

Plekspesifieke digitale literatuur: samespel en wisselwerking in nuwe kontekste

Intreerede Prof Franci Greyling

Opsomming

Die snelveranderende tegnologiese omgewing bied nuwe skeppende en publikasiemoontlikhede vir skrywers en kunstenaars, soos plekspesifieke digitale literatuur, waarin multimodale tekste op 'n spesifieke plek met digitale toestelle beskikbaar gestel word en die konkrete plek deel van die leeservaring word. In hierdie dinamiese omgewing word daar ook opnuut gesoek na benaderings en kritiese taal om die ontwikkelende narratiewe vorme en praktyke te verstaan, dit te beskryf en daaroor te teoretiseer. Ten einde die nuwe skeppende en publikasiemoontlikhede te ondersoek, is 'n interdisiplinêre praktykgebaseerde navorsingsruimte vir die eksperimentering met en verstaan van plekspesifieke digitale literatuur geskep. *Byderhand 2015* is as deel van die woordkunsprogram by die Clover Aardklop Nasionale Kunstefees aangebied en is as 'n interaktiewe leesfees bemark. Die vraag wat in hierdie artikel ondersoek word, is hoe die wisselwerking en samespel binne hierdie eksperimentele publikasiesisteem vir plekspesifieke digitale literatuur verstaan en voorgestel kan word, sodat dit van waarde kan wees vir: (i) die konseptualisering en aanbieding van plekspesifieke digitale literatuurprojekte; (ii) die verstaan, beskrywing en ontleding van multimodale plekspesifieke digitale literatuur. Vir hierdie doeleindes is 'n multimodale ensemble vir plekspesifieke literatuur saamgestel, waarin gesteun word op Miller (2011) se sleutelemente van digitale media, Kress en Van Leeuwen (2003) se multimodale teorie van kommunikasie, en Page (2010) se multimodale ensemble vir narratiewe ontleding. Drie dimensies van die komposisie en orkestrasie word in die voorgestelde multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur onderskei, naamlik: (i) die komponente van plekspesifieke digitale literatuur; (ii) kommunikatiewe praktyke en tegniese prosesse; en (iii) meelewende ervarings.

Trefwoorde: *Byderhand*; mobiele literatuur; multimodale ensemble; plekspesifieke digitale literatuur; publikasie; skryfkuns; tegnologie

Abstract

Site-specific digital literature: ensemble and interaction in new contexts

The fast-changing technological environment characteristic of the digital era offers new creative and publishing opportunities for writers and artists. This study looks at one of the possibilities the writer can explore, namely site-specific digital literature. Site-specific digital art and literature are multimodal creative works located in a particular place and experienced through digital technology. The article offers a broad overview of site-specific digital art and literature in the context of technological development; describes an interdisciplinary project which explored the possibilities of the literary form in practical terms; and discusses a multimodal ensemble for site-specific digital literature that was developed in the above-mentioned study.

The site-bound nature of site-specific digital creative work implies a close connection between place, artist, technology, content and the reader. Not only is there a strong connection between *place* and the writer or artist and artwork (text), but the reader's physical presence, participation and social relationships are also deemed to be obvious in site-specific projects (Sheller 2014:199). New possibilities for creation, publication, reception, immersive experiences and interaction are offered in this manner. In light of the far-reaching impact which mobile and geospatial technology has already had on society in a very short time, creative work that makes use of this technology can provide insight into the evolving relationship between people, technology, literature and space. In this dynamic environment, there is once again a search for approaches and critical language to understand the developmental narrative forms and practices, to describe them and to theorise about them (Page en Thomas 2011:3, 8, 13; Farman 2014a:535).

In order to explore the new creative and publishing possibilities, an interdisciplinary practice-based research space was created for experimenting with and understanding site-specific digital literature. *Byderhand* ("At hand") 2015 was presented as part of the word art programme at the Clover Aardklop National Arts Festival in Potchefstroom and was marketed as an interactive reading feast. *Byderhand* 2015 may be regarded as an experimental publication system because the project entailed the conceptualisation, production, execution, mediation and reception of site-specific digital literature. Through the involvement of diverse authors, artists and programmers, a wide variety of multimodal texts was created and published on a platform specially created for the project. Readers used their smart phones to scan QR codes to gain access to the texts.

The project consisted of four subprojects, each with different genres and target groups. The anchor project, *Tuinverse* (*Garden Verses*), was presented in the NWU Botanical Garden. The *Tuinverse* installation consisted of poems and children's verses by 15 poets. The verses, which were written with the garden in mind and read by the poets themselves, were supplemented with various forms of processing – including kinetic typographical animations, musical arrangements and programming for an interactive poem. *Rusplekstories* (*Haven Stories*) was presented in the Book Oasis, a temporary bookstore and conference space for the duration of the arts festival. This subproject consisted of short stories and children's stories (set in Potchefstroom) by 30 writers and illustrators. The children's stories, which also contained illustrations, were presented in a digital picture book format. The target group of the *Dwaalverhaal* (*Wandering Story*) at the Technical High School in Potchefstroom was high school learners. Hans du Plessis wrote the story and developed it further into an interactive follow-the-story, with the help of creative writing students and the production team. The story, which is divided into eight episodes and deals with the developing friendship between two girls, takes place on the school grounds; the word text was combined with short video clips which portrayed incidents in the story. The *Taxi Strips* were combined with the festival shuttle route. Khaya Mtshali designed a set of 15 characters and QR codes for the characters were placed in each shuttle bus, as well as at the bus stops. This subproject was combined with social media.

The question that is investigated in this article is how the interaction and ensemble within this experimental publication system for site-specific digital literature can be understood and depicted so that it can be of value for (i) the conceptualisation and presentation of site-specific digital literature projects and (ii) the understanding, description and analysis of multimodal site-specific digital literature.

For this purpose, a multimodal ensemble for site-specific literature was compiled, based on Miller's (2011) key elements of digital media, Kress and Van Leeuwen's (2003) multimodal theory of communication, and Page's (2010) multimodal ensemble for narrative analysis.

Three dimensions of the composition and orchestration are distinguished in the proposed multimodal ensemble for site-specific digital literature, namely: (i) the components of site-specific digital literature; (ii) communicative practices and technical processes; and (iii) immersive experiences. The six distinct (but not divisible) components of site-specific digital literature are infrastructure, devices, text, body, physical environment and experience interface. Each of these components is present in the design, production and distribution of site-specific digital literature and should also be taken into account in analysing site-specific digital literature. To indicate the dynamic, moving, processual and repetitive nature of site-specific digital literature, the ensemble is presented in a spiral form. The technical processes and cultural forms identified by Miller (2011:12) with regard to digital culture are part of the digital environment in which digital literature functions and are thus an integral part of its conceptualisation and design. These technical processes and cultural forms are not only assumed, however, but they are also actively created by the communicative practices of discourse, design, production, distribution and interpretation. The active participation of the reader implies that the different components are actively connected and this results in a unique reading experience. This participatory and immersive experience is achieved by the ensemble of all the dimensions and agents in the specific site-specific project.

The multimodal ensemble for site-specific digital literature can be used to conceptualise, design, produce and distribute site-specific digital literature projects with consideration of the local context and media ecology. The ensemble can also be used for understanding, describing and analysing multimodal site-specific digital literature – for a project as a whole, or for subprojects, or for specific texts.

Keywords: *Byderhand*; creative writing; mobile literature; multimodal ensemble; publication; site-specific digital literature; technology

1. Inleiding

Van die vroegste tye af vergestalt vertellers, skrywers en kunstenaars die mens se ervaring van en verhouding met plek. Vertellers, skrywers en kunstenaars ontgin ook voortdurend die moontlikhede wat elke nuwe medium en tegnologie bied, en wat dan binne die betrokke konteks die vorm van literatuur en kuns bepaal – onder meer hoe ervarings vasgevang en weergegee word, hoe dit versprei kan word, en hoe dit deur ander ontvang en ervaar word.

Tegnologiese verandering – veral intellektuele tegnologieë – bring ook telkens 'n verskuiwing in menslike bewussyn mee (Carr 2010:44). Hierdie verandering en verskuiwing kan aan die hand van Régis Debray se konsep van die mediasfeer – 'n “tegnomaatskaplike milieu van oordrag en vervoer met sy eie tyd-ruimte” (Rossouw 2008:24) – verstaan word. Debray onderskei drie mediasfere in die geskiedenis, te wete die logosfeer, die grafosfeer en die videosfeer. 'n Mediasfeer word met verdrag deur 'n volgende mediasfeer vervang. Dit beteken nie dat die vorige mediasfeer verdwyn nie, maar wel dat dit nie meer so opvallend is nie (Rossouw 2008:24). Die verspreiding van inligting, asook die groter beweeglikheid wat met elke mediasfeer gepaard gaan, het ingrypende gevolge vir die mens se begrip en ervaring van plek en tyd. Die beskikbare tegnologie beïnvloed ook die aard en vorm van literatuur, insluitende die multimodale aanbieding daarvan.

In die logoseriese era (wat met Walter Ong 1982 se begrip primêre oraliteit vereenselwig kan word) het die gesproke woord en landvervoer oorheers. Vertellers en luisteraars was saam op die plek waar stories vertel is en het aktief deelgeneem aan die vertellings, wat

konkreet en sintuiglik ervaar is. Soms is elemente van vertellings teen rotswande of op klippe aangebring. Brokkies van die vertellings het in die volksmond oorleef, of in die vergetelheid verdwyn. Met die ontwikkeling van skrif en draagbare tegnologie soos kleitablette, papiusrolle en perkament kon die stories en inligting maklik vervoer word, maar die besit daarvan was steeds buite bereik van die meeste mense (Carr 2010:59). In die grafosfeer, die era van die boekdrukkuns en geletterdheid, oorheers die gedrukte woord en seevervoer. Die vervlietende woorde van die logosferiese era kan nou op 'n bladsy vasgevang word, en meervoudige kopieë kan gedruk en versprei word en op enige plek gelees word. Met die geleidelike ontwikkeling van die druktegnologie kon illustrasies en ontwerpselemente op toenemend gesofistikeerde wyses in publikasies aangebring word. In die videosfeer of elektroniese era oorheers die audiovisuele en lugvervoer. Die wêreld het gekrimp en luisteraars of kykers kan vertellers nou oor die radio hoor, en die gebeure op die film- en televisieskerm sien afspeel. Die videosfeer is ook die era van die sogenaamde sekondêre oraliteit (Ong 1982) – die aanpassing van die mondelinge tradisie by nuwe mediums van oordrag.

Aan die begin van die 21ste eeu bevind skrywers en kunstenaars hulle in die digitale era. Die ontwikkelende kommunikasierevolusie van die “nuwe media” – soos Mark Poster (in Miller 2011:12) daarna verwys – het ingrypende veranderings meegebring. Die uitsendingsmodel, wat vereenselwig word met enkele senders, eenrigtingkommunikasie en verskeie ontvangers, is vervang met die internetmodel, wat gekenmerk word deur baie senders, tweerigtingkommunikasie en baie ontvangers (Miller 2011:12). Teenoor ouer media word die nuwe media vereenselwig met kenmerkende tegniese prosesse, kulturele vorme en indompelende/meevoerende/verdiepende ervarings (“immersive experiences”) wat op verskeie wyses in die praktyk neerslag vind en wyses van oordrag kombineer en vernuwe (Miller 2011:12). Direkte wisselwerking tussen die verteller en gehoor, wat kenmerkend was van die logosfeer, is nou in 'n nuwe en verreikende vorm beskikbaar, met kommunikasie wat oor grense van plek en tyd strek. Mobiele media is besig om die mees deurdringende tegnologie op die planeet te word (Farman 2015:101). Die wêreld het 'n spreekwoordelike dorpie geword met toegang daartoe in die palm van 'n hand. Van die skrywer – en trouens van enige persoon – word nou verwag om transgeletterd te wees, dit wil sê, om suksesvol op alle maniere te kan kommunikeer: vanaf gebare, die gesproke woord en die gedrukte teks tot die multimodale uitdrukkingsmoontlikhede van nuwe media én die onmiddellikheid van sosiale-media-netwerke (Thomas, Joseph, Laccetti, Mason, Mills, Perril en Pullinger 2007). Die skrywer is nie meer iemand wat slegs met woorde skep nie, maar ook (hetsy individueel of in samewerking met ander) visuele, klankmatige, bewegings- en wisselwerkende aspekte kan konseptualiseer, uitvoer, versprei en onderhou. In die stroomversnelling van tegnologiese ontwikkeling moet die skrywer verkenner van en uitvinder in dié wêreld word.

Teen hierdie agtergrond maak dit sin om ruimte te bied vir die eksperimentering met die instaatstellingsmoontlikhede (“affordances”) en beperkinge (“constraints”) van die nuwe media en tegnologie. Dit is voorts nodig om die ontwikkelende genres, prosesse en rolspelers te dokumenteer en karteer. Scott Rettberg (2011:187) wys daarop dat aangesien daar nog nie 'n uitgewersbedryf vir elektroniese literatuur bestaan nie, die samewerkende poging in die skep, publikasie en verspreiding van die werk veel sigbaarder is as in die tradisionele uitgewersbedryf, waar die samewerking as 't ware onsigbaar geword het. Die rolle van ontwerpers, kunstenaars en redakteure word in dié eksperimentele omgewing gewoonlik duideliker herken en erken, omdat die skrywer sonder hierdie hulp alles self sou moes doen. Hierdie liminale sone bied daarom goeie geleentheid om met nuwe kulturele vorme te eksperimenteer, dit na te speur en te beskryf (Greyling 2012:447). In hierdie snelveranderende omgewing word daar ook opnuut gesoek na benaderings en kritiese taal om die ontwikkelende narratiewe vorme en praktyke te verstaan, dit te beskryf en daaroor te teoretiseer (Page en Thomas 2011:3, 8, 13; Farman 2014a:535).

Een van die moontlikhede wat die skrywer kan verken, is plekspesifieke digitale literatuur. Met die ontwikkeling van tegnologie is dit nou moontlik om multimodale tekste op 'n spesifieke plek beskikbaar te stel, sodat *plek* op hierdie wyse deel van die leeservaring kan word. Nuwe moontlikhede vir skep, publikasie, ontvangs, inlewing en wisselwerking word sodoende gebied. Gesien in die lig van die ingrypende impak wat mobiele en georintellike tegnologie reeds in 'n baie kort tydperk op die samelewing gehad het, kan skeppende werk wat van dié tegnologie gebruik maak, insig bied betreffende die ontwikkelende verhouding van mens, tegnologie, literatuur en plek.

Na aanleiding van die voorgaande is *Byderhand* geskep – 'n interdisiplinêre praktykgebaseerde navorsingsruimte vir eksperimentering met en die verstaan van (plekspesifieke) digitale literatuur. *Byderhand 2015* is as deel van die woordkunsprogram by die Clover Aardklop Nasionale Kunstefees in Potchefstroom aangebied en is as 'n interaktiewe leesfees bemark. *Byderhand 2015* kan as 'n eksperimentele publikasiesisteem beskou word, aangesien die projek die konseptualisering, produksie, uitvoering, bemiddeling en resepsie van plekspesifieke digitale literatuur behels het. Deur die betrokkenheid van uiteenlopende skrywers, kunstenaars en programmeerders is 'n groot verskeidenheid multimodale tekste geskep en gepubliseer op 'n platform wat spesiaal vir die projek geskep is. Lesers het hul selfone (of tablette) gebruik om QR-kodes ² te skandeer en het sodoende toegang tot die tekste – en 'n unieke leeservaring – verkry.

Die vraag wat in hierdie artikel ondersoek word, is hoe die wisselwerking en samespel binne hierdie eksperimentele publikasiesisteem vir plekspesifieke digitale literatuur verstaan en voorgestel kan word, sodat dit van waarde kan wees vir (i) die konseptualisering en aanbidding van plekspesifieke digitale literatuurprojekte (ii) die verstaan, beskrywing en ontleding van multimodale plekspesifieke digitale literatuur.

Teen die agtergrond van die inleiding bestaan die res van die artikel uit (2) Oriëntering, terminologie en oorsig oor plekspesifieke digitale literatuur; (3) Projekbeskrywing van *Byderhand 2015*; (4) Die ontwikkeling en toepassing van 'n multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur; (5) Samevatting en slotsom.

2. Plekspesifieke digitale kuns en literatuur – oriëntering, terminologie en oorsig

Plekspesifiekheid verwys na die unieke eienskappe van 'n spesifieke plek wat nie na 'n ander plek oorgedra kan word nie (Farman 2014b:3). Plekspesifieke kuns en literatuur is skeppende werk wat op 'n spesifieke plek geplaas en ervaar moet word, met die konkrete plek as fundamenteel deel van die werk en die ervaring daarvan. Beeldende kuns en literatuur en die performatiewe is dikwels hier verweef: vergelyk byvoorbeeld 'n monument met inskripsies daarop aangebring en die stories wat in en oor daardie plek vertel word.

