

GESPREK MET MEDIAKUNSTENAAR ANGELO VERMEULEN **'GAMES ZIJN EXTREEM ZINTUIGLIJK'** IVE STEVEN EYDENS DE MEDIAKUNSTENAAR ANGELO VERMEULEN MENGT IN ZIJN INSTALLATIES VIDEO MET PERFORMAN E, ET FANTASTIS E MET ET RATIONELE EN ET ESOTERIS E MET DE STRAKKE T EORIE. IN EEN SPEELS DO INDUSTRIEEL EN AAST MINIMALISTIS KADER VER ULLEN ZIJN BIO-INSTALLATIES E OLOGIS E EN BIOLOGIS E EXPERIMENTEN. WETENS APPER NO KUNSTENAAR, SPEELT VERMEULEN –VAAK BIJGESTAAN DOOR ANDEREN– AASJE-OVER TUSSEN VERS ILLENDE WERELDEN. VANDAAG GEPASSIONEERD DOOR DE ZINTUIGLIJKE, SO IOLOGIS E, POLITIEKE EN E OLOGIS E VARIABELEN VAN DE GAME ULTUUR, BOUWT IJ AAN EEN ONSISTENT ÉN YBRIDE OEUVRE DAT ZI STEEDS VERDER VAN DE REDO'S VAN DE WERELD VAN DE BEELDENE KUNSTEN LIJKT TE VERWIJDEREN. VREEMD GENOEG WORDT DE ENT OUSIASTE EN ERG AMBITIEUZE VERMEULEN DOOR DIE WERELD STEEDS DI TER AAN DE BORST GEDRUKT.

Fotograaf, videast en mediakunstenaar Angelo Vermeulen (1971) verwierf de laatste jaren naambekend eid met zijn bio-installaties – uit diverse media ge onstreeerde opstellingen die levend en evoluerend materiaal in orporeren en daardoor tussen beeldend werk en wetens appelijk laboratoriumexperiment zweven. In die werken plaatst de kunstenaar et werk- en onderzoekspro es oger dan et bereiken van een (afgewerkt) produ t. Zijn werken ouden immers steevast een oog risi o in: elk experiment van Vermeulen kan op een totale mislukking uitdraaien.

In installaties zoals 'Biopainting No 1' (Antwerpen, 2002), 'Observatorium [LVN<sup>1</sup>]' (Leuven, 2003) of 'RMX<sup>2</sup>' (Brussel, 2004) keren de elementen li t, water en één ellige algen (of lorella) vaak terug. Vermeulen introdu eert daarmee eenvoudige experimentele modules en bevindingen uit de biologie en fysica in de beeldende kunsten: voorgenoemde installaties werden steeds getoond in de ontext van tentoonstellingen, samen met andere 'kunstwerken'.

Vermeulens interesse in natuurlijke pro essen vloeit voort uit zijn opleiding. Nadat ij zijn li entie biologie in Leuven be aalde, werd ij do tor in de wetens appen. Terwijl ij nog studeerde, lonkte ij al naar de beeldende kunsten, of sterker: ij begaf zi a tief op dat veld. In eerste instantie volgde ij tijdens zijn universiteitsjaren een opleiding fotokunst aan de Leuvense A ademie voor S one Kunsten. Niet veel later, in et jaar dat ij zijn do toraatsver andeling afwerkte, trok ij naar Londen om er met de Britse fotograaf Nick Waplington samen te werken. In 2003 be aalde ij een postgraduaat aan et oger Instituut voor S one Kunsten (ISK) in Antwerpen.

Op de keper bes ouwd is Vermeulen geen wetens apper en ook geen kunstenaar. ij is eerder een arlatan, maar dan in de letter-

lijke zin van et woord. Vanuit wetens appelijk oogpunt bes ouwd zijn zijn installaties immers niet meer dan basale experimenten waarvan de resultaten oogst twijfelatig tot ronduit onbruikbaar zijn. En met de beeldende kunstenwereld loopt ij ook al niet al te oog op. Integendeel, ij bes ouwt dat ir uit veelal als 'ne rofiel': vaak mist ij in musea en galerieën de link met et leven, met de dagelijks eid en de realiteit. Kunst die ge reëerd wordt om in zulke instituten ondergebra t te worden vindt ij al elemaal oninteressant. Dat soort werk is volgens em immers bij voorbaat al dood.

