



10 DEC - 15 JAN

# MYTHS OF THE NEAR FUTURE

UNLIMITED  
DREAM  
COMPANY

De Unlimited Dream Company (UDC) produceert ideeën, dromen en werelden. In de UDC-tentoonstelling *Myths of the Near Future* zien we de resultaten van de afgelopen drie jaar: een drieluik van grote installaties, een aantal films, een reeks sculpturen en een performance. Samen vormen ze een eigenaardige wereld waarin herkenning en vervreemding elkaar afwisselen. We vangen een glimp op van een universum vol eigennuttige machines en gekwetste natuur, dat de toeschouwer een ander perspectief biedt op ons onzekere bestaan.

De mensheid zit klem tussen een verleden vol falen en successen, en een toekomst vol onzekerheden. We zitten gevangen in het heden op een planeet die met de dag warmer wordt. Hoe moeten we van hieruit verder? Sommigen zien een terugkeer naar een simpeler, trager leven, dicht bij de natuur als weg vooruit; techno optimisten zien de oplossing juist in technologische innovaties. Beide kanten lijken impliciet toe te geven dat we zo niet verder kunnen en hoe dan ook moeten veranderen, maar kunnen we dat wel? Kunnen we ontsnappen aan onze menselijke conditie, waarin we misschien wel streven naar het juiste, maar daarin telkens geremd worden door onze competitieve en agressieve aard? UDC is gefascineerd door de manier waarop we onszelf als imperfecte wezens staande proberen te houden.

UDC bouwt al jaren aan een fictief universum dat sterk lijkt op het onze. Het is in het oeuvre van UDC nooit helemaal helder of we een glimp opvangen van een mogelijke toekomst of dat we een wereld zien die parallel bestaat aan ons heden. De titel van deze tentoonstelling, *Myths of the Near Future*, suggereert dat we hier van doen hebben met verhalen over of uit de nabije toekomst. In de eerste sciencefiction films is de toekomst nog duizenden jaren van ons verwijderd, maar inmiddels is 'the day after tomorrow' al onvoorspelbaar genoeg om de fantasie te prikkelen. Het fictieve gehalte van het artistieke universum van UDC geeft ons de ruimte om het 'wanneer' zelf in te vullen: eigenlijk doet het er niet eens toe. We kunnen de kunstwerken open tegemoet treden, onze eigen verhalen maken en zelfstandig interpreteren. De term 'mythe' doet daarbij wel vermoeden dat het hier verhalen betreft waarin we waarheden kunnen vinden die leerzaam zijn, mogelijk zelfs zingevend en instructief. De mens kan wel wat sturing gebruiken.

In de wereld die we in deze expositie binnentreden is de mensheid niet het kompas dat we blindelings kunnen volgen op ons pad voorwaarts. Mensen proberen in deze mythes wanhopig antwoorden te krijgen en

---

tevergeefs hun weg te vinden. In de film *Kråken* (2019) zien we een man in een zwart pak op de rotsen tevergeefs proberen om contact te maken. Als een kraai krast hij in de leegte, zijn stem ebt weg, maar een antwoord blijft uit. In de film *The Pump Jack Gang* (2022) lopen mensen als motten achter het licht van hun smartphone aan. In *Sloppy Prophet/ Shiny Beast* (2020) lijkt een 'slordige profeet' wel antwoorden te hebben, maar vervolgens zien we hem ook als een prooi opgejaagd door het bos rennen. De dierlijke kant van de mens wordt stevig aanzet. Ze lijken stuk voor stuk stuurloos te dolen in natuurlijke landschappen, waar ze niet helemaal thuis zijn.

We horen de slordige profeet in de film vertellen dat we de evolutie hebben verlaten. De mens gelooft graag dat we onszelf los hebben gemaakt van de natuur en inmiddels ons eigen lot bepalen. Waar we ooit deel uitmaakten van de keten van eten en gegeten worden, hebben we deze hele cyclus aan onze behoeftes onderworpen. Honger is daarmee (in het Westen) geen probleem meer, maar overproductie resulteert in uitputting van de aarde en overconsumptie leidt tot gezondheidsproblematiek. De mens is telkens slim genoeg om allerlei uitvindingen te doen, waar we vervolgens zelf aan ten onder gaan: de existentiële vraag waarom we zo zijn blijft ondertussen bestaan. Misschien hebben we onszelf wel teveel los gemaakt van de natuur en hebben we onze eigen wortels afgesneden, die ons juist houvast kunnen bieden.