Plekspesifieke kuns en literatuur word ook met beweging en mobiliteit verbind, soos met die ervaring van mosaïekwerke en deelname aan pelgrimsroetes (bv. die Via Dolorosa) (Farman 2014b:7). Benewens die beweeglikheid en beweging van die leser/gebruiker verwys mobiliteit ook na die draagbare teks/tegnologie wat mens in staat stel om literatuur op spesifieke plekke te kan lees. Alhoewel kleitablette, boekrolle en boeke draagbaar is, verwys *mobiel* binne die huidige konteks na tegnologiese toestelle – in besonder die slimfoon (Farman 2012:1) Navorsers soos Goggin en Hjorth (2014a:2) beklemtoon dan ook dat nuwe media/mobiele media en kunsvorme 'n kombinasie of remediasie van ouer media is, maar dat nuwe tegnologie nuwe instaatstellingsmoontlikhede bied. Die meer onlangse

konvergensie van handtoestelle, 'n infrastruktuur van netwerke en geolokatiewe tegnologie (Goggin 2012:203) het reeds gelei tot die ontwikkeling van verskeie geolokatiewe toepassings en eksperimentering met verwante kulturele vorme. Voortgesette en ingrypende ontwikkelings en toepassings word voorsien wat toenemend die mens se bewussyn gaan vorm en die samelewing gaan beïnvloed. Onlangse publikasies is dan ook aanduidend van navorsers se belangstelling in die ontwikkelende veld van mobiele tegnologie en kommunikasie, kulturele vorme en plek, byvoorbeeld: *The Routledge companion to mobile media* (Goggin en Hjorth 2014b), *Studying mobile media: Cultural technologies, mobile communication, and the iPhone* (Hjorth, Burgess en Richardson 2012); *Netlocality: Why location matters in a networked world* (Gordon en De Souza e Silva 2011); *Mobile technology and place* (Goggin en Wilken 2012); *Mobile interface theory: Embodied space and locative media* (Farman 2012); *The mobile story: Narrative practices with locative technologies* (Farman 2014c).

Tegnologie word meermale vir funksies gebruik waarvoor dit nie aanvanklik bedoel was nie. Farman (2014b:4) beskou dit as 'n vorm van kreatiewe misbruik. Hy beskryf kreatiewe misbruik en die potensiële invloed daarvan as “[c]reatively using a technology in a way in which it was never meant to be used, the results of which offer a thoroughly transformed view of the technology, its place in society, and future practices with the technology”. Die kreatiewe misbruik van en eksperimentering met tegnologie kan op die lange duur (wat in die tegnologiese era besonder relatief is) tot alledaagse, genormaliseerde gebruik lei. Richardson en Hjorth (2014:256–7) toon byvoorbeeld aan dat plekgebaseerde speletjies (soos “urban games”, “big games” en “mixed reality games”) ontstaan het uit avant-garde nuwemediakuns, dat dit eksperimentering met opkomende mediakoppelvlakke, platforms en netwerke behels het en ook dat dit 'n doelbewuste poging was om die alledaagse en bekende omver te werp deur openbare plekke in speelplekke (“playful places”) te omskep.³ Plekverwante sosiale speletjies is nou in die hoofstroom opgeneem, genormaliseer en in handelsware omskep as deel van die algemene kulturele verskuiwing na “gamefication” (Richardson en Hjorth 2014:256–7).

In hierdie eksperimentele en hibriede ruimte is die onderskeid en grense tussen kuns, literatuur, opvoering, spel en inligting dikwels vaag en oorvleuelend. In haar bespreking van mobiele kuns voer Sheller (2014:197–205) aan dat dit nie slegs met digitale kuns, “net art”, of “software art” verbind moet word nie, maar ook met die breër geskiedenis van performatiewe kuns, relasionele kuns, indompelende teater (“immersive theater”), eksperimentele video, klankkuns en sosiaal betrokke openbare kuns. Mobiele kuns is vir Sheller 'n vorm van openbare kuns wat die grense van die galery of museumruimte uitbrei: “Mobile art has in fact expanded the spatial and social field in which art takes place by experimenting with the mobile interface as a bridge between digital and physical space, a hybrid mediation of human sensory perception and technological connectivity” (Sheller 2014:198). Sheller (2014:198) verwys na Tuters en Varnelis se onderskeid tussen twee tipes mobiele kuns – annotatief ('n virtuele kodering van die wêreld) en fenomenologies (die opsporing/naspeur van die handeling van die subjek in die wêreld) – en dui aan dat mobiele kuns 'n reeks handelinge behels, insluitende plekspesifieke storievertelling, klankwandeling, publieke annotasie, digitale graffiti, emosionele kartering en samewerkende kartografie.

Die verskeidenheid terme wat gebruik word om na digitale plekspesifieke kreatiewe werk te verwys, is aanduidend van die hibriede, liminale en dinamiese aard daarvan. Breedweg kan projekte onderskei word waarin klem geplaas word op kuns (beeldend en uitvoerend), woordkuns (literatuur), spel (bv. plekgebaseerde mobiele speletjies) en navigasie en inligting (bv. stadswandeling, museums en erfenisterreine). Terme wat in die literatuur gevind word om digitale plekspesifieke kreatiewe werk aan te dui, sluit in: mobiele

kuns/literatuur/storievertelling ("mobile art/literature/storytelling"); mobiele media-storievertelling ("mobile media storytelling") (Oppegaard en Grigar 2014:17), plekspesifieke kuns/literatuur ("site-specific art/literature"); lokatiewe literatuur/kuns ("locative literature/art"); mobiele lokatiewe narratiewe ("mobile locative narratives") (Ritchie 2014:53), plekgebonde literatuur in lokatiewe media ("place-bound literature in locative media" (Løvlie 2009); plekgebaseerde mobiele speletjies ("location-based mobile games") (Richardson 2012:139); werklike-wêreld plekgebaseerde speletjies ("real world location-based games"); draagbare digitaal tegnologie-gemedieerde plekspesifieke literatuur ("portable digital technology mediated site-specific literature") (Wilson 2011), en alomliggende literatuur ("ambient fiction/literature") (Abba 2013). Oppegaard en Grigar (2014:22) wys tereg daarop dat ons, selfs ná 'n dekade van blootstelling aan mobiele fone, nog nie eers seker is wat om die verskynsel van storievertelling met hierdie toestelle te noem nie:

Mobile storytelling? Ambient storytelling? Geostories? Interreality? Mixed reality? Locative narrative? Ubiquitous media? Consistent terminology has become a concern within this field, a barrier keeping us all from talking about what we think we are talking about.

Hulle stel die term *intermedial communication* voor as 'n besonder breë sambreelterm waaronder fundamentele besprekings oor die verhoudings tussen media kan begin. Vir die doeleindes van hierdie artikel word die term *plekspesifieke digitale literatuur* as oorkoepelende term gebruik.

Spesifieke terme en definisies illustreer die samespel tussen en oorvleueling van kuns, literatuur en spel; die beskikbare tegnologie; en die wisselwerking tussen tegniese prosesse, kulturele vorme en indompelende ervarings kenmerkend van die digitale kultuur. Verder is dit opvallend dat terme verander soos wat bepaalde tegnologie as vanselfsprekend aanvaar word en onderskeibare genres ontstaan (wat as gevolg van die snelle ontwikkeling van tegnologie, dikwels kortstondig van aard is). Só verwys die term *lokatief* ("locative") in hierdie konteks nie bloot na plek of ligging nie, maar na die gebruik van lokatiewe mobiele mediatoestelle en toepassings wat sowel deurdringend as konteksbewus is (soos GPS-toestelle en selfone) en wat by implikasie sensitief vir die gebruiker se fisiese ligging is (Løvlie 2009).

Die kategorisering van die werk hang ook saam met die betrokke kunstenaar, skrywer of ontleder se benadering. Wilson (2011) identifiseer byvoorbeeld die volgende kenmerke van draagbare digitale tegnologiebemiddelde plekspesifieke literatuur: die projekte poog om plekspesifiekheid te bevorder; beskik oor boekeienskappe (dit is intiem, draagbaar, hanteerbaar en goedkoop); beskik oor literêre kenmerke; en is geskrewe of gesproke woorde (klank- of videomatig aangebied). Met sy fokus op boek- en literêre eienskappe sluit Wilson spesifiek musiek, akteurs en speletjies uit. Hy gee egter toe dat daar wel uitsonderings in dié verband kan wees. Elke nuwe tegnologiese ontwikkeling skep weer nuwe toepassings- en kombinasie moontlikhede, wat opnuut kategorisering bevraagteken.

Die plekgebonde aard van plekspesifieke digitale skeppende werk impliseer 'n hegte verband tussen plek, kunstenaar, tegnologie, inhoud en die leser.⁴ Wanneer plekspesifiekheid in mobiele storievertellingprojekte toegepas word, omarm dit volgens Farman (2014b:3) die eienskappe van die plek, insluitende die geskiedenis, kulturele konflik, gemeenskappe en argitektuur, en maak hierdie aspekte fundamenteel deel van die ervaring van die plek. As sodanig sluit dit aan by McIver (2004) se beskouing van plekresponderende kuns en die kunstenaar se ondersoek van die plek (geografie, lokaliteit, topografie, gemeenskap en geskiedenis) as deel van die skeppingsproses en die kunswerk.

Benewens die skrywer of kunstenaar en die kunswerk (teks) se verband met die plek, word ook die leser se liggaamlike teenwoordigheid, deelname en sosiale verhoudings as voor die hand liggend in plekspesifieke projekte beskou: “Mobile locative art practice today tends to engage the body, the physical location, the digital interface, and social relations both near and distant” (Sheller 2014:199). Die aandrang op die fisiese teenwoordigheid van die kyker is ’n kerneienskap van installasiekuns; installasiekuns kommunikeer direk met die aanskouer as ’n letterlike teenwoordigheid in die ruimte en bewerkstellig ’n beliggaamde (“embodied”) ervaring waarin die kyker se sintuiglike ervaring opgeskerp word (Bishop 2005:6). Die skepping en die ervaring van plekspesifieke werk kan as sowel ’n ingeplaaste skeppingsaksie as ’n ingeplaaste leesaksie of ervaring verstaan word (Greyling 2015).

Plekspesifieke digitale kuns en literatuur bied, deur die liggaamlike betrokkenheid en teenwoordigheid van sowel die skrywer/kunstenaar as die leser/kyker, die moontlikheid om die vervreemdende effek van mobiele tegnologie waaroor denkers soos Nicholas Carr (2010) en Edward Casey (2012) besin, teen te werk. Casey (2012) redeneer dat die “draadlose” omgewing waar mense oor grense van tyd en plek, en op multimodale wyse, met mekaar kan kontak maak, nie slegs voordele vir die mens inhou nie, maar deur die ingrypende uitwerking daarvan op die menslike ervaring, groot verlies meebring. Dié uitwerking is volgens Casey (2012:178) die kragtigste in die primêre en onderling verbonde areas van persoonlike outonomie, plek en tyd. Die tegnologies bemiddelde teenwoordigheid van ’n ander persoon skep die illusie dat ek, sonder koste of verlies, die konkrete “ander” met sy of haar ikoon kan vervang. Aangesien ons in hierdie situasie onder andere die subtile leidrade van die liggaamlike teenwoordigheid (soos asemhaling, spraakpatrone, velkleur, senuweeagtige energie, kalmte, ens.) mis, bring die gebrek aan die fisiese teenwoordigheid van ’n ander persoon ingrypende verlies aan kommunikasie mee. Eweneens gee die mens, deur staat te maak op GPS-navigasietoestelle (“wat mens in staat stel om by ’n spesifieke plek uit te kom, maar niks oor die plek self vertel nie”), sy eerstehandse waarneming en ervaring prys: “I have found my site in space but lost my way in place” (Casey 2012:177).

I lose touch with what is essential to and a counterpart, of my lived body: place. *Forthere is no body but in place.* I am nothing if not this body – it is the primary requirement of my existing at all. And I am also nothing if not in place. When I use wireless technologies that take me out of place, no matter how convenient or practically valuable that move may be, I am moving into a disembodied experience that deprives me of the very basis of my personal and interpersonal identity. (Casey 2012:177; oorspronklike beklemtoning)

Die verlies van die ervaring van plek hou ook verband met die krimpings van tyd na die huidige oomblik (Casey 2012:180). Casey verduidelik dat ’n mens in die geval van videotegnologie onmiddellik ’n stortvloed van beelde en teks op sy/haar skerm kan kry, byvoorbeeld verskeie uitsigte van draadlose tuisveiligheidskameras, foto’s wat via e-pos of kamerafone gestuur is, of intydse webcam-uitsendings van regoor die wêreld. In effek word die verlede en toekomsthorisonne van tyd op radikaal nuwe maniere verontagsaam, sodat ’n “freezing of being” (’n konsep van Merleau-Ponty) voorkom. Dit impliseer nie dat dié horisonne gekanselleer of uitgeskakel is nie, maar dat die verlede en toekoms in die moment van besigtiging opgeskort word en dat die organiese skakel met die oomblik verbreek word.

But past and future are suspended in the moment of the event of viewing. True, they can be remembered or, in extremity, posited as having had to be there; but their organic link to the present is severed. [...] In short, the kind of *becoming* that is intrinsic to the full experience of time is short-circuited; it is reduced to what-has-now-become – and only insofar as it is set before me on a liquid crystal display, plasma screen, or other representational surface. (Casey 2012:179; oorspronklike beklemtoning)

Omdat plekspesifieke digitale literatuur die deelnemer se fisiese teenwoordigheid op 'n spesifieke plek veronderstel, word die eerstehandse konkrete en sintuiglike belewenis opnuut van belang. Die digitale toevoeging het juis die doel om die ervaring van die omgewing te verryk en 'n verhoogde bewussyn en aktiewe deelname (ook ten opsigte van betekenisgewing) van die leser/deelnemer te bewerkstellig. Met dié dat die deelnemer se aandag toegespits is op die samehang tussen die konkrete plek, die liggaamlike en sintuiglike ervaring, en die digitale aanbieding, kan dit ook tot 'n verlangsaamde tydsbeleving en verdiepte bewussyn lei.

Die verhouding tussen mens, plek en tyd kan deur plekspesifieke digitale kuns en literatuur vernuwe word en nuwe verhoudinge teweegbring, soos Sheller (2014:203) dit stel:

Through mobile art there is an ongoing effort to reweave relational interactions between people, places, environments, and technologies that might alter or create anew our sense of place, presence, embodiment, spatiality, and temporality, which includes a politics of the everyday, both analog and digital.

Die plasing van literêre tekste in openbare plekke kan help om literatuur en die verhouding met die stad – die onsigbare lae van betekenis – sigbaarder en toegankliker te maak; 'n bydrae lewer tot die bewaring en bekendmaking van kulturele erfenis; mense se ervaring van hulle plaaslike omgewing verryk (Løvlie 2009), en die onderlinge verhoudinge tussen mense bevorder (Oppegaard en Grigar 2014:19). Drie belangrike eienskappe of kragte van plekspesifieke literatuur is vir Wilson (2011) die skep van herinneringe – spesifiek deur die gebruik van die “hier” (m.a.w. die konkrete tydruimte); die navigeringswyse wat ooreenkomstoon met hiperteksnarratiewe; en die skep van 'n (storie)wêreld (“worldbuilding”): “So site specific literature might come to be about re-imagining the world” (Wilson 2011). Hierdie herverbeelding van die wêreld kan verstaan word aan die hand van die metafoor van “oordek” (“overlay”) – soos dit in aanvullende of verrykte werklikheid (“augmented reality”) verstaan word. Wilson (2011) verkies egter die metafoor van die ondermyning van werklikheid: “To take the world as it is, and give people experiences of the process of imagining it differently.”

Die kenmerk van plekspesifieke literatuur om tot die geslaagdheid van 'n plek by te dra, sluit aan by die konsep van “urban markup” (wat as “stadsinskripsie” vertaal kan word). Farman (2014b:4) gebruik dié term wat deur McCullough bekendgestel is en wat verwys na die wyses waarop narratiewe aan 'n spesifieke plek in die stad geheg word, naamlik deur duursame inskripsies (soos uitgekerfte woorde in 'n klipfasade in 'n gebou of standbeeld), of deur efemere (kortstondige) inskripsies (soos baniere, advertensieborde, graffiti en plakkers). Hierdie twee vorme van plekspesifieke storievertelling demonstreer ook die magsdinamika en hiërargieë van wie die storie van 'n plek mag vertel (Farman 2014b:6). Eietydse mobiele mediavertellings val volgens McCullough iewers tussen die spektrum van die duursame en efemere inskripsies (Farman 2014b:7). In beginsel kan ontelbare stories, deur 'n verskeidenheid stemme vertel, deur middel van digitale stadsinskripsie aan 'n spesifieke plek verbind word, en tot die betekenis en gelaagdheid van die plek bydra (Farman 2014b:6). Sommige plekspesifieke digitale literatuurprojekte, soos Løvlie se *textopia*, maak spesifiek voorsiening vir die publiek om hulle eie tekste tot die sisteem by te voeg. Die lokatiewe medium kan sodoende vir gebruikers 'n nuwe soort mag bied om die kulturele landskap van hulle eie omgewing te vorm (Løvlie 2009).

Die meeste plekspesifieke digitale literatuurprojekte word met 'n bepaalde doel voor oë, vir spesifieke plekke, plaaslike omstandighede en bepaalde teikengroepe gekonseptualiseer. Projekte betrek dikwels verskeie skrywers en kunstenaars in diverse samewerkingsverhoudinge. Verder dra die beskikbare tegnologie, die keuse en kombinasie

van media, kunsvorme en modusse en die deelname deur die leser (of deelnemer) by tot die unieke karakter van elke projek. Projekte is dikwels eksperimenteel van aard en van 'n kort tydsduur, byvoorbeeld vir die duur van 'n literêre fees. Projekte kan egter ook meer permanent wees. Suksesvolle projekte kan tot verdere toepassings lei.

2.1 Voorbeelde van plekspesifieke digitale literatuurprojekte

Die volgende is enkele voorbeelde van plekspesifieke digitale literatuurprojekte. Uiteenlopende benaderings en tegnologiese toepassings word in die projekte gedemonstreer.

