whose facade is perforated.

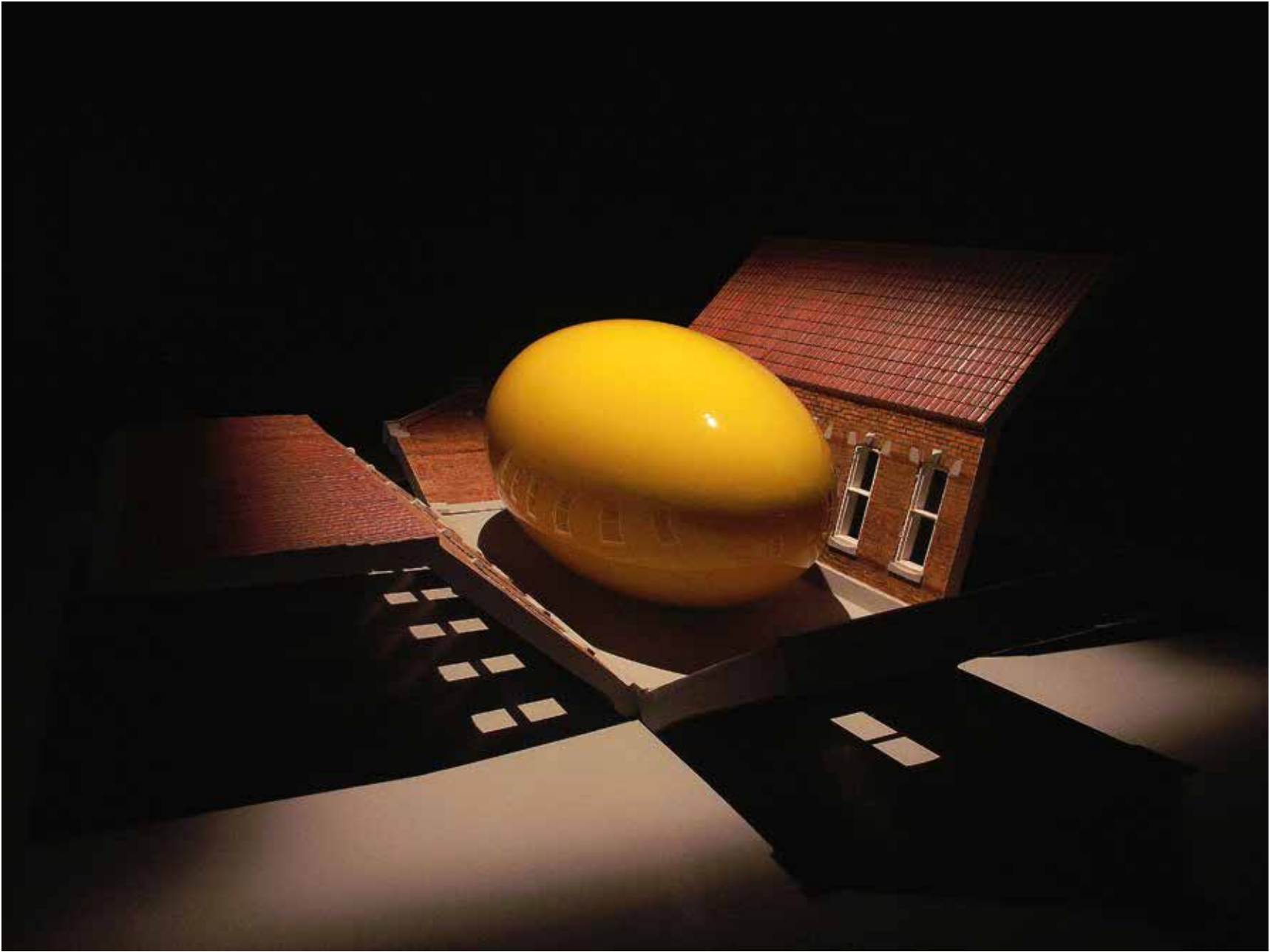
The house has no interior. Indeed, since the inside and outside of the facade is identical the basic premises of architecture are called into question. Inside and outside are reversed, the house has no volume, no protective roof or functional space. It is no longer a building but instead a sculpture.

The egg shape refers to the sublime in sculpture. It references Brancusi’s sculpture *The Beginning of the World*: in the sculptor’s own words, an object of perfect, albeit asymmetrical, beauty. Ervinck perceives the yellow egg as a kind of utopian scale model for a huge apartment building, fully clad in glass that is bright yellow from the outside but which simply functions as windows from the inside. Thus sculpture becomes architecture.

The reflection of the walls of the house on the shiny, yellow surface allows the viewer to see the house from an unexpected perspective. With the absurd distortion and scaling-up, Ervinck plays with the viewer’s expectations.

In this complex virtual world, opposing mechanistic and organic elements fuse together. Classic architecture is unfolded and injected with new life. The rustic “bric-à-brac” version of the sculpture is in stark contrast with the smooth, shiny surface of the egg or blob. The bricks represent the physical world of the past while the egg heralds the digital high-tech era of the 21st century. With this paradoxical symbiosis between egg and brick, Ervinck promotes a new architecture poised between rigidity and softness. Since the traditional logic of functionality is transcended, one might even see SIUTOBS as a parallel world that is less subject to limitations. From there we can explore the uncertainty of what we call our “real” world.

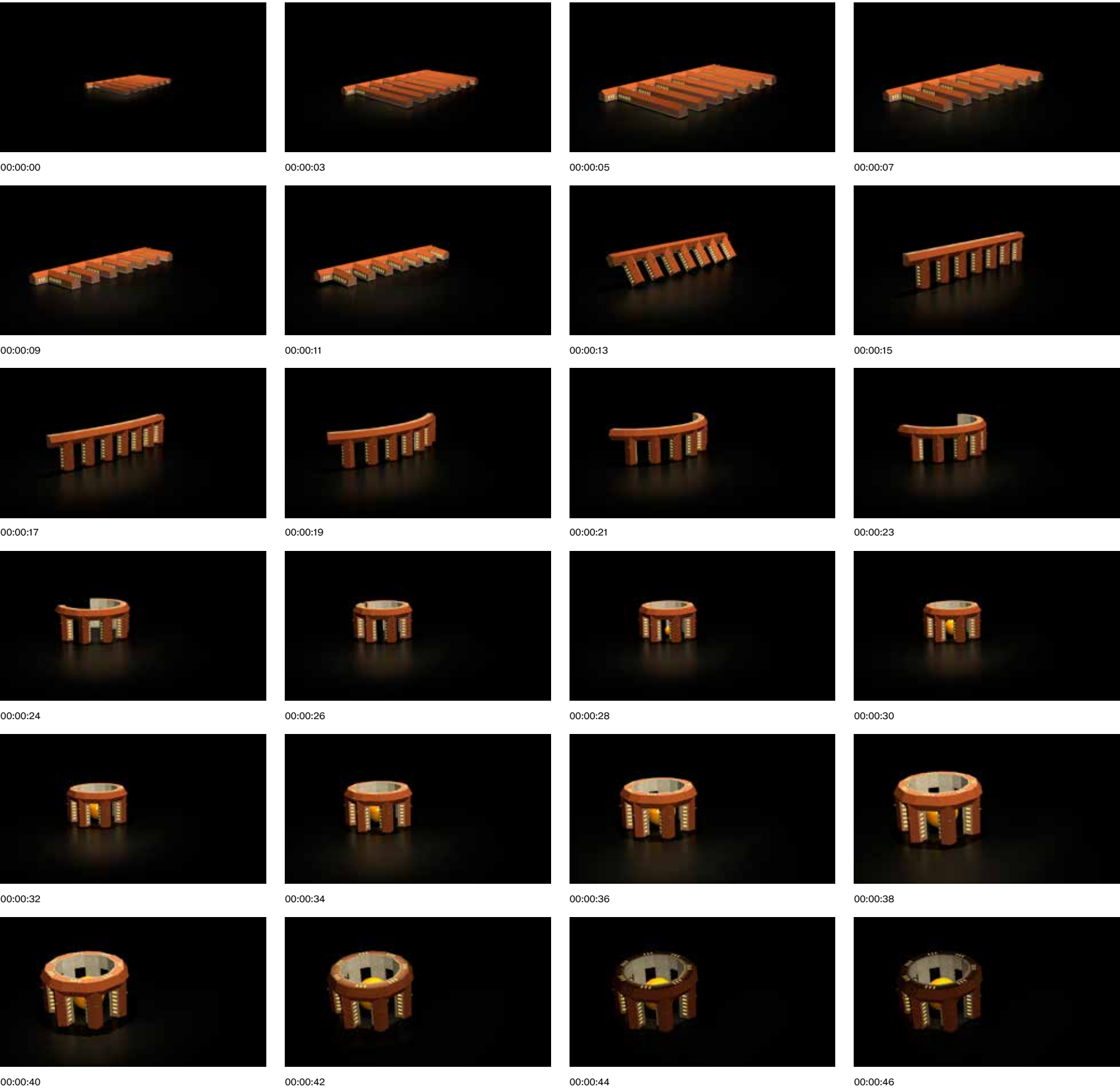
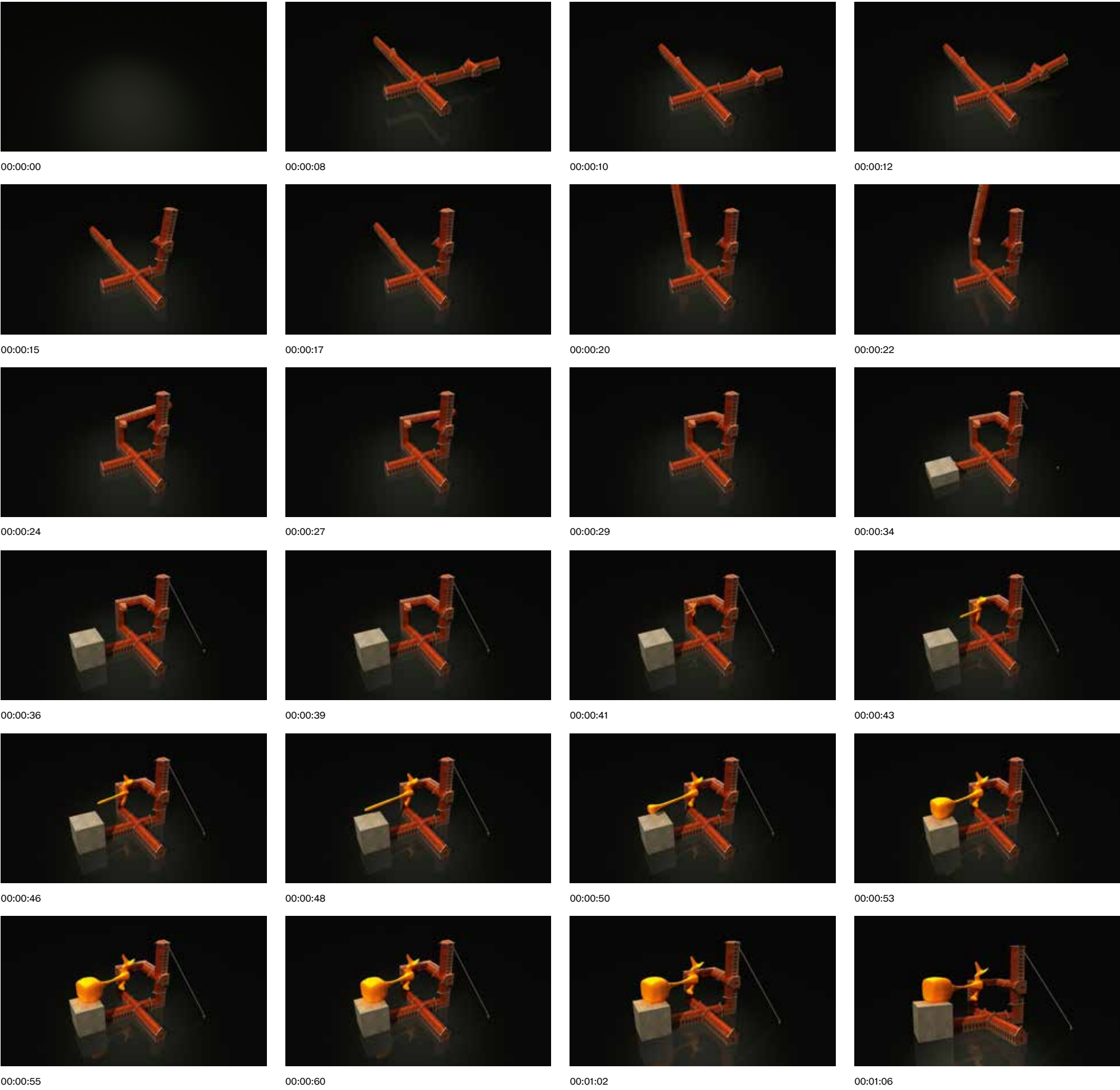
The sculpture of the house was hand made. Ervinck deliberately chose to build a durable model. He made 10,000 bricks in the smallest size that could be laid by hand (5 × 5 × 9 mm) and then single-handedly built the house: a labour-intensive process that illustrates Ervinck’s passion for craftsmanship and eye for detail.



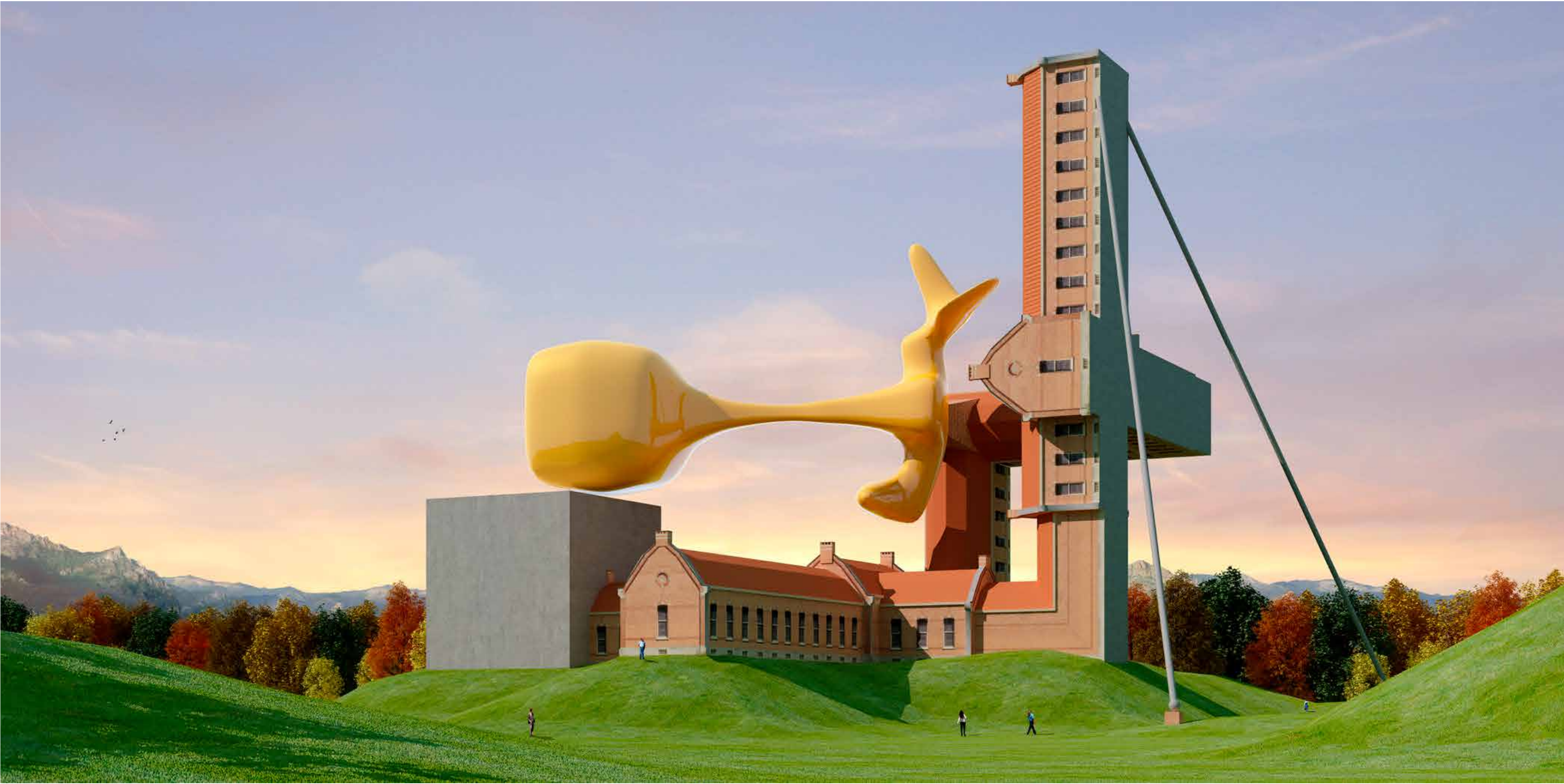


23 COLBATROPS, 2008
3D animation
01'66"
video stills (selection)

24 CORECHNOTS, 2007
3D animation
46"
video stills (selection)









The Yellow Egg, Architecture and the Digital Tsunami

Neil Spiller



a



b

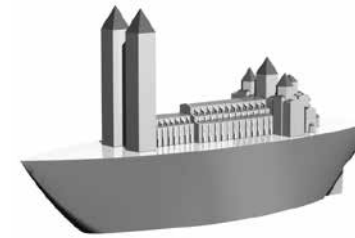
Nick Ervinck is not just a sculptor – he is an architectural sculptor. His work has the scale and presence of architecture, it interacts with architecture or it simply is architecture. Over the past 10 years, Nick's development and trajectory could be perceived as a microcosm of the many influences, preoccupations, formal fetishes and technologies (both virtual and actual) that informed architectural discourse and experiment in the same period. This, combined with a lively sense of humour and a pronounced surrealist streak, can make Nick's work seem at once startlingly beautiful and strange and yet part of a genealogy of Modern art that stretches back to Hans Arp^a and even, in the later pieces, to Salvador Dali's nuclear mysticism^b.

In the light of recent architectural innovation, Nick's work seems to be subject to the exact same imperatives and dynamics as that of any forward-looking architect. These themes, notions and forms appear in Nick's work in an intertwined simultaneity, becoming visible, disappearing, then eventually newly visible to then metamorphose later on.

Ten years ago, as Nick began his career as an artist, a number of architectural positions were evolving that were actively trying to re-articulate architecture in the face of what became known as 'the Digital Tsunami'. Following the 1980s, architectural deconstruction had, in a maelstrom of artful nihilism and vagrant geometries, preferred nothing but formal dexterity. It had declared the equivalence of everything and, by the way, that there was no God. In the 1990s, the weather changed and the digital storm clouds gathered. Initially, the architectural discussion was about the liberation of cyberspace for architecture, that the absence of gravitational and material constraints would allow architects to speculate on architectures that were dynamic, double-curved, floating and loaded with Data.¹

As the decade progressed, it became clear that the conflict between the real world and the burgeoning digital one was causing buildings to twist and contort in ever more complex, metaphorical ways. This, coupled with the expansion of global consumerism (after the fall of communism), generated large-scale architectural hybrids for which the rules of architecture hadn't been written. These imperatives finally bent buildings way out of shape, often into massive architectural grotesques that combined shopping mall, tourist attraction and transport interchange, housing and data port.

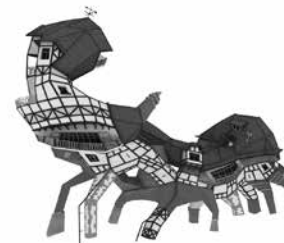
Nick's work, in the opening years of this century, appears to depict this torsion, this extrusion and distortion. Works such as IEBANULK^c, IENULKAR^d and EGATONK^e clearly explore buildings grappling to accommodate larger, ever more complex functions, with EGATONK appearing



c



d



e

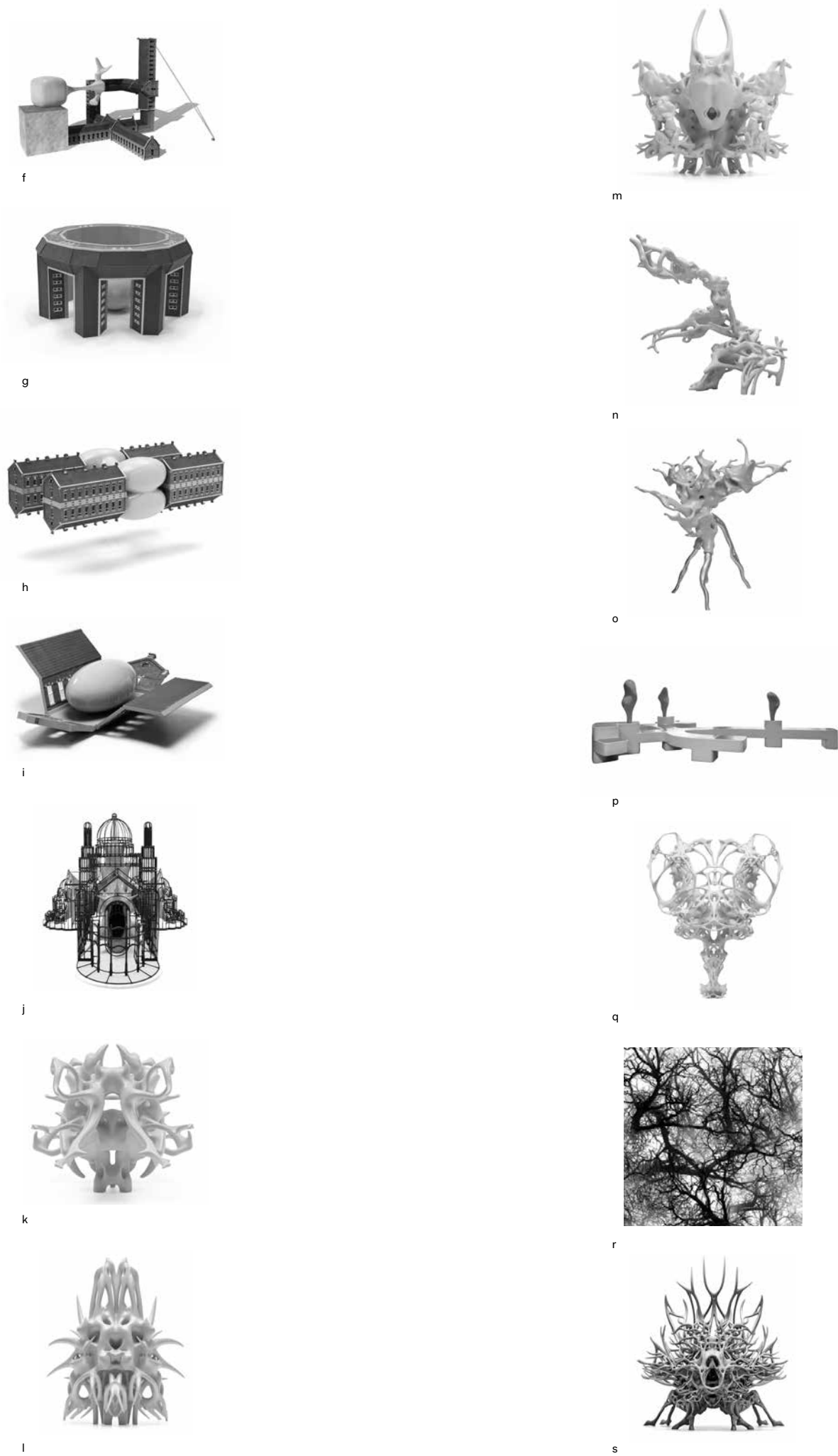
to be medieval vernacular architecture writhing in the wake of this digital trauma, much like a man in a straitjacket.

At the same time as Nick was producing these works, architects were moving away from their initial infatuations with the abstractly digital to more nuanced methods of employing or embedding the virtual in reflexive relationships with buildings, geographies and bodies. To do this, architects had to find ways of translating digital impulses and data into real-time movement and material morphological change. This resulted in an interest in sensing technologies and the choreography of inputs and outputs, which in turn created the possibility of weaving spaces together across large distances and the potential to allow small changes in phenomena that occur far away from a particular building's site, to affect larger changes in the building's shape or materiality. This was the genesis of creating hybrid electronically mediated architecture.²

This emergence of the "other" space of electronic difference that acts like glue holding older architectures and places together can also be seen in Nick's work from this time. Works such as [COLBATROPSⁱ](#), [CORECHNOTS^g](#) and [TRIAFUTOBS^h](#) depict the special and spatial qualities of this cybernetic glue. Nick's buildings are contorted, are up-ended, infiltrated, levitated and finally broken apart, combined into new wholes that contradict the established typologies of architecture. These works define a cusp condition, just before a massive perturbation that will redefine Nick's work as well as the very basis of architecture itself. Likewise, a step change was simultaneously happening in architectural theory: nothing was "off-piste" anymore since the old doctrines, such as "Form follows Function" or "Truth to Materials", were of little use in these new contexts. This was, perhaps, already happening but the new digital technologies brought the changes to an abrupt head.

Equally, architects sought new ways to capture movement, create interaction and to design complex digital and actual spaces – throwing one into the other and back again at various scales. This also had ramifications for the changing status of the architectural drawing in the wake of 3D scanner technology and digital fabrication techniques. Architects started to talk of "diagramming" architectural work to describe these metamorphic hybrid spaces. The topic of "where buildings begin and end in the face of web presences, social media, reflexive sensing and the Internet of things" is an important architectural discussion that continues to this day. Concurrent with this is the question of how we can reconcile material and binary/digital opposites. And how do we affect the architectural alchemy of the twenty-first century, where objects simultaneously have many forms? Nick's work also exhibits this simultaneity. His works can manifest themselves as renders, digital 3D prints, robotic milling instruction codes and beamed projections. So his work is conceived in a virtual in-between space and he gets to choose how to condense its reality into a myriad of possible outputs.

It is no coincidence to me that Nick's work also started to explore these issues, predicated with the extensive use of the colour yellow. Nick is,



as are all of us who are interested in the metamorphosis of objects mediated by new technologies, a modern day alchemist. It might be wise at this point to describe this arcane yet surprisingly contemporary art. The old alchemists perceived the world as infinitely transmutable and cyclically distillable. Alchemy is the art of the metamorphosis of material, both spiritual and actual. Alchemists see their transformations as a way of refining the basest of materials into progressively purified forms. Nick's work shows this cyclic transmutation from work to work.³

It ends in the making of "gold", the "Philosopher's stone". Alchemy's metamorphic stages are characterised by colours, heavenly bodies and animals. Yellow is often one of these stages. This "yellow" stage is described as injecting new life into inert substance. This rejuvenating material has been called the Yellow Ferment, which appears like a golden wax flowing out of foul matter. Chinese alchemists called this substance the Golden Pill, which marked their intermediary Yellow Phase (the Xanthosis). We see the Yellow Pill manifest itself in Nick's work with [SIUTOBSⁱ](#) and we see its enlivening wax in many forms in [YARONULK^j](#), [NAPELHIUAB^k](#), [ANIHUAB^l](#) and [BORTOBY^m](#).

Over time the wax becomes more heated, more fluid and more fecund. As the yellow material further liberates itself, it becomes more biological, taking up forms analogous to aged and gnarled tree roots and sea-ravaged driftwood, [EGNABOⁿ](#), [OLNETOP^o](#), searching for further wet sustenance. In the end, it metamorphoses into the complex geometries of the "splash" or the abstraction of human and animal form. This series of sculptures and images includes the [IKRAUSIM](#) prints, where the evolving liquid forms into arteries and networks of coagulated elasticity, a kind of primeval proto-matter.

In and around 2009, Nick's work starts to explore the sensuousness of the body but also, in other works, the screaming rawness of the viscera. In [YAROPRA^p](#), the voluptuous curves and reciprocations of the body and communities of bodies evoke Arp's work. But this piece also recalls the geometries of proteins, with their "active sites" of potential connection, and still uses yellow. In [IKRAUSIM^{q-r}](#) the yellowness seems to form alien skulls with unnaturally large eye sockets. In [KOLEKNAT^s](#), horns, horses' hooves and spiky spines evoke a strange and disturbing creature. It is a fully-fledged angry chimera, ready to bite and scratch.

So previous architectural discussions about "bigness" become conversations about a natural biological bottom-up "smallness" that to some extent builds itself, with some natural pseudo-sentient imperative.⁴

Nick's yellow alchemic substance starts to form complex systems, to evolve and further anthropomorphise. Many of Nick's pieces of this period channel Munch's "The Scream" (1893)^t, such as [LUIZADO^u](#): are they a beautiful warning? Simultaneously, Nick's sculptures diffract into thousands of bits, each with a sense of itself in the system, into alien heads^v. Works such as [LEKZAORZ^w](#), [NOZIORZ^x](#), [GNITRAORZ^y](#), [EDNIRIAORZ^z](#), and [AGRIEBORZ^{aa}](#) talk of alien natures, cyborgian warriors that almost belong to the screaming worlds of Warhammer 40,000.^{ab} The juxtaposition of

“low-code” commercial or popular ideas, themes and aesthetics with “high-code” ideas, themes and aesthetics from art theory and art practice is a trait of Nick’s work that he shares with Salvador Dali.^{ac} He does this to create a dissolution of the two codes in order that they blend into a new whole. Dissolution is also an important alchemical stage.

Architectural spaces, materiality and ambiances are experienced through the body: as biology and medical hubris change the body, the possibilities or the myopias of the body change accordingly and architecture follows. The bodies that support these heads, if alive, would experience our architecture differently to us and would make extraordinary architectures for themselves. Architecture is fundamentally body-centrally formulated by a symbiotic relationship that is so deeply embedded it is often invisible to us. The digital and its impact on the body can make us much more aware of our own delicate machinery and its vulnerability and sensitivity.

During this period, other colours start to pervade Nick’s works: once again, often alchemical: whites, reds and blacks.

Nick’s extraordinary decade-long journey has been an exploration of the visceral, graphics, software, analogue and digital construction techniques at all scales and, above all, of his own creativity. There is a freedom in Nick’s creative quest, it feels neither dogmatic nor overtly academic and yet is overflowing with references. While he channels many sources, Nick always adds a new slant, continually searching for the next thing, the next ingredient and the next formal articulation.

So, to conclude, Nick’s work is part of an artistic continuum, his pre-occupations, to a certain extent, paralleling a time of considerable change in architectural form-making and theory. Nick has, under his own terms, recognised and utilised these same forces of technology, perception and digitalisation that have so changed architectural discourse in recent years. Nick’s ways of working can be seen as analogous to the alchemic opus. Indeed, any artist or architect who fully engages the metamorphic forces of virtuality is by definition an alchemist magician, conjuring form and materiality from nothing. In his recent work, Nick has explored a less abstract, more biological series of preoccupations and his work developed into ecologies of forms that make a larger, more complex whole. This too is a contemporary architectural endeavour. There are many parallels in our respective worlds and so there should be! I, and I suspect many others, are waiting for what happens next – perhaps a full-blown architectural commission that further explores his experience of turning doors, lights, ornaments, balustrades and artistic interiors for buildings into integrated pieces. This would surely be extraordinary. Will the implied movement in the work metamorphose into actual movement in future work? This is where the technological imperative is driving us.⁵

Whatever it is, I welcome a new member of the tribe and I’ll be watching.



t



u



v



w



x



y



z



aa



ab



ac

- 1 Neil Spiller, *Architects in Cyberspace*, London: Academy Editions, 1995; Neil Spiller, *Architects in Cyberspace II*, London: Academy Editions, 1998.
- 2 Neil Spiller, *Reflexive Architecture*, London: Academy Press, 2002.
- 3 Neil Spiller, *Digital Dreams: The Architecture and the New Alchemic Technologies*, London: Ellipsis, 1998.
- 4 Neil Spiller, *Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination*, London and New York: Thames & Hudson, 2006; Neil Spiller, *Cyberreader: Critical Writings for the Digital Era*, London: Phaidon, 2002; Neil Spiller, *Digital Architecture Now: A Global Survey of Emerging Talent*, London and New York: Thames & Hudson, 2008.
- 5 Neil Spiller and R. Armstrong (eds), *ProtoCell Architecture: Architectural Design: 81*, London: John Wiley & Sons, 2011.





One day, Nick Ervinck would like to create a 14 metre scale model of the Koekelberg Basilica – or perhaps even one measuring its actual 140 metre length. This would be a modular sculpture made from metal pipes connected with screws and would involve the design and manufacture of hundreds of different connectors. A complicated, many-sided tent would hang within the “Meccano” skeleton and serve as a video room. The artist could show animated films here, including a virtual tour through the enormous tent – as though it was stretched out in the actual basilica. The tour would be so life-like, a scintillating hyper-realistic trompe-l’oeil, that visitors would have the impression that rather than viewing imaginary, digitally constructed images, they were seeing a filmed representation of the actual construction.

In anticipation of the 14 metre long version, Ervinck created a smaller scale model. Rather than a modular construction, this model consists of 3D prints that were printed in different materials in forty separate pieces and then assembled. The cage was treated to look rusty. The tent was placed inside this skeleton after meticulous sanding and varnishing in yellow. With this scale model, Ervinck looks beyond the static facade and shows us the supporting structure inside. As with the original in Brussels, the skeleton is composed of geometric volumes. The smooth surface of the many-sided tent contrasts with the rusty cage that imprisons it. The framework and the tent are respectively symbolic of static and nomadic architecture. This tension is contained in the title: YARO is an anagram that refers to organically growing coral and NULK is almost Cluny read backwards, a French city that houses a monastery whose church has a long architectural history.

Besides the scale model, Ervinck produced a digital drawing of this piece. The framework is a deliberately approximate copy of the original: the digital construction was placed in an idyllic setting that has little reference to reality. The artist thus plays with viewers’ expectations, transforming his memories of the original building into an imaginary architecture.





31-32 study for BOLBEMIT, 2013-2014
wall painting
c. 200 m²
c. 656.17 ft²
WZC Clarenhof - Hasselt, B







- 33–34 IMAGROD, 2010–2012
polyester, polyurethane and wood
600 × 400 × 300 cm
236.2 × 157.5 × 118.1 in.
Oud Militair Hospitaal – Ostend, B
- 35 SIUTLEPS, 2011–2013
playground sculpture
iron, polyester and polyurethane
230 × 420 × 300 cm
90.5 × 165.3 × 118.1 in.
De Brem – Ostend, B
- 36–38 VIUNAP, 2013–2014
FDM 3D print, polyester and wood
68 × 94 × 108 cm
26.8 × 37 × 42.5 in.



This project was developed for the *Horizon 8300* exhibition (CC Scharpoord, Knokke-Heist, 25/10/2009 – 10/01/2010), which invited architects and designers to present their ideas for urban development in Knokke-Heist. This seaside town is best known for its early 20th century housing estates full of villas in the English cottage style, designed by the German urbanist Joseph Stübben. With this exhibition, the organisers sought to promote a new architecture for this Belgian coastal town.

In contrast to the architect Zaha Hadid, who presented a design for a train station that was a complete departure from the typical cottage style, and Steven Holl, who concentrated on the casino, Nick Ervinck took the architectural heritage of the town as his starting point. This project clearly illustrates his search for an artistic identity that diverges from that of an architect or designer. Ervinck never intended these villas to be built but instead elevates them to the level of absurdity. Static houses are transformed into crab-like creatures that scuttle along the beach.

With the wall print EGATONK, the artist set out to bring to life the impossible structures of Escher's engravings and Dali's paranoid dream landscapes. VIUNAP, EGATONK and EWATONK, the three buildings depicted on this print, also reference the art canon, in this case the architecture of Antoni Gaudi and Friedensreich Hundertwasser. But these "creatures" seem to be moving through a real dune landscape. Advanced 3D software allows Ervinck to transcend the barriers of physics and logic. This makes EGATONK both a digital ode to the uninhabitable and a precursor of the execution of these dream images in stone. With his hybrid designs, the artist explores the possibility of a futuristic architecture of the past.

Ervinck is currently working to turn all three buildings into scale models. The first, VIUNAP, already exists in physical form. This model was printed entirely in 3D and then touched up and painted by hand. It was a real challenge as it had to be done without the usual structured architect's plan: the buildings have too many layers and are too complex to be contained in just the three traditional views (top, side and front).





40-42 ODETTE, 2008
iPod, DJ set, DVD players, lights, speakers,
TVs and wood
450 × 1469 × 853 cm
177.2 × 578.3 × 335.8 in.
exhibition view
GNI-RI apr2008, Venetiaanse Gaanderijen – Ostend, B
19/04/2008 – 18/05/2008



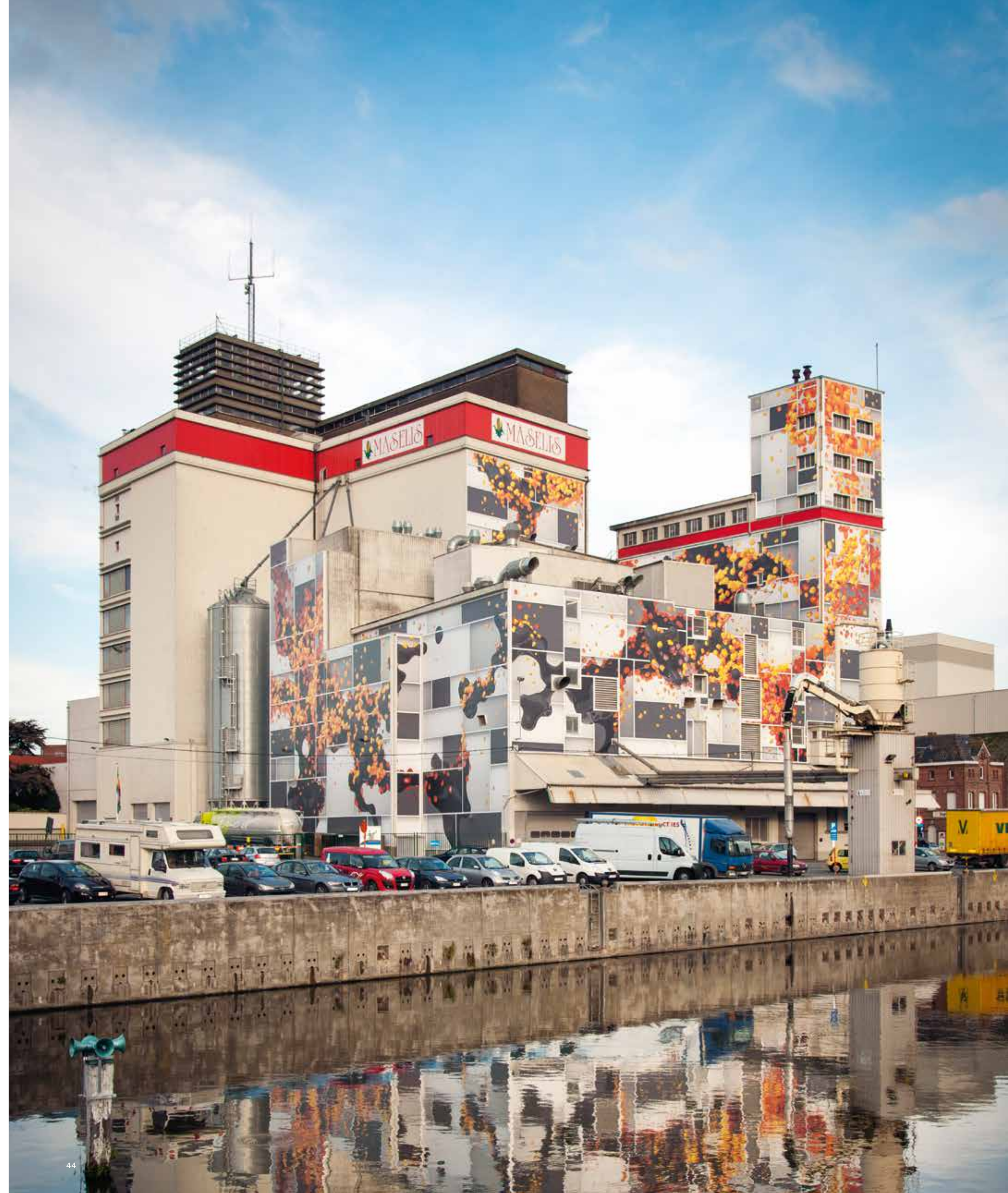


43 NIARGTZAG, 2012
print
36 x 52 cm, framed 50 x 66 cm
14.2 x 20.5 in., framed 19.7 x 26 in.

44–46 NIARGTZAG, 2012
wall print
2000 m²
6,561.68 ft²
Maselis – Roeselare, B

44–46 NIARGTZAG

For the exhibition *Kanal – Ondernemen is een kunst* (Canal – Entrepreneurship is an Art Form, Roeselare, 22/06/2012 – 23/10/2012), Nick Ervinck wrapped the facades of the Maselis grain plant in Roeselare in a giant wall print. In contrast to the artist Christo, who conceals the physical characteristics of a building, Ervinck projects a fantasy image of the building's internal functions, materials and production processes as well as its actual physical features on to the exterior. NIARGTZAG functions, therefore, as a surreal X-ray: it exposes what lies beneath the surface. NIARGTZAG is an abstract representation of the production process. In this monumental print, black stains appear under brittle yellow shapes that seem to be deposited on top of them. However, the black substance doesn't simply let itself be subjugated. On the one hand, Ervinck depicts the duel between coal – the cargo that the first ships on this canal transported from factory to harbour – and grain, the reason for the existence of the plant and of the community that depended on it for jobs, while on the other hand the artist symbolises the age-old battle between good and evil. The black substance stands for evil, which is forced upwards, and the yellow substance for good, which seems to come down from heaven. The two meet in the middle for an encounter that falls somewhere between an embrace and a fight. The second layer of the wall print is a cross-section of the factory. The starting point for this work was not a blank canvas but an old factory full of interfering features, such as windows, drainage pipes, grates and so on. Using a classic grid structure and abstract planes of colour, Ervinck seeks to rationalise these obstructions into a visually provocative theme. The grid structure and abstract areas of colour make reference to Mondrian and Donald Judd. Furthermore, the grid allows a greater potential for working with depth: the shapes appear on top of the grid in some places and under it in others. This allowed the obstructions to be depicted on the print, which actually accentuates them. The physical building becomes an integral part of the wall print since the drawing passes through, over and between the physical features. Ervinck does not clarify what lies on or below the surface. The layered print pushes the boundaries between outside and inside, the virtual and the real.





