



De tentakels VAN METTE STERRE

Misschien zou ze wel het liefst een octopus willen zijn. Of in elk geval willen voelen hoe dat is. Gefascineerd door de bijzondere eigenschappen van deze dieren probeert Mette Sterre daar heel dichtbij te komen en de huid van de octopus na te maken.

Tekst **Marjolein Sponselee**



De wezens en installaties die Mette Sterre (Delft, 1983) maakt lijken sowieso altijd tot een onderwaterwereld te behoren. Ze zijn kleurrijk en aaibaar, maken golvende bewegingen. Deinend op de stroom. Onderhuids pulseren dingen. De associatie met zachte zeewezens als kwallen, anemonen en soortgenoten is snel gelegd. Maar in het formaat lijken ze meer op een mens. Ondanks deze associaties blijven het vreemde wezens. Buitenaards. Ze zijn een beetje eng, overdreven aanwezig of uitbundig uitgedost. En toch is een ontmoeting niet helemaal ongemakkelijk. Door de zachtheid en vloeiende bewegingen, hebben de wezens een sensuele en verleidelijke uitstraling. Je wordt er nieuwsgierig van en zou ze willen aanraken. Ondanks het feit dat ze zo vreemd zijn. Een verwarrende sensatie. Sterre: ‘Het is fijn om die grens een beetje te zoeken en te zien hoe mensen daarop reageren.’ Zeker als ze zelf in zo’n pak zit vindt ze het fascinerend daarmee te spelen, terwijl ze zelf anoniem en onzichtbaar is.



<< Mette Sterre, prototype van octopus arm, nog in ontwikkeling ism TU Delft 2023

<< Mette Sterre, Seapussy Power Gallore, Abcession (If you don't know, you don't grow), performance en installatie, Rijksakademie Open Studio 2021 (foto Tomek Dersu Aaron)

< Mette Sterre, life expectancy of a chemical romance (o is not a number), 2016

> Mette Sterre, Seapussy Power Gallore, Abcession (If you don't know, you don't grow), performance en installatie, 2021-22, © Mette Sterre Photo © Manifesta 14 Prishtina Majlinda Hoxha