WoordenWoud (2004/2005) – literêre wandeling vir kinders (5–14), ouers en onderwysers – is aangebied op die terrein van die Middelheimpark, 'n opelug-kunsmuseum in Antwerpen. Die projek het saamgeval met Antwerpen as Wêreldboekestad 2004 en is aangebied deur NCJ/Villa Kakelbont, die Middelheimmuseum en ABC2004. In die projek is 30 beelde uit die Middelheimmuseum se versameling gekies en gekombineer met tekste deur bekende jeugskrywers wat spesiaal vir die geleentheid geskryf en gekies is. Die besoekers kon op draagbare CD-spelers (wat in die park beskikbaar gestel is) na voorlesings van die gedigte en verhale luister of dit in 'n gedrukte bundel volg. Drie literêre roetes, elk vir 'n ander ouderdomsgroep, is uitgestippel en kon individueel of in 'n groep bewandel word. Groepe kon ook deelneem aan werkswinkels wat spesiaal vir die projek georganiseer is (Stappaerts 2006).⁵

textopia (2008/2009) was 'n lokatiewe-media-ontwerpseksperiment deur Anders Løvlie in die stad Oslo. In dié projek het gebruikers tydens 'n stadswandeling na tekste geluister wat vertel oor die plekke waarlangs die persoon stap – hiervoor is lokatiewe media ("location-aware cellphones") gebruik. Die tekste het outomaties begin speel wanneer die gebruiker hom/haar in die nabyheid van 'n spesifieke plek bevind het. Die projek het ook voorsiening gemaak vir die publiek om met die literêre erfenis in gesprek te tree deur hulle eie tekste te skryf en op 'n pleksentriese stelsel by te dra (georeferensiële wiki van plekgebonde literêre tekste). Gebruikers/bydraers is deur 'n skryfkompetisie by die projek betrek; en die finaliste is verder ten opsigte van die tegniese aspekte begelei (Løvlie 2009).

StoryTrek (2011) is as 'n prototipe-skrif-en-leeshulpmiddel vir lokatiewe hipernarratiewe ontwikkel deur Brian Greenspan en sy span van die Carleton Universiteit, Ottawa, Kanada. Die doel van hierdie navorsingsprojek is om die meer algemene gebruik te deurbreek, waarin die georuimtelike aan statiese narratiewe elemente verbind word (Greenspan 2011). *Crisis 22*, die werk wat in die prototipe uitgetoets is, was 'n spannings-/gruverhaal wat op 'n karakter se herhalende ervaring van 'n traumatiese gebeurtenis gefokus het. Gebruikers navigeer die stelsel deur met 'n mobiele toestel met GPS deur 'n stedelike of natuurlike omgewing te stap, terwyl die storie in reaksie op ongestruktureerde beweging van die leser volg. Die narratiewe patrone word dus aangepas by die gebruiker se ligging, roete en navigasiestyl (Greenspan 2011).⁶ Die stelsel het die skepping van lokatiewe narratiewe (sg. "storytreks") moontlik gemaak deur die storiepatrone oor Google-kaarte te plaas. 'n Leestoestel ('n mobiele toestel met GPS) het die gebruiker se fisiese beweging deur die terrein vasgelê en die beweging met 'n verskeidenheid tersaaklike storiepatrone verbind (Greenspan 2011).

2stories/4stories/6stories/7stories (2012, 2013) is lokatiewe literatuurprojekte deur Matt Blackwood en is voorbeelde van die groot verskeidenheid plekspesifieke digitale literatuur waarmee hy eksperimenteer. In hierdie reeks word QR-kodes in boekwinkels, kafees en ander openbare plekke aangebring. *4stories* in 'n buitelukafee in Degraesstraat,

Melbourne, Australië, het bestaan uit vier vertelde stories wat vanuit verskillende perspektiewe by verskillende sitplekke gehoor kon word. *7Stories* is die vertelde fiksionele stories van 'n verskeidenheid mense (insluitende hawelose mans en Roemeense vlugteling) langs Melbourne se Swanstonstraat en Bourke Street Mall. Die QR-kodes van die plekspesifieke stories is op groot plakkate met 'n sterk visuele ontwerp op die syaadjie aangebring. (Kyk <http://mattblackwood.com>.)

StreetReads (2013, 2014, 2015), 'n interaktiewe stap-en-lees-ervaring vir kinders ouer as 10 jaar (of vir enige persoon met 'n slimfoon), illustreer die wisselwerking tussen die ontwikkeling van tegnologie en kreatiewe toepassingsmoontlikhede. In die kies-jou-eie-avontuur-projek wat oorspronklik in 2012 in Adelaide aangebied is (*Adelaide: choose your adventure*) het gebruikers QR-kodes, plakkate en kaarte gebruik om te navigeer en om die storie op selfone te lees en daarna te luister. Die tekste is ook van illustrasies en 'n klankbaan voorsien. Op versoek van die stadsraad van Brisbane het die produksieleier en skepper, Emily Craven, soortgelyke projekte in dié stad aangebied in samewerking met plaaslike skrywers en kunstenaars (2013, 2014). In 2015 is die *Story City app* beskikbaar gestel, wat die QR-kodes en kaarte vervang en wat gebruikers in staat stel om al die stories (vir Adelaide, Brisbane en Gold Coast) te ervaar. Elke storie begin op 'n spesifieke ligging in die betrokke stad en vertak, afhangende van die gebruiker se keuse, na verskeie plekke binne stapafstand en wat onder andere belangrike landmerke en kunswerke insluit. Wanneer die toepassing bespeur dat die gebruiker op die plek is waar die gebeure afspeel, word 'n volgende deel van die storie ontsluit. Stories kan ervaar word deur daarna te luister of dit op die skerm te lees (Craven 2015; <http://www.storycity.com.au/>; <http://streetreads.com>).

3. Byderhand 2015

Byderhand het voortgevloei uit 'n suksesvolle loodsprojek wat in 2014 met 'n tweedejaar-skryfkunsgroep onderneem is en waarin die sogenaamde QR-kode gebruik is om toegang tot die skeppende werk op die internet te verkry. Die ontdekking van die instaatstellingsmoontlikhede van dié tegnologie en die skeppende moontlikhede van plekspesifieke digitale literatuur het aanleiding gegee tot die gedagte om 'n soortgelyke projek op 'n groter skaal aan te pak. Vervolgens is 'n eksperimentele ruimte tot stand gebring waarbinne plekspesifieke digitale literatuur deur middel van praktykgebaseerde navorsing (Borgdorff 2011) en vanuit verskeie invalshoeke ondersoek kan word. Spesifieke doelwitte van die interdisiplinêre navorsingsruimte is geformuleer, naamlik om:

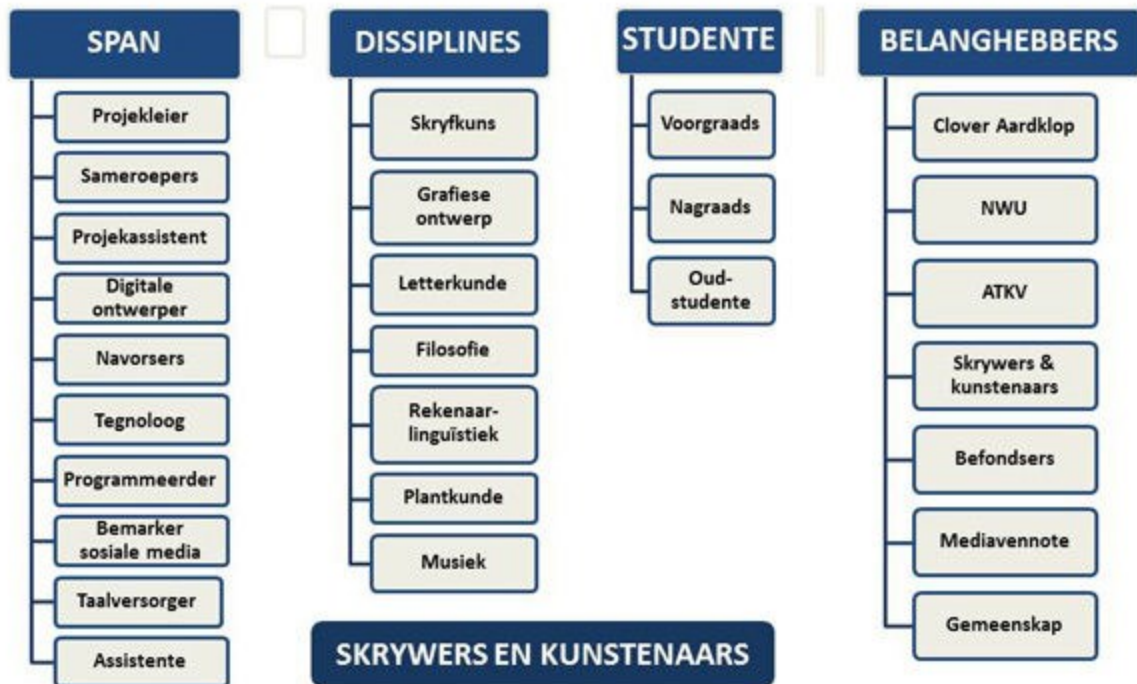
- 'n verskeidenheid deelnemers (skrywers en kunstenaars, programmeerders, navorsers, studente) te betrek in die skep van en ondersoek na plekspesifieke digitale literatuur
- die uitvoerbaarheid en praktiese implementering van plekspesifieke digitale literatuurprojekte in 'n Suid-Afrikaanse plaaslike konteks te ondersoek
- aan die hand van diverse subprojekte (gedefinieer deur veranderlikes soos konteks, genre, formaat en teikenleser) plekspesifieke digitale literatuur prakties en teoreties te ondersoek
- by te dra tot die skep en verstaan van digitale literatuur in die dinamiese tegnologiese omgewing van vandag
- by te dra tot die verstaan van die resepsie en die deelnemende en wisselwerkende aard van tekste binne die digitale omgewing
- by te dra tot die ondersoek na en verstaan van publikasie in die snelveranderende tegnologiese omgewing
- by te dra tot die toerusting van skryfkunststudente in die dinamiese omgewing

- vanuit die skeppende dissiplines 'n bydrae tot die digitale humaniora te lewer, veral met betrekking tot die kreatiewe skryfmoontlikhede wat dit bied.

'n Plekspesifieke digitale literatuurprojek (*Byderhand 2015*) met vier subprojekte vir verskillende genres, teikengroepe en plekke, is gekonseptualiseer met die oog op die jaarlikse Clover Aardklop Nasionale Kunstefees in Potchefstroom. Ná voorlegging is die projek as een van die produksies in die 2015-woordkunsprogram aanvaar. Ondersteuning is verkry van instansies wat bereid was om die eksperimentele projek te befonds. Die geïntegreerde projek (produksie, bemaking, onderrig en navorsing) is beplan en bestuur binne 'n oorkoepelende ruimte wat as skeppend, eksperimenteel, deelnemend, akkommoderend, dinamies en ontdekkend beskryf kan word. 'n Kernspan bestaande uit die projekteier, subprojekteiers/sameroepers, projek- en navorsingsassistent, multimedia-ontwerper, rekenaar tegnoloog en voorgraadse assistente (wat deel van die loodsprojek was), was betrokke by die konseptualisering, beplanning, produksie, organisasie en aanbidding van *Byderhand 2015*. In die meeste gevalle het lede van die kernspan verskeie rolle vertolk, insluitende dié van skrywers, kunstenaars en navorsers. Die jongmense in die projek (veral die multimedia-ontwerper en projekassistent) het onontbeerlike bydraes gelewer vanweë hulle belangstelling in en ervaring van tegnologie en 'n digitale leefwêreld, byvoorbeeld ten opsigte van die implementeringsmoontlikhede en die gebruik van digitale media en sosialemediabemarking. Belangstelling en ondersteuning van verskeie individue, belanghebbers en instansies het tot die ontwikkeling van die projek bygedra.

Om aan te sluit by die plekspesifieke fokus is sowel gevestigde as jong skrywers met Potchefstroomverbintenisse uitgenooi om 'n bydrae in een van die subprojekte te lewer. Die geïdentifiseerde skrywers het die konseptuele raamwerk, projekbeskrywing en doelwitte ontvang, asook besonderhede van die spesifieke subprojek. Die inhoud en formaat van die tekste sou bepaal word deur die aard van die bydraes en die verdere moontlikhede wat dit bied of vra. Na gelang van die behoeftes van die projek is persone met bykomende kundighede betrek, soos 'n programmeerder, taalversorger en grafiese ontwerpers.⁷ In die meeste van die gevalle het die projekteier die bykomende kunstenaars (ook met Potchefstroomverbintenisse) genader en as fasiliteerder van die proses en produksie opgetree. Genooide kunstenaars het deur hul eie inisiatief ander kunstenaars en kunsvorme deel van die projek gemaak, byvoorbeeld as illustreerders vir die kinderverhale, en met musiekkomposisies en die vertolking daarvan. Die volgende dissiplines was op een of ander wyse by die projek betrokke: skryfkuns, grafiese ontwerp, letterkunde, filosofie, rekenaarlinguistiek, plantkunde en musiek.

Figuur 1 toon die rolspelers in *Byderhand 2015*.



Figuur 1. Betrokkenes in *Byderhand 2015*

Binne 'n praktykgebaseerde navorsingsruimte is die *proses* net so belangrik (of selfs belangriker) as die eindproduk, en die refleksie oor die proses en die produk is inherent aan die praktykgebaseerde navorsingsbenadering (Borgdorff 2011). In 'n samewerkende projek impliseer dit ook verskeie vorme van gesprek – ook met betrekking tot die konseptualisering, uitvoering of evaluering van die projek (Marley en Greyling 2010:171–2; Greyling 2015:314–5). Dié gespreksituasie is onontbeerlik vir die siklus van kennisomskakeling en -oordrag wat deel uitmaak van die kennisbestuur in multipraktisyns-praktykgebaseerde navorsingsprojekte (Marley 2012:7–10; Marley 2015:320). Die kernspan, belanghebbers, medewerkers, navorsers uit verskillende dissiplines, die skrywers en kunstenaars, asook skryfkunsstudente, was op verskeie wyses en stadiums deel van hierdie gesprek. Verskeie voorleggings tydens die verloop van die projek, byvoorbeeld in navorsingsgesprekke en kollokwiums, het gedien as 'n vorm van refleksie en konsolidering en het bygedra tot 'n beter verstaan van waarmee ons besig was. Gesprekke en onderhandelings met belanghebbers soos Clover Aardklop, lokaalborge en mediavennote het voorts bygedra tot insig in die praktiese aspekte met betrekking tot die funksionering van 'n kunstefees. Die gemeenskap – sowel die feesgangers as die breër gemeenskap – is deurentyd as belanghebbers in ag geneem, wat ook die formaat van die projek beïnvloed het.

Byderhand 2015 kan beskou word as 'n eksperimentele publikasiesisteen wat insluit die konseptualisering, produksie, bemaking en verspreiding, bemiddeling en resepsie van die tekste. Soos in die inleiding aangetoon is, word die verskillende funksies in 'n gevestigde publikasiesisteen deur 'n verskeidenheid rolspelers vertolk, wat tot gevolg het dat die rolle grootliks onsigbaar is. Die eksperimentele aard van die *Byderhand*-projek het meegebring dat die projekspan vir die totale produksiesisteen verantwoordelik was en dat die verskillende en verweefde take en handeling opvallend geword het. In hierdie dinamiese ruimte het daar voortdurend nuwe uitdagings en kreatiewe moontlikhede opgeduik. Skrywers, kunstenaars en ander medewerkers het ook met voorstelle vorendag gekom; voorstelle wat dan verder ontgin, ontwikkel en verfyn is en wat die projek help vorm het.

Die produksie het vanweë die eiesoortige aard van elke subprojek en spesifieke tekste, verskillende produksie-aspekte en -fases, asook verskeie vorme van samewerking behels. Benewens redaksionele take het die produksie van die eksperimentele tekste ook uiteenlopende multimodale produksies en aktiwiteite behels, insluitende stemopnames, animasies, illustrasies, programmering, komposisie, musikale voordrag, filmproduksie en redigering. Praktiese oorwegings tydens die ontwikkeling van die projek het meegebring dat idees en planne voortdurend aangepas moes word. Met die konseptualisering van die projek was die aanvanklike gedagte byvoorbeeld om vir die publikasie van die tekste van bestaande platforms (soos Google Drive) gebruik te maak. Dit was egter vroeg reeds duidelik dat 'n doelmatige publikasieplatform vir die projek geskep moes word. Hierdie taak het op die skouers van 'n multimedia-ontwerper gerus wat 'n platform moes skep om die verskeidenheid formate te publiseer. Daar is wel van bestaande sosialemediaplatforms gebruik gemaak vir die publisering van video's (YouTube) en vir lesersdeelname (Facebook). 'n Visueel aantreklike en gebruikersvriendelike koppelvlak wat geskik is vir klein selfoonskermes en wat by elke subprojek anders vertoon en gefunksioneer het, is ontwerp om toegang tot die inhoud te verkry.

Die beskikbare tegnologie, toegang en praktiese implementering is deurgaans in ag geneem. Ten einde die QR-kodes te kan skandeer moet 'n deelnemer se mobiele toestel oor die nodige tegnologie beskik om toegang tot die internet en selfoontoepassings te kry; die selfoon moet ook beskik oor 'n kamerafunksie waardeur die kode geskandeer kan word. Hierdie is funksionaliteite van die sogenaamde slimfoon. Waar mobiele tegnologie en storievertelling soos vroeër in die artikel beredeneer is, potensieel 'n demokratiserende uitwerking kan hê, word dit deur die afwesigheid van die nodige tegnologie en toestelle asook deur die hoë koste van data in Suid-Afrika aan bande gelê. Daar sou wel aangeneem kon word dat die meeste besoekers aan die kunstefees oor slimfone beskik.⁸ Die gebruik van die fisiese QR-kodes bied konkrete en visuele aanduidings van die projek (en die spesifieke tekste) – sodoende kan besoekers/lesers makliker die plekke (en die tekste) raaksien. As gevolg van die eiesoortige aard en plek van elke subprojek, het die fisiese formaat van die QR-kodes en implementering daarvan verskil.

