

Hoofstuk 1: Navorsingsontwerp

Oorsig

Die hoofstuk bevat die

- oriëntasie ten opsigte van die onderwerp (1.1);
- konteks en relevantheid van die navorsing (1.2);
- teoretiese grondslag soos tipe navorsing, aannames en definisies (1.3);
- formulering van die navorsingsprobleem (1.4);
- uiteensetting van die metodologie (1.5);
- stappe in die skepping van die meesterkontrolelys (1.6);
- styl en aanbieding (1.7) en
- oorsig van die navorsing (1.8).

1.1 Oriëntasie ten opsigte van die onderwerp

1.1.1 Die dramadraaiboek

Die draaiboek is 'n geskrewe dokument wat ontwerp is as bloudruk vir die produksie-span. Alhoewel dit amptlik binne die veld van letterkunde val, het dit nooit as 'n kunsvorm op sigself ontwikkel nie. Soos die argiteksplan in argitektuur, dien dit slegs as 'n middel tot 'n doel, naamlik die voltooië rolprent (Patterson 1920: 2 - 3).

In teenstelling met ander skrywers, staan die draaiboekskrywer in 'n vervreemde verhouding teenoor sy produk. Die dramaturg, prosaskrywer en digter kry al die krediet vir hulle produkte en niemand verander normaalweg daaraan as dit opgevoer of gepubliseer word nie (Herman 1952: 3).

Die draaiboekskrywer se krediet word egter verdoesel deur die publisiteit wat aan die akteurs en regisseur gegee word. Die produksie-maatskappy herskryf dikwels die oorspronklike draaiboek om dit te verbeter en kommersieel meer suksesvol te maak. Die herskryfproses word dikwels deur 'n span skrywers hanteer. Daarna kom die insette van 'n span kunstenaars soos die regisseur, akteurs, kamerapersone, produksie-ontwerpers, kostuumontwerpers, stelkleërs, redigeerders en klankontwerpers wat elkeen deel in die krediet vir die finale produk.

1.1.2 Die rolprent as kunsvorm

Die rolprent is 'n kombinasie van verskillende kunsvorms:

- Kamerawerk, wat nou verwant is aan fotografie.
- Beligting, wat nou verwant is aan fotografie en verhoogdrama.
- Beeldredigering, wat ooreenkomste het met strokiesprente en fotoverhale.
- Produksie-ontwerp wat argitektuur, grafiese kuns, skilderkuns, klere-ontwerp, beeldhou en grimering insluit en verwant is aan verhoogdrama.
- Animasie, wat tekenkuns insluit en in die geval van driedimensionele animasie raakpunte het met beeldhou.

- Klankontwerp, wat verwant is aan radiodrama en verhoogdrama.
- Klankeffekte, wat verwant is aan radio- en verhoogdrama.
- Musiek.
- Sang.
- Toneelspel, wat verwant is aan radio- en verhoogdrama.
- Letterkunde, wat drama (byvoorbeeld speelfilms), prosa (byvoorbeeld dokumentêre rolprente) en poësie (byvoorbeeld musiekvideo's) insluit.

1.1.3 Die rolprent as vermaak en kommunikasiemedium

Lucey (1996: 381) kyk na die stam van die woord “*entertain*” om die kern van vermaak vas te stel. Volgens hom is die betekenis van die stamwoord “om tussen te hou.” ’n Vermaaklike rolprent het dus tot gevolg dat individuele kykers kombineer in ’n eenheid wat die gedagtes en emosies wat die rolprent ontlok, gemeen het.

Volgens Lucey (1996: 11 - 12) gee Amerikaanse rolprente voorkeur aan stories wat emosionele reaksies soos vrees, liefde, woede, vreugde, treurigheid, humor en nostalgie ontlok. Dié rolprente streef daarna om kykers te vermaak deur middel van ’n emosionele impak.

Volgens Monaco (2000: 518) definieer rolprente en hulle nageslag soos televisie, multimedia en internet die wêreld vir die mensdom. Rolprente omvat verskillende dissiplines van kommunikasie:

- Visueel: kamerawerk, beligting, redigering, produksie-ontwerp en animasie.
- Ouditief: musiek, sang, die gesproke woord, klankeffekte en klankontwerp.
- Interpersoonlik: toneelspel.
- Massa: die rolprent as eindproduk.

1.1.4 Die belangrikheid van die draaiboek

Onderliggend aan al voorafgenoemde is die draaiboek, wat die meerderheid van bogenoemde kunsvorme en kommunikasie-elemente verweef in ’n geïntegreerde geheel. Dit kan vergelyk word met ’n argitekspan waarvolgens die kontrakteur (vervaardiger) en konstruksievoorman (regisseur) die gebou oprig, met die hulp van vakmanne (tegnici en kunstenaars).

Dit kan dus geargumenteer word dat die draaiboek, weliswaar meestal ongepubliseerd, tans die produk binne die letterkunde is met die grootste invloed op die mens se kultuur. Dit is die bloudruk vir (a) die invloedrykste kunsvorm en (b) die primêre kommunikasiemedie in die samelewing (Monaco, 2000: 17). Dit omsluit televisie, rolprentteaters, die reuse veld van videospelletjies en is besig om geleidelik die internet te betree (Monaco, 2000: 558).

1.2 Konteks van die navorsing

1.2.1 Relevantheid van die navorsing

Leke maak soms die stelling dat ’n persoon nie opgelei kan word as draaiboekskrywer nie. Die standpunt is dikwels een van: “Of jy het dit of jy het dit nie.”

’n Standpunt nou verwant hieraan is die siening dat ’n draaiboek nie vooraf geëvalueer kan word nie. Drie dosente van die Universiteit van Suid-Afrika se kommunikasie-departement het byvoorbeeld in Februarie 2002 die navorser onomwonde meegedeel dat ’n draaiboek nie geëvalueer kan word vir potensiële kommersiële sukses nie.

Vale skryf reeds in 1982 breedvoerig in die inleiding tot sy boek oor dié debat:

“Puzzled and worried, some producers have resigned themselves to the belief that a hit picture is a matter of luck. They consider movies a more hazardous game than roulette. Many writers and directors are similarly rattled by the strange behaviour of their work.” (p. 8).

In werklikheid bestaan die opleiding van dramaskrywers reeds sedert Aristoteles, die evaluering van draaiboeke sedert die beginjare van fiksierolprente en die opleiding van draaiboekskrywers reeds sedert die Eerste Wêreldoorlog.

Voor en tydens die Eerste Wêreldoorlog het akademiese boeke oor rolprentproduksie begin verskyn. Tydens hierdie era is die sienings reeds dat draaiboekskryf aangeleer kan word en ’n wetenskaplike basis het. Van die talle publikasies wat oor draaiboekskryf verskyn, is:

- Ball, E.H. 1913. *Photoplay scenarios*. New York: McSpadden.
Ball, E.H. 1913. *The art of the photoplay*. New York: Veritas Publishing Co.
Bertsch, M. 1917. *How to write for the moving pictures*. New York: Doran.
Caine, C.J. 1915. *How to write photoplays*. Philadelphia: McKay.
Carr, C. 1914. *The art of photoplay writing*. New York: Hannis, Jordan Co.
Dench, E.A. 1914. *Playwriting for the cinema*. London: Adam & Chas. Black.
Esenwein, J.B. 1916. *Writing the photoplay*. Springfield: Home Correspondence School.
Farquharson, J. 1916. *Picture plays and how to write them*. London: Hodder & Stoughton.
Freeburg, V.O. 1918. *The art of photoplay making*. New York: Macmillan.
Hill, W.A. 1919. *Ten million photoplay plots*. Los Angeles: The Feature Photodrama Company.
Hoagland, H.C. 1912. *How to write a photoplay*. New York: Jordan.
Parsons, L. 1917. *How to write for the movies*. Chicago: A.C. McClurg & Co.
Patterson, F.T. 1920. *Cinema craftsmanship: a book for photoplaywrights*. New York: Harcourt, Brace and Howe, Inc.
Powell, A.V.B. 1919. *The photoplay synopsis*. Springfield: Home Correspondence School.
Slevin, J. 1912. *On picture play writing*. Cedar Grove: Farmer, Smith Inc.
Thomas, A.W. 1914. *How to write a photoplay*. Chicago: The Photoplaywrights Association of America.
Wright, W.L. 1915. *The motion picture story*. Fergus Falls: Lundeen Publishing Co.

Nadat hy al die verskillende elemente van rolprentproduksie soos kinematografie en terreine in afsonderlike hoofstukke bespreek het, behandel Freeburg die aanwending daarvan in die hoofstuk oor dramatiese waarde. Aan die begin van die hoofstuk maak hy die volgende inleidende stelling oor die draaiboekskrywer:

“...he faces the problem of utilizing all or most of these means in order to make a dramatic appeal to his audience. To make this dramatic appeal he will have to construct his play as deliberately as if he were the architect of a house. An architect has to recognize and obey certain unchanging laws of gravitation, equilibrium, tension,

and stress. He has no choice in the matter. He cannot alter, ignore, or repeal these laws. In the same way the author must recognize and obey the laws of the human mind, laws which have not changed since the world began. People become interested, pay attention, get excited and calm down, remember and forget in exactly the same way today as when the first savage told a story or scratched the rude picture of a beast on the wall of a cave.” (1918: 204).

Tussen 1915 - 1917 het Freeburg (1918: voorwoord, sonder bladsyverwysing) reeds 'n reeks lesings oor rolprentproduksie en draaiboekskryf by Columbia Universiteit in die VSA aangebied. Teen 1920 was daar reeds 'n gevestigde kursus in rolprentproduksie en draaiboekskryf (*Photoplay Composition*) by dié universiteit. Patterson (1920), wat 'n lektor vir die kursus was, se eerste hoofstuk is getiteld: *The Art and the Science*. Daarin maak hy die volgende stellings wat sy standpunt duidelik aantoon:

“There are certain fundamental principles which every prospective writer of motion pictures should be familiar with.” (p. 3).

“This book endeavors to give the student training in the fundamentals of the art of picture making. It attempts to furnish him with the necessary equipment – the tools of his profession.” (p. 3).

“But photoplays cannot be built in a day, nor photoplay writers in a week nor a month. Perfection is a hard taskmaster. Even the experienced man of letters must cast overboard the equipment that he has been years perhaps in acquiring and learn the new art of motion pictures, which is as different from fiction writing as painting is different from music.” (p. 4).

“Continuity writing in the last few years has become a profession in itself, and the writer thereof needs long and careful training before he can handle a script successfully.” (p. 126).

Hill (1919: 77) sluit 'n lys in van riglyne wat deur een van die groot “*motion picture producing plants*” opgestel is (sien verwysings na Hill in hoofstukke 3 - 6). Uit die lys, sowel as sy hele boek, is dit duidelik dat vervaardigers reeds in 1919 baie bewus was dat daar reëls is waaraan 'n draaiboek moet voldoen om te verseker dat die rolprent kommersieel suksesvol is.

Teen 1920, enkele jare na die eerste speelprente verskyn het, noem die bekende regisseur, Cecil B. de Mille, 'n kontrolelys van nege punte wat die Famous Players-Laskey Corporation gebruik om 'n draaiboek mee te evalueer (sien 2.3.3).

Patterson dokumenteer in 1920 Freeburg se kontrolelys wat bestaan uit agt afdelings met 'n totaal van 41 punte vir die evaluering van 'n draaiboek (sien 2.3.2)

Vale (1982: 8 - 9) wys daarop dat Shakespeare se werke na al die eeue nog steeds daarin slaag om emosie by kykers te ontlok. Indien geslagte na geslagte, bestaande uit uiteenlopende mense, dieselfde emosies beleef, moet daar reëls wees wat dit moontlik maak. Hy wys daarop dat die skeppings van die beste draaiboekskrywers en regisseurs 'n baie konstante baanrekord het. Hierdie konsekwentheid kan nie aan geluk of rou talent toegeskryf word nie.

Vale (1982: 9) noem ook dat die vraag dikwels gevra word of draaiboekskryf aangeleer kan word of nie. Volgens hom is die antwoord tweeledig:

"Talent is prerequisite, but the talented person can and must learn how to write. Indeed, the degree of talent one has cannot be determined until the craft furthers its expression.

...we might heed the advice given by the masterful artist Delacroix to a flamboyant young painter: 'First learn to be a craftsman; it won't keep you from being a genius.'"

In haar verhandeling verskil Otto (1983) van die standpunt dat 'n persoon nie opgelei kan word in draaiboekskryf nie. In *hoofstuk 1: Inleiding* (p. 20), stel sy dit as volg:

"In hierdie verhandeling word daar egter aangetoon dat die draaiboekskrywer slegs deur opleiding bewus kan word van die moontlikhede van beeldtaal, die beskikbare kinematografiese tegnieke en die strukturele vereistes van die draaiboekgenre."

In *hoofstuk 9: Slot* (p. 315), som sy dit as volg op:

"In teenstelling met die esoteriese beeld wat daar dikwels van die werk van die draaiboekskrywer voorgehou word, is daar aangetoon dat draaiboekskryf eerstens 'n vaardigheid is wat aangeleer kan word, en ook baie beslis aangeleer moet word om suksesvolle rolprentkommunikasie te verseker. Net soos die sukses van die prent staan by die strukturering van die draaiboek, kan dit ook staan of val by die opleiding van die draaiboekskrywer."

Sejer (1994) was tekskonsultant vir honderde draaiboeke wat gestrek het van televisiereekse tot 'n wye verskeidenheid speelprentgenres. Haar standpunt impliseer duidelik dat draaiboekskryf 'n vakgebied is waarin kundigheid 'n bepalende faktor is:

"Usually, the difficulties occur because the problems aren't well-defined or analyzed before starting the rewrite." (p. xvii).

"I discovered that the process of rewriting a script is not just an amorphous, magical, 'maybe-it-works, maybe-it-doesen't' kind of process. There are specific elements that make a good script great, elements that can be consciously analyzed and improved.

Naturally, since every script is unique, the problems of every script are different. It's not possible to write a book that you can follow point by point to create the perfect script. ... However, in my experience with scripts, I see the same kinds of problems occur again and again. Problems with momentum. Problems with an insufficiently developed idea. Problems that can make the difference between a sale and another rejection letter, between commercial success or box-office failure." (p. xviii).

Becker (1997a), draaiboekskrywer, regisseur en lid van die *Directors Guild of America*, is uitgesproke oor die feit dat sommige strukturele gebeure verpligtend is:

"These specifications are necessary to a good script; they are not optional – you must address them. Even if you follow these rules, your script won't necessarily be good, but, if you don't follow them, your script will absolutely be bad.

Are there exceptions to these rules? Of course. But don't bother yourself with the exceptions; they are too rare to have any meaning to most of us. Screenwriting is a craft and a very difficult one at that. You must master a craft before hoping to go beyond craft to art."

Volgens Press (2004: 169), joernalis, skrywer en draaiboekskrywer, het hy nog nooit tydens sy 20 jaar in Hollywood 'n "natuurlike storieverteller" teëgekom nie. Daar was volgens hom nog nooit iemand wat toegetree het tot die veld van draaiboekskryf, 'n draaiboek geskryf en dit verkoop het, wat nie eers die kennis van draaiboekskryf moes aanleer nie.

Dancyger en Rush se boek *Alternative scriptwriting: successfully breaking the rules* (2002), wat reeds in sy derde uitgawe is, probeer om alternatiewe vir die reëls te stel. Dit slaag eerder daarin om die teenoorgestelde standpunt te beklemtoon: dit is gevaarlik om die reëls te breek. Hulle vergelyking van die twee Stevens se rolprente demonstreer dit goed:

- a) Steven Spielberg se suksesvolle rolprente het almal naby aan die reëls gehou - sy minder suksesvolle rolprente het die reëls begin oortree.
- b) Steven Soderbergh se rolprente breek dikwels die reëls en is oor die algemeen kommersieel onsuksesvol. Sy suksesvolste rolprent was *Erin Brockovich*, wat die minste van die reëls afgewyk het.

Selfs wanneer genres soos satire en absurde komedie geskryf word, is die rolprent net suksesvol as die draaiboek deeglik en klinies volgens die bewese riglyne vir struktuur en plot uitgewerk word. *The Hollywood Scriptwriter* haal die skrywers van *Airplane* en *Naked Gun* (Zucker, Abrahams en Zucker) as volg aan:

"The movies appear to be a kind of screen anarchy, but believe me, the process of getting it up there is much different. I mean, we're not maniacs, we don't bounce off the walls when we write. It gets to be a very scientifically designed process, actually. We spend a lot of time ... marking off the three acts, concentrating not on jokes but on the structure and sequence of the story. It's a very dull first couple of months, but that's how we spend them." (Trottier 1998: 9) [geen bronverwysing vir *The Hollywood Scriptwriter* nie].

Becker (1997a) vergelyk die vermoë om 'n goed gestruktureerde draaiboek te skryf met die ontwerp van 'n huis:

"You cannot wake up one morning and say, 'Today I am an architect and will design a house,' then draw a proper blueprint containing all of the building codes that carpenters can read and from which they can subsequently build a house that can be lived in. All of the information is readily available, and with enough research and practice you too can draw a proper blueprint from which a house can be built that will pass inspection. There will be a plug on every wall and a bathroom on every floor. But this information is not innate to anyone; it must be learned. The same goes for screenwriting. Nobody was born knowing how drainage is achieved in a foundation anymore than they were born knowing three-act dramatic structure. Yet people are constantly approaching screenwriting as if it were a God-given gift."

Certainly, to be a great architect or a great screenwriter (or a great anything), one probably must have some God-given talent.”

Volgens McKee (1998: 16 - 17) ontken Europese akademici oor die algemeen dat storieskryf, in enige vorm, geleer kan word:

“... and as a result, courses in Creative Writing have never been included in the curriculum of Continental universities. Europe does, of course, foster many of the world’s most brilliant art and music academies. Why it’s felt that one art is teachable, another not, is impossible to say. What’s worse, disdain for screenwriting has, until recently, excluded it from study in all European film schools save Moscow and Warsaw.”

McKee (1998) vergelyk stories met musiek. Die elemente is eenvoudig, want alle musiek wat ooit gekomponeer is, bestaan uit 12 note. Die storie-elemente is ook eenvoudig, maar om ’n goeie storie te skryf is net so moeilik as om ’n goeie stuk musiek te komponeer (p. 197). Dit is net deur middel van vakkundige kennis dat die skrywer sy talent kan omvorm in ’n goeie storie.

“The idea of story is like the idea of music. We’ve heard tunes all our lives. We can dance and sing along. We think we understand music until we try to compose it and what comes out of the piano scares the cat.” (p. 19).

“Just as a composer must excel in the principles of musical composition, so you must master the corresponding principles of story composition. This craft is neither mechanics nor gimmicks. It is the concert of techniques by which we create a conspiracy of interest between ourselves and the audience. Craft is the sum total of all means used to draw the audience into deep involvement, to hold that involvement, and ultimately to reward it with a moving and meaningful experience.” (pp. 21 - 22).

“Only by using everything and anything you know about the craft of storytelling can you make your talent forge story. For talent without craft is like fuel without an engine. It burns wildly but accomplishes nothing.” (p. 28).

“When you work with one eye on your script and the other on Hollywood, making eccentric choices to avoid the taint of commercialism, you produce the literary equivalent of a temper tantrum. Like a child living in the shadow of a powerful father, you break Hollywood’s ‘rules’ because it makes you feel free. But angry contradiction of the patriarch is not creativity; its delinquency calling for attention.” (p. 66).

Aangesien die Rolprent Akademie van die Tshwane Universiteit van Tegnologie, waaraan die navorser verbonde is, studente oplei in die skryf van draaiboeke, is dit ’n gegewe uitgangspunt dat opleiding in draaiboekskryf wel moontlik is. Dit impliseer ook dat draaiboeke geëvalueer kán word, aangesien studente jaarliks punte ontvang vir dokumentêre en fiksiedraaiboeke wat hulle skryf.

Toe Field (1984: 102) aangestel is as dosent in draaiboekskryf, het hy deur sy draaiboekskryf ondervinding gegaan om vas te stel wat die eienskappe is van draaiboeke wat suksesvol is. Die navorser het soortgelyk oor ’n tydperk van 14 jaar

kriteria vir die evaluering van die potensiële sukses van dramadraaiboeke ingesamel. Dit is gedoen ter wille van opleiding en evaluering. Die kriteria het primêr uit boeke gekom wat deur ervare draaiboekskrywers en draaiboekskryfdosente geskryf is. Tydens hierdie studie is die data uitgebrei tot die inventarisse en kontrolelyns.

Die kontrolelyns moet nie gesien word as 'n resep vir die skryf van rolprentdrama nie, maar as 'n hulpmiddel. Dit kan vergelyk word met 'n lys van alle bestanddele wat in al die verskillende bakresepte gebruik word. Die bestanddele is geïdentifiseer en gegroepeer. Voorts word die breë spesifikasies vir verskillende tipes gebak (genres) aangedui. Alhoewel die bakker vry is om te bak wat hy wil, is daar riglyne vir kommersiële sukses as hy vrugtekoek, melktert of beskuit wil verkoop.

Polti (1921: 126 - 127) stel dit as volg ten opsigte van die verskillende kombinasies wat moontlik is met sy 36 dramatiese situasies:

"By proportion I mean, not a collection of measured formulae which evoke familiar memories, – but the bringing into battle, under command of the writer, of the infinite army of possible combinations, ranged according to their probabilities. ...And he will no more run the risk of falsifying, through pre-conceived ideas, the vision of reality than does the painter, for example, in his application of laws equally general, and likewise controlled by constant experimentation, – the divine laws of perspective!"

In *The Need for Structure, Part 3: Action Movies*, antwoord Becker (1997b) op die argument van formulistiese draaiboeke:

"...the one argument that I keep hearing against it is: You can see the structure so obviously in the big action movies, and it's boring. Well, as Jeremy Collier said in 1698, 'The abuse of a thing is no argument against the use of it.' From structure comes freedom; without structure you simply have a mess. With structure you can begin to conceive and build bigger, taller, more complicated constructs. Simply stated, you cannot move beyond the form until you've mastered the form."

1.2.2 Motivering

Hierdie studie beoog om die volgende bydrae tot die vakgebied en bedryf te lewer:

- 1) Dit sal gesistematiseerde, omvangryke inventarisse van genre-eienskappe en draaiboekskryfegnieke/-riglyne skep. Die inventarisse sal 'n databasis vorm en op sigself 'n belangrike bydrae kan lewer tot verdere navorsing en die kennisveld van draaiboekskryf, skryfkuns in die breë en die algemene literatuurwetenskap.
- 2) Dit sal 'n gesistematiseerde, omvangryke kontrolelyns vir die evaluering van 'n draaiboek tydens die skryffase, sowel as die eindproduk skep. Hierdie kontrolelyns kan op sigself 'n belangrike bydrae lewer tot verdere navorsing binne draaiboekskryf, skryfkuns in die breë en die algemene literatuurwetenskap.
- 3) Die inventarisse en kontrolelyste kan waardevol wees vir praktiserende draaiboekskrywers. Dit kan gebruik word om
 - a) die beperkinge en moontlikhede van 'n genre te bepaal;
 - b) genres te verbuig en vermeng;
 - c) duidelikheid oor tegnieke en terminologie te bekom;
 - d) die moontlikhede van struktuur, plot, emosie, karakter en dialoog te bepaal;

- e) skrywersblok mee te oorkom;
 - f) tonele, sekwense, bedrywe en draaiboeke mee te kontroleer en
 - g) te fokus op spesifieke gebreke binne die draaiboek.
- 4) Die inventarisse sal waardevol wees vir beide akademikus en student. Dit kan gebruik word vir opleiding binne die meeste spesialiteitsrigtings van draaiboekskryf.
 - 5) Dit skep/versamel 'n stel definisies van rolprentterme in Afrikaans. Dit kan nuttig gebruik word in opleiding, sowel as 'n bydrae lewer tot verdere navorsing en die kennisveld van draaiboekskryf deur by te dra tot die standaardisering van Afrikaanse rolprentterminologie.
 - 6) Die inventarisse van kontrolelyste en tegnieke bied 'n nuttige oorsig oor die ontwikkelingsgeskiedenis van draaiboekskryf.
 - 7) Die studie as geheel sal insig bied in die omvang van draaiboekskryftegnieke wat bestaan en die vlak van ontwikkeling wat die dissipline bereik het. Sodoende kan dit bydra tot die uitroei van die vals mite dat draaiboekskryfopleiding of draaiboekbeoordeling onmoontlik is.
 - 8) Die studie kan deur die praktiese en akademiese aanwending daarvan 'n bydrae lewer om die kwaliteit van Suid-Afrikaanse draaiboeke te verhoog:
 - Gedurende 2001 en 2002 was die navorser deel van 'n evalueringskomitee van voorleggings vir mense wat beoog het om by die jaarlikse rolprentmark in Kaapstad (Sithengi), draaiboekvoorleggings te maak. Van ongeveer vyftig dramakonsepte en -uitlegte wat in die twee jaar voorgelê is, het die komitee gevoel dat slegs vier of vyf potensiaal het.
 - Die Nasionale Film en Video Stigting het in die laat 1990's weer 'n subsidieskema ingestel vir die finansiering van rolprentproduksies in Suid-Afrika. As deel van die siftingsproses moet hulle die potensiaal van die talle konsepte, behandelings en draaiboeke wat voorgelê word, evalueer.
 - Uitvoerende vervaardigers van drama by die SABC, Etv, MNet en KykNet, moet voortdurend voorstelle vir enkel dramas en dramareekse evalueer.

1.2.3 Bestaande navorsing

Elektroniese soektogte via die biblioteek het geen navorsing opgelewer wat poog of gepoog het om 'n omvattende inventaris van tegnieke/-riglyne of 'n kontrolelyst vir enige tipe draaiboeke te skep nie. Navorsing wat oor verskillende aspekte van draaiboekskryf handel, is wel opgespoor.

Breedweg kan die literatuur en navorsing in twee kategorieë ingedeel word:

- 1) Die wat uit 'n geesteswetenskaplike oogpunt na rolprente kyk. Dit sluit vakgebiede in soos kommunikasiekunde, sielkunde, rolprentstudies en sosiologie. Hierdie velde oorvleuel wyd in die onderwerpe wat dit dek. So byvoorbeeld kom onderwerpe soos die impak van geweld in rolprente op kinders of die stereotipering van sekere groepe in die media in meer as een vakgebied voor.
- 2) Die wat uit 'n vervaardigingsoogpunt na rolprente kyk. Dit sluit vakgebiede in binne rolprentproduksie, soos draaiboekskryf, kamerawerk en regie, sowel as sekere velde van kommunikasiekunde.