To ir uleert Vermeulen nu aast al een de ennum in dat wereldje. Vooral in et tuisland is ij een veelgevraagde gast. Een eerste reden daarvoor ligt welli t in de vormgeving van zijn installaties. Omwille van un s erpe maar speelse on eptie ogen ze aast minimalistis . Vermeulen anteeft leane, vaak veelkleurige en enigszins te noïde materialen die ontworpen zijn voor industrieel gebruik. Maar een belangrijker argument is et veelgelaagde dis ours dat deze kunstenaar met zijn werk weet aan te boren. Want oewel Vermeulens bio-installaties prettig zijn om naar te kijken en erg toegankelijk lijken –iedereen kent bijvoorbeeld wel de algen die opduiken in een vergroenend aquarium–, staat tegenover die bedrieglijk lage instapdrempel een web van omplexe in ouden waar ook de kunstenaar niet steeds een antwoord op weet te formuleren. Vermeulens werken vormen een ingewikkeld intelle tueel kluwen rond so iale, ulturele en filosofis e positioneringen. Zijn installaties zijn et resultaat van een voortdurende wisselwerking tussen biologis e, e ologis e, kunst istoris e en spirituele/existentiële bedenkingen, die bovendien vaak ook nog eens gekoppeld worden aan politieke, so iale en andere aspiraties. In dat ge eel staat de persoon van

Vermeulen entraal: volgens de kunstenaar ontstaat zijn werk uit een las van erg persoonlijke mentale instellingen: et rationele, de intuïtie en et yperzintuiglijke.

## Kritiek ounteren

Vermeulen woont vlak tegenover et stationsplein van Sint-Niklaas. Twee met elkaar versmolten werkmans uisjes plus een oude industriële loods bieden onderdak aan zijn woon-, slaap- en werkruimte plus zijn atelier. Wie in dat laatste een laboratorium voor toekomstige installaties, onafgewerkte tests met materialen of erkenbaar ouder werk verwa t, komt bedrogen uit: in de benedenkamers van de uisjes en in de a terliggende ex-breigoedfabriek is enkel een a umulatie van materialen ondergebra t. Vermeulen bedenkt en ontwerpt immers vaak werk op een bepaalde lo atie, waardoor zijn atelier een verzamelkamer van losse obje ten is geworden. Sle ts af en toe erinnert een felgekleurd materiaal, een aquarium of een glasplaat aan een vroegere installatie.

In deze ruimtes s uilt bijvoorbeeld de gedemonteerde versie van 'Blue S ift (LOG. 1)', een intera tieve installatie die Vermeulen in 2005 voor 'ot Re-Strike' on ipieerde, een tentoonstellingsproje t rond li t.<sup>1</sup> ij ontwierp et werk samen met een ex- ollega, Lu De Meester, een professor in de evolutionaire biologie aan de KU Leuven. 'Blue S ift (LOG. 1)' groeide organis , of beter: uit een samenloop van omstandig eden. De aanleiding was een gesprek tussen de twee over et spanningsveld tussen voorspelbaar eid en rea tiviteit in wetens ap en edendaagse kunst.<sup>2</sup> Geprikkeld door elkaars a tergronden en bevindingen, besloot et tweetal ooit samen te werken, niet voor een biologis onderzoek, maar voor een gezamenlijk experiment waarin elk zijn expressie, denkpatronen en andere aspiraties de vrije loop kon laten. 'Blue S ift (LOG. 1)' was een intera tieve installatie waarvan de kern bestond uit een aquatis model-e osysteem. Met een ellige algen, watervlooien, vissen en poelslakken werd in de tentoonstellingsruimte een ompa te levensgemeens ap samengesteld. et systeem was zo opgebouwd dat er onder invloed van de bezoekers een stapsgewijze mi ro-evolutie tot stand kwam van et -genetis bepaald- li tgevoelig gedrag van de watervlooien. 'Met 'Blue S ift (LOG. 1)' wilde ik samen met De Meester voor et eerst binnen een artistieke ontext voluit et domein van de exa te wetens ap bewandelen', zegt Vermeulen, 'maar zonder daarbij de plastis e en est etis e aspe ten van mijn vroegere installaties uit et oog te verliezen. De installatie formuleerde een antwoord op een kritiek die ik omwille van mijn bio-installaties wel eens kreeg. Zo stelden sommigen dat ik, door obje ten en prin ipes uit de wetens appen in de wereld van de beeldende kunsten te inje teren, "gemakkelijk" werk maak. Volgens riti asters zou ik, te meer omwille van de monumentale omvang van mijn installaties, louter proberen te imponeren, tra ten de kijker te "verpletteren". Ik weet in feite niet of ik steeds kunst maak.