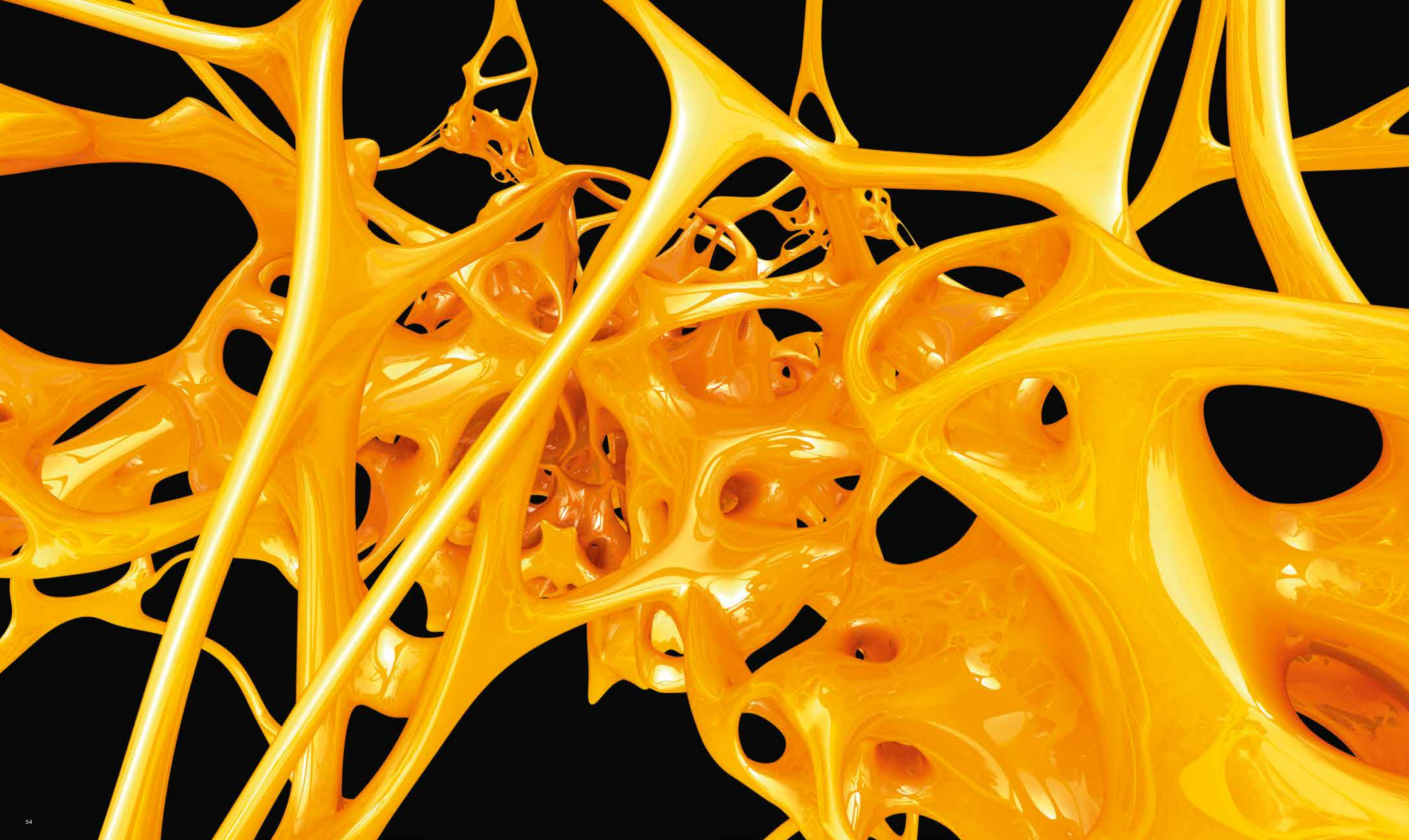
47-49 CIRBUATS, 2011-2013
polyester, polyurethane, wood and iron
1500 x 800 x 800 cm
590.6 x 315 x 315 in.
Liedts-Meesen Foundation, Zebrastraat - Ghent, B







5008







- 54 IKRAUSIM, 2009
GNI_A_GH_1_3004_AUG2009
Lambda print mounted on Plexiglas
and covered with Plexiglas
105 × 185 cm
41.3 × 72.8 in.
- 55 IKRAUSIM, 2009
GNI_A_GH_1_4838_AUG2009
Lambda print mounted on Plexiglas
and covered with Plexiglas
105 × 185 cm
41.3 × 72.8 in.
- 56 IKRAUSIM, 2009
GNI_A_GH_1_3926_AUG2009
Lambda print mounted on Plexiglas
and covered with Plexiglas
105 × 185 cm
41.3 × 72.8 in.
- 57 IKRAUSIM, 2009
GNI_A_GH_1_1569_AUG2009
Lambda print mounted on Plexiglas
and covered with Plexiglas
105 × 185 cm
41.3 × 72.8 in.
- 58 studies for IKRAUSIM, 2009
- 59 IKRAUSIM, 2009
lightbox
185 × 105 × 15 cm
41.3 × 72.8 × 5.9 in.
(detail)



GNI_D_GH_7_AUG2009



GNI_D_GH_14_AUG2009



GNI_D_GH_13_AUG2009



GNI_D_GH_24_AUG2009



GNI_D_GH_25_AUG2009



GNI_D_GH_26_AUG2009



GNI_D_GH_5_AUG2009



GNI_D_GH_29_AUG2009



GNI_D_GH_30_AUG2009



GNI_D_GH_8_AUG2009



GNI_D_GH_1_AUG2009



GNI_D_GH_28_AUG2009



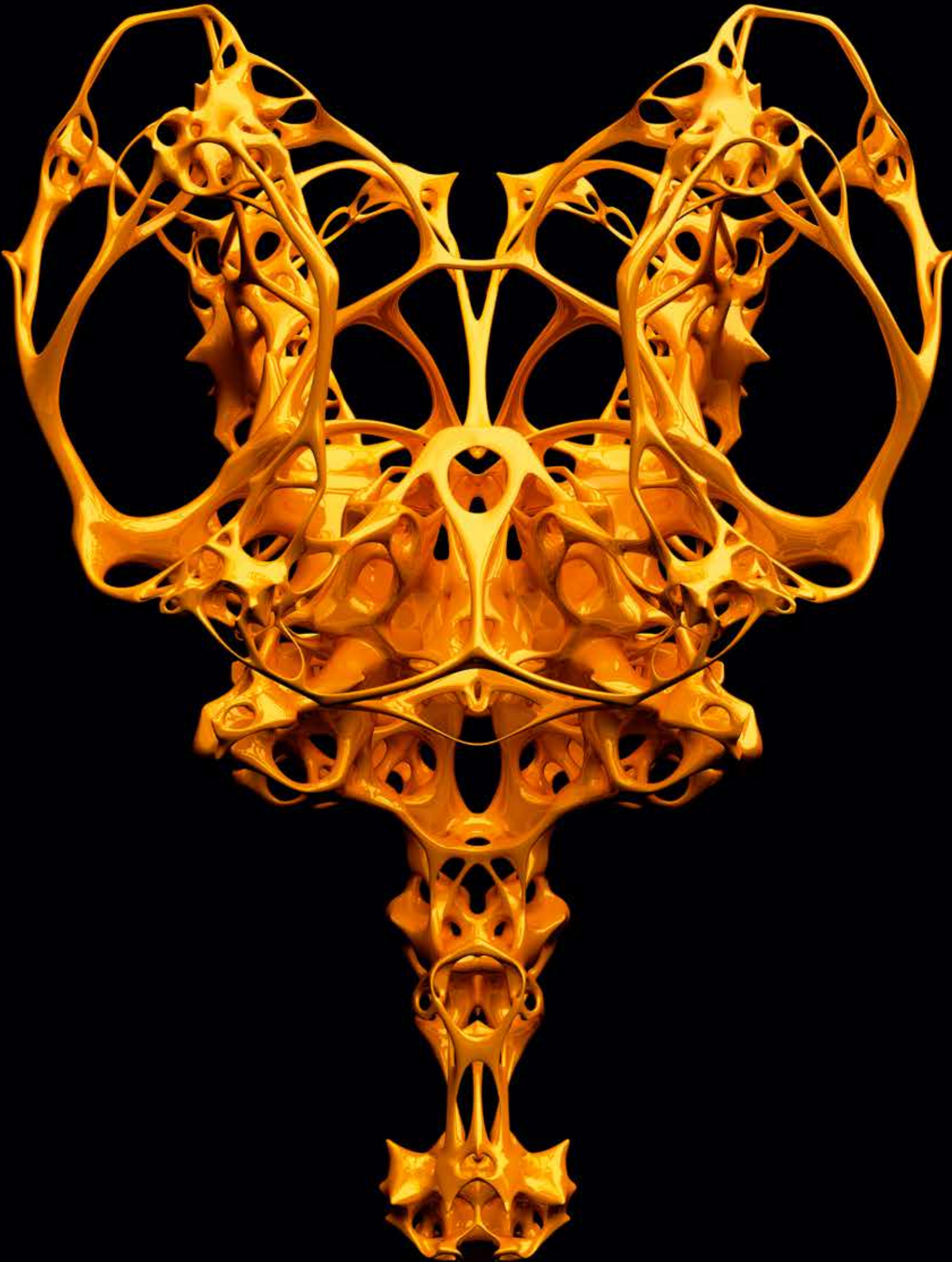
GNI_D_GH_31_AUG2009



GNI_D_GH_35_AUG2009



GNI_D_GH_37_AUG2009

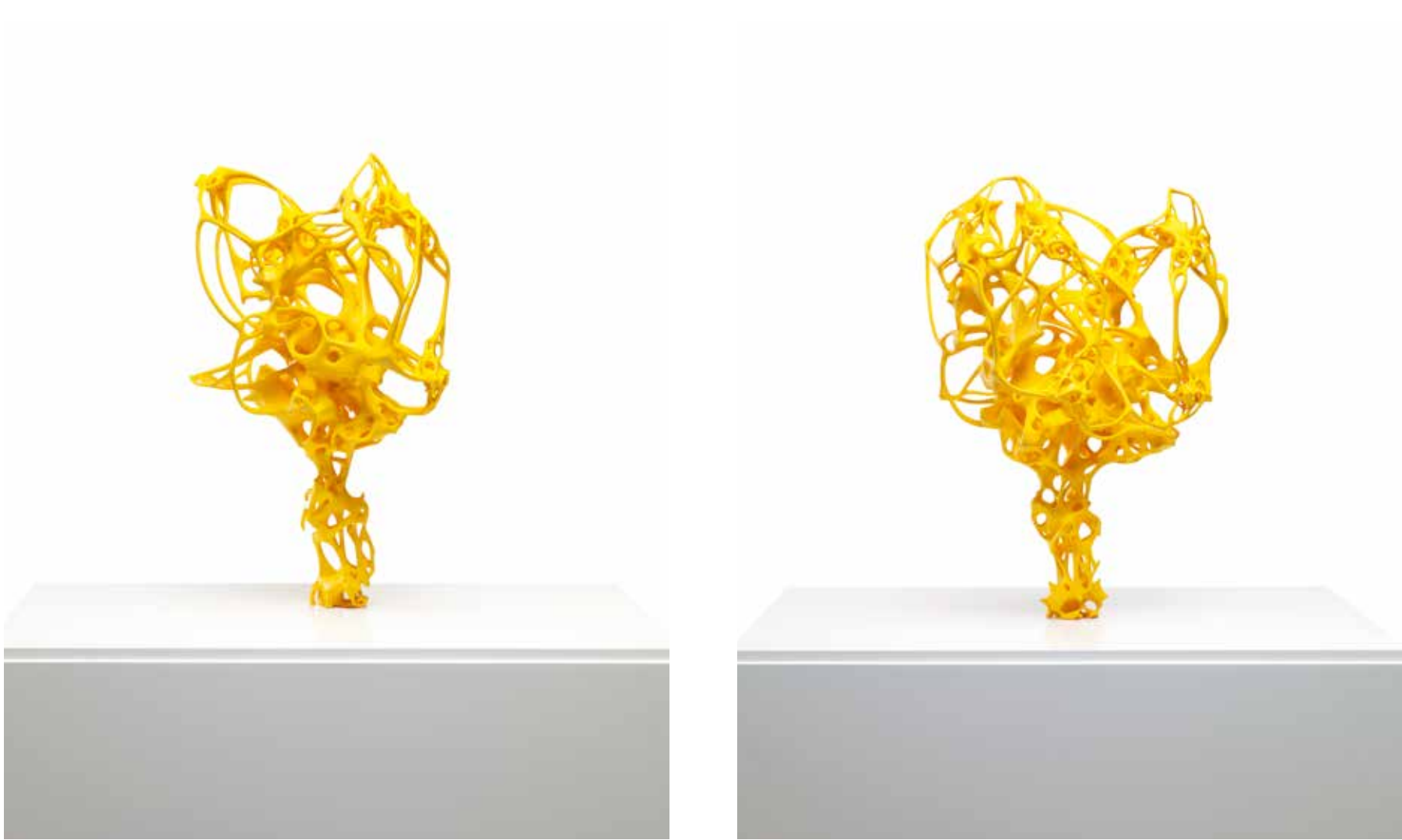


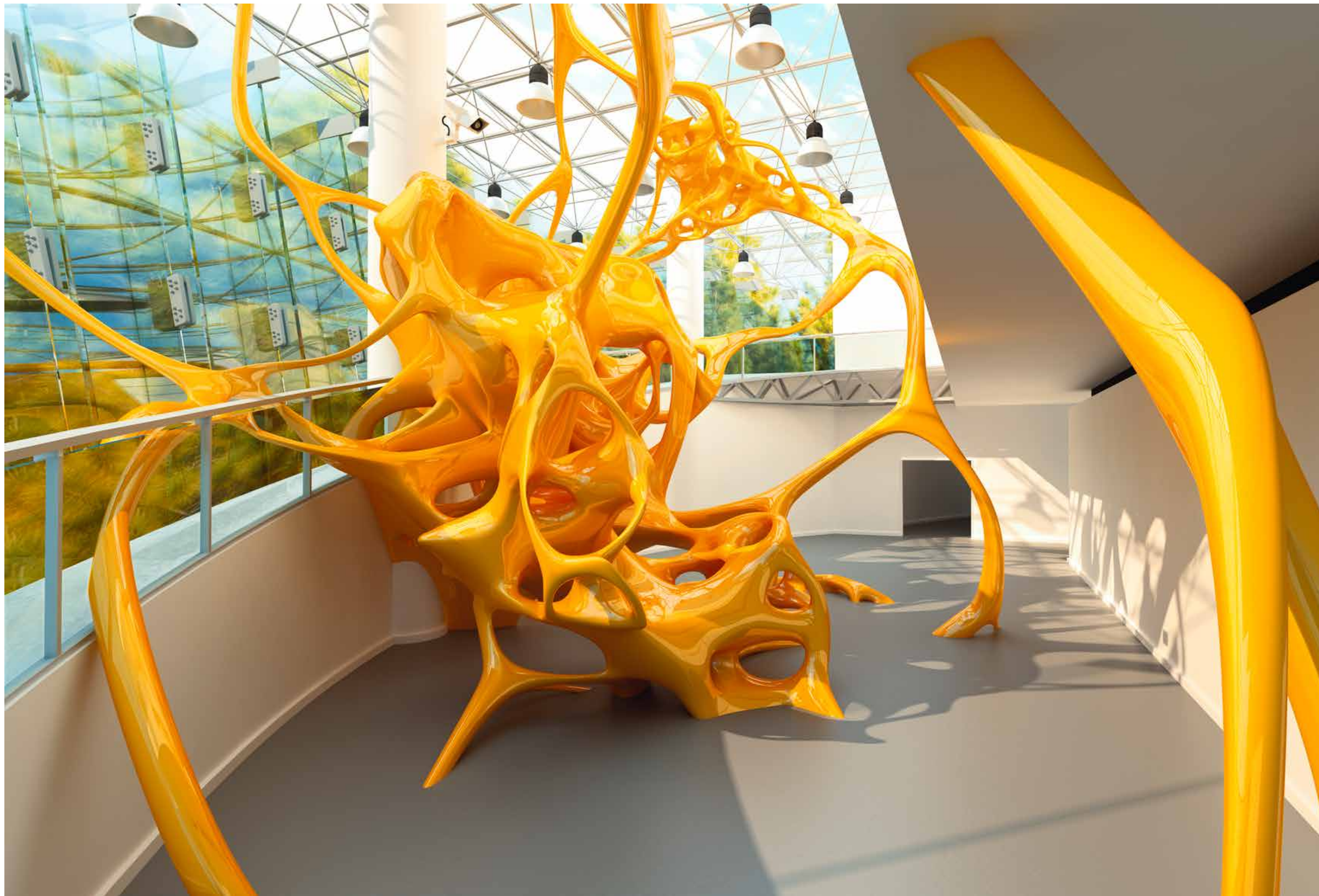
During a stroll in the Yuyuan garden in Shanghai, Nick Ervinck became absorbed by the jagged, pierced rocks along the banks of the river Huangpu. The shapes reminded him of the sculptures of Henry Moore (1898–1986). Two worlds, the East and the West, that of the organic structures and that of digital blob architecture, inspired Ervinck to create a contemporary, futuristic rock sculpture. IKRAUSIM is a yellow, organic structure that seems to have been hollowed out from the inside.

Whereas Michelangelo created space by cutting, chiselling or carving away (the Latin *sculpere*) excess material, the digital sculptor approaches the task from the opposite direction. The virtual form is not “liberated” from the material but is the result of a concentrated selection and montage process. Ervinck seeks to go to the extreme in this. He perpetually looks for the ultimate image, one that could not be more perfect at that moment in his life. For IKRAUSIM, this search for the essential led to eight hundred preliminary studies. Using digital design, Ervinck can go further than his predecessor, Henry Moore, could ever have imagined. Moore was the first western sculptor to work with empty spaces. However, when physically cutting a hole in a sculpture, the artist is subject to the limitations of his or her tools. With 3D printing, the envelope can be pushed much further.

This creates all sorts of potential. Instead of being restricted to one particular dimension or discipline, the artist is now free to move in various dimensions and return with images from the very edges of our imaginations. IKRAUSIM makes reference to and questions examples from traditions in sculpture, painting and drawing. The latest 3D printing technology allows these complex structures to actually be materialised. In an accompanying animation, a camera takes the viewer inside the rocky chambers of the sculpture: a virtual walk through fascinating spaces within spaces.

IKRAUSIM comes in the form of a lightbox, 2D prints, a 3D print and a digital animation. Each medium explores another aspect of the material and other perspectives on this infinite form. Ervinck is engrossed in examining how a dialogue arises between a work and its various forms of expression. The sculpture and the animation are more than just the sum of each work. The animation gives viewers the desire to be assimilated into the sculpture; they seem to start seeing the sculpture move. The sculpture then gives viewers the sense that the gigantic caverns in the animation are real and that they themselves are wandering around inside them.





- 64 study for AGRIEBORZ, 2009–2010
GNI_D_GH_173_OKT2009
- 65 AGRIEBORZ, 2009–2010
lightbox
200 × 150 × 17 cm
78.7 × 59.1 × 6.7 in.
- 66 AGRIEBORZ, 2009–2010
SLS 3D print
53 × 34 × 33 cm
20.9 × 13.4 × 13 in.
exhibition view
GNI-RI jun2012, Kasteel Beauvoorde – Beauvoorde, B
09/06/2012 – 09/09/2012
- 67 AGRIEBORZ, 2009–2010
wall print
817 × 730 cm (various sizes)
257.6 × 315 in. (various sizes)
exhibition view
Parallellepiped, M – Leuven, B
31/01/2010 – 25/04/2010



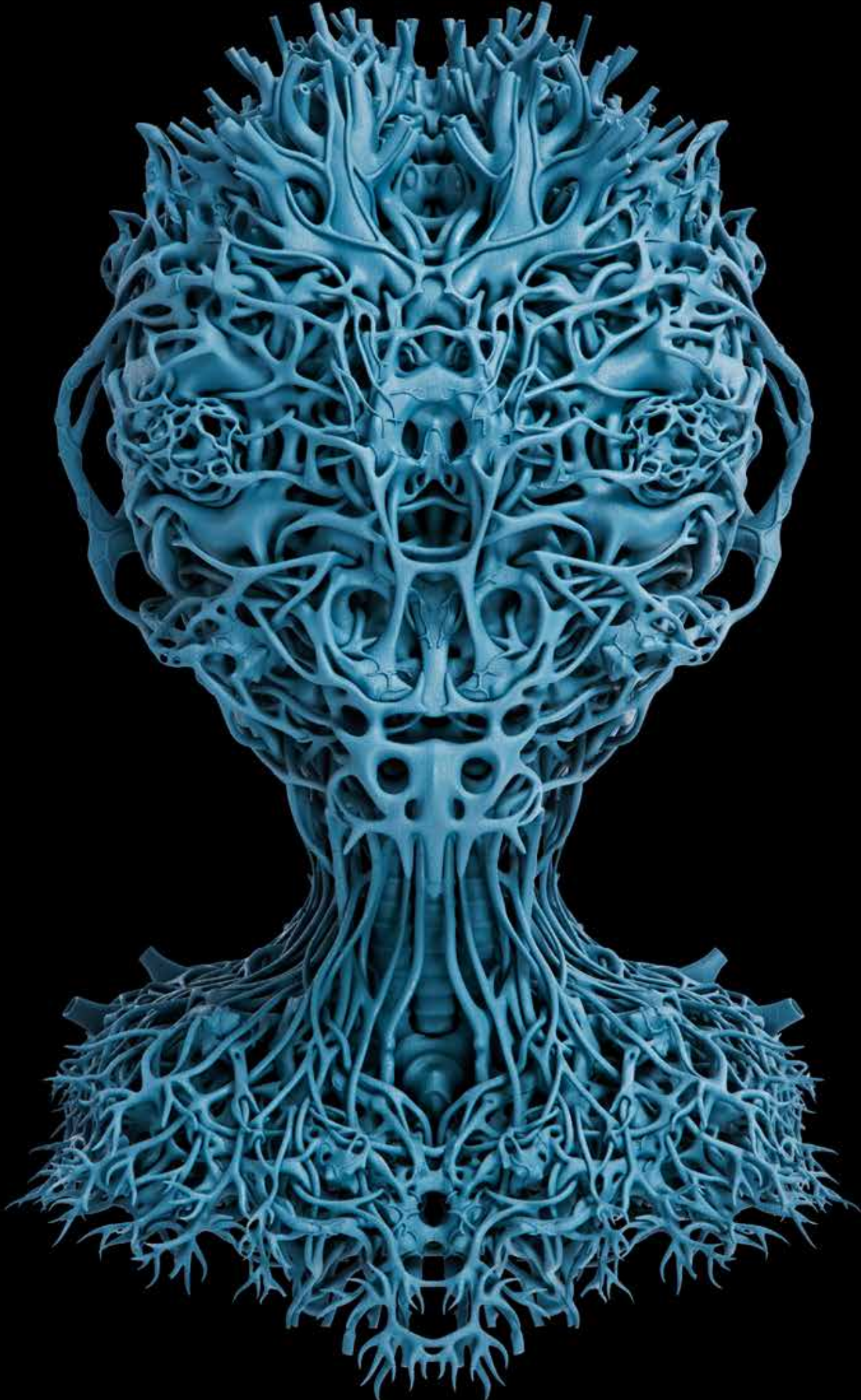
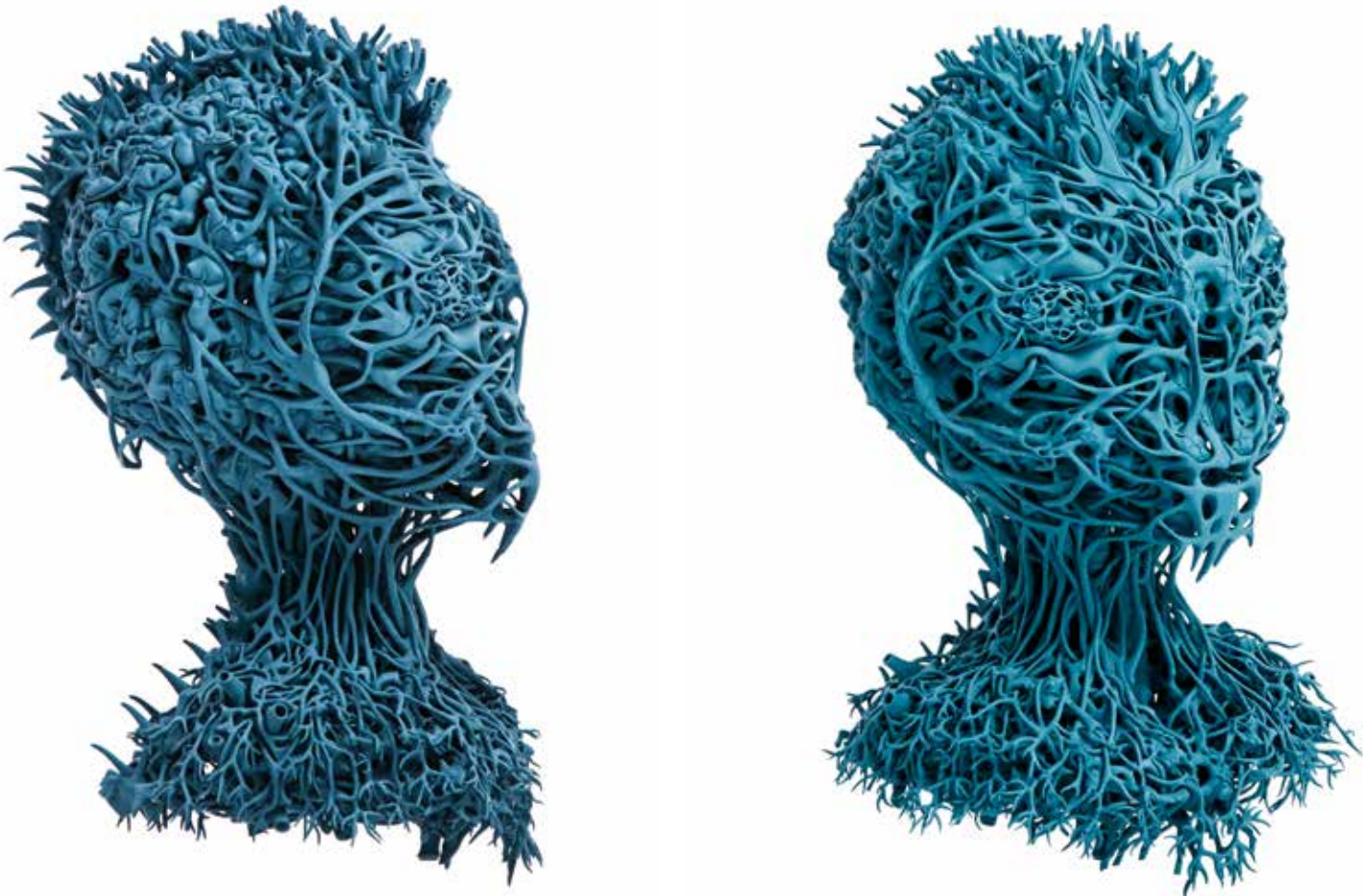


This perfectly symmetrical cyborg figure was largely inspired by conversations between Nick Ervinck and Dr Pierre Delaere, a professor whose affiliation with Leuven University as a head and neck surgeon primarily concerns conducting research into larynx reconstruction. This dialogue resulted in a hybrid visual language situated somewhere between the organic and the mechanistic. Although the role of the artist can almost seem like the opposite of that of a scientist, each can challenge the other and when this occurs, reality is fought with the powerful weapons of the possible.

Ervinck used drawings from medical text books as the basis for the actual execution of AGRIEBORZ. From a chaos of veins, nerves and muscles emerges a bizarre larynx that seems as though it may be in the midst of a scream. Since this organic tissue can never be a functioning body it doesn't seem to fully exist and remains floating in the virtual world. Arrested in its process of becoming, AGRIEBORZ consists of two identities that turn on each other, that embrace and repel but never coalesce. The work reads as a balancing act between yin and yang, between good and evil. The artist once heard someone say that nature is evil. This thought stayed with him. Blood will flow, life is a force that will always find a way and we are all survivors by instinct. This is also symbolised in AGRIEBORZ.

With this work, Ervinck not only refers to the increasing integration of medical technology into the human body but also to the intriguing potential of using living tissue as a technological material. For example, 3D models created from CAT scans have been used as the basis for actual replicas of human bones. The bioprinting technique, which enables scientists to print organs, will only become an increasingly bigger business in the future.

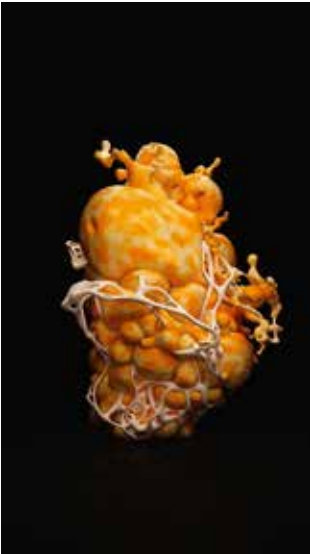
AGRIEBORZ exists as a 3D sculpture, a print, a lightbox and a large temporary wall print. The 3D sculpture is the result of a passionate quest and over a thousand hours of manual computer-aided drawing. This makes it the most complex work in Ervinck's oeuvre. Since this sculpture can only be spatially realised through 3D modelling and printing, it forms a direct challenge to classical sculpture. The diffuse light in the exhibition hall gives the print the illusion of depth and relief. This illusion is so strong that the viewer feels a compulsion to touch the work. At the time, it was not possible to execute the sculpture in two colours as is found in the drawing, so a blue-grey colour was chosen for the AGRIEBORZ sculpture.







00:00:00



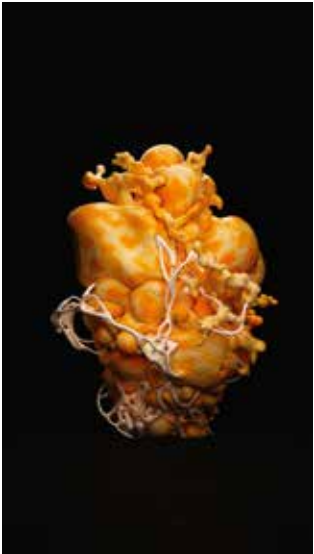
00:00:10



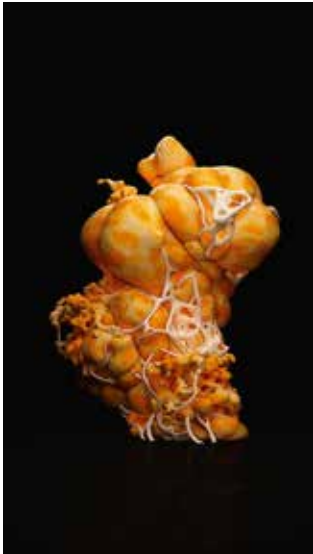
00:00:20



00:00:30



00:00:40



00:02:30



00:02:40



00:02:50



00:03:00



00:03:10



00:00:50



00:01:00



00:01:10



00:01:20



00:01:30



00:03:20



00:03:30



00:03:40



00:03:50



00:04:00



00:01:40



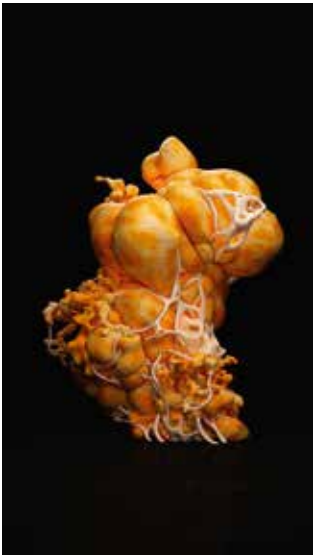
00:01:50



00:02:00



00:02:10



00:02:20



00:04:10



00:04:20



00:04:30



00:04:40



00:04:50

studies for SNIBURTAD, 2011–2012
75 GNL_D_GH_44_SEP2011
76 GNL_D_GH_04_SEP2011
77 GNL_D_GH_45_SEP2011
78 GNL_D_GH_52_SEP2011

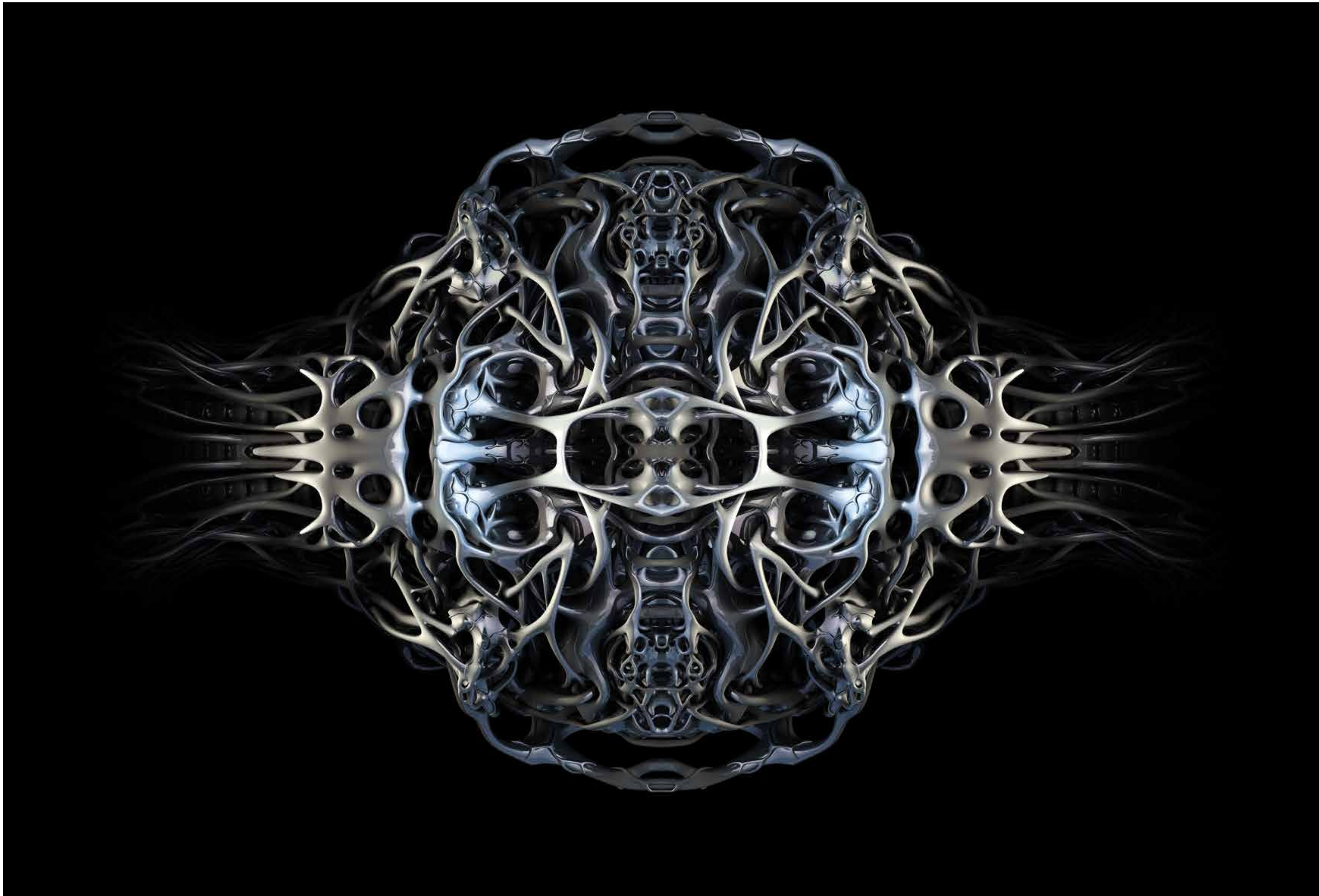
79 SNIBURTAD, 2011–2012
SLS 3D print
41 x 35 x 33 cm
16.1 x 13.8 x 13 in.

exhibition view
GNI-RI jun2012
Kasteel Beauvoorde –
Beauvoorde, B
09/06/2012 – 09/09/2012



SNIBURTAD was inspired by the voluptuous forms of the so-called Rubens Woman. SNIBURTAD is both a 3D print and a HD 3D animation. This work blurs the boundaries between inside and outside. The skeleton is no longer an internal support structure but instead located outside the body tissue. This accentuates the bulging, almost shapeless effect that recalls Nick Ervinck's fascination with blobs. The SNIBURTAD animation piece is a journey through the body's cavities and organs. The female body is brazenly turned inside out and the almost voyeuristic exercise is continued in the animated inhaling and exhaling, the swelling and deflating of the fleshy mass. The artist is confrontational with this piece, compiling buttocks, navels and cellulite to make an amorphous whole. SNIBURTAD evokes the female body, divine in its fertility, wilder and more ecstatic than Rubens could have imagined, more chaotic than Ephesian Artemis, even more extravagant than the Phrygian mother goddess Cybele. Viewers are witness to her primal life force but are also confronted with the incomprehensible *souffle vital* of all life forms. Ervinck deconstructs Rubens' rich imagery and uses it as a set of building blocks for his own virtual world. With SNIBURTAD, he calls on the painting techniques of his early work and applies these in a new digital context. The painting overlay diffuses the materiality of the 3D print and turns the surface of the sculpture into what almost seems like living tissue. The artist also shows us the unsettling aspects of reality, in itself heterogeneous, unamenable and mysterious.