Byderhand 2015 is by die Clover Aardklop Nasionale Kunstefees (6–10 Oktober 2015) as 'n interaktiewe leesfees bemark en ontplooi.

Die ankerprojek, *Tuinverse*, is in die NWU se Botaniese Tuin aangebied. Die Botaniese Tuin en Galery is een van die kunslokale tydens Clover Aardklop en is die beginpunt van die kunssafari en openingsgeleentheid van die kunstefees. Die *Tuinverse*-installasie het bestaan uit gedigte (14) en kinderversies (20) deur 15 digters, asook kort bepeinsings (6) deur die digter T.T. Cloete. Die verse wat met die tuin in gedagte geskryf is, en deur die betrokke digter self voorgelees is, is aangevul met 'n verskeidenheid verwerkinge of mediasies – onder meer kinetiese tipografie-animasies, musikale verwerkings en programmering vir 'n interaktiewe gedig. Terwyl sommige gedigte vir 'n spesifieke plek in die tuin geskryf is (bv. “Onder die soetdoring” van Hein Viljoen en “Paddaluisterbankie” van Bernard Odendaal), hou ander gedigte meer met die tuin- of natuurgegewe oor die algemeen verband. Strijdom van der Merwe, 'n bekende landkunsenaar, het as genooide kunstenaar 15 totempale gemaak wat by die verse aansluit en wat by die betrokke gedigte in die tuin geplaas is (sien figuur 2). 'n WiFi-netwerk (Byderhand-netwerk) vir die projek is vir die duur van die kunstefees vir die gerief van besoekers in die tuin aangelê.⁹ Besoekers kon ook (soos dit die geval met die ander subprojekte was) van hulle eie netwerkverskaffers gebruik maak. Die plekke waar die gedigte gelees kon word, is op 'n kaart, wat by die uitstalling beskikbaar was, aangedui (sien figuur 3). Om die gedigte te kan lees, beweeg die leser deur die tuin, skandeer die QR-kodes wat by bankies en ander plekke aangebring is (sien figuur 4), en

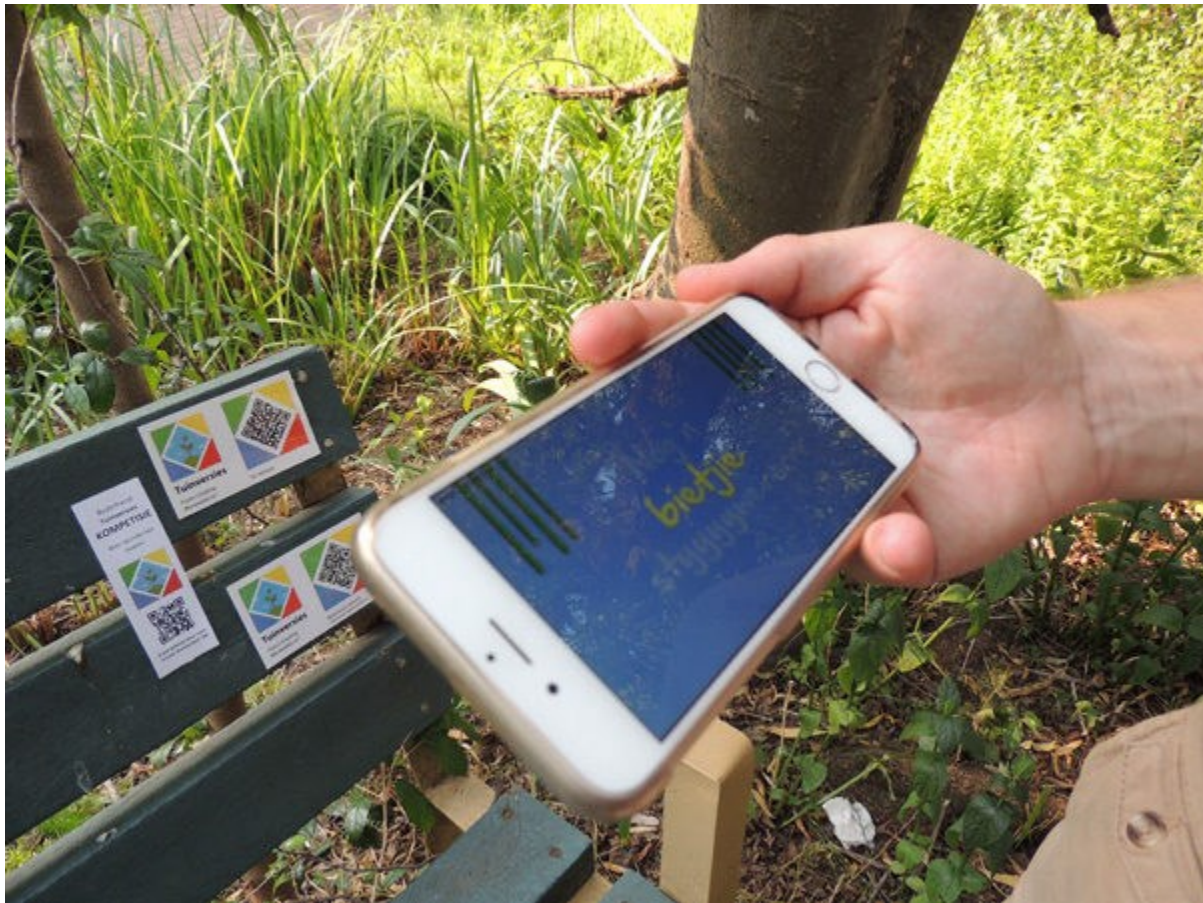
kies op 'n keuseskerm tussen die moontlikhede wat vir 'n betrokke gedig beskikbaar is. Om die tuinverse te ervaar, is derhalwe 'n sensoriese en multimodale ervaring.



Figuur 2. Hans du Plessis by die totempaal wat Strijdom van der Merwe vir sy gedig “Botaniesetuinsonnet” gemaak het. (Gebruik van foto met toestemming van Hans du Plessis)



Figuur 3. Kaart van die Botaniese Tuin met aanduiding van die ligging van die tuinverse



Figuur 4. QR-kode van 'n tuinvers teen 'n tuinbankie

Rusplekstories is aangebied in die Boeke-oase, 'n tydelike boekwinkel en gespreksruimte wat vir die duur van die kunstefees in die B2-gebou (Bennie Pienaarsaal) ingerig is. Die gebou op die NWU-kampus is oorkant Cachetpark op die Bult geleë. Die subprojek het bestaan uit kortverhale (18) en kinderstories (6) deur 30 skrywers en illustreerders. Hierdie verhale, wat almal in Potchefstroom afgespeel het, sluit verhoudingsverhale, liefdesverhale, herinneringsketse, 'n speurverhaal, asook verhale met 'n meer literêre strekking in. Die kinderverhale speel hoofsaaklik in die Boeke-oase, op die Bult en in die konteks van die kunstefees af. Aangesien die verhale op 'n selfoonskerm en in 'n enkele sitting gelees moes kon word, is 'n riglyn van maksimum 1 500 woorde aan skrywers voorgestel. Die kortverhale het, op enkele uitsonderings na, slegs uit woordteks bestaan. Die kinderstories, wat ook illustrasies bevat het, is in 'n digitale prenteboekformaat wat by die unieke formaat van elke werk gepas het, aangebied. Die kinderverhaalskrywers het self hulle werk geïllustreer (bv. Flip Hattingh) of iemand betrek wat hulle daarmee kon help. In die spanpoging van Deon Meiring en Zinelda McDonald het hulle spesifiek die formaat van 'n selfoonskerm vir die bladontwerp in ag geneem (figuur 5). Besoekers aan die koffiewinkel in die binnehof het QR-kodes ontvang wat toegang tot een van die verhale gegee het. Die verhale was slegs genommer, sodat die skrywer daarvan as 'n verrassing vir die leser gehou is. 'n Inkleurkaart met bekende landmerke in Potchefstroom het bykomende geleentheid vir deelname in die openbare ruimte gebied (figuur 6).



Rusplekstorie



Storie 2

Figuur 5. QR-kode van “’n Melkskommel vir Minki” deur Deon Meiring en Zinelda McDonald



Figuur 6. Inkleurkaart as bykomende geleentheid vir deelname

Die *Dwaalverhaal* by die Hoër Tegniese Skool, Potchefstroom is spesiaal vir tieners geskep. Daar is op dié skoolterrein as ruimte vir die subprojek besluit aangesien die ATKV-Tienertoneel tydens Clover Aardklop in die skoolsaal aangebied is en die toneelgroepe (die teikenlesers van die verhaal) in die koshuis tuisgegaan het. Hans du Plessis het die verhaal geskryf en dit verder saam met skryfkunsstudente en die produksiespan tot 'n interaktiewe volg-die-verhaal ontwikkel. Die verhaal, wat in agt episodes verdeel is en oor die ontwikkelende vriendskap tussen twee meisies handel, speel op die skoolterrein af; 'n spookkarakter bring die geskiedkundige dimensie van die geskiedkundige skoolterrein na vore. Elke QR-kode wat by die verskillende plekke aangebring is (figuur 7), het toegang gegee tot die woordteks (wit op swart) en 'n meegaande kort videogreep waarin die betrokke verhaalinsident uitgebeeld is. Die videogrepe met 'n musieklankbaan was ook die werk van die produksiespan. Hier het Gustaf Tempelhoff, die veelvaardige multimedia-ontwerper, verskeie rolle vervul, naamlik as die regisseur, fotograaf en redigeerder van die video asook die komponis van die atmosferiese agtergrondmusiek. 'n Kaart van die terrein en foto's wat die verskillende plekke aandui, was deel van die gebruikerskoppelvlak. Deur die QR-kodes te volg, kon die lesers hulle op dieselfde plekke as die karakters bevind (figuur 8). Die beginpunt van die *Dwaalverhaal* is aangedui deur 'n lewensgrootte-kartonafbeelding van die twee karakters.



Figuur 7. *Dwaalverhaal*: QR-kode van Plek 3 (Ou hek)



Figuur 8. Skandeer van *Dwaalverhaal*: QR-kode wat teen 'n pilaar aangebring is

Die *Taxistrips* was deel van die FNB-pendelroete, 'n pendeldiens wat tydens die kunstefees aangebied word om vervoer tussen die verskillende feeslokale te verskaf. Vir die projek het die kunstenaar en dosent in grafiese ontwerp, Khaya Mtshali, 'n reeks van 15 karakters in grafiese formaat geskep (figuur 9). Drie verskillende QR-kodes (wat op plakkers gedruk is) is in elke taxi asook by die bushaltes by die verskillende feeslokale aangebring. Die gedagte hier was dat die leser die karakters op die pendelroete kan ontmoet en "versamel". Die gebruikerskoppelvlak het ook daarvoor voorsiening gemaak dat lesers wat op Facebook aangeteken was, kommentaar oor karakters kon lewer en ook ander se bydraes kon lees. Ten einde die *Taxistrips* meer toeganklik te maak en ook die taxibestuurders en die breër gemeenskap te betrek, is hierdie subprojek in Engels aangebied.



Figuur 9. Voorbeeld van 'n *Taxistrip*-karakter deur Khaya Mtshali

'n Baie belangrike aspek van die projek is die bemarking en mediëring. Uit vorige ervaring van soortgelyke kreatiewe en navorsingsprojekte is die noodsaak van 'n herkenbare projekidentiteit vir sowel die medewerkers as die publiek/gebruikers besef. Hiervoor was dit onder andere nodig om 'n treffende projeknaam (vandaar *Byderhand*) en projekembleem te ontwerp. Vanweë die relatiewe onbekendheid van die gebruik van QR-kodes asook van die konsep van plekspesifieke digitale literatuur, was dit voorts nodig om die projek en die tegnologie so goed as moontlik bekend te stel. 'n Domeinnaam (byderhand.net) is geregistreer en 'n webtuiste (www.byderhand.net) is vir die projek ontwikkel.

Die webtuiste, wat deur die multimedia-ontwerper ontwerp en gebou is, bestaan uit twee dele, naamlik die openbare gedeelte met inligting oor die projek (subprojekte en medewerkers, navorsingsfokus, span) en die “verskuilde” publikasieplatform vir die publikasie van die tekste wat via die QR-kodes bereik kan word. Die bloggedeelte van die webblad (WordPress) dien as 'n dagboek van die aktiwiteite en bied die geleentheid vir medewerkers om hier bydraes te lewer. 'n “So maak mens”-inligtingsblokkie verskyn opvallend op die webtuiste, asook op gedrukte bemarkingsmateriaal.

Benewens die oorkoepelende projekembleem het die multimedia-ontwerper ook kenmerkende embleme en baniere vir die onderskeie subprojekte ontwerp. Hierdie ontwerpe, wat deur die uitbeelding van die plekke waar die verskillende subprojekte aangebied is, die plekspesifieke karakter van die projek versterk het, is op die webtuiste en ander bemarkingsmateriaal gebruik. Die subprojekte is sodoende van mekaar onderskei, terwyl 'n samebindende visuele eenheid terselfdertyd bewerkstellig is. Benewens die webtuiste is sosialemediaprofiele (Facebook, Instagram, Twitter) en hutsmerke vir bemarking en kommunikasiedoeleindes geskep. Persberigte, artikels en radio-onderhoude het deel uitgemaak van die bekendstelling van die projek. Tydens die kunstefees is van 'n groot verskeidenheid bemarkingsmateriaal en -aktiwiteite gebruik gemaak om die projek onder die publiek se aandag te bring (plakkate, inligtingskaartjies, kompetisies, T-hemde vir die span, sosiale media, ens.). Van hierdie items (soos die fisiese QR-kodes, plakkate en kaarte) kan ook as stadsinskripsies en as paratekstuele elemente beskou word.¹⁰ (Figuur 10 toon die hoofplakkaat.)



Figuur 10. Hoofplakkaat van *Byderhand*

Die implementering (verspreiding) van die subprojekte self was deel van die dinamiese proses en het van almal wat daarby betrokke was, 'n soepel en probleemoplossende benadering vereis. Daar was heelwat tegnologiese en praktiese aspekte wat aandag geverg het, byvoorbeeld die formaat en publikasie van die groot verskeidenheid tekste, funksionering van die QR-kodes en die installering van die *Byderhand*-netwerk in die Botaniese Tuin. In verskeie toetslopieë waarby onder andere skryfkunsstudente betrek is, is die verskillende subprojekte asook navorsingsmetodes prakties getoets. Tydens die kunstefees het studente-assistente 'n onontbeerlike rol vervul. Subprojekassistenten het die verantwoordelikheid vir 'n betrokke projek gedra en is bygestaan deur assistente wat onder andere inligting verskaf het en besoekers met tegniese aspekte bygestaan het.

Die kernspan moes ook voortdurend evalueer of die projek werk soos dit beplan en voorsien is en die nodige aanpassings maak. Dit het geïmpliseer dat die spanlede deurentyd met mekaar in kontak moes wees. Daaglikse spanvergaderings oor ete was 'n noodsaaklike gespreks- en refleksiegeleentheid waar die kernspan op hoogte gehou is van die verskillende subprojekte en knelpunte hanteer is. Tussendeur het sosiale media (veral

WhatsApp se funksie van kitsboodskappe en stemboodskappe) blitsvinnige kommunikasie en besluitneming moontlik gemaak.

As deel van die gemeenskapsbetrokkenheid van die projek is 'n groep leerders van 'n plaaslike hoërskool (Promosa Sekondêr) genooi om die *Byderhand 2015* eerstehands te ervaar. Dié uitstappie, wat besoeke aan die verskillende subprojekte, 'n bywoning van 'n tienertoneelproduksie, asook 'n piekniek in die Botaniese Tuin ingesluit het, is deur een van die assistente in die projek georganiseer. Die leerders het elkeen selfoondata ontvang sodat hulle die tekste op die projek se onkoste kon ervaar. Die implementeringsfase is voorts benut om waarnemings ten opsigte van die resepsie van die tekste te doen en het ook gedien as verkenning van die wyses waarop data in hierdie nuwe publikasiekontekste verkry en verwerk sou kon word.¹¹ Die projek en aktiwiteite is op verskeie wyses gedokumenteer, onder andere deur verfilming met die oog op 'n projekvideo. Probleme wat tydens die implementering ervaar is, is as deel van die eksperimentele karakter van die projek beskou en het insig gebied in die praktiese uitvoering van die projek en die ontvangs daarvan deur die feesgangers.

4. Multimodale ensemble en wisselwerking in plekspesifieke digitale literatuur

Ten einde die wisselwerking en samespel binne multimodale plekspesifieke digitale literatuur te kan verstaan en voorstel, stel ek 'n multimodale ensemble vir plekspesifieke literatuur voor.

In multimodale studies verwys die term *ensemble* na voorstelling van kommunikasie wat uit meer as een modus bestaan en wat saamgebring word met die oog op gesamentlike en interafhanklike betekenis. Die woord *ensemble*, wat aan musiek ontleen is, suggereer as metafoor die diskrete dele (modusse) wat, soos melodieë wat op verskillende instrumente gespeel word, op komplekse wyses met mekaar verband hou en as 'n samehangende geheel bymekaargebring word (Mavers 2013). 'n Ensemble is in die eerste instansie die "komposisie en orkestrasie" van modusse deur die *betekenismaker* om die beste passing vir 'n spesifieke doel te bewerkstellig. Dié ensemble, wat saamgestel word binne die raamwerk van sosiaal, kultureel en geskiedkundig geregleerde wyses om betekenis te skep, toon dan ook spore van die maker se belangstelling en agentskap – insluitende estetiese oorwegings. Hiernaas kan die ontleding van die prosesse in die konstruksie van die multimodale ensembles die ontleder in staat stel om te verduidelik hoe betekenis tot stand gebring word (Mavers 2013).