## LEXI ON

**O TROOIWET** De Belgis e wet op et o trooieren van biote nologis e uitvindingen moet bes erming bieden tegen et misbruik van monopolies. Dit om te vermijden dat een bedrijf et alleenre t op een genetis e test opeist, zoals et Amerikaanse Myriad Genetis deed met de tests voor erfelijke borstkanker. Deze tests dreigden ierdoor onbetaalbaar te worden. Volgens de nieuwe wet kan de ministerraad wanneer een bedrijf et alleenre t op een test opeist to een li entie verlenen aan de entra voor menselijke erfelijk eid. De entra kunnen de test dan blijven aanbieden tegen een betaalbare prijs.

Wel vind ik et niet onbelangrijk om naar kritiek te luisteren. Met 'Blue S ift (LOG. 1)' gooide ik eigenlijk olie op et vuur van de tegenstemmen door et ge ekelde on ept pre ies tot in et extreme door te voeren: een proje t dat tegelijkertijd als intera tieve installatiekunst en als een exa t wetens appelijk experiment fun tioneerde.'

## Games en un artistieke potentieel

In 2004 en in de loop van vorig jaar voerde Vermeulen ook vers ilende testen uit met 'SKANNER'<sup>3</sup>, een proje t dat ij op poten zette in samenwerking met zijn broer, de elektroni amuzikant en wiskundige Tamuraj. 'SKANNER' wilde et me anisme van de angst onderzoeken en versterken. In zogenaamde 'labtests' werd een beperkt publiek ge onfronteerd met 'angstaanjagende' beelden en geluiden die ter plekke werden gemixt en gemonteerd. Testpersonen in et publiek wiens bloeddruk en artslag werd gemeten, stuurden gedeeltelijk de performan e en versterkten zo de audiovisuele mix. et proje t moest uitmonden in een ultieme 'angstma ine'. Voorlopig gaan de plannen voor 'SKANNER' e ter even de ijskast in. Vermeulen vond immers een andere passie: de wereld van de game ultuur.<sup>4</sup> Daardoor wordt zijn paradoxale positionering als ybride kunstenaar-wetens apper- arlatan-denker alleen maar s erper gedefinieerd. Vermeulen: 'Games interesseren me al jaren, net als manga's. Niet alle manga's vind ik even interessant, vooral vrij realistisch e, s ien efi tiona tige reeksen zoals *Eden* van iroki Endo. In die reeks wordt ingegaan op de problematiek van te nologie en de yborg, met in et bijzonder de onsequenties die zulke zaken op menselijk vlak in ouden. Qua in oud, ritme, s enario, ver aal, gevoel en stijl zijn dit werken die tot de beeldende kunstwereld zouden kunnen oren, maar daar buiten blijven. etzelfde geldt voor sommige games. In de jaren ta tig speelde ik games op een ommodore 64, maar daarna eb ik de boot afge ouden. Voor mij was et te verslavend. Toen ik de omputer in mijn artistiek werk begon in te zetten, eb ik de draad terug opgepikt en was ik enorm verrast door de evolutie van de games. In de re ente spellen s uilt een enorm artistiek potentieel. In gaming komt bijvoorbeeld et yperzintuiglijke terug, een van de redenen waarom ik me tot kunst aangetrokken voel. Gamen is extreem zintuiglijk en kan een grote emotionele impa t teweegbrengen. Dat staat aaks op de eeuwigdurende erfenis van et minimalisme en et on- eptualisme in de beeldende kunsten. et zijn pre ies die gefor eerde en steeds terugkerende puur rationele onstru ties waar ik zo van walg in de edendaagse kunstwereld.'