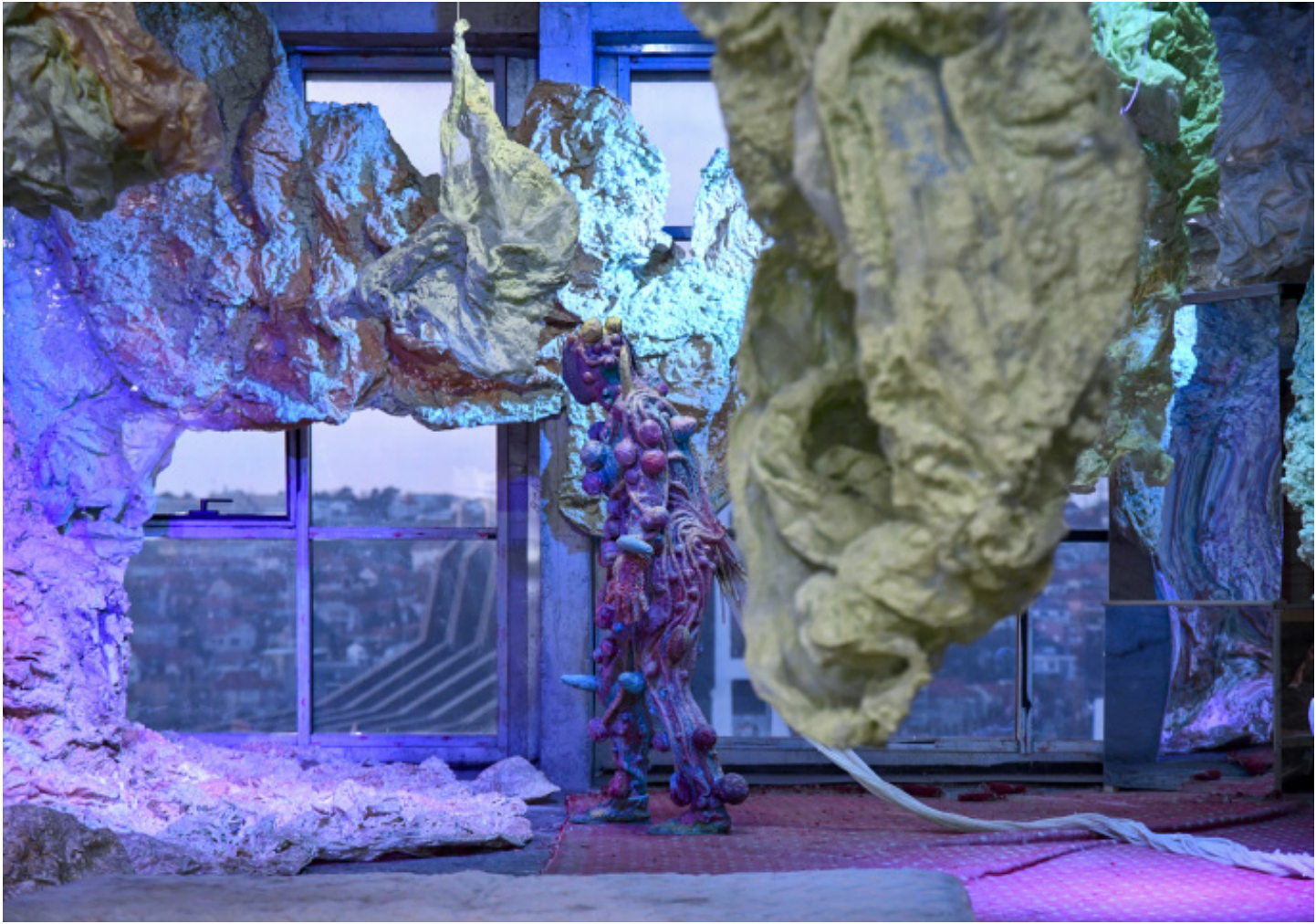
Touch me

Nadrukkelijk doet het werk van Mette Sterre een beroep op de tastzin. Tastzin dat zo’n belangrijk zintuig is. Post corona, maar sowieso in deze high tech tijd waarin het (sociale) leven steeds meer in een digitale omgeving plaatsvindt. Artificial Intelligence, de metaverse (het geheel van alle digitale omgevings, van games tot facebook). In de digitale wereld kun je elke vorm aannemen die je wil en een avatar kiezen die een totaal andere versie is van je zelf. Je zou je fysieke lichaam bijna vergeten. Maar juist daarin zit de kern van het werk van Mette Sterre: dat het tastbaar is. Ook in de performances. Natuurlijk kun je een ervaring digitaal imiteren, in een game of VR-installatie, maar het feit dat haar werk zich fysiek in dezelfde ruimte bevindt als jij maakt het echt een ander verhaal. Om iets niet alleen vanuit je hoofd te ervaren maar ook met je lichaam.

Sterre maakt omgevingen en figuren van zachte materialen die met computertechnologie en door performances in beweging worden gebracht. In het formaat hebben haar figuren iets menselijks, maar ook andere elementen weet ze te bezielen. Zo komt in *Seapussy Power Galore -Abcession (if you don't know, you don't grow)* uit 2021 zelfs de muur tot leven. Sinds haar werkperiode bij de Rijksakademie (2019-2021) zoekt ze naar manieren om haar werk zo natuurlijk mogelijk te animeren, tot leven te brengen. Niet met de vlekkeloze digitale beweging van robots of virtual reality, maar juist op een natuurlijke manier. Belangrijk daarin is dat patronen niet rechtlijnig zijn en zich steeds herhalen, maar dat ze juist onvoorspelbaar zijn, met kleine afwijkingen en onverwachte wendingen. Vanaf november 2022 werkt ze samen met de studenten van de TU Delft aan de verfijning van de techniek in haar werk, de soft robotica. Kennis delen en samen onderzoeken is het uitgangspunt van het TU-programma Crossing Parallels waar haar project een onderdeel van is. Dit programma brengt kunstenaars en wetenschappers bij elkaar om aan innovatieve projecten en technologieën te werken. Na een start met een internationale groep studenten van de richting Advanced Prototyping, werkt Sterre nu verder met stagiairs / student assistenten Matthijs Koerts en Miles Luxembourg aan de ontwikkeling van een octopus huid.