Creator of a complex parallel universe

An interview with Nick Ervinck

Christine Vuegen

“I often feel like one of the last of the Mohicans. Here I am with one foot in the old world, because I still make sculptures that stand on a pedestal, whereas I was actually born at just the right time to know how to use the computer as a tool. This disparity can give me a sense of dispossession. For a sculptor I’m too modern and for the younger generation of artists, I’m too classic,” Nick Ervinck concludes. In 2010, he took up residence in a former Renault garage in Lichtervelde, a sleepy town in West Flanders. The car showroom became an artist’s presentation space and forms the backdrop for a short history of Ervinck’s work. Digital prints and animation films, intricate 3D prints and labour-intensive polyester sculptures provide visitors with a glimpse of the future of humanity, the world and sculpture. Art and architecture, mythology and science fiction, virtual fantasies and diverse episodes in art history are all simultaneously present in his imagery.

As he speaks passionately, moving between the digital and the physical studio, he considers the creative process, among other things, a process that is driven by a constant interaction between play and control.

Christine Vuegen: *All these artworks seem to be the result of an intense game of construction and deconstruction, a search for balance. Take, for example, the sculpture **ESAVOBOR**^a from 2011–2012, a cross between a Roman vase^b and a Transformer robot^c. What role does play actually have in your creative process?*

Nick Ervinck: Play has always been there in my life. When I was very young, I played and built things with Lego blocks. Later, this turned into the virtual building blocks of a whole series of God games; computer games such as SimCity^d, Settlers, Traffic Tycoon and Caesar^e. I’m sure that this is how my understanding of computers came about. As a gamer you construct something out of nothing and feel a sort of power over your creation. I experience a similar feeling now as an artist: you play God over the world that you’ve created yourself. You have complete control over the laws of nature. A few extra suns or trees raining out of the sky? Done. There are barely any limits and I find that fascinating. What I do as an artist, I do 24/7. It’s my passion, it’s the reason I get up in the morning. But if I should stop getting pleasure from it, I probably wouldn’t be able to create successful pieces any more. The “playing” is, therefore, crucial to my creative process.

How did you get from computer games to the visual arts? These days, you conjure intriguing universes but in an earlier interview, I read, much to my amazement, that your original ambition was to be an accountant...



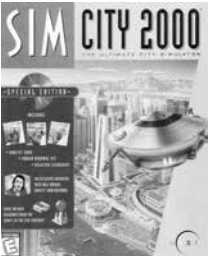
a



b



c



d



e

Yes, I wanted to be an accountant. What possessed me back then, I have no idea. Art was never a topic in our home. I never visited museums in my youth. I was often creative but making the leap into art was certainly not easy. I started off studying economics but, fortunately, this subject soon lost its appeal for me. Architecture has always fascinated me, so it was my first choice when I switched to art school. But the lessons on perspective theory didn't interest me and the scale models I made were not always feasible because I wanted to go beyond what was being offered to me on the course. In retrospect, I did develop spatial awareness through taking these boring classes.

After a year, I switched to ceramics and graphic design. When I discovered software such as Photoshop, a whole new world opened up to me. I suddenly realised that you can do a lot more with a computer than just play games. When I was 18, therefore, I looked for an art course where everything was allowed. A utopian idea, of course, but in fact I ended up on a very multi-faceted course. I studied 3D multimedia at Ghent Academy. There we studied subjects such as exhibition design, film and photography. My focus was primarily on performance and video art then, and I played around with computer effects. But I didn't really find my way in this and so I switched to the Mixed Media course^{f-i}. There, I gradually found my feet. I had a dynamic teacher, Danny Matthys, from whom I learned a lot. If a work was in progress, he would secretly move a piece of it so that he could see whether the student noticed that something had changed. Was the student really focused and did he or she see an improvement or had the work suffered? That was our slightly playful method of discussing form, boundaries and possibilities. Another important factor in this course was the interaction with the other students. Every Monday morning, we had a round table discussion in which the students evaluated each other's work and provided feedback. This greatly helped me to mature and taught me how to formulate my vision and how to defend it.

Did you combine handmade sculpture with digital art from the outset?

Yes, I've always absolutely refused to choose between them. When I look back on my student days, it's obvious to me that I experienced the virtual-physical duality as something utterly logical. This was the endless debate with my teachers: they tried to force me to choose between sculpture and computer science, between the physical and the virtual world. To them, the computer represented speed while sculpture required patience and craftsmanship. I've always been convinced that the strength and richness of my work lies in the fusion of both worlds. The more I work in the virtual world, the more I have the compulsion to manifest these designs in reality and experience them physically. I endeavour to do research in the studio that is impossible in the virtual world and conversely to create works in the virtual world that are physically unfeasible. I realise that each world has to be allowed to retain its individuality, so I look for challenges. I play with their constraints and potentials and try to make the most of these. You could describe my work as a cross-fertilisation between the virtual and physical worlds. Digital images constantly contaminate the three-dimensional forms and vice versa.



f



g



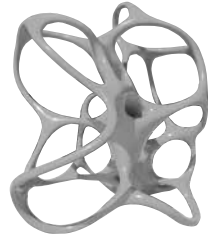
h



i



j



k



l



m



n



o

Anyone who sees your work instantly notices that you're a perfectionist. Do you also keep a tight rein on your exhibitions in order to lead the spectators into your own personal universe?

It's true, I like to be a sort of director, both in my work and in my exhibitions. This has to do with the creative process: at the crossroads of the virtual and the real, new hybrid capabilities emerge, both sculptural and spatial. I can fully exploit these in new experimental spaces. The interplay between an independently created virtual world and the three-dimensional sculptural work opens up new experiential possibilities.^k So I want to create my own stage setting. Ideally I would like to design the entire space, sculpt it from top to bottom, prevail over it, for example by constructing black boxes to exhibit the work in. This makes the room disappear and even your sense of space because there are no reference points. You stop noticing the difference between virtual and physical art. In the darkness, the sculptures look as though they are floating in a virtual world. By creating a temporal dimension in an exhibition, I can reform and restructure the same work for different presentations over and over again.

What always surprises me is the extraordinary number of references and associations that are interwoven in one image. Is this deliberate or a natural result of the creative process?

My work is full of references to architecture and sculpture, including to the work of Hans Arp,^l Henry Moore^m and Barbara Hepworth.ⁿ Moore was the first artist in the West to incorporate holes in his sculptures not for functional reasons but purely to create empty space. Today, with 3D print technology, which builds by means of layers, you can go further than you could before when all you had as tools were your hands and a chisel. This is very exciting to me. With the help of a computer, you can realise new, organic, experimental and negative spaces, so that sculptures are created within sculptures. I don't just use the technology of 3D printing but also look at how I can flirt with it, how I can transcend its limitations. To this end, I focus on the tension between "blobs" and "boxes",^o which manifests in the course of the digital design process. To put it simply, blobs are round shapes and boxes are angular shapes. This is primarily about the contrast between the virtual and the physical, the feminine and the masculine. If I force the tension between these two poles, I perceive that as a fight and an embrace simultaneously. Organic, geometric, liquid and solid: the completed forms demonstrate sculpture as a cross-over, as a visual hybrid.

There's a lot of poetry in your art. How do you reconcile poetry with the programmed nature of a computer?

I don't programme anything. I usually use the Autodesk 3ds Max software for designing but all my designs to date have been drawn manually, without programming anything or using algorithms. So for me, poetry is not in opposition to digital design. In fact, the computer makes this associative thinking

possible. It does require a different attitude to digital design. A traditional sculptor or architect starts with a sketch, makes a scale model and then turns this into the finished sculpture or building. The computer allows for a different way of designing and, furthermore, is much faster.

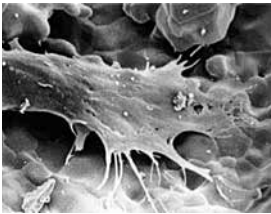
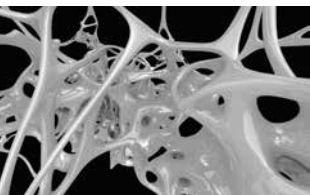
I don't just sit around thinking up ideas that I then set down meticulously. If I had to only work that way, then there would be little challenge in it for me. I'm also fascinated by the way that the computer influences my designs. There's something human about it because of the unpredictability of the way the software metamorphoses my input and my humanity into forms. This input is not an order but more of an interaction. And this enables the work to grow and evolve, sometimes in a different direction from the one I originally planned. For [SNIBURTAD](#),^p for example, the inspiration was Rubens.^q I used some silhouettes of voluptuous women from his paintings and played with these curves in the computer, searching for the right composition. I actually see the computer as an extension of my body: an external hard drive in which I save all my images in order to create extra space in my head.

Is designing a long process?

Sometimes I design, together with my assistants, two to three hundred versions of a sculpture to then choose two of them, amalgamate them and once again draw out something new. There can be armies of variants, complete with all sorts of options and potential roads to take, in the realisation of an idea. In a sense, I'm searching for the ultimate form – at least, a form that can't be improved at that stage in the evolution of my work. I can then make something else but the point is, nothing better in that specific form. [IKRAUSIM](#)^{r, s} is a perfect example of this personal design quest. For this piece, we made at least eight hundred preliminary studies before I found a design good enough to take further. So I'm not the type of artist who wakes up in the night with a brilliant concept that keeps me awake until I've put everything down in my notebook. The creative process isn't that romantic, at least not in my case. Design is always a process of trial and error.

Hundreds of designs for one sculpture, that's a huge amount. How do you decide when you've found the right composition?

That's a matter of gut feeling, but at the same time of thinking outside the box and having the nerve to not make obvious choices. There are a few rules that I've made for myself. I try to avoid 90 degree angles and cruciforms, as these seem to represent the rational and mathematical. For example, a flower never has right angles or cruciforms. I'm not a naturalist, but nature is still a great source of inspiration for me.^t I'm inspired by classic elements such as the wind and tree stumps and, just like the old masters, I look for the dynamics of the human form within them.



While your sculptures are organically grown hybrids, they always look extremely precise and balanced. Does this betray a great need to have everything under control?

Yes, I'm a real control freak. This has a lot to do with the nature of computers and programming languages. It comes down to a structured way of thinking. But control is also necessary if I'm to keep a grip on my digital studio: an expanding archive of over one hundred thousand photographs, shapes and designs that add up to more than five hundred thousand files in total. The archives contain loads of sketches that I want to experiment with, photographs of studio plans, exhibitions, sculptures and virtual preliminary sketches. Along with the massive amount of images that I've collected over the course of time, this archive serves as an inexhaustible source of inspiration.

From what you say, I gather that your digital archive is a place to leave your sculptures to mature. It gives you a mental playroom. What about your physical studio?

For me, it isn't enough to conceive work that can't actually be realised. My happiest moments are when I think up something that I can then execute. That physical space is absolutely essential because only there can the tension between the digital and the real be brought to a head. I want to make increasingly challenging things. Everything I do is about the freedom that I need to preserve in order to be able to create. So it was a conscious decision to set up a studio. The large projects would be impossible without my team and my studio. As an artist, you live and work in isolation but on the other hand, a lot of projects would take a different direction if it wasn't for my team acting as a sounding board and engine.

What drives you to create a parallel universe?

I continually question what I see, hear and read and what my own interpretation of this is. Just looking is only the start. Not all civilisations represent space in the same way, for the simple reason that they don't have the same manner of perceiving it. The mainspring of creation is the need to know, the urge to understand the world. What better way of trying to grasp meaning than to create your own complex world, that in turn can open up other worlds? Another explanation for my desire to create and explore parallel worlds is more psychological. I'm more of a doom and gloom merchant than an artist full of *joie de vivre*, so I can suffer from a troubled spirit. I look for ways to restore balance through my work, although probably unconsciously much of the time.

You often make use of other knowledge areas and disciplines, of oriental culture, history and art history. What do these encounters and exchanges mean to you?

I'm completely obsessed with technology, history,^x evolution, mutation and what the future may bring. The nice thing about being an artist is that you can dabble in all the different worlds. One good example of this is my **NOITATUM**^{y,z} project, which is in its late development phase. Recently, I met Dr A.P.M. Ton den Nijs from the Plant Breeding Department of Wageningen University. Through him, I became fascinated by the potential of food manipulation,^{u-w} including through the use of 3D print technology. The sculptures that result from this collaboration have the working title "Plant Mutations". A garden full of mutations is like an archive of the future. I really believe that as an artist, one can be a harbinger of the future.

My past collaborations with surgeons, biologists, archaeologists and ICT consultants were already groundbreaking in this sense. New opportunities arise from such exchanges. **AGRIEBORZ**,^{aa} for example, is the result of the productive dialogue between art and science. **SNIBURTAD**^{ab} combines the expertise of old masters with the new technology. **IKRAUSIM**^{ac} emerged from the interface of elements of Asian^{ad} and Western cultures. Each time, I seek to consolidate all these diverse references into one image.

Is it important to you that the viewer is capable of identifying all these points of reference?

It isn't necessary. Everyone can make their own interpretation. The main thing for me is that a work affects people. I don't expect everyone to know or like the story behind a piece. After Jan Hoet had spent an hour presenting my work in a rest and care home in Diksmuide, a spirited lady of 92 years old approached me. 'I don't understand the sculpture at all', she said, 'but it does make me feel happy'. If an artwork says everything upfront, then it's boring because viewers can't project anything of themselves into the work. All good art has to have a touch of the inexplicable.

Personally, of course I find it exciting to play with different meanings. The technical, associative and narrative layers are really important to me. As an artist, you're going to carry some intellectual baggage and cultural heritage with you. So it's inevitable that this baggage will seep into your work: it's impossible to disconnect it from the creative process. For me, my sculptures have to keep evading any form of categorisation. They need to remain suspended between the virtual and physical, high-tech and low-tech, art and kitsch, history and the future, traditional sculpture and futuristic imagery. The seemingly paradoxical foundations of my art need to continue to surprise and fascinate myself as well.

This text includes excerpts from a previously published interview:
"A Director of hybrid Worlds. Interview with Nick Ervinck by Philippe Van Cauteren",
from: *Nick Ervinck GNI-RI 2006*, Koraalberg, Antwerp, 2006.



y



z



aa



ab



ac



ad

85 SURIELEJIF, 2011–2012
print
36 x 52 cm, framed 50 x 60 cm
14.2 x 20.5 in., framed 19.7 x 23.6 in.





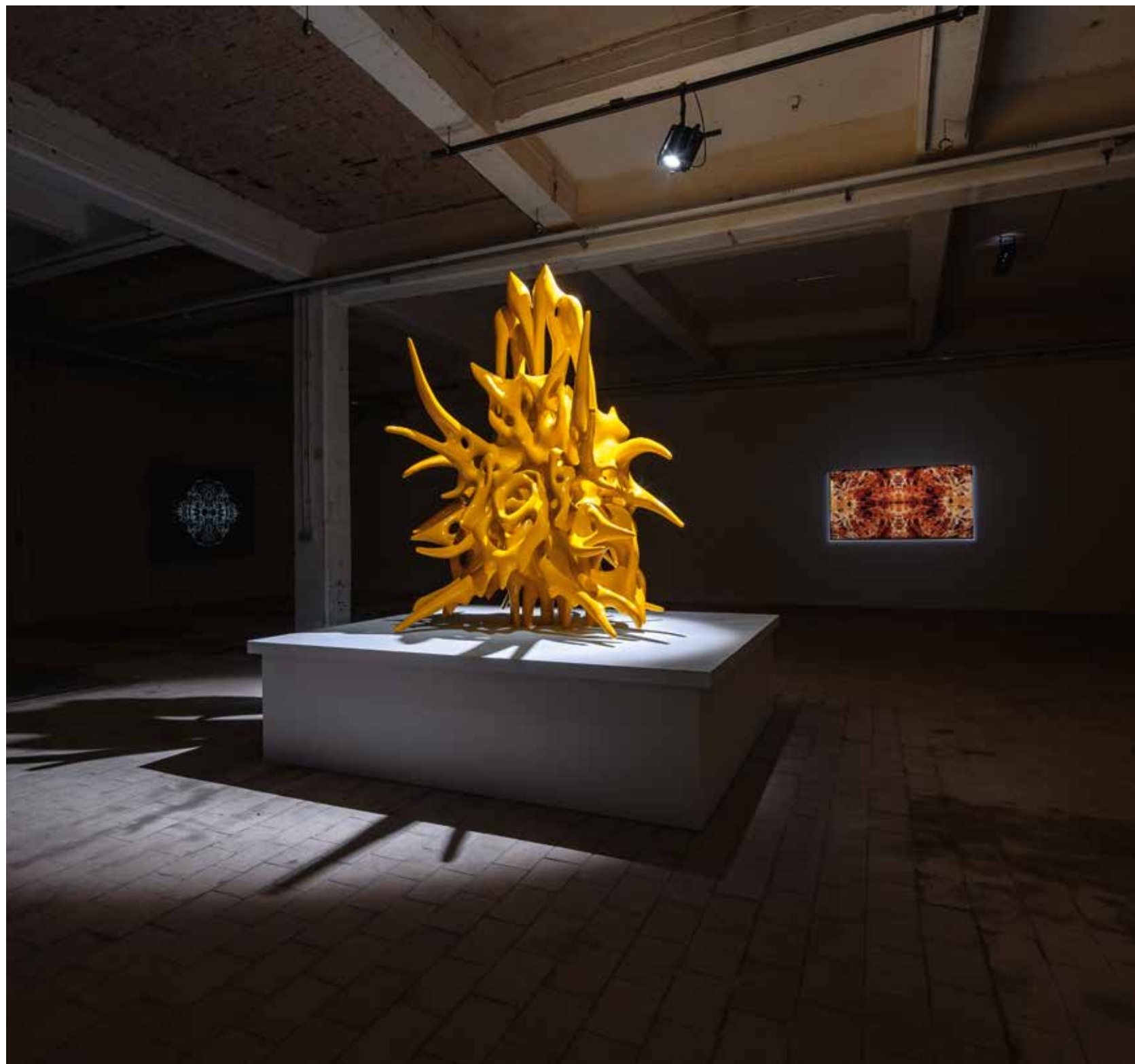
86 AGRIEIJIF, 2010–2011
print mounted on Plexiglas
and covered with Plexiglas
105 × 185 cm
41.3 × 72.8 in.

87–89 NAPELHIUAB, 2011
FDM 3D print
21 × 24 × 20 cm
8.3 × 9.4 × 7.9 in.

90–91 GORFILEH, 2011–2012
iron, polyester and polyurethane
90 × 100 × 115 cm
35.4 × 39.4 × 45.3 in.







92-93 ANIHUAB, 2010-213
iron, polyester and polyurethane
200 × 170 × 150 cm
78.7 × 67 × 59 in.
exhibition view
Kortrijk Vlaandert, Budafabriek – Kortrijk, B
04/07/2013 – 18/08/2013

94 ANIHUAB, 2010
FDM 3D print
29 × 22 × 25 cm
11.4 × 8.7 × 9.8 in.





- 95 GNITRAORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 96 EDNIRIAORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 97 LEKZAORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 98 NOZIORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 99 UARKIORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 100 VEORDSORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 101 OCHIKORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.
- 102 SIZALGIORZ, 2009–2011
print
155 × 120 cm, framed 159 × 124 cm
61 × 47.2 in., framed 62.6 × 48.82 in.



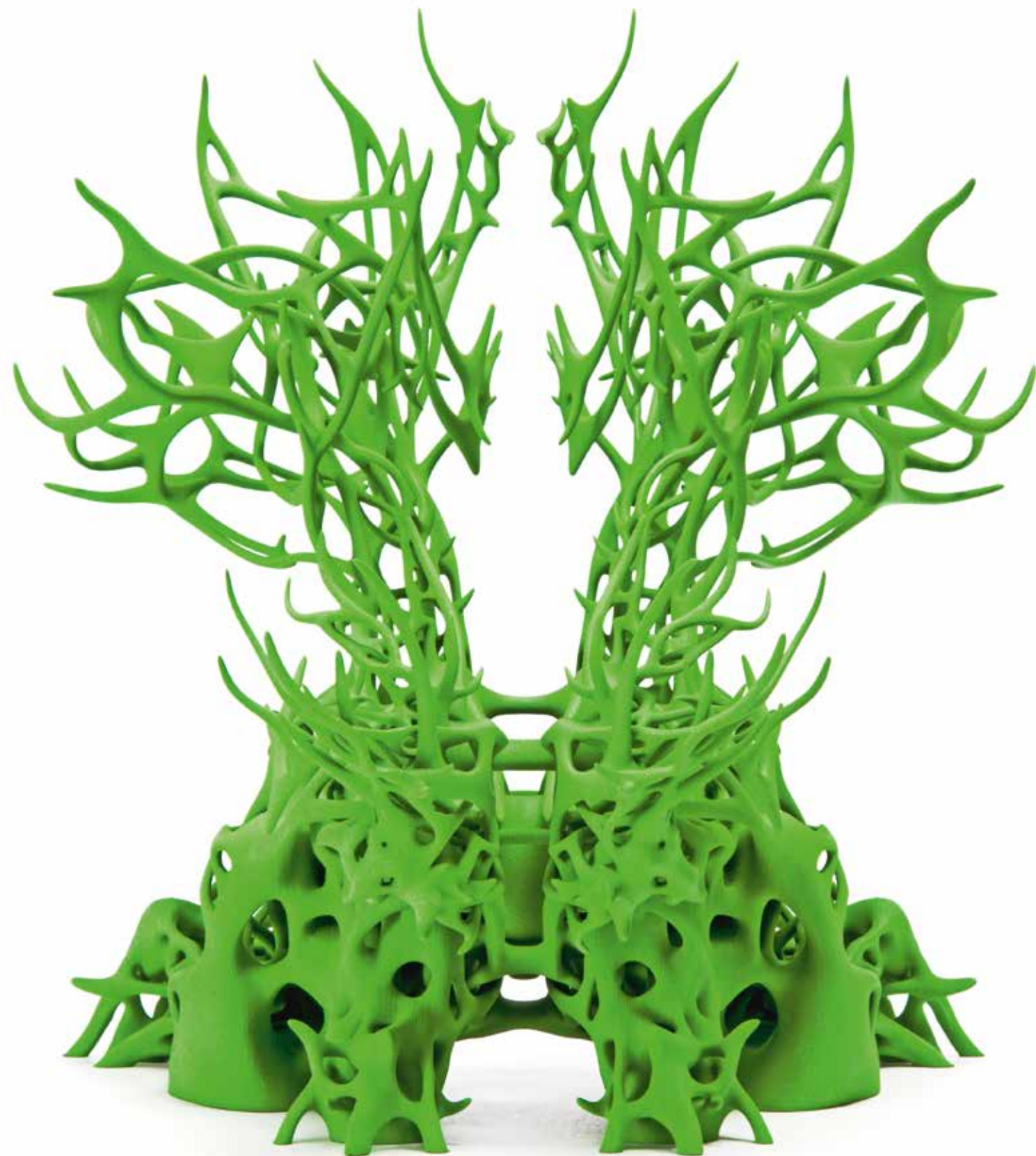


103 BORTOBY, 2009
SLS 3D print
44 x 45 x 39 cm
17.3 x 17.7 x 15.4 in.
exhibition view
GNI-RI jun2012
Kasteel Beuvoorde – Beuvoorde, B
09/06/2012 – 09/09/2012

104 SUMNIM, 2012
FDM 3D print and wood
66 x 102,5 x 62 cm
26 x 40.4 x 24.4 in.

105–107 BORTOBY, 2009
SLS 3D print
44 x 45 x 39 cm
17.3 x 17.7 x 15.4 in.





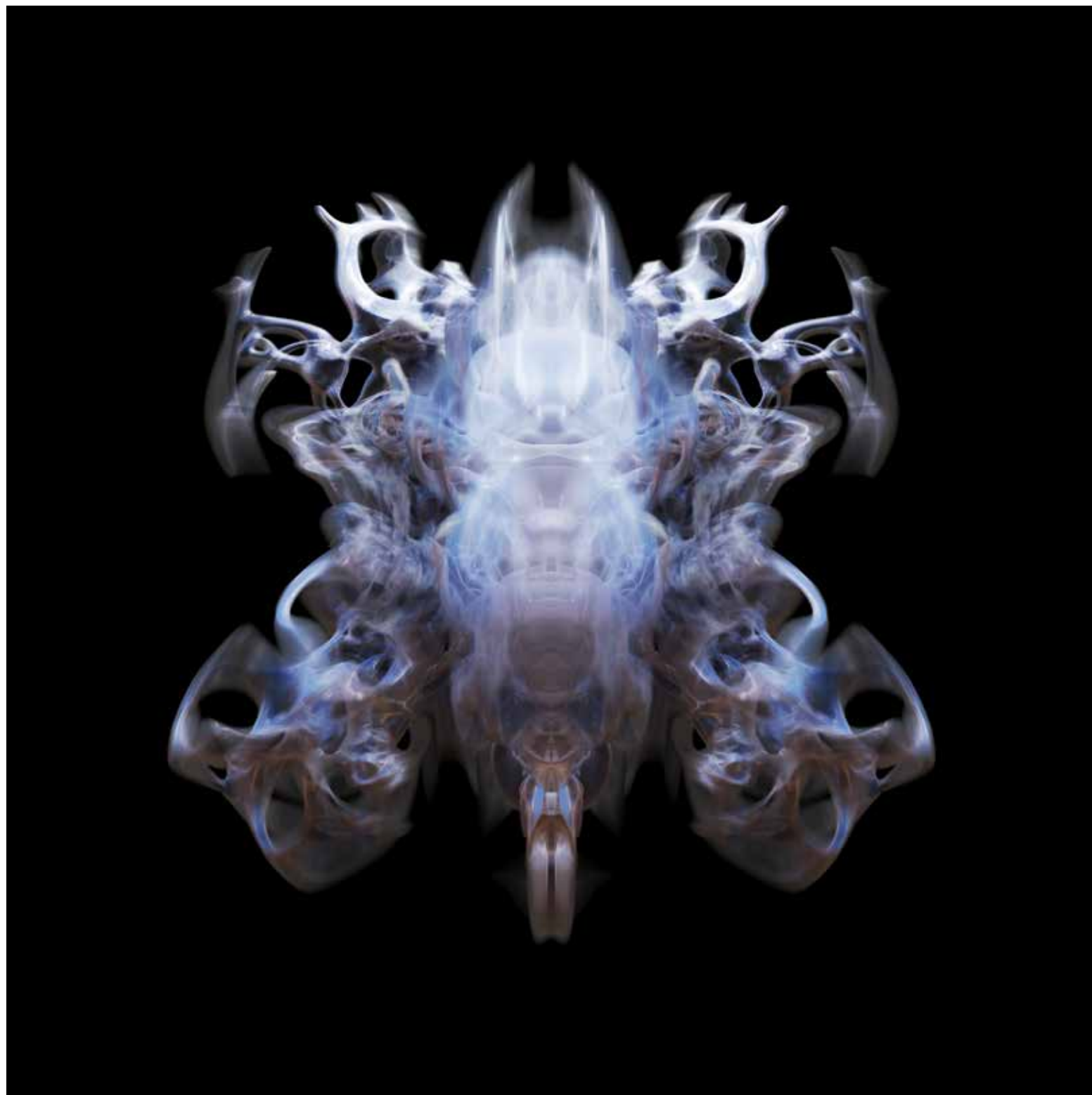
111 KOLEKNAT, 2009–2010
SLS 3D Print
44 × 44 × 34 cm
17.3 × 17.3 × 13.4 in.

112 KOLEKNAT, 2009–2010
SLS 3D Print
44 × 44 × 34 cm
17.3 × 17.3 × 13.4 in.
exhibition view
Kortrijk Vlaandert, Budafabriek – Kortrijk, B
04/07/2013 – 18/08/2013



Like a Rorschach inkblot, the NOITEM series can be interpreted from many different angles. The images, as delicate as spider webs and yet as hard as bone, leave the viewer feeling uncomfortable. They convey a sense of spirituality, religion and alienness all at once. Nick Ervinck used the colour yellow as a starting point for this work and created a mysterious and poetic work that does not readily fall into any one category. These creatures float in an infinite and indeterminate space like shadows from the past. This gives them the status of *Nachbilder* or *afterimages*, optical illusions that are burnt on the retina when the eyes suffer exposure to bright lights. The presentation in lightboxes further reinforces the ephemeral and intangible nature of the “shadows”. With NOITEM, Ervinck manages to capture the ephemeral using a concrete medium. He chose six images for further elaboration from thousands of designs. These images were intertwined using different renders, each focused on reflection, colour and movement. This created an image that appears to have emerged straight from the virtual world but which can not, in fact, simply be retrieved from the software. The series is an homage to Eadweard James Muybridge (1830–1904), one of the pioneers of photography, who created the zoopraxiscope, a device that mimicked moving images. This groundbreaking invention inspired many 20th-century artists to endeavour to incorporate movement, emotion and time into their own artistic medium. NOITEM is also the outcome of a similar quest for the free and dynamic form. Ervinck does not wish to merely revive this artistic tradition but to renew it and thus frames this experiment in the context of the 21st century. At his digital studio, he uses 3D software to explore the potential for innovation within this tradition.





114 NOITULS, 2012–2013
lightbox
154 × 154 cm × 15 cm
39.4 × 39.4 × 5.9 in.

115 NOITOGH, 2012–2013
lightbox
124 × 124 × 15 cm
49 × 49 × 5.9 in.

116 NOITRUT, 2012–2013
lightbox
104 × 134 × 15 cm
41 × 52.7 × 5.9 in.



117 NOITEAB, 2012–2013
lightbox
104 x 89 x 15 cm
41 x 35 x 5.9 in.
(detail)





exhibition view
Kortrijk Vlaandert
Budafabriek – Kortrijk, B
04/07/2013 – 18/08/2013

- 121 NIKEYSWODA, 2011–2012
SLS 3D print
53 × 41 × 33 cm
20.9 × 16.1 × 13 in.
- 122 BORTOBY, 2009
SLS 3D print
44 × 45 × 39 cm
17.3 × 17.7 × 15.4 in.
- 123 NOITULS, 2012–2013
lightbox
154 × 154 cm
39.4 × 39.4 in.
- 124 KOLEKNAT, 2009–2010
SLS 3D Print
44 × 44 × 34 cm
17.3 × 17.3 × 13.4 in.
- 125 NOITLOK, 2012–2013
lightbox
74 × 74 cm
29.1 × 29.1 in.
- 126 NOITOLF, 2012–2013
lightbox
84 × 84 × 15 cm
33 × 33 × 5.9 in.





YR0T5IH

This series of small busts was inspired by the idols on display in the Gallo-Roman museum in Tongeren. As was the case for the LUIZADO statue, the design of these works was informed by archaeological finds such as helmets, armour and busts. A pedestal is still clearly visible in OIRNAT and functions as a base or backbone. For OKNALEH, Nick Ervinck used elements from the Viking culture, such as horns and helmets. The head of the RACHT sculpture is inspired by a knight's helmet as well as a Viking warrior's ponytail.

The artist appropriates history and bends it to his will. RACHT, OIRNAT and OKNALEH demonstrate how the past is experienced, interpreted and manipulated differently by every generation. These busts are almost literal embodiments of this distortion of the past.

RACHT, OIRNAT and OKNALEH resemble guards protecting mysterious sanctuaries. Unflinching, these compelling and fearsome beings prevent the viewer from going any further: they hide the realm beyond the tangible, control access to what can only be found in dreams. It is at this threshold between past and present that Ervinck likes to linger and orchestrate unexpected encounters.

While they seem monumental, these eclectic statues are constructed from empty spaces. Like Henry Moore, Ervinck uses these negative spaces as a positive force. Emptiness is an integral part of a sculpture and as such can even be perceived as volume.



133, 135 ESAVOBOR, 2011–2012
FDM 3D print
45 × 61 × 53 cm
17.7 × 24 × 20.9 in.

134 ELBEETAD, 2011–2012
FDM 3D print
30 × 22 × 22 cm
11.8 × 8.7 × 8.7 in.

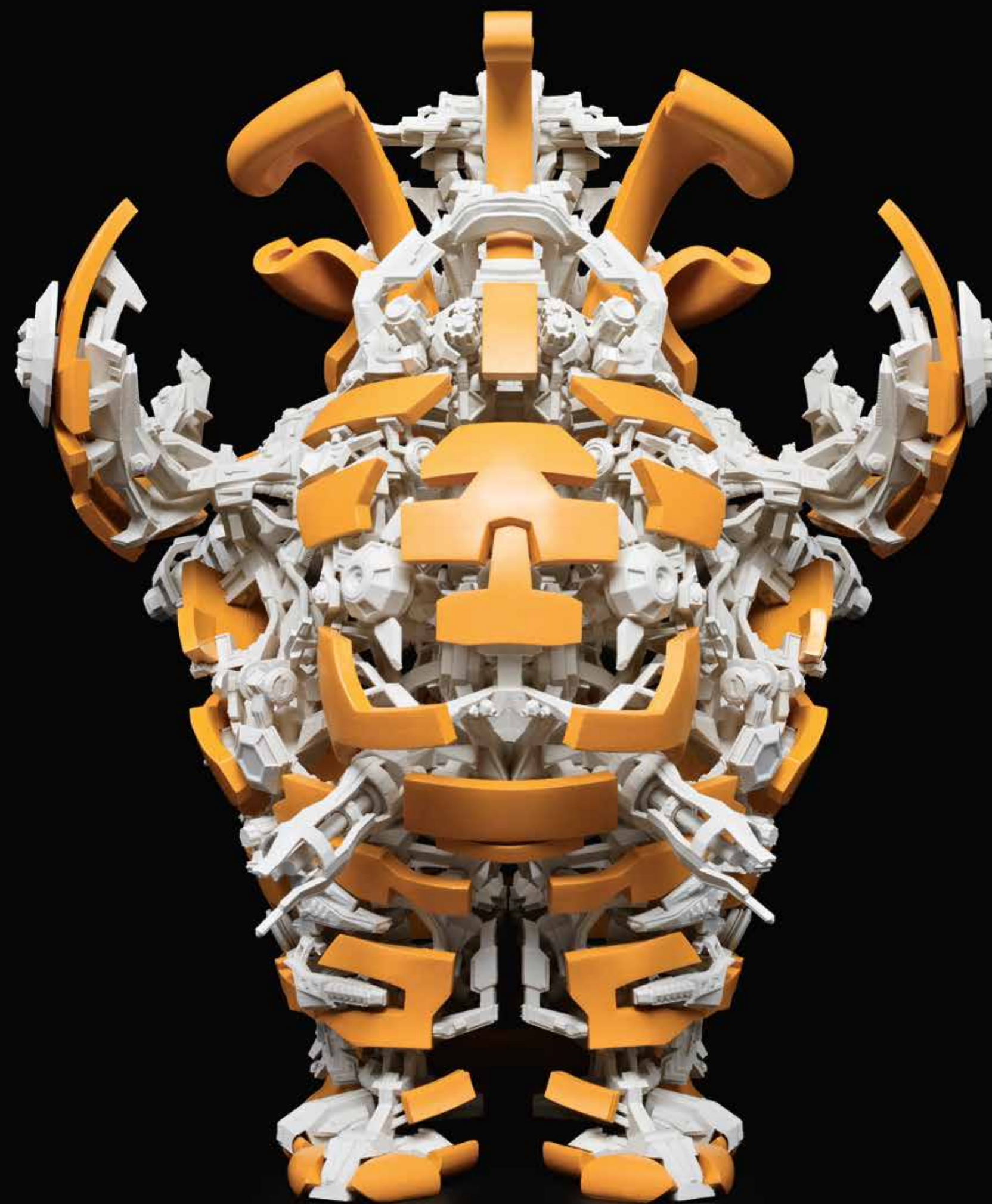
ESAVOBOR

To reconstruct the past, an archaeologist assembles and interprets historical remains. The starting point is fragmented, the artefacts like puzzle pieces that need to be assembled into a meaningful whole. Intrigued by the speculative aspect of historical reconstruction, Nick Ervinck asks himself how this discipline could challenge him as an artist. Since he sees the aesthetic value of the fragment of an artefact in itself, Ervinck takes the stage between part and whole as a point of departure for developing a visual response. The result of this artistic exploration is the sculpture ESAVOBOR. Some eighty exploded elements are held together by invisible glue. ESAVOBOR consists of 3D printed parts that were individually painted and then manually assembled. In spite of the format limitations imposed by the printer, a precision assembly process allowed the creation of a large sculpture. In actual fact, the piece could not have been painted except for in separate parts: it would have been too complicated to execute if the sculpture had existed as one piece.

One of the inspirations for this design was the remains of a Roman vase hailing from the period in which the Roman garrison in Tongeren developed into a Gallo-Roman settlement. ESAVOBOR is also inspired by the futuristic *Transformers* toy by Hasbro, upon which several science fiction films and comic books were based. Transformers were robots that could transform themselves into vehicles or machines. Although the interface between the ancient and the digital could have resulted in a clash, Ervinck is able to negotiate the confrontation to create a constructive dialogue between craftsmanship and technology, virtual and physical.

The exploded state and the allusions to robot transformers situate ESAVOBOR within a transitional stage. The sculpture is the result of a dynamic between analysis and synthesis, dissection and composition and as such is symbolic of the digital design process. Indeed, the possibility of composing new forms out of existing elements is particular to the digital medium.





Although the Roman Saint Martin Chapel in Tongeren was demolished in 1803 to allow access between the Graanmarkt and the Vrijthof, this archaeological site still concealed a number of historical treasures. In 2010, two bases of a Roman Jupiter column were excavated. Archaeologists believe that they have identified the gods Sol (the sun god) and Juno (wife of Jupiter) on the pedestals. These remnants form the basis for Nick Ervinck's work LUIZADO.

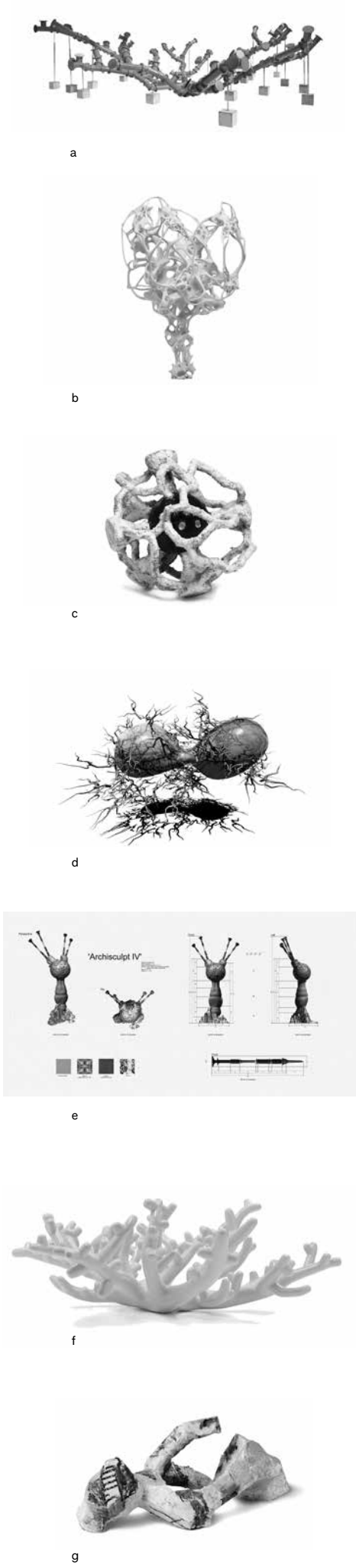
LUIZADO is a striking bust presented on a monumental column. The piece is an eclectic mix of various elements, including Roman masks, vases and the outline of Hercules' bear mask. The new column appears to be a Dionysian riff on the stern Roman deities, a simultaneously insane and liberating dystopian construction, a god of explosive, fluctuating energy and an ode to the centreless centre. However, this column is anything but a reconstruction of a Roman artefact. LUIZADO is more of a personal pastiche of different elements that raises questions about the relationship between the statue and its context. Since Ervinck eschews historical fact, the original mytho-religious connotations of the column disappear entirely leaving behind only an aesthetic value. This stripping of the original meaning of something is also commonplace in the computer games and Hollywood movies that so intrigue Ervinck. One often sees a revival of the Greco-Roman past used together with futuristic elements. LUIZADO is therefore essentially a hymn to the digital design process that enables designers to combine and transform diverse elements. The hybrid art form that results from it stands in opposition to the idea that the past is freely accessible and can be reconstructed in some non-ephemeral way. LUIZAERC emerged from an image of the top of LUIZADO. While this sculpture is part of the same family, it is more abstract. This makes it a more mysterious and more powerful piece. LUIZAERC also recalls the extraordinary creature from the film *Alien* (1979), created by the Swiss artist Hans Rdi Giger.