Voor Vermeulen is et dus essentieel dat er een link tussen kunst en leven bestaat. Vermeulen: 'Ik vind et fas inerend om een ultureel dynamis domein uit te spitten -ik eb et ier nu over zoge eten *low art*- en te stuiten op engagementen met een enorm artistiek potentieel, die spontaan lijken te ontstaan. To kunnen en willen die games -bijzonder boeiend vind ik bijvoorbeeld de orror survival reeks *Silent ill* van Konami- niet geplaatst worden binnen een museale ontext. Dat oeft ook elemaal niet, ze fun tioneren prima in et ir uit waarin ze zi bevinden. Dat is voor mij ook de essentie van kunst: werk oeft niet steeds opgeslokt te worden door et instituut.'

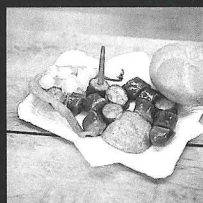
## Meer dan adrenaline

Momenteel werkt Vermeulen samen met Louis Bla kburn (1974), een (Franstalige) anadese mediakunstenaar, folkloremuzikant en -vooral- omputeringenieur. Vermeulen: 'Ik ontmoette em een aantal jaren geleden in Bar elona, waarna ik em in België uitnodigde. Na die eerste kennismaking trok ik in de zomer van 2005 naar Québe . Bla kburn is een buitengewoon begenadigd omputer-

Sinds oreograaf Martin Na bar en dans-riti us Jeroen Peeters in september 2005 et internet bel- en atprogramma Skype op un omputer ebben geïnstalleerd, ouden ze geregeld atsessies om over un bezig eden te kletsen en ideeën uit te wisselen. Wat volgt is de bewerking van een dialoog ge ouden tussen Brussel en Graz op 10 oktober 2005 van 11:15:37 tot 12:27:10 uur, waarin ze greep tra ten te krijgen op de virusmetafoor in et kunstdis ours, in et volle besef dat ze zelf al lang besmet zijn.

MARTIN NA BAR ola señor. Eindelijk een beetje zon in Graz! Repetitie begint zo. Maar eerst, zoals gewoonlijk, WLAN party! oe gaat et ermee?

JEROEN PEETERS allo, wel ome ba k in Graz! Ik durf erom te wedden dat je een lekkere Käsekraier ebt gegeten in Wenen?



*Een Käsekraier is de koning onder de Weense worsten, knapperig en met gesmolten kaas binnenin, die vrolijk naar buiten spuit en*

*lekt wanneer je erin prikt. Wordt meestal in stukjes gesneden geserveerd, met zoete mosterd en een snee zuurdesembrood erbij.* NA BAR O nee. Ik da t eraan, maar vergat et dan weer. Ook al omdat ik niet langs de Wurst Kaiser aan S ottentor ben gekomen...

PEETERS Inderdaad, we gaan er prat op te leven in een wereld zonder god, koningen en keizers, maar soms eb je daar spijt van. NA BAR Ja, vooral wanneer je dire te toegang tot de keizers van deze wereld ebt! PEETERS Gisteren las ik een artikel over re-migratie naar Turkije, een soort van *brain drain* van de tweede generatie uit Duitsland, Nederland en België. Ik moest daarin vaststellen dat kebapkramen werkelijk een fenomeen zijn van West-Europese steden... ik ben nooit in Istanbul geweest, maar vond dit eerder vreemd. De kebap in Brussel en Berlijn is in ieder geval erg vers illend.

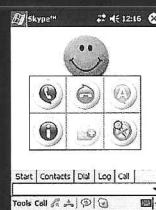


NA BAR Ja, de kebaps ebben zi in zekere zin geadapteerd. Een mix van West-Europese frietkramen en Turkse re epten. Maar in de film *Gegen die Wand* van Fati Akin speelt zi

een s ène in Istanbul af en daarin zie je ook enkele kebapkramen. Miss ien zijn ze daar ge-er-importeerd?

PEETERS et lijkt wel dat we ons dagelijkse oofdstuk s rijven van bart esiaanse myt ologieën in de 21<sup>ste</sup> eeuw...

NA BAR Inderdaad. En ik eb et gevoel dat die nieuwe oofdstukken niet zozeer op beelden fo ussen maar ook intensiteiten en vlu tlijnen van uitwisseling bevatten. Dat is tenminste waar et proje t *Mnemoni*



*Nonstop* voor mij over gaat en dat laat zijn sporen na in alles wat ik denk en s rijf op dit moment.