Tot leven brengen

De octopus is een bijzonder dier. Het kan van kleur veranderen, van vorm veranderen, het heeft drie harten en het brein zit verspreid door het lichaam, ook in de tentakels. Het zit zo ingenieus in elkaar dat sommigen mensen denken dat de octopus een buitenaards wezen is. ‘Toen ik voor het eerst een octopus zag was ik zo onder indruk dat ik eigenlijk meteen al een octopus pak wilde maken’, zegt Sterre. ‘Op de Rijksakademie had ik wel gewerkt met soft robotica en het pak met al die abcessen gemaakt. Maar ik had ook geleerd dat je heel exact moet werken en dat het technisch gecompliceerd is om het perfect te maken. En daar zijn



ze hier op de TU natuurlijk gespecialiseerd in.’ Met de studenten zocht ze naar manieren om het gedrag van de octopus na te bootsen. Een reeks proefjes in hun atelier toont verschillende experimenten, die steeds dichterbij een natuurlijk resultaat komen. Matthijs Koerts laat een harde ronde vorm zien met daarin een gangenstelsel, het begin. ‘Dit is eigenlijk een lange lijn, waar we vloeistof doorheen kunnen pompen zodat de kleur verandert. Maar dit materiaal bleek te weinig flexibel en dus zijn we toch met siliconen gaan werken. De mal voor de vloeistofkanalen maken we met een 3Dprinter of lasersnijder en we werken af met een laag siliconen zodat het oppervlak glad aanvoelt.’ Op dezelfde manier zijn mallen gemaakt met holtes waar lucht in gepompt kan worden, zodat de huid plaatselijk opzwelt. Met verschillende vormen testen ze hoe dit visueel werkt en of het een emotionele reactie oproept. Of het je verrast. Het resultaat was mooi, maar er miste iets. Sterre: ‘Het is te mechanisch en voorspelbaar in de bewegingen. Het heeft

geen ziel. Om het echt als een levend wezen te zien is meer nodig. Dat is eigenlijk de kern van animeren, het tot leven brengen. Animeren is verwant aan animisme, de gedachte dat ook planten, stenen en objecten een ziel hebben. Het is een oud idee dat in meerdere verhalen en mythes voorkomt. Denk maar aan Frankenstein of de golem. Het object tot leven wekken is de belangrijkste stap.’ Om dat te bereiken blijven ze experimenteren met nieuwe lagen en details, zodat de octopus huid soms van kleur verandert, soms opzwelt of soms samentrekt in een onverwachte kromming. Maar niet altijd en niet overal evenveel. En daarom is ook de uitgesneden mal met de vloeistoflijn niet perfect genoeg, of eerder te perfect: het is één lange lijn en daardoor voorspelbaar in gedrag. Een volgende stap was met de hand een patroon snijden waarin dwarsverbanden zitten, een netwerk in plaats van een lineair patroon. Zo proberen ze de octopus zo dicht mogelijk te benaderen. Met een huid die niet glad of perfect is maar die haartjes, bulten en pokken »



< **Mette Sterre**, *Amorphous Beings* performance bij EVIDENCE IN MOTION (foto Pieter Kers)

> **Mette Sterre**, *Brief Encounters*, 2022 (foto GJ. van Rooij)

heeft die op verschillende manieren meebewegen. Een huid die je eigenlijk wil aanraken. Wil voelen, omdat dat op een hele snelle en eenvoudige manier heel veel informatie geeft. Of iets hard of zacht is, koud of warm, harig of glad, etcetera. Tastzin is vermoedelijk ook de reden waarom het eerste robotische lichaamsmasker dat Mette Sterre maakte een pak met vingers was. Tweehonderd vingers over het hele lichaam die zich uitstrekten op zoek naar contact. Niet heel anders dan de tentakels van een octopus eigenlijk, die tastend zijn weg zoekt. Informatie voelen in plaats van zien of denken. Dat eerste pak is het enige dat geen naam heeft. ‘Misschien komt dat wel omdat ik het zelf ben’, denkt Sterre hardop. Opmerkelijk ook dat ze de werken een naam geeft, niet een titel.

