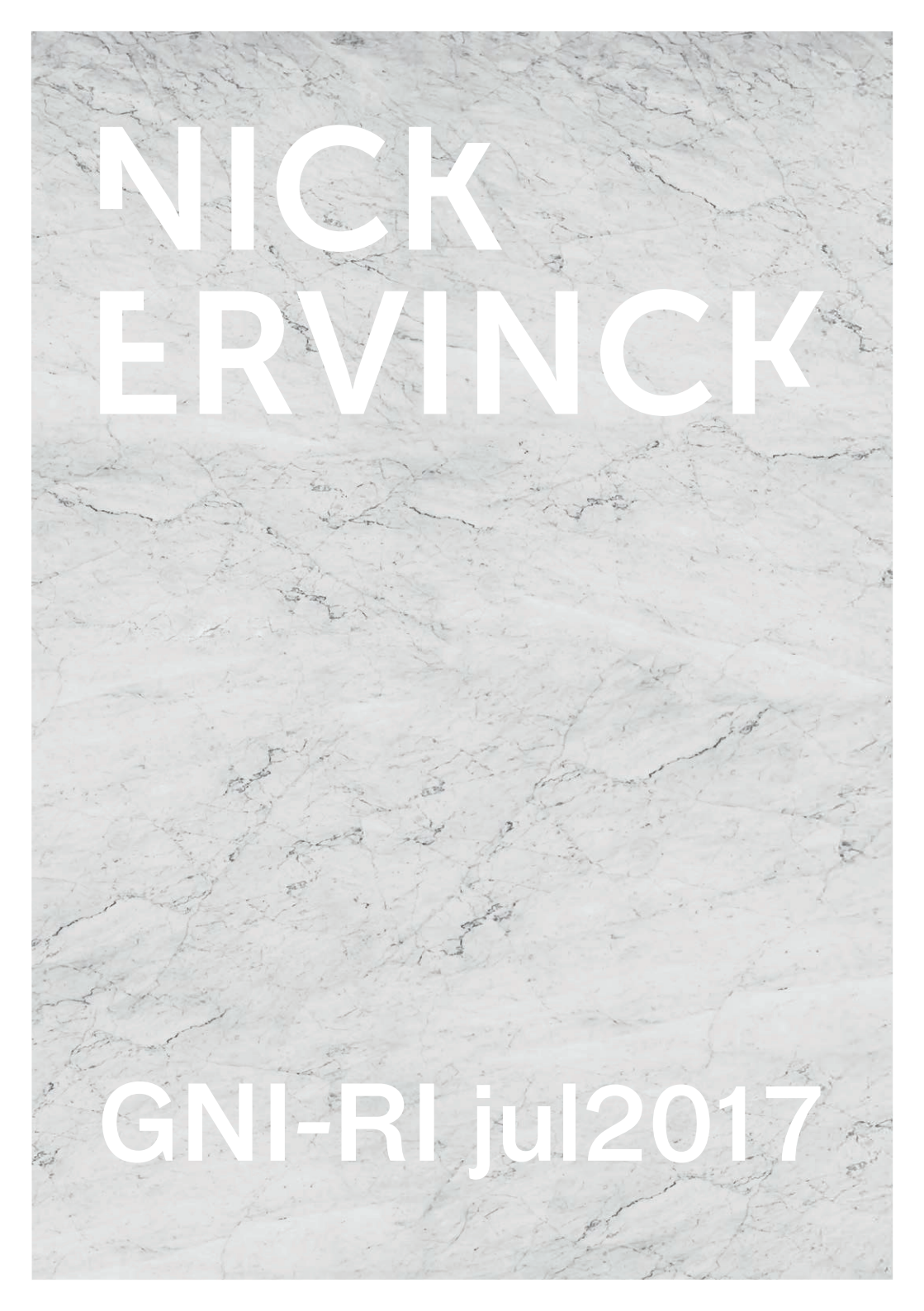


The background of the entire page is a light gray marbled paper with intricate, dark gray veins and patterns, resembling a natural stone or marble texture.

NICK ERVINCK

GNI-RI jul2017

Beste ku(n)stliefhebber,

Wij zijn vereerd om Nick Ervinck te ontvangen in onze badstad. Als jong talent kon Nick Ervinck in een mum van tijd een verbluffend parcours afleggen. Zijn werk prikkelt op verschillende manieren. Het oogt futuristisch, maar terzelfdertijd herken je ook organische vormen en elementen uit de popcultuur. De kunstenaar sluit zich niet op in zijn kunstbubbel, maar verbindt zich met onze maatschappij.

Naast de binnenexpo, is er ook werk te zien op 2 buitenlocaties. Zo is er een muurprint te zien op de zijgevel van het casino (ter hoogte van het Casinoplein), die uitgaat op de Kerkstraat – dé route naar het strand. De monumentale sculptuur [LUIZAERC](#) gaat dan weer in dialoog met de 'Grote Kerk', de Sint-Rochuskerk, op het Sint-Rochusplein. [LUIZAERC](#) oogt futuristisch, maar de sokkel verwijst naar de typische zuilen uit de oudheid. De sculptuur lijkt op een bewaker van een heiligdom.

Niet enkel de oudheid vormt een inspiratiebron, maar ook architectuur aan zich neemt een belangrijke plaats in. Heden en verleden worden vaak gecombineerd. Naast traditionele technieken, worden er ook nieuwe technologieën gebruikt als 3D-printing.

Wij nodigen je uit om het unieke universum van Nick Ervinck verder te verkennen. Wie wil, kan ook kennismaken met de kunstenaar en aansluiten bij de rondleiding of het atelierbezoek.

Geniet van deze bijzondere expo.

Philip Konings, schepen voor cultuur

Sarah Goderis, cultuurfunctionaris-directeur (wnd.)

Dear beach and art lovers,

We are honoured to welcome Nick Ervinck in our seaside city of Blankenberge. For being such a young talent, Nick Ervinck has made rapid strides in a short time. His work is stimulating in many different ways. It looks futuristic, but at the same time you also distinguish organic shapes and elements of pop culture. The artist doesn't lock himself away in his artistic bubble, but connects with our society.