PEETERS Daar was ik de voorbije maand ook al a ter gekomen... de vloeibaar eid van Skype vers ilt dus niet zo erg van de gesmolten kaas in een ete worst??

NA BAR O ja, et lekt allemaal of vloeit ergens in over. Je moet welgeteld de lekken en randen identi fieren en je weet oe de wereld in elkaar zit... e t, dit soort van beelden lijkt me ' edendaags' te zijn. et bes rijft een gelijkaardig fenomeen als Deleuze & Guattari's vlu tlijnen, kieren enz., maar die waren grafis er – wat als metafoor eerder in de jaren ta tig t uis oort.

PEETERS Ik geloof dat de metafoor van vloeibaar eid eigenlijk stamt uit de jaren zestig (denk aan beeldende kunstenaars als Robert Smit son en Ed Rus a) en zeventig (de ype rond driften en stromen in de Franse filosofie). Vandaag gaat et meestal over virussen, intoxi atie, ontaminatie en

infe tie, niet?



Ed Ruscha, *Desire*, 1969

NA BAR mmm, virussen enz. zijn me voor et eerst ter ore gekomen in 1994 via Katie Du k, zelf een produ t van

man die et medium zeer goed kent. Net zoals ik speelt ij van kinds-been af games. Als tiener ging ij e ter al veel verder: ij is een van de weinige anadezen die reeds vroeg startte met BBS-networking, een soort voorloper van et internet.<sup>5</sup> Maar naast een grondige kennis van ardware voelt ij ook et game-medium en de cultuur errond sterk aan. Pre ies die aspe ten mis ik vaak in de dis ussieplatformen binnen de nieuwe media. De t eoret i die op internationale festivals debatten organiseren en lezingen ouden, spelen vaak geen games. En to spuien ze daarover ele uiteenzettingen. Met Bla kburn geraak ik op niveau en brainstormen we effe tief over de essentiële ve toren van et medium.<sup>7</sup>

on reet plannen Vermeulen en Bla kburn in een eerste fase de realisatie van onder meer een do umentaire film over de game cultuur in anada, een installatieproje t en een deejayset met game- en ipmuziek.<sup>6</sup> Vermeulen: 'De in oudelijke a enten die ik in mijn

vorig werk onderzo t, blijven in deze proje ten aanwezig. Ik wil de game cultuur ombineren met en spiegelen aan so iale, e ologis e en biologis e vraagstukken. et filmproje t – waarvoor we overigens ook de anden in elkaar slaan met de Franse videast Rap aël Lorand– draait spe ifiek rond de verbeelding en de romantisering van et gegeven oorlog. Ik wil een do umentaire maken over de game cultuur die een politieke en een so iale invalsoek eeft. De gamer wordt vaak voorgesteld als een uriosum, als een *nerd* die los staat van de maats appij en tegen et gezag van zijn of aar ouders in tot in de vroege o tend spelletjes speelt. Die 'Jambersbenadering' interesseert me geen zier. Wel wil ik kijken oe deze groep vanuit un spe ifieke biotoop naar de maats appij kijkt, met in et bijzonder aspe ten als media, propaganda, ensuur, geweld, enzovoort. Deze mensen zijn uiteraard niet dom, et betreft ier geen groep die louter voor et plezier een beetje onderuitgezakt in



Robert Smithson, *Glue Poor*, 1969

de jaren zeventig maar wel altijd op haar tijd vooruit. Misschien heb je gelijk. Misschien is het gewoon mijn persoonlijke ommezwaai van grafieken naar vloeistoffen. Het is mogelijk om beide manieren te vermengen: vloeistof-

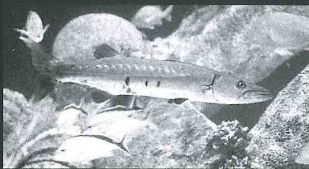
fen bevatten en transporteren immers vaak virussen en gif.

PEETERS Het is duidelijk dat we inzake metaforen een retro-mode koesteren. Ik herinner me enkele jaren geleden gescreven te hebben over de *sp. yraena barra uda* om het te hebben over 'toe-eigening'. Het is een prachtige maar gevaarlijke en vraatzuchtige vis die zichzelf na verloop van tijd vergiftigt omdat hij kleine, zwakke en zieke vissen eet.