Plekspesifieke digitale literatuur word in besonder gekenmerk deur beweging, verandering en samespel, insluitende: die eksponensiële tegnologiese ontwikkeling; uiteenlopende samewerkingsverhoudings, praktyke en prosesse; die wisselwerking tussen media en modusse; en die aktiewe deelname van die leser. Die metafoor van 'n ensemble is daarom besonder gepas om die relasionaliteit en wisselwerking met betrekking tot plekspesifieke digitale literatuur te verstaan. Ten einde so 'n multimodale ensemble te kan saamstel, is dit nodig om die samehang en dinamiese wisselwerking ten opsigte van tegnologie, materialiteit, multimodaliteit, kommunikasie en produksie te oorweeg. Hier word veral gesteun op Miller (2011) se sleutelemente van digitale media, Kress en Van Leeuwen (2003) se multimodale teorie van kommunikasie, en Page (2010) se multimodale ensemble vir narratiewe ontleding. Drie dimensies van die komposisie en orkestrasie word in die voorgestelde multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur onderskei, naamlik:

(i) die komponente van plekspesifieke digitale literatuur; (ii) kommunikatiewe praktyke en tegniese prosesse; en (iii) meelewende ervarings.

In sy bespreking van die sleutelemente van digitale media verduidelik Miller (2011:12) dat sedert Mark Poster se 1995-bespreking van die ontwikkelende kommunikasie-revolusie, mense die nuwe media onder andere deur die samestelling van kenmerke probeer verstaan het. Miller (2011:12) verwys spesifiek na Martin Lister e.a. (gedurende 2009) en Lev Manovich (gedurende 2001) se indelings. Lister e.a. lys die kenmerke van nuwe media as digitaal, interaktief, hipertekstueel, verspreid en virtueel; Manovich bou weer sy model op die tegniese elemente van digitale mediaproduksie en verander dit in kulturele kategorieë en argumenteer dat nuwe media numeries, modulêr, geoutomatiseer, veranderlik en getranskodeer is. Miller (2011:14–45) volg die middeweg tussen die twee benaderings. Hy verdeel die eienskappe van digitale media in drie hooftemas, waar dit in kombinasie met mekaar en in vergelyking met die media van die verlede as vernuwend beskou kan word, naamlik tegniese prosesse, kulturele vorme en meevoerende ervarings (“immersive experiences”).

Tegniese prosesse verwys na die tegnologiese boublokke van digitale media; dit is die tegnologiese aspekte van produksie, verspreiding en gebruik wat bydra tot die vorm, karakter en potensiaal van digitale media (Miller 2011:14). Digitale media is naamlik digitaal, genetwerk, interaktief, hipertekstueel/hipergemedieer, geoutomatiseer en is datagebaseer. Manovich suggereer dat databasisse een van die dominante kulturele vorme van ons tyd word (of reeds is) (Miller 2011:21). Databasisse – gestruktureerde versamelings data – kan ’n byna oneindige stel moontlikhede bied vir die onttrekking, filtrering en organisasie van data. ’n Webblad is ’n voorbeeld van so ’n databasis. Alhoewel ’n webblad op die oog af na ’n samehangende visuele artefak lyk, is dit in werklikheid ’n assemblage van verskillende elemente: databasisse van teks, beelde, bewegende beelde en klank, wat alles in verskillende lêers gestoor is en saamgestel word wanneer ’n gebruiker daarna kyk (Miller 2011:21). Die samestelling van ’n databasis en besinning oor die wyses waarop die inhoud onttrek en saamgestel kan word, is ’n kernaktiwiteit in die skep van digitale literatuur. Ook die ander tegniese prosesse word voorveronderstel in die skep van (plekspesifieke) digitale literatuur.

Kulturele vorme verwys na die effek wat tegnologiese instaatstellingsmoontlikhede het op die wyses waarop digitale voorwerpe geskep, teëgekom en gebruik word (Miller 2011:21). Elke houer van inligting en die wyse waarop dit georganiseer word (bv. argief, museums, biblioteke, boeke en mense), skep ’n inligtingsargitektuur wat bepaalde kulturele implikasies het, soos hoe ons die wêreld organiseer en kategoriseer, asook wie die vermoë en gesag het om dit te doen. Aangesien ’n databasis lyste of versamelings is, is dit nooit volledig nie en kan daar altyd nuwe inligting bygevoeg word en kan verhoudings altyd aangepas word en voortdurend verander. As tegnologiese instaatstellingsmoontlikhede gee tegniese prosesse aanleiding tot kulturele vorme wat met digitale mediavorwerpe vereenselwig kan word. Digitale mediavorwerpe word naamlik gekenmerk deur konteks (of ’n gebrek daaraan), veranderlikheid, risomatiese organisasie en proses. Miller (2011:30) argumenteer dat, as gevolg van die veranderlike en transformatiewe aard van digitale media, nuwe mediaprodukte beskou kan word as prosesse (of gesprekke) eerder as materiële voorwerpe. Dit impliseer ook dat die skepper van (plekspesifieke) digitale literatuur as ’t ware ’n lewende organisme ontwerp, skep en bestuur.

Hierdie verskuiwing na nuwe media as ’n proses bring nuwe opvattinge van die gehoor of gebruiker asook die transformasie van die gebruiker se ervaring mee – naamlik dié vanaf die *statiese* rol van kyker na die rol van ’n *aktiewe*, mobiele gebruiker of deelnemer.¹² Sodoende bied dit vir digitale media die moontlikheid om bepaalde verhoudings

met en ervarings vir die leser te skep. Die indompelende of meevoerende ervarings word vergestalt in die kenmerke van teleteenwoordigheid (“telepresence”), virtualiteit en simulاسie (Miller 2011:21). Die kombinasie van die digitale en die konkrete kan benewens teleteenwoordigheid ook ander verweefde vorme van teenwoordigheid en ervaring bewerkstellig of ten opsigte daarvan verstaan word, byvoorbeeld medeteenwoordigheid (“copresense”) gelokaliseerde teenwoordigheid, netlokale teenwoordigheid (Richardson en Wilken 2012:195; Gordon en De Souza e Silva 2012:90), beliggaming, hibriede beliggaming, en ingeplaasheid.¹³ Om voorsiening te maak vir die diverse ervaringsdimensies, word die term *immersive* vir die doeleindes van die multimodale ensemble met “meelewend” of “meevoerend” vertaal.

Die opkoms van digitale tegnologieë en gepaardgaande multimodale produkte het die ontwikkeling van die akademiese studie van multimodaliteit versnel (Gibbons 2012:9). In die verlede (veral in die oorheersing van die grafosfeer) het die klem op die *woord* (die verbale) meegebring dat die ander modaliteite (tipografie, illustrاسies, klank, ens.) en die betekenis wat dit in literêre werke bydra, nie altyd na waarde geskat is nie. Hierteenoor gaan die ontwikkelende terrein van multimodaliteit en multimodale narratiewe ontleding van die veronderstelling uit dat alle narratiewe kommunikasie multimodaal van aard is – soos onder andere Page (2010), Finnegan (2005), Kress en Van Leeuwen (2001) aanvoer. ’n Onderskeidende bydrae van multimodale ontleding is ’n fokusverskuiwing vanaf mediana modusse – spesifiek semiotiese modusse (Page 2010:6). Breedweg kan *modus* verstaan word as ’n sisteem van keuses wat gebruik word om betekenis te kommunikeer (Page 2010:5). Kress (2010:79) beklemtoon dat ’n *modus* sosiaal en kultureel gevorm is, met die primêre funksie van representasie en kommunikasie. Hy lys voorbeelde van sodanige modusse, soos beeld, skrif, uitleg, musiek, gebare, spraak, bewegende beelde, klankbaan en driedimensionele voorwerpe. Page bied ’n breër definisie aan wat daarvoor voorsiening maak dat modale kategorieë na gelang van gebruik kan verander (Gibbons 2012:10). Page (2010:6) verduidelik dat “What might count as a mode is an open-ended set, ranging across a number of systems including but not limited to language, image, color, typography, music, voice quality, dress, gesture, spatial resources, perfume, and cuisine.”

Semiotiese modusse word deur spesifieke media gematerialiseer. Die term *medium* verwys hier na die fisiese materiaal wat gebruik word in kommunikasieoordrag (bv. drukmedia, luggolwe, radio), asook na die kommunikasiekanaal. Beide betekenis is belangrik in multimodaliteit, wat die potensiaal van materialiteit vir betekenis skepping erken (Page 2010:6). ’n Semiotiese *modus* kan in verskillende media verskyn – taal kan byvoorbeeld geskryf of gepraat word; en woorde kan op papier gedruk word, op ’n rekenarskerm verskyn, of in klip gegraveer word. Verskillende modusse kan ook in dieselfde medium gerealiseer word, byvoorbeeld beelde en woorde in strokiesprente of prenteboeke. Aangesien materialiteit kan funksioneer as ’n bron van verskil en by implikasie ook van betekenis, word media deur multimodale narratiewe ontleding beskou as een van die elemente binne die wyer ensemble van semiotiese modusse wat in storievertelling gebruik word (Page 2010:6). Die verhouding tussen materialiteit en multimodaliteit vestig aandag op die fisiese werk wat in die narratiewe prosessering betrokke is: enersyds die gereedskap en tegnologie en andersyds die menslike liggaam en sensoriese organe (Page 2010:6). Page (2010:7) wys daarop dat narratiewe kommunikasie self ook beliggaam is. Vertellers en die “gehoor” gaan verskillend met die grondstof van hulle stories om, hetsy deur die gebruik van gebare en stemtoon in gesprekstories, of deur sensories-motoriese manipulasie van bladsye, ’n toetsbord, die skerm, of ander materiaal. In die multimodale narratiewe ontleding word byvoorbeeld gevra na die rol wat bepaalde modusse in narratiewe produksie en resepsie speel, asook hoe die menslike liggaam met verskillende soorte narratiewe materiaal in wisselwerking tree (Page 2010:6). Farman (2014a:534) beklemtoon dat materialiteit – dié van die plek, asook van die medium waardeur die storie gekommunikeer en ervaar word – ’n belangrike konsep is om die leser se verhouding met mobiele

storievertelprojekte te verstaan, en dat die instaatstellingsmoontlikhede en beperkinge van die medium die manier waarop die inhoud ervaar word, heeltemal transformeer.

Gedagtig daaraan dat die skepper(s) van plekspesifieke digitale literatuur midde-in 'n kommunikasiesituasie is en, soos reeds aangetoon, gewoonlik verantwoordelikheid aanvaar vir die beplanning en uitvoering van die hele projek (wat as 'n publikasiesisteem beskou kan word), is Kress en Van Leeuwen (2001) se multimodale teorie van kommunikasie van waarde vir die samestelling van 'n multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur. Kress en Van Leeuwen (2001:2) wys daarop dat waar daar in die verlede verskillende, hiërargies-georganiseerde spesialiste in beheer van verskillende modusse was en dat 'n redigeringsproses hierdie werk byeenbring het, die verskillende modusse in die era van digitalisering op 'n soort vlak van representasie tegnies dieselfde geword het en dat dit alles deur 'n veelsydige persoon uitgevoer kan word deur een koppelvlak (een modus van fisiese manipulasie) te gebruik. Hierdie persoon kan dan op elke punt vra of iets visueel of verbaal met klank of musiek uitgedruk moet word (Kress en Van Leeuwen 2001:2). Die skrywers (Kress en Van Leeuwen 2001:110) wil dan juis aantoon dat betekenis op baie verskillende maniere tot stand kom – altyd in die velerlei verskillende modusse en media wat gesamentlik in 'n kommunikasie-ensemble teenwoordig is.

Waar Kress en Van Leeuwen op multimodale werke konsentreer, is Dena (2010) veral geïnteresseerd in werk wat uit verskillende vorme bestaan en op verskillende platforms gepubliseer word – soos onder andere transmediale narratiewe waar 'n oorkoepelende narratiewe storiewêreld geskep word. Dena (2010:187) stel die term *polymorphic fiction* vir hierdie werke voor en argumenteer dat die skepper van sodanige polimorfiese fiksie (wat ook vorme van plekspesifieke digitale literatuur kan insluit) eerder sal vra of 'n betrokke deel van die fiksionele wêreld in 'n roman, rekenarspeletjie, skildery of film uitgedruk sal word. Dena se benadering beklemtoon die verwikkelde moontlikhede en verhoudings in eietydse narratiewe. In plekspesifieke digitale literatuur sal die skrywer of skepper ook vra wáár die werk geplaas en ervaar moet word.

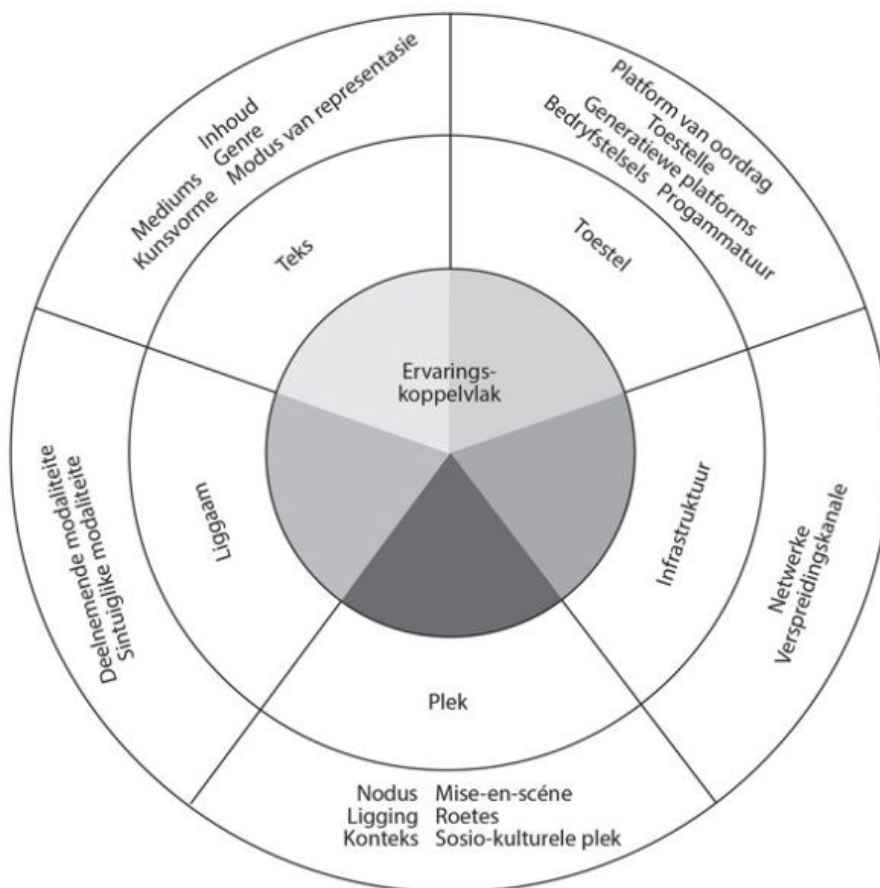
Kress en Van Leeuwen (2001) se multimodale teorie van kommunikasie fokus, benewens op die semiotiese bronne van kommunikasie en die modusse en media, ook op die kommunikatiewe praktyke waarbinne dié bronne gebruik word. Dié kommunikatiewe praktyke word as multigelaagd gesien en sluit diskursiewe praktyke, produksiepraktyke en interpretatiewe praktyke in; dit kan ook ontwerppraktyke en/of verspreidingsaktiwiteite behels. Elkeen van dié lae en aktiwiteite dra by tot betekenis: “The key point here is that meaning is made not only with a multiplicity of semiotic resources in a multiplicity of modes and media, but also at different ‘places’ within each of these” (Kress en Van Leeuwen 2001:110). Die kommunikatiewe praktyke kan ook as strata voorgestel word, met as basis van stratifikasie die onderskeid tussen die inhoud en uitdrukking van kommunikasie. Vanweë die ontwikkeling van skryfkuns kan inhoud verder gestratifiseer word as diskoers en ontwerp, en vanweë die uitvinding van moderne kommunikasietegnologieë kan uitdrukking verder gestratifiseer word in produksie en verspreiding. Modus is aan die inhoudkant en medium aan die uitdrukkingkant (Kress en Van Leeuwen 2001:20).

Ten einde die rol en wisselwerking van die verskillende modusse in die ontleding van multimodale tekste in ag te neem, stel Page (2010:7) 'n multimodale ensemble voor met die onderskeibare dimensies van tekstuele bronne, platform van oordrag, fisiese omgewing en sensoriese modaliteite. Sy verduidelik dat die ontleding van semiotiese kodes faktore kombineer wat gebruik word in die tekstuele aanbieding (soos woordkeuse of 'n gebruik van 'n diagram), die sensoriese persepsie (byvoorbeeld die gebruik, of oproep, van sig of aanraking) en die oordragmedia, en wat almal in 'n spesifieke fisiese omgewing gesitueer is: “The semiotic resources combine in multiplex configurations across these parameters,

demonstrating that multimodal narrative analysis is far more than a text-based concern” (Page 2010:7).