Die meeste draaiboekskryfhandboeke konsentreer op die skryf van dramas. Geeneen bevat 'n sistematiese en omvattende kontrolelyst van tegnieke nie. Sommige boeke bevat wel kontrolelyste vir sekere aspekte van die skryfproses. Party kontrolelyste fokus op elemente wat op die periferie van hierdie studie lê, byvoorbeeld:

- 1) 'n Lys met karakter-eienskappe vir karakters, met opskrifte soos Fisies, Sosiaal, Intellektueel, Sielkundig en Geestelik (Johnson 1995: 127 - 129).
- 2) 'n Kort lys met vrae om te vra wanneer letterkunde verwerk word na draaiboeke (Johnson 1995: 199 - 200).
- 3) 'n Lys met ses eienskappe van 'n karaktergesentreerde dramadraaiboek (Horton 1994: 19 - 20).

Ander kontrolelyste fokus op die elemente wat belangrik is vir hierdie studie, naamlik dié wat skrywers help om 'n effektiewe dramadraaiboek te skryf. Voorbeelde is Hauge, Miller, Katahn, Seger, Human (1988) en Human (2003). Ander skrywers verskaf nie kontrolelyste nie, maar gee

- 1) relevante elemente en tegnieke as deel van hulle inhoud, byvoorbeeld Swain en Swain, Russin en Downs, Vogler, Vale, en Lucey.
- 2) lyse van eienskappe van die verskillende genres, byvoorbeeld Russin en Downs, en Dancyger en Rush.

1.3 Teoretiese grondslag

1.3.1 Tipe navorsing

Die studie val binne die veld van algemene literatuurwetenskap en behels *basiese navorsing*. Dit volg 'n **deduktiewe** benadering en die vertrekpunt is navorsingsvrae (Leedy & Ormrod 2001: 34 - 35).

Die studie behels **kwalitatiewe** navorsing want dit skep inventarisse wat **beskrywend** (*descriptive*) en 'n kontrolelyst wat **rigtinggewend** (*prescriptive*) van aard is (Du Plooy 2002: 48 - 50).

1.3.2 Inhoud van literatuurstudie

Draaiboekskryf dek 'n wye spektrum van die geesteswetenskappe. Daarom is teorieë vanuit die sielkunde, kommunikasiekunde, mitologie en draaiboekskryfteorie gebruik as onderbou. Die fundamentele literatuurstudie is in hoofstuk 2 gedoen en die toegepaste literatuurstudie in hoofstukke 3 tot 6. Hoofstukke 2 tot 6 is dus 'n **dissekeringsproses** en hoofstuk 7 'n **genereringsproses**.

1.3.2.1 Primêre teorieë

- 1) Anderson en Anderson se metateorie van rolprentwaarneming.
- 2) Deelnemersteorie van kykersreaksie.

1.3.2.2 Sekondêre teorieë

- 1) Sielkunde
- a) Freud se teorieë oor menslike gedrag.

- b) Houdings en identifisering.
 - c) Emosie.
 - d) Mag, eienskappe en funksies van leiers.
- 2) Kommunikasiekunde
- a) Sosiale interaksie.
 - b) Empatie in fiksierolprente.
- 3) Mitologie
- a) Joseph Campbell se heldereis-model.
 - b) Chris Vogler se toepassing van die heldereis op draaiboekskryf.
- 4) Draaiboekskryf
- a) Die klassieke dramatiese struktuur.
 - b) Die kernstruktuur van drama.
 - c) Die tweedoelwitstruktuur.
 - d) Die negebedryfstruktuur.

1.3.2.3 Inventaris van kontrolelyste

Dit skep 'n inventaris van alle kontrolelyste vir draaiboekskryf vanaf Freiburg (1920) tot Human (2003).

1.3.2.4 Inventaris van genre-eienskappe

Dit skep 'n inventaris van plot-, struktuur en karaktereienskappe van alle kommersiële genres, komedie uitgesluit.

1.3.3 Aannames

Die volgende aannames is onderliggend aan die studie:

- 1) Mense kyk na rolprente om vermaak te word.
- 2) Rolprente vermaak kykers deur die belewenis van emosie.

1.3.4 Definisies

Die volgende definisies dek die belangrikste vakterme wat in die studie gebruik en/of in die vakgebied voorkom. Die studie gebruik manlike terme of vorme om beide geslagte aan te dui, eerder as om te verwys na *hy/sy*. Die enigste uitsondering is 2.4.2.20 Liefdesgenres: melodrama, aangesien die held *de facto* altyd vroulik is.

Afloop

Sien: **ontknoping**.

Aksiestorie (*action story*)

Sien: **primêre plot**.

Antagonis

Sien: **opponent**.

Antiklimaks

Indien die skrywer poog om die klimaks te oortref met addisionele materiaal wat handel oor sekondêre aspekte van die storie, is daar 'n val in die belangstelling/spanning (Swain & Swain 1988: 388 - 389).

Antiplot

Dit keer die klassieke paradigma om en weerspreek of bespot die tradisionele. Die ruimtes is a-temporaal, toevallig, gefragmenteer en chaoties. Die karakters opereer nie binne 'n herkenbare sielkunde nie (McKee 1998: 46, 54 - 55).

Argeplot (*archplot*)

Sien: **klassieke struktuur**.

Argetipe (*archetype*)

'n Oorspronklike model waarop ander dinge gebaseer word. Dit kan storiepatrone, universele ervarings of persoonlikheidstipes wees (Giannetti 2002: 531).

Avant-garde

Kuns wat gekenmerk word deur onkonvensionele, kontroversiële, obskure en hoogs persoonlike idees. Letterlik: *voorhoede/in die voorste linies* (Giannetti 2002: 532).

Bedryf (*act*)

- 'n Reeks van sekwense wat piek in 'n klimaktiese toneel wat 'n groot wending veroorsaak (McKee 1998: 41).
- 'n Speelprent bestaan gewoonlik uit drie bedrywe. Vir 'n speelprent van twee uur, is die eerste bedryf +/- 30 minute, die tweede bedryf +/- 60 minute en die derde bedryf +/- 30 minute (Wolff & Cox 1988: 23 - 28).

Behandeling (*treatment*)

Volgens Lucey (1996: 69, 386) is dit 'n kortverhaal weergawe van die storie. Dit is gewoonlik 5 - 15 bladsye, maar kan soms meer as 50 bladsye wees.

Binnestorie

Sien: **sekondêre plot**.

Buitestorie

Sien: **primêre plot**.

Deux ex machina

In sommige antieke Griekse dramas is daar aan die einde 'n mandjie laat sak waaruit 'n god geklim en die komplekse probleme van die plot opgelos het. Huidiglik verwys dit na ongeloofwaardige maniere om plotprobleme aan die einde op te los. Letterlik: *god uit die masjien* (Abrams 2005: 62 - 63).

Dieptestruktuur (*deep structure, direction, spine*)

Die kern van die storie/plot (Swain & Swain 1988: 396).

Dilemma

Die dilemma is gewoonlik net voor die klimaks, wanneer die held in die aangesig van die kragtigste magte van antagonisme in die storie, 'n besluit moet neem tussen opsies, in 'n laaste poging om sy doelwit te bereik (McKee 1998: 304).

Doelwit/doel/intensie (*goal, objective, intention, desire, object of desire*)

- Dit wat 'n mens hoop, probeer om te bereik; iets waarna jy strewe (Odendaal 1981: 161).
- **Plot/eksterne**: iets fisies wat die karakter probeer bereik (Mehring 1990: 54).
- **Persoonlike/interne**: iets psigies wat die karakter probeer bereik (Mehring 1990: 54).
- **Pro-** (*pro-objective*): Die doelwit van die held.
- **Anti-** (*anti-objective*): Die doelwit van die opponent.

Dokumentêre drama (*docudrama, fact-fiction dramas, faction, dramatic reconstruction, reality-based stories, drama-docs*)

'n Rolprent wat werklike gebeure en persoonlikhede dramaties rekonstrueer (Rosenthal 1995: 15).

Draaiboek (*script*)

'n Stel geskrewe spesifikasies vir die vervaardiging van 'n rolprent (Sobchack & Sobchack 1987: 489). In hierdie studie verwys die term na 'n **dramadraaiboek**.

Dramadraaiboek (*screenplay, script, master scene script, continuity*)

'n Draaiboek vir 'n dramarolprent. Die Engelse term *screenplay* is die rolprent-ekwivalente van 'n *stage play* (McKee 1998: 412, 416 - 417). Sien ook: **scenario**.

Dramatiese boog (*dramatic arc*)

Dit karteer die dramatiese pad van die held deur die verloop van die storie. Dit kan hoofsaaklik ekstern of intern wees. As dit intern is, is die dramatiese boog nou verwant aan die karakterboog (Dancyger & Rush 2002: 94).

Effektiewe ... (byvoorbeeld draaiboek, tegniek of karakter)

In hierdie studie word die term *effektiewe ...*, gedefinieer as 'n substansiële bydrae tot die gewildheid van die rolprent by kykers.

Eksposisie

Sien: **uiteensetting**.

Ekspressionisme

'n Styl wat liries is, die realiteit verwing en artistieke self-uitdrukking stel bo realiteit en objektiwiteit. Realisme beklemtoon die buitewerklikheid (objektiewe kuns) en ekspressionisme die binnewerklikheid (subjektiewe kuns), beide ten opsigte van vorm en inhoud (Rossouw, et al 1971: 224 - 225).

Emosionele polariteit/waarde (*story value*)

Die mens se emosionele ervarings wissel tussen positief en negatief (polariteit), van een oomblik tot die volgende. Binne 'n bepaalde polariteit kan dit inkrementeel wissel tussen verskillende waardes (McKee, 1998: 34).

Emosionele storie

Sien: **sekondêre plot**.

Episodiese struktuur (*episodic structure*)

'n Storiestruktuur wat bestaan uit insidente, eerder as 'n kontinue, stygende dramatiese struktuur (Swain & Swain 1988: 391).

Finale draaiboek/finale weergawe (final draft)

In hierdie studie word dit gedefinieer as die draaiboek soos dit in die rolprent voorkom (Miller 1998: 12).

Gebeure (beat)

'n Wisselwerking van gedrag in die vorm van aksie – reaksie. As dieselfde gedrag herhaal word, is dit nog steeds dieselfde gebeure. Hierdie interaksie van gebeure vorm die verloop van 'n toneel (McKee 1998: 37). Sien ook: **greep**.

Gebeure-uitleg (step outline, beat outline, beat sheet, one-liner, story line outline):

- Dit lys die gebeure in die storie stapsgewys met kriptiese sinne. Dit is deel van die ontwikkelingsproses van 'n draaiboek en word geskryf na die behandeling (Lucey 1996: 69; Parker 1999: 40).
- Volgens Miller (1998: 59), McKee (1998: 412 - 413) en Parker (1999: 47 - 48) is 'n gebeure (*beat*) in 'n gebeure-uitleg naastenby gelyk aan een toneel.

Genre

Die tipologie of klas waartoe 'n literêre werk of kunsvorm behoort. In draaiboekskryf verwys dit na argetipe storiepatrone met gevestigde konvensies (Hambidge 1992: 148 - 150; Giannetti 2002: 532, 536).

Geslote einde

'n Hoofklimaks van absolute, onomkeerbare verandering wat al die vrae beantwoord wat geskep is deur die storie en alle kykers-emosies bevredig (McKee 1998: 48).

Greep (bit)

Lucey (1996: 109, 379) gebruik die term *greep* vir 'n kort toneel wat tot ongeveer 'n minuut duur. Elke greep maak 'n dramatiese punt. 'n Greep soos Lucey dit definieer sal uit een of meer *gebeure* bestaan soos gedefinieer deur McKee.

Held/heldin

Dit is die karakter wat die meeste verander, van wie kykers die meeste weet, met wie hulle die sterkste identifiseer, wat die aktiefste streef om sy doel te bereik en wat die storie dwing om vorentoe te beweeg (Mehring 1990: 196).

Hoofkarakter (main character)

Karakter wat deel is van die sentrale fokus van die storie. Gewoonlik argetipes soos die held, opponent, geliefde en mentor (Hauge 1988: 21). Sien ook: **held/heldin**.

Hoofklimaks

- Die punt in 'n storie waar die konflik tussen begeerte en gevaar sy hoogtepunt bereik (Swain & Swain 1988: 389).
- Die emosionele en dikwels fisiese hoogtepunt van die storie. Dit los die spanning van die storielyn op (Miller 1998: 266).
- 'n Emosionele polêre ossilasie teen maksimum waarde wat onomkeerbaar is. Die betekenis hiervan roer kykers emosioneel (McKee 1998: 309).
- In hierdie studie word die term hoofklimaks gebruik om dit te onderskei van ander klimakse wat in die storie voorkom (Cowgill 1999: 19).

Hoofkrisis

In hierdie studie word dit gedefinieer as die krisis wat saamgaan met die hoofklimaks.

Hoofplotte

In hierdie studie word dit gedefinieer as die primêre, sekondêre en/of tersiêre plotte.

Impakkarakter

Die karakter wat inwerk op die held en dus die storie laat ontwikkel (Mora 2003: 28).

Intrige

Sien: plot.

Jaagsekwens

Tydsdruk wat gekoppel is aan beweging (Herman 1952: 44).

Karakter

'n Mens, dier of objek wat 'n rol in die storie vervul (Meij & Snyman 1986: 11 - 12, 188).

Die volgende indelings kom voor:

- **Argetipe** (*archetype*) – 'n Versameling eienskappe wat karaktergroepe oor genres/kulture heen definieer. Voorbeelde: Helde, skurke en mentors (Voytilla 1999: 13).
- **Tipe** (*type*) – Individuele persone wat sekere eienskappe in gemeen het. Voorbeelde: Professors, prokureurs en lafaards (Parker 1999: 87 - 89).
- **Stereotipe** (*stereotype*) – Dit is tipes wat herhaaldelik voorkom sonder variasie. Voorbeelde: Verstrooide professor of militaristiese Duitser (Parker 1999: 87 - 89).

Karakterkomedie (*Screwball Comedy*)

Dit is 'n komiese Film Noir storie met 'n gelukkige einde wat handel oor 'n verhouding tussen twee geklikte karakters (Dancyger & Rush 2002: 78).

Karakterboog (*character arc*)

Dit karteer die ontwikkeling of verandering van die karakter deur die verloop van die storie (Cowgill 1999: 48).

Karaktergedrewe stories/menslike dramas

- Dit neem tyd om interpersoonlike verhoudings te ontwikkel en is meer afhanklik van dialoog en atmosfeer as 'n aksie-drama (Wolff en Cox 1988: 182)
- Die held domineer die storie en het 'n groot karakterboog (Parker 1999: 159 - 160)
- Dit vermy tradisionele dramatiese tegnieke soos moord en gevegte. Dit beeld karakters se volle menslikheid uit deur die interne en eksterne kragte wat op hulle werk en die kompleksiteit van keuses, uit te lig (Ryan 2000: 10 - 13, 24 - 25)

Karakter-ontwikkeling (*character development*)

- Die verandering wat in 'n karakter plaasvind as hy iets leer deur ondervinding (Swain & Swain 1988: 115).
- Die hindernisse in die karakter se pad forseer hom om nuwe besluite te neem, wat lei tot nuwe gedrag. Die nuwe gedrag lei tot die ontdekking van onbekende vermoëns en insigte wat lei tot verandering en groei (Mehring 1990: 197).

Katarsis

- Sedelike reiniging, loutering, byvoorbeeld deur ontlading van gevoel in 'n drama (Odendaal 1981: 534 - 535). Die term het sy oorsprong in die Griekse drama.
- 'n Vinnige uitbreiding van die bewussyn, 'n piek ervaring van 'n hoër bewussyn (Vogler 1998: 210).

Klassieke struktuur/paradigma

'n Storie gebou rondom 'n aktiewe held wat stry teen hoofsaaklik eksterne magte in die najaag van sy begeerte, binne kontinue tyd, konsekwente en oorsaaklik-gekoppelde fiktiewe realiteit, tot 'n geslote einde van onomkeerbare verandering (McKee 1998: 45).

Keerpunt van toneel

Sien: **klimaks van toneel**.

Klimaks

- Hoogtepunt van spanning in 'n storie of toneelstuk (Van Gorp, et al 1991: 72 - 73).
- 'n Intense oomblik wanneer konflik besleg word (Cowgill 1999: 19).
- 'n Omkeer in emosionele polariteit, met of sonder ironie (McKee 1998: 309). Sien ook: **hoofklimaks**.

Klimaks van toneel

Die punt in die toneel waar die karakter se situasie substansieel verbeter of versleg (Rabiger 2000: 55).

Kommersiële dramarolprent

In hierdie studie word dit gedefinieer as 'n hoofstroom-dramarolprent wat vervaardig word met die primêre doel om optimale wins vir die beleggers te maak. Dit sluit benaderings soos *Avant-garde* en surrealisme uit.

Komplikasie

Sien: **wending en snellergebeurtenis**.

Konflik

Die interaksie tussen magte wat streef om wedersyds onversoenbare doelwitte te bereik (Swain & Swain 1988: 390).

Konfrontasie

'n Konfrontasie is 'n element van konflik. Dit bestaan uit 'n ontmoeting van opponerende magte binne 'n eenheid van tyd (Swain & Swain 1988: 136).

Konsep (*concept, premise, theme, root idea*)

Volgens Lucey (1996: 46) is dit die storie-idee, plus die dramatiese probleem. Dit varieer in lengte van een sin tot twee of drie paragrawe.

Kontinuiteit (*continuity*)

Aanvanklik 'n draaiboek vir 'n stil rolprent. Na die aanvang van die klankera is dit gebruik as 'n stap voor die draaiboek geskryf is. Dit term en proses het mettertyd in onbruik geraak (Patterson 1920: 96).

Krisis

Die situasie wat ontstaan wanneer 'n karakter 'n hindernis teëkom. Dit kan veroorsaak word deur 'n kombinasie van fisiese, verbale, emosionele en intellektuele aktiwiteite deur een of meer karakters. Die uitkoms daarvan is onseker (Cowgill 1999: 17 - 18, 172). Vogler gebruik die term vir die middelpuntgebeure. Sien ook: **hoofkrisis en middelpuntgebeure**.

Loglyn (*log line*)

'n Kort beskrywing van die rolprentstorie, gewoonlik in minder as 25 woorde. Die naam kom van die logboek en kort beskrywing waarmee maatskappye rekord gehou het van draaiboeke wat hulle ontvang het (Press 2004: 114 - 115).

Loketinkomste

In hierdie studie word dit gedefinieer as die bruto loketinkomste van die rolprent na teatersverspreiding in die VSA voltooi is.

Loklyn (*Tagline*)

'n Reël wat gebruik word vir bemerkingsdoeleindes, byvoorbeeld op die plakkaat of in die lokprent (Press 2004: 84).

Lopende grap (*Running Gag*)

Dit is 'n loper met 'n komiese inslag (Herman 1952: 61).

Loper (*Runner*)

'n Gebeure wat periodiek herhaal word in die storie. Dit lewer geen bydrae tot die hoofstorie(s) nie en is ook nie 'n subplot nie (Miller 1998: 100 - 101).

Metafoor

'n Geïmpliseerde vergelyking tussen twee elemente wat andersins nie verband hou nie. Betekenis word sodoende van een term na die ander oorgedra (Van Gorp, et al 1991: 244 - 245).

Middelpuntgebeure/krisis (*crisis, ordeal*)

Die sentrale gebeure wat die tweede bedryf in die helfte deel. Dit is die hoogtepunt van 'n aksielyn uit die eerste helfte. Dit bring die avontuur/held op die rand van mislukking/die dood en gee nuwe impetus aan die storie (Voytilla 1999: 10).

Miniplot

Dit doen nie weg met die argeplot nie, maar skaal dit af. Dit streef na eenvoud en ekonomie (McKee 1998 : 46).

Motief

'n Element wat herhaaldelik in literêre werke voorkom en telkens dieselfde betekenis het. 'n Leitmotief is 'n motief wat deur herhaling en beklemtoning eie aan 'n bepaalde kunswerk is en 'n besondere funksie daarin verrig. In rolprente is 'n motief/leitmotief visuele of ouditiewe elemente wat iets belangriks soos 'n betekenis, karakter, situasie, subteks of toneel verteenwoordig (Du Plooy 1992: 326 - 328; Rabiger 2000: 62).

Motoriese moment

Sien: **snellergebeurtenis**.

McGuffin

'n *McGuffin* is 'n voorwerp wat die karakters desperaat probeer om in die hande te kry. Voorbeelde is die vuur in *Quest for Fire* en die juweel in *Romancing the Stone* (Lucey 1996: 203).

Multiplot

Dit lê tussen die miniplot en argeplot. Dit behels veelvuldige, parallelle-storielyne,

elkeen met sy eie held. Dit volg die klassieke paradigma, maar kan nie baie tyd aan elke plot spandeer nie (McKee 1998: 49).

Nie-plot (*nonplot*)

Dit vertel nie 'n storie nie, alhoewel dit inlig en emosioneel aanraak. Die waarde-gelaaide toestand van die karakter is aan die begin en die einde amper dieselfde. As dit nader aan miniplot lê, skets dit 'n portret van waarskynlikheid. 'n Voorbeeld is snitverhale. As dit nader aan antiplot lê, skets dit 'n portret van absurditeit. 'n Voorbeeld is absurde satire (McKee 1998: 57 - 58).

Omkeer (*reversal*)

'n Omkeer verander die emosionele polariteit van die storie 180 grade, van positief tot negatief of van negatief tot positief (Seeger 1994: 66 - 67).

Ontknooping/afloop (*dénouement*)

Emosie word "opgeknoop" tot by die klimaks en dan "afgeknoop" tot by die einde. Hiertydens word vrae beantwoord, oorblywende spanning verlig en 'n emosioneel bevredigende einde gegee (Swain & Swain 1988: 390; Van Gorp, et al 1991: 97).

Oop einde

'n Storièresolusie wat alle of sommige vrae onbeantwoord en alle of sommige emosies onvervuld laat (Van Gorp, et al 1991: 279; McKee 1998: 48).

Opponent

Die persoon, element of mag wat die held opponeer (Swain & Swain 1988: 388).

Persepsie

Die waarneem, prosesseer en onttrek van omgewingseienskappe (Cronkhite 1984: 53).

Plan (*block*)

Die eerste stap in die skryf van 'n draaiboek na die konsep. Dit is 'n breë uiteensetting van die inhoud, soortgelyk aan die beplanning vir 'n werkstuk (Lucey 1996: 68).

Plant/vestiging/postering (*plant*)

Die terloopse vestiging van 'n idee, karakter of eienskap sodat dit later op 'n betekenisvolle manier in die storie aangewend kan word (Swain & Swain 1988: 394).
Sien ook: **reddingsboei**, **weduwee** en **weeskind**.

Plat karakter (*flat character*)

'n Karakter met maklik herkenbare kenmerke wat nie die geleentheid kry om karakter-openbarende keuses uit te oefen nie (Meij & Snyman 1986: 13, 188).

Plot

- Plot is 'n sekvens van gebeure waarin karakters meeding oor die uitkoms van 'n dramatiese probleem (Lucey 1996: 383).
- Plot is die skrywer se keuse van gebeure en hulle ontwerp binne tyd (McKee 1998: 43).

Plotpunt

Sien: **wending**.

Primêre plot

Die hoofstorie van die draaiboek. Dit handel gewoonlik oor 'n eksterne doelwit van die held (Hauge 1988: 26; Lucey 1996: 379).

Protagonis

Sien: held/heldin.

Realisme

Dit staan in opposisie teenoor die Romantisisme. Realiste verwerp die kunsmatige manipulerings van inhoud en streef om die realiteit so objektief moontlik uit te beeld. Hulle rolprentegnieke is minimalisties en behels natuurlike terreine, klere, lang opnames en wye skote (Giannetti 2002: 348, 540; Abrams 2005: 269 - 271).

Reddingsboei (*lifeline*)

'n Vaardigheid, instrument, wapen, bondgenoot of enigiets wat die held gebruik om die dramatiese probleem van die storie mee op te los. Hy gebruik dit normaalweg in die laaste oomblik van die klimakstoneel (Lucey 1996: 87).

Rektiwiteit (*rectivity*)

'n Aktiwiteit wat die karakter aanwend soos 'n rekwisiet, byvoorbeeld om 'n perd te borsel (Lucey 1996: 251)

Resolusie (*resolution*)

Die oplossing van die konflik/dramatiese probleem wat die storie voortgedryf het. Dit omvat die klimaks en enige ontknopings wat tydens die afloop plaasvind (Swain & Swain 1988: 395).

Rolprent (*film, motion picture, movie*)

In hierdie studie word dit gedefinieer as die skepping van 'n persepsie van *dinamiese visuele realiteit*. Dit fokus op die eindproduk ongeag die medium wat gebruik word om dit te produseer, versprei of vertoon (Currie 1996: 330 - 333). Dit omsluit tans

- mediums van produksie soos video, rekenaar, film;
- mediums van verspreiding soos teaters, televisie (aardstasies, kabel en satelliet), videoskywe, internet en
- tegnologie waarmee dit vertoon word soos filmprojektors, videospelers, videoprojektors en vertoonomsetters.

Rolprent-van-die-week (*movie of the week*)

'n Speelprent vervaardig uitsluitlik vir vertoning op televisie (Wolff & Cox 1988: 128; Press 2004: 85).

Ronde karakter (*round character*)

'n Karakter wat deur situasies gedwing word tot karakter-openbarende handeling (Meij & Snyman 1986: 188).

Ruimte (*setting, story universe, filmic space*)

- Ruimte is die wêreld van die storie. Dit behels die fisiese omgewing, sowel as die atmosfeer, styl en energie van die storie (Lucey 1996: 385).
- 'n Storie se ruimte is vierdimensioneel: tydsera, tydsduur, terrein en vlak van konflik (McKee 1998: 68).

Scenario (*scenario*)

'n Term wat uit die stiler dateer. Dit behels 'n lys van karakters, 'n sinopsis van die storie, 'n toneeluitleg en 'n kontinuïteit (Patterson 1920: 96).

Sekondêre/newe karakter (*secondary/supporting character*)

Hulle belig en kleur die hoofkarakters of situasie in. Hulle vervul sleutelrolle en het hulle eie plot en persoonlike doelwitte. Hulle besluite affekteer die voorwaartste beweging van die storie (Mehring 1990: 199 - 200).

Sekondêre plot

'n Tweede, minder belangrike plot met sy eie dramatiese vraag. Dit handel dikwels oor 'n interne doelwit van die held (Lucey 1996: 379) (Hauge 1988: 26).

Sekwens (*sequence*)

'n Reeks van tonele wat saamgebind word deur 'n hoof dramatiese gebeure en met groter impak kulmineer as vorige tonele (Mehring 1990: 281) (McKee 1998: 38).

Sekwensskoot (*sequence shot*)

'n Enkele skoot wat die lengte van verskeie tonele is. Dit behels gewoonlik komplekse choreografie en kamerabewegings (Giannetti 2002: 541).

Sekwensuitleg (*sequence outline*)

'n Lys en kort beskrywing van die sekwense wat in 'n draaiboek voorkom (Swain & Swain 1988: 395).

Spilkarakter (*central/pivotal character*)

Die hoofkarakter wat die hooforsaak van aksie is. Dit is meestal óf die held óf die opponent (Trottier 1998: 11).