NA BAR Ja, metaforen gedragen zijn ook als virussen, vinden zichzelf opnieuw uit, kruipen waar mogelijk ergens tussen... O, dit is beangstigend: hoe het er allemaal toe neigt een en weer en voorover te plooiën... Nu ga ik repeteren. Nog een fijne namiddag (y).

PEETERS (l)-(

NA BAR De filters zijn laat aangekomen. Nog



Eckhart von Oheim, beter bekend als Meister Eckhart (°1260 in Tamba of in Oheim, †1328 in Keulen of Avignon), was een toonaangevend theoloog, mysti-

us en filosoof in de twaalfde eeuw.

PEETERS Je bedoelt dat ze nieuwe lijnen om te epten uitvonden om bepaalde ervaringen en benaderingen van het lijn op te wekken, te beschrijven, te analyseren of te reproduceren?

NA BAR Ja. En Meister Eckhart vond ook woorden uit om transcendente ervaringen te beschrijven.

PEETERS Een interessant probleem hier is dat sommige ervaringen van zo'n singuliere aard zijn dat men zich kan afvragen of het wel productief is er nieuwe woorden voor te bedenken.

Niet enkel omdat taal in zekere zin ruw is, maar ook omdat het een middel is om dingen te delen: wat als bepaalde woorden uiteindelijk slechts door één persoon worden gedeeld?

NA BAR mmm, ik geloof dat dit afhangt van wat we meestal 'arisma' noemen. Die Eckhartkerel had blijkbaar een hele hoop *groupies*. De formule gaat min of meer als volgt: hoe meer arisma hoe meer deelzaamheid er besikbaar is, dus hoe meer woorden er kunnen worden bedacht en in de viruspoel worden gegooid.

PEETERS En de notie 'groupie' brengt ook nog een bijzondere definitie van delen met zich mee, met vloeistoffen en zo. Misschien leidt dat ook wel tot het delen van woorden voor gedeelde ervaringen?



et wilde weg zit te schieten. In deze cultuur schuilt meer dan enkel het vereren van adrenaline.'

Voor zijn installatie denkt Vermeulen aan een soort van organische computer waarin een ecosysteem schuilt. Een monumentale structuur die tegelijk sculptuur, computer en *environment* is en die zowel plaats biedt aan mensen als aan algen. Vermeulen: 'Oewel er een moederbord in zal schuilen, voelt het vormelijk niet op dat instrument te lijken. Belangrijker is dat dit levend, pulserend systeem als een uitnodiging tot een multiplayeressie zal functioneren, een aanleiding voor de bezoekers om tegen elkaar games te spelen.'

Maar wat doet dat ecosysteem nu precies in die installatie? Vermeulen: 'Het is een beetje zoals in de vroege films van Ronen-berg: verschillende realiteiten en systemen lopen door elkaar. Daarnaast vind ik het ecosysteem van kleine plantaardige organismen visueel en plastisch interessant, los van een functionele en

inoudelijke benadering. Voorts bestaat er een interactie tussen de computers en het organisme: computers produceren ontzettend veel warmte die gerecycleerd kan worden, waarop een ecologie – in dit geval het ecosysteem – kan voortbouwen. Een cultuursoiologische variabele bouw ik in door vormelijk te verwijzen naar het zogeheten *asemodding* – de rage van het ombouwen van computerkasten<sup>7</sup> – en door samen te werken met *game communities*.'

Net zoals het ecosysteem evolueert, zal ook de game zich ontwikkelen. Vermeulen: 'Daarvoor wil ik een lokale *game community* uitnodigen om aan *gamemodding* te doen: het erwerken of verlenen van bestaande games. Wie tegenwoordig een goed spel koopt, krijgt er software bij om zelf een nieuw hoofdstuk te reëren. Dat kan op het internet geplaatst worden als download, waarna een andere gebruiker het kan spelen. Fantastisch is dat. Voor onze installatie willen we samen met gamers een *mods* schrijven, een eigen

variant van een bestaand, bekend spel zoals bijvoorbeeld *alf Life*. De bedoeling is dat dit oofdstuk verbanden legt tussen de anteerde artistieke en e ologis e on epten en de redo's van de gamemodders.'