Aan die hand van Page se ensemble identifiseer ek ses onderskeibare (maar nie skeibare nie) komponente van plekspesifieke digitale literatuur, naamlik: infrastruktuur, toestelle, teks, liggaam, plek (fisiese omgewing) en ervaringskoppelvlak. Elkeen van hierdie komponente is teenwoordig in die ontwerp, produksie en verspreiding van plekspesifieke digitale literatuur en behoort ook in ag geneem te word met die ontleding van plekspesifieke digitale literatuur.

Die komponente van plekspesifieke digitale literatuur word in figuur 11 voorgestel.



Figuur 11. Die komponente van plekspesifieke digitale literatuur

Die infrastruktuur behels die tegnologie wat die kommunikasie moontlik maak: satelliete, selfoontorings, internet, netwerke, lokale netwerke, draadlose tegnologie, sensorbeliggaamde slimgeboue. Die infrastruktuur sluit ook verspreidingskanale (soos die App Store en Google Play) in en kan ook infrastrukture wat met drukmedia vereenselwig word, insluit. Die beskikbare infrastruktuur is deurslaggewend vir die praktiese uitvoerbaarheid en implementering van 'n plekspesifieke projek.

Toestelle verwys spesifiek na die platform van oordrag of oordragmedia, soos die digitale skerm, die gedrukte bladsy, filmskerm/TV-skerm, aangesig tot aangesig of telefoon (Page 2010:7). In plekspesifieke digitale literatuur is die platform van oordrag gewoonlik die digitale skerm, maar dit kan ook met ander oordragmedia gekombineer word (bv. 'n gedrukte

bladsy).¹⁴ Digitale skerms is beskikbaar in talle toestelle, wat wissel van slimfone tot speletjiekonsoles en tafelrekenaars. In plekspesifieke digitale literatuurprojekte is die slimfoon – 'n kragtige minirekenaar waarin 'n groot verskeidenheid toestelle, toepassings en funksies saamgesmelt is – tans die aangewese tegnologie.

Toestelle word verder vereenselwig met generatiewe of vernuwingsplatforms. Platforms is stelsels wat herprogrammeer kan word en wat 'n omgewing bied waarbinne ontwikkelaars/gebruikers werk (Banks 2012:157–8). Programmatuur (“sagteware”) is fundamenteel tot die funksionering van platforms; en programmeerders, ontwerpers en kunstenaars word gevorm deur die instaatstellingsmoontlikhede en beperkinge van die spesifieke platform waarop hulle fokus, byvoorbeeld persoonlike rekenaars en selfone, bedryfstelsels soos Apple iOS, en sosiaalnetwerkplatforms soos YouTube (Banks 2012:158). Die groot verskeidenheid toestelle wat in die handel beskikbaar is, stel veral uitdagings met betrekking tot die aanpasbaarheid van toepassings vir die verskillende toestelle. Met die eksponensiële ontwikkeling van tegnologie kan dit voorsien word dat plekspesifieke digitale literatuur voortdurend nuwe tegnologieë, toestelle en platforms sal verken.

Alhoewel die fisiese infrastruktuur en toestelle in die ensemble onderskei word, is dit belangrik om in ag te neem dat dit in werklikheid deel van 'n media-ekologie is, waar die konvergering van verskeie tegnologieë en toepassings tot nuwe ontwikkelings en instaatstellingsmoontlikhede lei, soos Goggin (2012:203) aantoon:

[T]he development of place-making and referencing technologies in mobiles came from other directions – from the incorporation of Bluetooth into mobiles, the parallel development of sat-nav devices, and, attached to the Internet, the rise of the geospatial web, and mapping applications. This has immediate and significant implications for how we understand mobile technologies in relation to location – and, by extension, to place. From their inception the kinds of location technologies in mobile media – that skew it as locative media – very much work in a media ecology, rather than just being based on a particular technological system.

Die beskikbare media-ekologie (infrastruktuur, toestelle, platforms, toepassings) asook die funksies waarmee die betrokke gemeenskap of teikengroep vertrou is, is grootliks bepalend vir die ontwerp van 'n plekspesifieke digitale literatuurprojek, die formaat van die tekste, en die deelnemende modusse wat oorweeg kan word. Hierdeur word die oorweging van plaaslike omstandighede beklemtoon.

Teks behels die kreatiewe werk wat as die inhoud van 'n projek beskou kan word, en wat dan ook die primêre aard daarvan bepaal; in hierdie konteks woordkuns (literatuur). Dit sluit in genre/tekstipe (bv. gedig, tienerverhaal, bloginskrywing, speletjie, brief, e-pos), die inhoudelike van die teks, asook die tekstuele bronne (die modus van representasie). Die modus van representasie is byvoorbeeld woord, beeld, klank, beweging, olfaktoriese bronne, ens. (Page 2010:7), asook enige kombinasie daarvan. Hier sou digitale modusse soos 3D-projeksies en verrykte werklikheid nuwe moontlikhede bied. Ontwerpelemente (soos tipografie, uitleg, vorm, kleur, balans, ens.) is integraal aan die aanbieding van enige teks en veral in die kombinasie van mediums. Die skep en manipulasie van digitale tekste impliseer die gebruik en kreatiewe misbruik van bestaande sagteware, asook doelmatige programmering. Ander kunsvorme (ook in konkrete vorm) kan ook deel van die teks wees.

Liggaam behels die fisiese liggaam van die leser-deelnemer. Hier kan onderskei word tussen die sensoriese modaliteite en die deelnemende modaliteite. Die sensoriese modaliteite, wat konkreet is of opgeroep kan word, sluit in sig, gehoor, tas, reuk en smaak (Page 2010:7). Benewens sensoriese persepsie impliseer plekspesifieke digitale literatuur

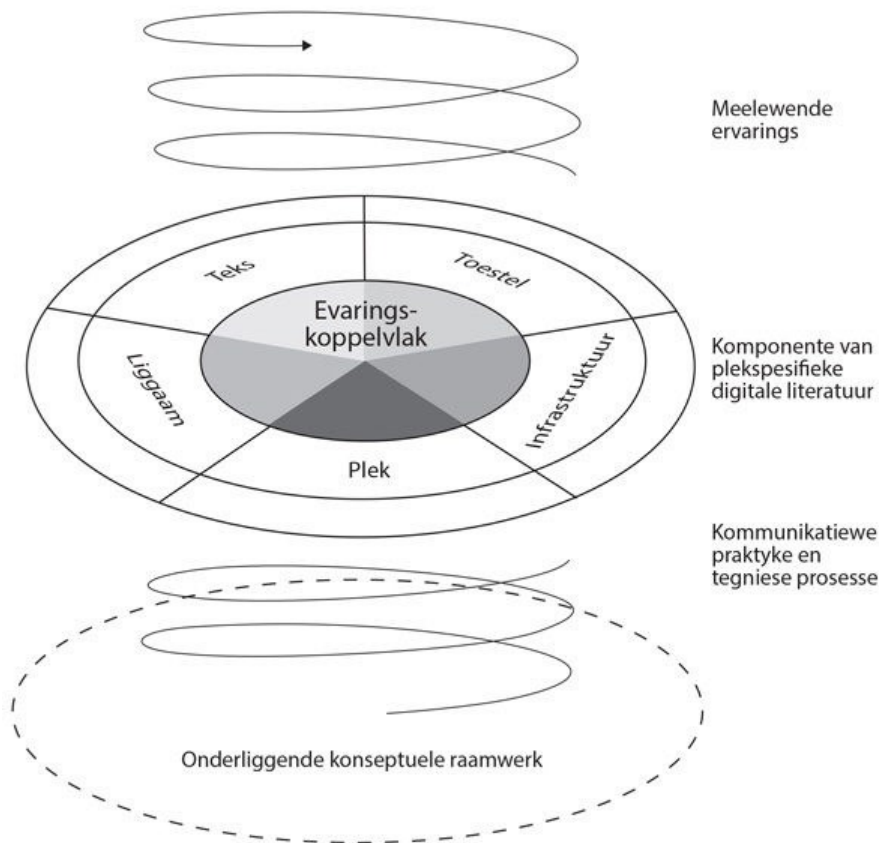
die leser-deelnemer se aktiewe en handelende deelname. Om hierdie rede word deelnemende modaliteite (aktiwiteite) as integraal aan plekspesifieke digitale literatuur beskou. Deelnemende modaliteite kan die volgende insluit: die hantering en manipulasie van toestelle en konkrete voorwerpe (bv. die gebruik van die funksies van 'n selfoon; manipulasie van die haptiese skerm; hantering van 'n kunswerk); verskeie vorme van interaktiwiteit en wisselwerking (bv. leser-teks-wisselwerking, leser-skrywerwisselwerking, leser-leser-wisselwerking); spel (bv. woordspel, verbeeldingspel, fisiese spel); skeppende aktiwiteite (bv. om self kreatiewe werk tot die stelsel by te dra); navigasie (aan die hand van bv. kaarte, GPS-koördinate; wat ook die gelyktydige navigering in die konkrete en digitale ruimtes kan impliseer); beweging (fisiese makrobeweging, mesobeweging, mikrobewegings met die skermruimte, virtuele beweging – Richardson 2012:143); en sosiale wisselwerking. Die moontlike of geïmpliseerde aktiwiteit, wat ook verstaan word met betrekking tot die deelnemende en performatiewe aard van installasiewerke, is alles potensieel deel van die betekenisgewing van die werk.

Fisiese omgewing behels eerstens ligging, plek en konteks. Page (2010:8) dui aan dat die fisiese omgewing waarin 'n narratief ervaar word, 'n reeks semiotiese bronne ontplooi wat 'n rol in die betekenisgeving speel. Aangesien die spesifieke plek in plekspesifieke digitale literatuur déél van die werk word, word Page se geïdentifiseerde modaliteite – privaat/publiek; binne/buite; lig/donker; voorwerpe – aansienlik uitgebrei. Die mise-en-scène van 'n bepaalde plek of nodus, asook die verbinding tussen plekke/nodusse in die vorm van roetes word deel van die ontwerp en produksie asook van die ervaring van die werk. Ruimtelike bronne en semiotiese kodes wat met die spesifieke omgewing en teks verband hou, byvoorbeeld argitektuur, parkuitleg en stads- en streeksbeplanning, kan deur die werk geaktiveer word. Die wisselende en veranderende aard van die omgewing, byvoorbeeld vanweë of in die vorm van seisoene, weersomstandighede en tye van die dag en die spesifieke konteks is ook ter sprake. Die skepper van plekspesifieke digitale literatuur werk dus onder andere met 'n veranderlike en veranderende omgewing. Aangesien plekspesifieke projekte gewoonlik in stedelike en openbare ruimtes funksioneer, is die sosiokulturele ruimte sowel as sosiale wisselwerking op verskeie wyses ter sake. Hier is ook die uitkringende ruimte en kontekste van belang.

Ervaringskoppelvlak: 'n plekspesifieke digitale literatuurprojek kom neer op die ontwerp van 'n ervaring vir die leser-deelnemer. Die ontwerp van die voorgestelde wyse waarop die leser die projek moet meemaak, kan as 'n soort (geïmpliseerde) draaiboek of partituur gesien word wat as gevolg van die plekspesifieke aard van elke plek en projek uniek aan die betrokke werk is.¹⁵ Om die ervaring toeganklik te maak, impliseer dat 'n ervaringskoppelvlak geskep moet word waardeur die verskillende komponente (infrastruktuur, toestelle, teks, liggaam en fisiese omgewing) en die kommunikatiewe praktyke en tegniese prosesse só verbind en ontsluit word dat dit bepaalde (meevoerende) ervarings tot gevolg kan hê. Hierdie ervaringskoppelvlak kan as 'n poort na die plekspesifieke digitale literatuur beskou word. Dit kan aspekte insluit soos konkrete aanduidings van 'n projek (bv. plakkaat en QR-kodes); gebruikerskoppelvlakke (bv. mobiele koppelvlak, webblad, koppelvlak na 'n publikasieplatform); navigasiehulpmiddels (kaarte, geolokatiewe tegnologie); en aangepaste en doelgemaakte toepassings. Die tekste in plekspesifieke digitale literatuur moet êrens gepubliseer word. Hiervoor word 'n databasis geskep wat van bestaande platforms gebruik kan maak of die skep van 'n eie doelgemaakte platform kan behels. Die ervaringskoppelvlak kom daarop neer dat verhoudings (relasies) ontwerp en tot stand gebring word.

Om die dinamiese, bewegende, prosesmatige en herhalende aard van plekspesifieke digitale literatuur aan te dui, word die ensemble in 'n spiraalvorm voorgestel. Die tegniese prosesse en die kulturele vorme wat Miller (2011:12) ten opsigte van die digitale kultuur geïdentifiseer het, is deel van die digitale omgewing waarin digitale literatuur funksioneer en

is dus integraal deel van die konseptualisering en ontwerp daarvan. Hierdie tegniese prosesse en kulturele vorme word egter nie slegs veronderstel nie, maar ook aktief geskep deur die kommunikatiewe praktyke van diskoers, ontwerp, produksie, verspreiding en interpretasie. Die leser se aktiewe deelname impliseer en bring mee dat die verskillende komponente aktief verbind word, en het 'n unieke leeservaring tot gevolg. Hierdie deelnemende en meelewende ervarings word bewerkstellig deur die samespel van al die dimensies en agente in die spesifieke plekspesifieke projek.



Figuur 12. Multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur

Die frase *multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur* kan gebruik word om plekspesifieke digitale literatuurprojekte met oorweging van die plaaslike konteks en media-ekologie te konseptualiseer, ontwerp, produseer en versprei. Die ensemble kan ook gebruik word vir die verstaan, beskrywing en ontleding van die multimodale plekspesifieke digitale literatuur – hetsy vir 'n projek in sy geheel, subprojekte of spesifieke tekste.

4.1 Toepassing – “Skryfopdrag” in die Botaniese Tuin

Met plekspesifieke digitale literatuurprojekte wat binne 'n bepaalde konteks (insluitende die tydsgewrig, ideologiese, sosiale en kultuurraamwerke ingebed is, is dit vanselfsprekend dat sodanige projekte deur diskoerse van die tyd gekenmerk sal word. Dié aansluiting kan ook doelbewus en doelgerig wees, soos in die geval van *Byderhand 2015* wat ten doel gehad om met plekspesifieke digitale literatuur te eksperimenteer binne die konteks van 'n kunstefeis. Hierdie doel, gepaardgaande doelstellings, en die inrig van die interdisiplinêre kreatiewe en navorsingsruimte kan as die onderliggende konseptuele raamwerk van die

projek beskou word. Die konseptuele raamwerk is vir elk van die vier subprojekte nouer afgespits, veral wat betref die genre, plek en teikenleser.

Die eksperimentele ruimte is ingerig as 'n ontdekkende ruimte waar medewerkers op verskeie vlakke uitgedaag en toegelaat is om self ontwerpers te word en op verskillende plekke tot betekenisgeving kon bydra. Elke subprojek (asook van die individuele werke, soos elke gedig en die kinderverhale) het as afsonderlike produksies 'n eie dinamiek vertoon, eiesoortige samewerkings en kreatiewe probleemoplossings genoodsaak, en unieke leeservarings gebied. Met die wisselwerking, interaktiwiteit en risoommatige prosesse wat deel is van digitale kultuur en van plekspesifieke digitale literatuurprojekte in die besonder, en die aktiewe deelname en keuses wat die leser op verskeie vlakke kan uitoefen, het elke leser ook 'n deelnemer (en selfs "ontwerper" van die eie ervaring) geword. Die bydraes van die verskeidenheid medewerkers in die produksie van die teks en die wisselwerking tussen die verskeidenheid agente, komponente van plekspesifieke digitale literatuur, kommunikatiewe praktyke en tegniese prosesse, en meelewende ervarings dra by tot 'n unieke proses, produk en ervaring.

Hierdie wisselwerking word aan die hand van 'n gedig, "Skryfopdrag" (Adri Breed), in die *Tuinverse*-subprojek verduidelik. Adri Breed het as genooide digter gekies om 'n gedig te skryf by 'n bankie wat aan die bopunt van die rantjie in die Botaniese Tuin geplaas is. In die gedig wat ontstaan het ná 'n vroegoggend-besoek van die digter aan die Botaniese Tuin, word verwys na die stap-ervaring, die onmiddellike omgewing, en die kontrasterende belewenis by die bankie. Die digter se eerstehandse ervaring van die omgewing kan as 'n beliggaamde en 'n ingeplaaste ervaring en skryfhandeling beskou word. Die gedig is ná terugvoering van die subprojekleier, Bernard Odendaal, verder afgerond.

Skryfopdrag

Bankie nommer 10 in die NWU Botaniese tuin

Soms is die langste stap in 'n tuin
op roetes wat wel naby lyk, maar te ver word,
want jou trek by jou broeksoom in
soos bondels klits wat deur jou kousstik ryg
en hoekdorings haak aan jou elmboogmou;
oggendmodder maak jou skoensole glad
dat jy mooi moet let waarop jy trap
terwyl jy klim teen die mensgemaakte rant
en gryp na uitsteektakke van bywortelkruid.

