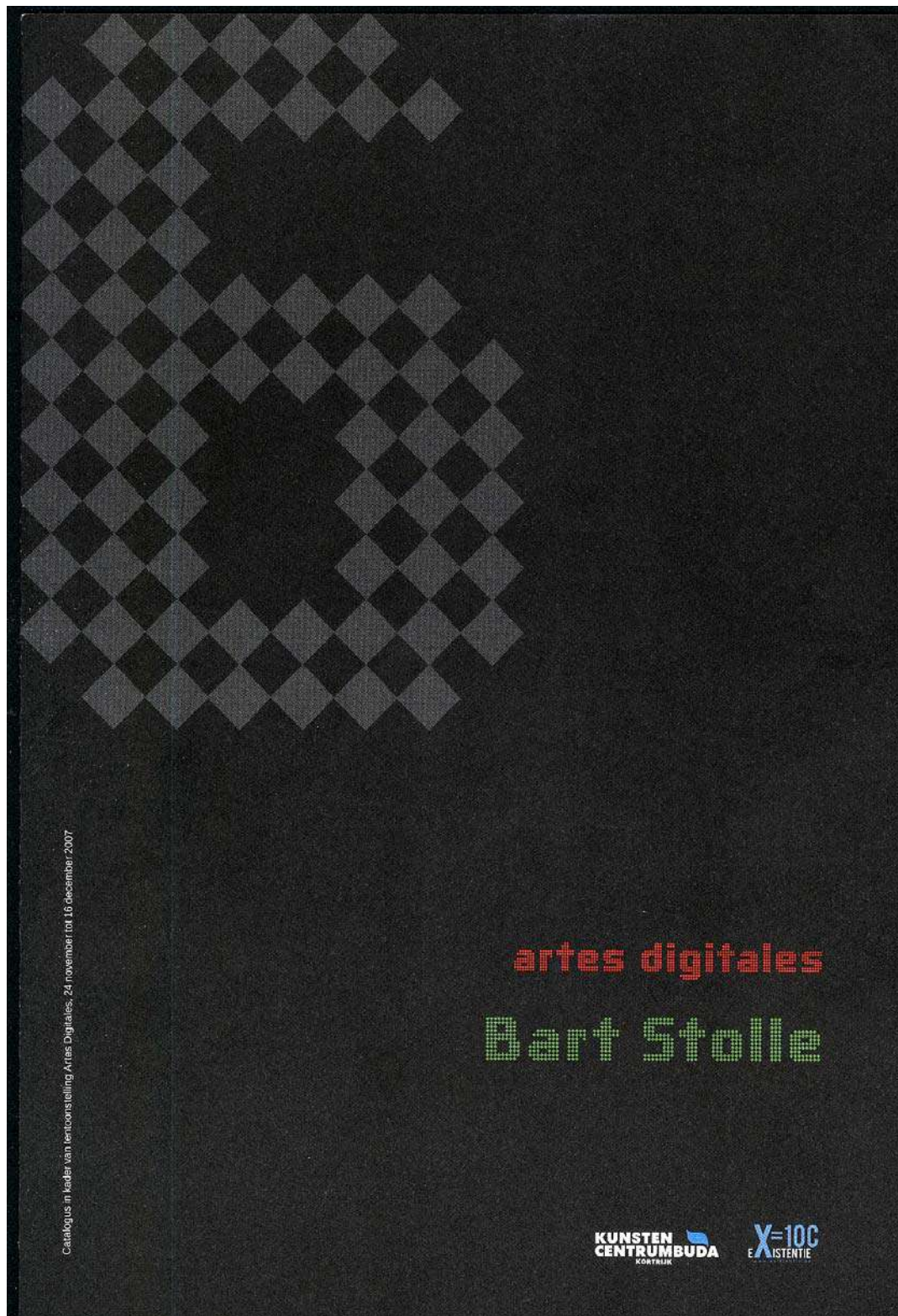
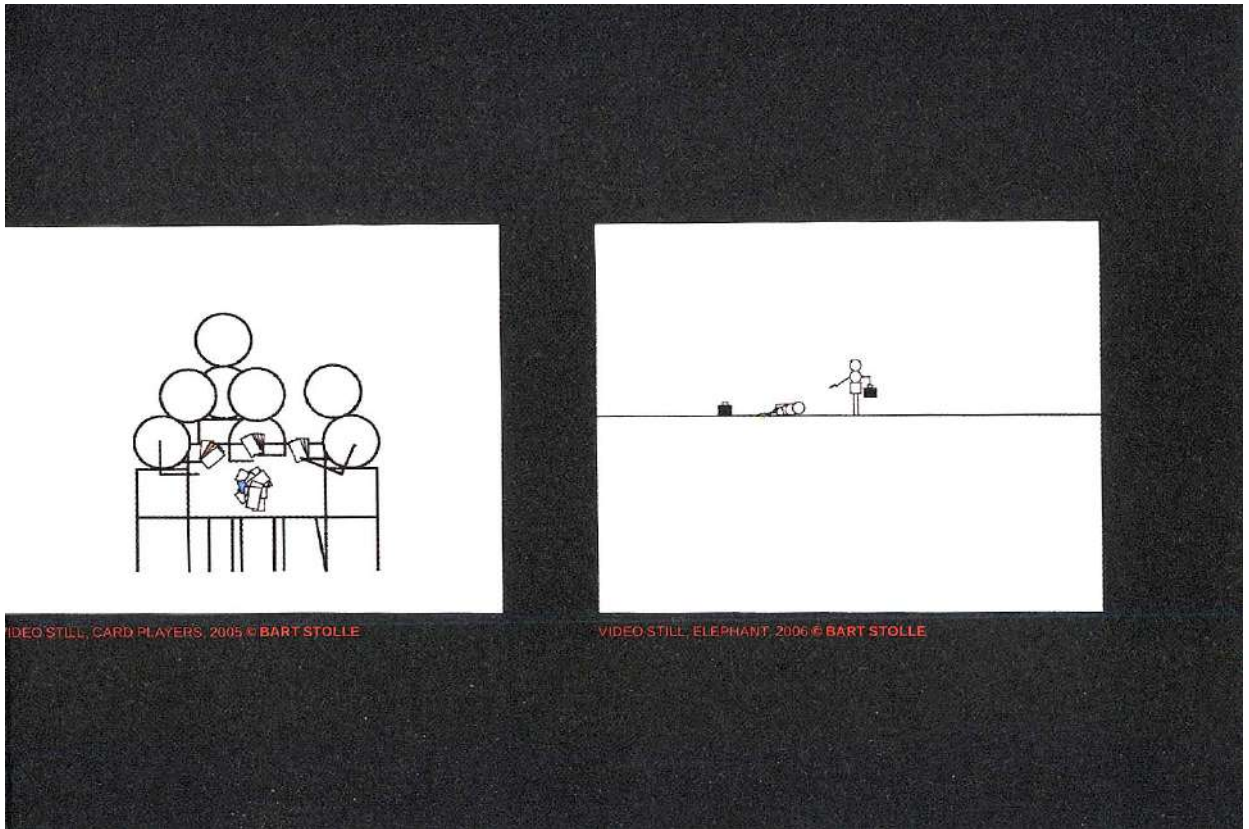
