

Naar analogie: Bart Stolle

Bart Stolle (Eeklo, 1974) toont een grafische vertering van de wereld die hem omringt, in beelden die doen denken aan computers en analoge systemen. Zijn project “low fixed media show” was net nog te zien bij Zeno X in Borgerhout, Antwerpen. Al twintig jaar werkt Stolle onder diezelfde titel, voor zowat elke tentoonstelling; een opvallende en merkwaardige keuze, die past bij zijn ode aan consequentie. Het oeuvre van Bart Stolle, hetzij schilderijen, animaties of tekeningen, toont chaos en orde in wat eruit ziet als technologische denksystemen. De grafische composities met kleine onderling verbonden fragmenten lijken op een netwerk, of op een plattegrond van een computerbrein. Hij schildert pixel-precies die systemen op doek, en laat daarbij de traagte van het schilderproces toe die haaks lijkt te staan op de hyperkinesie van ons technologisch tijdperk. Stolle schildert de stille levens van de infographics, krijgt de bezoekers zo ver als contemplatief computerstaren. Zoals meesters hun appels, peren en vrouwen op doek laten ademen, zo ook blaast Stolle zijn strakke digitale beeldtaal leven in door de menselijkheid van het onderwerp te tonen. Waar dat bij fruit gaat over een vlekje, bij een model over een vetstrook, schildert Stolle andersgekleurde pixels en de fouten die in trage renders sluipen. Zijn penseel is zo precies, dat het beeld digitaal getekend en mechanisch gefabriceerd lijkt terwijl de computerachtige structuur die is afgebeeld, door zijn foutjes, menselijker oogt.

Wat gebeurt binnen de grenzen van een canvas of blad papier van Bart Stolle wordt vaak schaalloos. Zijn speelvlak is een ruimte zonder omhoog of omlaag. De beelden zouden evengoed op micro- als op macro niveau kunnen zijn gegenereerd. Het heeft iets van een uitgezoomd beeld dat we kennen van op 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 chaotisch, ontregelde waas. Zijn beelden zijn even wiskundig als poëtisch. Er zit een ruis op zijn algoritme, het zijn eerder maaltafels van de verbeelding.

Maakten de beelden van Stolle geluid, zou het mechanisch muziekje van de ladende internetverbinding in 1999 de tentoonstellingsruimte vullen. Een geruststellend en beloftevol deuntje, dat kraakt onder zijn eigen complexiteit. In wat het midden houdt tussen beelden uit de cosmos en een portret van het binnenwerk van een computerbak, vindt de kunsthistorische kijker ook referenties aan de abstracte kunst van de jaren '20. Geometrische elementen, spannend geschikt in strakke composities. Als daarbij namen moeten genoemd, dan zijn dat Kandinsky en Malevich. Stolle zegt met zo weinig mogelijk elementen, zo veel mogelijk. Hij geeft uitdrukking aan grotere structuren, zonder ze te illustreren. Gelijkend aan de Suprematisten gooit hij overdaad overboord om “het achterliggende”, ofte datgene wat niet is afgebeeld, aan te wijzen. Hij toont het binnenwerk, de mechaniek van de machine, die op zijn beurt lijkt op die van de mens. Hoewel Stolle in zijn geometrische vormen, pure kleuren en zwart-wit gebruik doet denken aan Malevich bijvoorbeeld, lijkt hij geen spirituele themas te willen raken. Integendeel lijkt Stolle 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 Malevich en konsoorten met gelijkzijdige driehoek naar onzichtbare krachten wijzen die ons sturen, toont Stolle een abstracte schets van olifantenpadjes en snelwegen die er door onze wandelgangen zijn gekomen.

Stolle is bekend voor zijn geanimeerde pictogram figuurtjes. De zwarte stokventjes die ons gewoonlijk de weg naar het toilet of de wachtzaal wijzen, komen nu tot leven in alledaagse activiteiten. Volledig in de tijdrovende techniek van stop-motion, animeert Stolle beeld per beeld de ge-universaliseerde, vereenvoudigde mens en zijn gedragingen. Hoewel er animatie programma's zijn die het creatie proces heel wat zouden vereenvoudigen en versnellen, kiest Stolle voor de handarbeid boven het ingeven van parameters. Alsof hij blijft met Atari spelen in een wereld van games als World of Warcraft.