Simbool

'n Simbool is 'n voorwerp, woord, teken, ensovoorts, wat dien as voorstelling van 'n bepaalde begrip (Odendaal 1981: 964).

Sinopsis (*synopsis*)

'n Opsomming van die voltooide draaiboek of een van die stappe wat dit voorafgaan, byvoorbeeld die behandeling (Swain & Swain 1988: 397). Vir 'n speelprentdraaiboek varieer dit normaalweg tussen 'n halwe bladsy en agt bladsye.

Skelet (*spine*)

Sien: **dieptestruktuur**.

Skietteks (*shooting script*)

'n Dokument wat die draaiboek met die gepaardgaande kameraskote, kamera-bewegings en tegniese inligting bevat. Dit word opgestel deur die regisseur vir gebruik tydens produksie (Giannetti 2002: 541).

Skok

Gebeure wat afwyk van die verwagte en lei tot empatiese, maar onverwagte reaksies by kykers (Herman 1952: 38). Dit gaan hand aan hand met spanning (Miller 1998: 52).

Skurk

Sien: **opponent**.

Snellergebeurtenis (*triggering event, button, catalyst, complication*)

Die insident wat 'n karakter laat oorgaan tot aksie. Dit kan die hoogtepunt wees van 'n reeks versteurings of dit kan die enigste groot versteuring wees (Siegel: 2004b).

Spanning

Afwagting plus gevaar (Derry 1978: 77).

Speelprent (*feature film*)

- Enige rolprent wat beskou word as "vullengte", in teenstelling met 'n "kort film." Dit was tradisioneel die hoofvertoning in 'n rolprentteater (Monaco 1981: 431).
- 'n Verhalende fiksierolprent wat ten minste een uur lank is (Sobchack & Sobchack 1987: 480).

Storie

- 'n Dramatiese opsomming van 'n gebeurtenis (Lucey 1996: 39, 385).
- Die plot is wat gebeur. Die storie is die manier hoe die skrywer vertel wat gebeur. Tegnieke soos die omkeer van die volgorde van gebeure, die perspektief of die weerhouding van inligting, onderskei die storie van die plot (Rossio & Elliot: 2004).

Storielyn

A-storielyn– sien: **primêre plot**.

B-storielyn– sien: **sekondêre plot**.

Die terme A-, B-, C-storielyn is meer gepas vir 'n multiplotstorie (Hauge 1988: 26; Lucey 1996: 379).

Storiewaarde

Dit is binêre eienskappe van ervaring wat hulle polariteit enige oomblik kan verander. Voorbeelde: lewe – dood, waarheid – leuen en krag – swakheid (McKee 1998: 34).

Struktuur

Die strategiese volgorde hoe elemente van storie soos inligting, gebeure, konflikte, emosie, ritme en tempo gerangskik word om 'n eenvormige, optimale, emosionele belewenis te verskaf (McKee 1998: 33; Russin & Downs 2000: 107).

Subplot

- 'n Kort storielyn wat verspreid oor die storie voorkom. Dit handel gewoonlik oor 'n doelwit van een van die sekondêre- of bykarakters (Miller 1998: 268).
- 'n Sekondêre *eksterne* doelwit van enige karakter(s) in die storie. Dit is van minder belang as die primêre en sekondêre plotte (Hauge 1988: 27).

Subteks

- Betekenis onderliggend aan dialoog (teks). Die ware betekenis wat deur die karakter se interaksie oorgedra word (Miller 1998: 268).
- Dit wat die karakter dink en voel. Dit word deur die dialoog geïmpliseer, maar nie direk verwoord nie (Lucey 1996: 386).

Surrealisme

'n *Avant-garde*-beweging met klem op die bevryding van die kunste en kennis van beperkende denke. Dit is beïnvloed deur Freud, Hegel, Einstein en politieke gebeure soos Wêreldoorlog I (Meiring 1992: 512 - 513). Sien ook: **Avant-garde**.

Teks

Sien: **draaiboek**.

Tema (*theme, theme-statement*)

Dit is die universele stelling wat die storie maak oor die menslike toestand (*human condition*). Dit is 'n idee wat kykers op die lewe kan toepas, ongeag of hulle in 'n soortgelyke situasie is of nie (Hauge 1988: 31).

Terugflits (*flashback*)

Die aanbied van 'n vroeëre gebeure wat verband hou met die storie. Dit handel gewoonlik oor die held se vorige ondervinding en hou verband met sy motivering deur redes vir sy gedrag te verskaf (Cowgill 1999: 157 - 158).

Toneel (*scene*)

- 'n Nuwe toneel dui 'n verskuiwing in plek en/of tyd aan (Grové & Botha 1983: 132).
- 'n Miniaturstorie: 'n eenheid van aksie, 'n enkele gebeure of 'n primêre effek wat verkry word, binne 'n eenheid van tyd en plek, wat die plot vorentoe dryf en die emosionele polariteit en waarde verander (McKee 1998: 233; Cowgill 1999: 241).

Uiteensetting (*exposition, establishment*)

Verskaffing van inligting wat die raamwerk van feite skep wat kykers nodig, byvoorbeeld dag of nag, tydsera, plek en verhoudings (Rabiger 2000: 62).

Uitleg (*outline*)

'n Kort, verhalende weergawe van die storie wat nie poog om atmosfeer en emosie oor te dra nie. Vir 'n speelprent sal dit normaalweg varieer van vyf tot vyftien bladsye, afhankende van hoeveel detail ingesluit word en die hoeveelste weergawe dit is (Wolff & Cox 1988: 77). Dit word geskryf na die konsep en plan.

Verpligte toneel (*obligatory scene*)

'n Toneel wat deur kykers verwag word in 'n bepaalde genre: Liefdestonele in romanse, die ontrafeling van 'n raaisel in speurverhale, die redding van 'n karakter in aksie-avontuur en skietgevegte in Wilde Weste rolprente (Barnes & Noble: 2005).

Versteuring (*disturbance*)

Die status quo van die held se lewe word verander deur 'n versteuring. As die versteuring 'n bepaalde drempelwaarde oorskry, word dit 'n snellergebeurtenis. Siegel (2004b) beskryf die *versteuring/snellergebeurtenis*-verhouding as drie stampe en 'n stoot om die held in die situasie by die skurke te kry.

Vertelling (*narration*)

Vertelling is wanneer iemand iets vir die kykers sê en nie vir iemand in die storie nie. Dit sluit stem-oor, poësie en monoloë in (Mehring 1990: 180).

Verwerking (*adaptation*)

'n Draaiboek wat gebaseer is op 'n bestaande letterkundige werk, hetsy feitelik of fiksie (Swain & Swain 1988: 388).

Visuele skietteks (*storyboard*)

'n Previsualiseringstegniek waarin skote geteken word soos in 'n strokiesverhaal. Dit word gebruik om visuele regie en kontinuïteit te beplan (Giannetti 2002: 541).

Vlak karakter

Sien: **plat karakter**.

Vol karakter

Sien: **ronde karakter**.

Voorskadu

Letterlik: *om jou skadu vooruit te gooi*. In drama behels dit dramatiese wenke om afwagting te skep en gebeure te profeteer (Rabiger 2000: 174).

Voorstorie (backstory)

Inligting omtrent gebeure en situasies in die verlede wat aanleiding gegee het tot die huidige houdings en situasies (Rabiger 2000: 73).

Weduwee (widow)

Voorbereiding wat nie uitbetaal nie (Rossio & Elliott: 2004).

Weeskind (orphan)

Uitbetaling sonder enige voorbereiding (Rossio & Elliott: 2004).

Weergawe (draft)

Die voltooide draaiboek is die *eerste weergawe*. Elke keer wat dit herskryf word, is 'n volgende weergawe. Die draaiboek wat vervaardig word is die finale weergawe (Miller 1998: 12).

Wending/komplikasie (twist, complication, plot point)

- Enige gebeure wat die aksie in 'n nuwe rigting draai. Dit betaal nie onmiddellik uit nie en skep sodoende afwagting (Field 1994: 13; Seger 1994: 64).
- 'n Onverwagte storie-ontwikkeling wat die hoofkarakter se planne deurmekaar krap (Swain & Swain 1988: 389).

1.4 Formulerings van die navorsingsprobleem

1.4.1 Doel

Een van die hoofdoelwitte van hierdie navorsing is om, soos McKee (1998: 21 - 22, 28) dit stel, die **somtotaal van alle metodes** wat die vakmenskap van rolprentstorievertel behels, te identifiseer. Dit vergestalt in die skepping van inventarisse van

- 1) **bestaande kontrolelyste**;
- 2) **genre-eienskappe**;
- 3) draaiboekskryfegnieke/-riglyne vir **struktuur**;
- 4) draaiboekskryfegnieke/-riglyne vir **plot & emosie**;
- 5) draaiboekskryfegnieke/-riglyne vir **karakters**;
- 6) draaiboekskryfegnieke/-riglyne vir **dialog & diverse** en
- 7) 'n **omvattende kontrolelys** vir die skryf en evaluering van draaiboeke.

1.4.2 Navorsingsfokus

Die navorsing dek alle tradisionele kommersiële genres binne rolprentdrama, met die uitsondering van komedie.

1.4.3 Navorsingsvrae

Die navorsingsvrae is **ondersoekend** (*exploratory*) van aard (Mouton 2001: 53).

- 1) Vir die teoretiese onderbou is daar **agt** vrae:
 - a) Hoe neem kykers rolprente waar?
 - b) Hoe neem kykers deel aan die rolprentstorie?
 - c) Wat motiveer die mens ten opsigte van sy psigiese behoeftes?
 - d) Wat is houdings en emosie?
 - e) Watter eienskappe kom algemeen in leiers voor?
 - f) Is daar kernwaardes en -ideale onder kykers ?
 - g) Is daar universele storiepatrone vir dramarolprente?
 - h) Watter draaiboekstrukture word suksesvol aangewend?
- 2) Vir die skepping van die inventaris van genre-eienskappe is daar **een** vraag:
 - a) Wat is die eienskappe van elke dramagenre, komedie uitgesluit?
- 3) Vir die skepping van die inventaris van tegnieke/riglyne is daar **sewe** vrae:
 - a) Watter **kontrolelyste** bestaan vir die evaluering van draaiboeke?
 - b) Hoe evalueer **produksiemaatskappye** in die VSA 'n draaiboek?
 - c) Watter tegnieke bestaan vir die skryf van 'n effektiewe **struktuur**?
 - d) Watter tegnieke bestaan vir die skryf van 'n effektiewe **plot**?
 - e) Watter tegnieke bestaan vir die skep van effektiewe **emosie**?
 - f) Watter tegnieke bestaan vir die skep van effektiewe **karakters**?
 - g) Watter tegnieke bestaan vir die skryf van effektiewe **dialoge**?
- 4) Vir die skepping van die meesterkontrolelys is daar **vyf** vrae, soos gelys in 1.6.1.

1.5 Metodologie

Die studie behels die volgende stappe:

- 1) 'n Literatuurstudie is gedoen en 'n teoriebasis is geskep vir die studie.
- 2) Data oor bestaande controlelyste is ingesamel.
- 3) Data oor die eienskappe van elke genre is ingesamel.
- 4) Data oor bestaande draaiboekskryftegnieke is ingesamel vanuit prosa, verhoogdrama en draaiboekskryfliteratuur.
- 5) Die inventaris van tegnieke/riglyne is geskep.
- 6) Die eerste weergawe van die meesterkontrolelys is geskep.
- 7) Die meesterkontrolelys is deur die fokusgroep geëvalueer.
- 8) Die meesterkontrolelys is hersien en die finale weergawe is geskep.

1.6 Skepping van die meesterkontrolelys

1.6.1 Kriteria

Die volgende kriteria het bepaal of 'n vraag in die controlelys opgeneem is:

- 1) Is dit substansieel genoeg?
- 2) Verskil dit genoegsaam van die ander vrae?

- 3) Sal dit 'n skrywer/herskrywer lei ten opsigte van 'n tegniek?
- 4) Sal dit 'n skrywer/herskrywer se verbeelding stimuleer?
- 5) Sal dit 'n evalueerder lei ten opsigte van kwaliteit?

1.6.2 Die meesterkontrolelys

Die meesterkontrolelys is saamgestel uit hoofstukke 2 tot 6. Dit is 'n buigsame instrument wat die draaiboek-evalueerder of -skrywer lei deur alle bekende veranderlikes van 'n storie.

Tydens die opstel daarvan is die tegnieke in hoofstukke 2 tot 6 vrylik geïnterpreteer. Indien 'n tegniek ook ander implikasies het of as die navorser nuwe moontlikhede en variasies daarvan kon aflei, is dit met dieselfde bronverwysing opgeneem.

Die verskillende afdelings bevat noodwendig oorvleuelings. Repeterende variasies van die vrae is selde opgeneem, behalwe as die navorser gevoel het dat dit die praktiese aanwending van die kontrolelys sal verbeter. Byvoorbeeld:

7.2.5 Vraag 5: Is daar onnodige doodloopstrate in die primêre plot?

Hierdie vraag is nie herhaal vir sekondêre plot of tersiêre plot nie, alhoewel dit net so relevant is daarvoor. Die verbruiker moet dus ook onder aanverwante afdelings kyk wanneer hy met 'n bepaalde element/probleem werk. Sodanig kan dit vergelyk word met 'n tesourus, wat die verbruiker kan lei van woord tot woord in verskillende vertakings.

Die vrae is nie so opgestel dat 'n positiewe antwoord die korrekte een is nie. Alhoewel dit soms die geval is, is daar dikwels geen korrekte antwoord nie. Die skrywer moet self oordeel volgens die konteks waarin hy die veranderlike aanwend.

Hoofstukke 2 tot 6 behou die terme soos dit in elke oorspronklike bron voorkom. Net in die inventaris van kontrolelyste is protagonis/antagonis vertaal met held/opponent. In hoofstuk 7 is die terme gestandaardiseer. Terme soos kykers en karakters is meestal in die meervoud gebruik, maar verteenwoordig ook enkelvoud waar nodig.

1.6.3 Fokusgroep

'n Fokusgroep van ses is gebruik gedurende die hersieningstadium. Hulle het die volgende geëvalueer:

- a) **Gesigsgeldigheid** (*face validity*) (Leedy & Ormrod 2001: 98): Dit is die mate waartoe die kontrolelys op die oog af lyk of dit al die verskillende veranderlikes van 'n draaiboek bevat.
- b) **Inhoudsgeldigheid** (Leedy & Ormrod 2001: 98):
 - Die mate waartoe die vrae die verskillende dele van die inhoudsdomein in gepaste proporsies reflekteer.
 - Die seleksie en sinvolle indeling van die kriteria binne elke afdeling.
 - Die mate waartoe die vrae 'n skrywer/evalueerder lei en stimuleer in die skryf/evaluering van 'n effektiewe draaiboek.
 - Die verbruikersvriendelikheid van die elke makro- en mikrokontrolelys.

Die fokusgroep het bestaan uit die volgende lede:

Me. R. Mueller. BA: Geesteswetenskappe; SOD. Bedryfsondervinding: 25 jaar.

Mnr. C.H. Theunissen. BA (Hons): Letterkunde; NH Sertifikaat: Filmproduksie; MTech: Rolprentproduksie. Akademiese en bedryfsondervinding: 32 jaar.

Mnr. J. Jansen. BTech: Rolprentproduksie (Draaiboekskryf). Akademiese en bedryfsondervinding: 6 jaar.

Mnr. N. Smit. NH Dip: Filmproduksie. Bedryfsondervinding: 9 jaar.

Mnr. K. Smit. NH Dip: Filmproduksie. Akademiese en bedryfsondervinding: 20 jaar.

Mnr. W. Bouwer. BTech: Rolprentproduksie (Animasie). Akademiese en bedryfsondervinding: 8 jaar.

Om die werkklas te verlig en kwaliteit te verhoog is die kontrolelyns as volg verdeel:

Me. R. Mueller:	Die meesterkontrolelyns in geheel.
Mnr. C.H. Theunissen:	Struktuur & Karakters.
Mnr. J. Jansen:	Struktuur & Dialoog.
Mnr. N. Smit:	Plot & Dialoog.
Mnr. K. Smit:	Plot & Emosie.
Mnr. W. Bouwer:	Karakters & Emosie.

Die navorser het opgetree as moderator. Die lede van die fokusgroep het elkeen 'n dokument ontvang met verduidelikings, riglyne en definisies wat hulle help om die evaluering effektief te doen (Bylaag 1). Elkeen het die evaluering privaat gedoen en terugvoering gegee op (a) die dokument self en (b) 'n geskrewe verslag.

1.6.4 Die finale meesterkontrolelyns

Die finale meesterkontrolelyns sluit die verbeterings in wat deur die fokusgroep uitgewys is. Een van die punte wat deur verskeie lede uitgewys is, is die oorweldigende aard en omvang van die materiaal. Om dit meer verbruikersvriendelik te maak, is die uitleg verander sodat dit visuele patrone vorm wat lees vergemaklik. Die aantal vrae is met ongeveer vyftig verminder en baie vrae is saamgegroepeer. Nie alle aanbevelings van die fokusgroep is aangebring nie (sien 8.2).

1.7 Styl, aanbieding en terminologie

Net soos 'n inventaris van voorraad of boeke sigself nie verleen tot 'n essay-agtige styl nie, vereis die inhoud van hoofstukke 3 tot 7 'n kwantitatiewe aanbieding. Ter wille van eksaktheid, presiesheid en lengte is die aanbieding van die stof dus streng sistematies en inhoudelik klinies gestroop.

Die klem is op die kennispoel van tegnieke en die daaruitvloeiende vrae in die kontrolelyns. Lesers wat onseker is oor 'n vraag in die kontrolelyns kan met behulp van die eindnote terugspoor na die kort omskrywings in hoofstukke 2 tot 6. Indien die verbruiker meer inligting verlang, kan hy via die bronverwysings in genoemde hoofstukke hom wend tot die oorspronklike bron.

Die terme wat gebruik word is deurgaans die wat alledaags in die rolprentbedryf of by die Rolprent Akademie gebruik word. Indien daar nie 'n gebruiksterm is vir 'n Engelse begrip nie, is 'n term vanuit die Radio, Rolprent, Teater en Televisiewoordeboek gebruik.

1.8 Oorsig van navorsing

Vervolgens 'n uiteensetting van die navorsingsrestant.

Hoofstuk 2: Teoretiese onderbou bevat die fundamentele literatuurstudie.

Primêre teorieë omskryf (1) Anderson en Anderson se teorie oor hoe kykers 'n rolprent waarneem. Dit word aangevul deur (2) Gerrig en Prentice se teorie oor kykers se onbewustelike deelname aan, en emosionele reaksie op, rolprentstories.

Sekondêre teorieë kyk na teorieë binne die **sielkunde**, **kommunikasiekunde**, **mitologie** en **draaiboekskryfteorie**:

Die **sielkunde** sit (1) Freud se teorie oor menslike gedrag uiteen, sowel as kort teorieë oor die (2) funksie van menslike houdings, (3) identifisering met ander persone, die (4) eienskappe van emosie en die (5) mag, (6) eienskappe en (7) funksies van leiers.

Binne die **kommunikasiekunde** word daar onder (1) sosiale interaksie gekyk na die (a) gedrag van leiers, (b) besluitneming in kleingroepe en die (c) kommunikasie van openbare waardes in gemeenskappe. Onder (2) empatie in fiksierolprente word Neill se voorwaardes vir empatie met rolprentkarakters uiteengesit.

Mitologie dek (1) *The hero with a thousand faces*, wat bestaan uit (a) Die avontuur van die held en (b) Die kosmiese siklus. Daarna word (2) *The writers journey* onder drie afdelings bespreek, naamlik (a) struktuurelemente van die heldereis, (b) die karakterboog van die held en (c) oorsig van die heldereis.

Draaiboekskryfteorie sit die (1) klassieke dramatiese struktuur, (2) kernstruktuur van drama, (3) tweedoelwit-struktuur en (4) negebedryfstruktuur uiteen.

Kontrolelyste skep 'n inventaris van alle kontrolelyste vanaf Freiburg (1920) tot Human (2003) en lys ook drie dokumente van Amerikaanse rolprentmaatskappye wat gebruik word in die evaluering van draaiboeke.

Genres skep 'n inventaris van plot-, struktuur en karaktereienskappe van alle kommersiële genres, komedie uitgesluit.

Hoofstuk 3: Inventaris van strukturele tegnieke lys alle skryftegnieke/riglyne wat van toepassing is op struktuur. Dit bevat 27 afdelings met opskrifte soos Tipes strukture, Die heldereis (van fase 1 tot fase 12), en Klimaks en hoofklimaks.

Hoofstuk 4: Inventaris van plot- en emosietegnieke lys alle skryftegnieke/riglyne wat van toepassing is op plot. Dit bevat 90 afdelings met opskrifte soos Uiteensetting: algemeen, Konfrontasie, en Afloop/epiloog/einde.

Hoofstuk 5: Inventaris van karaktertegnieke lys alle skryftegnieke/riglyne wat van toepassing is op *karakter*. Dit bevat 80 afdelings met opskrifte soos Effektiewe rolprentkarakters, Tipe karakters, en Karakterverandering/-ontwikkeling.

Hoofstuk 6: Inventaris van dialoog- en diverse tegnieke lys alle skryftegnieke wat van toepassing is op *dialoog en diverse* elemente. Dit bevat 46 afdelings met opskrifte soos Effektiewe dialoog, Subteks, en Begroting.

Hoofstuk 7: Die meesterkontrolelys bevat die primêre navorsingsuitset, naamlik 'n omvattende kontrolelys. Dit bestaan uit vyf makrokontrolelyste vir struktuur, plot, emosie, karakters en dialoog. Elke makrokontrolelys bestaan uit 'n aantal mikrokontrolelyste wat elk 'n aantal vrae bevat.

Hoofstuk 8: Samevatting evalueer die beantwoording van die navorsingsvrae, kyk na moontlike gebreke in die navorsing en maak aanbevelings vir verdere navorsing.

Ten slotte volg die Bibliografie en bylaes.

Hoofstuk 2: Teoretiese onderbou

Oorsig

Die literatuurstudie is oor vyf hoofstukke versprei. Hoofstuk 2 evalueer die literatuur binne vier afdelings:

- 2.1 Primêre teorieë: Teorieë wat die onderliggende teoretiese raamwerk verskaf.
- 2.2 Sekondêre teorieë: Teorieë wat 'n bydrae lewer tot die verstaan van kykers en die seleksie van draaiboekskryfegnieke. Dit dek sielkunde, kommunikasiekunde, mitologie en draaiboekskryfteorie.
- 2.3 Kontrolelyste: 'n Inventaris van bestaande kontrolelyste.
- 2.4 Genres: 'n Inventaris van eienskappe van kommersiële dramagenres, komedie uitgesluit.

- 2.1 Primêre teorieë
 - 2.1.1 Anderson en Anderson se teorie van rolprentwaarneming
 - 2.1.1.1 Inleiding

Volgens Cronkhite (1984: 58) en Anderson en Anderson (1996: 364 - 366) verskaf die ekologiese benadering van Gibson die beste verklaring vir biologiese/menslike persepsie. Volgens hulle maak dit Gibson se teorie ideaal vir die verklaring van die vraag: *Wat is die doel van die menslike waarnemingsstelsel?*

Anderson en Anderson kombineer hierdie biologiese verduideliking van die menslike waarnemingsstelsel met die sienings van navorsers soos Neisser en Ramachandran & Anstis en brei dit uit tot 'n teorie wat die waarneming van rolprente verduidelik.

2.1.1.2 Grondbeginsels van die ekologiese teorie

Gibson se ekologiese benadering tot visuele persepsie beklemtoon dat beelde **konstante eienskappe** (*invariant properties*) bevat wat voortbestaan ongeag veranderinge in beligting en gesigspunt. Hierdie konstantes (*invariants*) spesifiseer objekte of gebeure in die wêreld wat weer inligting vir aksie aan die waarnemer verskaf. Persepsie en aksie is verweef en wedersydse beperkend (Gibson 1979: 13 - 15).

Die fokus van Gibson is op die biologiese ekologie van die waarnemer. Sy teorie van persepsie berus op die **biologiese basis van alle menslike kapasiteit**. Hieruit konstateer Anderson en Anderson dat 'n ekologiese teorie van rolprente op dieselfde fondasie gebou moet word.

Anderson en Anderson (1996: 351) som Darwin se evolusieteorie as volg op: Die omgewing selekteer individue vir voortplanting deurdat die wat byvoorbeeld die

klimaat kan weerstaan, roofdiere kan vermy en kos kan inneem en verteer, sal oorleef. Die proses is stadig, onbewus van eventuele uitkomst en bo alles meedoënloos.

Om die menslike waarnemingsstelsel te verstaan, word daar in hierdie konteks die vraag gevra: *Wat is die doel van die stelsel?*

Inligting wat nuttig is vir die waarnemingsstelsel, help dit om te oorleef. Enige fisiologiese veranderinge in 'n organisme wat sy vermoë laat toeneem om nuttige inligting te bekom, sou dus die organisme se kans om te oorleef en voort te plant, verhoog (Anderson en Anderson 1996: 351 - 352).

Die antwoord op bogenoemde vraag is dat die waarnemingsstelsel ontwikkel het om inligting vanuit die omgewing te onttrek wat **voorligting aan aksie kan verskaf**.

'n Belangrike vereiste vir die ontwikkeling van 'n waarnemingsstelsel wat inligting uit die omgewing prosesseer in diens van aksievoorligting, is dat die waargenome inligting nie daartoe moet lei dat die organisme die verkeerde aksie neem nie. As 'n organisme dikwels in die verkeerde rigting of teen die verkeerde spoed of op die verkeerde tyd beweeg, sal sy kans om te oorleef en voort te plant grootliks verminder word. Dit geld vir beide gevalle hetsy:

- 1) of die organisme slegs oneffektief is in die uitvoer van sy aksies en
- 2) of hy onakkurate inligting ontvang.

Wat oorbly is 'n positiewe seleksie vir

- 1) akkurate fisiese vaardighede en
- 2) perseptuele verifikasie en berekening.

Die gevolg is dat selfs vir 'n komplekse perseptuele stelsel soos die van die mens, het evolusie gelei tot waarneming wat hoogs konstant en akkuraat is en waarop daar betroubaar gereageer kan word.

As die doel van die waarnemingsstelsel is om aksie voor te lig, is die vraag hoe die inligting wat in die wêreld bestaan, die aksies van 'n organisme inlig (*inform*).

Volgens Gibson (1979: 149 - 150) bestaan die inligting in die omgewing en die waarnemer moet dit slegs direk opvang. Waarneming is nie eenvoudig nie, maar dit behels nie hoëvlak kognitiewe prosesse nie. Selfs die laagste vorms van lewe onttrek inligting vanuit hulle omgewings en reageer daarop (Anderson & Anderson 1996: 352).

