

[K] **NAAR ANALOGIE. KUNSTENAAR BART STOLLE**

Bart Stolle (1974) toont een grafische verwerking van de wereld die hem omringt, in beelden die doen denken aan computers en analoge systemen. Zijn *project low fixed media show* was begin 2016 nog te zien bij Zeno X Gallery in Antwerpen. Al twintig jaar werkt Stolle onder diezelfde titel, voor vrijwel elke tentoonstelling; een opvallende en merkwaardige keuze, die past bij zijn ode aan de consequentie.

Het oeuvre van Stolle – of het nu schilderijen, animaties of tekeningen zijn – ziet eruit als een verzameling van technologische denksystemen, en straalt chaos én orde uit. De grafische composities met kleine, onderling verbonden fragmenten lijken op een netwerk, of op een plattegrond van een computerbrein. Hij schildert pixelprecies die systemen op doek, en hij laat daarbij de traagheid van het schilderproces toe, die haaks lijkt te staan op de hyperkinesie van ons technologische tijdperk. Stolle schildert de stillevens van de infografie; hij krijgt de bezoekers zo ver dat ze contemplatief computerstaren.

Zoals de oude meesters hun appels, peren en vrouwen op het doek laten ademen, zo blaast Stolle zijn strakke, digitale beeldtaal leven in door de menselijkheid van het onderwerp te tonen. Waar dat bij fruit gaat over een vlekje of bij een model over een vetstrook, schildert Stolle andersgekleurde pixels en de fouten die sluipen in trage *renders*.<sup>1</sup> Zijn penseel is zo precies dat het beeld digitaal getekend en mechanisch gefabriceerd lijkt, terwijl de computerachtige structuur die is afgebeeld juist door zijn foutjes menselijker oogt.

Wat gebeurt binnen de grenzen van een canvas of een blad papier van Bart Stolle wordt vaak schaalloos. Zijn speelveld is een ruimte zonder omhoog of omlaag. De beelden zouden evengoed op micro- als op macroniveau gegenereerd kunnen zijn. Het heeft iets van een uitgezoomd beeld dat we kennen van Google Maps: de structuren in zijn werk zouden gelezen kunnen worden als een topografische kaart. Toch voelt het alsof we met de cartografie van Stolle nooit helemaal de weg zullen vinden. De nageschilderde schoonheidsfouten van de computer geven de afgebeelde structuren een chaotische, ontregelde was. Zijn beelden zijn even wiskundig als poëtisch. Er zit een ruis op zijn algoritme, het zijn eerder maaltafels van de verbeelding.



Bart Stolle, *Boy/Dog*, acrylverf en vernis op doek, 80 x 180 cm, 2010, Foto Peter Cox / © Zeno X Gallery Antwerpen / © Sabam Belgium 2016.

Maakten de beelden van Stolle geluid, dan zou het mechanische muzikje van de ladende internetverbinding uit 1999 de tentoonstellingsruimte vullen. Een geruststellend en beloftevol deuntje, dat kraakt onder zijn eigen complexiteit. In wat het midden houdt tussen beelden uit de kosmos en een portret van het binnenwerk van een computerbak, vindt de kijker met kennis van de kunstgeschiedenis ook referenties aan de abstracte kunst van de jaren twintig. Geometrische elementen, spannend geschikt in strakke composities. Als daarbij per se namen moeten worden genoemd, dan zijn het Kandinsky en Malevitsj. Stolle zegt met zo weinig mogelijk elementen zo veel mogelijk. Hij geeft uitdrukking aan grotere structuren, zonder ze te illustreren. Zoals de suprematisten (abstracte, geometrische kunst uit het Rusland van begin vorige eeuw) gooit hij overdaad overboord om “het achterliggende” aan te wijzen, datgene wat niet is afgebeeld. Hij toont het binnenwerk, de mechaniek van de machine, die op haar beurt lijkt op die van de mens. Hoewel Stolle in zijn geometrische vormen, pure kleuren en zwart-witgebruik doet denken aan Malevitsj, lijkt hij geen spirituele thema’s aan te willen boren. Integendeel, hij lijkt grote thema’s uit de weg te gaan. Hij heeft het over ons. Vanuit adelaarsperspectief rapporteert hij over hoe we communiceren, bewegen en schikken. Terwijl

Malevitsj en co. met een gelijkzijdige driehoek wijzen op de onzichtbare krachten die ons sturen, toont Stolle een abstracte schets van olifantenpaadjes en snelwegen die er door onze wandeltochten zijn gekomen.

Stolle is ook bekend door zijn geanimeerde pictogramfiguurtjes. De zwarte stokventjes die ons gewoonlijk de weg naar het toilet of de wachtzaal wijzen, komen nu tot leven in alledaagse activiteiten. Met de tijdrovende techniek van stop-motion animeert Stolle beeld voor beeld de geuniversaliseerde, vereenvoudigde mens en zijn gedragingen. Hoewel er animatieprogramma’s zijn die het creatieproces heel wat zouden vereenvoudigen en versnellen, kiest Stolle voor de handarbeid boven het ingeven van parameters. Alsof hij met een Atari-console blijft spelen in een wereld van games als *World of Warcraft*.

CÉLINE MATHIEU

[www.zeno-x.com/artists/BS/bart\\_stolle\\_bio.html](http://www.zeno-x.com/artists/BS/bart_stolle_bio.html)

Noot

(1) digitale afbeeldingen die met een computer worden gegenereerd op basis van ruwe data.