139 APSAADU, 2010
FDM 3D print
24 x 14.5 x 9.5 cm
9.5 x 5.7 x 3.7 in.

140 APSAADU, 2010
FDM 3D print
24 x 14.5 x 9.5 cm
9.5 x 5.7 x 3.7 in.
exhibition view
GNI-RI sep2012
Gallo-Romeins Museum – Tongeren, B
14/09/2012 – 07/01/2013





Nick Ervinck Meets History

Freddy Decreus

Until not so long ago, it was actually perfectly clear to us what time, history and tradition meant. It was reassuring to know that the only Time that really mattered was “on the other side” of our daily lives, wrapped up somewhere in the mists of the ages – from the standpoint of eternity, as the Latin phrase *sub specie aeternitatis* has it – floating in the Christian afterlife, in Plato’s World of Ideas or in an ideal universe where perfect unity and meaningfulness prevail. True knowledge had to be eternal, real (utopian) history had a goal and our Western belief in progress fit perfectly into this ideology. Sadly, after so many (world) wars, after all these centuries of senseless violence and crimes against humanity, these concepts – enlightened to a greater or lesser extent – are disappearing for good. Our complacent attitude towards the past and the nature of the history it has engendered has been destroyed and is more than ever susceptible to wide-ranging query. While historiography may well be a desire to know, investigate and organise, and reflect a profound need to understand ourselves and our human presence on this planet, it is also essential to ask from which position of power (Foucault)¹ all this is occurring, in what way an identity has been imposed on an historical subject (Žižek)² and how meaning is manufactured by the ruling bourgeois class (Barthes)³.

It is within this context that I wish to situate Nick Ervinck’s perspective on history. The framework for his conversation with the past needs, therefore, to be broad and sufficiently open-ended to allow for the death of many old certainties. This is precisely why he has become my friend-philosopher in recent years, someone who, having bombarded me with questions and images for which I could not initially find answers, has repeatedly frightened me, shaken me out of my academic torpor, provoked me and seduced me in equal measures. So I have asked myself why his images both fascinate and terrify me – in the manner described by Rudolf Otto with his classic phrase *fascinans* and *tremendum*. Perhaps it’s because I’m being confronted with life experiences that, distilled into highly concentrated moments, oblige me to look at what I don’t always want to see. Indeed, when contemplating the works of Nick Ervinck I often sense a knife at my throat compelling me to consider the lazy mentality that so cheerfully seeks to categorise, compartmentalise and thus culturally neuter crucial imprints from our past. With this, I found in Nick Ervinck a companion and a comrade, not an obvious fellow traveller but rather an extremely interesting person who has chosen to live in a world of constant metamorphosis, tirelessly searching for a means to interpret that which our imaginations both flout and crave. Consider the idiosyncratic titles that he gives to his works, such as YAROTUBE,^a IKRAUSIM^b and GARFINOTAY:^c imaginary words that suggest a desire to explore unfamiliar worlds or to establish degrees of latitude and

longitude that have become three-dimensional (GNI_D_GH_181_FEB2006^d). These worlds may be inhabited by insectoids (ARCHISCULPT IV^e), or coral-oids (YAROTOBSⁱ), or even appear to depict the human body after a cosmic catastrophe (LEJ-UT^g). Is this extreme metamorphosis or a mental turmoil that has reached the point of explosion?

Over a century ago, art broke with the traditional mimicry that sought to portray human beings in their every detail and instead began to explore, through diverse art movements, human luminism (impressionism), fantastical dream imagery (surrealism) and ethereal reflections (symbolism), all -isms that dealt a definitive blow to the unity of representative art. Nick Ervinck is comfortable in the new spaces that have opened up in the human imagination, exploring dawning perceptions, as his predecessors did so long ago, using different narratives and images to once again acknowledge and domesticate an unknown universe.

We have come to realise that we will never fully understand the world (Descartes' cherished dream) and that our ability to make "the reality" into "our reality" is flawed. The world has exploded right in front of our eyes and our access to it is more complex and problematic than ever. As an artist, Nick Ervinck poses questions that have all too often been avoided, questions that are no longer concerned with the working reality and the way we have represented it until now. So his work is often called hybrid, demonic or grotesque, labels that have long been used in art history to denote works of art that were hard to categorise. His attitudes to history, the past and the traditional are not easy to pin down. To this end, I start by examining actual traces of the past in his work and then look at the dimensions that were missing and are now present in his work.

Firstly, western heritage is palpable and crops up everywhere, be it in a very ambiguous and provocative way. The images from past times are there, imparting their vibrations, which we, as westerners, are primed to enjoy. From the powerful helmeted knight (RACHT^h) to the dismantled Roman helmetⁱ (SIUMETⁱ); from the Roman Jupiter column in Tongeren (LUIZADO^k) to the unfolded seventeenth century house with its yellow egg inside (SIUTOBS), or from the Rubenesque Venus (SNIBURTAD and ELBEETAD^j) to the Knokke cottage project (EWATONK^m), each piece is an artefact that imposes its specific time and place on the viewer. We know the historic references because we know our western history and have been deeply immersed in it and, in fact, are only able to identify ourselves as westerners through these very representations. SIUTOBS^p and TRIAFUTOBS^q are perfect examples of this: unfolded houses containing giant yellow eggs and a series of brick houses that seem to be floating somewhere in outer space, held together by yellow, egg-like spaces, called blobs⁴, which images seem to have stepped out of a science fiction story or from the surrealist imagination of Magritte.ⁿ Inside becomes outside, the primordial egg of Brancusi^o or Dali evokes our mysterious origins – or perhaps all this beauty (of life) and perfection (of cells) should be attributed to somewhere far off in the cosmos? We have our history but also so many opportunities to escape



h



i



j



k



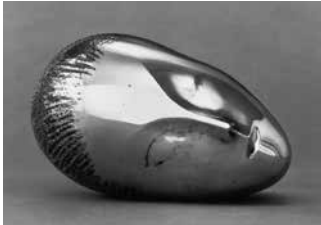
l



m



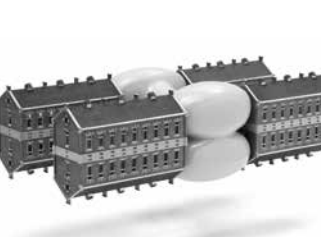
n



o



p



q



r



s



t



u

it, to think beyond it and to create other worlds in a playful spirit. And what is the secret that is guarded by the perennial gatekeepers GARFINOSWODA^s and NIKEYSWODA,^t old sphinxes^r in yellow and blue? Is it the conundrum that we can be to ourselves, the mystery of our fundamental incompleteness as a species, of the constant fight between body and mind? These images divorce and unite, combine Yin and Yang, exhibit the tender embrace as well as sharp hostility: these are transitional figures that guard the kingdom of the dead while having the fluidity to invoke new life. There is something fascinatingly primary here: located between *Eros* and *Thanatos*, our most basic impulses and the governors of our constructiveness and destructiveness, they evoke both primeval fears and primeval desires.

This is a weighty statement since what it is telling us, together with the artist's entire oeuvre, is that our former unitarian view of humanity has shattered. This position is beautifully illustrated by ESAVOBOR,^u an enlarged Roman vase broken into a hundred pieces and yet which appears to be simple to put back together: a shape-shifting piece as though a space warrior, or transformer, or cyborg.

With each work we find ourselves abruptly pulled out of our historiographical complacency, the historically known radically traversed by the completely unknown, our consolidated aesthetic challenged by an intruder, leaving us reeling with a sense of surprise, alienation, *umheimlichkeit*. A fracture appears, incomprehension installs itself in the historical gap and cultural trauma makes its entrance. What are we supposed to do with this fundamental unease and newness? What was only an undercurrent now abruptly surfaces; the repressed can take its rightful place and expose the past's obsession with power. By introducing new media and techniques, generating sculptures of literally towering dimensions (CIRBUATS^v) and by using scientific methods to interrogate science (tracheotomy in AGRIEBORZ^x), the artist exposes the old world through conduits that until now were never examined. This is inconvenient, undermines ancient religious associations with the secretive gods of punishment and reward and shifts the focus to the here and now, the creative present and the utterly uncertain future.

Between the historical figures that we all are and past history, a number of limbos appear, in-between worlds of shadow and possibility that have previously been dismissed by art historians with terms like baroque or surrealism, but which were really simply creating space for the uncensored imagination. In these gaps in history Nick Ervinck installs the principles of Otherness and Outsiderness, which were not included as established opposing principles. He evokes a world that can be consistently and fundamentally questioned, which is, naturally, the age-old dream of artists: that the viewer be forced to regard reality differently from how he or she normally would. Since the entire western world has long believed that there is direct access to this reality and to ourselves and that language is the medium to get us there, it was normal to think that concepts such as our body, our humanity and our history could be taken for granted. Now it seems that they were all

constructs, did not “naturally” evolve and thus were utterly manipulable. This is a shock for it means the end of the old dream of the rational and self-explanatory subject, of the idea that culture does not intervene, that there is an eternal Truth and Beauty.

We are living in a time of transition, seeking a new identity for ourselves, somewhere between an intensive biological knowledge of our lives and an understanding of the cosmic nebulae, between the time-honoured crafts that connect us to the past and the virtual world of the future that only exists through cutting-edge technology. We have learned to explore the world differently,^w both from the close-up, cellular perspective of our own networks of veins, membranes and tissues and the cosmic one of far distant space and we have therefore found ourselves obliged to integrate all these new findings into our interpretation of reality. [AGRIEBORZ](#),^x an exquisitely drawn, complex work, simultaneously terrifying and attractive, both a maze and an excrescence, shows the human head a few millimetres under the skin and functions as both an ode to our invisible constitution and a reminder of the centuries-long competition between the different types of brains that have made us what we are today: unfinished products of nature engaged in a constant battle for survival. The grey monster that is [KOLEKNAT](#)^y also grabs us by the throat since it clearly falls outside of the iconography that we know and therefore trust. From a cognitive perspective, the audience is asked to test the image against the entire universe and all its possible and impossible forms; aesthetically, the piece speaks to our desire to keep on dreaming about phantasms. The two survival tactics complement each other and are the foundations of science and art.

It is with sadness and nostalgia that we look back at the much more human vision of Vitruvius, his architectural scale model that was employed by many Renaissances and Classicisms, the symbol of the perfect proportions based on the human body (albeit strictly the male body) and a source of inspiration for religion and art for so many centuries.^z With all our human hearts and aesthetic senses we continue to dream of this shrine to humanity, manifested in the use of the golden section and the Fibonacci series. And there’s more: the physics from our youth has become quantum physics, Kant’s ideal world has been exchanged for the fluid world of Deleuze, his rhizomes and nomads, and our inner world is no longer circumscribed by the fixed archetypes of Jung but redrawn as Lacan’s unending process of desire. Nowadays, we are happy to accept that life vibrates and oscillates, swells and deflates, goes from stasis to metastasis. Nothing is more debasing in its untold vigour, though, than the sentence with which Deleuze and Guattari commence their masterpiece from the 70s (*Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, 1972–73), a work in which they paint humans as great big “desiring-machines”: “It is at work everywhere, functioning smoothly at times, at other times in fits and starts. It breathes, it heats, it eats. It shits and fucks.” A late but necessary addition to the all too serene environment in which the Greco-Roman and Judeo-Christian worlds were defined in all their orderliness.

However, new energy means the expulsion of fossilised energy elsewhere, the breaking up of old worlds in order to generate new ones.



v



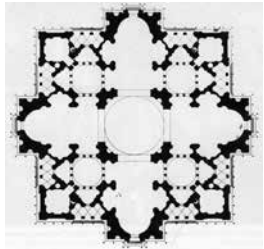
w



x



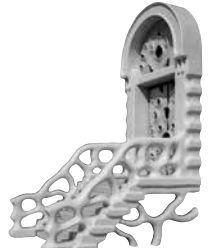
y



z



aa



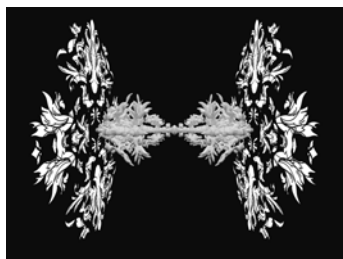
ab



ac



ad



ae



af

Nick Ervinck demonstrates how one can aesthetically challenge renowned architectural and intellectual spaces, alter their functions, completely transform them. You only have to turn a building on its head, show it inside out, produce a see-through digital sketch of it or turn its inner seams to the outside. How enthralling it is to see a building complex decked in a full-sized veil and looking like an ancient sphinx ([CIRBUATS](#)^v). How fascinating to observe “gates of paradise” that reference Ghiberti fronting a contemporary chapel,^{aa} with their organic look of marine flora and fauna ([IMAGROD](#)^{ab}) or what appears to be a sepulchre with a demon hanging from it ([ARCHISCULPT](#)^{ac}). It doesn’t really take mental gymnastics to understand that he has taken motifs from Bruges lace or 19th century wallpaper and expanded them in 3D to create his illusory worlds ([EITZO](#)^{ad}/[EITZOR](#)^{ae}), but once the scale increases we seem to lose our existential balance.

This position as artistic and philosophical go-between doesn’t prevent the artist from having a fine old time. In fact, he often plays God, the Creator, who amuses himself by trying out the impossible and thereby introduces us to a new, clean and perfectly ordered world where there’s no guilt or punishment, no religious wars to fight and where there are no compulsory rules or myths attached. One is reminded of the “God games”⁵ that Nick Ervinck used to play as a science fiction fan, when he would wage war and build and destroy empires.^{af}

The God game that he has designed as an artist is based on the same profound longing to create a new category of (eternal) life, to empower the indestructible demons. As with Magritte or Delvaux, the limits of his imagination are his ultimate and sole opponents. Many of these virtual realities did not previously exist but are now descending on us at ever greater speed, in their alternative forms and with their speculative potentials, often promising to shine a light into the dark hole of reason.

And what a creative pleasure it must be to be able to design a new bio-architecture of the world, to use our bodies as a fundamental source of energy. Works such as [PRAHIARD](#),^{ag} [AGRIELEJIF](#)^{ah} and [SURIELEJIF](#)^{ai} are reminiscent of illustrations from medical textbooks – you dive under the skin and there it all is: chutes of veins, muscles and cavities, organs and spaces that appear so perfect and symmetrical. This is surely the playing God fantasy: to be the architect of a new human, without skeleton or bones, without an interior or exterior, for the time being trapped in the virtual space of a universe that still needs to be defined and mastered. To then dream of a new bio-printing technology that can print organs and bones, call it human segments, and thus assist in mechanising the human body.

The body, cursed and reviled for more centuries than it can recall (Jan Fabre, *Je suis sang*)⁶, is finally taken seriously as the source for a streaming energy that connects it to all the energy in the cosmos. Suddenly, you realise that you can have the courage to strive for a somatic architecture and an embodied technology, in which forms and images may be ideated in deep organic stratifications, somehow always biomorphic, evolutionary and in flux: like the life of the body itself.

This existential exercise is the main reason that I so strongly welcome and cherish my philosophical friend Nick Ervinck: as a master magician, he plays with my preconceptions, shapes the world I live in and shows how speculative meaning is. Art meets philosophy, mythology meets science. So let us indeed cobble these disciplines together and by so doing find temporary relief from the theoretical black holes that undermine meaning.

1.

Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris: Gallimard, 1966;
English translation: *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*, New York: Pantheon Books, 1970.

2.

Slavoj Žižek, *The Sublime Object of Ideology*, London: Verso, 1989;
The Year of Dreaming Dangerously, London: Verso, 2012.

3.

Roland Barthes, *Mythologies*, Paris: Seuil, 1957;
English translation: *Mythologies*, London: Paladin, 1972.

4.

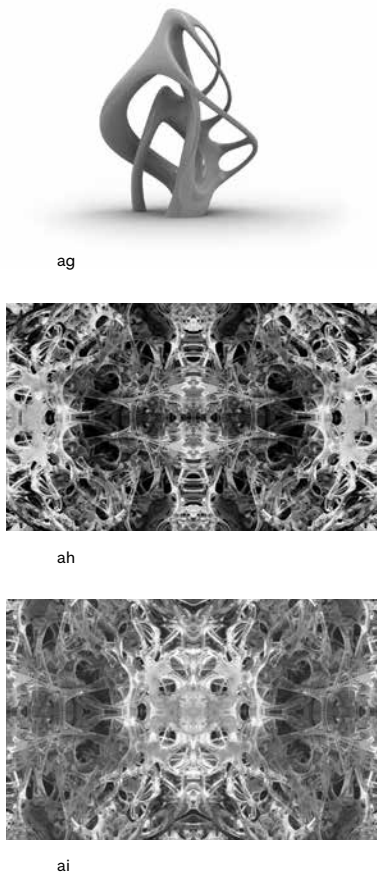
Blobs: Binary Large Objects.

5.

God games are virtual life games in which, to a large extent, the player controls the game. Examples are SimCity, Traffic Tycoon, Warcraft, Caesar and Red Alert.

6.

Jan Fabre, *Je suis sang (Conte de fées médiéval)*, a quest for the intimate and fluid body, was an orgiastic morality play that premiered at the Avignon Festival in 2003.



142 OKNALEH, 2012
FDM 3D print
22 x 10.5 x 6.5 cm
8.7 x 4.1 x 2.5 in.
exhibition view
GNI-RI sep2012, Gallo-Romeins Museum – Tongeren, B
14/09/2012 – 07/01/2013





143, 145–146 OIRNAT, 2012
FDM 3D print
18 × 8 × 5 cm
7.1 × 3.1 × 2 in.

144, 147–148 OKNALEH, 2012
FDM 3D print
22 × 10,5 × 6,5 cm
8.7 × 4.1 × 2.5 in.



149-150 LUIZADO, 2011-2012
concrete, iron, polyester and polyurethane
650 × 123 × 85 cm
255.9 × 47.6 × 33.9 in.
Gallo-Romeins Museum – Tongeren, B

151-152 SIUMET, 2011-2012
lamps, plastic, SLS 3D print and wood
59 × 59 × 53 cm
23.2 × 23.2 × 20.9 in.





ERUTAN

153-154 YAROTOBS, 2007
polyester and polyurethane
95 cm x 200 cm x 195 cm
37.4 x 78.7 x 76.8 in.
exhibition view
GNI-RI may2008, Koraalberg - Antwerpen, B
08/05/2008 - 22/06/2008





156 YAROTUBE, 2007
concrete, iron and PVC
170 × 700 × 800 cm
47.2 × 61.4 × 39.4 in.
exhibition view
Four4one, Prinsenhof – Ghent, B
19/10/2007 – 04/11/2007

155–156 YAROTUBE

YAROTUBE is a coral structure composed of yellow-painted sewer pipes. The sculpture shows Nick Ervinck's fascination for the digital but also refers to systems of networks. The artist is attracted to the organic and mobile nature of these forms, which he associates with blob architecture. While staying in Berlin a few years ago, Ervinck became aware of the network of pipes that underscore the entire city and which together form a giant, invisible coral. From this realisation grew the idea for YAROTUBE, which he constructed from standard PVC piping obtained from a DIY shop. The apparent proliferation of branches is, therefore, the result of solid process-based logic. Like Meccano, YAROTUBE is flexible and can be assembled as quickly as it can be dismantled. Industrial materials were handled as though they were standard parts of a kit. A modular system of this nature enables an organic and flexible sculpture to be created. While the piece is large when assembled, it can be reduced in its dismantled form to 2 m³. This flexibility makes it easy to store and transport. Furthermore, it can be reassembled in many different forms. YAROTUBE is thus several different sculptures in one. The idea of linking the organic to the notion of a network has a long tradition. As early as the 19th century, there was the idea of a city that is controlled by a sort of half organic, half technological brain. We have the literature ranging from H.G. Wells to William Gibson, the films from Fritz Lang (*Metropolis*) to Tarkovski (*Solaris*) and the architecture from the constructivist linear cities to Peter Cook's mobile Plug-in City to attest to the enduring nature of the concept.



- 157

EITZOR, 2009
iron, paint, polyester and wood
550 × 1970 × 315 cm
216.5 × 775.6 × 124 in.

exhibition view
GNI-RI jan2009, S.M.A.K. – Ghent, B
05/09/2009 – 29/11/2009
- 158

REWEG, 2012
polyester and polyurethane
45 × 100 × 39 cm
17.7 × 39.4 × 15.3 in.

exhibition view
GNI-RI jun2012
Kasteel Beauvoorde – Beauvoorde, B
09/06/2012 – 09/09/2012
- 159

EVOSTOR, 2011–2012
polyester and polyurethane
50 × 115 × 57 cm
19.7 × 45.3 × 22.4 in.

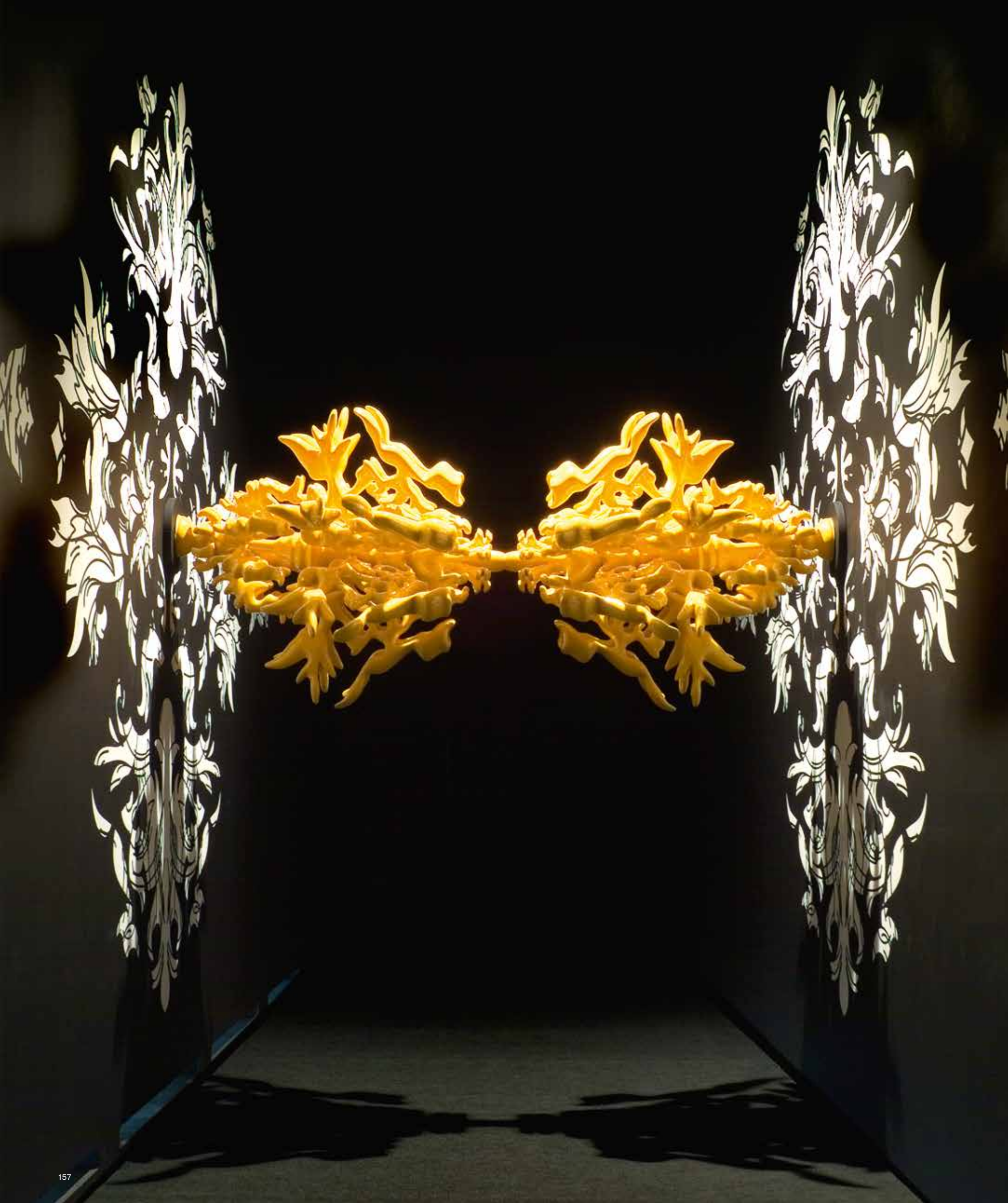
exhibition view
GNI-RI jun2012
Kasteel Beauvoorde – Beauvoorde, B
09/06/2012 – 09/09/2012

157, 168 EITZO / EITZOR

EITZO and EITZOR constitute a game in multiple dimensions and different media. Fascinated by a 19th century wallpaper motif, Nick Ervinck set about transforming this piece of heritage into a wall drawing. The 2D result was then interpreted as a sculpture. From EITZO, EITZOR was born: a mirroring of the first work, tilted 90 degrees. The overlap of past and present transforms this artwork into a relic. It's both a sacred object and a chandelier – or even a futuristic missile.

Ervinck's fictional world provides only a temporary home for the floating sculptures. The call of reality is in fact always compelling: the digital requires that it is materialised in the world. The result is a seamless synthesis between real and virtual sculpture. In an exhibition context, Ervinck further instils this impression by managing the physical space. The completely black lacquered room is a far cry from the usual white box of an exhibition and is reminiscent of the black background used by 3D software programmes.

As with an object in a virtual design programme, this sculpture can be viewed from all sides. However, this inverse logic confuses the viewer into feeling as though he or she is moving inside a virtual world. EITZOR thus points to a central query in Ervinck's artistic practice, that of the apparent interchangeability of the virtual and the real image and the *in situ* relationship between the two. In the temporal dimension of the exhibition space, the works appear as though they may come to life at any moment. They almost seem to move, to be about to shape-shift. By creating this temporal dimension, the artist can repeatedly remodel and restructure the same work to present it as something continually new.





160 IERTU, 2011
polyester and polyurethane
148 × 143 × 50 cm
58.3 × 56.3 × 19.7 in.

161 EVOSTOR, 2011–2012
polyester and polyurethane
50 × 115 × 57 cm
19.7 × 45.3 × 22.4 in.





- 162 EGNABO, 2010–2011
iron, polyester and polyurethane
340 × 380 × 260 cm
133.9 × 149.6 × 102.4 in.
WZC Yserheem – Diksmuide, B
- 163 TSENABO, 2011–2013
iron, polyester and polyurethane
405 × 717 × 590 cm
159.5 × 282 × 323 in.
Sint-Andriesziekenhuis – Tiel, B
- 164–167 NIEBLOY, 2009
iron, polyester and polyurethane
325 × 350 × 230 cm
128 × 137.8 × 90.6 in.
exhibition view
Parallellepiped, M – Leuven, B
31/01/2010 – 25/04/2010

164–167 NIEBLOY

NIEBLOY is a subcutaneous endoskeleton (internal skeleton) become visible. Exposed to the open air, the sculpture seems to have been subjected to a spontaneous, natural erosion process, which has vitalised the abstract structure of bones. NIEBLOY tells a tale of becoming, of a dynamic living substance that continues to grow and transform.

Nick Ervinck's work is always predicated upon a specific, visual phenomenon that he gradually transforms into an artefact using digital technology. For NIEBLOY, the starting point was a model made from toilet rolls that was then drawn in the computer. Within the digital environment, the concept was further refined. The piece was physically executed in polyurethane foam covered with polyester and finished with a gloss varnish. NIEBLOY thus embodies the tension between the natural and the artificial.

The extensive copy/paste process situates this sculpture in a transitive realm between the real and the virtual. As a result, the sculpture initiates new dialogues between old and new, between tradition and innovation and between classic sculpture and the new media. This eclectic method allows the artist to create almost inconceivable forms.







Pushing the Boundaries: The Sculpture of Nick Ervinck

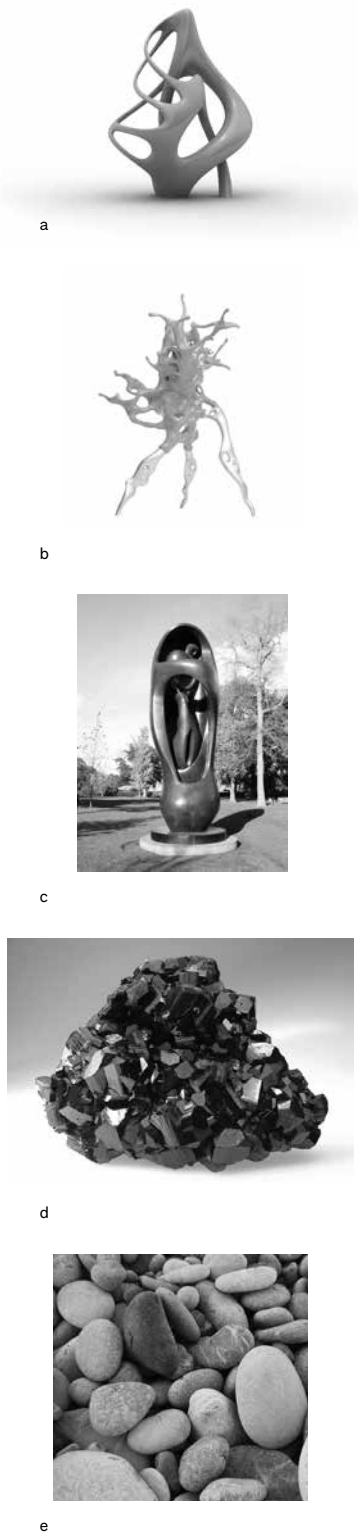
Julia Kelly

Puncturing the landscape with their smooth yellow forms, Nick Ervinck’s out-door sculptures are like semi-liquid concretions that are splashed or poured into elegant configurations, at once spontaneous and monumental. Their organic shapes suggest small natural formations now writ large and made distinctly artificial with the use of bright yellow colouring. If in PRAHIARD^a the intertwining lines of the sculpture evoke something hard, like the skeletal remains of a worn-away seashell, in OLNETOP^b solid polyester resin is used to convey an explosive moment of watery impact, frozen in time. In these sculptures, a series of active tensions are brought into play: liquids versus solids; nature versus artifice; contingency versus permanence.

Ervinck’s sculptural works pick up on a particularly interesting on-going dialogue about the nature of the medium itself. In Europe, modern sculpture has often been understood as an active process – deriving from the Latin term “sculperere” meaning “to carve, hew or cut”. The technique of carving, directly and indirectly with the assistance of a pointing machine, has also been regarded as a means, at once technical and metaphorical, of “revealing” what lies buried in the block of stone, wood or marble: an act of uncovering form beneath the surface and presenting inner essence or meaning, found within the pre-existent dimensions of the block and made of the same material from skin to core.

Henry Moore,^c one of Ervinck’s avowed points of reference, was a well-known advocate of such an approach for much of his career. In his famous essay of 1937, entitled ‘The Sculptor Speaks’, he writes of the mission of the modern sculptor to strip form back to its basics: “Since the Gothic, European sculpture had become overgrown with moss, weeds – all sorts of surface excrescences which completely concealed shape”.¹ It was a popular position in the first half of the 20th century and one that stood against decoration (and the dying weight of 19th-century sculptural tradition), against the additive processes of modelling and against any unnecessary excess form. Simplicity and functionality, whether made or found, were everything to Moore and many others of his generation. Art and nature were still in dialogue but on 20th-century terms: the pebbles^e that he finds on the beach, all worn by the sea, thus have a direct relationship to his carved figures. They are also examples of self-generating sculptural forms^d, made by nature not by human hands, manifesting ‘vitality’ and evocative of larger forces beyond the artist, and into which the artist taps.

Ervinck is in an interesting position in relation to such debates. On the one hand, his work comes out of modern sculpture’s preoccupation with essences, inner meaning, economic and streamlined sculptural expression



and formal simplicity and, on the other, it shares the formal complexities, elaborate compositions and rhizome-like energies of late 19th-century sculpture and design. It combines decoration and functionality and collapses the interior into the exterior, with sculptures that are at once *all surface* and *all structure*. This dynamic becomes apparent when he produces works that interact with architectural spaces: in the wallprint [NIARGTZAG](#),ⁱ the work *is* the building's surface, while in [CIRBUATS](#),^g a project for a building complex in Ghent, a huge mass of yellow polyester engulfs the facade and encroaches onto the courtyard below.

Ervinck's work serves to remind us of the shared concerns and connections between these historically distinct sculptural approaches and of the biological and botanical imagination that across the 19th and 20th centuries (and onwards into the present) has had a huge and evolving impact on the concepts and forms of sculpture. Moore's sculpture, for example, bespeaks this impact. From the vitalist carving of the pre-1945 years to the later bronzes, we find emotional charges that were often similar. The British art writer David Sylvester reminds us of this when he uses the dichotomy of "Hard and Soft" to describe Henry Moore's later works in bronze in the 1950s and 1960s (works that have many formal similarities with some of Ervinck's large-scale outdoor pieces). He saw works like *Upright Motives*^h (1955–56) as showing "...violent contrasts of surface tension, with exceedingly taut, bone-hard passages moving into soft, resilient, fleshy passages, often very abruptly".² Connections abound between seemingly different approaches and works and it is in these interfaces that we find Ervinck's work. Carving, for example, has a close relationship to the *ecorche*, the flayed anatomical figure, as a means of stripping back the sculpture's "skin". In these anatomical models that were once a staple of artists' and sculptors' studios, there is a complex interplay of real and imagined surfaces and interiors: fragile skin and soft internal organs; the sculpture's hard 'shell' and the forms it harbours within, made of ivory, plaster or wax. The sculptural imagination that operates on these terms lends itself to both carving and modelling and to different kinds of anatomical, structural presentations.

Alongside this important art historical connectivity, Ervinck is also a sculptor who makes the most of new and contemporary technologies: he assembles a digital archive by cutting and pasting images he finds by surfing the internet and uses 3D printing to create his sculptural forms. "I didn't study chicken bones from my back garden like Henry Moore", he has remarked, somewhat mischievously. If for Moore's generation the found objects of the natural world provided a source of inspiration and a model of sculptural processes outside of the artist's control – stones, rocks, the spirals of shells, the gnarled forms of tree roots – for Ervinck, this kind of "automatic" sculptural production is achieved through the use of computer technologies that are able to construct objects the artist cannot make by hand. The computer is thus a crucial new tool in the contemporary sculptor's toolbox, although it is one which places the sculptor in a more distant, less directly 'hands-on' relation to the work – at one remove from its creation.



f



g



h



i



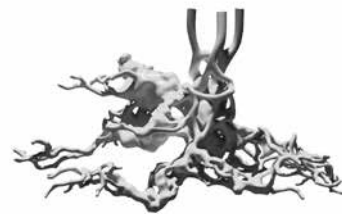
j



k



l



m



n



o



p



q



r



s

In Ervinck's sculptures, the natural forms of the vegetal or mineral world are turned into unnatural hybrids, a process highlighted by the clearly artificial "foliage" in works like the "strawberry" [AELBWARTS](#).ⁱ In [EMOBCOR](#),^j fake rocks and leaves set off a deformed "figure" which seems half flesh, half bone, its twisted forms far removed from the smooth biomorphism of its organic counterparts. If Ervinck draws inspiration from tree roots^k and Chinese scholars' rocks, these are diverted into futuristic tangles, whose dynamic and gravity-defying volumes reveal their engagement with man-made technologies. [EGNABO](#)^l takes the form of a wildly leaning deconstructed "tree", all root and branch with no steadying central trunk. [TSENABO](#)^m is designed to hang suspended in a hospital entrance, an object inspired by natural wonder but also charged with the energy of human production values.

The use of computer technology can give Ervinck's work an immaculate, 'just arrived' look. At times his sculptural language conjures up specific natural specimens, particularly the tree-like petrified forms of coral. In the past, coral's interest to collectors and scholars lay in its ambiguous status: variously classified as mineral, plant and animal, it defied attempts to categorise and contain it.³ Connected in mythological terms with the Gorgon Medusa – the blood from her severed head turning seaweed bright red and hardened – red coral in particular was used in decorative sculptures to create uncanny hybrids of human and vegetal form. Abraham Jamnitzer's *Daphne as a Drinking Vessel*ⁿ (end of the 16th century) is a striking evocation of the interplay of solidity, hollow form and liquid as well as the transformation of one state into another. Ervinck's coral-like pieces, such as [YAROTOBS](#)^o and [YAROTUBE](#),^p point to this process of metamorphosis, and to the role of plant forms and forces in his work. Veins are like tendrils forming thickets of overgrowth around a head in [AGRIEBORZ](#),^q while in [EITOZOR](#) the floral patterns of wallpaper acquire their own dynamism and presence.

The vegetal motifs of *art nouveau*, alternately life-affirming and deeply disturbing in their abandon, are expressly invoked in Ervinck's street-lamp [NARZTALPOKS](#).^r The interplay between the realms of the human, the animal and the botanical, pointing back to mythical transformations which threaten to overwhelm and unsettle the distinctive autonomy of the human body, also recalls the hybrid forms of *fin-de-siècle* sculpture. The plaster *Mask*^s of c.1897 by the Belgian symbolist Fernand Khnopff shows a winged face surrounded by a floral wreath which is beginning to encroach upon its features, apparently trapped and immobilised by its decorative "frame". Charles van der Stappen's *Secretive Sphinx*^t (1897) is another good example of such an approach. It combines ivory and silver alloy to create a figure wearing an armour of solidified organic forms.

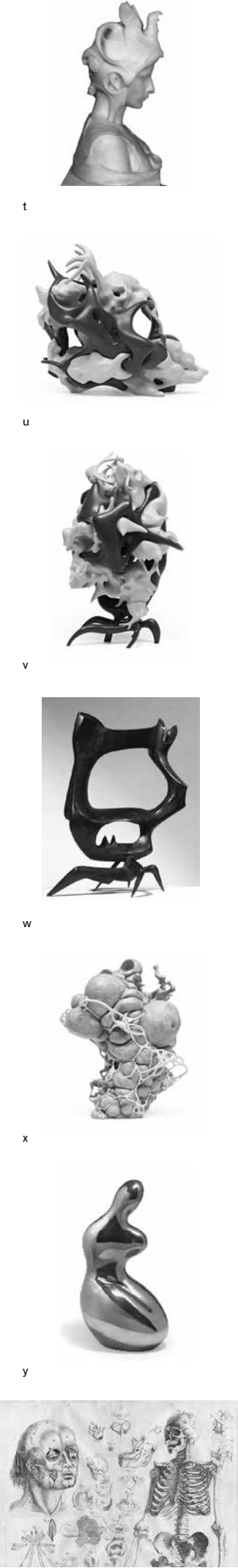
European sculpture in the orbit of symbolism is often characterised by, and striking for, its use of unusual materials and for its inclusion of colour. Ervinck is drawn to vibrant combinations of blue and yellow ([NIKEYSWODA](#),^v [GARFINOSWODA](#)^u) which disturb the cohesion of sculptural form, suggesting parts could be dismantled like anatomical models.

If NIKEYSWODA^v exists in a dialogue with the work of the modern British sculptor Bernard Meadows, who was a former assistant to Moore and a life-long friend, a sculpture like Meadows’ *Black Crab*^w (1951–52) pulls together the excessive formations of the natural world into one unified form through its use of bronze, simultaneously playing on the relationships between the hard but hollow carapace of the crab and the solidity of the resilient, if hollow bronze. Ervinck’s configurations are more provisional and sketch-like, their technical processes deliberately posing a challenge to distinctions between the real and the virtual. Ervinck also paints many of his sculptures yellow, a colour that has little relationship to either natural forms or the human body. Symbolically, yellow is linked with the sun and with the solar realm, emphasising the immaterial, weightless qualities of his work.

Ervinck’s sculptures often refer to the human body with a kind of uneasy viscosity, defying gravity at the same time as they dazzle with an excess of bodily growth and form. In SNIBURTAD,^x a work inspired by the rendering of women’s flesh in paintings by Rubens, soft masses burst out through the interlacings of white vein-like meshes, creating monstrous, oozing blobs arrested mid-formation. If the biomorphic sculptures of Hans Arp^y were to turn malignant, this is what they might look like. The forceful swellings of buds and breasts are here replaced by excessive organs, strangely deflated and flaccid as opposed to filled with life, turning into liquid or ectoplasmic emanations.