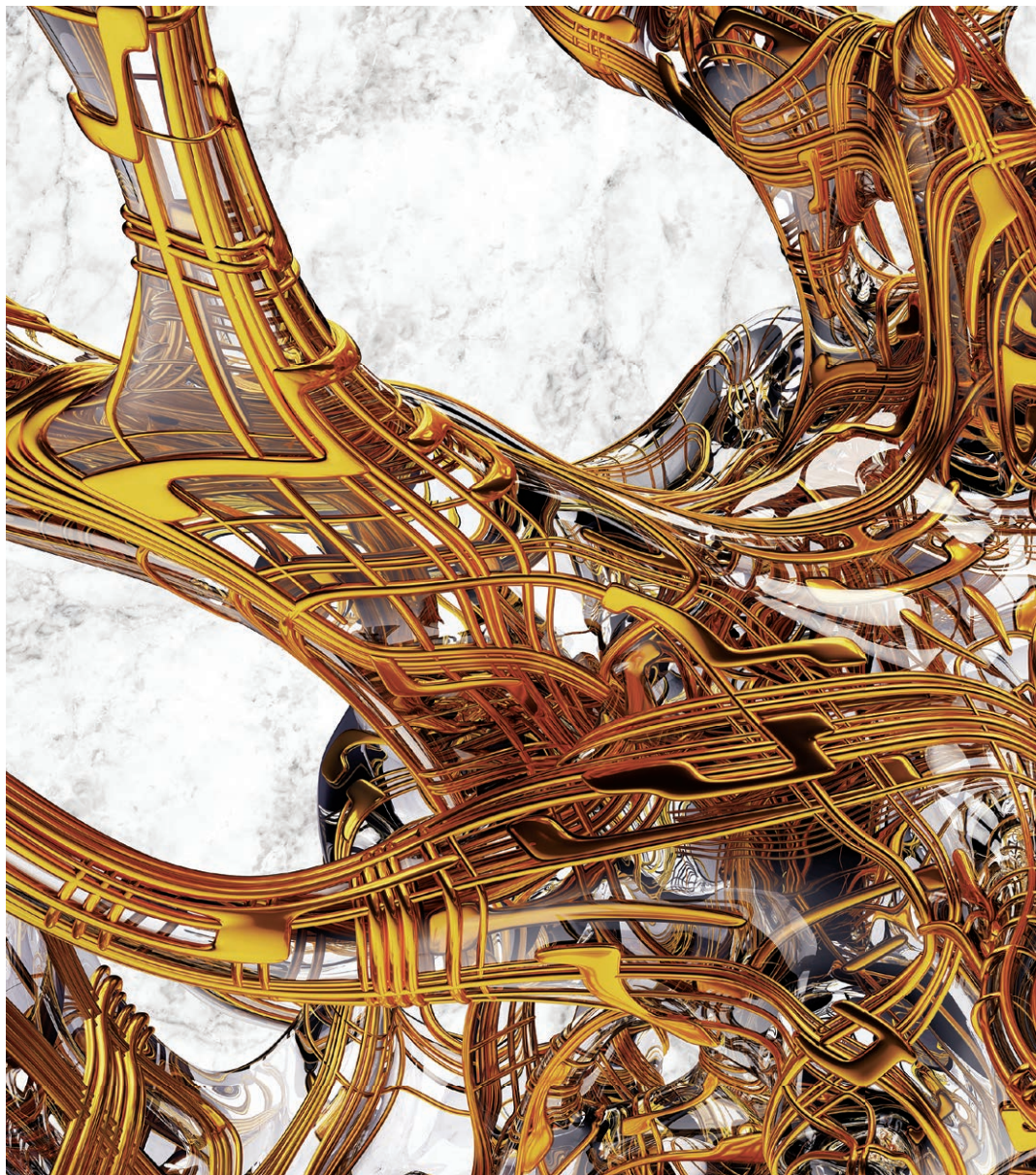
In addition to the indoor exhibition, there is also work at 2 outdoor locations. A wallprint can be seen on the casino's sidewall (at the Casino), which is on the Kerkstraat - on the route to the beach. The monumental sculpture [LUIZAERC](#) is again in dialogue with the 'Grote Kerk', Saint-Rochus Church, on Saint-Rochus Square. [LUIZAERC](#) looks futuristic, but the pedestal refers to typical ancient pillars. The sculpture resembles a guardian of a sanctuary.

Not only are the antiquities a source of inspiration, architecture also takes an important place. Both present and past are often combined using new technologies (3D printing, 3D IMAX technology). We invite you all to go out and explore the unique universe of Nick Ervinck. A studio visit and meet and greet with the artist are also organised.

Enjoy this special exhibition!

Philip Konings, Aldermen department Culture

Sarah Goderis, Functionary department Culture,
Director department Culture (ad interim)



i detail **OLBERNIUM**, 2017
Wall print
c. 225 m²
c. 2400 ft²



DE INNIGE VERSMELTING VAN BLOB EN BOX IN ERVINCK'S SCULPTUREN VAN DE TOEKOMST

DOOR ROXANE BAEYENS

Nick Ervinck is ontegensprekelijk een kind van zijn tijd: hij verstaat de digitale logica als geen ander. Zijn werken belichamen echter niet alleen een grenzeloos geloof in vooruitgang en technologie, maar evengoed het vertrouwen in de eigenhandige, menselijke creatie. Technologisch vernuft gaat in de sculpturen van deze kunstenaar hand in hand met ambachtelijke virtuositeit. Ervinck's werken zijn het resultaat van een wederzijdse bevruchting tussen de virtuele en de fysieke wereld. Onderzoek in de ene wereld leidt tot werk in de andere. Limieten in de materiële wereld worden overstegen in de virtuele dimensie. En de digitale perfectie wordt in de tastbare realiteit geëvenaard met een alienachtige look, alsof er geen menselijke hand aan te pas gekomen is.

Met een wervelend lijnenspel creëert de kunstenaar een parallelle, utopische wereld die baadt in geel zonlicht. De mogelijkheden zijn er eindeloos. Maar zijn sculpturen van de toekomst zijn ook stevig verankerd in het aardse verleden, met talloze referenties aan de kunstgeschiedenis. Zo laat Ervinck zich onder andere inspireren door de vormtaal van vazen uit de klassieke oudheid, bouwwerken in art-nouveaustijl, futuristische tekeningen en de marmeren en bronzen sculpturen van Henry Moore.

In GNI-RI jul2017 brengt de kunstenaar oud, recent en nieuw werk samen rond twee leidmotieven: de blob en de box. Hun innige versmelting vertelt als geen ander waar het in Nick Ervinck's werk om gaat.

Aanvankelijk was het vooral de wereld van de architectuur die Nick Ervinck boeide, meer dan die van de sculptuur. Als kind speelde,

THE INTIMATE FUSION BETWEEN BLOB AND BOX IN ERVINCK'S SCULPTURES OF THE FUTURE

BY ROXANE BAEYENS

Nick Ervinck is without a doubt a child of his time: he understands digital logic like no one else. But his works don't just embody an infinite trust in progress and technology, they also convey his faith in self made, human creation. Technological brilliance and artisan virtuosity go hand in hand in the sculptures of this artist. Ervinck's works are the result of cross-fertilisation between the virtual and physical world. Investigations into the first, lead to work in the other. Limitations of the material world are transcended in the virtual dimension, while in turn digital perfection is matched in tangible reality using an alien look, as if no human hand was ever involved.

