

VIRTUOSITÉ NUMÉRIQUE : LES SCULPTURES ARCHITECTURALES DE NICK ERVINCK

L'artiste plasticien Nick Ervinck (° 1981) se consacre depuis ses années d'études à Gand aux «sculptures architecturales» et à l'«architecture sculpturale». Il utilise ses reproductions d'architecture et ses animations 3D comme des carnets d'esquisses. Elles constituent pour lui des jeux intellectuels sur écran informatique. Il crée ses propres univers et son propre langage. «Il y a bien plus à voir que le visible», explique Ervinck, qui réside et travaille à Kortemark (Flandre-Occidentale), «et nous ne voyons qu'une fraction du visible». Ses installations et autres réalisations offrent une «échappée sur un monde numérique», sur une réalité différente. L'artiste s'engage dans chaque expérimentation de forme, à partir de différents matériaux dans son atelier ou sur papier, ou encore sur ordinateur, en se demandant comment des formes organiques peuvent naître de formes géométriques. Son art traduit la recherche de cette perception. Il veut amener le public à regarder la réalité différemment.

Ervinck souhaite construire un jour une maquette géante de la basilique du Sacré-Cœur de Koekelberg (Bruxelles), une sculpture modulaire longue de quinze mètres et constituée de tubes métalliques, un squelette dans lequel serait suspendue une voûte textile tout aussi imposante. Pour une exposition de sculptures au parc Middelheim à Anvers, il a déjà réalisé une maquette à bien plus petite échelle, conçue comme un «exercice intellectuel dans l'espace virtuel» et présentée dans une vitrine sur un socle blanc. C'est une sculpture architecturale qui résume, pour ainsi dire, le répertoire figuratif de l'artiste: architecture réelle / architecture virtuelle, formes purement géométriques / formes organiques, en agrandissement / en réduction, le jaune brillant caractéristique d'Ervinck - sa marque de fabrique - et une référence explicite à un site et à un monument connu.

Ervinck aime à rappeler qu'il s'est «presque toujours intéressé à des monuments, c'est-à-dire à des bâtiments emblématiques». Ne se contentant plus d'un discours purement sculptural, il cherche depuis longtemps «la frontière entre le sculptural



Nick Ervinck, *Yaronulk*, plan pour une maquette de la basilique du Sacré-Cœur de Koekelberg (Bruxelles), 2010, photo K. Borghouts ©SABAM Belgique 2011.

et l'architectural». Il s'est consacré à «l'architecture blob», une forme de design architectural reposant sur la conception par ordinateur, son «jeu de construction numérique», ce qui ne l'empêche pas de voir les limites des logiciels. Il a découvert très tôt, indique-t-il, les possibilités de l'informatique. Dans son enfance, il aimait jouer au Lego et réaliser des constructions entières selon sa propre fantaisie. Plus tard, il est passé aux jeux vidéo intelligents sur PC et s'est alors senti maître d'une réalité virtuelle qu'il pouvait façonner à loisir.

Ervinck est en quête de mondes possibles. Il se livre à des exercices audacieux dans lesquels il explore et exploite le monde physique ou virtuel, produisant des sculptures réelles dans son atelier et des sculptures numériques sur ordinateur. Il ne trace jamais de ligne de démarcation claire entre les deux mondes. Une sculpture peut très bien naître sur écran et prendre ensuite forme dans l'atelier traditionnel de l'artiste. Ce peut être aussi, à l'inverse, une forme architecturale ou sculpturale qu'il retravaille numériquement en 3D.

Il crée un univers complexe: *blobs* et *boxes*, concepts empruntés au discours contemporain sur l'architecture, modèles réels ou générés par infographie, sculptures aux formes organiques et

géométriques, organismes sans formes et structures géométriques architecturales. Parfois, ces formes rigoureuses renvoient à des ouvrages connus, telles les maquettes de la basilique «repensée» de Koekelberg ou de l'abbaye de Cluny, «projets d'emprunt» qu'il modélise constamment sur ordinateur. Les mêmes oppositions se retrouvent dans toutes ses réalisations, tant dans les formes que dans les matériaux utilisés: lisse / rugueux, brillant / mat, sphérique / cubique, ouvert / fermé, naturel / industriel, résolument géométrique / informe.

Les «sculptures» d'Ervinck portent parfois, mais en apparence seulement, des titres hermétiques: *Triafutobs*, *Solbaregiafutobs* ou *Warsubec* (pour sa grande sculpture sur toit en terrasse à Gand). Souvent il s'agit de codes chiffrés, pour les tirages numériques comme *GN D GH 73.tif dec2003* ou *GNI D GH 44b.tif dec2003*, qui renvoient à sa grande base de données informatiques. Son œuvre est très diverse: outre des impressions numériques, il réalise également des animations de synthèse, des sculptures et des installations, parfois à échelle architecturale et monumentale, telle l'énorme structure lisse et jaune surmontant deux blocs d'habitation sur le site résidentiel *De Cirk* dans la *Zebrastraat*,



Nick Ervinck, *Warsubec*, sculpture sur toit en terrasse à Gand, 2009, photo P. Huybrechts
©SABAM Belgique 2011.

à Gand. Elle fait deux fois douze mètres de long, six mètres de large, plus de trois mètres de haut et pèse sept tonnes.

L'œuvre d'Ervinck ne comporte pas de véritables frontières entre conception et sculpture, architecture ou maquette. Toutes les «sculptures virtuelles» sur écran ne peuvent être réalisées dans la réalité et, de plus, ce n'est pas nécessaire. Certaines ébauches sont même irréalisables, tandis que d'autres modèles nés dans son atelier peuvent être remodelés sur ordinateur. Nick Ervinck recherche l'«interaction entre la forme numérique et la forme physique d'une sculpture». En d'autres termes, «il occupe et façonne», écrit le critique d'art Guy Bovyn à propos de son œuvre (2006), «un espace hybride». C'est une alchimie numérique grâce à laquelle il crée un espace d'exposition, un «espace lisse», pour reprendre l'expression du philosophe français Gilles Deleuze. C'est, toujours formulé à la façon de Deleuze, «un nomade» qui chemine, vagabonde, erre dans un monde virtuel lisse et doux.

Le 11 septembre 2001, Ervinck était à New York. À la suite des attentats du *World Trade Center*, mais surtout des «images» qu'il a faites du lieu (en voyant la réalité d'une manière un peu différente), il s'est mis à scanner tous ses

négatifs photo, constituant ainsi des «archives numériques autobiographiques», soit à présent des dizaines de milliers d'«images». Ce sont les briques de construction et le langage (ou «l'alphabet» comme il se plaît à le dire) de son œuvre figurative. Il assemble les formes les plus hybrides, des architectures et des sculptures, mais aussi des coupures de journaux et des souvenirs personnels. Il veut mettre de l'ordre dans sa vie et ses pensées, cherche un chemin dans un univers régi par lui. Nick Ervinck se comporte, comme dans les *Godgames* de sa prime jeunesse, en maître et metteur en scène. «L'artiste est une sorte de dieu qui joue», dit-il. Pour ses expositions, il veut toujours avoir une maîtrise absolue de l'espace. Il modifie l'échelle du lieu d'exposition, construit et reconstruit, érige «en art l'espace même où l'art s'expose». «Tout lieu d'exposition», explique-t-il, «devient ainsi *my own space*».

PAUL DEPONDT
(TR. J.-PH. RIBY)

www.nickervinck.com