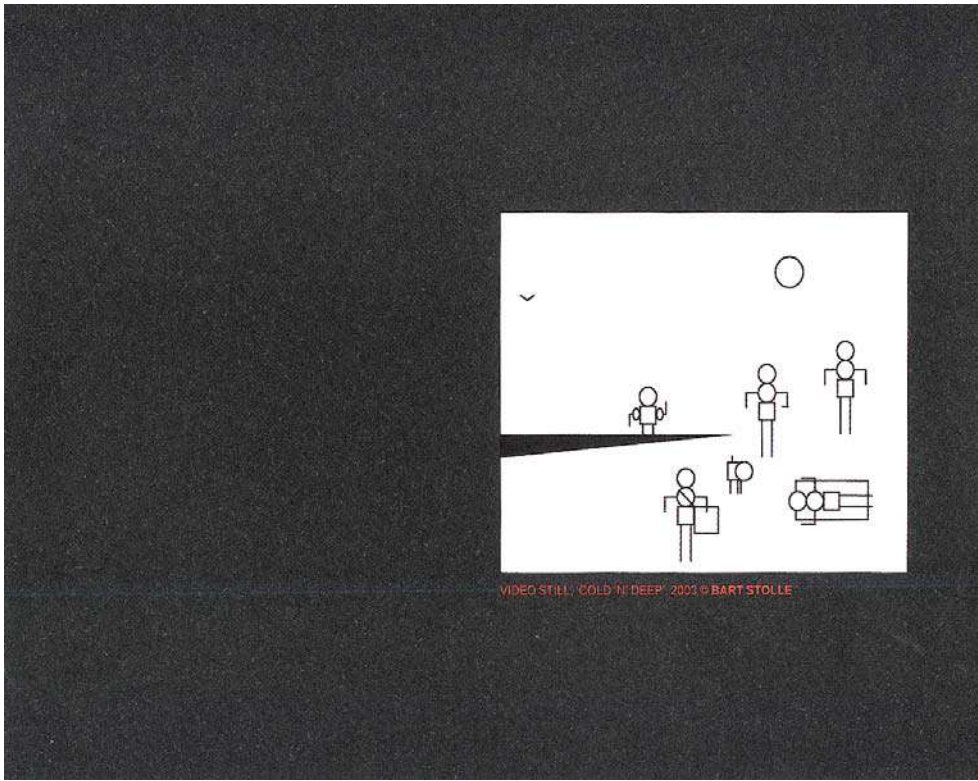