Ervinck’s visions are both of the future and the past. Heads made of thickets of artery-like threads seem like futuristic techno-bodies, where internal workings have turned tough and solid like the connective wires of a robot’s joints. But they also recall 17th-century anatomical diagrams, such as those of Amé Bourdon,^z where the peeled-back skin reveals the fan-like spreads of muscles, or the network of veins and arteries dividing and splitting like so many tributaries and rivulets: an internal landscape as alien and strange as any future corporeal vision.

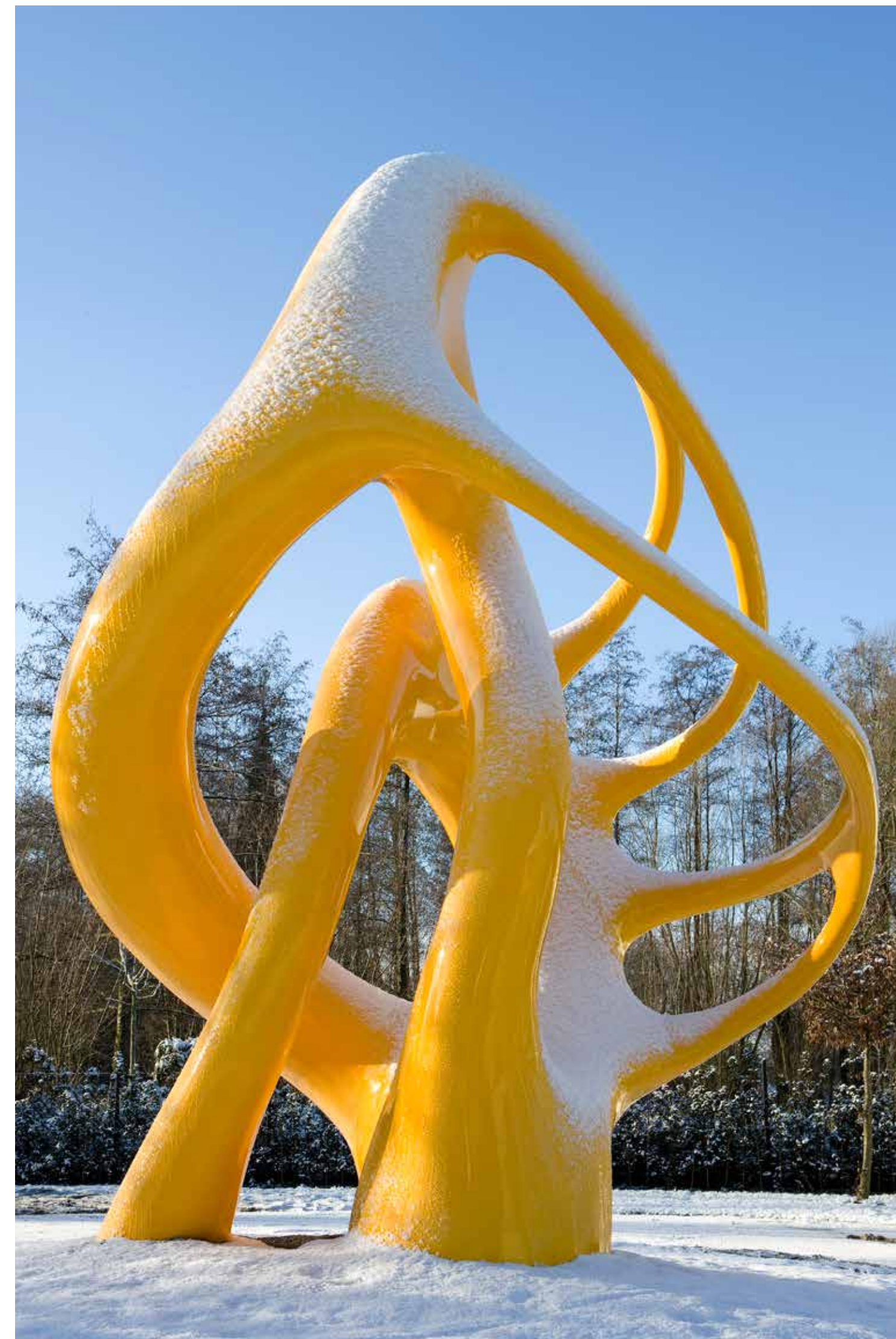
Although strikingly digital in concept and execution, the virtuoso nature of Ervinck’s works brings to mind the natural specimens, selected for the mystery of their apparent artistry, that awed collectors of the ‘cabinets of curiosity’ in the 16th and 17th centuries and onwards. Such objects were also a means of harnessing the forces of chance, which for modern sculptors provided a powerful metaphor for brooding subconscious forces at play in artistic activity, informing the thrust and swell of sculptural configurations. Ervinck too is drawn to the unpredictability of his digital processes, relishing the accidents his techniques can throw up. From thousands of digital sketches he can find one that appeals, just like the beachcomber alighting upon the one interesting stone among the many variations washed up on the sand. Moving in and between the tensions and ambiguities of bodily and natural forms, Ervinck’s sculptures expand and challenge what sculpture should be and what it should become.



1. Henry Moore, ‘The Sculptor Speaks’ (1937), in Philip James (ed.), *Henry Moore on Sculpture*, London: Macdonald, 1966, p. 64.
2. David Sylvester, ‘Hard and Soft’ (1968), in Jon Wood *et al*, *Modern Sculpture Reader*, Leeds: Henry Moore Institute, 2007, p. 41.
3. See Marion Endt-Jones (ed.), *Coral: Something Rich and Strange*, Liverpool: Liverpool University Press, 2013.



- 169 WIEBLOY, 2009
polyester and polyurethane
80 x 110 x 105 cm
31.5 x 43.3 x 41.3 in.
Private collection – Sint-Denijs-Westrem, B
- 170 PRAHIARD, 2010
polyester and polyurethane
440 x 340 x 225 cm
173.2 x 133.9 x 88.6 in.
Robulken – Sint-Martens-Latem, B





The title NARZTALPOKS is vaguely derived from the words lantern and blob. This street lamp in two parts has an almost root-like, rhizomatic structure reminiscent of a mangrove tree. The work is a surreal presence in a public space. The mangrove tree form derives from Nick Ervinck's fascination for bonsai trees that he found in Chinese souvenir shops and for the rocks hollowed out by water that he saw in the country's temple gardens. Like these tree structures, the trunk of NARZTALPOKS is grafted to the ground. It refers to what is invisible and yet undeniably there under the surface. At the same time, the roots push upwards and forcefully draw the eye upwards to the "crown" of the lamp. There, four long stems or necks support four heads – dragon heads or arum lilies, depending on the eye of the beholder. When these heads light up at night, there is the illusion of either dripping water or melting lights. Ervinck is not only interested in creating a fantasy world: his work is heavily influenced by art history. NARZTALPOKS was designed in the spirit of the Parisian art nouveau. More specifically, the street lamp echoes the world famous designs for the Paris metro by Hector Guimard. Not only does Ervinck borrow the visual style of art nouveau and the arts and crafts movement, but also the alliance between the functional, practical and aesthetic.



173 EMISOLB, 2009–2013
bench sculpture
iron, polyester and polyurethane
94 x 505 x 499 cm
37 x 198.8 x 196.5 in.
exhibition view
(Re)source, 10th edition of 'Beelden op de berg' – Wageningen, NL
05/2013 – 09/2013



174–176 OLNETOP, 2010–2012
iron, polyester and polyurethane
820 × 705 × 615 cm
322.8 × 277.6 × 244.1 in.
exhibition view
Beaufort 04 – Bredene, B
31/03/2012 – 30/09/2012

174–176 OLNETOP

OLNETOP guards the coast on the cusp of the high and low tides. The sculpture gives shape to the interface of nature and technology. The hybrid form was inspired by macro photographic images of splashing water. Like a beacon in the coastal landscape, OLNETOP represents the relentless force with which the sea crashes against the breakwaters. The sculpture is a biomorphic image of the sublime violence that lurks beneath the serene surface. The addition of three legs lends OLNETOP the air of being a living creature, a bizarre beachcomber. For Nick Ervinck, the formation of irregular, complex structures through natural erosion is a constant source of inspiration. But while the sculpture demonstrates its roots in this process, it also owes its existence to the virtual dynamic. Experiments with advanced 3D animation software created a sculpture with futuristic elements. At the same time, the artist remains faithful to the cultural heritage of his great influences Henry Moore and Hans Arp.





The idea of mutation and manipulation has always appealed to Nick Ervinck’s imagination. In the NOITATUM series, he uses 3D experiments to explore ideas of both organic and genetically engineered life forms. Research into crop mutation is not new. Following the Second World War, the so-called “Atoms for Peace” programme was established to look into ways to use nuclear energy for peaceful purposes. In the gardens of national laboratories in Europe and the former Soviet Union, plants were irradiated in such a way that different varieties could be produced. With these disease-resistant mutations scientists hoped to solve the problem of food shortage. It is not known if these genetically manipulated crops effectively meant an improvement to public health, but it did seem that now scientists could play God. Today, teams of researchers continue to look for ways to optimise our crops and food security.

Ervinck is fascinated by the idea of an engineered world. The virtual world gives him a radical tool to control and manipulate things. But there’s a downside: the combining of genetic material and the mixing of natural organs with robotics raises ethical issues that are not easy to resolve. What about the rapidly evolving potential of 3D printing? Will we soon be able to print organs and living organisms at will?

The NOITATUM series is an exercise in making these concepts and ideas tangible. The works depict what could be and attempt to fashion something that we cannot or have not yet dared to imagine. NOITATUM reflects on the optimistic ethos of the postwar idealists. The plants, mutated yet hybrid and flexible, seem frozen in time. Ervinck exhibits them in newly designed cabinets reminiscent of old museum displays, as though a curiosity cabinet of the future.

With EMOBCOR and VIGAV, Ervinck’s fascination with the mutation and manipulation of natural elements comes to the fore. The sculptures are composed of various bones. Just like Henry Moore, who found inspiration for his work in natural objects such as chicken bones and shells, Ervinck works with elements from nature. He then has at his disposal a virtual world of almost limitless compositional possibility. For EMOBCOR, he created a body with an unnatural, eerie core: a skeleton composed of alien bones. One can discern a head but this bone also resembles a scorpion with its tail held high. Deformed human eyeballs and hip bones also make an appearance in the sculpture, for which Ervinck relied on anatomical sketches. Ervinck continually seeks new ways to breathe life into sculpture using the resources of his own era. Where his previous sculptures were mainly yellow in colour and had a fairly uniform visual language, here the artist is more interested in the interaction and dialogue between different visual languages and identities. The interplay between the contrasting elements is also emphasised by the three colours.

In EMOBCOR, we can see a Grand Canyon-like rock formation with a bone emerging from it, as though a fossil. It appears to be a strange sort of chicken sitting in its nest surrounded by ivy with tentacles growing out of it. These tentacles are an expression of Ervinck’s fascination with viruses and other small organisms. The detailed foliage refers to kitsch mantelpiece ornaments and the porcelain designs of 18th century Meissen vases.

VIGAV clearly references bones too. Various components form a creature with the aura of a Venus figurine. Whereas in SNIBURTAD there was still flesh and skin on show, VIGAV goes right to the bones of imaginary realism. The structural element of the body is life-like and rendered in detail, forming a surprising and sophisticated piece.



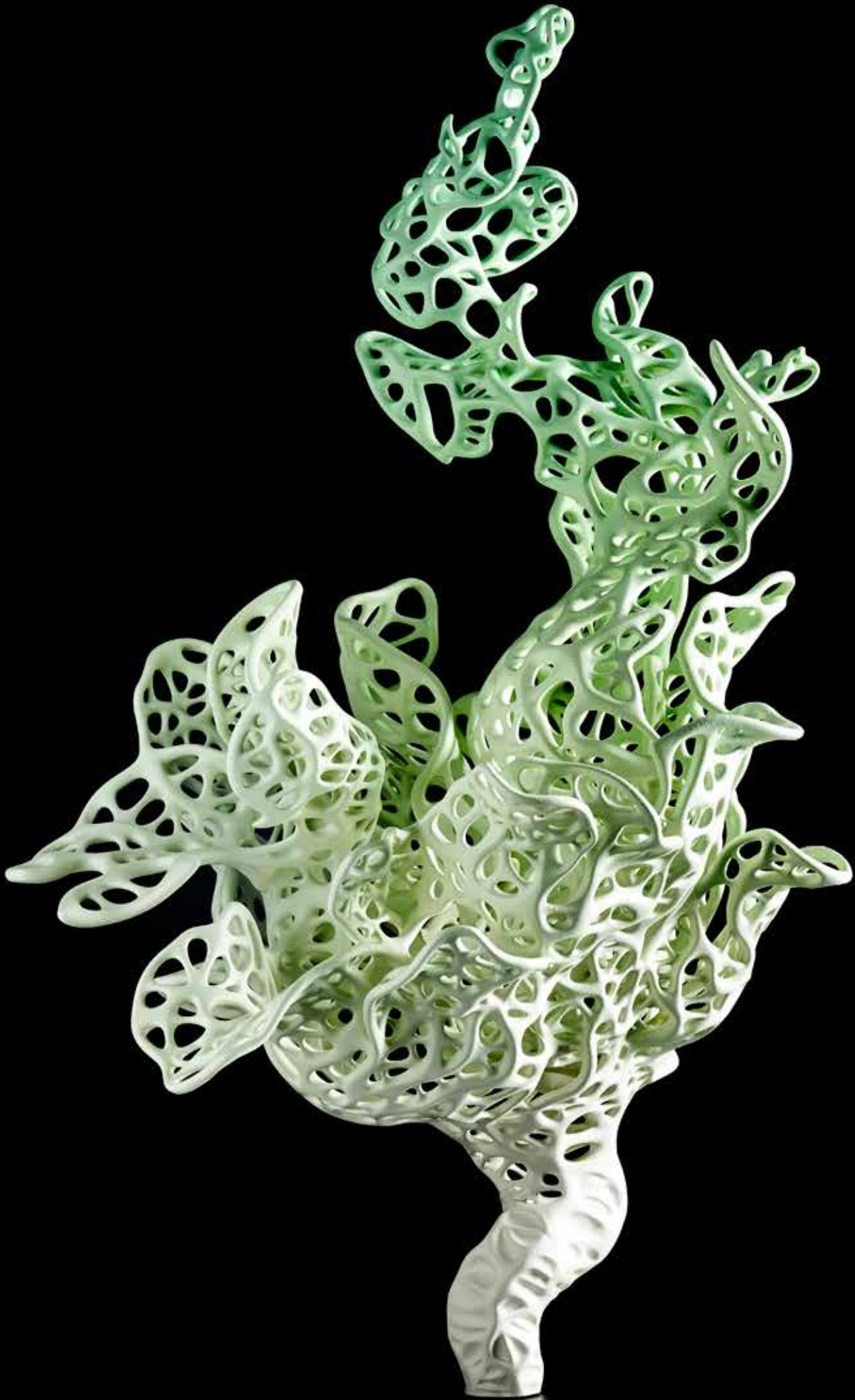


180–182 EZORNIL, 2013–2014
SLS 3D print
54 × 27 × 29 cm
21.2 × 10.6 × 11.4 in.

183 EZORNILI, 2013–2014
SLS 3D print
20 × 21 × 24 cm
7.8 × 8.3 × 9.4 in.

184 EZORNILA, 2013–2014
SLS 3D print
20 × 26 × 25 cm
7.9 × 10 × 9.8 in.

185–186 AELBWARTS, 2013
SLS 3D print
28 × 23 × 25 cm
11 × 9.1 × 9.8 in.









234

187



188

235

187–189 NABEKIESAV, 2013–2014
SLS 3D print
58 × 29 × 52 cm
22.8 × 11.4 × 20.5 in.

190–191 NABEKIARTS, 2013–2014
SLS 3D print
61 × 49 × 60 cm
24 × 19.1 × 23.6 in.

180–191 NOITATUM (continued)

The three “strawberry sculptures” AELBWARTS, NABEKIESAV and NABEKIARTS are the result of an exchange between Nick Ervinck and Dr A.P.M. Ton den Nijs, a scientist at the Plant Breeding Department of Wageningen University. This department holds a patent for the cultivation of a genetically manipulated variety of strawberry. Using the plant’s own DNA, the researchers developed a new strawberry variety that is resistant to fruit rot. It requires fewer pesticides and has a longer shelf life than a natural strawberry. With NABEKIESAV, this hybridisation process is carried to the extreme. The leaves of the strawberry plant gradually change colour. A utopian, almost surreal strawberry seems to grow from the vase and be held together by a skeleton. The vase seems about to spring into life. Viewed from the side, the support does not seem static but to have movement, as though it was the legs of a woman in a skirt. Ervinck sets out to create the illusion that his sculptures may suddenly come to life.

As always, the artist tries to create an openness that will attract the viewer to consider his work from different angles. NABEKIESAV has both a poetic and a critical social dimension. On the one hand, the sculptural contradictions, such as inside/outside and rough/smooth, make this work purely poetic. The visual language has a surprising impact. The sculpture resembles a horned demon emerging from its cave. NABEKIESAV could be described as a poem manifested in physical form. On the other hand, this work questions how far we can or should go in manipulating food. Will we be able to create our own food in the future?

The influence of *ikebana*, the Japanese art of flower arranging, is very evident in NABEKIARTS. In this traditional art form, the vase, stems and leaves are as much a part of the composition as the flowers. The focus is more on the shape and the lines than on the colours or the flowers themselves. Each arrangement must also include stems that symbolise heaven, earth and humanity.

The third source of inspiration for these works was a visit to the Victoria and Albert Museum in London. There, Ervinck saw a display of 18th century Meissen vases that were illustrated with an allegorical depiction of the four seasons. These flamboyant vases are lavishly decorated with plants, animals and creatures that can seem more beautiful than their originals in the natural world. While this porcelain is a testament to great craftsmanship, it also has an absurd side: a combination that Ervinck strongly admires. While Rococo and Baroque are not styles that many people enjoy today, these artistic forms of plant mutation are an ode to the aspirations of that generation of sculptors. With AELBWARTS, NABEKIESAV and NABEKIARTS, Ervinck investigates how he can use today’s techniques to transcend or continue the craftsmanship of the past. His 3D prints are also the result of meticulous craftsmanship. Parts that are 3D printed are painted by hand: a process that requires patience and precision. Ervinck’s work reinvents classical sculpture through a cross-fertilisation between innovation and tradition and does so in a purely contemporary context.







Het gele ei, architectuur en de digitale tsunami

Neil Spiller

Nick Ervinck is niet zomaar een beeldhouwer – hij is een architecturale beeldhouwer. Zijn werk heeft de schaal en de presentie van architectuur, treedt in interactie met architectuur of is gewoonweg architectuur. Nicks ontwikkeling en traject van de afgelopen tien jaar zou je kunnen beschouwen als een microkosmos van de vele invloeden, thema's, formele obsessies en technologieën (zowel virtuele als reële) die het architecturale discours en experiment in diezelfde periode hebben geïnspireerd. Dit, in combinatie met een levendig gevoel voor humor en een uitgesproken surrealistisch trekje, kan Nicks werk tegelijk verrassend mooi en vreemd doen lijken, terwijl het toch deel uitmaakt van een stamboom van moderne kunst die teruggaat tot Hans Arp en zelfs, in de latere stukken, tot de nucleaire mystiek van Salvador Dalí.

In het licht van recente architecturale innovaties lijkt het werk van Nick onderhevig aan net dezelfde imperatieven en dynamiek als dat van om het even welke toekomstgerichte architect. Deze thema's, concepten en vormen verschijnen in Nicks werk in een met elkaar verstrengelde gelijktijdigheid; ze worden zichtbaar, verdwijnen en worden uiteindelijk opnieuw zichtbaar om later weer van gedaante te veranderen.

Tien jaar geleden, toen Nick aan het begin van zijn kunstenaars-carrière stond, groeiden er een aantal architecturale posities die actief probeerden de architectuur opnieuw te verwoorden, in het licht van datgene wat bekend werd als 'de digitale tsunami'. Na de jaren 1980 had de architecturale deconstructie, in een draaikolk van kunstig nihilisme en woekerende geometrieën, enkel nog de voorkeur gegeven aan formele behendigheid. Ze had verklaard dat alles gelijkwaardig was en dat er trouwens ook geen God was. In de jaren 1990 veranderde het weer en kwamen de digitale stormwolken opzetten. Aanvankelijk ging de architecturale discussie over de bevrijding van cyberspace voor de architectuur, en over het gegeven dat de afwezigheid van beperkingen op het gebied van zwaartekracht en materie architecten in staat zou stellen na te denken over constructies die dynamisch waren, dubbel gekromd, zwevend en volgestouwd met Data.¹

Naarmate het decennium vorderde, werd duidelijk dat het conflict tussen de echte wereld en de snel opkomende digitale ertoe leidde dat gebouwen op steeds meer complexe en metaforische manieren verdraaid en verwrongen raakten. Dit, gekoppeld aan de toename van het globale consumentisme (na de val van het communisme), genereerde grootschalige architecturale hybriden waarvoor de regels van de architectuur niet geschreven waren. Deze imperatieven vervormden gebouwen ten slotte helemaal, vaak tot massieve, groteske architecturale creaties die een combinatie waren van winkelgalerij, toeristische attractie en transportknooppunt, woonruimte en dataportaal.

Nicks werk uit de beginjaren van deze eeuw lijkt deze verwringing, deze uitdrijving en vervorming voor te stellen. Werken als IEBANULK, IENULKAR en EGATONK onderzoeken duidelijk gebouwen die worstelen om grotere, steeds complexere functies te huisvesten. EGATONK lijkt daarbij op middeleeuwse lokale architectuur die kronkelt in de nasleep van dit digitale trauma, bijna als een mens in een dwangbuis.

Terwijl Nick deze werken maakte, begonnen architecten tegelijkertijd afstand te nemen van hun aanvankelijke bevestiging voor het abstract digitale en evolueerden ze naar meer genuanceerde methodes om het virtuele te gebruiken of in te bedden in reflexieve relaties met gebouwen, geografieën en objecten. Hiervoor moesten ze manieren vinden om digitale impulsen en data te vertalen in realtime beweging en materiële morfologische verandering. Dit leidde tot een interesse in waarnemingstechnologieën en in de choreografie van input en output, die op haar beurt de mogelijkheid creëerde om ruimtes over grote afstanden met elkaar te verweven, en het potentieel om kleine veranderingen toe te laten in fenomenen die zich voordoen ver weg van de

locatie van een specifiek gebouw, om grotere veranderingen in de vorm of de materialiteit van het gebouw te beïnvloeden. Dit was de oorsprong van het creëren van hybride, elektronisch bemiddelde architectuur.²

Dit opkomen van de 'andere' ruimte van elektronisch verschil, die werkt als een soort lijm die oudere bouwwerken en plaatsen samenhoudt, is ook zichtbaar in Nicks werk uit die tijd. Werken als COLBATROPS, CORECHNOTS en TRIAFUTOBS laten de speciale en ruimtelijke eigenschappen van deze cybernetische lijm zien. Nicks gebouwen zijn verwrongen, staan op hun kop, zijn geïnfilteerd, zweven en worden ten slotte in stukken gebroken en gecombineerd tot nieuwe gehelen die in tegenspraak zijn met de gevestigde typologieën van de architectuur. Deze werken kenmerken de toestand van een keerpunt, net voor een massale opschudding die niet alleen Nicks werk maar ook de basis van de architectuur zelf zal herdefiniëren. Tegelijkertijd vond er ook een doorbraak plaats in de architectuurtheorie: niets was nog 'buiten de pistes', aangezien oude dogma's als 'Vorm volgt functie' of 'Trouw aan het materiaal' weinig nut hadden in deze nieuwe contexten. Dit was misschien al aan het gebeuren, maar de nieuwe digitale technologieën brachten deze veranderingen abrupt tot een beslissend punt.

In dezelfde mate zochten architecten naar nieuwe manieren om beweging vast te leggen, interactie tot stand te brengen en complexe digitale en reële ruimtes te ontwerpen – door het ene bij het andere te gooien en weer terug, in diverse schaalgroottes. Dit had ook consequenties voor de veranderende status van de architectuurtekening in het verlengde van de 3D-scantechnologie en digitale constructietechnieken. Architecten begonnen te spreken over 'diagrammen' van architecturaal werk om deze metamorfoserende hybride ruimtes te beschrijven. Het thema 'waar gebouwen beginnen en eindigen met het oog op aanwezigheden op het web, sociale media, reflexieve waarneming en het internet van de dingen' is een belangrijke architecturale discussie die tot op vandaag voortduurt. Tegelijk hiermee duikt de vraag op hoe we materiële en binaire/digitale tegenpolen met elkaar kunnen verzoenen. En hoe beïnvloeden we de architecturale alchemie van de 21ste eeuw, waarin objecten vele vormen tegelijk hebben? Ook Nicks werk vertoont deze gelijktijdigheid. Zijn werken kunnen zich manifesteren als renders, digitale 3D-prints, instructiecodes voor geautomatiseerde freesmachines en gebeamde projecties. Zijn werk wordt dus geconcipieerd in een virtuele tussenruimte en hij kan kiezen hoe hij de realiteit ervan comprimeert in een veelheid van mogelijke uiterlijke vormen.

Voor mij is het geen toeval dat Nick in zijn werk ook deze kwesties begon te onderzoeken, wat gepaard ging met een veelvuldig gebruik van de kleur geel. Nick is, net zoals wij allen die geïnteresseerd zijn in de metamorfose van objecten door middel van nieuwe technologieën, een hedendaags alchemist. Het is wellicht nuttig om hier even deze mysterieuze, maar toch verrassend hedendaagse kunst te beschrijven. De oude alchemisten zagen de wereld als oneindig veranderbaar en cyclisch distilleerbaar. Alchemie is de kunst van de metamorfose van materiaal, zowel spiritueel als werkelijk. Alchemisten zien hun transformaties als een manier om de minderwaardigste materialen te verfijnen tot steeds verder uitgezuiverde vormen. Nicks oeuvre toont deze cyclische transmutatie van werk tot werk.³

Het eindigt met het maken van 'goud', de 'Steen der wijzen'. De stadia van metamorfose in de alchemie worden gekenmerkt door kleuren, hemellichamen en dieren. Geel is vaak een van die stadia. Dit 'gele' stadium wordt beschreven als het injecteren van nieuw leven in inerte materie. Dit verjongende materiaal heeft men ook wel het Gele Ferment genoemd, dat verschijnt als een gouden was die uit vuile materie naar buiten vloeit. Chinese alchemisten noemden deze substantie de Gouden pil, die hun

tussenliggende Gele fase (de Xanthosis) kenmerkte. We zien hoe de Gele pil zich in Nicks werk manifesteert met SIUTOBS (2006) en we zien haar stimulerende was in vele vormen in YARONULK, NAPELHIUAB, ANIHUAB en BORTOBY.

Na verloop van tijd wordt de was warmer, vloeibaarder en vruchtbaar-der. Naarmate het gele materiaal zich verder bevrijdt, wordt het meer biolo-gisch en neemt het vormen aan die lijken op oude, knoestige boomwortels en wrakhout dat verwoest is door de zee – EGNABO, OLNETOP – en op zoek is naar nog meer nat voedsel. Uiteindelijk metamorfoseert het tot de complexe geometrieën van de ‘spat’ of de abstractie van menselijke en dierlijke vorm. Tot deze reeks sculpturen en beelden behoort de printreeks IKRAUSIM, waarin de evoluerende vloeistof slagaders en netwerken van gestolde elasticiteit vormt, een soort oorspronkelijke protomaterie.

In en omstreeks 2009 begint Nick in zijn werk de zinnelijkheid van het lichaam te verkennen, maar ook, in andere werken, de schreeuwende rauwheid van de inwendige organen. In YAROPRA roepen de sensuele rondingen en de wisselwerkingen tussen het lichaam en gemeenschappen van lichamen het werk van Arp op. Maar dit stuk doet ook denken aan de geometrieën van eiwitten, met hun ‘actieve sites’ van potentiële verbin-ding, en het maakt nog steeds gebruik van de kleur geel. In IKRAUSIM lijkt de geelheid buitenaardse schedels met onnatuurlijk grote oogkassen te vormen. In KOLEKNAT roepen hoorns, paardenhoeven en stekelige ruggen een vreemd en verontrustend wezen op. Het is een volslagen schrikbeeld, kwaad en klaar om te bijten en te krabben.

Zo worden vroegere architecturale discussies over ‘grootheid’ conver-saties over een natuurlijke, biologische ‘kleinheid’ van beneden af, die tot op zekere hoogte zichzelf bouwt, met een zekere natuurlijke, pseudobewuste imperatief.⁴

Nicks gele, alchemistische substantie begint complexe systemen te vormen, te evolueren en verder te antropomorfiseren. Veel van Nicks stuk-ken uit deze periode lijken verwant met ‘De schreeuw’ (1893) van Munch, zoals LUIZADO. Zijn ze een mooie waarschuwing? Tegelijkertijd versprei-den zijn sculpturen zich in duizenden stukjes, elk met een besef van zichzelf in het systeem, in hoofden van aliens. Werken als LEKZAORZ, NOZIORZ, GNITRAORZ, EDNIRIAORZ en AGRIEBORZ spreken van een buitenaardse natuur, cyborgachtige krijgers die bijna tot de schreeuwerige werelden van Warhammer 40.000 behoren. Het naast elkaar plaatsen van ‘laag geco-deerde’ commerciële of populaire ideeën, thema's en esthetiek en ‘hoog gecodeerde’ ideeën, thema's en esthetiek uit de kunsttheorie en -praktijk is een kenmerk van Nicks werk dat hij gemeen heeft met Salvador Dalí. Hij doet dit om een ontbinding van de twee codes tot stand te brengen zodat ze tot een nieuw geheel versmelten. Ontbinding is ook een belangrijk stadium in de alchemie.

Architecturale ruimtes, materialiteit en omgevingen worden via het lichaam ervaren: naarmate biologie en medische hybris het lichaam veranderen, veranderen de mogelijkheden of de kortzichtigheden van het lichaam navenant en volgt ook de architectuur. De lichamen die deze hoofden ondersteunen, zouden – als ze leefden – onze architectuur anders ervaren dan wij en zouden voor zichzelf buitengewone bouwwerken maken. Architectuur is fundamenteel lichaamscentrisch geformuleerd door een symbiotische relatie die zo diep verankerd is dat ze vaak onzichtbaar is voor ons. Het digitale en de impact ervan op het lichaam kunnen ons veel meer bewust maken van onze eigen delicate machinerie en haar kwetsbaarheid en gevoeligheid.

In deze periode beginnen andere kleuren Nicks werken te doordrin-gen, opnieuw vaak alchemistisch: schakeringen van wit, rood en zwart.

Nicks buitengewone tocht van een decennium lang is een ontdek-kingsreis geweest van de intuïtieve, grafische, softwarematige, analoge en digitale constructietechnieken op alle schalen, en bovenal van zijn eigen creativiteit. Er zit een vrijheid in Nicks creatieve zoektocht, die noch dog-matisch, noch openlijk academisch aanvoelt en die nochtans barst van de referenties. Hoewel hij uit vele bronnen put, voegt Nick er altijd een nieuw gezichtspunt aan toe; hij blijft voortdurend zoeken naar het volgende ding, het volgende ingrediënt en de volgende vormelijke uitdrukking.

Om te besluiten: Nicks werk maakt deel uit van een artistiek continuüm; zijn bezigheden lopen tot op zekere hoogte parallel met een tijd van aan-zienlijke veranderingen in de architectuur, zowel wat het maken van vormen als de theorie betreft. Nick heeft, op zijn eigen voorwaarden, diezelfde krachten van technologie, perceptie en digitalisering herkend en gebruikt die het architecturale discours de afgelopen jaren zo hebben veranderd. In Nicks werkwijze kun je een analogie met het alchemistische opus zien. Elke kunstenaar of architect die ten volle de metamorfoserende krachten van de virtualiteit inschakelt, is in feite per definitie een alchemist-magiër, die vorm en materialiteit tevoorschijn tovert uit het niets. In zijn recente werk exploreert Nick een minder abstracte, meer biologische reeks thema's en is zijn werk geëvolueerd tot ecologieën van vormen die een groter, complexer geheel uitmaken. Ook dit is een hedendaagse architecturale onderneming. Er zijn vele parallellen in onze respectieve werelden en zo hoort het ook! Ik wacht, vermoedelijk samen met vele anderen, op wat het volgende is dat te gebeuren staat – misschien wel een heuse architecturale opdracht waarin hij zijn ervaring met draaideuren, verlichting, ornamenten, balustrades en artistieke interieurs voor gebouwen verder exploreert, maar dan in geïnte-greerde stukken. Dat zou pas heel bijzonder zijn. Zal de impliciete bewe-ging in zijn werk metamorfoseren tot effectieve beweging in toekomstig werk? Dat is de richting waarin de technologische imperatief ons stuurt.⁵

Wat het ook wordt, ik verwelkom een nieuw lid van de groep en ik blijf hem volgen.

- ↑ Neil Spiller, *Architects in Cyberspace*, Londen, Academy Editions, 1995; Neil Spiller, *Architects in Cyberspace II*, Londen, Academy Editions, 1998.
- ↑ Neil Spiller, *Reflexive Architecture*, Londen, Academy Press, 2002.
- ↑ Neil Spiller, *Digital Dreams: The Architecture and the New Alchemic Technologies*, Londen, Ellipsis, 1998.
- ↑ Neil Spiller, *Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination*, Londen en New York, Thames & Hudson, 2006; Neil Spiller, *Cyberreader: Critical Writings for the Digital Era*, Londen, Phaidon, 2002; Neil Spiller, *Digital Architecture Now: A Global Survey of Emerging Talent*, Londen en New York, Thames & Hudson, 2008.
- ↑ Neil Spiller en R. Armstrong (red.), *Protocell Architecture: Architectural Design: 81*, Londen, John Wiley & Sons, 2011.

Schepper van een complex parallel universum Een gesprek met Nick Ervinck

Christine Vuegen

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

‘Vaak voel ik mij een van de laatsten der Mohikanen. Enerzijds sta ik met één been in de oude wereld, want ik maak nog sculpturen op een sokkel. Anderzijds ben ik op het juiste moment geboren om de computer als instru-ment te beheersen. Dat geeft me geregeld een gevoel van thuisloosheid. Voor een beeldhouwer ben ik te modern en voor de jongere generatie kunstenaars ben ik te klassiek’, stelt Nick Ervinck vast. In 2010 nam hij zijn intrek in een oude Renault-garage in Lichtervelde, een stille gemeente in West-Vlaanderen. De showroom voor auto's werd een presentatieruimte met een bondig overzicht van zijn werk. Digitale prints en animaties, complexe 3D-prints en zeer arbeidsintensieve polyesterbeelden laten de bezoekers een glimp opvangen van de toekomst van de mens, de wereld en de beeld-houwkunst. Kunst en architectuur, mythologie en sciencefiction, virtuele fantasieën en verscheidene episodes van de kunstgeschiedenis zijn allemaal gelijktijdig aanwezig in zijn beeldtaal.

Terwijl hij passioneel praat en heen en weer beweegt tussen het digitale en het fysieke atelier, staat hij onder meer stil bij het creatieproces, dat wordt voortgedreven door een constante wisselwerking tussen spel en controle.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Alle kunstwerken lijken het resultaat van een intensief spel van constructie en deconstructie, een zoektocht naar evenwicht. Ik denk bijvoorbeeld aan de sculptuur ESABOBOR uit 2011–2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een ‘Transformer’-robot. Welke rol heeft het spel eigenlijk bij jou in het creatieproces?

Nick Ervinck: Het spel is altijd een constante geweest in mijn leven. Toen ik heel jong was, speelde en bouwde ik met legoblokken. Later werden dat de virtuele bouwblokken van een hele resem ‘God games’, computergames zoals SimCity, Settlers, Traffic Tycoon en Caesar. Ik ben er zeker van dat mijn computerinzicht toen is ontstaan. Als speler bouw je iets op uit het niets en ervaar je een soort macht over je creatie. Een vergelijkbaar gevoel ervaar ik nu ook als kunstenaar: je speelt een soort god over de wereld die je zelf hebt gecreëerd. Je hebt volledige controle over de natuurwetten. Een paar extra zonnen of een regen van bomen? Zo gefikst. Beperkingen zijn er bijna niet, en dat vind ik heel interessant. Wat ik doe als kunstenaar, doe ik 24/7. Het is mijn passie, het is de reden waarom ik ’s ochtends opsta. Maar zodra ik er geen plezier meer aan zou beleven, zou ik wellicht ook geen geslaagde creaties meer kunnen maken. Dat ‘spelen’ is dus van cruciaal belang in mijn creatief proces.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Hoe ben je van die computergames bij de beeldende kunst aanbeland? Tegenwoordig trek je een intrigerend universum uit de steigers, maar ik las tot mijn verbazing in een vroeger interview dat je eerst de ambitie had om boekhouder te worden ...

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Ooit wou ik inderdaad boekhouder worden. Wat mij toen bezielde, weet ik niet. Kunst is bij ons thuis nooit op tafel gekomen. Ik bezocht in mijn jeugd ook nooit musea. Ik was wel vaak creatief bezig, maar de stap naar kunst was zeker niet vanzelfsprekend. Ik studeerde economie, maar die studie verloor gelukkig al snel haar aantrekkingskracht. Architectuur heeft mij altijd gefas-cineerd. Daarom koos ik in de kunsthumaniora eerst voor een architecturale richting. Maar de lessen perspectieffleer boeiden me weinig en de maquettes die ik maakte, waren niet altijd realiseerbaar, omdat ik verder wilde gaan dan wat me in de opleiding werd voorgehouden. Achteraf gezien ontwikkelde ik in die saaie lessen wel mijn ruimtelijk inzicht.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Na een jaar schakelde ik over naar keramiek en grafische vormgeving. De ontdekking van software zoals Photoshop opende voor mij een volledig nieuwe wereld. Plots besepte ik dat je met een computer veel meer kan doen dan alleen games spelen. Bijgevolg zocht ik op mijn 18de naar een kunstrich-ting waarin alles mogelijk is. Een utopisch idee, natuurlijk, maar ik belandde toch in een veelzijdige richting. Ik studeerde 3D-multimedia aan de Gentse academie. Daar kregen we vakken als standenbouw, film en fotografie. Toen lag mijn focus vooral op performance en videokunst, waarbij ik allerlei computereffecten uitprobeerde. Omdat ik er mijn weg niet vond, schakelde ik over naar de richting Mixed Media. Daar begon ik me geleidelijk aan echt op mijn plaats te voelen. Ik had er een boeiende docent, Danny Matthys, bij wie ik veel heb geleerd. Als een werk in opbouw was, verplaatste hij stiekem een onderdeel. Zo wou hij nagaan of de student überhaupt merkte dat er iets was veranderd. Was die student geconcentreerd bezig en zag hij of de ingreep een verbetering of verslechtering voor het werk betekende? Dat was onze ietwat speelse methode om te discussiëren over vormen, grenzen en mogelijkheden. Wat ook heel belangrijk was in die opleiding was de interactie met de andere studenten. Elke maandagochtend hadden we een rondetafel-gesprek waarbij de studenten elkaars werk beoordeelden en feedback gaven. Dat heeft mij sterk geholpen om mondig te worden en mijn visie op mijn werk te leren formuleren en verdedigen.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Heb je van meet af aan handgemaakte beeldhouwkunst gecombineerd met een digitale kunstpraktijk?