*Een s reens ot van poke 646, een mod voor et omputergame 'alf-Life' is te zien op de a ter over van dit nummer, nvdr).*

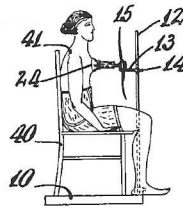
## Geen allesomvattende yperrealiteit

Ondertussen wordt in Sint-Niklaas gesleuteld aan een ander groots proje t. Samen met de kunstfilosoof Antoon Van den Braembuss e werkt Vermeulen aan een boek. *G ost in t e Ma ine* (werktitel) vloeit voort uit un gesprekken. et boek be andelt ruwweg drie t ema's waar beiden in min of meerdere mate gevoelig aan zijn: te nologie en et digitale, kunst en kunstfilosofie en et spirituele of et mystieke.

Vermeulen: ' et boek zal opgesplitst worden in vers illende oofdstukken die de in ouden van de drie grote t ema's en un onderlinge relaties uitdiepen. Zo is kunst en wetens ap een logis e insteek, waarna een oofdstuk volgt over de digitalisering en virtualisering van onze edendaagse ultuur. Op dit moment brainstormen we ook over de -al dan niet vermeende- risis in de edendaagse kunst. In de Franse kunstt eoretis e literatuur is daarover al eel wat gepublieerd. Daarbij gaan we uit van persoonlijke onstateringen, zoals et gebrek aan dynamiek en een alomvattende omogenisering, en proberen we uit te zoeken waar dit vandaan komt.'

De Franse filosoof en so ioloog Jean Baudrillard was al een entrale figuur in 'Pendulum (diptiek)', een tweeledig installatieproje t dat Vermeulen met Van den Braembuss e voor 'Speel oven 2005' ontwikkelde.<sup>8</sup> et eerste deel van 'Pendulum' bestond uit een omputer waarop Windows Media Player een gesprek tussen Vermeulen en Van den Braembuss e animeerde. De twee adden et over mijlpalen in et re ente denken, waaronder Baudrillard. Voor et tweede luik ingen de twee een li ts erm met TL-lampen in een bos. et s erm ad de proporties van een reuzen omputers erm en ing vlak boven een put in de grond, in de oop dat de straling voor vegetatie zou zorgen. Vermeulen: ' et eerste deel ontstond door toeval. Toen we ons gesprek over games, yperrealiteit en Baudrillard op de omputer nabeluisterden, sprong de animatie van de player plots aan. We vonden dat een enorm sterk beeld: die omputer met de luidsprekers op et bureau, die psy edelis e, kits erige animatie en -aaks daarop- ons gesprek. In 'Speel oven' kaartte et tweeluik zo de discussie aan over realiteit versus virtualisering en de verwarring tussen die twee. In et gesprek formuleren we in feite een kritiek op Baudrillard door gas terug te nemen: voor ons werd de yperrealiteit elemaal niet alomvattend. Ik bra t Antoon in onta t met games en ook ij eeft daardoor ingezien dat de ele idee van verwarring met de werkelijk eid in feite niet klopt. 'Pendulum' kaart die beden-

## LEXI ON



Peggy Brown, machine voor borstvergrotingsmassage, 1931

**YBORG** De term ' yborg' is afgeleid van ybernetis organisme, wat zoveel wil zeggen als: organis e robot, of mens-ma ine. yborgs zijn mensen die versmolten zijn met te nologie. Dit klinkt futuristisch, maar velen van ons zijn al een soort van ' yborg'. Denk aan kunstmatige artkleppen, pa emakers en kunstknien, aan onta tlenzen of sili onenborsten: al lemaal kunstmatige 'verbeteringen' van ons natuurlijke li aam.

king dus aan door enerzijds in et eerste stuk een erkenbare en wijdverspreide digitale realiteit te s etsen. Anderzijds li t et s erm in et bos een spe ifieke en ta tiele materiële realiteit uit, en stimuleren de TL-lampen fotosynt ese, een statement dat in et verlengde van et eerste ligt. In et eerste deel is er namelijk leven in et s erm, genereert et s erm virtuele stru turen. In et tweede stuk open we dat de straling biologis e stru turen genereert. Ik kan me niets di ter bij et reële voorstellen.'