Verhoeven Thibaut, 'Digitale kunst in België - Terugkeren naar een ongefilterde realiteit – Het geanimeerde animatie van Bart Stolle ', KunstencentrumBuda, Kortrijk, 24 November – 16 December 2007. (Dutch & English version)





Terugkeren naar een ongefilterde realiteit

Het geanimeerde animisme van Bart Stolle

INTERVIEW MET BART STOLLE
DOOR THIBAUT VERHOEVEN

THIBAUT VERHOEVEN : Als ik het goed heb, wil de tentoonstelling *Artes Digitales* in kunstencentrum BUDA een selectie aan jonge digitale kunst tonen. Ik veronderstel dat hier een nogal open verzamelaam bedoeld wordt voor kunst die grotendeels met behulp van de computer gecreëerd werd. Tijdens onze gesprekken in verband met jouw tentoonstelling *Low Fixed Media Show* vorig jaar in het SMAK, viel het mij op dat jij, hoewel je met een computer werkt, eigenlijk op een zeer ambachtelijke manier je filmpjes creëert. Jouw werkwijze lijkt veel weg te hebben van een soort *stop motion*, een 'analoge' filmtechniek waar het beeld frame per frame geconcipeerd wordt. Ik vroeg mij af waarom jij – in deze digitale tijden – zulke 'trage' methodiek nog gebruikt?

BART STOLLE : Hier zijn eigenlijk verschillende antwoorden op te geven. Enerzijds is er een louter technische aangelegenheid. Ik gebruik geen *in betweens* of beeldrendering. Als je als animatiemaker bijvoorbeeld 75 frames creëert voor drie seconden film, kan je alle spaties tussen 1 en 75 door de computer laten invullen. Nu, 75 frames voor drie seconden film is veel als je al die frames apart zelf 'ambachtelijk' maakt, maar zo ontstaan er net dingen die je niet voorzag. Menselijke fouten en ideeën, zeg maar. Wel, het zijn net die 'mogelijkheden' die het werken met een computer voor mij interessant maken.

Anderzijds denk ik dat ik als 'computerkunstenaar' net de omgekeerde beweging maak in mijn filmpjes. Veel kunstenaars gebruiken inderdaad een computer om een bepaald effect of een bepaalde creatie te maken, ze gebruiken de *voordelen* die een computer heeft, zoals vooraf vastgestelde parameters, software, 3D-rendering of de aanvullende bewegingsberekeningen waar ik het daarnet over had.