2.1.1.3 Die waarneming van rolprente

'n Ekologiese teorie van rolprente belig ook probleme waarvoor die tradisionele sielkunde en die rolprentteorieë wat daarop gebaseer is, geen lewensvatbare oplossings het nie (Anderson en Anderson 1996: 354). Voorbeelde hiervan is:

- a) **Kontinuiteitsredigering** (hoekom sommige snitte sprongsnitte veroorsaak en ander nie en sommige kombinasies van kameraplasings beter werk as ander).
- b) Die **konstantes van grootte, vorm en afstand** of die oënskynlike paradoks om bevredigend na 'n rolprent vanaf enige plek in die teater te kyk, ongeag die distorsies wat plaasvind in die projeksie van die beeld op die retina.

Anderson en Anderson (1996: 355) omskryf **illusie** as volg: Dit is wanneer die visuele waarnemingsstelsel sy prosedures vir die prosessering van inkomende lig volg, maar die uitkoms van die waarneming is foutief. Die waarnemingsstelsel funksioneer dus normaal. Foutiewe persepsies weens 'n wanfunksionering van die stelsel, byvoorbeeld as gevolg van dwelms, is **hallusinasies**. As dieselfde waarnemings plaasvind tydens slaap, is dit **drome**.

Gegewe 'n normaal funksionerende waarnemingsstelsel, is daar ten minste twee tipes omstandighede wat tot gevolg sal hê dat inkorrekte waarneming, gebaseer op foutiewe verifikasie en berekening, sal plaasvind.

Eerstens is illusies wat spesifiek ontwerp is om voordeel te trek uit die beperkings van die visuele stelsel wat deur evolusie ontwikkel is. Evolusie kon nie antisipeer dat mense in die toekoms blootgestel sal word aan 'n volledig fiktiewe wêreld wat slegs saamgestel is uit patrone van lig nie. Wanneer die visuele stelsel sulke konstruksies teëkom, word dit geprosesseer asof dit die natuurlike wêreld is. Dit het geen alternatief nie. Die prosessering is nie foutief nie: die **waarnemings** wat daarop volg is illusies as dit vergelyk word met die fisiese realiteit.

Die **tweede** stel omstandighede wat aanleiding gee tot illusies, het ook te doen met die prosesseringsvermoë wat deur evolusie ingebou is, naamlik die sagte ware van visuele prosessering self. Ramachandran en Anstis het gevind dat die visuele stelsel op 'n baie fundamentele vlak **aannames** maak van die fisiese wêreld ten einde prosessering te fasiliteer. Hulle identifiseer drie aannames:

- a) Objekte neig om in 'n toestand van aaneenlopende bestaan te bly en as dit in beweging is, neig dit om in 'n reguit baan te beweeg.
- b) Objekte is rigied. Dit beteken dat al hulle dele neig om saam te beweeg.
- c) 'n Bewegende objek sal progressief die agtergrond bedek en ontbloot (Anderson en Anderson 1996: 357).

Ramachandran en Anstis se navorsing is ontwerp om hoëvlak kognitiewe prosesse uit te skakel. Daardeur illustreer hulle dat laevlakprosesse die persepsie van oënskynlike beweging en die vroeë stadium van visuele prosessering beheer (Anderson & Anderson 1996: 359).

Anderson en Anderson (1996: 360) pas hierdie inligting toe op rolprente. Hulle maak die stelling dat die *bewegende patrone van lig 'n volledige fiktiewe wêreld spesifiseer* en lê klem op die term **spesifiseer**. Die lig *spesifiseer* dus die wêreld eerder as om dit te *simboliseer*.

Hulle stel dit onomwonde dat indien simbole geneem word as *arbitrêre voertuie vir konvensionele betekenisse*, die mens se persepsie van rolprente nie simbolies is nie. Die rolprent simboliseer nie 'n fiktiewe wêreld nie: dit verskaf die patrone van lig en dus inligting vir 'n fiktiewe wêreld as substituuat vir die inligting van die werklike wêreld. Aangesien evolusie geen spesiale kapasiteit vir die prosessering van ligpatrone van 'n gekonstrueerde fiktiewe wêreld voorsien het nie, prosesseer die visuele stelsel inligting wat so 'n fiktiewe wêreld spesifiseer, soos dit inligting prosesseer wat 'n werklike wêreld spesifiseer. Die situasie is een van 'n organisme wat in wisselwerking

is met 'n kontemporêre omgewing, terwyl dit gebruik maak van 'n perseptuele sisteem wat ontwikkel is in 'n ander tyd en vir 'n ander doel. Hierin lê die sleutel tot die afdwingende indruk van realiteit wat kykers ervaar as hulle na 'n rolprent kyk.

Gibson (1979: 127 - 128) definieer sy term **aanbod** (*affordance*) as volg: "*The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. ...It implies the complementarity of the animal and the environment.*" Die grond bied loop aan en 'n appel kan eet aanbied.

Dit kan rolprentteoretici ontstel omdat dit wat voorheen gesien is as hoëvlak betekenis, geplaas word op die vlak van dierewaarneming. Dit ontstel verder deur **betekenis** te definieer as 'n *verhouding tussen die waarnemer en die voorwerp wat waargeneem word*.

Hierdie voorbehoude word grootliks verminder deur die elegansie van Gibson se konsep: Dit is dieselfde aksie van 'n voorwerp waarneem, waardeur 'n mens sy aanbod waarneem. Jy sien nie net die grond nie, maar grond om op te staan. Aanbod definieer dus 'n verhouding wat gesetel is in persepsie. Verskillende objekte kan dieselfde aan 'n individu bied. Verskillende individue kan verskillende *aanbiedinge* in dieselfde voorwerp sien (Anderson & Anderson 1996: 361).

As aanbod 'n verhouding of potensiele verhouding tussen mens en omgewing is, ontstaan die vraag wat gebeur as die mens iets leer omtrent die omgewing wat sy verhouding daarteenoor verander. Verander die *aanbod* ook? Die antwoord is dat daar meer inligting in die wêreld is as wat mense ooit kan prosessee. Die taak van waarneming is nie om persepsies op te bou uit skaars, onvoldoende data nie, maar om *patrone van inligting uit die oorvloed van inligting wat in die omgewing bestaan, te selekteer* (Anderson & Anderson 1996: 362).

Neisser (1976: 179 - 181) gebruik skaak as voorbeeld van die interaksie tussen kennis en waarneming wanneer abstrakte kultureel-gedefinieerde visuele inligting waargeneem word. Die grootmeester in skaak sien letterlik 'n situasie anders. Hy sien dit meer volledig as 'n beginner of 'n nie-speler. 'n Beginner of nie-speler sien ook baie, byvoorbeeld dat die skaakstukke gekerf is uit ivoor en gerangskik is in 'n patroon. 'n Jong kind sien nog minder, byvoorbeeld dat die skaakstuk in sy mond kan pas. 'n Pasgebore baba sien nog minder, byvoorbeeld net dat iets voor hom is. Hierdie verskille tussen die waarnemers is nie 'n kwessie van waar en vals nie, maar van meer of minder waarneem.

Dit is dus duidelik dat as mense van hulle omgewing leer, dit die omgewing se aanbod vir hulle verander. Hoe meer hulle leer van die omgewing, hoe meer aanbiedinge hou dit in. Op elke vlak van kennis verkry mense nuwe potensiele aanbiedinge en dié van die vorige vlak val nie noodwendig weg nie. Ook die grootmeester sien dat iets voor hom is net soos die pasgebore baba.

Anderson en Anderson (1996: 363) konstateer dat, net soos met skaak, sekere dimensies van 'n rolprent hoogs gekonvensionaliseer is. Die rolprentkenner, net soos die skaak grootmeester, sal aanbiedinge (betekenis) in alles sien. Gewone

kykers sien moontlik slegs die gebeure van die storie en 'n kind moontlik slegs mense wat beweeg en dinge doen.

Anderson en Anderson (1996: 363) wys ook die teenoorgestelde uit deur dieselfde analogie. Dit is duidelik dat die skaakbord nie 'n illusie van 'n werklike slagveld is of die skaakstukke illusies van mense nie. Die skaakbord is simbolies van 'n slagveld en die skaakstukke simbolies van mense. Aan die ander kant is die slagveld wat in 'n rolprent voorkom wel 'n illusie van 'n slagveld.

Kykers neem die aanbiedinge van die fiktiewe wêreld waar in terme van **aanbod vir spesifieke karakters**. Selfs in 'n fiktiewe wêreld is dit die aanbiedinge wat karakters beperk. Kykers vereis **verstaanbaarheid** (*intelligibility*) en **geloofwaardigheid**. Selfs in die fiktiewe wêreld van 'n rolprent is kykers nie in staat om 'n **arbitrêre aanbod** vir 'n karakter te aanvaar nie; hulle dring daarop aan dat 'n potensiële *aanbod* geloofwaardig is binne die beperkinge van die fiktiewe wêreld waarin die karakters woon (Anderson & Anderson 1996: 364).

Vanaf die ekologiesgedrewe basiese aksies van waarneming en kategorisering, gaan mense voort deur middel van inferensie, deduksie, abstraksie, ensovoorts, na ander vlakke van kategorisering. Anderson en Anderson (1996: 365 - 366) erken dat rolprente meer is as basiesevlak-kategorisering. Dit is egter die perseptuele basis van die rolprentkyk-ervaring wat intellektuele en kulturele abstraksies moontlik maak. Volgens hulle neig die meeste teorieë oor rolprentkyk om die hoëvlak-prosesse aan te spreek en die basiese perseptuele prosesse heeltemal te ignoreer. Wat nodig is, is 'n metateorie wat beide inkorporeer. Volgens hulle vul 'n ekologiese metateorie hierdie behoefte en doen dit binne die beperkinge wat neergelê is deur die mens se evolusionêre ontwikkeling.

2.1.2 Deelnemersteorie van kykersreaksie

2.1.2.1 Inleiding

Gerrig en Prentice (1996: 388 - 389) se deelnemersteorie van kykersreaksie val binne die veld van die sielkunde. Dit konstateer dat:

- 1) Waarnemers van verhale onder geskikte omstandighede sielkundige reaksies produseer asof hulle werklik deelneem aan die gebeure.
- 2) Die formele eienskappe van rolprente en spesifiek die vermoë om die aandag vas te vang, dit waarskynlik maak dat "asof" reaksies sal plaasvind.

2.1.2.2 Deelname aan gesprekke

Gerrig en Prentice (1996: 390 - 391) maak die stelling dat die vaardighede wat individue bekom deur gesprekke, dieselfde is as wat deur rolprente vereis word. Gesprekke bestaan uit sprekers en aangesprokenes (*addressees*). Hulle identifiseer ook kantdeelnemers (*side-participants*) en toehoorders (*overhearers*).

Kantdeelnemers is persone wat nie direk by die gesprek betrokke is nie, maar waarvan die spreker bewus is en verwag om ingelig te wees oor wat die gesprek behels. Voorbeeld: In *Casablanca* probeer Rick vir Ilsa oorreed om op die vliegtuig te

klim, terwyl kaptein Louis Renault in die agtergrond staan en luister. Aan die einde van sy gesprek met haar sê hy: *“Isn’t that true, Louis?”*

Toehoorders luister na die gesprek, maar is deur die ontwerp daarvan uitgesluit. Voorbeeld: In *Casablanca* sê Rick vir Ilsa: *“We’ll always have Paris. We didn’t have... We, we’d lost it until you came to Casablanca. We got it back last night.”* In dié geval word Louis uitgesluit omdat hy nie ’n geïnisiëerde is nie. Die gesprek is net op die aangesprokene gemik en Louis is nou ’n toehoorder.

Bogenoemde illustreer dat ’n spreker die nie-aangesprokenes in ’n gesprek kan indeel as kantdeelnemers of toehoorders (Gerrig & Prentice 1996: 390 - 391).

In gesprekke met meer as twee deelnemers, is mense gewoon om inligting te ontvang sonder dat hulle formeel aangespreek word. Mense is baie vaardig om reaksies te genereer wat gepas is vir die inligting wat hulle as kantdeelnemers ontvang. Gespreksvoering vereis kognitiewe prosesse wat mense in staat stel om glad as kantdeelnemers te funksioneer (Gerrig & Prentice 1996: 391 - 392).

Gerrig en Prentice (1996: 392) redeneer dat die kognitiewe vaardigheid van kantdeelnemers aangewend word tydens lees sowel as die kyk van rolprente. Skrywers hanteer kykers as kantdeelnemers en ontwerp die kommunikasie op so ’n wyse dat hulle akkuraat ingelig is. Skrywers kan ook toehoorders van hulle kykers maak. Hulle kan byvoorbeeld die kommunikasie so ontwerp dat die volle betekenis daarvan eers na vore kom soos die storie ontvou.

2.1.2.3 Deelname aan rolprente

Volgens Gerrig en Prentice (1996: 392 - 393) verklaar die konsep van kykers as kantdeelnemer waarom individue tydens ’n rolprent sal vergeet dat hulle nie werklik kan deelneem nie. Die kognitiewe prosesse wat kantdeelnemers onderlê maak dit normaal om ’n waarskuwing te wil skree of applous te wil gee.

Die skrywers vra wat kykers doen as hulle stil in ’n donker teater sit? Volgens hulle neig teoretici om te beweer dat kykers passief is. Hulle wys egter daarop dat gesprekke slegs glad kan verloop as een deel van die gespreksgroep, wat aangesprokene, kantdeelnemers en toehoorders kan insluit, besig is om voor te berei om te reageer op die spreker. Die tydgaping tussen een spreker en ’n volgende, is in 34% van die gevalle minder as 0.2 sekondes. Dit is ongeveer die kortste tyd wat dit mense neem om die vinnigste vrywillige reaksie te maak.

Volgens Gerrig en Prentice (1996: 394) is daar te min tyd vir ’n aangesprokene om na die spreker te luister, die boodskap te prosesseer en ’n reaksie te beplan. Om ’n spreekbeurt te kry, moet luisteraars akkurate verwagtinge genereer oor die spreker se moontlike woorde sodat hy sy eie spraak kan begin met splitsekonde tydsberekening.

Kykers neem natuurlik die rol van kantdeelnemers aan as die rolprent begin. Hulle het ’n keuse hoe “hard” hulle wil “werk.” Die eiesoortige eienskappe van elke rolprent bepaal tot watter mate kykers nie net ’n kantdeelnemer word nie, maar ook gereed is om deel te neem en enige oomblik te reageer (Gerrig & Prentice 1996: 394 - 395).

2.1.2.4 “Asof”-reaksies en -emosies

Gerrig en Prentice (1996: 395 - 396) verskaf ’n reeks “asof”-reaksies en “asof”-emosies wat kykers as kantdeelnemers kan hê:

- a) **Afleidingsreaksies** (*inferencing responses*). Dit vul gapings omdat die beeld selektief is ten opsigte van wat kykers sien. Kykers moet dus skote saambind deur gepaste afleidings ten opsigte van kontinuïteit te maak. Hulle sal byvoorbeeld nie verbaas wees as ’n kelner verskyn in ’n restauranttoneel nie.
- b) **Deelnemende reaksies** (*participatory responses*). Dit staan in opposisie met afleidingsreaksies. Sommige deelnemende reaksies is spesifieke “asof”-reaksies. Dit is by benadering die tipe reaksies wat kykers sal hê as hulle werklik aan die rolprent se gebeure deelgeneem het (“Oppas, daar is iemand agter die deur!”). Ander deelnemende reaksies is evaluering van die rolprent se vermoë om “asof” reaksies te ontlok, wat ’n meer verwyderde posisie is.

As die rolprent van ’n voldoende standaard is sodat kykers nie uit die storie-wêreld gedryf word nie, sal “asof”-reaksies duidelike emosionele reaksies oplewer. Om die emosionele reaksies van kykers te verduidelik, gebruik hulle die **simulasiemodel** (*simulation heuristic*) van Kahneman en Tversky.

2.1.2.5 Die simulasiemodel

Kahneman en Tversky postuleer dat daar baie situasies is waarin vrae omtrent gebeure beantwoord word deur ’n proses wat ooreenkom met die gebruik van ’n simulasiemodel. Daarvolgens is daar ’n skeiding tussen ’n emosie wat gevorm is deur ’n uitkoms en ’n emosie wat gevorm is deur die **aanloop tot die uitkoms**. Die verskil is die duidelikste sigbaar wanneer daar ’n diskrepansie is tussen die objektiewe waarde van uitkomst en hoe lesers hulle verbeel die karakters wat die uitkomst ervaar, daarvoor sal voel (Gerrig & Prentice 1996: 397).

Volgens Gerrig en Prentice (1996: 397) kan verwag word dat kykers dikwels emosies beleef wat verband hou met die waarde (*value*) van ’n uitkoms. Dit is egter nie moontlik om die presiese vorm van die “asof” emosie te voorspel as slegs die uitkoms bekend is nie. Baie emosies word ervaar as gevolg van deelname, eerder as gevolg van die uitkoms op sigself.

Gerrig en Prentice (1996: 398 - 399) beskryf navorsing waarin hulle twee groepe lesers gekry het om (a) relatief neutraal te bly en (b) te wens dat daar wraak geneem word op ’n karakter in die storie. Toe die wraak wel plaasvind, maar baie erger is as wat die lesers verwag het, het die lesers wat gewens het dat daar wraak moet plaasvind, meer skuldig gevoel as die wat relatief neutraal was.

Hulle gebruik dan ’n uittreksel uit *Lethal Weapon II*, waarin die held met die klimaks sy pistool op die skurk rig. Die skurk word gewys waar hy sy diplomatieke identiteitskaart toon en smalend sê dat hy diplomatieke immuniteit het. Dan sny die beeld na die held, Glover, met sy pistool in die voorgrond. Hy toon vir ’n oomblik emosie, maar dan trek die fokus na die pistool, met die loop prominent en Glover se gesig uit fokus.

Gerrig en Prentice (1996: 388, 400 - 401) redeneer dat kykers wil hê Glover moet die sneller trek. Hulle skryf dit toe aan die manipulering van die visuele regie. As die beeld op Glover se gesig gebly het, sou kykers gedink het dat hy nog dink of hy moet skiet of nie. In so 'n geval sou hulle nie so maklik die gedagte: "Trek die sneller" geformuleer het nie. Die sekvens-ontwerp, dwing kykers om hulle te verbind aan 'n voorkeur dat hy die sneller moet trek.

As Glover nie die sneller getrek het nie, sou kykers woede beleef het, wat aan twee bronne toegeskryf kan word. Eerstens sou hulle kwaad gewees het omdat Glover nie die regte ding gedoen het nie. Daar sou dus 'n negatiewe uitkoms gewees het. Hulle woede sou dus gekoppel wees aan die uitkoms. Tweedens sou kykers kwaad gewees het omdat Glover nie gedoen het wat hulle wou hê hy moes doen nie. Hulle woede sou dus gekoppel wees aan hulle deelname aan die skepping van die uitkoms, met ander woorde 'n "asof"-emosie. Gegewe die einde (Glover trek die sneller) ervaar kykers beide **uitkoms-satisfaksie** en **asof-satisfaksie** (Gerrig & Prentice 1996: 401).

2.2 Sekondêre teorieë

2.2.1 Inleiding

Hierdie afdeling dek teorieë wat fundamentele insig gee in storievertel. Eerstens word gekyk na **sielkunde**, aangesien sommige aspekte van storievertel daarby aansluit.

Daarna volg teorieë uit **kommunikasiekunde**, naamlik sosiale interaksie en empatie in fiksierolprente. Baie ruimte word afgestaan aan die **mitologie**, aangesien dit tans 'n aktuele onderwerp binne draaiboekskryf is.

Laastens word **draaiboekskryfteorieë** bespreek. Die enigste "teorieë" wat bespreek word is die a) klassieke dramatiese struktuur, b) kernstruktuur van drama, c) tweedoeelwitstruktuur, d) negebedryfstruktuur, e) bestaande kontrolelyste en f) genres. Een rede is die gebrek aan omvattende rolprentproduksie-teorieë en tweedens omdat die **tegnieke** oor draaiboekskryf, wat almal brokkies teorie is, vier hoofstukke beslaan.

2.2.2 Sielkunde

2.2.2.1 Freud se teorie oor menslike gedrag

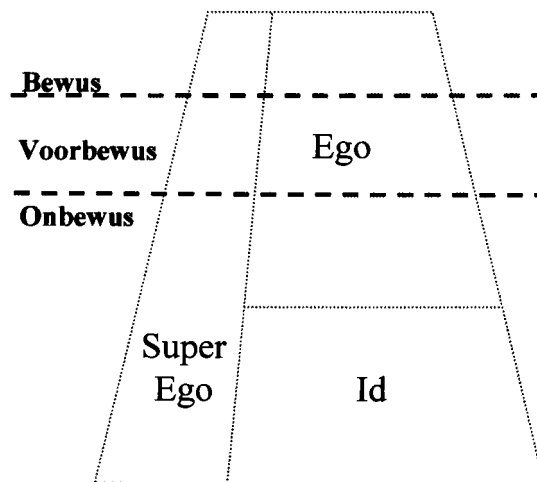
1) Inleiding

Alhoewel Freud se model vir die verduideliking van menslike gedrag gekritiseer word vir die klem wat dit lê op die mens se aggressiewe en seksuele instinkte (Möller 1980: 48 - 50), het dit praktiese nut vir die teoretiese onderbou omdat dit:

- a) 'n model skep wat menslike gedrag verduidelik.
- b) 'n diepere dimensie aan karakters verleen.
- c) die skepping van rolprentkarakters meer gestruktureerd kan maak.
- d) die skepping van plot, geloofwaardigheid en subteks kan ondersteun.

2) Die struktuur van persoonlikheid

Freud verdeel persoonlikheid in die **onbewuste** (Id), **voorbewuste** (Ego) en die **bewuste** (Superego) (Jordaan & Jordaan 1989: 643) (skets 2.1).



Skets 2.1

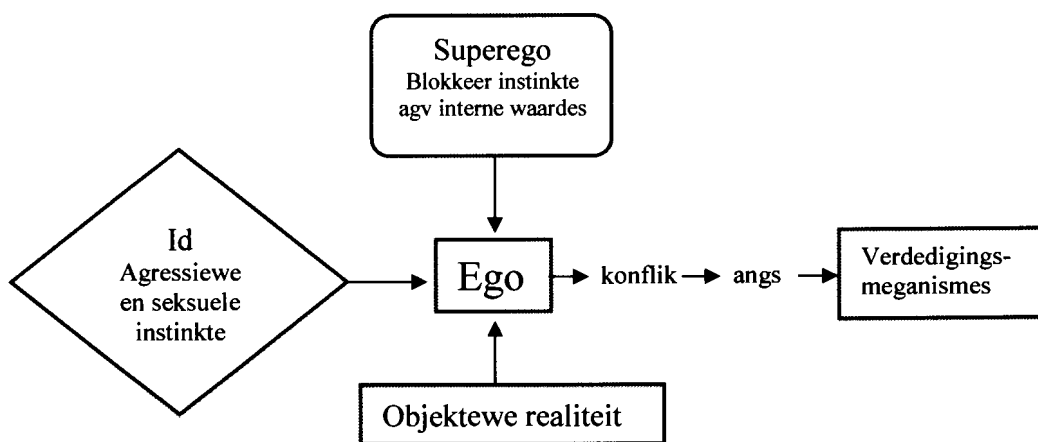
Die **Id** is die biologiese deel van persoonlikheid: die setel van die **instinkte** en die eerste bron van motivering. Instink is 'n drang soos honger, wat 'n spanningstoestand in die persoon skep. Die Id soek maniere om die spanning te verminder en 'n toestand van homeostase te handhaaf. Die Id maak nie waarde-oordele nie en hou nie rekening met die werklikheid nie: alles wat die instinkte kan bevredig, is goed en alles wat die bevrediging verhinder, is sleg (Louw & Edwards 1998: 527 - 528).

Die **Ego** funksioneer binne die werklikheid en streef om die instinkte van die Id op 'n logiese en realistiese manier te bevredig. Dit kan tot gevolg hê dat die Id se behoeftes sinvol bevredig of uitgestel of onderdruk word (Louw & Edwards 1998: 528).

Die Ego hou egter nie rekening met die morele korrektheid van gedrag om behoeftes te bevredig nie. Die **Superego** ontwikkel uit die Ego. Dit streef na morele perfeksie en sorg dat handeling geskied binne aanvaarbare morele norme.

Die Superego het twee komponente naamlik **gewete** en **ego-ideaal**. Die **gewete** inhibeer gedrag en denke wat in stryd is met die persoon se waardes. Dit hou dus voor wat *nie gedoen mag word* nie. Die **ego-ideaal** hou voor wat *gedoen moet word* (Möller 1980: 24 - 25).

Die interaksie tussen die Id, Ego en Superego vind plaas binne die realiteit van die omgewing waarbinne die persoon verkeer. Die Ego is dus 'n tipe sentrale prosesseerder wat poog om die insette van die objektiewe realiteit, die Superego en die Id te versoen (Möller 1980: 29) (skets 2.2)



Skets 2.2

Hierdie botsende eise gee aanleiding tot konflik en angs, wat weer aanleiding kan gee tot selfverdedigingsmeganismes

3) Angs

Angs is die tweede bron van motivering vir Freud. Hy onderskei drie tipes angs:

- a) **Objektiewe angs**: Dit ontstaan as gevolg van 'n werklike bedreiging vanuit die eksterne omgewing, byvoorbeeld 'n aanvaller.
- b) **Neurotiese angs**: Dit ontstaan as die Id en sy instinkte in konflik is met die Ego. Die persoon ervaar angs omdat hy bang is dat hy sal toegee aan sy instinkte.
- c) **Morele angs**: Dit is geleë in die Superego en sy morele waardes wat in konflik is met die Id (Möller 1980: 30 - 31).

4) Sielkundige selfverdedigingsmeganismes

As die Ego nie die konflik met die Id en Superego kan besleg nie, wend hy hom tot sielkundige verdedigingsmeganismes om angs te verminder:

- a. **Repressie** – Ontoelaatbare gedagtes word uit die bewuste na die onbewuste gedruk of nie toegelaat om vanuit die onbewuste na die bewuste oor te skuif nie.
- b. **Ontkenning** – Wanneer die bedreiging so groot is dat dit nie onderdruk kan word nie, kan die bestaan daarvan tydelik of permanent ontken word.
- c. **Reaksieformasie** – Die persoon steek die bron van 'n ontoelaatbare impuls weg deur die teenoorgestelde daarvan te beklemtoon.
- d. **Verplasing** – Die objek waardeur Id-instinkte bevredig kan word, is verbode en die persoon kanaliseer nou sy energie na alternatiewe aanvaarbare aktiwiteite.
- e. **Sublimasie** – Dit is verplasing na sosiaal gewenste gedrag en is dus 'n meer verhewe vorm van verplasing.
- f. **Fiksasie** – 'n Kind of persoon kan in 'n bepaalde ontwikkelings stadium of lewensfase vassteek, om sodoende die angs van 'n volgende fase te vermy.
- g. **Regressie** – Die persoon ervaar angs in 'n bepaalde stadium wat hy nie kan verwerk nie en beweeg terug (regreer) na 'n vroeëre stadium in sy lewe.