et moet ondertussen duidelijk zijn. Vermeulen werkt vaak en graag samen met andere kunstenaars, wetens appers of individuen. Maar waarom? 'In de eerste plaats ligt dat in mezelf, want ik ben be oorlijk ommuni atief', zegt ij. 'Ik praat graag, dis ussieer graag, breng graag dingen over en luister graag. Kortom: ik ben erg nieuwsgierig. Bovendien zie ik snel gezamenlijk potentieel in mensen. et is eel eenvoudig: ik bes ouw de som van de delen als veel sterker dan de elementen afzonderlijk. In de tweede plaats geeft de ontsluiting van de media aanleiding tot samenwerken. De omputer maakt et ook voor de kunstenaar mogelijk om te werken met geluid, fotografie, video, digitale beelden of games. un toegankelijk eid maakt die media niet makkelijker anteerbaar, tenminste niet als et om et be alen van een adequaat eindresultaat gaat. aast elke kunstenaar werkt vandaag de dag multimediaal. Ook mij lijkt et logis dat ik, net zoals vele anderen, daarbij zoek naar ollega's die gespe ialiseerd of gekwalifi eerd zijn om te werken met een zeer spe ifiek medium. Wanneer ik met anderen samenwerk, vermeld ik ze als o-auteur want we gaan er steeds elemaal samen voor. In de edendaagse kunstwereld, waarin zoveel kunstenaars samenwerken met spe ialisten uit bepaalde velden, vind ik et bijzonder ypo riet om je medewerkers sle ts in een voetnoot te vermelden en zelf met de eer aan de aal te gaan. Er bestaat ook een stramien: naarmate kunstenaars bekender worden, vinden ze un brand name belangrijker en vermelden ze bijgevolg steeds minder vaak un medewerkers.

1 ' ot Re-Strike' vond plaats van 2 februari tot 30 april 2005 in De Warande, Turn out. [www.warande.be](http://www.warande.be)  
 2 Marleen Wynants, 'The world out t ere. A onversation between Lu De Meester and Angelo Vermeulen', *Janus*, nr. 17, erfst 2004  
 3 'SKANNER' vond plaats in Z33, asselt (19 mei 2004); et Atomium, Brussel (17 september 2004); W139, Amsterdam (23 oktober 2004); De Beursouwburg, Brussel (19 januari 2005); STUK, Leuven (16 en 17 februari 2005) en bij Liebaert Proje ts, Kortrijk (13 oktober 2005).  
 4 Vermeulen gaf reeds diverse lezingen rond de gesiedenis en et belang van games aan de Erasmus

Universiteit van Rotterdam, de VUB en de Universiteit van Leuven. Op 9 september 2005 nam Vermeulen in Rotterdam deel aan een publiek debat over de uidige game ultuur. Voor een trans riptie van zijn statement tijdens dit debat, zie [http://www.digitaalplatform.be/p/ at\\_items3.p p? ur\\_id=815& ur\\_at=128&main\\_at=115](http://www.digitaalplatform.be/p/ at_items3.p p? ur_id=815& ur_at=128&main_at=115).  
 5 BBS-networking is een manier om omputers via gewone telefoonlijnen met elkaar te verbinden en kan bes ouwd worden als een voorloper van een alternatief voor et uidige internet. Zie ook [http://en.wikipedia.org/wiki/Bulletin\\_board\\_system](http://en.wikipedia.org/wiki/Bulletin_board_system)  
 6 De do umentaire zou binnen twee à drie jaar op festivals moeten ir uleren en op de televisie

uitgezonden worden. et installatieproje t willen de makers zowel in anada als in België tonen. De deejayset is gepland in Québe in februari 2006. Ook in België worden lo aties gezo t.  
 7 asemodding is de term voor et aanpassen en uitbouwen van de be uizing van omputers met vers illende soorten beli ting en ventilatoren. Een rage, vooral in Amerika en anada. Zie ondermeer [www.asejunkies.com](http://www.asejunkies.com), of [www.modt.ebox.com](http://www.modt.ebox.com).  
 8 'Speel oven 2005 - Espe/ Espae' vond plaats van 28 augustus tot 2 oktober 2005 in Aars ot. [www.speeloven.be/editie2005.tn](http://www.speeloven.be/editie2005.tn).