De octopus arm prothese wordt onderdeel van een grotere expositie met de octopus in de hoofdrol. Die opent in mei bij

expositieruimte 38CC in Delft, met een aantal verwante kunstenaars, zoals Monira Al Qadri die een film toont met een octopus en schoonzwimmers.

Later dit jaar is er nog meer te genieten van de wondere wereld van Mette Sterre. In Kunsthall KAdE neemt ze deel aan een tentoonstelling met dieren als onderwerp. Daarvoor gaat ze een diorama maken van een onderwaterwereld. ‘Het wordt een dystopisch toekomstbeeld, over de relatie tussen natuur en technologie. Vaak wordt gedacht dat digitale dingen beter zijn voor het milieu, maar de datacenters die daarvoor nodig zijn, zijn juist heel vervuילend’, licht Sterre toe. In de zomer volgt een solotentoonstelling bij CODA in Apeldoorn, die vooralsnog de titel ‘Multidance’ heeft, naar de plaatselijke rolskatedisco. In ‘Multidance’ verweeft Sterre de films *Home Alone*, *Xanadu* en de rol van de kunstenaar in de wereld van nu tot een nieuw universum. Ook hierin komen bekende thema’s weer terug. Van *Home Alone* gebruikt Sterre de scène waarin hoofdpersoon Kevin doet alsof hij niet alleen thuis is en verwarring zaait door op verschillende plekken mannequins te animeren, zodat het lijkt alsof er een feestje is. In *Xanadu* is het de rol van de muze die haar fascineert. Een goddelijke muze is in deze fantasy film de bron van inspiratie voor een gekwelde kunstenaar; een setting die eigenlijk beide figuren machteloos maakt.

Mind en body

Tastzin en de relatie tussen geest en lichaam blijven een belangrijk thema. Dat past in deze tijd waarin de technologie zo’n vlucht neemt, kunstmatige intelligentie zich razendsnel ontwikkelt en het digitale universum steeds verder uitdijt. Geest en lichaam lijken steeds meer elk een eigen leven te leiden. Los van elkaar. Sterre maakt geen avatar of alter ego in de metaverse, ze doet in feite het omgekeerde. Zij haalt de virtuele ervaring van in de huid van een ander kruipen naar de tastbare wereld. Niet het je in gedachten verplaatsen in een ander verhaal maar letterlijk, *in real life*, iemand of iets anders worden. Hier en nu. Een octopus bijvoorbeeld. Sterre: ‘In de film *My octopus teacher* zit een scène waarin de octopus allemaal schelpjes over zich heen strooit om zichzelf te verbergen.’ Daar herkende ze iets van zichzelf in. Het is een van de drie verdedigingsstrategieën die de octopus gebruikt: actief de omgeving nabootsen. De andere zijn camoufleren en de tegenstander in verwarring brengen door wild en raar te doen. En ik heb zo het idee dat al die technieken wel eens voorbij zijn gekomen in de installaties en performances van Mette Sterre. Haar tentakels strekken zich uit. Steeds verfijnder en subtieler. En eind van het jaar ook richting keramiek in het Europees Keramisch Werkcentrum. Reikhalzend kijken we uit naar de volgende wezens die ze tot leven wekt. <<

- Werk van Mette Sterre is komende tijd te zien bij:
- 38cc, Delft, A set of postures labeled flamboyant, 13 mei t/m zo 9 juli
 - Kunsthall KAdE, Amersfoort, On marvellous things, 2 juni t/m 3 september
 - CODA, Apeldoorn, Multidance (solo), 25 juni t/m 24 september
 - 19 Mei t/m 9 juni TraklHaus Salzburg Solo show tijdens de Summer Akademie, Oostenrijk