With his swirling interplay of lines the artist creates a parallel, utopian world bathing in yellow sunlight where the possibilities are endless. Nonetheless his sculptures of the future are very much anchored into the worldly past, with countless references to art history. Ervinck lets himself be inspired by the visual language of vases of classical antiquity, buildings in Art Nouveau style, futuristic drawings and the sculptures of Henry Moore in marble and bronze. In GNI-RI jul2017 the artist brings together his old, more recent and newest work around two leitmotifs: the blob and the box. Their intimate fusion shows best what Nick Ervinck's work is all about.

At first, it was the world of architecture that especially attracted the interest of Nick Ervinck, more so than sculptures. As a child he constantly played, or rather he built with Lego blocks and when he was 14 he got really into building games such as SimCity, a so-called God game. "Being a gamer, you construct something out of nothing, which makes you

of beter gezegd bouwde hij voortdurend met legoblokken en op veertienjarige leeftijd raakte hij verslaafd aan bouwspelletjes zoals SimCity, een zogenaamde God game. 'Als speler bouw je iets op uit het niets en ervaar je een soort macht over je creatie', zegt Ervinck. 'Een vergelijkbaar gevoel ervaar ik nu ook als kunstenaar: je speelt een soort god over de wereld die je zelf hebt gecreëerd.'¹ In CORECHNOTS (2008), een digitale tekening met vreemdsoortige bakstenen bouwwerken, schiep Ervinck een wereld die herinnert aan het idealistische landschap uit SimCity. De vormtaal van het werk doet echter niet alleen denken aan de computertaal uit de jaren negentig, maar evengoed aan Stonehenge en sciencefiction-ruimteschepen.

Ervincks architecturale werken zijn een knipoog naar de ontwikkelingen die de wereld van de architectuur aan het eind van de twintigste eeuw grondig door elkaar schudden. Mede onder invloed van de toenemende digitalisering onstond toen de drang naar iets nieuws: de strakke, hoekige architecturale vormtaal van de box werd ingeruild voor een dynamisch spel van organische, ronde vormen of blobs. De kunstenaar kiest echter nooit partij tussen deze twee. Zijn creaties zijn hybride en dragen beide werelden in zich. Ze zijn verwrongen, durven al eens uit hun voegen te barsten, lijken zich te onttrekken aan de zwaartekracht of vouwen zich helemaal open tot nieuwe vormen, die zich zelden voegen naar de regels van wat men vandaag architectuur noemt.

IKRAUSIM (2009) is zo'n blob, een met de computer getekende organische vorm. Het is een gele, grillige structuur die van binnenuit lijkt te zijn uitgevreten. Haar vormen doen denken aan de rotsen langs de oevers van de rivier Huangpu in Shanghai, maar ook aan de bewust met gaten bewerkte sculpturen van de Engelse kunstenaar Henry Moore (1898-1986). Samen met zijn toenmalige vriendin Barbara Hepworth was Moore de eerste die experimenteerde met niet-functionele gaten in beeldhouwwerken. Maar waar Moore

feel like you have power over your creation," says Ervinck. "I experience a similar feeling now as an artist: you sort of play God over the world you yourself have created."¹ In CORECHNOTS (2008), a digital drawing with strange looking brick buildings, Ervinck created a world that evokes the idealistic landscape from SimCity. Besides being reminiscent of the computer language of the nineties, the visual language of this work also brings to mind Stonehenge and sci-fi spaceships.

Ervinck's architectural works hint at the changes that shook up the world of architecture at the end of the 20th century. Partly under the influence of increasing digitalisation the urge for something new was felt: the austere, angular architecture of the box was traded in for a dynamic play of organic, round shapes or blobs. Yet the artist never chooses sides. His creations are hybrid and contain both worlds. They are twisted, not afraid of bursting out of their confines now and then, they seem to be pulling away from gravity or completely unfolding themselves into new shapes that only seldom conform to the rules of present day architecture.

IKRAUSIM (2009) is such a blob, an organic form drawn with a computer. It's a yellow, outlandish shape seemingly eaten away from the inside out. Its shapes evoke the cliffs along the banks of the river Huangpu in Shanghai, but also remind us of the English artist Henry Moore (1898 -1986), who intentionally made holes in his sculptures. Together with his then-girlfriend Barbara Hepworth, Moore was the first to experiment with non-functional holes in sculptures. But whereas Moore had to take into account the limits of what he could do

with his hands and tools, Ervinck is free to create much more complex objects thanks to 3D printing technology, allowing for creations no artist can make by hand. IKRAUSIM was the first time the artist unleashed the full potential of this computer technology, pushing the boundaries of sculpture.

begrensd was door wat hij met zijn handen en zijn werktuigen kon bereiken, kan Ervinck nu dankzij 3D-printtechnologie veel complexere creaties scheppen. Creaties die geen enkele kunstenaar zelf met de hand kan vormen. Met IKRAUSIM zette de kunstenaar een allereerste keer het volle potentieel van deze computertechnologie in en verlegde hij de grenzen van de beeldhouwkunst.

Voor Moore waren gaten een manier om het landschap in zijn sculptures te betrekken, bij Ervinck zie je doorheen de gaten als het ware de ingewanden van de sculptures. Zo ook bij IKRAUSIM. De print in de tentoonstelling is een videostill van een animatie waarin de kunstenaar de kijker meeneemt op een duizelingwekkende reis doorheen de gaten van deze tot de verbeelding sprekende sculptuur.

Dat de blob en de box geen onverzoenbare tegenpolen zijn, maar daarentegen met elkaar versmelten, illustreert XOBBEKOPS (2004-2006), Ervincks allereerste blobfiguur. De gele blob werd hier in een houten box opgeborgen. Hoe kan uit zo'n rigide kubus een organische vorm ontstaan, vroeg de kunstenaar zich af. Op het eerste gezicht wordt XOBBEKOPS inderdaad gekenmerkt door de dualiteit tussen blob en box, tussen virtueel en fysiek, binnen en buiten, natuurlijke en industriële materialen, echt hout en imitatiehout, tussen diverse vormen en afwerkingen: bol – kubus, ruw – glad, glanzend – mat ... Binnen deze tweestrijd bestaat echter een verrassende symbiose: de gele, gladde blob, die het digitale tijdperk symboliseert, is tegelijk een toonbeeld van traditie, want hij is ambachtelijk vervaardigd uit klei. XOBBEKOPS overbrugt ook een generatiekloof, namelijk die tussen de oude garde van architecten die met pen en papier klassieke, hoekige woningen tekenden (box) en de jongere generatie, die met computersoftware veel organischer ontwerpen bedenkt voor de gebouwen van de toekomst (blob). XOBBEKOPS is tegelijkertijd een maquette, een sculptuur en een schaalmodel. Het doet de grenzen tussen architectuur, sculptuur en design vervagen.