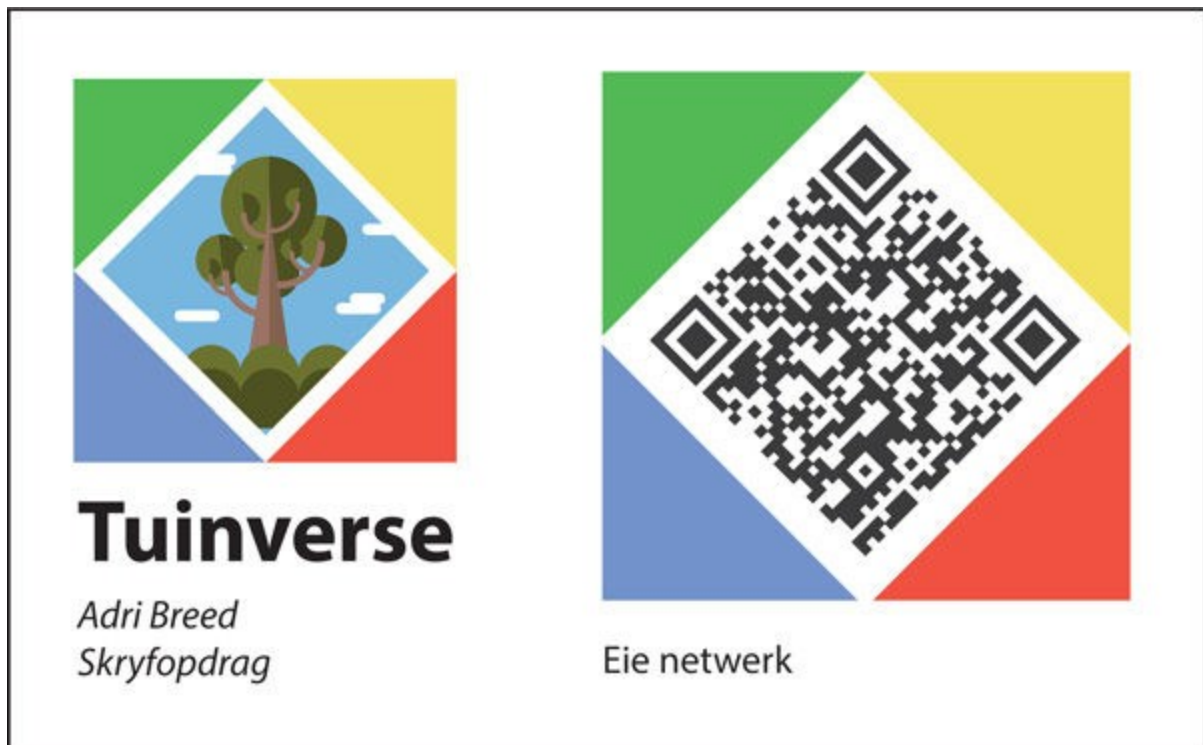
Jy kom bo in die verwagting van uitsig as beloning
maar daar is die vullis van die vorige dag se vryers
op die bankie waar jy wil sit.
En as jy tog sit, sien jy agter jou
'n treinspoor en dakke en 'n beton-inskuifmuur
en voor jou is kleinbos en ruigte en 'n tak.
'n Uitsig sal jy self moet versin.

Jy probeer luister anderkant die dreuning van die trok
op die Carletonvillepad wat jy ook van die rant af kan sien
en die rooi kar op die brug
en die geratel van die nuwe groen ingenieursgebou,

tót jy dit raakhoor:
uit die ruigte, net betyds, kom
die opgekropte getortel wat nog die heeltid daar was.

Soos dit met al die gedigte in die projek¹⁶ die geval is, het die skrywer self haar gedig vir die stemopname voorgelees; haar vertolking dra derhalwe by tot die interpretasie en betekenis van die gedig. Twee kunswerke is na aanleiding van die teks en vertolking geskep, naamlik die tipografiese animasie deur Marcell Smit en die totempaal deur Strijdom van der Merwe. Die visuele interpretasie van die gedig deur die animeerder en die kombinasie van die voordrag en kinetiese tipografie (beweging, lettertipe, kleur, vorm, uitleg, ens.) bring verdere lae van betekenis mee. Ná 'n eerste weergawe van die animasie het Adri Breed bepaalde voorstelle gemaak ten opsigte van die styl, lettertipe en beweging sodat die animasiestyl by die eenvoud van die teks kon pas. Die laaste strofe word as 'n geheel aangebied, en die skermbeeld eindig, nadat die ander woorde van die laaste strofe vervaag het, met die woord "getortel"; sodoende word die geluid en die ervaring beklemtoon. Strijdom van der Merwe se totempaal van 1,5 m bestaan uit 'n reeks skoensole waardeur die stap-ervaring uitgebeeld word. Die totempaal moes egter ook, in die woorde van die kunstenaar, "as 'n kunswerk onafhanklik kan staan van die gedig", waarvoor "standaarde van kuns: *perspektief, vorm, tekstuur, balans, ens.*" gebruik is (Cloete en Van der Merwe 2016). Met die "ontwerp" en produksie van die "teks" het die skrywer en kunstenaars, benewens die inhoud en genre, verskeie modusse van representasie en mediums oorweeg wat met die bepaalde kunsvorm verband hou. Die konteks van die projek, die ligging en plek, deelnemende modaliteite, en platform van oordrag was deurentyd deel van die skeppingsproses.

Die QR-kode (figuur 13) is op die bankie teen die mensgemaakte rant aangebring met die totempaal vlakby (figuur 14). Besoekers kan dus op die bankie sit en die gedig, kunswerk en omgewing ervaar. Gustaf Tempelhoff, die multimedia-ontwerper, het verskillende digitale tekste op die *Byderhand*-webtuiste (databasis en platform) geplaas (met uitsondering van die animasies op die videoplatform, YouTube). Vir die *Tuinverse*-gebruikerskoppelvlak het hy 'n minimalistiese keuseskerm ontwerp wat voorsiening maak vir die verskillende weergawes van die gedig (figuur 15). Belangrike beginsels wat met die ontwerp van die gebruikerskoppelvlak in ag geneem is, is die verskeidenheid toestelle, die selfoonskerm, navigasie, netwerkspoed en datagebruik, sowel as die fisiese leeskonteks. Effektiewe koppelvlakontwerp en vinnige toegang tot die inhoud is onmisbaar vir 'n bevredigende gebruikerservaring. In 2016 is die keuseskerm uitgebrei deur ook voorsiening te maak vir 'n Engelse vertaling van die gedig, asook vir Strijdom van der Merwe se beplanningskets van die totempaal. Die vertaling wat deur Etienne Terblanche gedoen is, is deur Adri Breed en Janien Linde herbewerk. Die verskeidenheid weergawes van die gedig en die gebruikerskoppelvlakontwerp dra by tot die gelaagdheid, betekenis en ervaring van die "teks", asook van die plek.



Figuur 13. QR-kode van “Skryfopdrag” (Adri Breed)



Figuur 14. Totempaal (Strijdom van der Merwe) van “Skryfopdrag” (Adri Breed) in die Botaniese Tuin

Skryfopdrag

Adri Breed



Figuur 15. Keuseskerm van “Skryfopdrag” (Adri Breed)

Om die werk te kan ervaar moet die leser of deelnemer eers self die mensgemaakte rant uitklim. Die leser bevind hom of haar dan op dieselfde plek as die skrywer. Vir toegang tot die digitale werk kon lesers gebruik maak van 'n eie netwerk of van die Byderhand-netwerk wat vir die duur van die fees in die tuin aangebring is (infrastruktuur).¹⁷ Lesers kan kies watter weergawe of kombinasie daarvan hulle wil ervaar: of hulle die gedig wil lees, daarna wil luister (en die teks volg), en of hulle na die animasie wil kyk.¹⁸ Soos die kaart van die tuin, die wandelpaadjes, die QR-kode teen die bankie en die totempaal, is die selfoonskerm deel van die ervaringskoppelvlak waardeur die potensiële ervaring (sintuiglike en deelnemende modaliteite) van die deelnemer gesuggereer word. Deurdat die leser hom of haar op dieselfde plek as die skrywer van die gedig bevind, kan die leser self die omgewing waarneem en dit met dié in die gedig vergelyk. Hiermee saam kon die konkrete kunswerk, die totempaal, tot die geheelervaring bydra.¹⁹ Die reaksie en terugvoer van lesers beaam dat

die gedig as 't ware 'n lens of meganisme word waardeur die omgewing bekyk en ervaar word, soos die volgende twee aanhalings illustreer:²⁰

Ek was mal oor Adri Breed se gedig. As mens die paadjie opvolg en bo op die heuwel gaan sit en na haar gedig luister beskryf sy dit perfek dis asof sy dit op daardie spesifieke oomblik beskryf. Absoluut stunning! (SKRK211/7)

“Skryfopdrag”. Die ligging was die bankie bokant die waterval. Die gedig is 'n eenvoudige beskrywing gebaseer op die onmiddellike omgewing van die tuin, waar jy besig is om te sit. Dit was uiters akkuraat, en veroorsaak dat jy dinge raaksien wat jy nie voorheen opgelet het nie. Toe ek die laaste reël van die gedig lees, was daar werklik 'n tortelduif se geluid in die bome, en dit het my laat glimlag. (SKRK211/12)

Hierdie meelewende ervarings van sowel die skrywer as die leser kan beskryf word as 'n ingeplaaste skryf- en leeservaring. (Vgl. Susan Smith 2017 se ervaring as *Tuinverse*-digter.) Die leeservaring van plekspesifieke digitale literatuur is moontlik gemaak deur die gebruik van tegnologie, insluitende funksionele gebruikerskoppelvlakontwerp en platformontwerp en die beskikbare infrastruktuur.²¹

Waar die verhouding tussen die digter, die gedig en die plek in hierdie geval besonder heg is, is dit nie met al die tuinverse die geval nie. Van die gedigte handel oor die tuin, omgewing of natuurgegewe oor die algemeen. Digtters het ook nie in alle gevalle aangedui waar hulle gedigte geplaas moet word nie, met die gevolg dat die projekteleiers as kurators die geskikste plekke gekies het. Deur die onderlinge verband tussen die gedig en die plek kan verskillende verhoudings potensieel tot stand kom en tot die betekenis en ervaring bydra. Wat wel duidelik geblyk het, is dat gedigte soos dié van Adri Breed en Hein Viljoen wat 'n hegte verband met die spesifieke plek vertoon en wat deur die verwysing na spesifieke landmerke of voorwerpe in die omgewing 'n opvallende performatiewe karakter vertoon, moeilik na 'n ander plek of tuin verplaas sou kon word. Hierdie dinamiese wisselwerking tussen plek, teks en liggaam en meelewende ervaring sou aan hand van die ensemble verder ondersoek kon word.

As projekteleier was ek by alle aspekte van die projek betrokke en kon ek ook heelwat veldwaarnemings doen. Wat in al die subprojekte, en in besonder in die *Tuinverse*-installasie, opgeval het, was die sosiale wisselwerking tussen besoekers. Besoekers beweeg dikwels in pare of kleiner groepe, deel byvoorbeeld 'n toestel, help mekaar met tegniese aspekte, luister en kyk saam na die werk, of lees vir mekaar voor – aktiwiteite wat as deelnemende modaliteite beskou kan word. Die persoonlike toestel (vgl. Wilson ten opsigte van die boekeienskappe, intieme, draagbare en intieme toestel) dra op hierdie wyse ook by tot 'n gedeelde ervaring.

Uit hierdie kort bespreking blyk die verhoudings, samespel en wisselwerking in die multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur. Elkeen van die komponente en dimensie of kombinasies daarvan kan verder uitgepluis word om iets van die verhouding tussen tegnologie, literatuur, mens en plek te verstaan. Hierdie verhoudings en die wisselwerking in die verskillende subprojekte word in opvolgende artikels ondersoek.

5. Samevatting en slotsom

Eksperimentele plekspesifieke digitale literatuurprojekte soos *Byderhand 2015* bied 'n verkennende ruimte vir die ondersoek na die instaatstellingsmoontlikhede van die tegnologie en alternatiewe wyses vir die skep, publikasie en ervaring van literatuur in die dinamiese digitale omgewing. Die aanbieding van *Byderhand 2015* as deel van die woordkunsprogram by die Clover Aardklop Nasionale Kunstefees 2015 het getoon dat 'n projek soos hierdie suksesvol aangebied kan word en 'n verskeidenheid doelstellings kan bereik. Die projek is goed ontvang en is met die ATKV-Aartvarkprys vir grensverskuivende werk bekroon; die beoordelaars het onder andere melding gemaak daarvan dat die omgewingspesifieke moontlikhede wat digitale tegnologie bied, ten beste aangewend is (Van Wyk 2015).

In 2016 is die beeldmateriaal wat tydens die kunstefees versamel is, verwerk in 'n kort video oor die vier subprojekte met voorbeelde van die werk en hoe die projekte in die praktyk gewerk het. Die video, wat deur Alrike Claasen van Dmedia geredigeer is, is beskikbaar met 'n Afrikaanse en Engelse klankbaan.

Figuur 16. Projekvideo *Byderhand 2015*

Na afloop van die kunstefees is die verskillende subprojekte verder ontwikkel vir voortgesette navorsing oor die instaatstellingsmoontlikhede van plekspesifieke digitale literatuur.

In samewerking met Strijdom van der Merwe en die NWU Botaniese Tuin en Gallery is *Byderhand Tuinverse* nou 'n permanente installasie in die tuin. Sedert Maart 2016 word die gedigte met verdrag in Engels en Setswana vertaal sodat dit vir meer lesers toeganklik kan wees; die keusemoontlikhede op die keuseskerm word dienooreenkomstig aangevul. Strijdom van der Merwe se sketse van die totempale kan nou ook via die keuseskerm besigtig word – sodoende word die verhouding tussen die verskillende kunsvorme digter gewef. Die *Tuinverse*-installasie is reeds met verskeie geleenthede gebruik om plekspesifieke digitale literatuur aan groepe bekend te stel en skeppende skryfwerk te stimuleer. 'n Klein keuse van die gedigte en kinderverse is in Junie 2016 tydens die DHSI (Digital Humanities Summer Institute) as voorbeeld van digitale literatuur op die kampus van Victoria University, Victoria, Kanada uitgestal. Die gebruik van die QR-kode as toegang tot die digitale inhoud het hierdie “verplasing” van die kunswerke moontlik gemaak. Na aanleiding van die sukses van die projek is die span versoek om 'n kleiner *Tuinverse*-produksie vir die Tuin van Digters by die Breytenbachsentrum in Wellington te onderneem. Hierdie projek is tydens die Digtersfees in September 2016 bekendgestel.

In Mei 2016 het die *Dwaalverhaal* by die Hoër Tegniese Skool, Potchefstroom herleef. 'n Dwaalverhaal-projek is vir graad 11-leerders (Afrikaans Eerste Addisionele Taal) van die skool aangebied wat onder andere behels het dat die leerders met die skrywer kennis gemaak het, die verhaal ervaar het, 'n werkwinkel oor die skryfproses en digitale storievertelling bygewoon het en hulle eie plekspesifieke verhale geskryf het. Dié verhale is op die projekplatform gepubliseer en QR-kodes is hiervoor geskep. Leerders kon sodoende hul eie asook vriende se verhale via QR-kodes by die spesifieke plekke op die skoolterrein lees.

Die *Rusplekstories* kan vanaf Augustus 2016 in De Jonge Akker-koffiewinkel op die Potchefstroomkampus gelees word ('n QR-kode met die skrywer en titel aangedui is in elke spyskaart gevoeg). Die gedagte is dat die versameling *Rusplekstories* mettertyd uitgebrei kan word om 'n groter verskeidenheid stemme te verteenwoordig. Die potensiaal om die *Byderhand*-tekste in die databasis aan te vul, anders te kombineer, elders beskikbaar te

stel, ens., bevestig Miller (2011:30) se gedagte dat nuwe mediaprojekte as prosesse (of gesprekke) eerder as materiële voorwerpe beskou kan word.

Die refleksie oor die samespel en wisselwerking in die praktykgebaseerde navorsingsruimte en eksperimentele publikasiesisteem het die samewerkende poging in die skep, publikasie en verspreiding van die werk sigbaar gemaak en bygedra tot 'n beter begrip van ontwikkelende genres, prosesse en rolspelers. Hieruit is 'n multimodale ensemble vir plekspesifieke literatuur saamgestel waarin gesteun word op Miller se sleutelemente van digitale media, Kress en Van Leeuwen se multimodale teorie van kommunikasie en Page se multimodale ensemble vir narratiewe ontleding.

Drie dimensies van die komposisie en orkestrasie word in die voorgestelde multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur onderskei, naamlik: (i) die komponente van plekspesifieke digitale literatuur; (ii) kommunikatiewe praktyke en tegniese prosesse; en (iii) meelewende ervarings. Hierdie multimodale ensemble vir plekspesifieke digitale literatuur kan gebruik word om plekspesifieke digitale literatuurprojekte met oorweging van die plaaslike konteks en media-ekologie te konseptualiseer, ontwerp, produseer en versprei. Die ensemble kan ook gebruik word vir die verstaan, beskrywing en ontleding van die multimodale plekspesifieke digitale literatuur – hetsy vir 'n projek as geheel, subprojekte of spesifieke tekste. Elkeen van die komponente en dimensies of kombinasies daarvan kan verder uitgepluis word om iets van die verhouding tussen tegnologie, literatuur, mens en plek te verstaan.

Bibliografie

Abba, T. 2016. Drawing what's not there. Ambient literature. <http://ambientlit.com/index.php/2016/11/09/drawing-whats-not-there> (3 April 2017 geraadpleeg).

Banks, J. 2012. The iPhone as innovation platform: Reimagining the videogames developer. In Hjorth, Burgess en Richardson (reds.) 2012.

Biggs, M. en H. Karlsson (reds.). 2011. *The Routledge companion to research in the arts*. New York en Londen: Routledge.

Bishop, C. 2005. *Installation art: A critical history*. Londen: Tate Publishing.

Björk, S. en J. Holopainen. 2004. *Patterns in game design*. Boston, MA: Charles River Media.

Blackwood, M. 2015. About. <http://mattblackwood.com> (31 Julie 2016 geraadpleeg).

Borgdorff, H. 2011. The production of knowledge in artistic research. In Biggs en Karlsson (reds.) 2011.

