



De stem van slangenkruid

Chantalla Pleiter met bezoekers van 'Biodiversity in Augmented Reality'



Planten aan het woord dankzij nieuwe media

Als ik arriveer op het terrein van de voormalige suikerfabriek in Groningen, word ik meteen weer naar buiten gestuurd, maar wel voorzien van tablet en koptelefoon. Daarmee uitgerust probeer ik het project 'Biodiversiteit in Augmented Reality' uit. Via de tablet en naambordjes activeer ik het project. Stuk voor stuk vertellen de planten me hun verhaal. Hoe lang ze al in Nederland wonen, waarvoor ze gebruikt worden en hoe ik hun zaden help verspreiden. De prachtanjer vertelt hoe eenzaam het voelt als je uitgestorven raakt. Intussen zie ik op de tablet de planten tot leven komen, er komen insecten voorbij en ik hoor hoe lekker mierenbroodjes zijn. Voldoende stof voor een gesprek met de bedenker ervan, kunstenaar en performer Chantalla Pleiter.

Tekst en plantenfoto's: Machteld Klees
Overige foto's: Chantalla Pleiter



Boven: door het bordje te scannen komt de plant tot leven
 Onder: de eerste natuurmuur met planten in Augmented Reality
 Rechts: in een animatie van de plant kun je plaatjes aanklikken en meer verhalen horen



Waarom inheemse planten?

Biodiversiteit was bij ons thuis altijd al een belangrijk onderwerp. Mijn moeder, Gerda Noordam, begon met de Arnica-kwekerij en was verhalenverteller. Mijn vader, Henk Pleiter, was natuurtuinontwerper en kweekte inheemse planten. Vanaf de oprichting was hij betrokken bij Wilde Weelde. Bij ons thuis werden inheemse planten echt omarmd. Als baby at ik al van de Arnica, dus is het me letterlijk met de papelepel ingegoten.

Het creëren en verhalen vertellen zit er dus van huis uit in maar ik heb er mijn eigen vorm aan gegeven.

Aan de kunstacademie in Groningen studeerde ik nieuwe media en scenografie. Dat laatste is theatervormgeving in de breedste zin. Ik houd me bezig met het ontwerpen van ruimtes en ervaringen waarin je verhalen vertelt. Het liefst gebruik ik daar nieuwe media bij. Als kunstenaar maak ik dus geen schilderijen of beelden maar ervaringen, met behulp van technologie. Het publiek heeft daar een actieve rol bij, het moet iets ondergaan, liefst met zoveel mogelijk zintuigen.

Hoe kwam je op het idee?

Mijn werkplek is bij Broedplaats de

Campagne, een tijdelijke plek op het terrein van de vroegere suikervabrik. Zonder deze plek was het project er waarschijnlijk niet geweest. Toen de kwekerij verkocht werd, wilde ik toch de planten om me heen houden. Mijn vader heeft me toen geholpen met het aanleggen en beplanten van natuurmuren bij dit oude strandpaviljoen, van waaruit we werken. Ik had bordjes bij de planten gezet om na de winter nog te weten wat waar stond. In coronatijd wandelden hier veel mensen langs, op weg naar de vloeivelden hierachter. Ze bleven vaak staan en bekeken de bordjes. Toen



Met tablet en koptelefoon maak je contact met de planten en hun verhaal

dacht ik: “Wow, als ze nu al nieuwsgierig zijn, dan kan dat veel toffer en met mijn medium”. Zo ontstond het plan om planten interactief hun verhaal te laten vertellen. Doordat we tijdens Corona tijd over hadden, want alles lag stil, konden we ermee aan de slag.

Wat is het verschil tussen Augmented Reality en Virtual Reality?

Bij Virtual reality kom je in een heel andere, bedachte wereld. Je doet fysiek een videobrill op en stapt in een game of een gefilmde wereld. Je stapt dus een andere werkelijkheid in, buiten de realiteit. Het is een waanzinnig medium om verhalen te vertellen en vooral ook om nieuwe werelden te leren kennen.

Augmented reality is een laag over de echte wereld heen. Dat gebruik ik bij mijn installatie Biodiversiteit. Bezoekers staan met de echte planten voor hun neus. Met de camera van de tablet komen ze tot leven en wordt hun verhaal er digitaal aan toegevoegd. Dat geeft heel veel

mogelijkheden, ik heb tekeningen en foto's gemengd met gesproken tekst en muziek. Zo krijgen bezoekers een ervaring vanuit de werkelijkheid met digitale toevoegingen. Het geeft enorm veel mogelijkheden. Deze kunstvormen zijn nog heel sterk in ontwikkeling, Virtual Reality schuift naar de Augmented Reality toe. Inmiddels wordt het samen Extended Reality genoemd, een uitgebreide digitale wereld bovenop de werkelijkheid.



Je deed het vast niet alleen?

Nee, bepaald niet. Om dit allemaal voor elkaar te krijgen heb ik samen-



werking gezocht met verschillende mensen. Jip de Beer is verantwoordelijk voor het programmeerwerk. Zelf heb ik de planten vormgegeven. Ik had net een videobrill waarmee je, via een tablet in de ruimte kunt tekenen. Vervolgens kun je om je tekening heen lopen en die groter en kleiner maken. Ook gebruikte ik boeken met prachtige afbeeldingen van planten, naast foto's. Zo modelleerde ik de plant in de ruimte, bloemetje hier, blaadje daar, echt waanzinnig. Dit zijn de planten geworden die je op je tablet ziet als je een bordje scant.