- h. **Projeksie** – Die persoon projekteer sy eie onaanvaarbare behoeftes, gedagtes of vermoëns op iemand anders.
- i. **Rasionalisasie** – Die persoon regverdig sy gedrag deur middel van 'n redenasie wat ander motiverings of oorsake as die werklike, daarvoor verskaf.
- j. **Kompensasie** – Daar word gekompenseer vir swakhede op een terrein deur uit te blink op 'n ander terrein.
- k. **Identifisering** – Die persoon identifiseer met 'n ander persoon of groep en deel sodoende sielkundig in hulle eer, prestige of mag (Möller 1980: 32 - 38).
- l. **Konversie** – Interne psigiese konflik manifesteer in fisiologiese simptome.
- m. **Loëning van waarneming** – Dit is nou verwant aan ontkenning en behels die uitfiltreer van inligting uit die omgewing sodat dit nie waargeneem word nie.
- n. **Isolasie** – Die rasonele inhoud van 'n onaanvaarbare drang is bewustelik, maar sonder die onaanvaarbare emosie wat daarmee gepaardgaan.
- o. **Ongedaanmaking** – Die persoon doen iets aanvaarbaar om te kompenseer vir iets onaanvaarbaar wat hy gedoen het.
- p. **Kompromishandeling** – 'n Fisiese of psigiese handeling wat niks met die krisis te make het nie, maar wat van die energie weglei (Meyer, Moore & Viljoen 1988: 58).

2.2.2.2 Houdings en identifisering

Thorndike se **wet van gereedheid** van 1913 postuleer die volgende:

- a) As 'n organisme voorbereid is om op te tree, is die voltooiing van die aksie bevredigend.
- b) As die voltooiing van die aksie nie toegelaat word nie, is dit frustrerend.
- c) Dit is frustrerend vir 'n organisme as dit gedwing word om op te tree wanneer dit nie voorbereid is nie.

Thorndike se **wet van reaksie deur analogie** postuleer dat mense reageer op nuwe stimuli soos hulle sal reageer op bekende soortgelyke stimuli of 'n spesifieke element in die situasie waarvoor hulle reeds 'n aangeleerde respons het. Dit stem baie ooreen met die beginsel van stimulusveralgemening. Dit beteken dat 'n nuwe boodskap makliker aanvaar word as dit 'n bekende element bevat of as dit soortgelyk is aan argumente wat vantevore die gewenste reaksie ontlok het (Miller et al 1984: 423).

Kelman (1958: 53, 56 - 58) beskryf drie prosesse wat betrokke is by sosiale beïnvloeding, naamlik insiklikheid, identifisering en internalisasie. In die geval van identifisering verander mense hulle houdings en gedrag omdat hulle identifiseer met die persoon wat poog om hulle te beïnvloed:

- a) Die persoon se bron van mag lê in sy waargenome "aantreklikheid."
- b) Die geïnduseerde gedrag vind plaas omdat dit geassosieer word met die "aantreklike" oorreder.
- c) Die geïnduseerde gedrag duur voort solank as die verhouding met die oorreder bestaan.
- d) Indien die verhouding met die oorreder versleg of hy neem af in aantreklikheid, sal die veranderde gedrag beëindig word (Kelman 1958: 51 - 57).

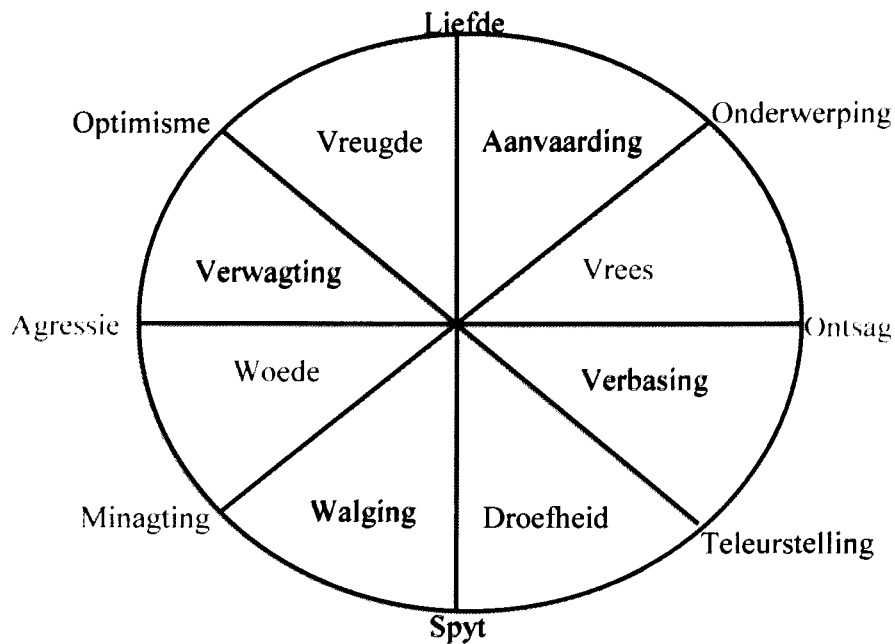
2.2.2.3 Emosie

1) Inleiding

Een van die belangrikste doelwitte van 'n dramarolprent is om emosie by kykers te ontlok. 'n Belangrike vraag is dus: *Wat is emosie en hoe funksioneer dit?* Vir hierdie studie word volstaan by die James-Lange teorie (1884 en 1885). Dit konstateer dat emosie die gevolg is van liggaamsreaksies op gebeure. Die mens neem iets waar, sy liggaam reageer met sekere reaksies en daarna beleef hy 'n emosie. Tans word emosie gesien as opwekking plus evaluering (McConnell 1989: 204 - 206).

2) Die eienskappe van emosie

Plutchik het 'n **emosiewiel** ontwerp wat die verband tussen verskillende emosies aandui (skets 2.3).



Skets 2.3

Dit toon agt *primêre emosies* wat in vier pare voorkom, naamlik:

- 1) Vreugde – droefheid.
- 2) Vrees – woede.
- 3) Verbasing – verwagting.
- 4) Aanvaarding – walging.

Die vermenging van primêre emosies wat langs mekaar geleë is, gee aanleiding tot **komplekse emosies**. Wanneer primêre emosies wat verwyderd is van mekaar vermeng, ontstaan **sekondêre emosies** (Jordaan & Jordaan 1998: 552).

Die volgende eienskappe van emosie is deur navorsers geïdentifiseer:

- 1) Emosie is óf primêr óf gemeng (kompleks of sekondêr).
- 2) Emosie het 'n positiewe of 'n negatiewe kwaliteit.
- 3) Baie emosies is onderling uitsluitend en kan nie gelyktydig ervaar word nie, alhoewel dit mekaar kan afwissel.
- 4) Emosie wissel in intensiteit van baie laag tot baie hoog op grond van die vlak van psigofisiologiese opwekking (Jordaan & Jordaan 1998: 551 - 552).
- 5) Die gesig is die primêre vertoner van emosie (Westen 1996: 410).
- 6) Gesigsuitdrukking is redelik standaard regoor die wêreld. Mense van verskillende kulture, rasse, geslagte en opvoeding kan mekaar se emosies geredelik deur gesigsuitdrukking herken (Zimbardo 1995: 390).
- 7) Sewe emosies word universeel herken: geluk, verrassing, woede, walging, vrees, treurigheid en minagting (Zimbardo 1995: 393).
- 8) Gesigsuitdrukking kan emosie ontlok. As iemand sy gesig trek asof hy vrees ervaar, ondergaan sy liggaam fisiologiese veranderinge wat met vrees saamgaan (Westen 1996: 409 - 410).

2.2.2.4 Leiers

1) Mag van leiers

Vorster (1983: 114 - 115) identifiseer vyf bronne van 'n leier se mag:

- a) **Inligting.** Deur die inligting waaraan mense blootgestel word te beheer, kan die betrokkenes se gedrag tot 'n mate gemanipuleer word.
- b) **Identifisering.** Hoe meer die volgelinge met 'n leier identifiseer en van hom hou, hoe meer mag het hy oor hulle.
- c) **Wetlike mag.**
- d) **Deskundigheid.** Leierskap is situasiegebonde en mense sal iemand volg wat hulle kan help met 'n bepaalde probleem.
- e) **Beloning en dwang.** Iemand wat die mag het om ander mense te beloon en te straf, beskik uiteraard oor mag.

2) Eienskappe van leiers

Vorster (1983: 116 - 118) identifiseer drie eienskappe van leiers wat verskil van ander mense:

- a) **Magsbehoefte.** 'n Groter behoefte aan mag kom by leiers voor.
- b) **Fisiese voorkoms.** Leiers is dikwels langer en meer aantreklik.
- c) **Persoonlikheidseienskappe.** Ekstrowersie, verbale vlotheid, selfvertroue, selfgeldendheid, ooreenkomste met die volgelinge, groter interpersoonlike sensitiwiteit, meer empatie, laer vlakke van angs en spanning, minder tekens van neurotiese simptome en hoër intelligensie kom almal by leiers voor.

3) Leierskapsfunksies

Volgens Vorster (1983: 120 - 122) funksioneer die leier as

- a) uitvoerende beampte;
- b) beplanner;
- c) beleidmaker;
- d) deskundige;

- e) eksterne verteenwoordiger van die groep;
- f) beheerder van interne verhoudings;
- g) uitdeler van beloning en straf;
- h) arbiter;
- i) model;
- j) simbool van die groep;
- k) substituut vir individuele verantwoordelikheid;
- l) ideoloog;
- m) vaderfiguur en
- n) sondebok.

2.2.3 Kommunikasiekunde

2.2.3.1 Sosiale interaksie

Gouran en Fisher gee 'n samevattende oorsig oor navorsing wat die afgelope paar dekades gedoen is oor die eienskappe van leiers in klein groepe en hoe besluite in klein groepe geneem word.

1) Die gedrag van leiers

Huegeli, sowel as Schultz (Gouran & Fisher 1984: 639), het individue wat deur groepe gekies is as die bevoegste om hulle belange na buite te verteenwoordig, vergelyk met die wat beskou is as die onbevoegste. Daar was duidelike verskille tussen dié wat as bevoegste en onbevoegste beskou is se interaksie met hul groeplede.

Die bevoegste lede se stellings en gedrag was:

- a) Meer versterkend (*reinforcing*).
- b) Hoër in eenstemmigheid (*agreement*).
- c) Minder eiewys (*opinionated*).
- d) Bogemiddeld doelwit-georiënteerd.
- e) Opsommend.

Dit dui daarop dat **doelwit georiënteerde** gedrag eerder as leierskapsoekende gedrag bepaal of iemand na vore tree as leier.

Geier (Gouran & Fisher 1984: 639) identifiseer 'n tweefasepatroon in die verskyning van leiers. In die eerste fase is sommige kandidate geëlimineer omdat:

- a) hulle doelwitbereiking verhinder het;
- b) oningelig was;
- c) nie deelgeneem het nie en
- d) rigiditeit getoon het.

Tydens die tweede fase is die oorblywende kandidate geëlimineer as gevolg van

- a) offensiewe verbalisering;
- b) outoritêre gedrag;
- c) onophoudelike gepraat en
- d) hoogdrawende spraak.

Russell het die uitsprake van langtermyn leiers wat hulle posisies gehandhaaf het, vergelyk met die wat dit nie gehandhaaf het nie. Sulke leiers

- a) was meer instemmend met ander groeplede;
- b) was minder eiewys en
- c) het meer uitsprake van ondersteuning gekry (Gouran & Fisher 1984: 639 - 640).

Baird het 'n sterk korrelasie gevind tussen die lyftaal van persone en hoe gesaghebbend hulle beskou is deur ander lede. Hy het gevind dat daar 'n sterk positiewe korrelasie is tussen kop- en skouergebare, sowel as kop-instemming en die invloed wat aan die persoon toegeken is (Gouran & Fisher 1984: 640).

2) Besluitneming in kleingroepe

Lumsden het bevind dat leiers wat saamstem, eerder as neutraal bly of verskil, hulle geloofwaardigheid in 'n klein groep verhoog. Saamstem bevorder ook beweging in die rigting van konsensus. Giffin en Ehrlich het gevind dat besprekings neig om deelnemers minder rigied in hulle houdings te maak (Gouran & Fisher 1984: 629).

Volgens Baird is:

- (a) Manlike deelnemers meer taakgeoriënteerd, aggressief, bestand teen sosiale invloede, gefokus op probleemoplossing, waaghalsiger en kompetend. Die leier wat na vore tree in die groep is gewoonlik 'n man.
- (b) Vroulike deelnemers meer geneig om self-onthullings te maak, beter in staat om emosies uit te druk, meer waarnemend van ander se emosionele toestande en meer sensitief vir nie-verbale seine (Gouran & Fisher 1984: 635).

3) Openbare waardes

Daar is bevind dat tradisionele samelewings in Kenia, Bali en Nieu-Zeeland gereeld formele verklarings oor gedeelde waardes maak. Elke groep het retoriese eienaardighede, sowel as waardebevestigende retoriek (Hart 1984: 750).

Die vernuwing van waardes ter wille van 'n groep se oorlewing in die hede, gee kontinuïteit en kohesie aan die groep in tyd en ruimte. Waardes moet egter verwoord word om te kan oorleef. Elke samelewing organiseer sy hoof kulturele rituele rondom die verbalisering van sy waardes (Hart 1984: 750 - 751).

Sekere filosofiese sienings verskaf 'n kenmerkende Amerikaanse geur aan 'n wye reeks Amerikaanse retoriese materiaal. Kernwaardes is puriteinse en pionier-moraliteit, inspanning en optimisme, wetenskaplike rasionaliteit, en verandering en vooruitgang. Amerikaanse redevoering het godterme soos *feit*, *moderniteit* en *effektiwiteit* en duiwelsterme soos *vooroordeel* en *kommunisme* (Hart 1984: 752 - 753).

Volgens Edelman (1971: 37 - 41) omvat die utopiese visie in Amerikaanse politieke retoriek vyf spesiale standpunte, naamlik dat:

- a) algemene deelname van "die mense" moontlik is;
- b) sekere binnelandse groepe vyandig en kwaadwillig is;
- c) politieke leierskap effektief kan wees;

- d) sekere binnelandse groepe vriendelik en voordelig is en
- e) sekere gedrag boos is en uitgeroei moet word.

2.2.3.2 Empatie in fiksierolprente

Volgens Neill (1996: 175 - 176) belewe mense emosies as hulle hoor van buitengewone dinge wat met mense gebeur wat hulle ken. As dit met vreemdelinge gebeur, sal die persoon weinig emosie beleef.

Onderskeid kan getref word tussen emosionele reaksies waarin die fokus die persoon self is en waar die fokus iemand anders is. Emosionele reaksies wat op ander gefokus is kan verdeel word in **simpatieke** en **empatieke** reaksie.

Neill beskryf *simpatie* as 'n gevoel wat nie afhang van die gevoelens of gebrek aan gevoelens deur die ander nie en *empatie* as wanneer gevoelens met iemand anders gedeel word. Neill (1996: 176 - 177) haal Carroll (1990: 88 - 96) aan wat sê dat die emosionele toestand van kykers met empatie nie 'n replika is van die emosionele toestand van die karakters nie. As die heldin in die see onbewus is dat 'n haai op haar afpyl om haar dood te byt, is ons besorg oor haar, maar dit is nie wat sy voel nie.

Volgens Neill beroep feitlik almal hulle op identifisering en empatie om kykers se emosionele betrokkenheid met rolprente te verduidelik. Hy sê dat dit dikwels onduidelik is presies wat bedoel word met identifisering. Hy maak die stelling dat identifisering die **ontkenning van verskille tussen jouself en ander** is.

Neill gebruik twee tonele uit twee verskillende rolprente om die uitwerking van empatie op die rolprentkyker te verduidelik. Beide voorbeelde hou verband met negatiewe emosies. In die eerste geval gaan dit oor vrees en in die tweede geval gaan dit oor verdriet.

Die eerste toneel is uit die rolprent *The Haunting* en speel in die middel van die nag af. Twee vroue karakters word wakker gemaak deur 'n reeks angswekkende klanke wat 'n geruime tyd voortduur. Neill wys daarop dat kykers se belewenis van angsgedeeltelik daaraan toegeskryf kan word dat hulle beangs is ten behoeve van die twee vrouens in die storie. Die kykers se vrees is dus **simpaties**.

Die kykers se **graad** van vrees is egter gebaseer op die karakters se vrees (**empatie**). As hulle nie bang is nie sal die kykers ook nie wees nie. Hulle reaksies is dus **seine** (*cues*) vir kykers se reaksies. Empatieke reaksies van kykers word veroorsaak deur die feit dat hulle die toneel sien uit die perspektief van die vroue.

Die tweede voorbeeld wat Neill gebruik is die rolprent *Don't Look Now*. Dit begin met die verdrinking van die Baxter-gesin se dogter. Later, wanneer hulle in Venesië met vakansie is, ontmoet hulle twee ouerige Engelse susters. Die een is blind en eien vir haarself psigiese magte toe. Haar bewerings dat sy die Baxters se dogter "gesien" het, lei tot 'n soektog deur die man en vrou. Die punt wat Neill maak, is dat indien kykers nie die psigiese elemente van die **plot ernstig opneem** nie, hulle John en Laura sal bejammer en beskou as verward en pateties (**simpatie**).

As daar egter *empatie* is, sien kykers die situasie vanuit die oogpunt van die karakters en ervaar hulle nie bejammering nie, maar deel die angs en ontwrigting wat met die verlies van die kind gepaard gaan (Neill 1996: 180 - 182).

Neill (1996: 184) wys daarop dat **empatie** gedeeltelik 'n kwessie is om te *verstaan hoe dinge is met/vir die ander persoon*. Carroll argumenteer dat mense se vermoë om te reageer op fiktiewe karakters gedeeltelik onderlê word deur die **assimilasie** van hulle situasies. **Simpatie** met iemand berus nie daarop om in sy denke te kom nie. As die iemand nie verstaan hoe die persoon dink nie, kan sy simpatie misplaas wees, maar dit bly simpatie (Neill 1996: 185).

Op grond van voorafgaande noem Neill (1996: 187) verskeie redes wat kan verhoed dat 'n persoon empatiseer met iemand anders:

- a) As kykers oor **gebrekkige kennis beskik** van 'n karakter en dus nie die tipe verbeelding aan die dag kan lê wat nodig is vir empatie nie. As hy niks weet van die karakter se sielkundige toestand nie, kan hy dit nie sy eie maak nie.
- b) As kykers se **oortuigings omtrent die karakter vals** is en dus nie ooreenstem met die van die karakter nie. Kykers sien dus nie dinge soos die karakter nie en voel nie soos hy nie. Hoe meer akkuraat kykers se oortuigings, hoe groter is die kans om empatie met die karakter te hê.
- c) Om homself in iemand anders se posisie te verbeel, moet die **karakter in 'n mate soos die kykers wees**. Kykers kan faal om te empatiseer met iemand alhoewel hulle die regte insig omtrent sy sielkundige toestand het, as hulle nie daardie sielkundige toestand aan hulself kan aanbied asof dit hul eie is nie.

Neill (1996: 188) wys daarop dat daar baie meer klem gelê word op identifisering met die held in rolprente as in letterkunde. Hy spekuleer dat die rede gedeeltelik lê in die feit dat letterkunde meestal die leser in detail inlig oor die situasie van 'n karakter en presies sê wat haar of sy gedagtes en begeertes is terwyl dit nie soseer die geval is in rolprente nie.

Ter aanvulling van die voorafgaande postuleer die navorser dat die graad van emosie op 'n gegewe oomblik bepaal word deur twee faktore:

- a) **Bekendheid/nabyheid/identifisering**: As iets byvoorbeeld met 'n direkte familielid gebeur, sal die persoon dit intens beleef. Iemand kan meer emosie beleef oor 'n verkeersboete as wanneer iemand wat hy nie ken nie, in 'n motorongeluk sterf.
- b) **Aard en intensiteit van gebeure**: Hoe kragtiger die impak van die gebeure, hoe groter is die emosie wat kykers sal beleef, ongeag die aard van die emosie. As die kyker sien hoe 'n onbekende, fiktiewe karakter wreed vermoor word in 'n rolprent, kan hy sterker emosie beleef as wanneer 'n familielid van hom 'n verkeersboete opdoen. *Bekendheid/nabyheid/identifisering* bepaal dat die graad van emosie baie hoër sal wees as die kyker in die rolprent sien hoe 'n familielid van hom vermoor word en nog sterker as hy dit in die werklike lewe sien gebeur.

Voortvloeiend hieruit word vyf veranderlikes van rolprent-emosie gepostuleer:

- 1) **Somtotale emosie**: Die totale emosie wat die rolprent in 'n gemiddelde kyker genereer.

- 2) **Emosionele amplitude:** Die *intensiteit* van emosie wat 'n kyker op enige punt in tyd beleef. Dit word bepaal deur die:
- a) **Bekendheidsamplitude:** Indien die skrywer 'n karakter skep waarmee kykers sterk identifiseer, sal hulle emosionele amplitude by benadering direk eweredig wees aan die aard van die ondervindings of die emosie wat die karakter beleef.
 - b) **Gebeure-amplitude:** Kykers se emosionele amplitude sal by benadering direk eweredig wees aan die sterkte (*amplitude*) van die gebeure wat die karakter beleef.

Kykers se *emosionele amplitude* is dus die intensste wanneer 'n *hoë bekendheidsamplitude* en *hoë gebeure-amplitude* gekombineer word.

- 3) **Emosionele frekwensie:** Die aantal gebeure wat emosie ontlok wat in 'n gegewe tydperk plaasvind. Hoe hoër die *emosionele frekwensie*, hoe meer gereeld sal kykers emosie beleef. Indien dit egter verby die optimale punt van stimulering gaan, sal dit die teenoorgestelde effek hê.

Die **somtotale emosie** in 'n rolprent is die grootste as 'n hoë *emosionele-amplitude* en hoë *emosionele frekwensie* gekombineer word.

Hoe minder kykers met die karakter identifiseer, hoe hoër moet die gebeure-amplitude en -frekwensie wees om dieselfde emosionele amplitude by hulle te ontlok. 'n Voorbeeld van die implikasies hiervan is dat aksie-rolprente, wat minder tyd aan identifisering kan spandeer (*lae bekendheidsamplitude*), afhanklik is van groter *gebeure-amplitudes* soos lewensbedreigende situasies, jaagtogte en skouspel. Aan die ander kant kan rolprente wat meer fokus op karakter en dus 'n hoë *bekendheidsamplitude* het, suksesvol wees ten spyte van laer *gebeure-amplitudes*.

2.2.4 Mitologie

2.2.4.1 Joseph Campbell

1) Inleiding

Joseph Campbell (1904 - 1987) het indirek 'n groot invloed op draaiboekskryf gehad. Sy boek oor die mitologie, *The hero with a thousand faces*, wat die eerste keer in 1949 verskyn, het die raamwerk vir 'n storiemodel bekend as die **heldereis** verskaf. Dit is moontlik dat hy beïnvloed is deur die Russiese kritikus, Vladimir Propp, wat reeds die onderwerp in 1927 aangeraak het in sy boek *Morfologie van die volksverhaal* (Halperin 2000: 4).

Campbell se standpunt is gebaseer op die van Jung, naamlik dat daar universele storiepatrone is wat op die kollektiewe onbewuste gebaseer is. Dit is mettertyd opgeneem deur Hollywood en talle rolprente, waarvan *Star Wars* een van die eerstes was, is op die model geskoei (Cousineau 1990: 180 - 183).

Campbell (1968) verdeel *The hero with a thousand faces* in twee afdelings, naamlik (1) Die avontuur van die held en (2) Die kosmiese siklus. Vervolgens 'n uiteensetting van die inhoud met bladsyverwysings.

2) Die avontuur van die held

a) Inleiding

Volgens Campbell is die standaardpad van 'n held in mitologiese avonture 'n vergroting van die rituele van inisiasie: skeiding – inisiasie – terugkeer. 'n Held vertrek van die gewone wêreld na 'n bonatuurlike gebied. Buitengewone magte word teëgekem en 'n beslissende oorwinning gewen. Hy keer terug met die mag om seën aan sy medemense te skenk (p. 30). In feëverhale is die oorwinning gewoonlik plaaslik en mikrokosmies, en in mites is dit makrokosmies (pp. 37 - 38).

b) Die vertrek

1. Die oproep tot avontuur

Die avontuur kan op baie maniere begin. Dit kan byvoorbeeld begin as gevolg van 'n fout of 'n boodskapper kan die oproep tot avontuur aflewer. Die essensie van die oproep is dat die bekende horison ontgroeï is en dat die tyd vir die oorsteek van 'n drempel aangebreek het (p. 51). Die held se geestelike middelpunt verskuif van die grens van sy samelewing na 'n onbekende sone (p. 58).

2. Die weiering van die oproep

Die held weier gewoonlik die oproep. Indien hy volhard, kan hy vir ewig gedoem wees deur in iets minderwaardigs soos 'n boom (p. 61) of rots te verander (p. 63). Met die held onwillig, is die enigste uitweg die van goddelike ingryping (p. 68).

3. Bonatuurlike hulp

Die held kom iets of iemand teë wat bonatuurlike hulp verskaf. Dit kan baie vorms aanneem, byvoorbeeld 'n ou vrou (p. 69), spinnekopvrou (p. 69), manlike god (p. 72), bobbejaangod of goeie feë (*fairy godmother*) in feëverhale (p. 71). Met die personifikasie van sy god om hom te lei, vertrek die held op sy avontuur tot hy 'n **drempelwag** op die grens na die sone van vergrote mag teëkom (p. 77).

4. Die oorsteek van die eerste drempel

Die drempelwag bind die wêreld in vier rigtings, sowel na bo en onder. Dit staan vir die beperkings van die held se huidige sfeer of lewenshorison. Verby dit is daar donkerte, gevaar en die onbekende (p. 77). Hierdie onbekende, hetsy woestyn, oerwoud, diepsee of vreemde land, is die blyplek van die onbewuste (p. 79).

5. Die maag van die walvis

In stede daarvan dat die held die magte van die drempel paai of oorwin, word hy ingesluk deur die onbekende en sterf oënskynlik. Die persoon eindig in die maag van 'n dier of mens, afhangende van die kultuur. Byvoorbeeld: 'n walvis (Eskimo's), olifant (Zulu's), monster (Iere), wolf (Duitsers) en oumagrootjie (Polinesiërs) (pp. 90 - 91). Dit beklemtoon dat die oorsteek van 'n drempel 'n vorm van selfvernietiging is.

c) Inisiasie

6. Die pad van beproewings

Anderkant die drempel is die held in 'n droomlandskap van vreemde, vloeibare, dubbelsinnige vorms. Daar moet hy 'n reeks toetse slaag. Hy kan gehelp word deur die advies, gelukbringers of geheime agente van die wese wat hy ontmoet het voor hy die streek binnegekom het, of 'n alomteenwoordige mag (p. 97).