Ik wil een computer eerder 'imiteren' en wil in mijn werk nadenken over wát parameters zijn. Door automatische parameters

manueel te imiteren wil ik blootleggen hoe een computer zelf in elkaar zit, en wil ik vooral tonen wat er schuil kan gaan achter beelden waar we dagdagelijks mee geconfronteerd worden.

T.V. : Wil dit dan zeggen dat je veel op een meta-manier nadenkt over je eigen medium, of ben je in deze werkwijze enkel bezig met het beeld?

B.S. : Wat die mediumimitatie wel tot gevolg heeft, is dat je na verloop van tijd precies weet wat je mogelijkheden zijn. En die zijn beperkt. Voor sommige berekeningen die een computer in één seconde kan, heb ik een jaar nodig, dus ik moet keuzes maken. En die keuzes zijn altijd in functie van het beeld.

T.V. : Hoe bedoel je dat dan? Mij lijkt het juist dat je met een computer schier eindeloze mogelijkheden hebt om een beeld te creëren?

B.S. : Ik vind van niet. Zeker niet in mijn geval. Zoals je weet, werk ik uitsluitend in 2D, wat betekent dat je enkel een X- en een Y-as hebt waarbinnen je iets kan creëren.

T.V. : Jij werkt met een zeer uitgepuurde, bijna essentiële vormtaal die quasi enkel bestaat uit louter geometrische figuren. Wil je door het gebruik van zulk een 'beperkte' vormtaal net uiting geven aan die beperkte keuzemogelijkheden?

B.S. : Ik was als kunstenaar al heel vroeg geïnteresseerd in hetgene wat niet zichtbaar is. Ik heb nooit de behoefte gehad om realistische dingen te gaan creëren. Net door een 'beperkte' vormtaal te hanteren, kan je veel makkelijker het niet zichtbare suggereren. Ik was dan ook eerder geïnteresseerd in het modernisme en het suprematisme. In die zin heeft mijn werk eigenlijk ook iets metafysisch...

Mijn laatste filmpje bijvoorbeeld is louter abstract en bestaat uit allemaal zwarte blokjes die in vrij complexe constellaties over een wit scherm schuiven. Op een bepaald moment wordt dat scherm zwart, en zie je dat er witte blokjes aan het bewegen zijn die je niet zag op de witte achtergrond. Dat bedoel ik met metafysisch: proberen te tonen dat er meerdere dingen aanwezig zijn dan de loutere waarneembare werkelijkheid. In reclamebeelden bijvoorbeeld – net die beelden die overal in onze wereld aanwezig zijn – slaan ze je gewoonweg plat met de hyper- of pseudowaarneembare werkelijkheid. Het is binnen deze 'maatschappelijke' context dat ik net het omgekeerde probeer te doen.

T.V. : Hoe zie jij dan juist dat 'meer' dan de louter waarneembare werkelijkheid?

B.S. : Dat heeft te maken met de vraag naar respect voor dingen. Als je je echt afvraagt waarom je als mens dingen respecteert, heeft dit volgens mij te maken met het feit dat die dingen juist iets méér bezitten. In die zin geloof ik sterk in het animisme, en probeer ik mijn werk ook dat aspect mee te geven. Er moet meer in het werk zitten dan louter wat er te zien is...

T.V. : Dat vind ik wel interessant, eigenlijk. Het lijkt me net erg moeilijk om in een uitgepuurde beeldtaal als de jouwe, die quasi enkel uit elementaire vormen bestaat, net die 'bezieling' te leggen... Zeker naar een toeschouwer toe. Zoals je daarnet zei, reclamebeelden slaan de toeschouwer plat, ze zijn zo *all over* aanwezig dat je er niet naast kán kijken. Maar hoe probeer jij deze platgeslagen toeschouwer dan toch te doen kijken naar vormen die net niet zo 'spectaculair' zijn?