To Moore, the holes represent a way to involve the surroundings into his sculptures, while Ervinck, on the other hand, uses them as a window through which you can see the intestines of his sculptures, so to say. The same applies to IKRAUSIM. The print in the exhibition is a still of an animation wherein the artist takes the viewer on a dazzling trip through the holes of this captivating sculpture that appeals to the imagination.

Blob and box are no irreconcilable opposites, on the contrary, they fuse with one another, as is illustrated by Ervinck's very first blob figure, XOBBEKOPS (2004-2006). Here, the yellow blob was stowed in a wooden box. How can an organic form arise from such a rigid cube, the artist wondered. At first glance, XOBBEKOPS is indeed characterised by a duality between blob and box, virtual and physical, inside and outside, natural and industrial materials, real wood and imitation wood, between different shapes and finishes: sphere – cube, rough – smooth, shiny – matte... Within this struggle, however, exists a surprising symbiosis: the smooth yellow blob, symbolising the digital age, is at the same time a paragon of tradition, since it is made from clay according to traditional methods. XOBBEKOPS also bridges a generation gap between the old guard of architects, drawing classical, rugged houses (box) with pen and paper, and the younger generation, that comes up with more organic designs for the buildings of the future (blob), using computer software. XOBBEKOPS serves both as model and sculpture, blurring the borders between architecture, sculpture and design.

A similar dichotomy and reconciliation can be found in the sculpture SIUTOBS (2006): the austerity and rigidity of the traditional brick house, with its all but perfect walls built by human hands, is in stark contrast with the virtual, yet for humans unfeasible perfection of the yellow egg, cherished within its confines. For SIUTOBS Ervinck started from a still taken from an animation film in which all kinds of tiny little houses are folding themselves inside out, besides driving, dancing and flying. He

Een gelijkaardige tweedeling én verzoening vinden we terug in de sculptuur SIUTOBS (2006): de strakke, hoekige vormtaal van het traditionele bakstenen huisje, met zijn door mensenhanden gemetselde en dus imperfecte muur, contrasteert met de virtuele, voor mensen onhaalbare perfectie van het gele ei dat erin gekoesterd wordt. Voor SIUTOBS vertrok Ervinck van een still uit een animatiefilm waarin allerlei huisjes zichzelf binnenstebuiten vouwen, maar ook rijden, dansen en vliegen. Hij onderzocht voor dit wonderlijke bouwsel wat de kleinst mogelijke baksteen was die nog met de menselijke hand gemetseld kon worden en maakte vervolgens eigenhandig 10.000 steentjes van slecht 5 x 5 x 9 mm groot. SIUTOBS speelt met het idee van een gebouw zonder buiten- of binnenkant.² Wanneer de architectuur van een woning zich openvoemt, is ze niet langer afgesloten. Het gebouw verliest zijn voornaamste functie, die van shelter, en houdt op een gebouw te zijn. Het wordt een sculptuur. Het ei op zijn beurt kan gelezen worden als een gigantisch glazen flatgebouw. Sculptuur wordt architectuur. Het ei is bekleed met een gele folie, van het type dat gebruikt wordt om reclame aan te brengen op bussen en trams. Aan de buitenkant zie je de reclame, binnenin kan je ongehinderd naar buiten kijken. Bij SIUTOBS zijn de ramen op het gele ei reflecties van de ramen in de bakstenen buitenmuur. Buiten wordt binnen en omgekeerd. Hoe langer je naar SIUTOBS kijkt, hoe meer lagen je erin ontdekt.

Ook LUIZAERC (2012-2015), een zuil die je kan bewonderen op het pleintje aan de Sint-Rochuskerk in Blankenberge, speelt met de voortdurende metamorfose van sculptuur tot architectuur en omgekeerd. LUIZAERC bouwt voort op LUIZADO, een buitensculptuur die Nick Ervinck in 2011-2012 maakte in opdracht van de stad Tongeren. Deze monumentale pilaar was op zijn beurt geïnspireerd op de authentieke Romeinse Jupiterzuil die in vroegere tijden dezelfde locatie sierde. Net als zijn voorganger heeft ook LUIZAERC een vormtaal die je tegelijkertijd terugwerpt in het verleden én naar de toekomst teleporteert.

also inquired for this wondrous construction on what the smallest possible brick would be suited for human bricklayers, to then single-handedly make 10.000 of those small stones no bigger than 5 x 5 x 9 mm. SIUTOBS plays with the idea of a building without a distinct inside and outside.² When the architecture of a home folds itself open, it is no longer shut off. The building loses its prime function, that of shelter, and in fact stops being a building. It is now a sculpture. The egg, at its turn, can be understood as a gigantic glass apartment block. Sculpture is becoming architecture. The egg is coated with a yellow foil, of the kind that is used for advertisements on buses and tramcars. From the outside you see the publicity, but from the inside you have no problem looking out. In the case of SIUTOBS the windows on the yellow egg are a reflection of the windows in the brick outside wall, turning outside into inside, and vice versa. The longer you look at SIUTOBS, the more layers you discover.

At a town square in Blankenberge, just in front of the church of Saint-Rochus, there's a pillar for you to admire called LUIZAERC (2012-2015), which is also playing with the continuous metamorphosis of sculpture shedding into architecture, and the reverse. LUIZAERC builds further on LUIZADO, an outside sculpture made by Nick Ervinck in 2011-2012 for the city of Tongeren. The inspiration for this monumental column came from the authentic roman column of Jupiter that embellished the same location in older times. As with its predecessor, the visual language of LUIZAERC throws you back into the past and teleports you to the future, all at the same time. The hybrid creation is composed of visual elements derived from such a diverse range of sources as roman masks and vases, but also bears close resemblance to a life form light years away from us: the alien being from the eponymous movie³. LUIZAERC is remarkably more abstract than its predecessor, making it all the more potent. The symmetry gives the column a certain solemnity, which should come as no surprise since you could look at LUIZAERC as a

De hybride creatie is opgebouwd uit beeldelementen die ontleend zijn aan Romeinse maskers en vazen, maar vertoont vormelijk ook gelijkenissen met een leven dat lichtjaren van ons verwijderd is: het buitenaardse wezen uit de film *Alien*.³ LUIZAERC is opmerkelijk abstracter dan zijn voorganger, maar dat maakt het beeld des te krachtiger. De symmetrie verleent het een zekere sacraliteit. LUIZAERC kan dan ook gelezen worden als een soort godenbeeld. Maar wie of wat wordt er vereerd? De eindeloze mogelijkheden van de sculptuur, misschien?