7. Ontmoeting met die godin

Die finale avontuur word dikwels as 'n mistieke huwelik uitgebeeld. Dit is die krisis by die laagtepunt (*nadir*), hoogtepunt (*zenith*) of uiterste rand van die aarde, die sentrale punt van die kosmos, in die tabernakel van die tempel of in die donkerde van die diepste kamer van die hart (p. 109).

8. Vrou as verleier

Die mistieke huwelik met die koningin-godin van die wêreld verteenwoordig die held se totale bemeestering van die lewe. Die vrou is die lewe en die held is die ontdekker (*knower*) en meester (pp. 120 - 121). As die held nie 'n heilige huwelik ondergaan nie, kan hy alternatiewelik met die skepper-vader versoen word.

9. Versoening met die vader

Die vaderfiguur in die mites is 'n teenstelling van mag en oordeel aan die een kant en genade en versorging aan die ander kant. As die mite nie 'n heilige huwelik of 'n versoening met die vader bevat nie, kan die held soms goddelike status ontvang.

10. Verheerliking/apoteose (*apotheosis*)

Die held bereik in dié fase 'n heilige toestand. Die drempels wat hy op sy reis oorgesteek het, bevry hom van bindinge soos pyn en plesier (p. 151), begeerte, vyandigheid en bedrog (p. 163). In hierdie fase verdwyn die verskil tussen man en vrou (p. 152) en tyd en ewigheid.

11. Die finale seën

Na sy verheerliking is die held 'n superieure persoon en is hindernisse nie meer 'n probleem nie. Hy moet nou die finale seën verkry. Soms gee die gode dit vir hom, soms moet hy hulle om die bos lei. As die gode kwaadwillig is en die held mislei of verslaan hulle, word hy vereer as 'n redder (pp. 181 - 182).

Alhoewel die held kan vra vir die geskenk van perfekte verligting, vra hy gewoonlik vir 'n langer lewe, wapens of gesondheid (p. 189). Soos hy die drempels oorsteek, styg die statuus van die godheid wat hy opkommandeer vir sy hoogste wens (p. 190).

d) Terugkeer

12. Weiering van die terugkeer

Die norm van die mono-mite is die volle sirkel. Wanneer die heldereis voltooi is, moet

die held terugkeer met sy lewensveranderende trofee. Die held weier dikwels om terug te keer en baie van hulle verkies om daar te bly (p. 193).

13. Die towervlug

As die held die seën van die god(e) verkry en dan die opdrag gegee word om na sy wêreld terug te keer met 'n trofee vir die herstel van die samelewing, het hy die bonatuurlike magte as hulp. Indien die trofee verkry is teen die wil van die bewaker daarvan, of as die gode nie wil hê hy moet terugkeer nie, is die laaste fase van die mitologiese sirkel 'n jaagtog (pp. 196 - 197).

14. Redding van buite

Die held moet soms teruggebring word van sy avontuur deur eksterne steun. Die wêreld moet hom dus kom haal (p. 207). Ongeag hoe en deur wie die redding is, bly die bonatuurlike mag wat hom van die begin af bygestaan het, by hom (p. 216).

15. Die oorsteek van die terugkeerdrempel

Die finale uitdaging van die held is om die boodskap, wat al so baie kere in die geskiedenis reg en verkeerd geleer is, weer oor te dra. Hoe kommunikeer hy aan mense, wat aandring op die bewyse van hulle sintuie, die betekenis van die alskeppende niet (pp. 217 - 218)? Om sy avontuur te voltooi, moet die terugkerende held die kosmiese standpunt in die aangesig van aardse pyn of plesier te handhaaf (pp. 225 - 226).

16. Meester van twee wêreldes

Die nuwe meester is vry om heen en weer te reis oor die wêreldskeiding. Dit doen hy sonder om die beginsels van die een te kontamineer met die van die ander (p. 229). Sy persoonlike ambisie verdwyn en die Wet (*Law*) lewe in hom (pp. 231, 236 - 237).

17. Vryheid om te lewe

Die resultaat van die reis is 'n versoening tussen die individuele bewussyn en die universele wil. Die held is kalm en vry in aksie en is die bewuste voertuig van die Wet. Hy is die bevorderaar van dinge wat word (*becoming*), nie van dinge wat is nie (*things become*) (p. 243).

e) Die sleutels

Hier verskaf Campbell addisionele variasies van drempelgebeure en wys daarop dat die held of die drempelwag kan oorwin en dan voortgaan met die reis, of gedood word in die geveg en dan voortreis na die hiernamaals (p. 245).

3) Die kosmiese siklus

a) Inleiding

Die verhale van die skeppingsproses varieer van baie kompleks tot eenvoudig, afhangende van die kompleksiteit van die gemeenskappe waarin dit voorkom. Campbell se latere siening is dat die mites koloniaal is – dit het van 'n hoë

kultuursentrum versprei en is aangepas by die behoeftes van eenvoudiger samelewings (p. 289).

Soos afdeling 1 is dit 'n proses. Dit dek die heelal – van skepping tot vernietiging en wedergeboorte – en plaas die held binne die konteks daarvan.

b) Openbarings

Volgens Campbell is daar 'n universele doktrine wat leer dat alle sigbare strukture in die wêreld die gevolg is van 'n alomteenwoordige mag waaruit dit ontstaan, wat dit vul tydens sy bestaan op aarde en waarheen dit moet terugkeer (p. 257).

Die kosmiese siklus word meestal uitgebeeld as 'n oneindige herhaling van sigself. Elke groot siklus bestaan uit kleiner siklusse. Die antieke Indiese godsdienste van die Jains verdeel die geskiedenis in 'n wiel met 12 speke. Ses lei progressief tot verval en ses bou op tot die vlak van die oorspronklike een. Die aarde word meer onbewoonbaar, mense fisies kleiner en meer korrup. Daarna word die aarde geleidelik meer bewoonbaar, die mense fisies groter en meer edel (pp. 261 - 264).

c) Die maagdelike geboorte

Die skeppende gees van die vader gaan oor in die veelheid van aardse ervarings deur 'n transformerende medium, die moeder van die wêreld. Sy is 'n personifikasie van die oerelemente wat in Genesis 1 vers 2 genoem word (p. 297).

In mitologie wat die matriargale aspekte van die skepper beklemtoon, vul die oorspronklike vrou die wêreldverhoog van die begin. Sy is 'n maagd, want haar eggenoot is die Onsigbare Onbekende (p. 297).

Die wêreld van die mens is die probleem: Dit verval en mense verwag dan verlossing van 'n maagd wat geboorte sal gee aan 'n verlosser (pp. 308 - 310). Hierdie tema kom oral in verskillende vorms voor, van die Amerikas tot Indië (pp. 309 - 314).

d) Die transformasie van die held

Menshelde van later tydperke se primêre taak is om terug te breek deur die epogge van openbarings. Sy tweede taak is om terug te keer en te dien as hervormer van skeppingspotensiaal. Die daad van die held in sy tweede siklus is proporsioneel aan die diepte van sy neerdaal in die eerste fase (pp. 320 - 321).

e) Ontbinding (einde)

Wanneer 'n individu sterf (*Die einde van die mikrokosmos*) word hy bevry van die swakheid van ouderdom. Hy keer terug na sy oorspronklike jeugdige kennis van die wêreldskeppende godheid (pp. 365 - 366).

Die heelal se vorm moet ook uiteindelik ontbind (*Die einde van die makrokosmos*). Die vernietiging van die aarde en die hernuwing van die siklus word wyd aangetref, van die Hindoes (p. 374) tot die Vikings (pp. 375 - 375) tot die Bybel (pp. 377 - 378).

2.2.4.2 Chris Vogler

1) Inleiding

Vogler (1998) gebruik Campbell se mitologiese heldereis en pas dit toe op draaiboekskryf in *The writers journey*. Hy deel die heldereis in 12 fases op en verdeel dit onder die drie bedrywe wat tradisioneel in rolprente voorkom. Die karakters van Campbell se mitologiese model sien Vogler as argetipe storiekarakters. Vervolgens 'n uiteensetting van die karakters, struktuur-elemente, karakterboog van die held en dan 'n oorsig oor die heldereis.

2) Karakters

Vogler (pp. 31 - 32, 35 - 78) identifiseer die volgende karakters:

- a) **Held**: Die karakter wat die heldereis aflê.
- b) **Skadu** (*Shadow*): Die antagonistiese magte wat die held opponeer.
- c) **Mentor**: 'n Karakter wat die held oplei en van raad bedien.
- d) **Drempelwag** (*Threshold guardian*): Hy blokkeer die reis van die held.
- e) **Morf** (*Shapeshifter*): 'n Karakter wat nie is wat hy voorgee nie.
- f) **Nar** (*Trickster*): Hy verskaf 'n ligter of alternatiewe perspektief op gebeure.
- g) **Bondgenote**: Karakters wat die held bystaan.
- h) **Boodskapper** (*Herald*): Hy bring 'n boodskap aan die held, normaalweg die oproep tot avontuur.

Vogler (p 30) sien die argetipes as maskers wat deur karakters in die storie gedra word. Dit beteken dat daar nie 'n karakter vir elke "masker" hoef te wees nie, maar dat een karakter meer as een masker kan opsit.

3) Opsomming van die struktuur-elemente

Eerste Bedryf

- a) Gewone Wêreld
- b) Oproep tot Avontuur
- c) Weiering van Oproep
- d) Ontmoeting met Mentor
- e) Oorsteek van Eerste Drempel

Tweede bedryf

- f) Toetse, Bondgenote, Vyande
- g) Nadertog tot die Binneste Grot
- h) Krisis
- i) Beloning

Derde bedryf

- j) Die Pad Terug
- k) Opstanding
- l) Terugkeer met die Prys.

4) Die karakterboog van die held

Vogler (p. 212) koppel die karakterboog aan die 12 fases:

Fase 1 Gewone Wêreld:	<i>Beperkte bewussyn van probleem</i>
Fase 2 Oproep tot Avontuur:	<i>Bewuswording van probleem</i>
Fase 3 Weiering van Oproep:	<i>Traagheid om te verander</i>
Fase 4 Ontmoeting met Mentor:	<i>Oorkoming van traagheid om te verander</i>
Fase 5 Oorsteek van Drempel:	<i>Verbintenis tot verandering</i>
Fase 6 Toetse/Bondgenote/Vyande:	<i>Eksperimentering met eerste verandering</i>
Fase 7 Nadertog tot Binneste Grot:	<i>Voorbereiding tot groot verandering</i>
Fase 8 Krisis:	<i>Poging tot groot verandering</i>
Fase 9 Beloning:	<i>Gevolge van die poging</i>
Fase 10 Die Pad Terug:	<i>Hertoewyding aan verandering</i>
Fase 11 Opstanding:	<i>Finale poging tot groot verandering</i>
Fase 12 Terugkeer met die prys:	<i>Finale bemeestering van die probleem</i>

5) Oorsig van die Heldereis

Elkeen van die fases het kenmerkende gebeure, waarvan die meeste in fase 7 (nadertog tot die Binneste Grot) voorkom. Vogler beklemtoon herhaaldelik dat die fases en gepaardgaande gebeure nie rigiede reëls is wat slaafs nagevolg moet word nie. Die stappe kan omgeruil of van hulle kan weggelaat word. Net so is die gebeure wat in elke fase plaasvind opsioneel en buigsaam.

Fase 1: Die gewone wêreld

Omdat baie stories die held en kykers na 'n Spesiale Wêreld neem, begin die meeste deur eers die saai, alledaagse Gewone Wêreld en die karakters te omskryf. Dit gee 'n basis van vergelyking. Die Gewone Wêreld is deel van 'n reeks Spesiale Wêreldde waardeur alle mense reis (pp. 85 - 86).

Fase 2: Oproep tot avontuur

In sy Gewone Wêreld word die held gekonfronteer met 'n probleem of avontuur wat hy moet onderneem. Die Oproep tot Avontuur dui aan wat die held se doelwit gaan wees (pp. 15 - 16). Verskillende bronne oor draaiboekskryf gebruik ander name soos inisiërende insident, katalis of sneller (p. 99).

Fase 3: Weiering van die oproep tot avontuur

Die held probeer eers om die avontuur te vermy. 'n Algemene rede vir weiering is ondervindings van die verlede (p. 108). Hy opper gewoonlik 'n hele lys van flou verskonings. Die protes hou aan totdat sy weiering oorkom is, hetsy deur sy eie ingebore sin vir avontuur of eer of omdat daar 'n sterker motivering kom in die vorm van byvoorbeeld 'n moord of ontvoering. Konstante weiering van 'n hoër roeping is die kenmerk van 'n tragiese held. Indien die oproep 'n versoeking of doodsvonnis is, is die held slim as hy dit weier (p. 108 - 109).

Fase 4: Ontmoeting met die mentor

As die held gehoor gee aan die Oproep tot Avontuur, ontmoet hy gewoonlik 'n mentor. Dit kan 'n wyse ou towenaar, tawwe weermaginstrukteur of gesoute boksafrigter wees (p. 17). Sommige stories benodig nie 'n mentorkarakter nie, maar op 'n punt in feitlik enige storie word die mentorfunksie deur 'n karakter vervul (pp. 122 - 125).

Die mentor is dikwels 'n ouer, wyser persoon en is soms verbind met die natuur of 'n geesteswêreld (p. 118). Hy verteenwoordig die held se hoogste aspirasies, dit wat die held kan word as hy volhard op die *Pad van Helde* (p. 48).

Fase 5: Oorsteek van die eerste drempel

Die mees kritieke gebeure van die eerste bedryf is die oorsteek van die Eerste Drempel. Daardeur verbind die held homself tot die avontuur en die storie begin in alle erns. Soms moet die held 'n drempelweg oorkom in die proses. Die aankoms in die Spesiale Wêreld kan 'n krisis veroorsaak, hetsy fisies of sielkundig (pp. 128 - 132).

Fase 6: Toetse, bondgenote en vyande

Daar is 'n tydperk van aanpassing in die Spesiale Wêreld en die belangrikste doel daarvan is toetsing (p. 136). As die mentor die held tot op hierdie punt vergesel het, kan die toetse 'n voortsetting wees van sy opleiding (p. 135).

Tydens hierdie fase maak die held bondgenote en vyande. Helde spandeer dikwels tyd om agter te kom wie hulle kan vertrou en wie nie. Dit is op sigself 'n toets vir sy oordeel (p. 138). Die held en kykers moet ook die reëls van die nuwe wêreld vinnig leer. Die inwoners van die Spesiale Wêreld is dikwels verdeeld (p. 139).

Baie helde beland op die stadium in 'n kroeg of soortgelyke plek. Die rede is omdat dit natuurlike plekke is waar mense bymekaarkom en waar vriende gemaak en inligting bekom kan word. Dobbel en kroeë gaan ook saam en kompetisies wat op geluk gebaseer is, is 'n natuurlike deel van die toetsfase (pp. 140 - 141).

Fase 7: Nadertog tot die Binneste Grot

Die Nadertog behels die finale voorbereidings vir die Krisis. Nuwe persepsies word getoets en die finale hindernisse om die kern te bereik, word oorwin. Dit bring die held in die boesem van die vyandelike gebied (p. 156).

By die Binneste Grot is daar nog 'n drempel met 'n kragtiger drempelweg. Aan die anderkant word die omgewing nog vreesaanjaender. Die held ontvang 'n onmoontlike opdrag om uit te voer as hy sy doel wil bereik (pp. 150 -151). Die risiko's is nou groter en die doodsgevaar raak prominent. Die held is vasgekeer en die situasie lyk hopeloos (p. 152).

Fase 8: Die Krisis

In die Binneste Grot kom die held teen die skadu te staan. Die Binneste Grot kan die dood verteenwoordig en die held moet neerdaal na die hel om 'n geliefde te red, 'n grot

binnedring om 'n skat te kry of in 'n labirint ingaan om 'n monster te konfronteer. Dit is die kern van die storie (p. 159).

Die Krisis is nie die klimaks nie. Dit is die sentrale gebeure van die storie waarna en waaruit al die storielyne loop. Die Krisis kan 'n sentrale krisis of 'n vertraagde krisis aan die einde van die tweede bedryf wees. 'n Storie sonder 'n sentrale krisis kan hang soos 'n sirkulent sonder 'n middelpaal (pp. 160 - 163).

Vir kykers is die Krisis die donkerste oomblik omdat hulle nie weet of die held gaan leef of sterf nie. In *Star Wars* is dit die toneel waar Luke deur die monster in die riolering ingetrek word en kykers nie weet of hy nog leef nie (pp. 21, 177).

Fase 9: Die beloning (*Reward/seizing the sword*)

Na die Krisis beleef die held 'n emosionele hoogtepunt. Hy het die krisis oorleef en kan nou die Beloning opeis. Die Beloning kan een van 'n reeks ervarings wees: van **entoesiasme** (om deur 'n god besoek te word), deur **apoteose** (om 'n god te word), tot **manifestasie** (om te besef hy is 'n god) (pp. 186 - 188).

Fase 10: Die Pad Terug

Na die lesse/belonings van die Krisis geabsorbeer is, moet die held kies of hy bly of teruggaan na die Gewone Wêreld. Die meeste keer terug of reis verder na 'n nuwe gebied of finale bestemming (p. 193). As die skadu nie behoorlik verslaan is nie, ontdek helde dikwels dat hy met hernude krag terugslaan (p. 196).

In feëverhale vlug 'n dogtertjie dikwels en gooi geskenke in die pad van 'n heks. Die items verander in hindernisse wat die heks vertraag (pp. 197 - 198).

Fase 11: Die Opstanding

Die held moet dikwels 'n finale toets ondergaan om te sien of hy die lesse onthou van die Krisis (pp. 203 - 205). Dit is die klimaks van die storie. Die verskil tussen die Krisis en die Opstanding is dat die gevaar nou sy wydste implikasies het: nie net die held se lewe word bedreig nie, maar ook die gemeenskap of wêreld (p. 205).

Die held kan teruggly en tydelik "sterf", maar word opgewek as hy van plan verander. Die toets kan fisies, moreel of emosioneel wees. In *Quest for Fire* val die vuur in die water wanneer die helde die Drempel na hulle eie wêreld bereik (pp. 214 - 215).

Fase 12: Terugkeer met die Prys

Die Terugkeerfase het ooreenkomste met die Beloningfase. Beide volg 'n patroon van dood en hergeboorte. Die elemente van besitneem, feesviering, troues, kampvuurtonele, selfverwesenliking of wraak kan in beide voorkom (p. 225).

'n Goeie Terugkeer ontknoop die plot aan die einde met 'n element van verrassing. Daar is dikwels 'n ironiese of siniese ondertoon. Die onthulling kan ook die positiewe aspekte van die mens uitwys (p. 226).

Die finale funksie van die Terugkeer is om die storie beslissend af te sluit. Net soos 'n sin, kan 'n storie net op vier maniere afgesluit word: met 'n punt, uitroepteken, vraagteken of 'n ellips.

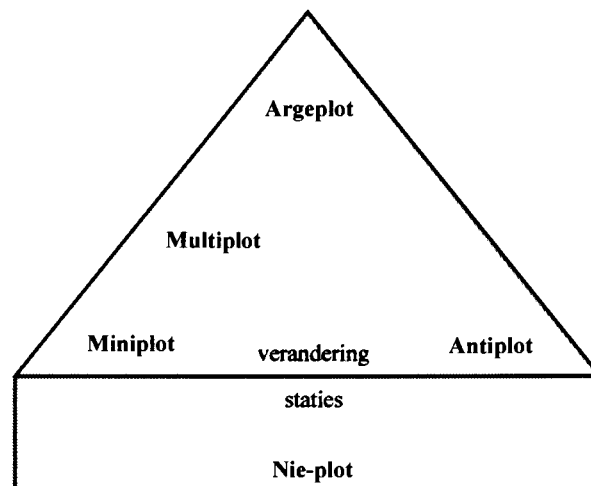
- As dit met 'n verklarende stelling afsluit ("liefde oorwin alles"), is dit soos 'n punt.
- As dit eindig op 'n noot wat aksie oproep of alarm maak ("iets moet gedoen word"), is dit soos 'n uitroepteken.
- Oop eindes wat eindig met 'n vraag, is soos 'n vraagteken.
- As die oop einde die gevoel gee van 'n voortgaande tendens (Die lewe gaan aan... en aan...) is dit soos 'n ellips (p. 233).

2.2.5 Draaiboekskryfteorie

2.2.5.1 Die klassieke dramatiese struktuur

Talle boeke oor draaiboekskryf verklaar dat die enigste struktuur wat konstant suksesvol is by die loket, die klassieke dramatiese struktuur in sy verskillende variasies is. As samevatting word McKee (1998) gebruik.

McKee skep 'n model wat die **Argeplot** (klassieke struktuur), die **Multiplot**, **Miniplot** (minimalisties), **Antiplot** (anti-struktuur) en **Nie-plot** insluit (skets 2.4).



Skets 2.4 (p 57)

"A talented writer's survival in the real world of film and television, theatre, and publishing begins with his recognition of this fact: As story design moves away from the Archplot and down the triangle toward the far reaches of Miniplot, Antiplot, and Nonplot, the audience shrinks.

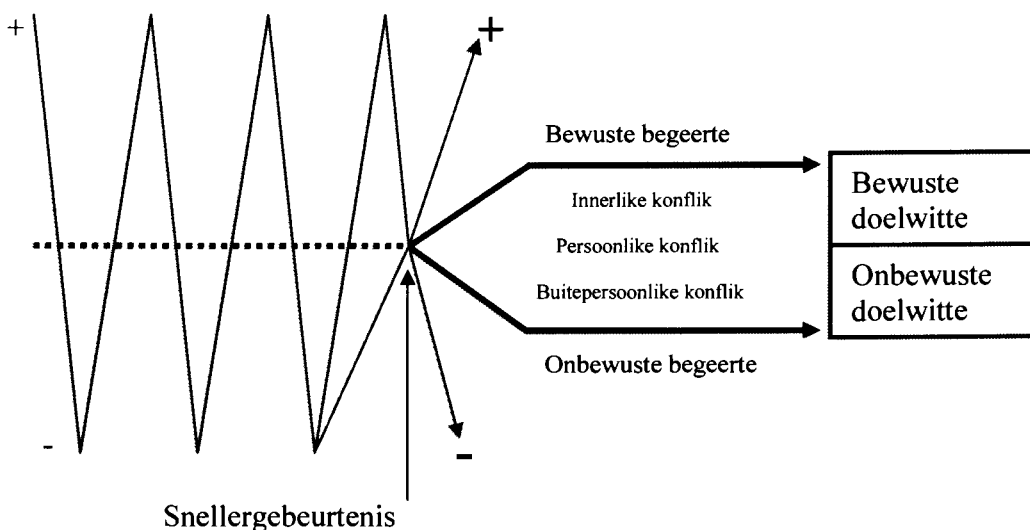
This atrophy has nothing to do with quality or a lack of it. All three corners of the story triangle gleam with masterworks that the world treasures, pieces of perfection for our imperfect world. Rather, the audiences shrinks for this reason: Most human beings believe that life brings closed experiences of absolute, irreversible change; that their greatest sources of conflict are external to themselves; that they are the single and active protagonist of their own existence; that their existence operates through

continuous time within a consistent, causally interconnected reality; and that inside this reality events happen for explainable and meaningful reasons.”(pp. 61 - 62).

“Classical design is a model of memory and anticipation. When we think back to the past, do we piece events together antistructured? Minimalistically? No. We collect and shape memories around an Archplot to bring the past back vividly. When we daydream about the future, what we dread or pray will happen, is our vision minimalistic? Antistructured? No, we mould our fantasies and hopes into Archplot. Classical design displays the temporal, spatial, and causal patterns of human perception, outside which the mind rebels.” (p. 62).

Vir die laaste eeu was die meerderheid rolprente wat 'n internasionale teikenmark gevind het, gebaseer op die klassieke struktuur. Die volgende voorbeelde illustreer die verskeidenheid daarvan: *The Great Train Robbery* (VSA/1903), *Die Laaste Dae van Pompeii* (Italië/1913), *Die Kabinet van Dr Caligari* (Duitsland/1920), *Die Slagskip Potemkin* (USSR/1925), *La Grande Illusion* (Frankryk/1937), *Citizen Kane* (VSA/1941), *Die Sewende Seël* (Swede/1957), *Dona Flor en Haar Twee Mans* (Brasilië/1978), *A Fish Called Wanda* (Brittanje/1988), *Shine* (Australië/1996) (p. 46).

McKee maak ook die stelling dat alle stories wat deur alle millenniums vertel is, se kernstruktuur in wese dieselfde is. Dit neem almal die vorm van 'n soektog (*quest*) aan (pp. 196 - 197). Hy beeld die storie, die snellergebeurtenis en die bewuste en onbewuste behoefte(s) wat na die snellergebeurtenis ontstaan, uit soos in skets 2.5:



Skets 2.5 (p 190)

Na die snellergebeurtenis poog die held om die status quo te herstel. Indien die held geen onbewuste behoefte het nie, kan die struktuur eenvoudiger wees.

Uit die sienings van McKee postuleer die navorser dat alle karakters 'n hipotetiese vlak het waarop hulle status quo funksioneer:

- 1) As die snellergebeurtenis 'n positiewe verandering veroorsaak (erf R1 biljoen), verskuif die status quo (homeostase) na 'n hoër vlak. Die snellergebeurtenis lei nie tot 'n doelwit om die vorige status quo te herstel soos McKee se model aandui nie, maar tot:
 - a) Eksplorاسie, wat uit talle kleiner doelwitte kan bestaan (byvoorbeeld: ontdek die wêreld van die rykes) en/of
 - b) 'n Doelwit om die nuwe bestaansvlak as status quo te handhaaf (byvoorbeeld: geld te beskerm van ander aanspraakmakers op die boedel) en/of
 - c) 'n Doelwit om 'n nuwe bestaansvlak wat voor die snellergebeurtenis onmoontlik was, te bereik en as status quo te vestig (voorbeeld: om 'n mooi persoon te verkry as eggenoot of te staan vir president).
- 2) Indien die snellergebeurtenis 'n negatiewe verandering veroorsaak (verloor alle geld), verskuif die status quo na 'n laer vlak. Die snellergebeurtenis lei tot 'n doelwit om die huidige status quo te verbeter of die vorige status quo te herstel.

2.2.5.2 Die tweedoelwitstruktuur

Volgens Siegel (2004a) is 'n tweedoelwit-struktuur die resep vir 'n draaiboek om meer as \$100 miljoen by die loket te verdien. Meer as 190 van die top-200 rolprente ten opsigte van verdienste, het 'n tweedoelwit-plot gehad. Die enkeldoelwit-plot, waar die held 'n enkele probleem het om op te los, is te plat en voorspelbaar. Hy identifiseer die volgende eienskappe van die tweedoelwit-struktuur:

- 1) Die held streef aanvanklik om 'n vals doelwit te bereik.
- 2) Hy leer iets wat die hele situasie verander.
- 3) Daar is 'n omkeer in die middel van die storie wat die held se doelwit verander en die storie interessant hou.
- 4) Die omkeer van die held se doelwit neem die storie in 'n geloofwaardige nuwe rigting.
- 5) Voorbeelde:
 - a) In *E.T., the Extraterrestrial* is die held se eerste doelwit om E.T. as 'n vriend te hou. Sy tweede doelwit (53ste minuut van 107) is om hom te help om huis toe te gaan.
 - b) In *Jurassic Park* is die held se eerste doelwit om die veiligheid van die reservaat te ondersoek. Sy tweede doelwit (88ste minuut van 119) is om Ellie en die kinders na veiligheid te bring.
 - c) In *The Lion King* is die held se eerste doelwit om 'n lewe van gemak te leef en te vergeet van die verlede. Sy tweede doelwit (60ste minuut van 105) is om sy regmatige plek in die siklus van die lewe in te neem.