Een student wetenschapscommunicatie, Lisa Biesot, heeft hier haar stage gedaan. We hebben samen informatie gezocht en gekeken wat en hoeveel je kunt vertellen, aspecten van biodiversiteit. De achterliggende informatie moest natuurlijk wel kloppen. Het theatrale, met elke plant z'n eigen karakter, kon ook niet ontbreken.

De muziek is gemaakt door de geluidskunstenaars Jurgen De Bruyn en Bram Bosteels en



Tijdens de Pückler Karawane in Lauchhammer, 2021 (Foto: Bernd Choritz)

muzikant Raphael De Cock. Hij werkt veel met traditionele instrumenten uit de volksmuziek. Dat sloot mooi aan bij de volksverhalen over de planten. Ik heb ze van elke plant een identiteit meegegeven, hoe die plant op mij overkomt, z'n karakter, z'n uiterlijk. Daarmee zijn ze geluiden gaan maken, in allerlei toonsoorten.

Biodiversiteit als compositie

Niet alleen wat je vertelt maar ook de hele sfeer eromheen is belangrijk. Je moet het kunnen voelen, het moet binnenkomen. Daarvoor is de muziek zo belangrijk. Ik kwam erop uit dat elke soort een eigen toon heeft en wat voor ingewikkelde composities natuur met veel biodiversiteit oplevert. Als je soorten verliest dan verlies je telkens een unieke toon en verarmt het geluid. Je compositie maar ook de natuur wordt dan steeds minder rijk. Op die manier probeer ik invoelbaar te maken wat het verlies van biodiversiteit betekent.

Hoe kies je de planten?

Ik ben uitgegaan van de planten die we hier, op de Broedplaats hadden aangeplant. We wilden een mix hebben met een uitgestorven plant, een paar Rode Lijst-soorten die het moeilijk hebben en algemene plan-



ten zoals smeerwortel. Behalve de biodiversiteit ging het ook om de connectie tussen mensen en planten. Vandaar die volksverhalen, geneeskracht en het verven. Keizerskaars vond ik als kind fantastisch, zo lekker harig, dus die moest er ook bij. Op slangenkruid komen enorm veel insecten af. Zo is het een

“Elke soort heeft een eigen toon. Als je soorten verliest dan verlies je telkens een unieke toon en verarmt het geluid. Je compositie maar ook de natuur wordt dan steeds minder rijk”.

mooie mix geworden tussen herkenbaarheid, mooie verhalen, het besef van wat je kwijtraakt.

Hoe bereik je het publiek?

We staan vaak op festivals, mooie plekken om kunst en natuur elkaar te laten ontmoeten. We nemen de plantencaravan mee en zetten de plantenbakken op campingstoeltjes en tafeltjes in een kring neer, net alsof ze ook op het festival kamperen. Het is meteen een knipoog naar Nederlanders die het liefst met de caravan op vakantie gaan. Op Oerol kwamen mensen de volgende dag terug: “We hebben slangenkruid in de duinen gevonden”.

De planten staan in zwarte krat-ten, dat geeft een kwekerijachtige uitstraling. Een enkeling begint: “Vijf van die en drie van die...” Dan moeten we uitleggen dat wij geen planten verkopen maar dan mogen ze wel de catalogus van de Cruydt-Hoeck meenemen. De Cruydt-Hoeck sponsort dit kunstproject met het beschikbaar stellen van de planten.



Vader en dochter Pleiter samen aan het werk

Biodiversity in Augmented Reality kun je met eigen ogen zien op:
 10 juni, Open dag Cruydt-Hoeck, Nijeberkoop.
 30 juni Biodiversiteit in AR & opening AR tuinen, Open dag Terra, Suikerterrein, Groningen
 22 juli Biodiversiteitfestival, Boartersdei, Nij Beets (Friesland)
 3 augustus Biodiversiteit in AR, Zomerstad, Groningen

Zie ook: www.chantallapleiter.nl
 Youtube: Zoek op Chantalla Pleiter > Biodiversiteit in Augmented Reality



We vertellen het verhaal vanuit het perspectief van de plant. Mensen vragen zich af wat ze zelf kunnen doen. Dan adviseer ik: maak een stukje natuur in je eigen tuin en zet er inheemse planten in. Daar worden mensen heel enthousiast van.

Toekomstdromen?

De eerste Augmented Reality-Tuin is net gerealiseerd, bij het Terra College hier in Groningen, de mbo-opleiding voor onder meer hoveniers en bloemstylisten. In

samenwerking met het innovatieteam van de school hebben we de tuin ontwikkeld. Met hulp van mijn vader en anderen bouwden we natuurmuren, in de vorm van een aantal eilandjes. Leuk om samen te doen en er werd ook meteen kennis overgedragen op de jonge generatie. De eilandjes zijn inmiddels beplant en de bordjes staan erbij. Het terrein is vrij toegankelijk. Terra krijgt een eigen set tablets voor gebruik tijdens de lessen. Bezoekers en studenten kunnen binnenkort de app downloaden.

Ik zie heel veel mogelijkheden voor soortenkennis, schooltuinieren, verhalen op groene schoolpleinen. Met interactief lesmateriaal kan zoveel. Ik heb nu deze tuinen aangelegd en natuurmuren gebouwd maar uiteindelijk ben ik kunstenaar. Ik kan niet alles tegelijk dus wie weet zoek ik daar in de toekomst samenwerking voor. Ik probeer het biodiversiteitstokje over te nemen van mijn ouders maar met mijn medium: de kunst! Het project is dan ook een klein eerbetoon aan mijn ouders: voorvechters voor de biodiversiteit sinds dat ik ze ken.



Deel van de AR-tuin bij Terra College, net ingeplant