Sculptuur wordt ook architectuur in BOLBEMIT (2014). Deze print, een studie voor de plafondschildering in de Clarenhofkapel in Hasselt, is het resultaat van een serie met de computer ontworpen blobsculpturen. De lijntekening is een vertaling van het spel van schaduwen en reflecties op de digitale sculpturen. De met de hand aangebrachte plafondschildering vormt een wervelende dans van digitaal design en waanzinnig gedetailleerde schilderkunst. BOLBEMIT visualiseert op unieke wijze het verhaal van goed en kwaad: aan het ene uiteinde komt het kwade, in de vorm van tentakels, de kerk binnen. Aan het andere uiteinde, ter hoogte van het altaar, wordt het opgeslokt door een draaikolk. Je kan er de sterrenhemel in ontwaren, maar er zijn ook links met cartografie en Delfts blauw.

Ook de muurprint op de gevel van het casino in Blankenberge is een gigantische lijntekening die het resultaat is van virtueel ontworpen blobsculpturen. OLBERNIUM (2017) maakt deel uit van Ervinck's onderzoek naar lijnmutatie. De kunstenaar blaast hiermee de eeuwenoude discussie rond het belang van de lijn in de kunst nieuw leven in. Een blobvormig volume is opgelost in een ritmisch lijnenspel. Lijn wordt hier ook gekoppeld aan kleur. De goudgele kleur draagt het goddelijke in zich, maar verwijst ook naar de alchemie die de – voor Ervinck zo belangrijke – transmutatie belichaamt. Goud is eveneens de kleur van rijkdom, waarvoor gespeeld wordt in het casino. Het verwijst bovendien naar het gouden tijdperk van de belle époque, die met haar

kind of statue of God. Question is: who or what is being worshipped? The infinite possibilities of sculpture maybe?

In BOLBEMIT (2014) again, sculpture becomes architecture. This print, a study for the ceiling painting in the Claren Court Chapel of Hasselt, is the result of a series of computer designed blob sculptures. The line drawing represents the play of shadows and reflections on digital blob sculptures. Applied by hand the ceiling painting comes across as a swirling dance of digital design and ridiculously detailed painting. BOLBEMIT visualises in a unique way the story of good versus evil: at one end, evil in the form of tentacles enters the church, only to be consumed by a whirlpool at the other end, near the altar. You could spot a starry sky in there, but there are also links to cartography and Delft blue.

The wall print on the façade of the casino in Blankenberge is a gigantic line drawing, and is once again the result of virtually designed blob sculptures. OLBERNIUM (2017) is part of Ervinck's investigation into line mutation, thus breathing new life into a centuries-old discussion about the importance of lines in art. A blob shaped mass is dissolved in a rhythmic play of lines. A connection to colours is made. Gold yellow stands for the divine but refers also to alchemy, which embodies transmutation, an extremely important concept to Ervinck. Furthermore, gold is the colour of wealth, the reason why people go to a casino. And it's related to the golden era of the belle époque, with its buildings in Art Nouveau style forever changing the appearance of the city of Blankenberge. The way by which Ervinck incorporates the various elements typical of this style of architecture – bended lines and motifs inspired by nature, as well as the combination of different materials, both organic and industrial – into this vibrant drawing is nothing short of masterful. The constellation as a whole reminds not only of a spaceship, the clew of blood vessels and nerve courses or supersonic roller coasters, but also of brass trumpets sounding in the distance.

art-nouveaugebouwen het uitzicht van de stad Blankenberge voorgoed zou veranderen. Ervinck verwerkte de typerende elementen van deze architectuurstijl – gebogen lijnen en op de natuur geïnspireerde motieven, maar ook de combinatie van verschillende materialen, zowel organisch als industrieel – op meesterlijke wijze in deze vibrerende tekening. De constellatie in haar geheel doet denken aan een ruimtestation, het circuit aan bloed- of zenuwbanen of supersonische rollercoasters, maar ook aan in de verte klinkende koperen trompetten. De ritmische lijnwerking in OLBERNIUM herinnert eveneens aan de krachtige lijnen waarmee de futuristische kunstenaars uit de vroege twintigste eeuw tekenden. Het futurisme verheerlijkte net als Ervinck beweging, snelheid en nieuwe technologie en had een grenzeloos geloof in de toekomst en de vooruitgang. Maar waar het futurisme opriep tot vernieling van alles wat traditie was, en dus in het verleden lag, voegt Nick Ervinck hier in een simultane beweging verleden, heden en toekomst samen tot een dynamisch lijnenspel.

Zonder verleden en traditie los te laten bouwt Nick Ervinck aan zijn sculpturen van de toekomst, waarin blob en box, spitstechnologie en ambachtelijke creatie, sculptuur en architectuur samengaan. Zodra hij een grens heeft verlegd, staat hij alweer te popelen om de volgende stap in de ontwikkeling van de beeldhouwkunst te verkennen.

¹Citaat uit een interview met Christine Vuegen, Schepper van een complex parallel universum. Een gesprek met Nick Ervinck, in: GNL_RI_2014, MER. Paper Kunsthalle.

²Dit idee komt onder meer aan bod in Harry Mulisch' roman *De ontdekking van de hemel*, maar Nick Ervinck ontdekte het ook in verscheidene etsen van de achttiende-eeuwse Italiaanse graficus Giovanni Battista Piranesi.

³De film *Alien* dateert uit 1979. De protagonist, een buitenaards wezen, werd vormgegeven door de Zwitserse kunstenaar Hansruedi Giger (1940-2014).

The rhythmic line effect in OLBERNIUM also brings to memory the powerful lines of the futuristic art works of the early 20th century. Just like Ervinck, futurism glorified movement, speed and new technology and showed an infinite trust in the future and progress. However, there is an importance difference. Whereas futurism called for the destruction of everything traditional and belonging to the past, Nick Ervinck in one simultaneous move brings together past, present and future in a dynamic play of lines.

Without letting go of the past or tradition Nick Ervinck is working on his sculptures of the future that mix blob and box, cutting edge technology and craftsmanship, sculpture and architecture, to a coherent whole. As soon as one boundary has been pushed, he can't wait to explore the next step in the development of sculpture.

¹Quote taken from an interview with Christine Vuegen, Schepper van een complex parallel universum. Een gesprek met Nick Ervinck, in : GNL_RI_2014, MER. Paper Kunsthalle.

²This idea is brought up in Harry Mulisch's novel *The Discovery of Heaven*, but Nick also traced it to numerous etchings of the 18th century artist Giovanni Battista Piranesi.