Volgens Siegel waarborg die tweedoelwit-struktuur nie die sukses van 'n rolprent nie, maar 'n enkeldoelwit-struktuur beperk dit. 'n Eendoelwit-struktuur rolprent het slegs 'n 1% kans om meer as \$100 miljoen by die loket te verdien. Volgens hom is die enigste rolprente met eendoelwit-strukture wat van 1990 - 2002 meer as \$100 miljoen verdien het, *Forrest Gump* en *Pulp Fiction*.

Siegel se klassifikasie van *Forrest Gump* as 'n eendoelwit-struktuur is aanvegbaar, aangesien daar twee duidelike plotte is. Die primêre plot is die verloop van Forrest Gump se lewe, waaroor hy geen beheer het nie. Die sekondêre plot is sy pogings om 'n liefdesverhouding met Jenny te begin. Twee plotte skep 'n tweedoelwit-struktuur in parallel, eerder as in serie, soos Siegel dit beskryf.

As karakter wat vir tematiese doeleindes doelbewus verstandelik gestremd is, is Forrest nie veronderstel om ambisie en sterk doelwitte te hê nie. Binne die primêre plot is daar egter talle plotwendings wat die verloop van sy lewe in verskillende rigtings stuur. Dit het dieselfde effek asof sy doelwit elke keer verander. Die effek is 'n primêre plot met multidoelwitte (wat sterk leun na 'n episodiese struktuur) en 'n sekondêre plot wat nog 'n tweede doelwit verskaf.

2.2.5.3 Die negebedryf-struktuur

Siegel (2004b) beskou die driebedryf-struktuur as 'n uitgediende model en stel 'n negebedryf-struktuur voor:

1) Bedryf 0: *Die voorgeskiedenis, voor die storie begin.*

Tyd is die grondslag van geldige konflik. Hoe langer die aanloop tot die konflik, hoe groter is die intensiteit daarvan. Een faktor wat alle goeie rolprente gemeen het, is 'n goeie opponent. 'n Goeie opponent word nie oornag geskep nie en daarom is die opponent selde jonger as 35 jaar.

Van die top 200 lokettreffers van alle tye, het die konflik in meer as 190 vir langer as 10 jaar gebroei voordat die rolprent begin. In alle gevalle het die opponent en in sommige gevalle ook die held, konstant vir jare gewerk om voor te berei vir die uitvoer van die groot plan.

Daar kan eeue van onrus en gevestigde belange wees, maar die opponent is altyd 'n selfaangestelde individu. In *E.T.* soek Keys al sy hele lewe na ruimtewesens. In *The Godfather* is die ander families al vir jare betrokke by die smokkel van dwelms. Die Joker in *Batman* het Bruce Wayne se ouers doodgemaak tydens 'n roetine rooftog. Dit plaas beide die Joker en Batman op hul paaie wat onafwendbaar lei tot 'n botsing.

In bedryf 0 moet die draaiboekskrywer onderskeid tref tussen:

- a) **Agtergrond:** Die algemene agtergrond van plek en tyd. Dit is dus die uiteensetting vir die voorstorie.
- b) **Biografieë:** Die persoonlike geskiedenis wat dimensie aan karakters verleen.
- c) **Voorstorie:** Dit saai die saad vir die konflik.

2) Bedryf 1: *Die eerste beelde.*

Dit vestig die terrein en atmosfeer en word gewoonlik tydens die titels gewys. Dit is dikwels 'n duur skoot wat oor die terrein beweeg om omgewing of tyd of tema aan te dui, maar nie die karakter nie.

3) *Bedryf 2: Binne die eerste vier minute gebeur iets slegs.*

Indien niks binne die eerste vier minute gebeur nie, het die storie te vroeg begin. 'n **Geldige** bedryf 2 bied 'n opponer wat of begin met die offensief of 'n kritiese fout maak. In aksierolprente is dit feitlik altyd 'n moord of misdad. In karakter-gedrewe stories is dit dikwels iets misterieus of tragies. Die meeste rolprente op die lys van top 100 loket-inkomstes bevat 'n geldige bedryf 2.

'n **Ongeldige** bedryf 2 is 'n gebeure wat nie verband hou met die hoofstorie nie, maar wat die held versterk of 'n opwindende opening (*teaser*) verskaf. Ongeldige tweede bedrywe is algemeen in rolprente met 'n lae loket-inkomste. Voorbeelde van rolprente met ongeldige tweede bedrywe is *Lawrence of Arabia*, *Crocodile Dundee* en *In the Line of Fire*.

4) *Bedryf 3: Die held word bekendgestel en weier die oproep tot avontuur.*

Die vraag ontstaan wie die probleem gaan oplos. Iemand het 'n onvervulde behoefte wat toevallig verband hou met die probleem. As Luke Skywalker tuis, Indiana Jones wat klasgee en Rocky wat skuld insamel gewys word, vestig dit beide die basis vir 'n normale lewe en die vermoëns tot buitengewone prestasie.

Die held weier aanvanklik die oproep tot avontuur, want niemand by sy volle verstand sal dit aanvaar nie. As daar tyd is, versamel hy sy goed en bondgenote vir die reis.

In die bedryf leer kykers ook die opponerende span beter ken. Alhoewel hulle reeds in bedryf 2 bekend gestel is, word die **Handlanger** (*front man*), wat die vuilwerk vir die **Meesterbrein** doen, bekendgestel. As die Meesterbrein bekendgestel word, vind kykers selde uit hoe sleg hy is, maar wel hoe magtig hy is. Hy bly gewoonlik agter die skerms tot aan die einde van bedryf 5.

'n Geldige bedryf 3 verskaf ongeveer 15 minute van karakteropenbaring. Bedryf 3 het tipies drie **stote** (*bumps*). Elke stoot plaas die held een sport hoër op die leer wat na die duikplank van bedryf 4 lei. Siegel sê dit neem drie stote en 'n **stamp** (*push*) om die held in die swembad saam met die skelms te kry.

In bedryf 3 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

- a) Die held se doelwit (*objective*).

Opmerking: Siegel se siening dat die held eers in die derde bedryf bekendgestel moet word, is hoogs aanvegbaar. In talle suksesvolle rolprente word die held in die tweede bedryf bekendgestel. Een van die belangrike tegnieke om identifisering met die held te skep, is om hom so gou moontlik of eerste van al die karakters, aan kykers bekend te stel (sien Hauge 1988: 44). Twee van die erkende openings vir rolprente (dus bedryf 2) is die *Held in aksie* en die *Held in nie-aksie* (Sien Hauge 1988: 99).

5) *Bedryf 4: Die onomkeerbare verbintenis tot die avontuur.*

Bedryf 4 is die deur tot bedryf 5: daar is geen omdraaikans nie. Siegel vergelyk die gebeure in bedryf 4 met iemand wat vanaf 'n skip met klere en al in die water beland.

Die omstandighede moet reeds buitengewoon wees, want niemand beland normaalweg met klere en al in die water nie. Daarom die drie stote in die derde bedryf.

Die karakter kan in die water beland omdat iemand hom stamp of omdat iemand hom trek. Daar is twee tipes stamp en twee tipes trek wat veroorsaak dat die held betrokke raak by die avontuur. Die persoon wat die karakter stamp kan dit doen

- a) vir die karakter se eie beswil of
- b) met kwade bedoelings.

Die karakter kan in die water spring (trek)

- a) om iemand anders te help of
- b) om weg te kom van iemand (om homself te help).

Voorbeelde van stampe:

- a) In *Back to the Future* word Marty terug in die verlede gestamp.
- b) In *Speed* word Jack deur die skurk uitgesonder vir wraak en dus moet hy die mense op die bus probeer red.

Voorbeelde van trekke:

- a) Indiana Jones word gevra om die regering te help.
- b) In *The Fugitive* wil Dr. Kimble sy onskuld bewys.
- c) In *Mrs Doubtfire* wil Daniel sy kinders terugwen.

Siegel se stote is gelyk aan *versteurings* en sy stampe en trekke aan 'n *snellergebeurtenis*.

In bedryf 4 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

- a) Die eenrigtingdeur waarna daar geen kans vir terugdraai is nie.

6) Bedryf 5: *Die held volg die verkeerde doelwit.*

Die held jaag 'n verkeerde doelwit na in die waan dat dit die probleem sal oplos. Die bedryf pols vorentoe met toenemende komplikasies, afgewissel deur rusperiodes. Hierdie siklusse is elk ongeveer 8 - 12 minute. Gedurende die rusperiodes ontrafel die held dele van die voorstorie. Die opponent het die hef in die hand en aan die einde van bedryf 5 bereik die held sy laagtepunt.

In bedryf 5 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

- a) Die karakter/objek (*creature in the woods*) wat die held help.
- b) Die handlanger, wat die meesterbrein se planne uitvoer.
- c) Die laagtepunt vir die held.
- d) Die sikliese komplikasies.
- e) Stukkies en brokkies van die voorstorie.

7) Bedryf 6: *Die omkeer.*

Wanneer dinge op hulle slegste is (omtrent 70 minute in die rolprent in), onthul die skurk of ontdek die held die laaste leidraad. Die toneel is dikwels in die vorm van 'n geskiedenisles wat vertel word oor die loop van 'n vuurwapen.

Hierdie enkele stuk voorstorie neem gewoonlik die vorm van 'n **saadgebeure** (*seminal incident*) aan. Nou maak toneel twee sin. Terwyl sommige omkere maklik is om op te merk, is die meeste nie groot opmerklieke gebeure nie.

Die geskiedenisles onthul die swakheid in die meesterbrein se plan en wettig die konflik net betyds vir die held om die situasie te red. Omkere kan sterk, swak of ongeldig wees, afhangende van hoe ver hulle teruggaan in die verlede en hulle relevansie tot die konflik. Liniêre plotte (*Raider of the Lost Ark, Jaws*) het een doel en geen omkeer nie. 'n Paar rolprente soos *Forrest Gump* het geen doel en geen omkeer nie. Slegs een rolprent het drie doelwitte en twee omkere, naamlik *Predator*.

In bedryf 6 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

- a) Die laagtepunt.
- b) Die geskiedenisles, wat die saadgebeure wat alles begin het, insluit.
- c) Die swakheid van die skurk of sy plan.
- d) Die verandering van die doelwit

8) *Bedryf 7: Die held mik na die nuwe doelwit en die klimaks vind plaas.*

Die uurglas loop leeg. Nadat die held die werklike situasie beseft het, bedink hy 'n nuwe plan. Dit neem gewoonlik 'n paar minute om die plan in werking te stel. Daar is dikwels ook 'n verandering van terrein (*venue*) op hierdie punt.

Die held mik vir die nuwe doelwit, maar dinge gaan nie soos beplan nie. Die gebeure ry wipplank, met die held en opponent wat om die beurt voorloop. Met 'n bietjie geluk oorwin die held die meesterbrein met die klimaks en vervul sy doelwit.

Bedryf 7 speel selde oor 'n langer tydperk as 24 uur af en gaan feitlik altyd oor in werklike tyd of amper werklike tyd, eerder as wat die tyd verkort word. Terwyl die ander bedrywe gewoonlik 'n gesamentlike totaal van drie tot tien dae beslaan, bestaan hierdie bedryf gewoonlik uit minder as 'n uur se aangesig tot aangesig konfrontasie. Die meesterbrein word óf oorwin óf hy ontsnap na episodeland.

In bedryf 7 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

- a) Buitengewone geluk, hulp, krag of towerkuns.
- b) Gunste wat terugbetaal word.
- c) 'n Plan wat gefluister word of geheim gehou word.
- d) Die nuwe mikpunt wat die doelwit bereik.

9) *Bedryf 8: Resolusie en afloop.*

Die polisie daag nou op. Los punte word saamgevat en die titels rol so gou moontlik. As dit sonder 'n epiloog gedoen kan word, is dit beter. Vyf minute is 'n lang bedryf 8.

In bedryf 8 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

- a) 'n Terugkeer na waar die storie begin het.
- b) 'n Gevoel van vervulling (*accomplishment*).
- c) 'n Gevoel van hergeboorte en 'n wêreld wat herstel is tot normaal.

2.3 Inventaris van kontrolelyste

2.3.1 Inleiding

Freeburg (1920), De Mille (1920), Hauge (1988), Human (1988), Katahn (1990), Seger (1994), Lucey (1996), Miller (1998), Trotter (1998), Tuttle (2001) en die navorser self (2003) het bruikbare kontrolelyste opgestel. Alle kontrolelyste is volledig as 'n produk op sigself weergegee, sonder om die terme te standaardiseer of oorvleuelings uit te redigeer.

2.3.2 Plot (Freeburg, gedokumenteer in Patterson 1920: 30 - 32)

2.3.2.1 As die plot afgesaag is

- 1) Verskuif die gebeure na 'n ander omgewing.
- 2) Verskuif die gebeure na 'n ander tydsera – meer modern of vroeër terug.
- 3) Verskuif die storie na 'n ander sosiale stand.
- 4) Kry 'n laer of hoër perspektief.
- 5) Draai die tema of patroon onderstebo – doen net die teenoorgestelde van dit waarmee jy begin het.
- 6) Los die bekende probleme op 'n nuwe manier op.
- 7) Gee 'n nuwe aanloop tot die bekende einde.
- 8) Kombineer twee of meer afgesaagde situasies om iets nuuts te skep.

2.3.2.2 As die plot toneelspelwaarde (acting value) kort

- 1) Fokus op een karakter.
- 2) Gee die sentrale karakter meer om te doen.
- 3) Maak die persoonlikhede kompleks.
- 4) Maak die sentrale karakter pro-aktief eerder as 'n slagoffer, of omgekeerd.

2.3.2.3 As die plot spanning kort

- 1) Voeg 'n opponer by.
- 2) Voeg 'n hindernis by.
- 3) Voeg 'n probleem by.
- 4) Beklemtoon een van die vrae wat kykers het.
- 5) Opper die hoofvraag vroeër in die plot.
- 6) Beantwoord die hoofvraag later in die plot.
- 7) Berei kykers voor op die klimaks deur 'n direkte of indirekte verwysing daarna vroeër in die storie.

2.3.2.4 As die plot nie oortuigend is nie

- 1) Verskaf motiewe vir die aksie (oorsake vir die gevolge).
- 2) Vergroot die oorsake.
- 3) Verminder die effekte.
- 4) Elimineer ongeluk en toeval.
- 5) Skep logiese oplossings eerder as om te eindig met "dit was 'n droom", "dit was 'n leuen", of "dit was 'n fout".
- 6) Maak die oplossing 'n organiese resultaat van die voorafgaande komplikasie.

2.3.2.5 As die plot nie sterk genoeg is nie

- 1) Bring die karakters in 'n intieme verhouding met mekaar.
- 2) Kombineer twee of meer karakters in een.
- 3) Verhoog die risiko's, die prys of die gevolge van 'n nederlaag.
- 4) Kondenseer die tyd van die aksie.

2.3.2.6 As die plot kamerawaarde (camera value) kort

- 1) Vervang ouditiewe elemente soos sang en musiek met visuele elemente.
- 2) Vervang kleur-effekte met vorms, ontwerpe, teksture, ensovoorts.
- 3) Vervang gedagtes of woorde met aksies.
- 4) Vervang teorieë of besprekings met dade.

2.3.2.7 As die plot fisiese beweging kort

- 1) Voeg meer terreine by – bring bewegingsvermoë (*locomotion*) in.
- 2) Breek die huidige terrein in verskillende seksies op.

2.3.2.8 As die plot visuele waarde (pictorial value) kort

- 1) Verander die terrein.
- 2) Verander die groepering (*grouping*).
- 3) Bring ander karakters in.
- 4) Verskaf ander kostuums.
- 5) Bring ander rekwisiete in.
- 6) Bring ander fisiese aksie in.

2.3.3 Storievereistes (De Mille, opgeteken in Patterson 1920: 170 - 171)

- 1) Die konsep moet van belang wees vir die gemiddelde kyker.
- 2) Logiese plot, logiese volgorde en logiese resolusie.
- 3) Karakterisering en aksie.
- 4) Dramatiese waarde in die situasies of die fisiese uitklophou.
- 5) Konstante ontwikkeling van die storie.
- 6) Skoonheid, harmonie, eenvoud, kleur. Eenvoud beteken dat die storie met 'n reguit kanaal langs vloei en nie 'n klomp vertakings het nie.
- 7) Visuele waarde.
- 8) Interessante hantering van inhoud.
- 9) Dit moet lewe, menslik wees, gevoel hê.

2.3.4 Storiekonsep (Hauge 1988: 21 - 31)

- 1) **'n Held:** Ten minste een held, wat die meeste van die tyd op die skerm is, wie se sigbare motivering die plot vorentoe dryf en met wie kykers diep betrokke is.
- 2) **Identifisering:** Kykers moet met die held identifiseer. Hulle moet hulself emosioneel in die skoene van die held plaas.
- 3) **Motivering:** Daar moet 'n duidelike, spesifieke, sigbare motivering of doelwit wees wat die held hoop om aan die einde van die storie te bereik.
- 4) **Hindernisse:** Die held moet ernstige hindernisse teëkom in die najaag van sy motivering. Ernstige uitdagings beteken *ernstig vir die held*.

- 5) **Dapperheid:** In die najaag van sy motivering moet dit nodig wees vir die held om dapper te wees. Dit kan fisiese of emosionele dapperheid wees.
- 6) **'n Hoë konsep:** 'n Hoë konsep is 'n storie-idee wat op sigself genoeg is om kykers te trek, ongeag die rolverdeling, resensies en mondelinge reklame.
- 7) **Oorspronklikheid & bekendheid:** Dit moet 'n element van oorspronklikheid hê, maar nie heeltemal afwyk van dit wat bewys is as suksesvol in Hollywood nie.
- 8) **Sekondêre & subplotte:** Beide dra by tot die diepte van die plot.
- 9) **Bekende ruimte:** Dit het kommersiële waarde indien kykers kan identifiseer met die ruimte van die storie.
- 10) **Gewilde genre:** Aksie-avontuur, spanningsdrama, liefde, komedie, drama of enige kombinasie van die voorafgaande.
- 11) **Gepaste medium:** Die medium, byvoorbeeld reeks, kort-rolprent of speelprent moet die geskikste wees vir die spesifieke konsep.
- 12) **Koste:** Hoe duurder die storie is om te vervaardig, hoe kleiner is die kans dat iemand die regte sal koop.
- 13) **Karakterontwikkeling:** Indien die konsep die potensiaal skep vir die held om te ontwikkel deur die verloop van die plot, is die artistieke potensiaal groter.
- 14) **Tema:** Die tema is verwant aan die karakterontwikkeling van die held.

2.3.5 Struktuur (Hauge 1988: 87 - 104)

- 1) **Funksionaliteit:** Elke toneel, gebeure en karakter moet bydra tot die held se uiterlike motivering.
- 2) **Vroeë koersaanwysing:** Die begin moet 'n vraag by kykers skep sodat hulle emosioneel betrokke bly om uit te vind hoe die storie gaan verloop.
- 3) **Bou die konflik:** Elke opeenvolgende hindernis moet groter wees vir die held en prikkelender vir die kykers.
- 4) **Versnel die tempo:** Die momentum moet geleidelik opbou soos die storie sy klimaks nader. Dit beteken dat die feitlike inligting wat kykers nodig het om die storie te verstaan, so gou moontlik gegee moet word.
- 5) **Intensiteit van aksie en humor varieer:** Hoë emosionele gebeure moet gevolg word deur tonele met laer impak, sodat kykers kan asem skep.
- 6) **Skep afwagting:** Kykers raai graag wat volgende gaan gebeur, maar wil nie altyd reg wees nie. Die afwagting van wat gaan gebeur, hou hulle betrokke.
- 7) **Meerderwaardige insig:** Meerdere kennis skep afwagting omdat kykers antisipeer wat gaan gebeur as die karakter uitvind wat hulle reeds weet.
- 8) **Verras die kykers:** Vir humor, skok en om voorspelbaarheid teen te werk, moet kykers soms verras en uit hulle gevoel van sekuriteit geskok word.
- 9) **Skep nuuskierigheid:** Indien 'n karakter, gebeure of situasie nie aan die begin volledig verduidelik word nie, of as die held die antwoord op 'n vraag of misterie moet vind, bly kykers betrokke om uit te vind wat gaan gebeur.
- 10) **Voorskadu belangrikste gebeure:** Indien kykers voorbereid is op die karakter se gedrag of vermoëns, is dit geloofwaardiger as dit plaasvind en belangrike implikasies het.
- 11) **Herhaal elemente:** Herhaal situasies, voorwerpe en dialoog om karaktergroei en verandering te illustreer.
- 12) **'n Bedreiging:** Emosionele betrokkenheid van kykers neem toe indien enige betekenisvolle karakter in gevaar is. Dit sluit komedies en dramas in.

- 13) **Geloofwaardigheid:** Om maksimum emosionele betrokkenheid te handhaaf, moet die storie logies en geloofwaardig binne sy eie grense wees.
- 14) **Leer die kykers iets:** 'n Storie is dikwels interessanter indien kykers saam met die held iets leer.
- 15) **Beide humor en erns:** Selfs in 'n ernstige tragedie moet daar momente van verligting, komedie en komiese verligting in wees.
- 16) **'n Effektiewe opening:** Die eerste tien minute van die storie moet kykers se aandag aangryp. Die volgende sewe tipes openinge kan gebruik word:
 - a) *Held in aksie.* Die held is onmiddellik betrokke by opwindende aksie. Die voordeel is dat dit kykers aangryp en die held onmiddellik bekendstel. Dit is net gepas vir superheld- of fantasiestories of as die held dit as deel van sy alledaagse lewe ervaar.
 - b) *Held sonder aksie.* Die held is besig met sy alledaagse lewe. Die voordeel is dat die held onmiddellik bekendgestel word. Aangesien dit nie sterk aksie bevat nie moet dit kykers se aandag op 'n ander manier aangryp.
 - c) *Buite-aksie.* Die storie begin met sterk aksie wat nie die held insluit nie en sny dan na die held in sy alledaagse lewe. Die aksie gryp kykers se aandag aan en gee hulle onmiddellik meerderwaardige kennis.
 - d) *Nuwe aankoms.* 'n Karakter arriveer in 'n nuwe bestemming. Dit is maklik om uiteensetting te gee, aangesien kykers saam met die karakter inligting bekom. Onbewustelik sê dit aan kykers dat hulle niks gemis het nie, want die storie het 'n duidelike begin.
 - e) *Proloog.* Dit is 'n sekvens wat maande of jare voor die hoofstorie afspeel. Die gebeure gee geloofwaardigheid aan die karakter se gedrag en kan ook nuuskierigheid en afwagting skep.
 - f) *Toekomsflits.* Dit begin met 'n sekvens in die middel of aan die einde van die storie en flits dan terug om te onthul hoe die situasie ontstaan het. 'n Variasie op die terugflits is die gebruik van 'n verteller. Die voordeel van 'n toekomsflits-opening is dat die skrywer 'n punt in die storie kan kies wat kykers sal aangryp en dit verskaf meerderwaardige kennis, afwagting en nuuskierigheid. Die nadeel is dat dit 'n cliché is.
 - g) *Montage.* Die voordeel van montage-openings is dat dit vinnig uiteensetting kan verskaf. Die nadeel is dat dit 'n cliché is.
- 17) **'n Effektiewe einde:** 'n Effektiewe einde behels 'n sterk klimaks en afloop.

2.3.6 Tonele (Hauge 1988: 144 - 147)

- 1) **Dra die toneel by tot die held se uiterlike motivering?** Elke toneel, gebeure en karakter moet gekoppel wees aan die oorspronklike storiekonsep. Selfs as die held nie in die toneel is nie, kan dit bydra tot die kern van die storie.
- 2) **Het die toneel sy eie begin, middel en einde?** Elke toneel is 'n miniatuur-rolprent op sy eie: dit moet 'n situasie uiteensit, bou en oplos. Die toneel volg nie noodwendig die $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{4}$ uitleg van 'n draaiboek nie, maar moet dieselfde emosionele boog volg. Soms kan die reël verbreek word om nuuskierigheid en emosionele betrokkenheid te behou.
- 3) **Forseer die toneel kykers na die volgende toneel?** Aan die einde van elke toneel moet kykers omgee oor wat volgende gaan gebeur.

- 4) **Het elke karakter 'n doelwit in die toneel?** Elke karakter in elke toneel wil iets hê. Dit kan so eenvoudig wees as om iemand dop te hou of om tyd met iemand deur te bring, maar 'n sigbare doelwit moet duidelik wees.
- 5) **Wat is elke karakter se houding in die toneel?** Is die karakter gelukkig, treurig, kwaad, ensovoorts? Die karakter se houding sal nie altyd duidelik wees vir kykers nie, maar die skrywer moet weet wat dit is.
- 6) **Bevat die toneel aksie en nie net dialoog nie?** As 'n toneel gebou is op dit wat 'n karakter probeer sê eerder as probeer doen, is dit 'n gevaarteken.
- 7) **Dien die toneel veelvuldige funksies?** Bereik die toneel so veel moontlik om die storie te vertel en kykers emosioneel betrokke te hou?

2.3.7 Karaktervorming (Human 1988: 266 - 270)

Die riglyne handel oor metodes om 'n effektiewe karakter te skep.

2.3.7.1 Die karakter se innerlike lewe

- 1) **Karakterbiografie.** Om perspektief op die karakter se innerlike lewe te kry, moet die skrywer 'n biografie skep met inligting oor sy verlede en sy gedrag.
- 2) **Dramatiese persoonlikheid.** Dit dek die dramatiese elemente in die karakter se persoonlikheid, byvoorbeeld wat is sy
 - a) doelwit in die storie;
 - b) gesigspunt;
 - c) onderliggende lewenswaardes;
 - d) dominante karaktertrek;
 - e) dominante houding;
 - f) maniëres & gedrag en
 - g) naam.
- 3) **Vol & vlak karakters.** Die belangrikheid van die karakter bepaal hoe belangrik sy innerlike lewe is vir die storie. Die held is gewoonlik 'n vol karakter en bykarakters vlak karakters met een tipiese karaktertrek.