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Ja, ik heb altijd resoluut geweigerd om voor één van beide te kiezen. Als ik terugkijk op mijn studentenperiode, zie ik heel duidelijk dat ik de dualiteit ‘virtueel-fysiek’ toen als iets volstrekt logisch ben gaan ervaren. Dat was de eeuwige discussie met mijn docenten: zij dwongen mij om te kiezen tussen beeldhouwkunst en de computerwereld, de fysieke en de virtuele wereld. De computer stond volgens hen voor snelheid, terwijl beeldhouwkunst geduld en vakmanschap vereiste. Ik ben er altijd van overtuigd geweest dat de sterkte en de rijkdom van mijn werk net in de combinatie van beide werelden liggen. Hoe meer ik in de virtuele wereld werk, hoe meer ik de drang krijg om die realisaties in de realiteit te plaatsen en fysiek te ervaren. Ik streef ernaar om in het atelier onderzoek te doen dat in de virtuele wereld onmogelijk is, en omgekeerd ook in de virtuele wereld creaties te maken die fysiek onreali-seerbaar zijn. Ik besef wel dat ik beide werelden in hun eigenheid moet laten, daarom zoek ik er uitdagingen in. Ik speel zowel met hun beperkingen als met hun mogelijkheden en die probeer ik optimaal te benutten. Je zou mijn werk kunnen omschrijven als een wederzijdse bevruchting tussen de virtuele en de fysieke wereld. De digitale beelden besmetten voortdurend de driedimensio-nale vormen en omgekeerd.

De kunstenaar Nick Ervinck, met zijn werk ESABOBOR uit 2011-2012, een kruising tussen een Romeinse vaas en een 'Transformer'-robot.

Wie een werk van jou ziet, merkt meteen dat je een perfectionist bent. Hou je ook in tentoonstellingen de teugels strak in handen om de toeschouwer binnen te leiden in jouw universum?

Ik wil inderdaad een soort regisseur zijn, zowel in mijn werk als in mijn tentoonstellingen. Dat heeft te maken met het creatieproces: op het kruis-punt tussen het virtuele en het reële ontstaan er nieuwe hybride mogelijkhe-den, zowel sculpturaal als ruimtelijk. Die kan ik volop exploiteren in nieuwe experimentele ruimtes. Het samenspel tussen een onafhankelijk gecreëerde virtuele wereld en het driedimensionale sculpturale werk opent nieuwe

ervaringsmogelijkheden. Daarom wil ik mijn eigen decorsetting creëren. Het liefst zou ik de hele ruimte willen vormgeven, van top tot teen sculpteren en naar mijn hand zetten, bijvoorbeeld door zwarte boxen te bouwen waarin werken worden gepresenteerd. Dan verdwijnt de ruimte direct, en ook je gevoel voor ruimte, omdat er geen referentiepunten zijn. Je merkt het verschil tussen virtuele en fysieke kunst niet meer. In het donker lijkt het alsof de sculpturen in een virtuele wereld zweven. Door in een tentoonstelling een tijdelijke dimensie te creëren kan ik eenzelfde werk in andere presentaties steeds weer hervormen en herstructureren.

Wat me altijd verbaast, is dat in één beeld ontzettend veel verwijzingen en mogelijke associaties verstrengeld zijn. Streef je daar ook naar, of is dat een vanzelfsprekend gevolg van het creatieproces?

Mijn werk zit vol verwijzingen naar de architectuur en naar de traditie van de beeldhouwkunst, onder andere naar Hans Arp, Henry Moore en Barbara Hepworth. Moore was de eerste in de westerse cultuur die werkte met gaten in zijn sculpturen, niet omdat het functioneel was, maar puur omwille van de lege ruimte. Vandaag kan je met 3D-printtechnologie, die in lagen opbouwt, verder gaan dan vroeger, toen je alleen met de hand en met werktuigen kon beitelen. Dat boeit me enorm. Met behulp van de computer kan je nieuwe organische, experimentele en ook negatieve ruimtes realiseren, zodat er sculpturen binnen sculpturen ontstaan. Ik gebruik dus niet alleen de technologie van 3D-printing, maar ik ga ook op zoek naar hoe ik ermee kan flirten en de grenzen ervan kan overstijgen. Ik focus daarbij op de spanning tussen *blobs* en *boxes*, die tot uiting komt in de loop van het digitale ontwerpproces. Simpel gezegd zijn *blobs* ronde vormen en *boxes* hoekige vormen. Het gaat voornamelijk over het contrast tussen het virtuele en het fysieke, het vrouwelijke en het mannelijke. Als ik de spanning tussen die twee polen opdrijf, zie ik dat tegelijkertijd als een gevecht en een omhelzing. Organisch, geometrisch, vloeibaar en massief: de gerealiseerde vormen tonen de sculptuur als een cross-over, als een visuele hybride.

In jouw kunst zit heel veel poëzie. Hoe verzoen je poëzie met het geprogrammeerde karakter van de computer?

Ik programmeer niets. Ik werk hoofdzakelijk met de software Autodesk 3ds Max om te ontwerpen, maar mijn ontwerpen zijn tot nu toe altijd manueel getekend, zonder iets te programmeren of algoritmes te gebruiken. Voor mij is poëzie dus niet tegengesteld aan digitaal ontwerpen. De computer maakt dat associatieve denken net mogelijk. Het vergt dan wel een andere houding ten opzichte van digitaal ontwerpen. Een klassiek beeldhouwer of een architect vertrekt van een schets, maakt een maquette en zet die om in het uiteindelijke beeld of gebouw. De computer laat een andere manier van ontwerpen toe, en bovendien op een veel kortere tijd.

Ik zit niet alleen maar ideeën te bedenken die ik vervolgens nauwgezet uittteken. Mocht ik enkel op die manier werken, dan zou er voor mij weinig uitdaging in zitten. Anderzijds fascineert het mij ook hoe de computer mijn ontwerpen beïnvloedt. Hij heeft iets menselijks, omdat het soms zo onvoorspelbaar is hoe hij mijn input en het menselijke zoeken omzet in vormen. Die input is geen bevel, het is meer een interactie. En dat maakt het mogelijk om een werk te doen groeien en evolueren, soms in een andere richting dan ik aanvankelijk kon voorzien. Voor SNIBURTAD vertrok ik bijvoorbeeld van schilderijen van Rubens. Ik haalde er silhouetten van enkele volslanke dames uit en speelde ermee in de computer. Ik gebruikte hun curves in een zoektocht naar de juiste compositie. Ik zie de computer eigenlijk als een verlengstuk van mijn lichaam: een externe harde schijf waarop ik al mijn beelden opsla om extra ruimte vrij te maken in mijn hoofd.

Vergt het ontwerpen van een werk een lange adem?

Soms ontwerp ik samen met mijn medewerkers twee- tot driehonderd versies van één sculptuur, om er vervolgens twee uit te kiezen, samen te voegen en opnieuw uit te puren. Soms worden het legers van varianten met

allerlei opties en mogelijke wegen om te bewandelen voor de realisatie van één idee. Ik zoek in zekere zin naar de ultieme vorm – althans een vorm die op dat moment in de evolutie van mijn werk niet te verbeteren valt. Ik kan daarna alleen iets anders maken, maar niets beters in die specifieke vorm; dat is mijn streefdoel. Een perfect voorbeeld van die zoektocht en mijn ontwerpproces is IKRAUSIM. Voor dit beeld hebben we minstens achthonderd voorstudies gemaakt vooraleer ik een vorm goed genoeg vond om verder uit te puren. Ik ben dus niet het type kunstenaar dat ’s nachts wakker schiet met een briljante ingeving en niet opnieuw kan inslapen vooraleer alles is neergepend in zijn notitieboekje. Zo romantisch verloopt het creatieproces niet, toch niet bij mij. Ontwerpen is steeds weer een zoektocht van vallen en opstaan.

Honderden ontwerpen voor één sculptuur, dat is enorm veel. Hoe beslis je wanneer je de juiste compositie hebt gevonden?

Dat is een kwestie van buikgevoel, maar ook van *out of the box* denken en niet-evidente keuzes durven maken. Er zijn wel een paar regels die ik mezelf heb opgelegd. Zo probeer ik hoeken van 90 graden en kruisvormen te vermijden. Op een bepaalde manier belichamen die het rationele en het wiskundige. Een bloem heeft bijvoorbeeld nooit rechte hoeken of een kruisvorm. Ik ben zelf geen natuurkenner, maar toch is de natuur voor mij een grote inspiratiebron. Ik inspireer mij op traditionele thema’s zoals de wind en boomstronken, en net zoals de oude meesters zoek ik daarin naar de dynamiek van de menselijke figuur.

Al zijn je sculpturen organisch gegroeide kruisingen, ze ogen altijd uiterst precies en uitgebalanceerd. Verraadt dat een extreme drang om alles onder controle te houden?

Ja, ik ben een echte controlefreak. Dat heeft voor een groot deel te maken met de aard van computer- en programmeertaal. Het komt erop neer structuur in je hoofd te krijgen. Maar die controle is ook nodig om grip te houden op mijn digitale studio: een uitdijend archief van meer dan honderdduizend foto’s, vormen en ontwerpen, alles bij elkaar ruim vijfhonderdduizend bestanden. Het bevat hopen schetsen waarin ik experimenteer, foto’s van atelier-situaties, tentoonstellingen, sculpturen en virtuele voorstudies. Samen met de enorme hoeveelheid beelden die ik in de loop van de tijd verzameld heb, fungeert dit archief als een onuitputtelijke inspiratiebron.

Uit wat je vertelt, leid ik af dat je digitale archief een plek is om je sculpturen te laten rijpen. Het geeft je een mentale speelruimte. Hoe zit het met je fysieke atelier?

Voor mij is het niet voldoende om alleen werk te bedenken dat niet kan worden gerealiseerd. Mijn gelukkigste momenten zijn die waarop ik iets kan bedenken én uitvoeren. Die fysieke ruimte is absoluut noodzakelijk, omdat alleen daar de spanning tussen het digitale en het reële op de spits kan worden gedreven. Ik wil steeds uitdagendere dingen maken. Alles wat ik doe, staat in het teken van de vrijheid die ik wil behouden om te kunnen creëren. Het is dan ook een bewuste keuze geweest om een studio op te richten. Al die grote projecten zouden onmogelijk zijn zonder mijn team en mijn atelier. Als kunstenaar leef en werk je zeer individueel, maar anderzijds zou veel werk een andere richting uitgaan zonder mijn team als klankbord en motor.

Wat drijft jou om een parallel universum te creëren?

Al doende ondervraag ik wat ik zie, hoor en lees, en mijn interpretatie daarvan. Gewoon kijken is maar een begin. Niet alle beschavingen geven de ruimte op dezelfde manier weer, om de eenvoudige reden dat ze de ruimte niet op dezelfde manier zien. De voornaamste drijfveer van creatie is de behoefte om te weten, de drang om de wereld te vatten. Hoe kan je daar beter vat op proberen te krijgen dan door zelf een complexe wereld te creëren, die op haar beurt nog andere werelden kan openen?

Een andere verklaring voor mijn drang naar het creëren en exploreren van parallelle werelden is eerder van psychologische aard. Ik ben meer een doemdenker dan een kunstenaar vol *joie de vivre*, dus ik heb snel last van een bezwaard hoofd. In mijn werk zoek ik – wellicht vaak onbewust – naar wegen en vormen om dat evenwicht te herstellen.

Je gaat vaak aan de slag met andere kennisgebieden en disciplines, met de oosterse cultuur, de geschiedenis en de kunstgeschiedenis. Wat betekenen die ontmoetingen en wisselwerkingen voor jou?

Ik ben mateloos geobsedeerd door technologie, geschiedenis, evolutie, mutatie en wat de toekomst zal brengen. Het leuke aan het kunstenaarschap is dat je kan proeven van al die verschillende werelden. Een goed voorbeeld daarvan is mijn project NOITATUM, dat nog in volle ontwikkeling is. Een paar jaar geleden ontmoette ik dr. A.P.M. Ton den Nijs van de afdeling Plant Breeding van de universiteit van Wageningen. Via hem ben ik gefascineerd geraakt door de mogelijkheden voor de manipulatie van voedsel, onder andere met 3D-printtechnologie. De sculpturen die uit deze samenwerking voortkomen, kregen de werktitel ‘Plantenmutaties’. Een tuin vol mutaties is als het ware een archief van de toekomst. Ik geloof echt dat je als kunstenaar een voorbode kan zijn.

Maar ook mijn vroegere samenwerkingen met chirurgen, biologen, archeologen en ICT’ers waren in dat opzicht grensverleggend. Door dat soort uitwisselingen ontstaan er nieuwe mogelijkheden. AGRIEBORZ is bijvoorbeeld het resultaat van de vruchtbare dialoog tussen kunst en wetenschap. SNIBURTAD verenigt de expertise van oude meesters van de schilderkunst met de nieuwe technologie. IKRAUSIM ontstond uit een ontmoeting van elementen uit de Aziatische en de westerse cultuur. Al die verschillende referenties en interpretaties wil ik telkens samenbrengen in een beeld.

Vind je het belangrijk dat de kijker in staat is om al die verwijzingen thuis te brengen?

Dat is niet noodzakelijk. Iedereen kan er zijn eigen interpretatie aan geven. Voor mij moet een werk vooral mensen raken. Ik verwacht niet dat iedereen het verhaal achter een werk kent of goed vindt. Nadat Jan Hoet mijn werk in een rust- en verzorgingstehuis in Diksmuide gedurende een uur had gekaderd, kwam er een pittige dame van 92 op me af. ‘Ik begreep er niets van,’ zei ze, ‘maar het beeld maakt me gelukkig.’ Als alles al verteld is, is het kunstwerk saai. Want dan kan de kijker niets meer van zichzelf in het werk projecteren. Elk goed kunstwerk behoudt daarom een vleugje onverklaarbaarheid. Zelf vind ik het natuurlijk fantastisch om met verschillende betekenissen te spelen. De technische, associatieve en narratieve lagen zijn voor mij heel belangrijk. Als kunstenaar draag je sowieso een intellectuele bagage en een culturele erfenis met je mee. Het is dan ook onvermijdelijk dat deze bagage zal doorsijpelen in je werk; het is onmogelijk om dat los te koppelen van het creatieproces. Mijn sculpturen moeten voor mij blijven ontsnappen aan elke vorm van classificatie. Ze moeten blijven zweven tussen virtueel en fysiek, tussen hightech en lowtech, kunst en kitsch, geschiedenis en toekomst, klassieke sculptuur en futuristische beeldtaal. De schijnbaar paradoxale fundamenteën van mijn kunst moeten ook mezelf blijven fascineren en verrassen.

In deze tekst zijn fragmenten verwerkt van een interview dat eerder verscheen: ‘Een regisseur van hybride werelden. Interview met Nick Ervinck door Philippe Van Cauteren’, in: Nick Ervinck GNI-RI 2006, Koraalberg, Antwerpen, 2006.

Nick Ervinck ontmoet de Geschiedenis

Freddy Decreus

Freddy Decreus

Nick Ervinck

Tot voor kort was het eigenlijk volstrekt duidelijk wat tijd, geschiedenis en traditie waren. Het voelde zo comfortabel aan te weten dat de enige Tijd die echt van belang was ‘aan gene zijde’ van ons dagelijks leven lag, ergens gewikkeld in de eeuwen der eeuwen – *sub specie aeternitatis*, zegt het Latijnse spreekwoord – ergens zwevend in het christelijke hiernamaals, in Plato's Ideeënwereld of in een idealistisch universum waar een perfecte eenheid en zinvolheid heersten. Echte kennis moest eeuwig zijn, echte (heils)geschiedenis kende een doel en ons westerse vooruitgangsgeloof paste hier perfect in. Maar helaas, na zoveel (wereld)oorlogen, na al die eeuwen van zinloos geweld en misdaden tegen de menselijkheid zijn deze al dan niet verlichte begrippen stevig aan het glijden gegaan. Onze houding tegenover het verleden en de soort geschiedenis die dit voortbracht, is grondig verstoord en meer dan ooit ten prooi aan de meest diverse soort bevraging. Geschiedschrijving mag dan wel een verlangen zijn tot weten, onderzoeken en ordenen, en een zeer diepgaande nood weer-spiegelen om greep te krijgen op onszelf en onze menselijke aanwezigheid op aarde, evenzeer dringt zich echter de vraag op vanuit welke machtspositie (Foucault)¹ dit alles gebeurt, hoe historische subjecten een identiteit wordt opgedrongen (Žižek)² of hoe betekenis wordt geproduceerd door de regerende burgerlijke klasse (Barthes)³.

Het is in een dergelijk perspectief dat ik het geschiedenisbeeld van Nick Ervinck wil situeren. De kaders waarin we zijn gesprek met de geschiedenis moeten plaatsen, dienen dus heel breed te zijn en flink wat oude zekerheden zullen hierbij sneuvelen. Maar de voorbije jaren is hij precies ook daarom mijn vriend-filosoof geworden, iemand die mij bruusk heeft overvallen met vragen en beelden waar ik aanvankelijk geen antwoord op wist. Herhaaldelijk heeft hij mij doen schrikken, mij doen opveren uit mijn academische rust, mij geprovoceerd en tevens ook verleid! Ik vraag mij dan ook af waarom zijn beelden mij tegelijk fascineren en doen huiveren, op de wijze die Rudolf Otto beschreven heeft met zijn klassiek geworden koppel *fascinans* en *tremendum*. Misschien omdat ik zo in contact kom met momenten van een zeer geconcentreerde levenservaring en met de plicht om onder ogen te zien wat ik niet altijd wil zien. In de werken van Nick Ervinck voel ik immers vaak een soort mes op de keel, een dwingende oproep om na te denken over een gemakzucht die zo graag alle vitale beelden uit onze traditie geordend wil weten, in vakjes gestopt en dus cultureel getemd. Hier ontmoet ik in Nick Ervinck een kompaan en makker, geen evidente reisgezel, maar wel een razend interessant iemand, die ervoor gekozen heeft om in de wereld van de voortdurende metamorfose te leven, steeds op zoek naar een invulling voor hetgeen onze verbeelding tart en opjaagt. Denk aan de volstrekt eigenzinnige titels die hij aan zijn werken geeft, zoals YAROTUBE, IKRAUSIM of GARFINOTAY, klankbeelden die de indruk geven onbekende werelden te willen exploreren, en lengte- en breedtegraden in te voeren die driedimensi-onaal lijken te zijn geworden (GNI_D_GH_181_FEB2006). Nu eens worden deze werelden bevolkt door insectoïden (ARCHISCULPT IV), dan weer door koraalachtigen (YAROTOBs), soms zelfs lijken ze het menselijke lichaam te tonen na een kosmische ramp (LEJ-UT). Metamorfofen op hoog niveau, geestelijke onrust die op uitbarsten staat?

Ruim een eeuw geleden brak de kunst met de traditionele mimesis die de mens in al zijn details wenste weer te geven en exploreerde ze in een aantal stijlrichtingen zijn lumineuze uitstraling (impressionisme), zijn fantasmatische droombeelden (surrealisme) of zijn etherische reflecties (symbolisme), allemaal -ismen die de collectieve droom van eenheid en afbeelding definitief ontkrachttten. Nick Ervinck nestelt zich graag in de vrijgekomen tussenruimtes van de verbeelding en exploreert nieuwe percepties, zoals ooit, heel lang geleden, zijn voorgangers ook deden door middel van andere verhalen en beelden, die een onbekende kosmos moesten verkennen en domesticeren.

Nick Ervinck

Nick Ervinck

Ondertussen weten we dat de wereld nooit volledig begrijpelijk zal worden (de oude droom van Descartes) en dat we slechts op een heel onvolmaakte manier ‘de werkelijkheid’ tot ‘onze werkelijkheid’ kunnen maken. De wereld is, vlak voor onze ogen, geëxplodeerd en onze toegang ertoe is meer dan ooit problematisch en complex geworden. Nick Ervinck stelt als kunstenaar vragen die men tot op heden al te vaak uit de weg is gegaan, vragen die niet langer handelen over de bestaande werkelijkheid en de manier waarop we ons die tot nog toe hebben voorgesteld. Daarom heet zijn kunst dan ook vaak hybride, demonisch of grotesk, begrippen die kunsthistorisch al lang gebruikt worden om de eigen twijfels tot catalogiseren uit te drukken. Zijn houding tegenover de geschiedenis, het verleden en de traditie is inderdaad niet zo eenvoudig weer te geven. Ik vertrek daarom van daadwerkelijke sporen van het verleden in zijn werk en zoek daarna welke dimensies ontbraken en nu aangevuld worden.

Vooreerst is er een uitgesproken aanwezigheid van de westerse erfenis zelf; ze is er en duikt overal op, zij het op een zeer ambigue en provocerende manier. De van oudsher bekende beelden zijn er, hun vibraties laten zich voelen en eigenlijk genieten we daar wel van. Van de sterke uitstraling van de gehelmde ridder (RACHT) tot de gedemonteerde Romeinse helm (SIUMET), van de Romeinse Jupiterzuil te Tongeren (LUIZADO) tot het opgevouwen zeventiende-eeuwse huis met geel ei (SIUTOBS), of van de nieuwe Rubensiaanse Venus (SNIBURTAD en ELBEETAD) tot het cottage-project te Knokke (EGATONK), telkens dringen zich historische artefacten op die hun specifieke tijd en ruimte met zich meebrengen. Wij kennen hun historische referenten, omdat we onze westerse geschiedenis kennen en er diep in ondergedompeld werden, omdat we enkel ook westerse mens konden worden in en door deze representaties. SIUTOBS en TRIAFUTOBS geven hier duidelijke voorbeelden van. Een opgevouwen huis waarin zich een reusachtig geel ei bevindt en een reeks bakstenen huizen die ergens *in outer space* lijken te zweven, samengehouden door gele, eiachtige ruimtes, *blobs*⁴ genaamd, beelden die zo weggelopen lijken uit een of ander sciencefiction-avontuur of uit de surrealistische verbeelding van een Magritte. Binnen wordt buiten, het oerei van Brancusi of Dalí roept onze mysterieuze oorsprong op, of moeten we die volmaaktheid (van het leven en van onze cellen) ergens ver weg in de kosmos situeren? Geschiedenis is er, maar ook zoveel kansen om daaraan te ontsnappen, om verder te denken, om andere werelden te gaan bri-coleren in een speelse geest. En wat te denken van de eeuwige poortwachters GARFINOSWODA en NIKEYSWODA, oude sfinxen in geel en blauw, bewakers van welk geheim? Van het geheim soms dat wijzelf zijn, van onze principiële onafgewerktheid als mens, van de voortdurende strijd die *we body* en *mind* laten voeren? Deze beelden scheiden en verenigen, combineren yin en yang, tonen de zachte omhelzing maar ook de stekelige vijandschap; het zijn overgangsgiguren die het rijk naar de dood bewaken, maar in al hun vloeibaarheid ook dadelijk weer het nieuwe leven kunnen opwekken. Gesitueerd tussen *Eros* en *Thanatos*, onze basisdriften die de opbouw en afbraak van al het menselijke beheren, roepen ze zowel oerangsten als oerverlangens op; iets fascinerend primairs is hen in elk geval niet vreemd.

Dit is een statement dat kan tellen, want eigenlijk vertelt het ons, samen met het gehele oeuvre van de kunstenaar, dat ons vroegere unitaire mensbeeld gebarsten is, een stelling die mooi geïllustreerd wordt door ESAVOBOR, een uitgegrote Romeinse vaas, in honderd stukken uiteengevallen, maar tegelijk ook weer snel monteerbaar, eigenschappen die ze gemeen heeft met de *space warrior*, *transformer* of *cyborg*, die zich ook makkelijk in honderd gedaantes kan transformeren.

Telkens worden we bruusk uit onze historiografische rust gehaald, omdat het historisch gekende op fundamentele wijze doorkruist wordt door

het volstrekt onbekende, onze geconsolideerde esthetische smaak uitgedaagd door een indringer die bevreemdend, vervreemdend, *unheimlich* werkt. Een breuk wordt zichtbaar, in de gaten van het verleden installeert zich onbegrip en angst, een cultureel trauma kondigt zich aan. Wat moeten we immers met deze fundamentele contestatie en vernieuwing? Wat tot op heden slechts een onderstroom was, komt boven, het verdrongene kan zich nu voluit installeren en legt het machtsdenken uit de vorige eeuwen bloot. Door nieuwe media en technieken te introduceren, beelden te genereren die letterlijk huizenhoge dimensies aannemen (CIRBUATS) en door wetenschap-pelijke methodes elkaar op nieuwe manieren te laten bevragen (tracheotomie in AGRIEBORZ) legt de kunstenaar de oude wereld bloot in geledingen die tot op heden eigenlijk nooit bevraagd werden. Dit brengt ongemak met zich mee, ondergraaft oude religieuze verbanden van verborgen straffende en belonende goden, en verlegt de nadruk naar het nu, het creatieve heden en de volstrekt onzekere toekomst.

Tussen het historische subject dat wij allen zijn en de voorbije geschiedenis installeren zich een aantal tussenwerelden, glimpen van schijn en mogelijkheid die in de kunstgeschiedenis al eens als barok en surrealistisch werden beschimpt, maar eigenlijk niets meer deden dan ruimte creëren voor een ongcensureerde verbeelding. In deze gapingen van de geschiedenis installeert Nick Ervinck het principieel Andere, het Uitgeslotene, wat in de gevestigde opposities niet aan bod kwam. Hij evoceert een wereld die constant en principieel in vraag kan worden gesteld, een eeuwenoude kunstenaarsdroom, natuurlijk, die de toeschouwer verplicht om even anders te gaan kijken naar een werkelijkheid die hij zo goed meende te kennen. Omdat de gehele westerse geschiedenis heeft gedacht dat er een directe toegang was tot die werkelijkheid en tot onszelf, en dat de taal ons deze rechtstreeks kon bemiddelen, lag het voor de hand te denken dat begrippen zoals ons lichaam, onze menselijkheid en onze geschiedenis *taken for granted* waren. Nu blijkt dat ze alle geconstrueerd werden, helemaal niet ‘natuurlijk’ tot stand gekomen zijn en dus perfect manipuleerbaar waren. Dit is een schok, want de oude droom van het rationele en zichzelf begrijpende subject is nu definitief voorbij, voorbij de idee dat de cultuur hier niet in tussenkwam, voorbij de projecties ook van een classicistische Waarheid en Schoonheid.

Thans leven we volop in overgangstijden, op zoek naar nieuwe manieren om onszelf te duiden, ergens tussen een doorgedreven biologische kennis van ons leven en een ontrafeling van de nevelsierten die de kosmos uitmaken, ergens tussen het aloude ambacht dat ons met het verleden verbindt en de virtuele wereld van de toekomst die zich van alle technologische snuffels bedient. Zowel onder onze huid, hier dichtbij, in dit netwerk van aders, membranen en weefsels, als in de kosmische ruimte, ver weg, hebben we (het) leven anders leren ontdekken en daarom hebben we ook de plicht gekregen om al dat nieuwe te integreren in onze zingeving. AGRIEBORZ, een ragfijn uitgesponnen blauw raderwerk, tegelijk angstaanjagend en aantrekkelijk als doolhof en woekering, toont ons menselijke hoofd enkele millimeters onder de huid, een ode aan onze onzichtbare constitutie, een herinnering ook aan de eeuwenlange competitie tussen de soorten breinen die ons gemaakt hebben tot wat we zijn, onafgewerkte producten van de natuur gewikkeld in een voortdurende overlevingsstrijd. Zo grijpt ook het grijze monster KOLEKNAT ons naar de keel, want het valt duidelijk buiten de ons bekende en dus vertrouwde iconografie. Cognitief wordt de toeschouwer om de inspanning gevraagd het af te toetsen tegen de gehele kosmos en al zijn mogelijke en onmogelijke verschijningsvormen, esthetisch spreekt het over ons verlangen om te blijven dromen over ongekende fantasma’s; twee soorten overlevingstactieken die elkaar aanvullen en aan de basis liggen van wetenschap en kunst.

Met weemoed en veel nostalgie kijken we terug naar de veel duidelijker mensvisie van Vitruvius, een architecturaal schaalmodel uit vele renaissances en classicismen, symbool van een perfecte ordening op basis van het menselijke lichaam (zij het steeds het mannelijke lichaam), zoveel eeuwen lang inspiratiebron voor religie en kunst. Met geheel ons hart en ons esthetisch verlangen dromen we nog steeds van deze tempel der mensheid die we overal om ons heen werkzaam zagen, via de gulden snede en de reeks van Fibonacci. Maar nu is er meer: de fysica uit onze jeugd werd kwantumfysica,

de ideële wereld van Kant werd geruild voor de vloeibare wereld van Deleuze, zijn rizomen en nomaden, ons innerlijk wordt niet langer bepaald door de vaste archetypen die Jung beschreven heeft, maar door het nooit te voleindigen proces van Verlangen dat Lacan vooropstelt. Thans aanvaarden we graag dat het leven vibreert en oscilleert, zwelt en ontzwelt, gaat van stase naar metastase. Niets meer ontluisterend in zijn onnoemelijke vitaliteit toch dan de eerste zin waarmee Deleuze en Guattari hun meesterwerk uit de jaren zeventig (*L’Anti-Oedipe. Capitalisme et schizophrénie*, 1972–73) lieten aanvangen en de mens als één grote *‘machine désirante’* afschilderden: *‘Ça fonctionne partout, tantôt sans arrêt, tantôt discontinu. Ça respire, ça chauffe, ça mange. Ça chie, ça baise.’* Een late maar noodzakelijke aanvulling op het al te serene klimaat waarin de Grieks-Romeinse en joods-christelijke kosmos in al zijn ordelijkheid werd gedefinieerd.

Een nieuwe vitaliteit tonen betekent echter ook steeds verstarde vitaliteit ergens anders weghalen, oude werelden afbreken om nieuwe te genereren. Nick Ervinck toont hoe je bekende architecturale en geestelijke ruimtes esthetisch kunt uitdagen, van functie kunt laten veranderen, compleet kunt laten metamorfoseren. Je hoeft er slechts een gebouw voor op zijn kop te zetten, het binnenstebuiten te tonen, het digitaal in doorkijk te schetsen of de binnenste naden buitenwaarts te keren. Wat een bijzondere ervaring wanneer een gebouwencomplex volledig aangekleed wordt met een sluier en wel een ouderwetse sfinx lijkt te worden (CIRBUATS). Wat een fascinatie wanneer oude paradijspoorten à la Ghiberti een hedendaagse kapel lijken te openen met motieven die zo uit de maritieme fauna en flora komen (IMAGROD) of wanneer een grafstèle een hangende demon schijnt te huisvesten (ARCHISCULPT I). Eigenlijk helemaal geen moeilijke denkoefening, want door eenvoudigweg Brugs kantwerk of thema’s uit behangpapier uit te vergroten creëert hij een volledig illusoire wereld (EITZO/EITOZOR). Maar van zodra de schaal even vergroot, verliezen we wel snel ons existentieel evenwicht!

Deze positie van kunstzinnige en filosofische *go-between* verhindert ondertussen niet dat de kunstenaar zich goddelijk goed amuseert. Want heel vaak neemt hij onomwonden de plaats in van God, van een Schepper die het onmogelijke uitprobeert en een nieuwe, cleane en volstrekt geordende wereld invoert, waar nog geen schuld en boete aan kleeft, nog geen godsdienstoorlogen om uitgevochten zijn, maar waar ook geen verplichte ordening en mythe aan vasthangen.

Het doet denken aan de *‘God games’*⁵ die Nick Ervinck vroeger enkel speelde als sciencefictionadept en waarin hij ten oorlog trok, grote rijken opbouwde of vernietigde.

Het goddelijke spel dat hij nu ontwerpt, drijft op hetzelfde diepe verlangen om een nieuwsoortig (eeuwig) leven te creëren of onuitroeibare demonen aan de macht te helpen, en net zoals bij Magritte of Delvaux is de grens van zijn verbeelding de enige en ultieme tegenstander die hij hierbij ontmoet. Vele van deze virtuele werkelijkheden bestonden voorheen niet, maar sneller dan ooit komen ze nu in hun alternatieve gedaanten en speculatieve mogelijkheden op ons af, vaak als beloftevolle, lichtvolle glans in het duistere gat van de zingeving.

Wat een scheppend genoegen is dit toch om een nieuwe bioarchitectuur van de wereld te kunnen ontwerpen, ons aller lichamen als fundamentele bronnen van energie te kunnen gebruiken. Werken als PRAHIARD, AGRIELEJIF en SURIELEJIF doen denken aan illustraties uit medische handboeken: je daalt even af onder de huid van je lichaam en zie, daar liggen ze: glijbanen van aders, spieren en holtes, ook organen en ruimtes die zo eindeloos perfect en symmetrisch lijken te zijn. Dit is toch de volmaakte God-de-Vaderdroom: architect kunnen zijn van een nieuwe mens, zonder skelet of gebeente, zonder binnen en buiten, voorlopig enkel uitdeinend in de virtuele ruimte van een kosmos die nog gedefinieerd en bedwongen moet worden. En dan maar dromen van een nieuwe bioprintingtechniek die organen of beenderen, zeg maar stukken mens, kan printen en dus kan meehelpen om het menselijke lichaam te mechaniseren.

Het lichaam, vervloekt en verketterd gedurende meer eeuwen dan het zich kan herinneren (Jan Fabre, *Je suis sang*)⁶, wordt eindelijk serieus genomen als bron en uitgangspunt voor stromen energie die het verbinden met alle energie uit de kosmos. Plots ontdek je dat je mag en durft voluit te gaan voor

een somatische architectuur en een belichaamde technologie, waarbij vormen en beelden in diepe organische gelaagdheden gedacht mogen worden, ergens altijd biomorf, evolutionair en in beweging, zoals het lichamelijke leven zelf.

Vooral wegens deze existentiële opgave verwelkom en koester ik mijn filosofische vriend Nick Ervinck ten zeerste: als een meester-tovenaar speelt hij met mijn verwachtingen, modelleert hij de wereld waarin ik leef en toont hij hoe speculatief zingeving is. Kunst ontmoet filosofie, mythe ontmoet wetenschap. Laat ons dus samen bicolieren om tijdelijk te ontsnappen aan de mogelijke zwarte gaten die betekenis ondermijnen.

1. Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Parijs, Gallimard, 1966.
2. Slavoj Žižek, *The Sublime Object of Ideology*, Londen, Verso, 1989; *The Year of Dreaming Dangerously*, Londen, Verso, 2012.
3. Roland Barthes, *Mythologies*, Parijs, Seuil, 1957.
4. *Blobs*: Binary Large Objects.
5. *God games zijn artificiële life games* waarin de speler zelf het spel in grote mate controleert, zoals SimCity, Traffic Tycoon, Warcraft, Caesar of Red Alert.
6. Jan Fabre, *Je suis sang (Conte de fêtes médiévale)* was een orgelistisch zinnespel dat in première ging op het Festival van Avignon in 2003 en een zoektocht inhield naar het intieme en vloeibare lichaam.

De grenzen verleggen: de sculpturen van Nick Ervinck

Julia Kelly

Nick Ervincks buitensculpturen, die met hun gladde, gele vormen het landschap doorboren, zijn als half vloeibare vergroeiingen die in elegante formaties zijn gespat of gegoten, tegelijk spontaan en monumentaal. Hun organische vormen wekken de suggestie van kleine, natuurlijke formaties die nu groot zijn afgebeeld en duidelijk artificieel zijn gemaakt door middel van een felgele kleurlaag. Waar in PRAHIARD de vervlochten lijnen van de sculptuur iets hardt oproepen, als de skeletachtige overblijfselen van een uitgesleten schelp, werd in OLNETOP een stevige polyesterhars gebruikt om een explosief moment van opspattend water uit te drukken, bevroren in de tijd. In deze sculpturen komt een reeks actieve spanningen tot uiting: vloeistof versus vaste materie, natuur versus kunstmatigheid, toevaligheid versus bestendigheid.

Ervincks sculpturale werken haken in op een bijzonder interessante voortdurende dialoog over de aard van het medium zelf. In Europa heeft men de moderne beeldhouwkunst vaak beschouwd als een actief proces – afgeleid van de Latijnse term *sculpere*, die 'hakken', 'houwen' of 'snijden' betekent. De techniek van het hakken, direct en indirect, met de hulp van een punteerapparaat, heeft men er ook wel beschouwd als een middel, tegelijk technisch en metaforisch, om te 'onthullen' wat in het blok steen, hout of marmer verborgen ligt: een handeling waarbij de vorm onder het oppervlak wordt blootgelegd en de innerlijke essentie of betekenis wordt voorgesteld die binnen de vooraf bestaande afmetingen van het blok te vinden is, gemaakt van hetzelfde materiaal, van schil tot kern.

Henry Moore, een van Ervincks referentiepunten, was gedurende een groot deel van zijn carrière een bekend voorstander van zo'n aanpak. In zijn beroemde essay 'The Sculptor Speaks' uit 1937 schrijft hij over de missie van de hedendaagse beeldhouwer om vorm terug te brengen naar de basis: 'Sinds de gotiek was de Europese beeldhouwkunst overwoekerd geraakt met mos, onkruid – allerlei soorten uitgroeijsels aan de oppervlakte die de vorm volledig verborgen.'¹ In de eerste helft van de 20ste eeuw was dit een populair standpunt, dat opkwam tegen decoratie (en het uitstervende belang van de 19de-eeuwse beeldhouwtraditie), tegen de toegevoegde processen van het modelleren en tegen elke onnodige, overtollige vorm. Eenvoud en functionaliteit, hetzij gemaakt of gevonden, betekenden alles voor Moore en vele anderen van zijn generatie. Kunst en natuur waren nog steeds in dialoog met elkaar, maar op 20ste-eeuwse voorwaarden: de keien die hij vond op het strand, helemaal afgesleten door de zee, stonden bijgevolg in direct verband met zijn gebeeldhouwde figuren. Ze zijn ook voorbeelden van sculpturale vormen die zichzelf voortbrengen, gemaakt door de natuur en niet door mensenhanden, die blij geven van 'vitaliteit' en grotere krachten oproepen die de kunstenaar te boven gaan en waar de kunstenaar uit put.

Ervinck bevindt zich in een interessante positie in verhouding tot dergelijke debatten. Enerzijds komt zijn werk voort uit de bekommernis van de hedendaagse beeldhouwkunst met essenties, innerlijke betekenis, zuinigheid en gestroomlijnde sculpturale expressie en vormelijke eenvoud. Anderzijds heeft het de formele complexiteit, de ingewikkelde composities en de rizoomachtige energieën van de laat-19de-eeuwse beeldhouwkunst en design. Het verenigt decoratie en functionaliteit en doet de binnenkant instorten in de buitenkant, met beelden die tegelijk *een en al oppervlakte en een en al structuur* zijn. Deze dynamiek wordt duidelijk wanneer Ervinck werken maakt die in interactie treden met architecturale ruimtes: in de muurprint NIARGTZAG is het werk de oppervlakte van het gebouw, terwijl in CIRBUATS, een project voor een gebouwencomplex in Gent, een enorme massa geel polyester de gevel overspoelt en doordringt tot op het binnenplein beneden.

Ervincks werk herinnert ons aan de gedeelde bekommernissen en verbindingen tussen deze historisch verschillende benaderingen van de

beeldhouwkunst en van de biologische en botanische verbeelding die gedurende de 19de en 20ste eeuw (en daarna, tot op vandaag) een enorme en evoluerende impact heeft gehad op de concepten en vormen van de beeldhouwkunst. Moores beeldhouwwerken, bijvoorbeeld, getuigen van deze impact. Van de vitalistische gekapte beelden van voor 1945 tot de latere bronzen beelden vinden we emotionele ladingen die vaak gelijkaardig waren. De Britse kunstcriticus David Sylvester herinnert ons hieraan wanneer hij de dichotomie 'Hard en Zacht' gebruikt om Henry Moores latere werken in brons uit de jaren 1950 en 1960 te beschrijven (die veel formele gelijkenissen vertonen met een aantal van Ervincks grote stukken voor buiten). Hij vond dat werken als *Upright Motives* (1955–1956) '... heftige contrasten van oppervlaktenspanning' vertoonden, 'met buitensporig strakke, beenharde passages die overgaan in zachte, veerkrachtige, vlezige passages, vaak heel abrupt'.² Er zijn tal van samenhangen tussen opgeschijnlijk verschillende benaderingen en werken, en het is op deze raakvlakken dat we Ervincks werk vinden. Beeldhouwen, bijvoorbeeld, staat in nauw verband met de *écorcé*, de gevilde anatomische figuur, als een manier om de 'huid' van het beeld af te stropen. In deze anatomische modellen, die ooit een belangrijk artikel van kunstenaars- en beeldhouwersateliers waren, bestaat er een complexe wisselwerking tussen echte en verbeelde oppervlakken en binnenkanten: fragiele huid en zachte inwendige organen; het harde 'omhulsel' van het beeld en de vormen die het binnen in zich draagt, gemaakt uit ivoor, gips of was. De sculpturale verbeelding die onder deze voorwaarden werkt, leent zich zowel tot kappen als modelleren en tot verschillende soorten anatomische, structurele voorstellingen.