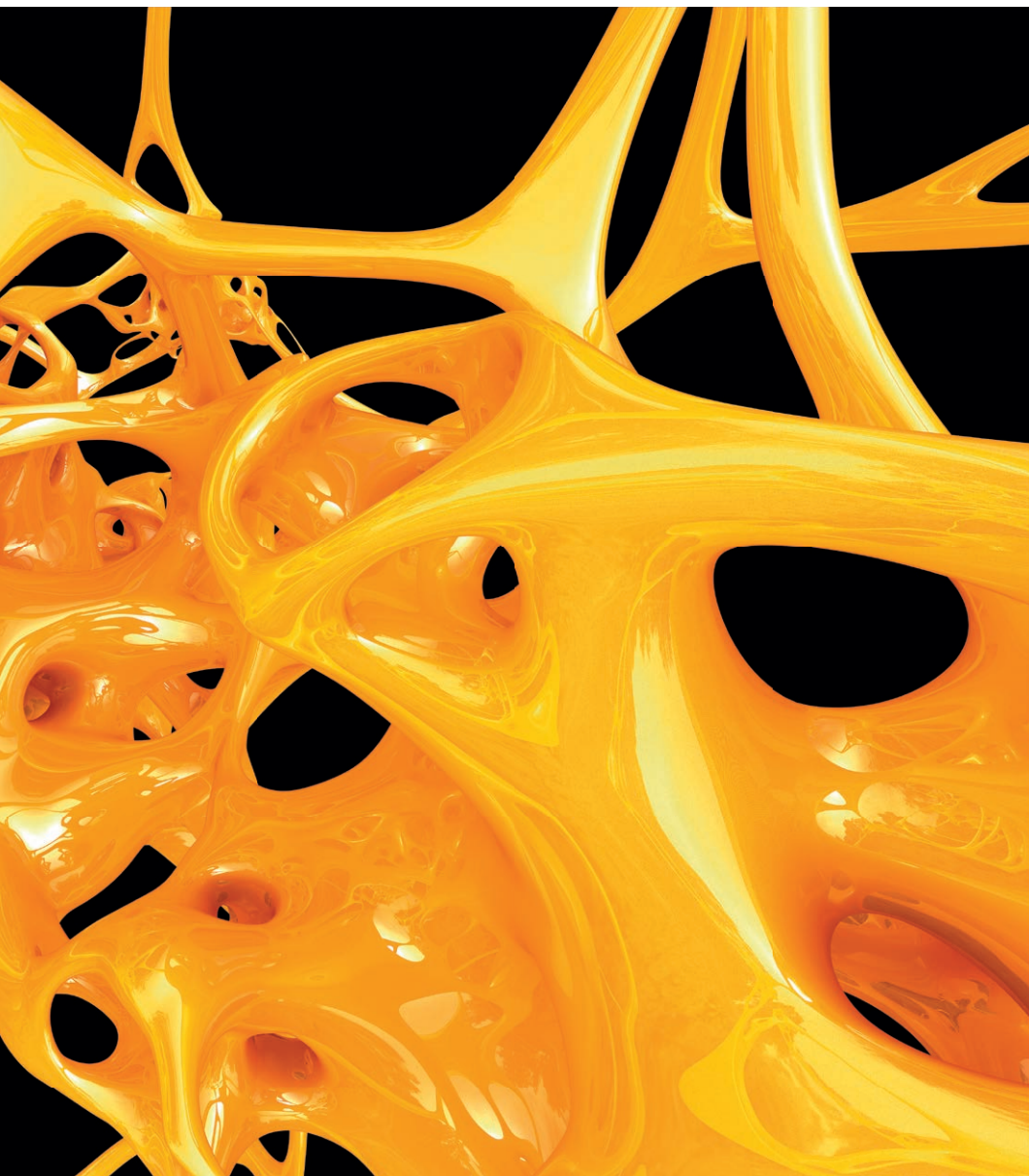
³The film *Alien* dates back to 1979. The main character, an alien being, was modelled by the Swiss artist Hansruedi Giger (1940-2014).

**IKRAUSIM, 2009**

Print mounted on plexiglas and covered with plexiglas

105 x 185 cm

41.3 x 72.8 inches





i **TRIAFUTOBS**, 2007
Iron, polyurethane, polyester and plexi
20 x 65 x 30 cm
7.9 x 25.6 x 11.8 inches



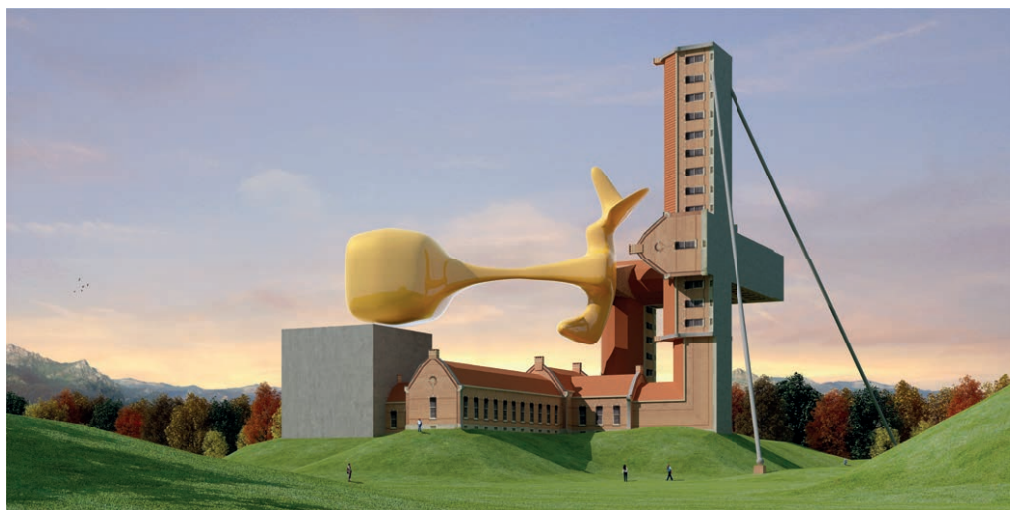
i **RETPOCIUS**, 2007-2008
Polyurethane, polyester and plexi
19 x 34 x 34 cm
7.5 x 13.4 x 13.4 inches