B.S. : Kijk, er is gewoon geen ander alternatief tegenwoordig dan de uitpuring. Ik kan gewoon geen heil vinden in al de mogelijkheden van 3D-rendering, filters, en wat weet ik nog wat allemaal, waar het gros van de hedendaagse beeldenproductie een beroep op doet. Gewoon omdat ik voel dat, hoeveel 'interessante' *high-tech* beeldenfilters je ook over deze aardbol heen legt, het er toch niet op zal verbeteren. Want dat is de malafide weg die de gehele maatschappij nu aan het volgen is. Ik moet dus 'terug'. Het is voor mij de enige optie om – met een zwaar woord – 'educatief' verantwoord te zijn, om een bepaalde eerlijkheid te behouden. Kortom, om het letterlijk zo simpel mogelijk te houden.

Als je kijkt naar de volledige geschiedenis van de beschaving, van Egyptenaren en Maya's tot nu, kan je toch alleen maar besluiten dat je met louter eenvoudige vormen, echt iets in mensen naar boven kan brengen.

T.V. : Ja maar, die hiërogliefen en spijkerschriften waar jij nu naar verwijst, waren in die culturen toch enkel maar te begrijpen door een bepaalde religieuze elite? Als je dit doortrekt naar hedendaagse kunst, kan je er toch ook niet omheen dat deze enkel 'begrepen' wordt door een relatief klein deel van de bevolking die zich daar mee bezig houdt? In welke zin ben je dan met je abstracte vormen niet – en ik druk me nu wat boud uit – aan het preken voor eigen kerk?

B.S. : Je vergeet één ding. De meeste van die mensen die die vormen creëerden, waren en zijn daar passioneel, zeg maar gerust 'bezield', mee bezig. En net die bezieling die achter zulke beelden zit, heeft een niet te onderschatten aantrekkingskracht op een toeschouwer, welke achtergrond hij ook heeft. Volgens mij heeft dat met spelen te maken, met willen spelen met je eigen werk. Pas dan trek je immers de poort van de humor open, en humor is een van de meest universele gevoelens die er zijn. Trouwens, een tweede aspect van die bezieling is voor mij paradoxaal genoeg de routine. Ik denk dat er weinig interessants kan gebeuren als je in de eerste plaats geen routine hebt in hetgene waar je mee bezig bent. Immers, hoe meer je met iets bezig bent, hoe meer kans er bestaat dat er iets bruikbaar plots opdoemt, als het ware van bovenaf.

T.V. : Naast animatiefilmpjes, maak je ook schilderijen in een soortgelijke uitgepuurde, geometrische beeldtaal. Hoe verhouden die schilderijen zich tot je filmpjes? Ik heb de indruk dat je nu meer schildert dan vroeger...

B.S. : Dat is zo, omdat ik voel dat ik daar nog niet mee klaar ben. Maar ik kan er momenteel nog niet de vinger op leggen... Mijn schilderijen en filmpjes bezitten natuurlijk wel deels dezelfde taal, maar met die taal een essentie verkrijgen in een stilstaand geschilderd beeld blijft een enorm moeilijke opgave. Om zulk een beeld te laten bewegen, moet je dus op een compleet andere manier te werk gaan dan bij animatie, en dat fascineert me. Bij een schilderij hangt het veel eerder af van de positionering van de elementen ten opzichte van elkaar. Als een toeschouwer naar een beeldscherm kijkt, wéét hij dat die figuren zullen bewegen. Hij veronderstelt dus al een beweging, net zoals hij bij het kijken naar een schilderij stilstand veronderstelt. Net dat wil ik doorbreken.

Ook het oog hebben voor het detail en de daarbij horende traagheid – en dat heeft voor mij ook te maken met die bezieling – vind ik aan schilderen zeer interessant. Beide media hebben een andere manier van accuraat werken.