De *Unlimited Dream Company* dwingt ons tot een perspectiefwisseling: misschien draait niet alles om ons. De dystopie van de mens is vanuit het perspectief van de natuur mogelijk zelfs een utopie. De planeet aarde heeft koorts en probeert ons eruit te zweten. We zijn vanuit het perspectief van de natuur vooral koppige zoogdieren. We weigeren door ziektes in toom gehouden te worden en vanuit een soort arrogantie weten we met technologie telkens de regulerende werking van de natuur te weerstaan. Wij zijn degenen die telkens de balans verstoren tussen mens, natuur en techniek.

We zijn dusdanig met techniek versmolten dat we eigenlijk niet meer zonder kunnen. Maar worden wij wel 'smarter' als we het denkwerk aan onze telefoons uitbesteden? Technologie is niet alleen een verlengstuk van ons lichaam, onze wensen, dromen en ambities, maar ook van onze zwakke plekken. In deze tentoonstelling zien we veel technologie die doet denken aan oorlogsmateriaal; *The Soft Machine* (2022) is een soort autonoom afweergeschut; de serie *Future Artifacts - The Perfect Crime* (2019) doet sterk denken aan drones. Het zijn technologische extensies van ons onbeheersbare streven naar macht en de menselijke impuls tot agressie en destructie, maar tegelijkertijd zijn ze esthetisch fascinerend.

De scheiding tussen mens, natuur en technologie is overigens volstrekt kunstmatig en door ons aangebracht. We plaatsen onszelf graag aan de top van deze piramide, maar in *Myths of the Near Future* zijn deze verhoudingen anders. De mens is hier niet langer het middelpunt van het bestaan. We staan in ieder geval niet langer los van natuur en techniek: wij zijn het allemaal. Waar de mens in deze mythes dierlijker is, lijken natuur en techniek menselijker te zijn. Bomen en de aarde krijgen in werken als *The Wound* (2022) en *The Intensive Care Unit (Bleeding Wood)* (2021) vleselijke wonden. Ze bloeden, lijken te lijden en lokken onze impuls tot empathie, liefde en zorgzaamheid uit. Machines leven hier zelfstandig op hun eigen voorwaarden. De machine genaamd *Shiny Beast* uit het werk *Sloppy Prophet/ Shiny Beast* (2020) heeft een grillige, rudimentaire vorm en doet denken aan een metalen steen of een enigmatische komeet, maar is toch een kunstmatig object, een bewegende machine, waarvan de functie onduidelijk is. Dit 'beest' lijkt te reageren op de profeet in de film en lijkt soms zelf om/ met hem te lachen, maar dit gedrag begrijpen is voor ons moeilijk. In wereld van UDC zien we ook machines dansen en werken, maar ze lijken dat niet meer voor ons te doen. Hun bestaansrecht wordt niet

---

langer bepaald door ons. De mens is in deze mythes gelijk, of misschien zelfs wel ondergeschikt en opnieuw overgeleverd, aan krachten die groter zijn dan wij.

Soms voelt de wereld van UDC zwartgallig, maar toch is het niet per se een nachtmerriescenario, een dystopie. Het is maar net hoe je het benadert. De natuur gedijt in dit universum prima en ook technologie lijkt zich goed te vermaken; we kunnen ons laven aan de esthetische schoonheid van alles wat zich hier aandient. Het mag ook gewoon mooi zijn, zonder er over te oordelen. Het ongemak dat het werk van UDC oplevert is misschien wél een middel om iets open te breken en ons achter de oren te laten krabben. De lessen die in deze mythes te vinden zijn, vragen wel werk van het publiek. Makkelijke antwoorden vinden we niet. We worden uitgenodigd om hier rond te dwalen. Tevergeefs zal de toeschouwer, net als de mensen in deze kunstwerken, houvast zoeken in een wereld die dat niet meer wenst te bieden. Wat resteert is de mogelijkheid om zich over te geven aan de vrijheid en schoonheid die het absurde universum van de *Unlimited Dream Company* te bieden heeft en mogelijk onderweg ons eigen morele kompas te herijken.

Manus Groenen 2022