i **WINEYER**, 2016
3D print
16 x 33 x 23 cm
6.3 x 13 x 9.1 inches



i **TIABLOY**, 2016
3D print
17 x 33 x 23 cm
6.7 x 13 x 9.1 inches

**COLBATROPS, 2007**

Print

50 x 100 cm, framed 74 x 124 cm

19.7 x 39.4 inches, framed 29.1 x 48.8 inches

**CORECHNOTS, 2008**

Print

50 x 100 cm, framed 74 x 124 cm

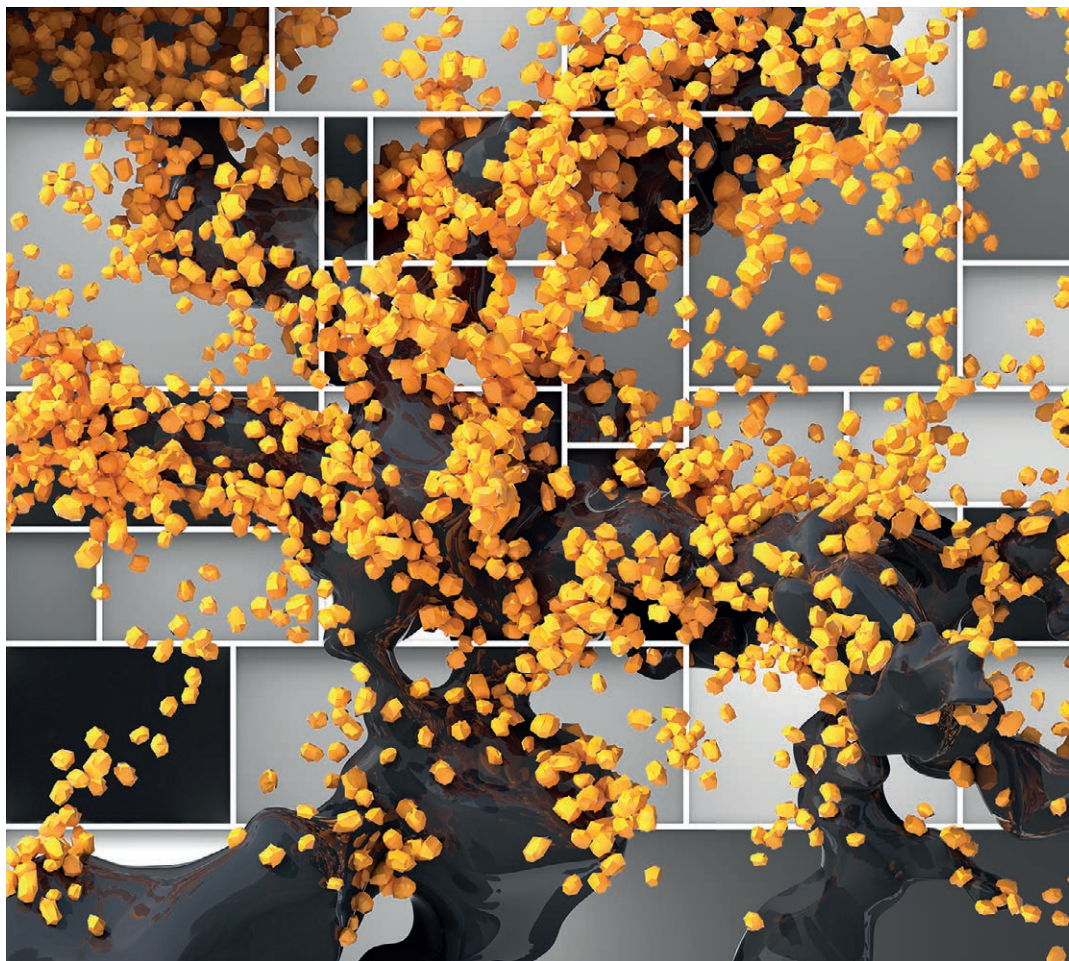
19.7 x 39.4 inches, framed 29.1 x 48.8 inches



i **ASWIRION**, 2016
3D print
50 x 33 x 22 cm
19.7 x 13 x 8.7 inches



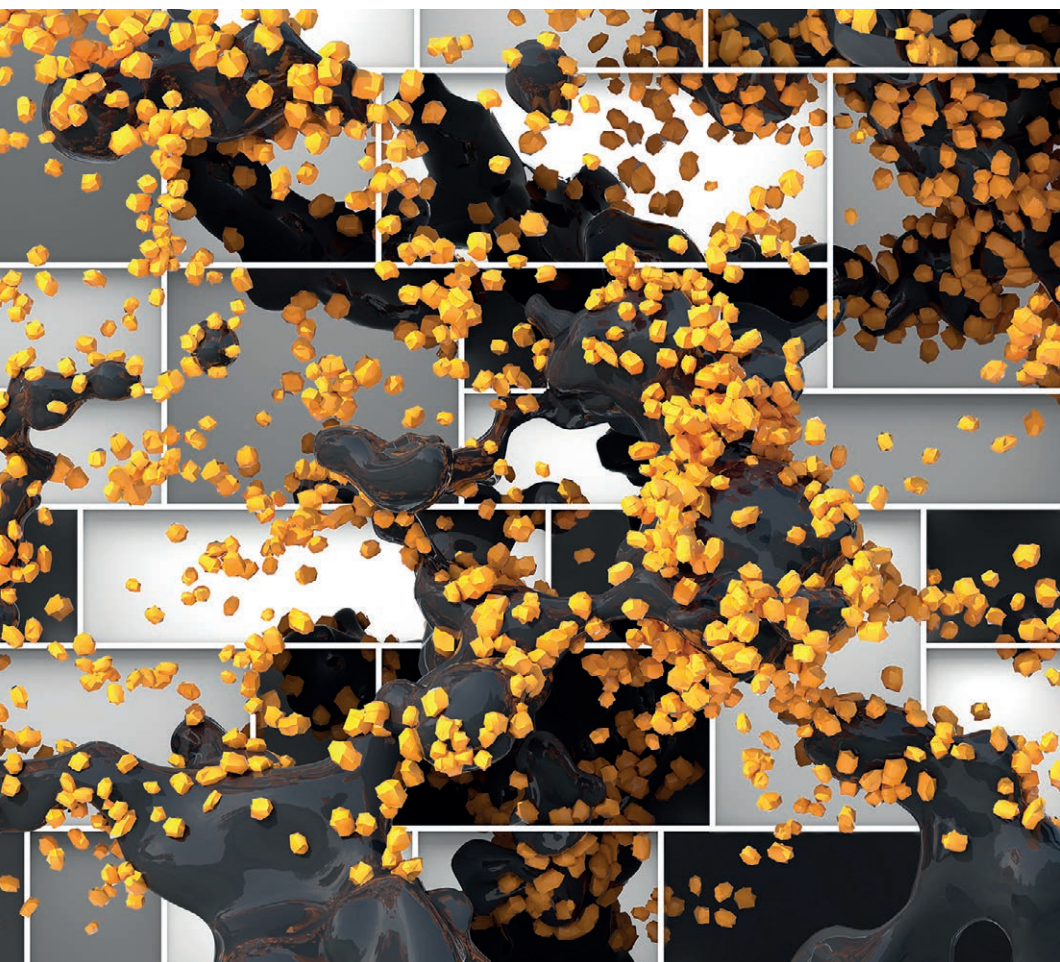
i **SIUTOBS**, 2006-2008
Bricks, concrete, wood, iron
55 x 192 x 135 cm
21.7 x 75.6 x 53.1 inches

