

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).

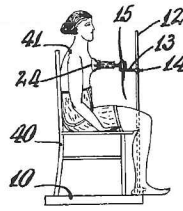
Geen allesomvattende yperrealiteit

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.⁸ 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
 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.
 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
 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, of 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.