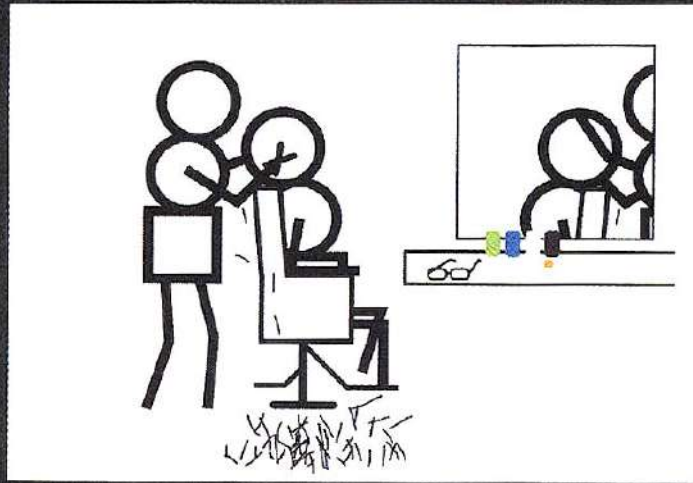
T.V. : Tot slot iets compleet anders: de ruimtelijke setting waarin je veel van je filmpjes toont, heeft altijd wel iets futuristisch. Zelf verwijs je graag naar de film '2001: A Space Odyssey' (1968) van Stanley Kubrick. Waarom?

B.S. : Ik heb die film gezien toen ik twaalf was en ik was toen zeer enthousiast over het toekomstbeeld van 2001 dat hierin werd geschetst. Nu zijn we al 2007, en ik moet zeggen dat er uiteindelijk van dat toekomstbeeld weinig overeind is gebleven. Het enige dat de mensheid gedaan heeft in dat verband, is naar de maan gevlogen. En zelfs dat had een weinig wetenschappelijk karakter, het was meer een prestigeproject van een politieke grootmacht. Heel mijn droom van de mensheid die in golfballen het sterrenstelsel ging verkennen, en de aarde ging verlaten, spatte uit elkaar. Ik was écht teleurgesteld, en dat besef heeft me echt beïnvloed. Ik was me nochtans al aan het voorbereiden, want die futuristische mensenkolonies hadden toch een soort kunst nodig, in de vorm van modernistisch aandoende schermplaatjes met bijna algoritmische figuren erop...

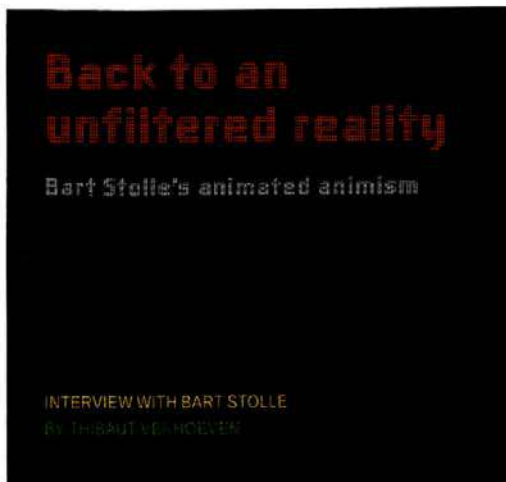
T.V. : Is dat één van de redenen waarom je dit soort werk maakt? Een fascinerende motivatie..

B.S. : Natuurlijk. Want hoe je het ook draait of keert: we zitten hier vast, op deze kleine oasebol die aarde heet. En toch zijn we het hier met zijn allen gezellig aan het kapot maken. Ik heb daarom een soort ambitie in mijn achterhoofd om kunst te maken die bruikbaar zou kunnen zijn in een ruimtekolonie, én die tegelijkertijd reflecteert over de aarde. Een soort algoritme van de mensheid en zijn doen en laten, zeg maar. Mocht een buitenaards wezen mijn werk vinden, zou die bijna moeten kunnen begrijpen hoe wij hier leven. Vandaar dat ik in mijn filmpjes net uitgepuurde geometrische vormen gebruik. Ze zijn makkelijker universeel begrijpbaar.

En het is net dit uitgepuurd, futuristisch aspect aan mijn werk dat voortkomt uit een soort van animistisch geïnspireerde frustratie over het feit dat de mensheid geen respect meer heeft voor zijn omgeving. Daarom ben ik ook niet geïnteresseerd in het digitale binnen de kunst, omdat het digitale een volledig virtuele ruimte is. Terwijl ik net probeer te wijzen op het belang van materie en ambachtelijkheid, op het respect voor het tastbare. Het virtuele, dat is pas escapisme. Leven in 'Second life' terwijl de wereld naar de haaien gaat. Nee, geef mij dan maar het nadenken over al het mooie en materiële wat er hier nog is, om daar een doordachte en ambachtelijk geïnspireerde reflectie op te geven. Zélf al is dat met een computer.