**NIARGOLUX, 2011-2016**

Print mounted on plexiglas and covered with plexiglas

90 x 200 cm

35.4 x 78.7 inches

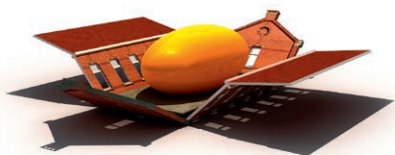




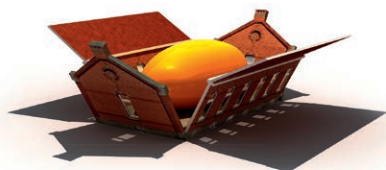
i **LUIZAERC**, 2012
3D print
42 x 28 x 19 cm
16.5 x 11 x 7.5 inches



i **RACHT**, 2012
3D print
42 x 29 x 20 cm
16.5 x 11.4 x 7.9 inches



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





KIANIL, 2016
3D print
21 x 42 x 26 cm
8.3 x 16.5 x 10.2 inches



i **VIUNAP**, 2013-2014
3D print, polyester, plastic and wood
68 x 94 x 108 cm
26.8 x 37 x 42.5 in.



i detail **KOMANIL**, 2015
3D print, wood and plexi
40 x 40 x 40 cm
15.7 x 15.7 x 15.7 inches



i **YAROTBS, 2007**
Polyurethane and polyester
85 x 190 x 190 cm
33.5 x 74.8 x 74.8 inches



i **TAMAKINA**, 2007-2008
Wood, polyurethane, polyester, iron and PVC
55 x 192 x 135 cm
21.7 x 75.6 x 53.1 inches



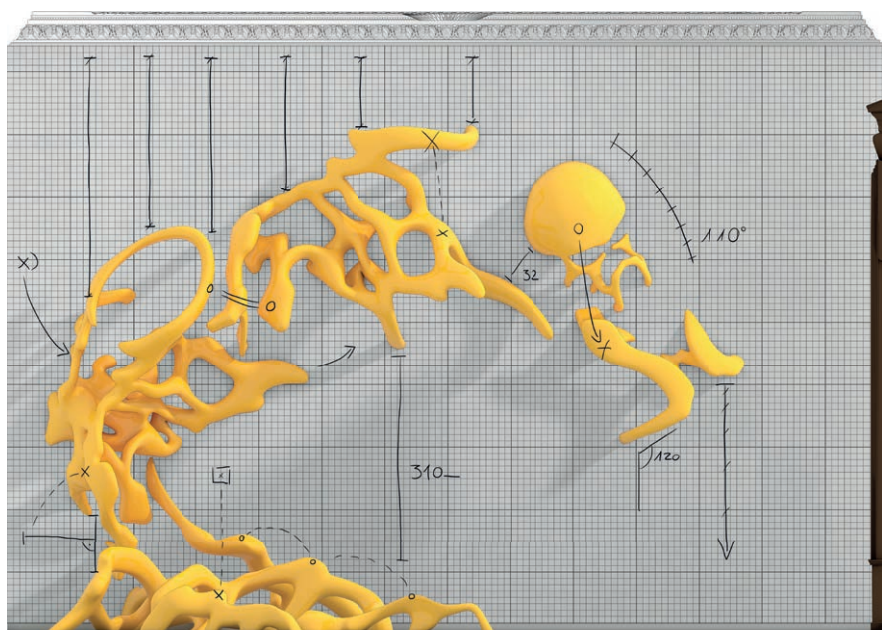
XOBBEKOPS, 2009-2010
Wood, formica and polyester
120 x 156 x 100 cm
47.2 x 61.4 x 39.4 inches



i **LUBZAERC**, 2012-2014
3D print
42 x 42 x 24 cm
16.5 x 16.5 x 9.4 inches



i **REWOTFIU**, 2009-2016
3D print
60 x 31 x 38 cm
23.6 x 12.2 x 15 inches



i **SUMNIM**, 2012-2013
Print
52 x 72 cm
20.5 x 28.3 inches



i

LUCE, 2016

Polyurethane, polyester and iron
750 x 400 x 366 cm
295.3 x 157.5 x 144.1 inches



COLOFON / COLOPHON

Deze publicatie verschijnt naar aanleiding van Nick Ervinck's tentoonstelling **GNI-RI jul2017** van 01/07/2017 tot 24/09/2017 in CC Casino, Blankenberge.

Published on the occasion of Nick Ervinck's exhibition **GNI-RI jul2017** from 01/07/2017 to 24/09/2017 in CC Casino, Blankenberge.

MET DANK AAN / THANKS TO

Anthony André, Aorta+, Bram Bekaert, Nel Bonte, Hugo Brutin, Benoit Carels, Heidi Florizoone, Ivan De Clerck, Lio Desart, prof. dr. Delaere, Hilde Demuyne, prof. Tom de Nys, Guy Devos, Ann Dewaele, Kuba Dudek, Ida Ervinck, Lene Ervinck, Monique & Marc Ervinck-Werbrouck, Nico Germonprez, Sarah Goderis, Danny Guidée, Marc Helsens, Philip Konings, Michel Lunetta, Alain & Françoise Liedts-Meesen, Materialise, Pascale Nefors, Roel Rasker & team, Elio Roets, Stratasys, Heleen Sabbe, Kaat Sabbe, Kaia Sandelé, Jean-Paul Taelemans, Dmitrii True, Joke Vandenabeele, Jorgé Vandeplassche, Jona Van der Cruyssen, Kristof Van Mierop, Kurt Vanoosterhout, Melyncka Vanoverschelde, Saskia Van Pamel, Tom Vettenburg, Geert Viaene, Vormingplus Brugge, Provincie West-Vlaanderen, the volunteers of the cultural center and the archive association De Benne, the staff of Mona Visa, the staff of the technical office Blankenberge, the Studio Nick Ervinck team & interns.

Tekst / Text: "De innige versmelting van blob en box in Ervinck's sculpturen van de toekomst" door Roxane Baeyens / "The intimate fusion between blob and box in Ervinck's sculptures of the future" by Roxane Baeyens

Redacteur / Editor: Mia Verstraete

Engelse vertaling / English translation: Kevin Vercauteren

Grafisch ontwerp / Graphic concept: Hannibal & Studio Nick Ervinck

Photocredits: Studio Nick Ervinck (p. 4-5, 12-13, 17-20, 22-23, 26-28, 36-37), Luc Dewaele (p. 14-15, 21, 31-33), Peter Verplancke (p.16, 24-25, 29-30, 34-35), Bob Van Mol (p. 38)

Editie / Edition: 3500

Druk / Printing: Drukker Callier, Blankenberge

ISBN: 9789081967150

© Studio Nick Ervinck

www.nickervinck.com

www.nikipedia.be

