

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-