Naast deze belangrijke kunsthistorische connectiviteit is Ervinck ook een beeldhouwer die nieuwe en hedendaagse technologieën ten volle benut; hij surft op het internet en knipt en plakst om een digitaal archief samen te stellen en gebruikt 3D-printing om sculpturale vormen te maken. 'Ik heb geen kippenbotjes uit mijn achtertuin bestudeerd zoals Henry Moore', merkte hij ooit speels op. Waar voor Moores generatie de gevonden objecten uit de natuurlijke wereld een inspiratiebron vormden, en een model voor sculpturale processen waar de kunstenaar geen controle over had – stenen, rotsblokken, de spiralen van schelpen, de knoestige vormen van boomwortels – daar bereikt Ervinck dit soort 'automatische' sculpturale productie door het gebruik van computertechnologie die in staat is om objecten te construeren die de kunstenaar niet met de hand kan maken. De computer is dus een cruciaal nieuw werktuig in de gereedschapskist van de hedendaagse beeldhouwer, al plaatst het de beeldhouwer in een meer afstandelijke verhouding tot het werk, minder rechtstreeks 'hands-on', een stap verwijderd van zijn creatie.

In Ervincks sculpturen veranderen de natuurlijke vormen uit de planten- of mineralenwereld in onnatuurlijke hybriden, een proces dat wordt benadrukt door het duidelijk artificiële 'gebladerde' in werken als de 'aard-bei' AELBWARTS. In EMOBCOR vormen namaakrotsen en -bladeren de setting voor een vervormde 'figuur' die half vlees, half bot lijkt en met zijn verworpen vormen veraf staat van het gladde biomorfisme van zijn organische tegenhangers. Hoewel Ervinck inspiratie haalt uit boomwortels en door water uitgeholde rotsen, worden deze verdraaid in futuristische kluwens, met dynamische volumes die de zwaartekracht tarten en zo onthullen dat er door de mens gemaakte technologie bij betrokken is. EGNABO heeft de vorm van een grillig doorhangende, gedeconstrueerde 'boom', een en al wortel en tak zonder centrale, stabiliserende stam. TSENABO is ontworpen om in de inkomhal van een ziekenhuis te hangen; het is een object dat is geïnspireerd door verwondering over de natuur maar ook opgeladen met de energie van menselijke productiewaarden.

Het gebruik van computertechnologie kan Ervincks werk een onberispelijk uitzicht geven, alsof het 'net af' is. Soms roept zijn sculpturale taal

specifieke exemplaren uit de natuur op, in het bijzonder de boomachtige, versteende vormen van koralen. Vroeger waren verzamelaars en onderzoekers vooral geïnteresseerd in koraal vanwege zijn ambigue status: nu eens werd het geclassificeerd als mineraal, dan weer als plant of dier en zo trotseerde het pogingen om het te categoriseren en bevatten.³ Vooral rood koraal, dat in de mythologie verbonden is met de Gorgo Medusa – het bloed van haar afgehakte hoofd kleurde het zeevier helderrood en deed het verharden – werd in decoratieve sculpturen gebruikt om geheimzinnige hybriden van menselijke en plant-aardige vorm te creëren. Abraham Jamnitzers *Daphne als drinkbeker* (eind 16de eeuw) is een opmerkelijke evocatie van de wisselwerking tussen een vast lichaam, een holle vorm en een vloeistof, maar ook van de transformatie van de ene toestand in de andere. Ervincks koraalachtige werken, zoals YAROTOBS en YAROTUBE, verwijzen naar dit proces van metamorfose en naar de rol van plantaardige vormen en krachten in zijn werk. In AGRIEBORZ lijken anders op tentakels die een overwoekerend struikgewas vormen rond een hoofd, terwijl in EITOZOR de bloemenpatronen van behangpapier hun eigen dynamiek en presentie krijgen.

De vegetale motieven van de art nouveau, die afwisselend het leven bevestigen en diep verontrustend zijn in hun ongeremdheid, worden expliciet opgeroepen in Ervincks straatlantaarn NARZTALPOKS. De wisselwerking tussen het rijk van het menselijke, van het dierlijke en van het botanische verwijst naar mythische transformaties die de kenmerkende autonomie van het menselijke lichaam dreigen te overweldigen en op losse schroeven te zetten. Ze doet ook denken aan de hybride vormen van de beeldhouwkunst uit het fin de siècle. Het gipsen beeld *Masker* (ca. 1897) van de Belgische symbolist Fernand Khnopff toont een gevleugeld gezicht omgeven door een bloemenkrans die de trekken ervan begint aan te tasten, ogenschijnlijk gevangen en geïmmobiliseerd door het decoratieve 'kader'. Charles van der Stappens *Mysterieuze sfinx* (1897) is een ander goed voorbeeld van zo'n benadering. Het combineert ivoor en een zilverlegering in een figuur die een wapenrusting van gestolde organische vormen draagt.

Europese beeldhouwkunst in de invloedssfeer van het symbolisme is vaak gekenmerkt door – en opvallend om – het gebruik van ongewone materialen en de toevoeging van kleur. Ervinck is aangetrokken tot heldere combinaties van blauw en geel (NIKEYSWODA, GARFINOSWODA), die de cohesie van de sculpturale vorm verstoren door de suggestie te wekken dat er delen gedemonteerd kunnen worden zoals bij anatomische modellen. NIKEYSWODA staat in dialoog met het werk van de hedendaagse Britse beeldhouwer Bernard Meadows, die een gewezen assistent en een levenslange vriend van Moore was. Een beeld als Meadows' *Black Crab* (1951–1952) brengt de buitensporige formaties van de natuurlijke wereld samen in een eengemaakte vorm via het gebruik van brons, terwijl het speelt met de verhoudingen tussen het harde maar holle pantser van de krab en de stevigheid van het veerkrachtige maar holle brons. Ervincks configuraties zijn meer voorlopig, als schetsen; hun technische processen dagen bewust het onderscheid tussen het reële en het virtuele uit. Ervinck schildert ook veel van zijn sculpturen geel, een kleur die weinig verband houdt met natuurlijke vormen of met het menselijke lichaam. Symbolisch gezien is geel verbonden met de zon en het zonnestelsel; het benadrukt de immateriële, gewichtloze eigenschappen van zijn werk.

Ervincks sculpturen verwijzen vaak naar het menselijke lichaam met een soort ongemakkelijke inwendigheid; ze tarten de zwaartekracht en verbijsteren tegelijkertijd met een overdaad aan lichaamsuitwassen en -vormen. In SNIBURTAD, een werk dat geïnspireerd is door de weergave van vrouwelijk vlees in schilderijen van Rubens, barsten zachte massa's naar buiten door de vervlechtingen van witte, aderachtige mazen, waarbij ze wanstaltige, lekkende klodders voortbrengen die midden in hun vorming gestopt zijn. Als de biomorfische sculpturen van Hans Arp kwaadaardig zouden uitdraaien, dan zouden ze er zo kunnen uitzien. De sterke zwellingen van knoppen en borsten zijn hier vervangen door buitensporige organen, niet vol levenskracht maar op een vreemde manier leeggelopen en slap, en veranderd in vloeibare of ectoplasmische uitstromingen.

Ervincks visies behoren zowel tot de toekomst als tot het verleden. Hoofden gemaakt van struikgewas met aderachtige draden lijken op

futuristische technolichamen, terwijl inwendige functies taai en vast worden zijn, zoals de verbindingskabels in de gewrichten van een robot. Maar ze doen ook denken aan 17de-eeuwse anatomische schetsen, zoals die van Amé Bourdon, waarin de opengevouwen huid de uitwaaierende spieren onthult, of het netwerk van aders en slagaders die zich vertakken en splitsen als tal van zijrivieren en beekjes; een inwendig landschap dat even zonderling en vreemd is als om het even welke toekomstige visie op het lichaam.

Hoewel Ervincks werken een sterk digitale dimensie hebben, zowel qua concept als qua uitvoering, doet het virtueuze karakter ervan denken aan de natuurlijke exemplaren, uitgekozen om het raadselachtige van hun schijnbare artistciteit, waar verzamelaars van ‘rariteitenkabinetten’ in de 16de en 17de eeuw en daarna zoveel bewondering voor hadden. Dergelijke objecten waren ook een manier om de krachten van het toeval aan te wenden, die voor moderne beeldhouwers een sterke metafoor vormden voor broeierige onbewuste krachten die aan het werk waren in de artistieke activiteit en die het stuwen en deinen van sculpturale vormen bezielde*en*. Ook Ervinck is aangetrokken tot de onvoorspelbaarheid van zijn digitale processen; hij geniet van de toevalligheden die zijn technieken kunnen voortbrengen. Uit duizenden digitale schetsen kan hij er één vinden die hem aanspreekt, net als de strandjutter die halt houdt bij die ene interessante steen onder de vele variaties die op het strand zijn aangespoeld. Ervincks sculpturen bewegen zich in en tussen de spanningen en dubbelzinnigheden van lichamelijke en natuurlijke vormen. Zo vormen ze een uitbreiding en een uitdaging van wat beeldhouwkunst zou moeten zijn en wat ze zou moeten worden.

- Henry Moore, 'The Sculptor Speaks' (1937), in: Philip James (red.), *Henry Moore on Sculpture*, Londen, Macdonald, 1966, p. 64.
- David Sylvester, 'Hard and Soft' (1968), in: Jon Wood *et al.*, *Modern Sculpture Reader*, Leeds, Henry Moore Institute, 2007, p. 41.
- Zie Marion Endt-Jones (red.), *Coral: Something Rich and Strange*, Liverpool, Liverpool University Press, 2013.

Netsketletuels

XOBBEKOPS

In XOBBEKOPS krijgen de bol en de kubus gestalte in de terugkerende motieven van de gele *blob* en de houten *box*. Dit vormexperiment begon vanuit de intuïtieve vraag: 'Hoe kan er een organische vorm ontstaan uit deze kubus?' De spanning tussen de *blob* en de *box* is cruciaal in Nick Ervincks artistieke praktijk. Het was de architect Greg Lynn die in 1995 voor het eerst de term '*blob architecture*' gebruikte. Daarmee beschreef hij de door de computer gegenereerde organische vormtentaal die gretig werd aangewend door een nieuwe generatie architecten. Zij stapten uit het rigide, hoekige kader van de architectuur en begonnen ronde en organische vormen te creëren. XOBBEKOPS is een van Ervincks eerste blobvormen.

Net zoals bij SIUTOBS staat in XOBBEKOPS het onbewerkte materiaal voor de fysieke wereld en de glanzende vorm voor de digitale. Ervinck zet hier bewust tegengestelde vormentalen tegenover elkaar: bol/kubus, open/gesloten, buiten/binnen, sculptuur/sokkel, verticaal/horizontaal. Ook qua esthetiek en materiaalbehandeling keren dezelfde tegenstellingen terug: glad/ruw, dun/dik, glanzend/mat, natuurlijk/industrieel. Het spanningsveld tussen de tegengestelde (vorm)elementen noopt de kunstenaar echter tot een zoektocht naar een mogelijke synthese. De organische vorm lijkt gevangen, maar domineert evenzeer de kooi. Het resultaat is een kruisbestuiving tussen beeldende kunst en architectuur.

De sculptuur XOBBEKOPS is ontstaan vanuit een verlangen naar een volledig controleerbare ruimte. Toen Nick Ervinck voor het eerst zijn werk begon tentoon te stellen, ergerde hij zich vaak aan de kleur van de muren of het plafond, aan de belichting of een bepaalde vloer, een muur die verkeerd stond ... Kortom, hij had geen totale controle over de ruimte. Van daaruit ontstond het idee om een eigen, volledig controleerbare ruimte te bouwen waarin hij het plafond, de vloer en de binnenkant tot in de details zou beheersen. XOBBEKOPS is een voorstudie voor een dergelijke ruimte. De gele blob is op een traditionele manier gebouwd in klei met daarop een gipsen mal en een polyester afgietsel.

Net zoals alle werken van Ervinck kan ook XOBBEKOPS vanuit verschillende invalshoeken benaderd worden. Voor de kunstenaar is het zowel een ruimte, een maquette, een sculptuur als een voorstudie voor een monument of gebouw. Het werk zweeft tussen abstract en figuratief, het is verbonden met architecturale en sculpturale theorieën en is daardoor binnen een heel breed kader te plaatsen.

SIUTOBS

'Bestaat er een gebouw met een binnenkant maar geen buitenkant?' In Harry Mulisch' roman *De ontdekking van de hemel* droomt Quinten Quist over een claustrofobisch gebouw zonder buitenkant. Dit filosofische vraagstuk, waar geen antwoord op bestaat, lijkt eveneens verbeeld te worden in de etsen van Giovanni Battista Piranesi. Voor Nick Ervinck is de figuur van het gebouw zonder buitenkant geen schrikbeeld, maar een fascinerend gegeven waarmee hij aan de slag gaat.

De hybrideachtige SIUTOBS bestaat in vier vormen: als animatie, als werktekening, als schaalmodel en als sculptuur. Een bovenmaats geel ei ligt midden op de binnenkoer van een traditioneel woonhuis waarvan de voorgevel is opengewerkt.

Het huis heeft geen binnenkant meer. Sterker nog, doordat de buitengevel identiek is aan de binnengevel worden de basispremissen van de architectuur in vraag gesteld. Binnen en buiten worden omgekeerd, het huis heeft geen volume meer, geen afgesloten dak, geen functionele ruimte ... Het is niet langer een gebouw, maar wordt een sculptuur.

De eivorm verwijst naar het sublieme van de beeldhouwkunst. Het ei refereert

aan Brancusi's sculptuur *Het begin van de wereld*, waarmee hij naar eigen zeggen een volmaakte, weliswaar asymmetrische schoonheid bereikte. Ervinck ziet het gele ei als een soort utopische maquette voor een gigantisch flatgebouw, volledig bekleed met glas dat langs de buitenkant knalgeel is, maar waar je van binnenuit gewoon door naar buiten kunt kijken. Zo wordt beeldhouwkunst op haar beurt architectuur.

De weerspiegeling van de muren van het huis op het glanzende, gele oppervlak laat de kijker het huis vanuit een onverwacht perspectief zien. Door deze absurde vervorming en de schaalvergroting speelt Ervinck met het verwachtingspatroon van de kijker.

In deze complexe virtuele wereld versmelten tegenstrijdige mechanische en organische elementen met elkaar. De oude architectuur wordt opengevouwen om nieuw leven te schenken. De ruige 'bric-à-brac'-versie van de sculptuur komt dan ook in sterk contrast te staan met het gladde, glanzende oppervlak van het ei of de blob. De baksteen representeert de fysieke wereld van het verleden, terwijl het ei het digitale en hightechtijdperk van de 21ste eeuw inluidt. Met deze paradoxale symbiose tussen ei en baksteen promoot Ervinck een nieuwe architectuur, die het midden houdt tussen rigiditeit en zachtheid. Aangezien de traditionele logica van de functie wordt overstegen, zou men SIUTOBS zelfs kunnen zien als een parallelle wereld, die minder onderhevig is aan beperkingen. Van hieruit kunnen we het onzekere domein verkennen dat we onze 'echte' werkelijkheid noemen.

De sculptuur van het huis werd ambachtelijk gemaakt. Ervinck koos bewust voor een duurzaam model. Hij maakte 10.000 baksteentjes in het kleinste formaat dat nog met de hand te metselen is (5 × 5 × 9 mm) en bouwde daarmee eigenhandig het huis. Een arbeidsintensief proces, dat Ervincks passie voor vakmanschap en zijn aandacht voor detail illustreert.

YARONULK

Ooit wil Nick Ervinck een schaalmodel van de basiliek van Koekelberg creëren dat 14 meter lang is, of wie weet ooit zelfs op een reële schaal van 140 meter lang. Het zal een modulaire sculptuur worden, samengesteld uit metalen buizen die via een schroefsysteem met elkaar verbonden zijn. Voor de beoogde constructie moeten een honderdtal verschillende verbindingstukken worden ontworpen en uitgevoerd. Binnen in dit 'meccanoskelet' zal een complexe, veelkantige tent hangen, die als videoruimte dienstdoet. Hierin kan de kunstenaar bijvoorbeeld animatiefilms presenteren, waaronder een virtuele wandeling in de kolossale tent, alsof die in de basiliek zelf opgespannen zou zijn. De wandeling zal zo levensecht zijn, fonkelend als een hyperrealistische trompe-l'oeil, dat de toeschouwer even in de illusie verkeert dat hij geen imaginaire, digitaal geconstrueerde beelden maar een gefilmdе weergave van de reële constructie ziet.

In afwachting van het 14 meter lange exemplaar realiseerde Ervinck alvast een kleiner schaalmodel. Hier gaat het niet om een modulair opgebouwde constructie. De realisatie begint met verschillend uitgevoerde 3D-prints, die samen in een veertigtal onderdelen geprint en vervolgens samengesteld zijn. De kooi krijgt een roestimitatie. Na zorgvuldig en herhaaldelijk schuren en geel lakken kan de tent in het skelet geplaatst worden.

Met dit schaalmodel kijkt Ervinck dieper dan de statische façade en toont hij de dragende constructie van het gebouw. Zoals zijn Brusselse voorbeeld is het skelet opgebouwd uit geometrische volumes. Het gladde oppervlak van de veelkantige tent contrasteert met de roestige kooi waartoe ze is veroordeeld. Raamwerk en tent zijn respectievelijk symbolen voor de statische en de nomadische architectuur. Die spanning ligt al vervat in de titel YARONULK: YARO verwijst in anagramvorm naar het organisch gegroeide koraal en NULK leest omgekeerd bijna als 'Cluny', een Franse stad waar zich een kloosterkerk met een lange architectuurgeschiedenis bevindt.

Naast het schaalmodel realiseerde Ervinck dit werk ook als een digitale tekening. Het raamwerk mag dan wel een sterk benaderende kopie van het origineel zijn, de digitale constructie werd hier in een idyllische setting geplaatst die weinig referenties heeft aan de realiteit. Op die manier speelt de kunstenaar met het verwachtingspatroon van de kijker en transformeert hij zijn herinnering aan het oorspronkelijke bouwwerk in imaginaire architectuur.

VIUNAP, EGATONK, EWATONK

Dit project werd ontwikkeld voor de tentoonstelling *Horizon 8300* (CC Scharpoord, Knokke-Heist, 25/10/2009-10/01/2010), die architecten en ontwerpers uitnodigde om na te denken over de stadsontwikkeling in Knokke-Heist. De badplaats is vooral bekend om haar vroeg-20ste-eeuwse verkavelingen, bebouwd met villa's in Engelse cottagestijl ontworpen door de Duitse urbanist Joseph Stübben. Met deze tentoonstelling wilden de organisatoren een nieuwe architectuur voor deze Belgische kuststad promoten.

In tegenstelling tot de architect Zaha Hadid, die een ontwerp voor een reïnstallatie presenteerde dat afweek van deze typische cottagestijl, en Steven Holl, die een ontwerp maakte voor het casino, nam Nick Ervinck de architecturale erfenis als uitgangspunt. Dit project illustreert duidelijk zijn zoektocht naar een artistieke identiteit die afwijkt van die van de typische architect of ontwerper. Toch streeft hij niet naar een actualisering van deze villa's, maar verheft hij ze tot een niveau van absurditeit. Van statische eigenschappen zijn de villa's vervormd tot krabachtige wezens die langs het strand wandelen.

Met de muurprint EGATONK wil de kunstenaar de onmogelijke gegraveerde structuren van Escher en de paranoïde, dromerige landschappen van Dalí doen herleven. Ook VIUNAP, EGATONK en EWATONK, de drie gebouwen die op deze print zijn afgebeeld, verwijzen duidelijk naar de kunstcanon, namelijk naar de architectuur van Antoni Gaudí en Friedensreich Hundertwasser. Toch lijken deze 'wezens' zich in een realistisch duinlandschap te bewegen. Dankzij geavanceerde 3D-programma's overstijgt Ervinck de belemmeringen van de natuurkunde en de logica. Dat maakt van EGATONK zowel een digitale ode aan de onbewoonbaarheid als een voorbode van de realisatie van deze droombeelden in steen. Met zijn hybride ontwerpen onderzoekt de kunstenaar de mogelijkheden van een futuristische architectuur van het verleden.

Ervinck werkt momenteel verder aan deze drie gebouwen om ze ook als maquette te realiseren. De eerste, VIUNAP, bestaat al in fysieke vorm. Deze maquette werd volledig in 3D geprint en vervolgens handmatig bijgewerkt en geschilderd. Een hele uitdaging, omdat het hier niet om een klassiek gestructureerd architectuurplan gaat. Deze gebouwen kennen te veel lagen en complexiteit om in de drie traditionele aanzichten (boven-, zij- en vooraanzicht) gevat te kunnen worden.

NIARGTZAG

Voor de tentoonstelling *Kanal – Ondernemen is een kunst* (Roesselare, 22/06/2012–23/10/2012) pakte Nick Ervinck de gevels van de graanfabriek Masels in Roesselare in met een reusachtige muurprunt. In tegenstelling tot de kunstenaar Christo, die de fysieke kenmerken van het gebouw verhuult, projecteert Ervinck zowel een fantasiebeeld van de interne functies, materialen en productieprocessen als de fysieke kenmerken van het gebouw op de buitengevels. NIARTZAG fungeert bijgevolg als een surrealistische röntgenfoto: wat onder de oppervlakte ligt, wordt aan het licht gebracht.

NIARGTZAG is een abstracte weergave van het productieproces. De zwarte vlekken onder aan de monumentale print worden bedolven onder de brokkelige gele vormen die bovenaan in het vlak worden gestort. Het zwarte materiaal laat zich echter niet zomaar verzwellen. Enerzijds verbeeldt Ervinck hierin het duel tussen steenkool – de grondstof die de eerste schepen over het kanaal vervoerden naar de fabrieken in de haven – en graan, dat het

bestaansrecht van de fabriek en de voorwaarde van bestaan voor de gemeenschap vormt. Anderzijds symboliseert dit spel de eeuwenoude strijd tussen goed en kwaad. De zwarte materie staat voor het kwade, dat opwaarts wordt gestuwd, de gele materie voor het goede, dat vanuit de hemel lijkt neergedaald. Beide ontmoeten elkaar in het midden voor een aanraking die iets van een gevecht en een omhelzing heeft.

De tweede laag van de muurprint is een doorsnede van de fabriek. Het startpunt voor dit werk is geen wit doek, maar een oude fabriek vol stoorzenders zoals ramen, uitlaten, roosters ... Aan de hand van de karakteristieke gridstructuur en abstracte kleurvlakken tracht Ervinck die stoorzenders om te buigen tot een visueel prikkelend gegeven. De gridstructuur en de abstracte kleurvlakken refereren aan Mondriaan en Donald Judd. Bovendien biedt het grid een extra mogelijkheid om met diepte te werken: de vorm bevindt zich de ene keer voor en de andere keer achter het grid. Op die manier worden de obstakels op de print getekend, maar er evenzeer door geaccentueerd. Doordat de tekening door, over en tussen die diverse fysieke elementen bestaat, maakt het fysieke gebouw onlosmakelijk deel uit van de muurprint.

Ervinck schept geen duidelijkheid over wat zich op en onder het oppervlak bevindt. De gelaagde print verlegt de grens tussen binnen en buiten en tussen het virtuele en het reële.

IKRAUSIM

Tijdens een wandeling in de Yuyuan-tuin in Shanghai raakte Nick Ervinck gefascineerd door de doorboorde, grillige rotsen langs de oevers van de rivier Huangpu. De vormen deden hem denken aan de beeldhouwwerken van Henry Moore (1898–1986). Twee werelden, de oosterse en de westerse, die van de organische structuren en die van de digitale blobarchitectuur, inspireerden Ervinck tot de creatie van een hedendaagse, futuristische rotssculptuur.

IKRAUSIM is een gele, organische structuur die van binnenuit lijkt uitgevreten.

Waar Michelangelo ruimte creëerde door het overvloedige materiaal weg te kappen, te beitsen of te kerven (het Latijnse *sculpere*), volgt de digitale beeldhouwer een omgekeerde weg. De virtuele vorm wordt niet 'bevrijd' uit de materie, maar is het resultaat van een geconcentreerd montage- en selectieproces. Daarin wil Ervinck tot het uiterste gaan. Telkens zoekt hij naar het ultieme beeld dat op dat moment in zijn leven niet meer verbeterd kan worden. Voor IKRAUSIM kost die drang naar uitpuinen hem achthonderd voorstudies. Met zijn digitale ontwerp kan hij verder gaan dan zijn voorbeeld Henry Moore. Die werkte als eerste in de westerse cultuur met lege ruimtes in sculpturen. Om fysiek een gat in een sculptuur te kappen is de beeldhouwer echter gebonden aan de beperkingen van zijn werktuigen. Met 3D-printing worden die grenzen veel verder opgeschoven.

Dit schept ruime mogelijkheden. In plaats van gebonden te zijn aan één bepaalde dimensie of discipline kan de kunstenaar nu vrij bewegen in diverse dimensies en creëren wat amper kan worden bedacht. In IKRAUSIM worden zowel referenties uit de beeldhouwkunst als uit de schilderkunst en de tekenkunst gevat en in vraag gesteld. Dankzij de nieuwste 3D-printingtechnieken kunnen deze complexe structuren ook daadwerkelijk de realiteit betreden. In een bijbehorende animatie neemt een camera de kijker op sleeptouw in de rotsachtige binnenkamers van de sculptuur. Tijdens die virtuele wandeling ontdekt de kijker fascinerende ruimtes binnenin ruimtes.

IKRAUSIM bestaat als lightbox, als 2D-prints, als 3D-print en als digitale animatie. In elk medium worden andere eigenschappen van het materiaal geëxploreerd en andere perspectieven op deze oneindige vorm getoond. Ervinck vindt het fascinerend om eenzelfde sculptuur in verschillende media te onderzoeken en te zien hoe het werk daarin een dialoog aangaat met zijn diverse expressievormen. De sculptuur en de animatie zijn meer dan louter de som van beide werken. Door de animatie krijgt de toeschouwer het verlangen om opgenomen te worden in de sculptuur; hij begint de sculptuur als het ware te zien bewegen. Door de sculptuur krijgt hij dan weer het gevoel dat de gigantische grotten uit de animatie fysiek worden en hij er als het ware zelf in rondloopt.

AGRIEBORZ

Voor de creatie van deze perfect symmetrische cyborgfiguur inspireerde Nick Ervinck zich grotendeels op gesprekken met prof. dr. Pierre Delaere, die als hoofd- en halschirurg verbonden is aan de KU Leuven. Hij onderzoekt onder andere mogelijke pistes voor de reconstructie van het strottenhoofd. Uit deze dialoog ontstond een hybride beeldtaal die het midden houdt tussen het organische en het machinale. Hoewel de rol van de kunstenaar haast tegenovergesteld lijkt aan die van de wetenschapper, kunnen beiden elkaar uitdagen. Wanneer dat gebeurt, wordt de realiteit bevochten met de duizelingwekkende kracht van het mogelijke.

Voor de concrete uitwerking van AGRIEBORZ verdiepte Ervinck zich in tekeningen uit medische handboeken. Uit een chaos van aders, zenuwen en spieren vormt zich een bevreemdend, haast schreeuwend strottenhoofd. Doordat dit organische weefsel nooit een functionerend lichaam kan zijn, lijkt het niet volledig tot bestaan te komen en blijft het in het domein van het virtuele zweven. Verhindert in zijn wordingsproces bestaat AGRIEBORZ uit twee identiteiten die elkaar aanvallend, omhelzen en afstoten, maar nooit samensmelten. Het werk leest als een evenwichtsoefening tussen yin en yang, tussen goed en kwaad. Ooit hoorde de kunstenaar iemand opmerken dat de natuur kwaadaardig is. Die gedachte bleef hem bij. Bloed wil stromen, het wil leven en zoekt zijn weg. Instinctief willen we overleven. Ook dit wordt gesymboliseerd in AGRIEBORZ.

Ervinck verwijst met dit werk niet alleen naar de toenemende integratie van medische technologie in het menselijke lichaam, maar ook naar de intrigerende mogelijkheid om levend weefsel zelf als technologisch materiaal te hanteren. Op basis van 3D-modellen uit CAT-scans is men bijvoorbeeld in staat om reële replica's van menselijke botten te creëren. Ook de *bioprinting*-techniek, die wetenschappers in staat stelt organen te printen, zal in de toekomst alleen maar verder gecommercialiseerd worden.

AGRIEBORZ bestaat als 3D-sculptuur, als print, als lichtbak en als tijdelijke grote muurprint. De 3D-sculptuur is het resultaat van een intense zoektocht en meer dan duizend uren manueel tekenwerk in de computer. Daarmee is dit het meest complexe werk dat tot nu toe gerealiseerd is binnen Ervincks oeuvre. Aangezien deze sculptuur enkel ruimtelijk kan worden gerealiseerd met behulp van 3D-modeling en -printing, vormt ze een rechtstreekse uitdaging aan het adres van de klassieke beeldhouwkunst. Het diffuse licht in de tentoonstellingsruimte geeft aan de print dan weer een schijnbare diepte en reliëf. Die illusie is zo sterk dat de toeschouwer de neiging heeft het werk te betasten.

Er werd bewust voor gekozen om de sculptuur in een blauw-grijze kleur uit te voeren, omdat er op dat moment nog geen mogelijkheden waren om AGRIEBORZ in twee kleuren uit te werken zoals op de tekening.

SNIBURTAD

Voor het werk SNIBURTAD inspireerde Nick Ervinck zich op de voluptueuze vormen van de zogenaamde Rubensvrouw. SNIBURTAD bestaat als 3D-print en als HD 3D-animatie. In dit werk vervaagt de grens tussen binnen en buiten. Het skelet is immers niet langer een interne draagstructuur, maar bevindt zich buiten het lichamelijke weefsel. Hierdoor ontstaat een uitpuilend, quasi vormeloos effect, dat kan worden gelinkt aan Ervincks fascinatie voor blobs.

De animatie **SNIBURTAD** is een reis door de holtes en organen van het lichaam. Onbeschaamd wordt het vrouwelijke lichaam binnenstebuiten gekeerd. Haast voyeuristisch is dan ook het kijken naar het geanimeerde in- en uitademen en het zwellen en ontzwellen van de vleezige massa. De kunstenaar zit hier dicht op de huid en compileert bilspleten, navels en cellulitis tot een amorf weefsel. **SNIBURTAD** roept het vrouwelijke lichaam op, goddelijk in zijn voortdurende vruchtbaarheid, wilder en extatischer dan Rubens zich ooit kon dromen, chaotischer dan de Artemis van Efese, overadiger dan de Phrygische moedergodin Cybele zelf. De kijker wordt getuige van haar

primaire levenskracht, maar tevens wordt hij geconfronteerd met de onbegrijpelijke *souffle vital* van al wat leeft.

Ervinck deconstrueert de rijkelijke beeldtaal van Rubens en gebruikt haar als bouwsteen voor zijn eigen virtuele wereld. Met **SNIBURTAD** roept hij de techniek van het schilderen uit de beginfase van zijn oeuvre op en past die toe in een nieuwe digitale context. Door het schilderen vervalt de materialiteit van de 3D-print en wordt het oppervlak van de sculptuur haast een levend weefsel. De kunstenaar toont daarenboven de verontrustende aspecten van een werkelijkheid die op zich al heterogeen, onvatbaar en mysterieus is.

NOITEM

Zoals een rorschachvlek kan de reeks NOITEM op verschillende manieren en vanuit verschillende hoeken worden gelezen. Deze beelden, zo zacht als een spinnenweb en zo hard als menselijke botten, laten de kijker achter met een onbehaaglijk gevoel. Ze voelen zowel spiritueel, religieus als alienachtig aan. Nick Evrinc stapte voor deze reeks af van de kleur geel en creëerde een mysterieus en poëtisch werk, dat niet onder te brengen valt in vaste categorieën.

Als schaduwen van het verleden zweven deze wezens in een oneindige en onbestemde ruimte. Daardoor krijgen ze het statuut van *Nachbilder* of *afterimages*, optische illusies die op het netvlies worden gebrand wanneer het oog te lang aan een lichtbron is blootgesteld. De presentatie in lichtbakken versterkt nog het vergankelijkke en immateriële karakter van de schimmen.

Met NOITEM slaagt Ervinck erin een efemeer gegeven vast te leggen op een materiële drager. Uit duizenden voorontwerpen koos hij zes beelden, die verder werden uitgewerkt. Via verschillende renders, telkens gefocust op reflectie, kleur en beweging, werden deze beelden in elkaar vervlochten. Op die manier ontstaat een beeld dat lijkt te zijn ontsnapt uit de virtuele wereld, maar toch niet rechtstreeks uit de software te halen valt.

De reeks is een hommage aan Eadweard James Muybridge (1830–1904), een van de eerste fotografen, die met behulp van zijn ‘zoöprisma-scoop’ beweging visualiseerde in een animatie. Geïnspireerd door deze grensverleggende prestatie stelden veel 20ste-eeuwse kunstenaars zich tot doel beweging, emotie en tijd te vatten en vast te leggen in hun eigen artistieke medium. Ook NOITEM is het resultaat van zo’n zoektocht naar de vrije en bewegende vorm. Ervinck wil deze kunsthistorische traditie niet louter doen herleven, maar eerder hernieuwen en brengt daarom deze experimenten binnen in de context van de 21ste eeuw. In zijn digitale studio onderzoekt hij het innovatieve potentieel van deze traditie via 3D-software.

RACHT, OIRNAT, OKNALEH

Geïnspireerd op de dodenbeelddjes die in het Gallo-Romeins Museum in Tongeren staan tentoongesteld, ontstond een reeks van kleine godenbeeldden. Net als bij het zuilenbeeld LUIZADO vormen archeologische vondsten zoals helmen, pantsers en bustes een directe bron van inspiratie voor deze werken. Bij OIRNAT is nog duidelijk een sokkel aanwezig, die functioneert als een voet of ruggengraat. In OKNALEH verwerkt Nick Ervinck elementen uit de Vikingcultuur, zoals hoorns en helmen. Het hoofd van de sculptuur RACHT is dan weer geïnspireerd op een ridderhelm en op de paardenstaart van een Vikingkrijger.

De kunstenaar eigent zich de geschiedenis toe en zet haar naar zijn hand. RACHT, OIRNAT en OKNALEH wijzen erop hoe het verleden door iedere generatie telkens anders wordt beleefd, benaderd en geïnstrumentaliseerd. Bijna letterlijk belichamen deze godenbeelden die vervorming van het verleden.

RACHT, OIRNAT en OKNALEH zijn als wachters die een onbekend heiligdom beschermen. Resoluut houden de tegelijkertijd fascinerende en beangstigende wezens de kijker tegen om verder te gaan. Ze verbijzen het rijk voorbij het tastbare, ze controleren de toegang naar dat wat enkel via dromen kan

worden teruggevonden. Maar net op die drempel tussen heden en verleden houdt Ervinck zich graag op en doen er zich onverwachtse ontmoetingen voor.

Hoewel ze monumentaal lijken, zijn deze eclectische beelden opgebouwd vanuit leegtes. Net als Henry Moore gebruikt Ervinck de negatieve of lege ruimte als een constructieve kracht. Leegte is een onlosmakelijk onderdeel van de sculptuur en kan daarom zelfs als een volume worden gezien.

De ESABOBOR, een tachtigtal geëxplodeerde onderdelen worden samen gehouden door een onzichtbare lijm.

ESAVOBOR

Om het verleden te kunnen reconstrueren interpreteert en assembleert de archeoloog historische fragmenten. Zijn vertrekpunt is fragmentarisch, aangezien de stukken van een puzzel steeds moeten worden samengelegd tot één betekenisvol geheel. Gefascineerd door dit speculatieve aspect van historische reconstructie vraagt Nick Ervinck zich af hoe deze discipline hem als kunstenaar kan uitdagen. Vanuit de overtuiging dat een artefact ook in zijn fragmentarische staat al esthetische waarde bezit, neemt hij dat stadium tussen deel en geheel als uitgangspunt voor het ontwikkelen van een artistieke beeldtaal. Het resultaat van die zoektocht is de sculptuur ESAVOBOR. Een tachtigtal geëxplodeerde onderdelen worden samen gehouden door een onzichtbare lijm. ESAVOBOR bestaat uit geprinte 3D-onderdelen die eerst afzonderlijk werden geschilderd en vervolgens manueel geassembleerd. Ondanks de formaatbeperking van de printer kon dankzij dit nauwkeurige assemblageproces een grote sculptuur worden samengesteld. Ook het schilderen van deze structuur was slechts mogelijk in afzonderlijke onderdelen; als de sculptuur uit één stuk bestond, zou ze daarvoor te complex zijn.

Voor dit ontwerp inspireert Ervinck zich onder andere op de historische resten van een Romeinse vaas uit de periode waarin het Romeinse legerkamp in Tongeren zich ontwikkelde tot een Gallo-Romeinse nederzetting. ESAVOBOR is eveneens geïnspireerd op de futuristische *Transformers*, het speelgoed van producent Hasbro waarop later sciencefictionfilms en -strips werden gebaseerd. Die robots konden zich in één tel transformeren tot een voertuig of een machine.

Hoewel de confrontatie tussen de antieke en de digitale beschaving op een clash zou kunnen uitlopen, weet Ervinck dit risico af te wenden en om te buigen in een constructieve dialoog tussen ambacht en technologie en tussen het virtuele en het fysieke.

Door zijn geëxplodeerde staat en de referenties aan robot-transformatieprocessen bevindt ESAVOBOR zich in een dynamische overgangsfase. De sculptuur is het resultaat van de dynamiek tussen analyse en synthese, ontleding en samenstelling, en staat als zodanig symbool voor het digitale ontwerpproces. Eigen aan het digitale medium is immers de mogelijkheid om nieuwe vormen samen te stellen uit bestaande elementen.

De LUIZADO, een afbeelding van het bovenaanzicht van LUIZADO ontstond de sculptuur LUIZAERC.

LUIZADO / LUIZAERC

Hoewel de Romeinse Sint-Martinuskapel in Tongeren al in 1803 werd afgebroken om de doorgang tussen de Graanmarkt en het Vrijthof te verzekeren, herbergt de archeologische site een aantal historische schatten. In 2010 nog werden er twee zuilentrommels van een Romeinse Jupiterzuil opgegraven. Archeologen menen op de trommels de goden Sol (de zonnegod) en Juno (de echtgenote van Jupiter) te herkennen. Deze historische fragmenten vormen de basis voor Nick Ervincks ontwerp LUIZADO.

LUIZADO is een indrukwekkend hoofd dat op een monumentale zuil is gepresenteerd. Het beeld is eclectisch samengesteld uit diverse elementen, waaronder Romeinse maskers, vazen en de contourlijnen van het berenmasker van Hercules. De nieuwe zuil lijkt een dionysische variant te zijn op de beheerste Romeinse godheden, een tegelijkertijd waanzinnige en bevrijdende dystopische constructie, een god van uitbarstende en vervloeiende energie, een ode aan het centrumloze centrum.

Deze zuil is echter allesbehalve een reconstructie van het Romeinse verleden. LUIZADO is eerder een persoonlijke pastiche van diverse elementen. Hierdoor roept het beeld vragen op over de relatie tussen het beeld en zijn context. Doordat Ervinck voorbijgaat aan de historische realiteit, verdwijnen de oorspronkelijke, religieus-mythologische betekenislagen van de zuil en blijft enkel nog de esthetische waarde overeind. Die ontmanteling van het beeld en zijn oorspronkelijke betekenislagen laat zich ook opmerken in de huidige computerspelletjes en hollywoodfilms waar Ervinck sterk door gefascineerd is. Niet zelden gaat een revival van het Grieks-Romeinse verleden daar gepaard met futuristische elementen. LUIZADO is daarom vooral een lofdicht op het digitale ontwerpproces, dat de ontwerper toelaat diverse elementen te combineren en te transformeren. De hybride vormtaal die daaruit voortkomt, richt zich tegen het idee dat het verleden vrij toegankelijk is en gereconstrueerd kan worden in finale vormen.