VIDEO STILL, HAIRDRESSER, 2007 © BART STOLLE



THIBAUT VERHOEVEN : If I am right, the *Artes Digitales* exhibition in Buda Kortrijk wants to display a selection of young digital art. I presume that this refers to a somewhat open collective name for the works of art, which are, for the most part, created using the computer as a tool. During our discussions about your *Low Fixed Media Show* exhibition last year in the SMAK, I noticed that you use a very traditional method to make your films, even though you work with the computer. The way you work seems very similar to a sort of *stop motion*, an 'analogue' film technique where the image is drafted frame by frame. I ask myself why - in this digital era - you continue to use such a 'slow' method.

BART STOLLE : There are actually a number of possible replies to this question. On the one hand, it is merely a technical matter. I do not use in betweens or image rendering. For example, if an animator creates 75 frames for three seconds of film, then you can use the computer to fill in the spaces between 1 and 75. 75 frames for three seconds of film is rather substantial if you make all of these individual frames yourself in the 'traditional' manner, but this is how unpredicted things come about. Human error, ideas, and such like. It is in fact these 'opportunities' that make it interesting for me to work with a computer.

On the other hand, as a 'computer artist' I think I make exactly the opposite motion with my films. Many artists do use a computer to create a certain effect or a specific creation; they use the *advantages* of a computer, like pre-set parameters, software, 3D rendering, or the supplementary movement calculations that I referred to previously.

What I want to do is more like imitating a computer. In my work, I want to deliberate what parameters are. By manually imitating automatic parameters, I want to expose how a computer actually works, and I mainly want to demonstrate what

can be hidden behind images that we are confronted with on a daily basis.

T.V. : Does that mean that you often contemplate your own medium in a meta-manner, or are you solely involved with the image when using this method?

B.S. : The outcome of that medium imitation is that you know exactly what the possibilities are after a while. And those are limited. It may take me a year to do calculations that a computer can complete in a single second, so I do have to make choices. And those choices are always in the function of the image.

T.V. : What do you mean? In my opinion, a computer provides an almost endless number of possibilities when creating an image.

B.S. : I do not agree. Certainly not in my case. As you know, I work exclusively in 2-D, which entails that the only area I have to work in is the area between the X- and Y-axis.

T.V. : You work with a very pure, almost essential shape language, which seemingly only comprises geometric figures. Is your intention to express the limited choices, through using such 'limited' shape language?

B.S. : As an artist, I developed an early interest in that which is not visible. I never experienced the need to create realistic things. And it is much easier to imply the non-visible by using a 'limited' shape language. My interests lay more in modernism and suprematism. In this sense, my work also has a meta-physical aspect to it...

For example, my last film is merely abstract, and is entirely created from black blocks that slide across a white screen in rather complex constellations. The screen goes black, and then you can see the white blocks moving about that were not visible on the white background. This is what I mean with meta-physical: trying to demonstrate that there are more things present than the perceivable reality alone. In advertising images for example - those images that are present throughout the entire world - you are simply bombarded with the hyper- or pseudo-perceivable reality. And I attempt to do exactly the opposite in this 'social' context.

T.V. : How is it that you can see 'more' than the perceivable reality alone?

B.S. : This has to do with the need for respect for things. If you truly ask yourself why you respect things as a person, then, in my opinion, this has to do with the fact that these things actually possess something more. In this sense, I strongly believe in animism, and I also attempt to include this aspect in my work. And the piece must contain more than that which can be seen alone...

T.V. : That is actually rather interesting. In my opinion, creating 'animation', using the pure shape language that you use, which merely comprises elementary forms alone, does not seem that difficult to do... Especially towards an viewer. As you just said, advertising images bombard the viewer; their presence is so all encompassing that they cannot be avoided. But how do you intend to encourage this bombarded viewer to look at the shapes that are not very 'spectacular'?