Carr, N. 2010. *The shallows: How the internet is changing the way we think, read and remember*. Londen: Atlantic Books.

Casey, E.S. 2012. Going wireless: Disengaging the ethical life. In Goggin en Wilken (reds.) 2012.

Cloete, D.J. en S. van der Merwe. 2016. Die skep van die Tuinverse totempale – 'n kunstenaarsblik. <https://byderhand.wordpress.com/2016/09/07/die-skep-van-die-tuinverse-totempale-n-kunstenaarsblik> (15 November 2016 geraadpleeg).

Craven, E. 2015. Story City. <http://www.storycity.com.au> (31 Julie 2016 geraadpleeg).

Dena, C. 2010. Beyond multimedia, narrative, and game: The contributions of multimodality and polymorphic fictions. In Page (red.) 2010.

Farber, L. (red.). 2010. *On making: Integrating approaches to practice-led research in art and design*. Johannesburg: Universiteit van Johannesburg.

Farman, J. 2012. *Mobile interface theory: Embodied space and locative media*. New York en Londen: Routledge.

—. 2014a. Storytelling with mobile media: Exploring the intersection of site-specificity, content, and materiality. In Goggin en Hjorth (reds.) 2014b.

—. 2014b. Site-specificity, pervasive computing, and the reading interface. In Farman (red.) 2014c.

Farman, J. (red.). 2014c. *The mobile story: Narrative practices with locative technologies*. New York en Londen: Routledge.

Farman, J. 2015. Stories, spaces, and bodies: The production of embodied space through mobile media storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(2):101–16.
<http://dx.doi.org/10.1080/22041451.2015.1047941>

Finnegan, R. 2005. The how of literature. *Oral Tradition*, 20(1):164–87.

Gibbons, A. 2012. *Multimodality, cognition, and experimental literature*. New York en Londen: Routledge.

Goggin, G. 2012. Encoding place: The politics of mobile location technologies. In Goggin en Wilken (reds.) 2012.

Goggin, G. en L. Hjorth. 2014a. Introduction: Mobile media research – state of the art. In Goggin en Hjorth (reds.) 2014b.

Goggin, G. en L. Hjorth (reds.). 2014b. *The Routledge companion to mobile media*. New York en Londen: Routledge.

Goggin, G. en R. Wilken (reds.). 2012. *Mobile technology and place*. New York en Londen: Routledge.

Gordon, E. en A. de Souza e Silva. 2011. *Net locality: Why location matters in a networked world*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

—. 2012. The urban dynamics of net localities: How mobile and location-aware technologies are transforming places. In Goggin en Wilken (reds.) 2012.

Greenspan, B. 2011. The new place of reading: Locative media and the future of narrative. *Digital Humanities Quarterly*, 5(3). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000103/000103.html> (31 Julie 2016 geraadpleeg).

Greyling, S.F. 2012. Die skrywer en nuwe publikasiekontekste: Interaktiwiteit en wisselwerking in aanlyn gemeenskappe – Fanie Viljoen se *Pynstiller* as gevallestudie. *LitNet Akademies*9(3):442–86. http://litnet.co.za/assets/pdf/Greyling_9_3_GW4.pdf.

—. 2013. *Tinboektoe toe*: 'n Ruimtelike ontdekkingsreis. *Literator*,34(2):1-15. <http://dx.doi.org/10.4102/lit.v34i2.428>.

—. 2015. Sin van plek, ingeplaastheid en bioregionaliteit in 'n kunstenaarsboek-installasie, *Moorivier: weerspieëling en weerklank*. *LitNet Akademies*,12(3):308–57. http://www.litnet.co.za/wp-content/uploads/2015/12/LitNet_Akademies_12-3_FranciGreyling_308-57.pdf.

Hjorth, L., J. Burgess en I. Richardson (reds.). 2012. *Studying mobile media: Cultural technologies, mobile communication, and the iPhone*. New York en Londen: Routledge.

Kress, G. 2010. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. New York en Londen: Routledge.

Kress, G. en T. Van Leeuwen. 2001. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londen: Bloomsbury Academic.

Løvlie, A.S. 2009. Poetic augmented reality: Place-bound literature in locative media. In Lugnayr e.a. (reds.) 2009.

Lugnayr, A., H. Franssila, O. Sotamaa, P. Näränen en J. Vanhala (reds.). 2009. *Proceedings of the 13th International MindTrek conference: Everyday life in the ubiquitous era*. New York: ACM.

Marley, I.R. 2012. Investigating the appropriateness of the theory of organisational knowledge creation as a management model for practice-led research. *Literator*, 33(1):1–10. <http://dx.doi.org/10.4102/lit.v33i1.30>.

—. 2015. Organisational knowledge creation applied to multi-practitioner arts-related practice-led research projects. Ongepubliseerde PhD-proefskrif, Noordwes-Universiteit.

Marley, I.R. en S.F. Greyling. 2010. The Tracking Creative Creatures project: Negotiating space for interdisciplinary practice-led research at the North-West University. In Farber (red.) 2010.

Mavers, D. (s.j.). Ensembles. *Glossary of multimodal terms*. <https://multimodalityglossary.wordpress.com/ensembles> (14 April 2016 geraadpleeg).

McIver, G. 2004. ART/SITE/CONTEXT: Site Specific Art. <http://www.sitespecificart.org.uk/6.htm> (31 Januarie 2015 geraadpleeg).

Miller, V. 2011. *Understanding digital culture*. Los Angeles: Sage.

Moeller, D. 2012. Different types of immersion and how they work. <https://ispr.info/2012/06/28/different-types-of-immersion-and-how-they-work> (28 Augustus 2016 geraadpleeg).

Ong, W.J. 1982. *Orality and literacy: technologizing of the word*. Londen: Routledge.

Oppegaard, B. en D. Grigar. 2014. The interrelationships of mobile storytelling: Merging the physical and the digital at a national historic site. In Farman (red.) 2014c.

Page, R. (red.). 2010. *New perspectives on narrative and multimodality*. New York en Londen: Routledge.

Page, R. en B. Thomas. 2011. Introduction. In Page en Thomas (reds.) 2011.

Page, R. en B. Thomas (reds.). 2011. *New narratives: Stories and storytelling in the digital age*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Poushter, J. 2016. Smartphone ownership and internet usage continues to climb in emerging economies. <http://www.pewglobal.org/2016/02/22/smartphone-ownership-and-internet-usage-continues-to-climb-in-emerging-economies> (3 April 2017 geraadpleeg).

Poushter, J. en R. Oates. 2015. Cell phones in Africa: Communication lifeline texting most common activity, but mobile money popular in several countries. <http://www.pewglobal.org/files/2015/04/Pew-Research-Center-Africa-Cell-Phone-Report-FINAL-April-15-2015.pdf> (23 Augustus 2016 geraadpleeg).

Rettberg, S. 2011. All together now: Hypertext, collective narratives, and online collective knowledge communities. In Page en Thomas (reds.) 2011.

Richardson, I. 2012. Touching the screen: A phenomenology of mobile gaming and the iPhone. In Hjorth, Burgess en Richardson (reds.) 2012.

Richardson, I. en L. Hjorth. 2014. Mobile games: From Tetris to Foursquare. In Goggin en Hjorth (reds.) 2014b.

Richardson, I. en R. Wilken. 2012. Parerga of the third screen: Mobile media, place, and presence. In Goggin en Wilken (reds.) 2012.

Ritchie, J. 2014. The affordances and constraints of mobile locative narratives. In Farman (red.) 2014c.

Rossouw, J. 2008. Tegniek en Republiek: Wisselende vryheidsbegrippe in Afrikaner- en Suid-Afrikaanse politiek. *LitNet Akademies*, 5(1):21–42. <http://www.litnet.co.za/tegniek-en-republiek-wisselende-vryheidsbegrippe> (10 Augustus 2015 geraadpleeg).

Sheller, M. 2014. Mobile art: Out of your pocket. In Goggin en Hjorth (reds.) 2014b.

Smith, S. 2017. Digstring. “By die soetdoring.” <http://versindaba.co.za/2017/02/07/digstring-by-die-soetdoring-susan-smith> (2 April 2017 geraadpleeg).

Stappaerts, G. 2006. WoordenWoud. Persoonlike korrespondensie met persverklarings.

Story City. 2016. <http://www.storycity.com.au> (31 Julie 2016 geraadpleeg).

Street Reads. 2016. <http://streetreads.com> (7 Augustus 2016 geraadpleeg).

Thomas, S., C. Joseph, J. Laccetti, B. Mason, S. Mills, S. Perril en K. Pullinger. 2007. Transliteracy: Crossing divides. *First Monday*, 12(12). <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908> (10 Augustus 2015 geraadpleeg).

Van Wyk, C. 2015. ATKV-Aartvarkprys vir grensverskuiwende werk. <https://byderhand.wordpress.com/2015/10/14/atkv-aartvark-prys-vir-grensverskuiwende-werk/> (15 Augustus 2015 geraadpleeg).

Wilken, R. 2014. Mobile media, place, and location. In Goggin en Hjorth (reds.) 2014b.

Wilson, A. 2011. Site specific literature explained. *The Literary Platform*. <http://theliteraryplatform.com/2011/07/site-specific-literature-explained> (14 April 2016 geraadpleeg).

Erkennings: Hiermee word die finansiële bydrae van Die Dagbreek Trust en die Noordwes-Universiteit erken. Die finansiële bydrae het die implementering van *Byderhand 2015* by Clover Aardklop Nasionale Kunstefees 2015 moontlik gemaak. Elke skrywer, kunstenaar, individu, instansie en deelnemer wat op een of ander wyse 'n bydrae tot *Byderhand 2015* gelewer het, word van harte bedank. Die bydrae van die *Byderhand*-span en ander belangstellendes in die ontwikkeling van die projek, die argument van die artikel en die voorgestelde multimodale ensemble vir plekspesifieke literatuur word met dank erken. Die artikel vloei uit die skrywer se intrede as professor in skryfkuns aan die NWU (29 Oktober 2015).

Eindnotas

¹ Die gereedskap wat mens in staat stel om geesteskrag (“mental powers”) uit te brei of te ondersteun, insluitende om inligting te vind en te klassifiseer, om idees te formuleer en te

artikuleer, om kundigheid en kennis te deel, om metings te neem en berekeninge uit te voer en om die vermoë (kapasiteit) van jou geesteskrag uit te brei (Carr 2010:44).

² Die QR-kode (*Quick Response-kode*) is 'n tweedimensionele stafieskode. Dit is in Japan ontwikkel en is aanvanklik in die motorvervaardigingsbedryf gebruik. QR-kodes word deesdae vir baie gebruike ingespan, onder andere om direkte toegang tot die internet te verkry. Gewoonlik word 'n slimfoon (of tablet) as 'n QR-skandeerder gebruik. Om 'n QR-kode te kan lees, is dit nodig om 'n QR-leser (bv. *QR code reader*) op die mobiele toestel af te laai. Die geskandeerde kode word dan in 'n bepaalde vorm omgeskakel, byvoorbeeld na 'n URL vir 'n webwerf. Gebruikers kan hulle eie QR-kodes aanlyn skep.

³ Vgl. die plekverwante Pokémon GO speletjie wat binne dae na die vrystelling daarvan in Julie 2016 reeds wêreldwyd enorme aanhang geniet het.

⁴ Binne die konteks van hierdie studie word die terme *leser* en *deelnemer* verkies bo verwante terme soos *gebruiker*.

⁵ Die eerstehandse ervaring van hierdie projek tydens 'n besoek aan Antwerpen in Junie 2005 het 'n bepalende invloed gehad op my belangstelling in multimodaliteit en die onderneming van interdisiplinêre praktykgebaseerde kreatiewe en navorsingsprojekte.

⁶ In hierdie opsig toon dit ooreenkoms met Tuters en Varnelis se fenomenologiese tipe, naamlik die naspeur van die handeling van die subjek in die wêreld.

⁷ Die multimedia-ontwerper en digitale ontwerpers is studente en oudstudee van die Vakgroep Grafiese Ontwerp en Multimedia Ontwerp aan die NWU (Potchefstroomkampus). Die projekteier se betrokkenheid met interdisiplinêre projekte tussen Skryfkuns, Grafiese Ontwerp en Kunstgeskiedenis het bygedra tot die kennis van die vaardighede waarvoor die studente in Grafiese Ontwerp beskik.

⁸ Volgens die Pew Research Centre is selfone in Suid-Afrika so volop as in die VSA. Slimfone wat toegang tot die internet en toepassing het, word egter minder gebruik. In 2014 het ongeveer 'n derde (34%) van Suid-Afrikaanse selfoneeienaars aangedui dat hulle 'n slimfoon besit; 57% mense met 'n sekondêre of hoër opleiding, beskik oor dié tegnologie (teenoor 67% in die VSA). In 2015 het die getal volwassenes in Suid-Afrika wat slimfone besit, tot 37% gestyg (46% van persone tussen die ouderdomme 18 en 34) (Poushter en Oates 2015; Poushter 2016).

⁹ Die projekspesifieke netwerk is aangelê sodat besoekers nie nodig gehad het om hulle eie data (wat in Suid-Afrika duur is) te gebruik nie. Met die groter aantal besoekers wat tydens die feestyd in die dorp verwag word, kon die openbare netwerke ook oorlaai word, wat 'n uitwerking kon hê op die spoed waarteen die werk afgelaai kon word.

¹⁰ Aangesien die konsep en die gebruik van QR-kodes vir die meeste mense onbekend is, was dit nodig om duidelike instruksies oor die gebruik daarvan te verskaf. Die navorsingsfokus van die projek is telkens ook in die bemerking aangedui.

¹¹ Die volgende metodes is tydens die fees gebruik: waarneming (foto's, video's, sosiale interaksie, handeling, ens.), semigestruktureerde onderhoude, kompetisies (vraelys Fluid Surveys), vaslegging van metadata en gebruikerstatistiek, multimodale en oop

sosialemediaterugvoer en informele gespreksgeleentheid met deelnemers (kunstenaars, skrywers, navorsers) tydens die feesweek.

¹² Page en Thomas (2011:8) verwys ook na die uitdaging om 'n taal te vind om die konsep van teks as statiese objek met die idee van teks as dinamiese prosesse te vervang en die behoefte om lesers en gehore nie as passiewe ontvangers van semantiese kontekste te beskou nie, maar eerder as deelnemers in die koproduksie van die betekenis.

¹³ Die byvoeglike naamwoord *immersive* verwys na, of hou verband met, indompeling of absorpsie, en word toenemend gebruik om te verwys na digitale tegnologie of beelde wat mens se sinne aktief betrek en 'n veranderende geestestoestand skep; beelde kan skynbaar rondom die gehoor of speler wees, sodat hulle heeltemal betrokke by iets voel. (Kyk <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersive>; <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/immersive>.) Moeller (2012) identifiseer vier vorme van "immersion" in speletjiestorie wat ook op plekspesifieke digitale literatuur van toepassing sou kon wees, naamlik: strategiese, taktiese, narratiewe en ruimtelike indompeling. Eersgenoemde drie strategieë kan ook as sensories-motoriese, kognitiewe en emosionele indompeling verstaan word (Björk en Holopainen 2004:206).

¹⁴ Dena (2011:186) beskou die *straat* (plek) as 'n vorm van oordragmedia in polimorfiese fiksie.

¹⁵ Elke subprojek in die *Byderhand*-projek het op 'n ander manier gefunksioneer en 'n ander soort deelname van die leser vereis/geïmpliseer.

¹⁶ Met uitsondering van die kinderverse wat geskryf is deur Franci Greyling en wat voorgelees is deur Alanka Craffert.

¹⁷ Juan Steyn, die tegnoloog in die projek, was verantwoordelik vir die *Byderhand*-netwerk.

¹⁸ Die moontlikheid wat aan lesers gebied word om keuses uit te oefen en op 'n verskeidenheid wyses met media-artefakte betrokke te raak, is deel van die interaktiwiteit, buigsaamheid en samehang in samewerkende multimediasamestelling (Oppegaard en Grigar 2014:27).

¹⁹ 'n QR-kode van 'n kindervers, "Klippepad", wat ook oor die stap-ervaring en die spesifieke plek handel, is by dieselfde bankie aangebring, waardeur die ervaringsmoontlikhede vir die leser verder uitgebrei is.

²⁰ Terugvoer ontvang n.a.v. 'n praktiese Skryfkunsklas (10 Februarie 2016) in die Botaniese Tuin as antwoord op die vraag: "Skryf oor jou ervaring van een van die tuinverse."

²¹ Terugvoer oor die web- en gebruikerskoppelvlakontwerp asook die gemak waarmee die tegnologie (QR-kodes en QR-leser) werk, was oorwegend positief. Probleme is wel ervaar ten opsigte van netwerke en internettoegang. In sommige gedeeltes van die tuin is die netwerkseine nie altyd sterk genoeg nie, met die gevolg dat animasies (video's op YouTube) stadig aflaa. Gebruikers het ook soms aangedui dat die video's en klankopnames heelwat data gebruik en ook veroorsaak dat selfoonbatterye vinnig pap word. Dit is tegniese aspekte wat met die infrastruktuur en beskikbare tegnologie verband hou en wat (soos die

bekostigbaarheid vir die gebruiker) in ag geneem behoort te word in die aanbieding van 'n plekspesifieke digitale literatuurprojek.

LitNet Akademies (ISSN 1995-5928) is geakkrediteer by die SA Departement Onderwys en vorm deel van die Suid-Afrikaanse lys goedgekeurde vaktydskrifte (South African list of Approved Journals). Hierdie artikel is portuurbeoordeel vir LitNet Akademies en kwalifiseer vir subsidie deur die SA Departement Onderwys.