Uit een afbeelding van het bovenaanzicht van LUIZADO ontstond de sculptuur LUIZAERC. Hoewel deze sculptuur lid is van dezelfde familie, is ze abstracter. Dat maakt haar ook mysterieuzer en krachtiger. LUIZAERC verwijst bovendien naar het verbluffende buitenaardse wezen uit de film *Alien* (1979), gecreëerd door de Zwitserse kunstenaar Hans Rüdi Giger.

De YAROTUBE, een koraal samengesteld uit geelgelakte rioolbuizen.

YAROTUBE

YAROTUBE is een koraal samengesteld uit geelgelakte rioolbuizen. De sculptuur toont niet enkel Nick Ervincks fascinatie voor het digitale, maar refereert ook aan de notie van het netwerk. Wat de kunstenaar aantrekt in deze vormen is hun organische en beweeglijke voorkomen, dat hij linkt aan de blobarchitectuur.

Toen Ervinck een aantal jaren geleden in Berlijn verbleef, realiseerde hij zich dat die stad doordrongen is van buisleidingen, die samen de vorm aannemen van een groot, onzichtbaar koraal. Vertrekkend vanuit dit inzicht construeerde hij YAROTUBE uit gestandaardiseerde pvc-buizen uit de doe-het-zelfzaak. De schijnbare wildgroei van de netwerkvertakkingen heeft dus wel degelijk een procesmatige logica.

Net zoals bij meccano is YAROTUBE een flexibele vorm, die even snel kan worden gemonteerd als gedemonteerd. De industriële materialen worden gehanteerd als gestandaardiseerde bouwelementen uit een bouwdoos. Een dergelijk modulair systeem maakt een organische en flexibele sculptuur mogelijk. Hoewel het werk telkens groot wordt opgesteld, kan het worden gedemonteerd tot 2 m³. Die flexibiliteit zorgt ervoor dat het makkelijk op te slaan en te transporteren is. Bovendien kan het steeds weer op andere manieren gemonteerd worden. YAROTUBE draagt dus verschillende sculpturen in zich.

Het idee om het organische te koppelen aan de notie van een netwerk heeft een lange traditie. Al in de 19de eeuw ontstond het idee van de stad die gestuurd wordt door een soort halfbiologisch, halftechnologisch brein. Daarvan getuigen de literatuur van H.G. Wells tot William Gibson, de films van Fritz Lang (*Metropolis*) tot Tarkovski (*Solaris*) en de architectuur, van de constructivistische lijnsteden tot Peter Cooks mobiele Plug-in City.

De EITZO, een afbeelding van het bovenaanzicht van EITZO ontstond de sculptuur EITZOR.

EITZO / EITZOR

EITZO en EITZOR vormen een spel in meerdere dimensies en met verschillende media. Gefascineerd door een 19de-eeuws behangpapiermotief besloot Nick Ervinck het papieren erfgoed te muteren tot een muurtekening. Dit 2D-resultaat werd vervolgens opnieuw ruimtelijk omgevormd tot een sculptuur. Uit EITZO ontstond EITZOR: een spiegeling van het eerste werk, maar dan 90 graden gekanteld. De overlapping tussen heden en verleden maakt van het kunstwerk een relict. Het is een sacraal object, maar eveneens een luster of zelfs een futuristische raket.

Ervincks fictionele wereld biedt slechts een tijdelijke huisvesting voor de zwevende sculpturen. De lokroep van de realiteit is immers altijd

De NIEBLOY, een afbeelding van het bovenaanzicht van NIEBLOY ontstond de sculptuur NIEBLOOY.

dwingend: wat digitaal is, moet in materie worden omgezet. Het resultaat is een naadloze synthese tussen reële en virtuele sculptuur. In een tentoonstellingscontext wordt die nog bekrachtigd doordat Ervinck ook de fysieke ruimte onder handen neemt. De volledig zwart gelakte ruimte doet al snel de *white box* vergeten en roept eerder reminiscenties op aan de git-zwarte achtergrond die kenmerkend is voor 3D-programma's.

Net als een object in een virtueel ontwerpprogramma kan deze sculptuur langs alle kanten bekeken worden. Die omgekeerde logica brengt de kijker echter in verwarring, aangezien hij de indruk krijgt door een virtuele wereld te wandelen. EITZOR wijst dan ook op een centrale vraag in Ervincks artistieke praktijk, namelijk die van de ogenschijnlijke inwisselbaarheid van het virtuele en het reële beeld en de *in situ*-verhouding tussen beide. In de tijdelijke dimensie van de tentoonstellingsruimte zien de werken eruit alsof ze elk ogenblik tot leven kunnen komen. Ze lijken bijna te bewegen, alsof ze nog van vorm zullen veranderen. Door een dergelijke tijdelijke dimensie te creëren kan de kunstenaar eenzelfde werk in andere presentaties steeds weer hervormen en herstructureren.

De NIEBLOOY, een afbeelding van het bovenaanzicht van NIEBLOOY ontstond de sculptuur NIEBLOOY.

NIEBLOY

NIEBLOY is een zichtbaar geworden onderhuids endoskelet (inwendig skelet). Blootgesteld aan de buitenlucht lijkt de sculptuur onderhevig aan een spontaan, natuurlijk erosieproces. Op die manier wordt het abstracte geraamte leven ingeblazen. NIEBLOY vertelt een verhaal van wording, van een dynamische, levende substantie die steeds verder aangroeit en zichzelf blijvend transformeert.

Nick Ervinck start telkens van specifieke, zichtbare fenomenen en vormen die hij aan de hand van digitale technieken geleidelijk transformeert tot artefacten. Bij NIEBLOY is het uitgangspunt een maquette gemaakt uit wc-rolletjes, die vervolgens werd nagetekend met de computer. In die digitale omgeving werd de vorm verder gepolijst. De fysieke uitvoering van het ontwerp, in polyurethaanschuim bekleed met polyester, werd afgewerkt met een glanzende lak. Op die manier belichaamt NIEBLOY de spanning tussen het natuurlijke en het kunstmatige.

Als het resultaat van een uitvoerig copy-pasteproces situeert deze sculptuur zich in een transitief rijk tussen het reële en het virtuele. De sculptuur initieert vervolgens nieuwe dialogen tussen oud en nieuw, tussen traditie en innovatie en tussen beeldhouwkunst en nieuwe media. De eclectische werkwijze staat de kunstenaar toe vormen te creëren die nauwelijks voor te stellen zijn.

De NARZTALPOKS, een afbeelding van het bovenaanzicht van NARZTALPOKS ontstond de sculptuur NARZTALPOKS.

NARZTALPOKS

De NARZTALPOKS, een afbeelding van het bovenaanzicht van NARZTALPOKS ontstond de sculptuur NARZTALPOKS.

De titel NARZTALPOKS is vaag afgeleid van de woorden ‘lantaarn’ en ‘blob’. Deze tweedelige straatlantaarn heeft een haast wortelachtige, rizomatische structuur die doet denken aan een mangrove. Het werk is een surrealistische aanwezigze in het straatbeeld.

De mangrovevorm groeide uit Nick Ervincks fascinatie voor de bonzaiboompjes die hij in Chinese souvenirwinkels aantrof en de door water uitgeholde rotsen die hij daar in de tempeltuinen zag. Net zoals deze boomstructuren ent de stam van NARZTALPOKS zich op de grond. Hij verwijst naar wat onzichtbaar is, maar ontegensprekelijk onder het oppervlak schuilt. Tegelijkertijd stuwen de wortels opwaarts en leiden ze het oog van de kijker met een dynamische kracht naar de ‘kruin’ van de lantaarn. Daar ondersteunen vier lange stengels of halzen vier koppen – drakenkoppen of aronskelken, het staat de kijker vrij er het zijne in te lezen. Wanneer deze koppen ’s nachts oplichten, ontstaat de illusie van gesmolten licht als waterdruppels.

Voor Ervinck komt het er niet enkel op aan een fantasiewereld te creëren. Zijn beelden zijn sterk geënt op de kunstgeschiedenis. Zo werd

NARZTALPOKS ontworpen in de geest van de Parijse art nouveau. Meer specifiek verwijst de lantaarn naar de wereldberoemde ontwerpen van Hector Guimard voor de metro van Parijs. Niet enkel de beeldtaal, maar ook de alliantie tussen het functionele, het toegepaste en het esthetische ontleent Ervinck aan de art nouveau en de arts-and-craftsbeweging.

De OLNETOP, een afbeelding van het bovenaanzicht van OLNETOP ontstond de sculptuur OLNETOP.

OLNETOP

Op de grens tussen eb en vloed bewaakt OLNETOP de kustlijn. De sculptuur geeft er gestalte aan de ontmoeting tussen natuur en techniek. Deze hybride vorm is geïnspireerd op macrofotografische opnames van opspattend water. Als een baken in het kustlandschap representeert OLNETOP de onophoudelijke kracht waarmee het zeewater tegen de golfbrekers aan beukt. Het is de biomorfische verbeelding van het sublieme geweld dat achter een serene oppervlakte schuilt. Door de toevoeging van drie poten wordt OLNETOP bijna een levend wezen, als een vreemdsoortige strandwandelaar.

De vorming van onregelmatige, complexe structuren door een natuurlijk erosieproces is een blijvende inspiratiebron voor Nick Ervinck. Hoewel de sculptuur geïnspireerd is op deze natuurlijke dynamiek, wordt ze tegelijk ook bezield door de kracht van het virtuele. Vanuit experimenten met geavanceerde 3D-animatiesoftware ontstaat een sculptuur met futuristische allures. Tezelfdertijd blijft de beeldhouwer trouw aan de culturele erfenis van zijn grote voorbeelden Henry Moore en Hans Arp.

De NOITATUM, een afbeelding van het bovenaanzicht van NOITATUM ontstond de sculptuur NOITATUM.

NOITATUM

Het idee van mutatie en manipulatie heeft altijd tot Nick Ervincks verbeelding gesproken. In de reeks NOITATUM onderzoekt hij de notie van het organische en van genetische manipulatie aan de hand van 3D-experimenten.

Onderzoek naar de mutatie van gewassen is niet nieuw. Na de Tweede Wereldoorlog ontstond het idee om kernenergie in te zetten voor vreedzame doeleinden, het zogenaamde ‘Atoms for Peace’-programma. In de tuinen van nationale laboratoria in Europa en de toenmalige USSR werden planten en fruit op zo’n manier bestraald dat er verschillende variaties van konden worden geproduceerd. Met deze mutanten, die tegen ziektes bestand waren, hoopten wetenschappers de problematiek van het voedseltekort op te lossen. Of deze genetisch gemanipuleerde gewassen effectief een verbetering betekenden voor de volksgezondheid is niet bekend. Wel ontstond daar de gedachte dat wetenschappers voor god konden spelen. Ook vandaag denken teams van onderzoekers na over manieren om onze gewassen of voedselvoorziening te optimaliseren.

Ervinck is gefascineerd door het idee van de maakbare wereld. De virtuele wereld biedt hem de mogelijkheid om dingen verregaand te controleren en te manipuleren. Toch heeft die maakbare wereld ook een keerzijde: bij het combineren van genetische weefsels en het mengen van biologische organen met robotica is de ethische grens niet altijd even duidelijk te trekken. Wat met de steeds sneller evoluerende mogelijkheden die 3D-printing ons biedt? Hebben we straks de vrijheid om organen en levende organismen te printen?

De reeks NOITATUM is een oefening van Ervinck om deze concepten en ideeën tastbaar te maken. Ze geeft een beeld van wat zou kunnen zijn en probeert vorm te geven aan wat we ons nog net niet durven of kunnen inbeelden. NOITATUM reflecteert over het optimistische ethos van de naoorlogse wereldverbeteraars. Deze gemuteerde, maar desondanks hybride en flexibele planten lijken bevroren in de tijd. Ervinck stelt ze tentoon in een nieuw ontworpen type kast, dat herinnert aan oude museumzalen, als in een curiositeitenkabinet van de toekomst.

In EMOBCOR en VIGAV wordt Ervincks fascinatie voor de mutatie en manipulatie van natuurlijke elementen uitdrukkelijk uitgewerkt. Deze sculpturen zijn samengesteld uit verschillende beenderen. Net zoals Henry Moore, die voor zijn werk inspiratie vond in natuurobjecten zoals kippenbotjes en

schelpen, gaat Ervinck met elementen uit de natuur aan de slag. In de virtuele wereld kan hij die op oneindig veel manieren samenstellen. In EMOBCOR ontstaat zo een lichaam met een *unheimliche* substantie. Het lijkt op een skelet met beenderen van een alienachtig creatuur. Er valt een hoofd in te onderscheiden, maar het botbeen doet ook denken aan een scorpioen met opgerichte staart. Ook menselijke oogbollen en heupbeenderen, waarvoor Ervinck zich baseerde op anatomische schetsen, duiken vervormd op in de sculptuur.

Ervinck zoekt steeds naar andere manieren om de beeldhouwkunst nieuw leven in te blazen met de middelen van zijn tijd. Waar vorige sculpturen hoofdzakelijk geel van kleur waren en een vrij egale vormtaal hadden, gaat de kunstenaar hier veel meer op zoek naar interactie en dialoog tussen verschillende vormtalen en identiteiten. Het samenspel tussen de verschillende elementen wordt ook benadrukt door de drie verschillende kleuren.

In EMOBCOR zien we enerzijds Grand Canyon-achtige rotsen, waar het grote botbeen als een fossiel uit tevoorschijn komt. Het lijkt een vreemdsoortige kip die op haar nest zit te broeden, omgeven door klimop waaruit tentakelachtige elementen groeien. Deze zijn een uiting van Ervincks fascinatie voor virussen en andere kleine organismen. Het gedetailleerde bladerdek refereert aan kitscherige schouwgewrichten en porseleinmotieven in 18de-eeuwse Meissen-vazen.

Ook VIGAV verwijst duidelijk naar een botstructuur. Verschillende onderdelen vormen een wezen met het aura van een vruchtbaarheidsbeeld. Terwijl in SNIBURTAD nog vlees en huid te zien waren, gaat VIGAV tot op het bot in een imaginair realisme. Structurele onderdelen van het lichaam worden levensecht en gedetailleerd weergegeven en vormen een zowel bevreemdend als verfijnd nieuw geheel.

De drie 'aardbeisculpturen' AELBWARTS, NABEKIESAV en NABEKIARTS zijn ontstaan uit een uitwisseling tussen Ervinck en dr. A.P.M. Ton den Nijs, een wetenschapper verbonden aan de afdeling Plant Breeding van de universiteit van Wageningen. Deze afdeling bezit een patent voor het telen van een genetisch gemanipuleerde variant van aardbeien. Met planteigen materiaal ontwikkelden de onderzoekers een nieuwe aardbeisoort die bestand is tegen vruchtvrot. Ze heeft minder bestrijdingsmiddelen nodig en is langer houdbaar dan de gewone aardbei.

In NABEKIESAV is dit kruisingsproces tot het uiterste doorgevoerd. De blaadjes van de aardbeiplant veranderen geleidelijk aan van kleur. Uit de vaas lijkt een utopische, bijna surrealistische aardbei te groeien, die wordt samengehouden door een skelet. De vaas komt als het ware tot leven. Van de zijkant gezien is het onderstel niet statisch, maar lijkt het te bewegen als vrouwenbenen in een rok. Ervinck wil hiermee de illusie wekken dat zijn sculpturen tot leven komen.

Zoals steeds tracht de kunstenaar een openheid te creëren waardoor de kijker het werk vanuit verschillende hoeken kan bekijken. NABEKIESAV heeft zowel een poëtische als een maatschappijkritische dimensie. Enerzijds maken de sculpturale tegenstellingen, zoals binnen/buiten en ruw/glad, pure poëzie van dit werk. De vormtaal werkt bevreemdend. De sculptuur lijkt op een gehoornde demon die opdoemt vanuit zijn rustplaats. NABEKIESAV is als het ware de vertaling van een gedicht in fysieke vorm. Anderzijds roept het werk vragen op over hoever we kunnen en mogen gaan in de manipulatie van voedsel. Zullen we in de toekomst zelf ons eigen voedsel kunnen maken?

De invloed van ikebana, de Japanse bloemschikkunst, wordt vooral duidelijk in NABEKIARTS. In deze traditionele kunstvorm maken zowel de vaas, de stelen, de bladeren als de bloemen deel uit van de compositie. De aandacht gaat eerder naar de vorm en het lijnenspel dan naar de kleuren of de bloemen zelf. Ieder bloemstuk bevat ook een specifieke symboliek, zoals verwijzingen naar hemel, aarde en mens.

Een derde inspiratiebron voor deze werken vond de kunstenaar tijdens een bezoek aan het Victoria and Albert Museum in Londen. Daar zag hij 18de-eeuwse porseleinen vazen uit Meissen tentoongesteld die op een allegorische manier de vier seizoenen verbeelden. De zwierige vazen zijn exuberant gedecoreerd met planten, dieren en wezens die soms haast mooier lijken dan wat de natuur zelf heeft voortgebracht. Ze stralen een absurde dimensie uit en getuigen van een zeer groot vakmanschap, een combinatie die Ervinck erg bewondert.

Hoewel de rococo- en barokstijl vandaag nog weinigen kunnen bekoren, zijn deze plantenmutaties een ode aan de ambitie van de beeldhouwers van toen. In deze werken wil Ervinck onderzoeken hoe hij met de technieken van vandaag het vakmanschap van toen kan overstijgen of er een eigentijds vervolg op kan maken. Zijn 3D-prints zijn eveneens het resultaat van zorgvuldig vakmanschap. De in 3D geprinte onderdelen worden manueel beschilderd; dit is een proces dat veel geduld en nauwkeurigheid vergt. Door de kruisbestuiving tussen innovatie en traditie vindt Ervincks werk de klassieke beeldhouwkunst opnieuw uit en brengt haar binnen in een heel eigentijdse dimensie.

PORTRET YARONULK (pascal/nick)

SELECTED BIOGRAPHY

Nick Ervinck

°1981, Roeselare, Belgium

Lives and works in Lichtervelde, Belgium

www.nickervinck.com

SOLO EXHIBITIONS

- 2014

GNI-RI mar2014, NK Gallery – Antwerp, B
GNI-RI feb2014, De Mijlpaal – Heusden-Zolder, B (with Jules Lismonde)
GNI-RI jan2014, Beelden aan Zee – Scheveningen, NL (with George Minne)
- 2012

GNI-RI sep2012, Gallo-Romeins Museum – Tongeren, B
GNI-RI jun2012, Highlight – San Francisco, USA
GNI-RI jun2012, Kasteel Beauvoorde – Beauvoorde, B
GNI-RI may2012, Ron Mandos – Amsterdam, NL
- 2011

GNI-RI mar2011, KULAK – Kortrijk, B (curated by Christa Vyvey)
- 2010

GNI-RI okt2010, Sequence #7, Koraalberg – Antwerp, B
GNI-RI mar2010, Volta NY – New York, USA (with Koraalberg)
- 2009

GNI-RI sept2009, S.M.A.K. – Ghent, B
GNI-RI jan2009, Kunstverein – Ahlen, D (curated by Philippe Van Cauteren)
- 2008

GNI-RI may2008, Koraalberg – Antwerp, B
GNI-RI apr2008, Venetiaanse Gaanderijen – Ostend, B (with Boy Stappaert, curated by Christophe De Jaeger)
- 2007

GNI-RI aug2007, Open studio, Hermann & Wagner – Berlin, D
GNI-RI mar2007, Paparazzi – Den Haag, NL
- 2006

GNI-RI nov2006, Brakke Grond – Amsterdam, NL
GNI-RI mar2006, Kunst-Zicht – Ghent, B (curated by Guy Bovyn)

GROUP EXHIBITIONS

- 2014

Museum to scale, Kunsthalles Rotterdam – Rotterdam, NL (curated by Ronny Van de Velde)
Chamber collection #1, Chamber – New York, USA
Art(F)Air, Museum Bernaert – Antwerp, B (curated by Flor Beckx)
Art Paris, Grand Palais – Paris, FR (with NK Gallery)
Museum to Scale, The Baker Museum – Naples, Florida, USA (curated by Ronny Van de Velde)
Art London, Olympia Grand – London, UK (with NK Gallery)
- 2013

IM & EX PLICIT, Galerie Tatjana Pieters – Ghent, B (curated by Luc Derycke)
Museum to Scale, Royal Museums of Fine Arts of Belgium – Brussels, B (curated by Ronny Van de Velde)
(Re)source, 10th edition of ‘Beelden op de berg’ – Wageningen, NL (curated by Koos Flinterman)
3D Print Show, Carrousel du Louvre – Paris, FR
Art Brussels – Brussels, B (with Ron Mandos)
Art Paris, Grand Palais – Paris, FR (with NK Gallery)
Kortrijk Vlaandert, Budafabriek – Kortrijk, B
- 2012

Creativity World Biennale, Rio De Janeiro, BR
Kanal – Roeselare, B (curated by Christa Vyvey)
artMRKT – San Francisco, USA (with Highlight)
Beaufort 04 – Bredene, B (curated by Philippe van den Bossche)
- 2011

Vlaamse Meesters, Hermitage – Amsterdam, NL
Freestate II – Ostend, B (curated by Stoffel Debuysere & Maria Palacios Cruz, Tanguy Eeckhout, Laurence Dujardyn, Christophe De Jaeger and Komplot)
Sympathy for the Devil, Vanhaerents Art Collection – Brussels, B (curated by Walter Vanhaerents and Pierre-Olivier Rollin)
De Stad 3D, Museum Hilversum – Hilversum, NL (curated by Imke Ruigrok)
- 2010

Overall, Logical Conditions for a Double Bind, Allen & Overy – Brussels, B (curated by Walter Vanhaerents)
Creativity World Biennale – Oklahoma, USA (curated by Jon Burris)
Volta Basel – Basel, CH (with Koraalberg)
New Monuments, Middelheim – Antwerp, B
Metamorphosis III, Musei Civici di San Gimignano – San Gimignano, IT (curated by Christa Vyvey)
Art Dubai – Brussels, B (with Koraalberg)
Parallellepipeda, M – Leuven, B (with Edith Dhoove)

- 2009

Fantastic Illusions, Kunstencentrum BUDA – Kortrijk, B (curated by Christophe De Jaeger and Art Yan)
Horizon 8300, CC Scharpoord – Knokke, B
Fantastic Illusions, MOCA – Shanghai, CN (curated by Christophe De Jaeger and Art Yan)
Art Brussels – Brussels, B (with Koraalberg)
SuperStories, 2nd triennial of contemporary art, fashion and design – Hasselt, B
TAKE-OFF, Koraalberg – Antwerp, B
- 2008

Rodenbach Fonds Award, HISK – Ghent, B
Update II, Award New Media Liedts-Meesen Foundation, Zebrastraat – Ghent, B (curated by Peter Weibel)
Ad Absurdum, If the world were clear, there'd be no art, MARTa – Herford, D (curated by Jan Hoet, Michael Kroger and Lorenzo Benedetti)
Art Brussels – Brussels, B (with Koraalberg)
- 2007

Artist of the gallery, Koraalberg – Antwerp, B
Digital art from Belgium, Telic – Los Angeles, USA (curated by Christophe de Jaeger)
Artes Digitales, Buda Fest – Kortrijk, B (curated by Joost Fonteyne and Christophe de Jaeger)
Nano Nu, Vlaams Parlement – Brussels, B
Four4one, Art Event Rotary Prinsenhof – Ghent, B (curated by Philippe Van Cauteren and Luk Lambrecht)
Year_07 Art Projects, with MAMA – London, UK
All is well that begins well and has no end, 80 WSE Gallery – New York, USA (curated by Jan Van Woensel, Ernesto Burgos and Jonah Groeneboer)
Streetmodernism, MAMA – Rotterdam, NL (curated by Nous Faes and John de Weerd)
- 2006

Progress, Provincial prize for visual arts, Be-Part – Waregem, B
Perseverance, Godshuis – Sint-Laureins, B
Prix Médiatine, La Médiatine – Brussels, B
- 2005

Young Artists, selected by Philippe van Cauteren – Ghent, B (curated by Philippe van Cauteren)
Sugar-free, Netwerk – Aalst, B (curated by Paul Lagring)
Prix Godecharle, Royal Academy of Fine Arts – Brussels, B
- 2003

Grand Tour, Museum voor Schone Kunsten – Ghent, B
Coming People, S.M.A.K. – Ghent, B (selected by Hans Martens and Sam Eggermont)
Provincial prize for visual arts, Kapel van de Groeningeabdij – Kortrijk, B
Provincial prize for visual arts, CC Scharpoord – Knokke, B
- 258
- 259

COMMISSIONED WORKS

2014	EITZO, Provinciaal Erfgoedcentrum – Ename, B BOLBEMIT, WZC Clarenhof – Hasselt, B
2013	TRACHEOLB, AZ Delta – Menen, B CIRBUATS, New Zebra – Ghent, B SIUTLEPS, De Brem – Ostend, B MOBSTI, WZC De Motten – Tongeren, B TSENABO, Sint-Andriesziekenhuis – Tielt, B
2012	ZIEBLOY, Psychiatrisch Ziekenhuis H. Hart – Ypres, B LUIZADO, Gallo-Romeins Museum – Tongeren, B IMAGROD, Milho – Ostend, B NIARGTZAG, Maselis – Roeselare, B YAROPRA, AZ Damiaan – Ostend, B DAJTROC, WZC 't Hof – Lichtervelde, B
2011	NARZTALPOKS, Ons Erf – Bruges, B EGNABO, WZC Yserheem – Diksmuide, B
2010	PRIAHARD, Robulken – Sint-Martens-Latem, B
2009	WARSUBEC, Zebrastraat – Ghent, B

AWARDS

2013	Merit COD+A Award
2008	Rodenbach Fonds Award: laureate Award New Media, Liedts-Meesen Foundation: laureate award of the public
2006	Four-yearly Provincial prize for Fine Arts, West-Flanders: laureate The Fortis Young Ones Award, Lineart: nominated Prix Médiatine: laureate Maïs prize from the city of Brussels
2005	Prix Godecharle: laureate sculpture

WORKS IN COLLECTION

KATHO, IPSOC, B Provincie Oost-Vlaanderen, B Belgian Embassy Dublin, IE Gemeente Koksijde, B Stad Tielt, B Vanhaerents Art Collection – Brussels, B Broelmuseum – Kortrijk, B Puilaetco-Dewaay – Luxemburg, LU Liedts-Meesen Foundation – Ghent, B Provincie West-Vlaanderen – Brugge, B De Vizo verzameling – Brussels, B De Kunstcollectie Hogeschool Gent – Ghent, B Province de Liege, B Private collections in Europe and the United States

BIBLIOGRAPHY

2014	‘Stille Revolution’, <i>Kunstzeitung</i> , April 2014 (by Sabrina Schleicher) ‘Nick Ervinck. Virtuosoos en virtueel’, <i>Beelden magazine</i> , 2014, nr. 1 (by Jet van der Sluis) ‘Geel, Het universum van Nick Ervinck’, <i>Atelier</i> , nr. 29, March/April 2014 (by Hilde van Canneyt) ‘Nick Ervinck. Welkom in Nicktopia’, <i>Collect</i> , March 2014 (by Christine Vuegen) ‘Nick Ervinck – GNI-RI mar 2014’, <H> <i>ART</i> #124, 27/03/2014 ‘Nick Ervinck – Jules Lismonde’, <H> <i>ART</i> #123 06/03/2014 (by Christine Vuegen)
2013	‘Op zoek naar de bron. Beeldhouwkunst in de natuur’, <i>Collect</i> , Summer 2013 (by Jaap Versteegh) ‘Iedereen kunstenaar? De aanstekelijkheid van handwerken’, <i>Kunstbeeld</i> , nr. 5 (by Arjan Reinders) ‘Kunstgrepen: Reportage Beeldenexpositie (Re)Source’, <i>De Volkskrant</i> , 17/07/2013 (by Nell Westerlaken) ‘Nick Ervinck’s sculptures mix Renaissance techniques with 3D printing’, <i>Wired</i> , July 2013 (by Tom Cheshire) ‘Een zekere vorm van anarchie in de stad is fantastisch’, <i>De Morgen</i> , 02/05/2013 (by Jozefien Van Beek) ‘Nieuw kunstwerk in de Zebrastraat. Enorme “sluier” geplaatst’, <i>Het Nieuwsblad</i> , 25/04/2013 (by Bert Staes) ‘Kunstenaars printen “het onmogelijke” in 3D’, <i>De Morgen</i> , 11/04/2013 (by Bram Prins) ‘Kunstenaars printen nu het onmogelijke’, <i>De Volkskrant</i> , 10/04/2013 (by Vicki Blansjaar)
2012	‘Nick Ervinck: Altijd aan het bouwen’, <i>Kunstbeeld</i> , nr. 7/8 (by Sandra Spijkerman) ‘De gele wereld van Nick Ervinck’, <i>De Standaard</i> , 30/03/2012 (by Eefje Rampart) ‘Waar kunstenaars thuis zijn’, <i>De Standaard</i> , 07/01/2012 (by Jan Van Hove) ‘Realiseren wat amper kan worden gedacht’, <H> <i>ART</i> # 99 (by Elke Couchez) ‘Beaufort04: Kunst in de publieke ruimte’, <i>Staalkaart</i> , nr. 14 (by Matthias Depoorter)
2011	‘Nick Ervinck, Beware of the blob’, <i>Roomsmagazine</i> , nr. 7, July 2011 (by William Corwin) ‘Virtuosité numerique, Les sculptures architecturales de Nick Ervinck’, <i>Septentrion</i> , nr. 1, March 2011 (by Paul Depondt) ‘Van de virtuele naar de fysieke wereld en weer terug. Kunstenaar Nick Ervinck’, <i>Ons Erfdeel</i> , Feb 2011 (by Anne-Marie Poels) ‘Agrieborz van Nick Ervinck’, <i>Knack</i> , 30/11/2011 (by Els Fiers)
2010	‘Ontmoeting Kunst en wetenschap geeft vuurwerk’, <i>De Standaard</i> , 28/01/2010 (by Stef Telen)
2009	‘Nick Ervinck dans ‘Kunst Nu’ au S.M.A.K.’, <i>Fluxnews</i> , nr. 50, Oct 2009 (by Sam Steverlynck) ‘Ik weiger te kiezen tussen de virtuele en de fysieke wereld!’, <i>ISEL magazine</i> , nr. 32, Sept–Oct 2009 (by Ines Minten) ‘Fantasia of Everyday Life’, <i>Shanghai Times</i> , 21/09/2009 (by Sun Xueting) ‘Vormeloze gelijkenis’, <H> <i>ART</i> #55, 10/09/2009 (by Pieter Van Bogaert) ‘Het is geel en groeit op het dak’, <i>De Morgen</i> , 31/07/2009 (by Eric Bracke) ‘Junger Künstler aus Belgien besitzt Witz und viel Kreativität’, <i>Ahlener Tageblatt</i> , 19/01/2009 (by Lisa Voss Loermann) ‘Nick Ervinck lässt Häuser Schweben’, <i>Ahlen Zeitung</i> , 17/01/2009 (by Dierk Hartleb)

	‘Dancing to the modernists’, <i>The Bulletin</i> , 15/05/2008 (by Sam Steverlynck) ‘Made by sculptors? Forms of sculpture today’, <i>Openbaar Kunstbezit Vlaanderen</i> (by Johan Pas)
2008	‘Dancing to the modernists’, <i>The Bulletin</i> , 15/05/2008 (by Sam Steverlynck) ‘Door beeldhouwers gemaakt? Vormen van sculptuur vandaag’, <i>Openbaar Kunstbezit Vlaanderen</i> (by Johan Pas) ‘Nick Ervinck’, <i>Kunstbeeld</i> , nr. 5 (by Christine Vuegen) ‘Hedendaagse drukgrafiek in Vlaanderen’, <i>Kunsttijdschrift Vlaanderen</i> , nr. 319, Feb 2008 ‘Van Odette en Aubette’, <i>De Standaard</i> , 23/04/2008 (by Jan Van Hove)
2007	‘Nick Ervinck: werkelijkheid ontdebeld en vervreemd’, <i>Arts & Antiques Auctions</i> , March 2007 (by Hugo Brutin) ‘De rol van nieuwe media in het werk van Nick Ervinck’, <i>Urbanmag</i> , 16/12/2007 (by Wouter Van Acker) ‘New Digital art from Belgium’, <i>LA Weekly</i> , 26/12/2007 (by Holly Willis)
2006	‘De grens tussen sculptuur en architectuur’, <i>Openbaar Kunstbezit Vlaanderen</i> , Dec 2006 (by Daan Rau) ‘Nick Ervinck in de Brakke Grond’, <H> <i>ART</i> #15, 21/12/2006 (by Marc Ruytters) ‘New Digital art from Belgium’, <i>LA Weekly</i> , 26/12/2007 (by Holly Willis)

GENEROUSLY SUPPORTED BY

Provincie West-Vlaanderen, Provincie Oost-Vlaanderen, Alain & Françoise Liedts-Meesen, Joost & Siska Vanhaerents-Dezutter, Rudy & Hilde Koch-Ockier, Marc Brosens, Johan Willemen, Frederic & Caroline Coorevits-Dewitte, Frank & Greet Sinnaeve-Berquin, Freddy & Magda Huyghe, Kurt & Els Vandaele-Huys, John & Kaat Vanhoucke-Van Oostveldt, Stijn Dejaeghere, Yvan Van Maele, Pieter Jan & Veerle Durnez-Spruytte, Peter & Karin Dedroog-Vaes, Thierry & Nicole Cattoir-Grillet, Marc Vandecandelaere, Paul & Griet Vanhaverbeke, Antoon & Karoline Platteau-Moens, Alex & Greta Vanden Berghe, Frederic & Ilse Martens, Gemeente Lichtervelde, Gemeente Kortemark, Aorta+, Studio Job, Materialise, Milho, Vanhaerents Development, Persona Accountants, a2o-architecten, Waeyaert-Vermeersch, Claerbout metaalwaren, Dewaele vastgoed & advies, Art Casting and various collectors who wish to remain anonymous.

ACKNOWLEDGEMENTS

Kaat Sabbe, Marc & Monique Ervinck-Werbrouck, Ellen Ervinck, Jona Van der Cruyssen, Kuba Dudek, Nel Bonte, Sander Ruys, Pauwel De Buck, Sofie Verminck, former assistants and trainees, Luc Derycke and team, Neil Spiller, Freddy Decreus, Julia Kelly, Christine Vuegen, Elke Couchez, Mia Verstraete, Roel Raskers and team, Johan en Monia Delcour-Warnez, Jeroen Moons, Joost & Siska Vanhaerents-Dezutter, Alain & Françoise Liedts-Meesen, Christophe De Jaeger, Danny Matthys, the Flemish Community's Agency for Arts and Heritage and finally, all the collectors and others whose support and collaboration made these projects and this monograph possible.

ABOUT THE AUTHORS

NEIL SPILLER (1961) is Hawksmoor Chair of Architecture and Landscape and Deputy Pro Vice-Chancellor of the University of Greenwich, London. Prior to this he was Dean of the School of Architecture, Design and Construction and Professor of Architecture and Digital Theory at the University of Greenwich. Spiller has also held the positions of Vice-Dean and Graduate Director of Design at the Bartlett School of Architecture, University College London. Neil Spiller's numerous books include *Cyberreader: Critical Writings of the Digital Era* (2002), *Digital Dreams: The Architecture of the New Alchemic Technologies* (1998) and *Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination* (2006). He is on the editorial board of the Architectural Digest. His architectural design work has frequently been published and exhibited worldwide. Spiller's epic COMMUNICATING VESSELS project has been running since 1998. Neil Spiller is also known as the founding director of the AVATAR (Advanced Virtual and Technological Architectural Research) Group (2004), now based at the University of Greenwich.

JULIA KELLY (1970) is an art historian and curator based in Leeds, England. She has research interests in the fields of 20th century and contemporary sculpture. Her publications include *Art, Ethnography and the Life of Objects, Paris c. 1925–1935* (2007), *The Sculpture of Bill Woodrow* (with Jon Wood, 2013), the edited volumes *Giacometti: Critical Essays* (2009) and *Found Sculpture from Surrealism to Contemporary Art* (2013), as well as essays on Henry Moore, Francis Bacon, the Bureau of Surrealist Research, Joseph Cornell, and assemblage art.

FREDDY DECREUS (1949) is a classical philologist specialised in the reception of classical antiquity in the 19th and 20th centuries. His doctoral dissertation dealt with the use of structural and semiotic theories (1985). Dr Decreus, Professor Emeritus, taught courses in Latin Literature, Literary Theory, Comparative Literature and Theatre History (esp. Ritual Theatre) at the University of Ghent. He was also active in the Teacher Training Department. His publications have addressed the didactics of classical languages, classical tragedy and the modern stage, mythology and modern painting, postmodernism and the rewriting of the classics, and feminism and the classics.

CHRISTINE VUEGEN (1960) is an art historian and has been a freelance art critic since 1985. Vuegen wrote for the Dutch magazine *Kunstbeeld*, among others, for 26 years and for a few years for the Belgian newspaper *De Morgen*. She is currently employed by the periodical *<H>art* and the art magazine *Collect*. Vuegen occasionally contributes reviews to other magazines and catalogues.

ELKE COUCHEZ (1987) started her Ph D at the University of Leuven and the Faculty of Architecture / LUCA School of Arts in 2013. She previously studied Fine Arts (Sint-Lucas Academy, Ghent) and Art History (KU Leuven). As an art critic, she publishes in periodicals such as *<H>art*, *Metropolis M* and *This is tomorrow*.

COLOPHON

Concept: Nick Ervinck
Design: Studio Luc Derycke with Studio Nick Ervinck

Essays: Freddy Decreus, Julia Kelly, Neil Spiller
Interview: Christine Vuegen
Extended captions are based on interviews with Nick Ervinck and texts by, among others, Hans Theys, Freddy Decreus, Wouter Van Acker, Frank Maes and Elke Couchez. Final editing by Studio Nick Ervinck in collaboration with Elke Couchez

Editing: Elke Couchez, Stefanie Callens, Nathalie Curinckx, Astrid Vergrauwe, Arthur Pauwels and Lucas Vanhevel
Copy-editing and translations: Heidi Steffes (English), Mia Verstraete (Dutch)
Coordinating editor: Mia Verstraete, tekstchirurg

Photo credits:
Studio Nick Ervinck: pp. 12–15, 24, 34–37, 40–41, 44–50, 56–57, 60–61, 70–71, 73–75, 83, 88–95, 98–101, 103, 108–111, 114–116, 123–125, 134–137, 147–152, 179, 184–185, 192–193, 202, 208, 218–219
Luc Dewaele: pp. 20–23, 25–30, 38–39, 42–43, 62–65, 77–79, 96–97, 104–105, 140–144, 202–203, 208, 216–217, 221
Tom De Visscher: pp. 31–33, 80–82, 102, 130–131, 138, 145, 156–157, 190–191, 195, 198–199
Karin Borghouts: pp. 58–59, 257
Peter Verplancke: pp. 66–69, 106–107, 112–113, 126–129, 133, 154–155, 158–159, 162–170, 180–183, 186–187, 200–201, 213, 225–240
Daniel de Kievith: p. 72
Pieter Huybrechts: pp. 84–85, 205–207
Carine Demeter: p. 139
Arno Roncada: p. 171–172
Dirk Pauwels: p. 197
Rob Stevens: p. 204
Kris Vandamme: p. 215
Jimmy Kets: pp. 222–223

Printing: Cassochrome, Waregem

Published by MER.Paper Kunsthalle
www.merpaperkunsthalle.org

ISBN: 9789491775291
ISBN-13: 9789491775291
D/2014/7852/209

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means without prior permission from the artist.

© 2014 Studio Nick Ervinck
© 2014 MER. Paper Kunsthalle for this edition

www.nickervinck.com