B.S. : You see, there is simply no other alternative than purification. I simply cannot find my niche among all the possibili-

ties of 3D rendering, filters, and who knows what else; this is what the majority of all modern image production uses. Simply because I feel that, no matter how many 'interesting' high-tech imagery filters you place over this globe, it will not improve it. Because this is the mala fide route being followed by society as a whole. I have to go 'back'. This is the only option for me – to use a weighty word – to be educationally responsible, in order to maintain a certain honesty. In short, to literally keep it as simple as possible.

If you examine the entire history of civilisation, from the Egyptians and Mayas until now, then the only decision you can make is to bring something out in people by using merely simple forms.

T.V. : Yes, but the hieroglyphics and cuneiform characters you now refer to, could only be understood by a certain religious elite in those cultures. If you extend this to modern art, then there is no getting round the fact that this is only 'understood' by a relatively small section of the population that is involved in this. In which sense are you not preaching to your own congregation with your abstract forms - excuse me for being a little discourteous?

B.S. : You overlook one thing. The majority of the people who created those forms were and are very passionate, let us say 'animated' in their involvement. And it is that animation that is behind such images, that has a force of attraction for a viewer that cannot be underestimated, regardless of which background he has. In my opinion, this relates to playing, to wanting to play with your own work. Only then do the humour floodgates open, and humour is one of the most universal emotions around. Moreover, paradoxically enough, a second aspect of the animation for me is the routine. I think that hardly anything interesting can occur if you have no routine in what you are doing. After all, the more you become involved with something, the greater the chance that something useable suddenly appears, from above as such.

T.V. : In addition to your animation films, you also make paintings using a similar purified, geometric image language. How do the paintings relate to the films? I get the impression that you paint more than you used to...

B.S. : That is true, because I sense that I am not finished with it yet. However, I cannot quite put my finger on it at the moment... My paintings and films do use the same language to an extent; however, using that language to generate an essence in a motionless painted image is still a very difficult task. Getting images like this to move is something you must obtain by working in a completely different way than with animation, and this fascinates me. In a painting, this is much more subject to the positioning of the elements with respect to each other. When a viewer looks at a screen, he knows that the figures will move. He therefore assumes movement, just as he assumes motionless when looking at a painting. And that is what I want to change.

Also having an eye for details and the relevant slowness – and that, for me, also relates to the animation – are very interesting aspects of painting to me. Both media have a different way of working accurately.

T.V. : Finally, something completely different: the spatial setting in which you show many of your films, is always somewhat futuristic. You enjoy referring to the film '2001: A Space Odyssey' (1968) by Stanley Kubrick. Why?

B.S. : I saw the film when I was twelve, and at that time I was very enthusiastic about the future image of 2001 that was presented in the film. Now that we are in 2007, I must say that very little of that image of the future has remained intact. The only accomplishment by man in this context was to fly to the moon. And even that had very little social character, it was more of a prestigious project of a political super power. My entire dream of humanity leaving earth to explore the constellations in golf balls was shattered. I was truly disappointed, and that realisation had a significant impact on me. Nevertheless, I was already getting prepared, because those future human colonies would require an art form, in the sense of modernistic looking screens with almost algorithmic figures on them...

T.V. : Is that one of the reasons why you create this type of work? A fascinating motivation...

B.S. : Of course. Because no matter how you look at it: we are stuck here, on this small oasis globe known as earth. And still, here we are, having great fun destroying it. This is why I have the ambition to make art that could be used in a space colony, and that simultaneously reflects on the earth. A sort of algorithm of the humanity and what they do, as such. If an alien was to discover my work, then he should almost be able to understand how we live here. This is why I use purified geometric forms in my films. This makes them more understandable, universally.

And it is this purified, futuristic aspect of my work that originates from a sort of animistic inspired frustration about the fact that humanity no longer has any respect for their environment. This is why I have no interest in the digital within the art, as the digital is a complete virtual space. While I attempt to point out the importance of material and traditions, and the respect for the tangible. The virtual; that is true escapism. Living in 'Second life' while the world is going to the dogs. No, let me contemplate all the beauty and materials that are still here, in order to provide a deliberated and traditional inspired reflection thereof. Even if it is with a computer.