2.3.7.2 Die vorming van karakters

- 1) Die karakter se gedrag moet getoets word vir konsekwente motivering.
- 2) Sal kykers met die karakter identifiseer?
- 3) Sal die karakters in die beperkte tyd tot hulle beskikking die kykers oortuig van hulle geloofwaardigheid? Indien nie, is daar moontlik te veel karakters.
- 4) Die balans tussen karakterskepping en plot moet gepas wees vir die storie.

2.3.8 Karakteropenbaring (Human 1988: 271 - 281)

Die riglyne handel oor metodes om 'n karakter aan die kykers te kommunikeer.

2.3.8.1 Handeling

- 1) Daar is 'n deurlopende wisselwerking tussen die karakter en sy omgewing:
 - a) Die karakter reageer op prikkels uit die omgewing, wat lei tot karakteropenbarende optrede.
 - b) Die karakter tree pro-aktief op en openbaar dus sy innerlike motivering.

- c) Die omgewing waarin die karakter geplaas word en waarmee hy interaksie het, gee aanleiding tot karakteropenbaring.
- 2) Die karakter moet verkieslik gedurig besig wees, want selfs subtiele handeling dra by om sy persoonlikheid te openbaar.
- 3) Kontrastering lei tot skerper konflikte en duideliker karakterisering.
- 4) Die ruimte wat vir die storie geskep word, moet gehandhaaf word.

2.3.8.2 Dialoog

Dialoog het drie breë funksies, naamlik:

1) Inligtingsfunksies

- a) Dit verskaf voorstorie oor die karakter.
- b) Dit verskaf inligting oor die karakter.

2) Gevoelsfunksies

- a) Dit dra die karakter se emosies oor.
- b) Elke reël dialoog moet, sover moontlik, gemoedstoestand openbaar.

3) Karakteriseringsfunksies

- a) Dit openbaar persoonlikheid.
- b) Veral die woordeskat en vokaliseringspatrone dra by tot karakterisering.
- c) Elke karakter moet sy eie kenmerkende spraakstyl hê.

2.3.8.3 Uiteensetting

- 1) Aan die begin van die storie moet net inligting wat nodig is om die handeling te begryp, verskaf word.
- 2) Die eerste keer wat kykers hom ontmoet, moet hy in karakter wees.
- 3) 'n Karakter se latere gedrag in die storie mag nie sonder motivering in stryd wees met die eerste indrukke van hom nie.
- 4) Die karakter kan stelselmatig aan kykers bekendgestel word.
- 5) Die tempo van bekendstelling moet deeglik beplan word.
- 6) Hoe meer die karakters fisies en psigies van mekaar verskil, hoe makliker ken kykers hulle uit.

2.3.9 Karakterontwikkeling (Human 1988: 282 - 289)

- 1) Karakterontwikkeling is 'n deurlopende proses.
- 2) Dit vereis dat daar 'n versteuring in die lewe van die karakter moet wees.
- 3) Die karakter streef om die versteuring te herstel.
- 4) Dit lei tot 'n stryd wat sy karakter ontbloot en laat ontwikkel.
- 5) Die proses van karakterontwikkeling behels twee prosesse, naamlik
 - a) konflik in die karakter self en
 - b) konflik met iets of iemand wat tussen hom en sy doel staan.
- 6) Die oorgang van die innerlike na die uiterlike stryd het gewoonlik drie fases:
 - a) Die karakter se reaksie op die probleem.
 - b) Die karakter se hantering van die dilemma.
 - c) Die karakter se besluit om op te tree.
- 7) Tussen die versteuring en die einde moet die karakterontwikkeling plaasvind.

- 8) 'n Karakter is in hoofsaak wat hy doen, daarom is dit makliker om 'n dader as 'n prater te ontwikkel.
- 9) Karakterontwikkeling bereik dikwels 'n hoogtepunt as die karakter spontaan/instinkatief iets in 'n krisissituasie moet doen, daarom is die statiese uitbeelding van karakters gewoonlik nie geslaag nie.
- 10) Die karakter se ontwikkeling mag nooit aan 'n onderliggende tema ondergeskik gestel word nie.

2.3.10 Plot (Katahn 1990: 44 - 48, 56 - 57, 63)

- 1) Hoe voorspelbaar is die hoofkonflik en die resolusie daarvan?
- 2) Is die storie al honderde kere vantevore vertel?
- 3) Word die storie vanuit 'n nuwe hoek vertel?
- 4) Is die plot kunsmatig of vloei dit natuurlik?
- 5) Is die inhoud standaard of is dit vars?
- 6) Is daar genoeg komplikasies of verrassings om belangstelling te hou of is die gebeure voorspelbaar?
- 7) Indien jy vermoed dat die held gaan wen, is daar genoeg wendings om jou te laat wonder hoe?
- 8) Is daar so baie wendings dat hulle vervelig, belaglik of ongeloofwaardig raak?
- 9) Is die storie geloofwaardig: kan dit regtig gebeur?
- 10) Kan dit gebeur binne 'n gegewe stel reëls soos in wetenskapsfiksie?
- 11) Is die storie so genotvol dat dit nie saak maak of dit geloofwaardig is nie?
- 12) Word die subplotte duidelik bekendgestel?
- 13) Maak die subplotte die storie interessanter?
- 14) Reflekteer die subplotte die hoofplot?
- 15) Het die subplotte 'n invloed op die verloop van die konflik?
- 16) Affekteer die subplotte die held?
- 17) Ontspring die subplotte op 'n egte wyse vanuit die karakters wat betrokke is?
- 18) Word die subplotte opgelos teen die einde van die storie?
- 19) Is daar 'n hoek binne die eerste tien bladsye wat jou aandag aangryp?
- 20) Bly jy geboei tot aan die einde?
- 21) Pak die held die uitdagings en konflik aan?
- 22) Word al die vrae in die loop van die storie beantwoord?
- 23) Is daar 'n oorsaak en gevolg patroon in die gebeure?
- 24) Is daar kontinuïteit in die karakters of verskyn en verdwyn hulle sonder rede?
- 25) Wat loop die karakters gevaar om te verloor? (Hoe groter die risiko, hoe meer voel kykers vir die karakter).
- 26) Is daar 'n konstante risiko dat die karakter kan verloor?
- 27) Word die drama gebou deur die liefde te toets in 'n liefdesverhaal?
- 28) Word die boodskap geloofwaardig gekommunikeer?
- 29) Ontlok die storie die emosie van die genre waarin dit geskryf is?

2.3.11 Karakters (Katahn 1990: 48 - 54)

- 1) Is maniërismes in die karakter self gesetel of is dit aangeplak?
- 2) Is karakters se gedrag gemotiveerd?
- 3) Word karakters se voorstorie/agtergrond geleidelik deur die storie onthul?
- 4) Het karakters 'n span van emosies en gedrag of is hulle eendimensioneel?

- 5) Verander die intensiteit van karakters se emosies en gedrag?
- 6) Motivering: Wat wil die held hê en waarom?
- 7) Motivering: Wat wil die opponent hê en waarom?
- 8) Hoe gedronge is die held en opponent om hulle doelwitte te bereik?
- 9) Wat gee aanleiding daartoe dat karakters oorgaan tot aksie?
- 10) Hoe reageer karakters op hindernisse?
- 11) Forseer hindernisse en komplikasies karakters om nog harder te probeer?
- 12) Het karakters innerlike konflik?
- 13) Het karakters 'n selfkonsep en probeer hulle om dit te handhaaf?
- 14) Het karakters onbewuste behoeftes?
- 15) Hoe neem ander karakters hulle waar?
- 16) Is daar iets in die storie wat hulle sienings uitdaag?
- 17) Ontdek karakters iets oor hulself soos die storie ontwikkel?
- 18) Het karakters gebreke?
- 19) Het karakters fatale gebreke?
- 20) Vind daar karakterontwikkeling plaas?
- 21) Vind die karakterontwikkeling konstant plaas?
- 22) Is karakters konstant?
- 23) Is daar iets wat jou laat identifiseer met die karakter? Is hy byvoorbeeld aangenaam, simpatiek of fassinerend?
- 24) Is karakters dieselfde of dra variasie by tot geloofwaardigheid en konflik?
- 25) Is daar dinamika in die interaksie van verskillende karakters?
- 26) Is die held die regte een om die konflik en boodskap te dra?
- 27) Is alle karakters daar vir 'n rede?
- 28) Watter tipe akteur sal die rol aantrek?
- 29) Is daar 'n spesifieke rol waarvan 'n bekende akteur sal hou?

2.3.12 Dialoog (Katahn 1990: 55 - 56, 61)

- 1) Onthul dit iets oor die karakter se agtergrond, standpunte, emosies en begeertes?
- 2) Onthul dit inligting wat noodsaaklik is vir die storie?
- 3) Kommunikeer dit baie inligting sonder dat dit ooglopend is?
- 4) Klink dit natuurlik?
- 5) Is dit geskik vir die karakters se ouderdomme, agtergronde, opvoeding, ondervinding, gedrag en doelwitte?
- 6) Is dit reg vir die tydsera en kultuur?
- 7) Kommunikeer karakters waardes wat geld in daardie plek en tydsera?
- 8) Kommunikeer die karakter waardes wat gepas is vir sy karakter?
- 9) Word dialekte en sleng korrek aangewend?
- 10) Benadeel die sleng die rolprent deur dit te dateer?
- 11) Klink die karakters dieselfde?
- 12) Is daar te veel dialoog?
- 13) Is daar lang monoloë of gesprekke wat nêrens heen lei nie?
- 14) Is dit styf, kunsmatig, moeilik om uit te spreek of vaal?
- 15) Is dit ryk, harmonies en realisties?
- 16) Vloei dit?
- 17) Maak dit sin?
- 18) Verhoog dit spanning en konflik tussen die karakters?

- 19) Gee dit te veel inligting weg?
- 20) Verskaf dit te min inligting?
- 21) Het dit 'n spesiale styl?
- 22) Is dit toepaslik of kunsmatig?
- 23) Is dit oordadig en melodramaties?
- 24) Is die gehalte van die dialoog regdeur op dieselfde peil?

2.3.13 Struktuur (Katahn 1990: 57 - 62)

- 1) Begin die storie te vroeg en trek sodoende?
- 2) Ontwikkel die middelste deel die storie?
- 3) Dwaal die held sonder sig van die einddoel?
- 4) Verloor die held belangstelling in die einddoel?
- 5) Ontvou die storie logies sonder om voorspelbaar te wees?
- 6) Groei die karakter se emosiespan geloofwaardig of spring dit onreëlmatig?
- 7) Bou dialoog en aksie konsekwent van toneel tot toneel of is dit onreëlmatig?
- 8) Is daar geleentheid vir kykers om asem terug te kry na die klimaks?
- 9) Hou die storie aan en aan na die punt waar die konflik opgelos is?
- 10) Is daar te veel gebeure in die storie of toneel en kan sommige uitgesny word?
- 11) Lewer elke gebeure 'n bydrae tot die atmosfeer of plot?
- 12) Is daar dele wat jou uit die storie neem en dit dus minder fassinerend maak?

2.3.14 Die kykers (Katahn 1990: 62 - 63)

- 1) Sal die storie die betrokke teikenmark interesseer?
- 2) Sal die storie 'n breë kykerstal of 'n kleiner niche-mark interesseer?
- 3) Is dit geskik vir teaters of rolprent-van-die-week op televisie?
- 4) Is daar genoeg karakters en plot konflik om 'n mini-reeks te maak?

2.3.15 Struktuur (Seger 1994: 37 - 38)

- 1) Begin jy met 'n beeld?
- 2) Gee die beeld 'n gevoel van die styl en stemming van die storie?
- 3) Is daar 'n duidelike katalis wat die storie begin?
- 4) Is die katalis sterk en dramaties?
- 5) Word die katalis uitgedruk deur aksie?
- 6) Berei die sentrale vraag kykers voor op die klimaks?
- 7) Is die sentrale vraag duidelik?
- 8) Bring elke wending opnuut die sentrale vraag na vore?
- 9) Is daar 'n duidelike eerstebedryfwending?
- 10) Lei die eerstebedryfwending na die tweede bedryf?
- 11) Is die tweedebedryfwending duidelik?
- 12) Berei die tweedebedryfwending die storie voor op die klimaks?
- 13) Is die klimaks 'n groot finalé?
- 14) Is die resoluie vinnig?

2.3.16 Subplotte (Seger 1994: 58 - 59)

- 1) Is die subplot nodig – dra dit by tot die storie?
- 2) Haak dit aan by die hoofplot(te)?

- 3) Gee dit nuwe dimensie aan die storie?
- 4) Indien daar meer as drie of vier subplotte is, kan enige gesny word om die primêre en sekondêre plot en ander subplotte meer fokus te gee?
- 5) Is daar 'n duidelike struktuur vir elke subplot?
- 6) Is daar 'n duidelike uiteensetting?
- 7) Is daar duidelike wendings?
- 8) Is daar 'n duidelike klimaks?
- 9) Is die resoluësie naby aan die klimaks van die primêre plot?

2.3.17 Tonele (Seger 1994: 74 - 100)

- 1) 'n Toneel kan meer as een funksie op 'n slag vervul, byvoorbeeld uiteensetting oor karakter en die storie ontwikkel.
- 2) Goeie tonele betrek die kykers emosioneel.
- 3) Dit verskaf inligting wat kykers nodig het om die storie te volg.
- 4) Dit onthul karakter.
- 5) Dit ontwikkel 'n tema.
- 6) Dit skep 'n visuele beeld wat die regisseur verder ontwikkel.
- 7) Die dieptestruktuur van die primêre plot moet duidelik wees.
- 8) Dit moet 'n funksionele perspektief hê.
- 9) Wat is die toneel se doel en die belangrikste inligting wat oorgedra moet word.
- 10) Maak seker dat dit nie te vroeg of laat begin, te lank aanhou of te gou stop nie.

Vrae om tonele mee te kontroleer:

- 1) Het al die tonele 'n funksie?
- 2) Beweeg die meerderheid tonele die storie vorentoe na die klimaks?
- 3) Het die meerderheid van tonele rigting, 'n gevoel dat dit êrens heen gaan?
- 4) Is die begin van die toneel die laaste moontlike punt in die storie of is daar inligting wat onnodig is?
- 5) Eindig die toneel na die punt gemaak is of gaan dit aan?
- 6) Gaan die toneel effektief om met beelde?
- 7) Bied die toneel beelde, konflik en/of emosie, eerder as net inligting?
- 8) Is die verhouding van die tonele interessant of is dit herhalend en vervelig?
- 9) Sal kykers vermaak word deur elke individuele toneel?

2.3.18 Integreëring van die draaiboek (Seger 1994: 114)

- 1) Word alles wat uitbetaal eers voorberei (*foreshadow*)?
- 2) Betaal alles wat voorberei word uit?
- 3) Word die inligting op 'n oorspronklike manier voorberei en uitbetaal?
- 4) Betaal sommige van die inligting anders uit as wat dit voorberei is?
- 5) Word voorberei-inligting gekamouflêer?
- 6) Word humor gebruik om inligting op te stel en uit te betaal?
- 7) Is motiewe geskep of geïmpliseer sodat die regisseur dit kan gebruik?
- 8) Word beelde in die storie herhaal wat dit 'n gevoel van kohesie gee?
- 9) Word tonele, karakters, aksies of beelde gekontrasteer om die storie meer dramatiese tekstuur en trefkrag te gee?
- 10) Is daar ten minste een herskryf gedoen waarin daar gefokus is om die storie as 'n geheel te sien, eerder as om op die individuele dele te fokus?

2.3.19 Mitologiese patroon (Seger 1994: 146)

- 1) Is daar 'n mite teenwoordig in die draaiboek?
- 2) Watter fases van die heldereis word aangewend?
- 3) Watter fases van die heldereis is afwesig?
- 4) Watter van die argetipe karakters is afwesig?
- 5) Is daar 'n mentor karakter?
- 6) Sal een van die argetipe karakters help om die heldereis meer diepte te gee?
- 7) Sal daar 'n nuwe dimensie aan die storie wees as die held begin as onwillig, onskuldig, eenvoudig of bloot onheldhaftig?
- 8) Word die held verander deur die loop van die reis?
- 9) Word die mite ondersteun deur 'n sterk driebedryfstruktuur?
- 10) Neem die eerste wending die held in die avontuur in?
- 11) Skep die tweede wending 'n donker oomblik, omkeer of amper-dood-ervaring?

2.3.20 Karakterskelet (Seger 1994: 162)

- 1) Word die karakter se motivering oorgedra deur middel van praat of aksie?
- 2) Is daar 'n duidelike oomblik wanneer die karakter begin optree?
- 3) Weet kykers hoekom hy begin optree?
- 4) Wat is die karakter se doelwit?
- 5) Is die doelwit voldoende dringend om die karakter deur drie bedrywe te dra?
- 6) Is die karakter aktief of passief om die doelwit te bereik?
- 7) Voldoen die aksie aan die behoeftes van die storielyn?
- 8) Indien dit aksiegedrewe is, behels dit sterk dramatiese aksie en as dit karaktergedrewe is, word die aksie subtieler aangedryf?
- 9) Is terugflitse, lang uiteensettingstoesprake of lang voorstories regtig nodig?
- 10) Kan die karakterskelet duidelik in 'n paar woorde uitgedruk word?
- 11) Is dit duidelik hoe die karakterskelet met die skelet van die storie verband hou?

2.3.21 Konflik (Seger 1994: 178 - 179)

- 1) Wie is die held?
- 2) Wie is die opponent?
- 3) Watter tipe konflik bestaan tussen die held en opponent:
 - a) Verhouding?
 - b) Sosiaal?
 - c) Situasioneel?
 - d) Kosmies?
- 4) Word meeste van die konflik uitgedruk as verhoudingskonflik?
- 5) Word die konflik uitgedruk deur beelde?
- 6) Word die konflik uitgedruk deur dialoog?
- 7) Word die konflik uitgedruk deur aksie?
- 8) Verskaf klein konflikte tussen karakters ekstra impetus aan 'n toneel?
- 9) Is daar een oorhoofse konflik wat die kwessie van die storie definieer?
- 10) Hou konflik verband met beide die rolprent se storielyn en die karakterskelet?

2.3.22 Ronde karakters (Seger 1994: 198)

- 1) Haak die storie vas by stereotipes?

- 2) Is sekere karakters gedefinieer deur een dimensie eerder as drie dimensies?
- 3) Wat is die karakterboog van die held?
- 4) Het die karakters genoeg tyd om te verander?
- 5) Is verandering in die karakters geloofwaardig?
- 6) Wat is die invloede op karakters wat hulle laat verander?
- 7) Is daar 'n kataliskarakter?
- 8) Is daar 'n liefdesverhouding?
- 9) Forseer die storie die karakter om te verander?
- 10) Sien kykers duidelik deur beelde en aksie hoe die storie en ander karakters die verandering in 'n karakter veroorsaak?
- 11) Help die karakterontwikkeling om die tema en storie te kommunikeer?

2.3.23 Karakterfunksies (Seger 1994: 212)

- 1) Is dit duidelik wie die held is?
- 2) Is dit duidelik wie die opponent is?
- 3) Staan een opponent uit indien daar meer as een opponent is?
- 4) Wie is die ondersteunende karakters?
- 5) Hoe dra die ondersteunende karakters by tot die storie?
- 6) Dra tematiese karakters net die tema oor of het hulle ook ander funksies?
- 7) Is daar kataliskarakters wat die aksie aanhelp?
- 8) Het elke karakter 'n funksie in die storie?
- 9) Vervul verskillende karakters dieselfde funksie?
- 10) Kan van die karakters gekombineer word?
- 11) Is enige karakterfunksie wat die storie benodig, afwesig?

2.3.24 Effektiewe karakters (Miller 1998: 46)

- 1) Is die held pro-aktief?
- 2) Definieer en dryf die held die storie?
- 3) Is die karakters se innerlike en uiterlike motiverings duidelik?
- 4) Wat wil die karakters hê?
- 5) Wat het die karakters nodig?
- 6) Is die storielyne gebaseer op die karakters se doelwitte?
- 7) Is die doelwitte duidelik uitgedruk as aktiewe werkwoorde ("om ...")?
- 8) Is daar iets substansieel op die spel vir die held?
- 9) Is die held sterk genoeg om die stryd vol te hou?
- 10) Verander en groei meer as een van die karakters?
- 11) Kan hulle karakterboë getrek word?
- 12) Voel die karakters werklik?
- 13) Het jy stereotipes vermy?
- 14) Is die karakters geloofwaardig?
- 15) Het die karakters realistiese swakhede?
- 16) Het hulle intrinsieke konflikte?
- 17) Het hulle 'n mate van dubbelsinnigheid?
- 18) Is hulle uniek en geïndividualiseerd?
- 19) Ontlok hulle kykers-identifisering?
- 20) Watter van die volgende tegnieke word gebruik om kykers by die held te betrek: simpatie, aangenaam, gladdemond (*quirky*), eksentriek (*offbeat*), snaaks,

aantreklik, dapper, iemand wat omgee, vaardig, in gevaar en charismaties?

- 21) Het jy 'n paar sterk/pittige (*meaty*) rolle geskryf?
- 22) Is daar 'n sterk, komplekse skurk?
- 23) Is daar interessante bykarakters?
- 24) Kan jy die held maklik karakteriseer?
- 25) Wat sê die name oor die karakters?
- 26) Is karakters en hulle wêreld nagevors sodat hulle eg en geloofwaardig voel?
- 27) Hou jy van die karakters?

2.3.25 Storiestructuur (Miller 1998: 85 - 86)

- 1) Is spanning regdeur die storie sterk genoeg sodat kykers wil weet wat gaan volgende gebeur?
- 2) Is daar genoeg verrassings om voorspelbaarheid te verhoed?
- 3) Het jy die basiese inligting bestuur: wie weet wat, wanneer?
- 4) Is daar 'n duidelike begin, middel, einde?
- 5) Is die hoofplot duidelik en skoon?
- 6) Lei elke storiegebeure (*beat*) na die volgende en vertel dit die storie duidelik?
- 7) Verstaan ons vroeg wat die storie is en waarheen dit lei?
- 8) Gryp die opening ons aan?
- 9) Berei die begin die storie voor?
- 10) Is daar 'n snellergebeurtenis, indien nodig?
- 11) Begin die storie met 'n probleem, konflik of doelwit?
- 12) Ontmoet ons die held in die eerste bedryf?
- 13) Is daar duidelike dramatiese konflik?
- 14) Is die held se doelwitte duidelik?
- 15) Is daar voldoende twyfel of die held die doelwit gaan bereik?
- 16) Is daar 'n aaklige alternatief as die held nie suksesvol is nie?
- 17) Is daar groot wendings aan die einde van die eerste en tweede bedryf indien dit gepas is vir jou storie?
- 18) Beweeg die held se aksies die plot vorentoe?
- 19) Behoort die storie duidelik aan die held?
- 20) Hou die tweede bedryf ons aandag deur herhaalde krisisse?
- 21) Ontwikkel die tweede bedryf die storielyn sonder om af te dwaal?
- 22) Is alle addisionele plotte duidelik en skoon?
- 23) Is die lewe moeilik genoeg vir die held?
- 24) Ontwikkel die storie logies, met een ding wat lei tot 'n ander?
- 25) Beweeg die storie effektief – sonder dooie kolle?
- 26) Is daar konflik en spanning regdeur?
- 27) Bevat die middelgedeelte krisis-ontwikkeling?
- 28) Handhaaf jou storie voorwaartse beweging deur ons altyd te betrek?
- 29) Is daar 'n kragtige emosionele klimaks?
- 30) Versnel die storie soos wat dit die klimaks nader?
- 31) Benodig jy 'n krisis net voor die klimaks?
- 32) Is daar 'n duidelike resoluusie?
- 33) Het jy 'n duidelike, kompakte konsep?
- 34) Het jy eers 'n kort maar volledige storie geskryf?
- 35) Dra die basiese storie dit oor wat jy wil skryf?

- 36) Het jy ander plote soos opdrag (*task*), verhouding en interne oorweeg?
- 37) Het jy 'n sterk en volledige gebeure-uitleg geskryf?
- 38) Het jy 'n sekvens-uitleg gedoen?
- 39) Het jy 'n toneel-uitleg gedoen, indien dit nodig is?
- 40) Het jy 'n behandeling geskryf, indien dit nodig is?
- 41) Is jou uitlegte volledig genoeg sodat jy jou draaiboek daarvan kan skryf?
- 42) Gee ons om vir die storie?

2.3.26 Storietegnieke (Miller 1998: 115)

- 1) Het jy 'n prikkelende titel?
- 2) Het jy 'n meesleurende opening?
- 3) Het jy 'n gepaste vertrekpunt gekies?
- 4) Hanteer jy die uiteensetting glad?
- 5) Het jy ons voorberei op gebeure wat andersins onwaarskynlik sal voorkom?
- 6) Kan jy gebruik maak van 'n looper?
- 7) Handhaaf jy voorwaartse beweging?
- 8) Is die draaiboek geloofwaardig?
- 9) Het jy die materiaal voldoende nagevors?
- 10) Vermy jy toeval, gerieflike gebeure en die kunsmatige?
- 11) Maak jy dinge moeilik vir die held?
- 12) Pas die tempo by die inhoud en vorm?
- 13) Is die stemming en atmosfeer gepas?
- 14) Het die film 'n groot oomblik?
- 15) Het jy bewustelik die perspektiewe gekies?
- 16) Het jy dit oorweeg om spanning te bou deur middel van die uurglastegniek?
- 17) Word die ruimte effektief benut?
- 18) Wat het jy gemaak met rekwisiete en kostuums?
- 19) Wat is jou tema en hoe word dit uitgedruk?
- 20) Is kykers betrokke by die karakter se emosies?
- 21) Onderspeel jy eerder as om te oorspeel?
- 22) Is jy bewus van hoe die draaiboek werk op 'n gehoor?

2.3.27 Tonele (Miller 1998: 174 - 175)

- 1) Wat is die toneel se funksie binne die storie as geheel?
- 2) Watter ander funksies vervul die toneel?
- 3) Watter tonele kom voor en na die betrokke toneel?
- 4) Vloei die toneel glad uit die toneel daarvoor en in die toneel daarna, of het dit 'n onafhanklike, brokkige gevoel?
- 5) Wat is die oorgange tussen die toneel en die aan beide kante daarvan?
- 6) Hoe pas die toneel in by ander tonele ten opsigte van ritme, vloei en tempo?
- 7) Watter karakters is in die toneel?
- 8) Wat is die doelwit van elke karakter in die toneel? Wat wil elkeen hê?
- 9) Hoe voel elke karakter omtrent die gebeure in die toneel?
- 10) Wat is die toneel se interne struktuur? Volg dit 'n begin, middel, einde, klimaks, en resoluie patroon? Of 'n ander patroon?
- 11) Het die toneel konflik en spanning?
- 12) Betree kykers die toneel te vroeg of te laat?

- 13) Dryf die toneel in die volgende een?
- 14) As een toneelkrisis opgelos is, is daar 'n ander wat onopgelos gelaat is om ons na die volgende toneel te beweeg?
- 15) Hoe begin die toneel?
- 16) Hoe eindig die toneel? Het dit 'n gepaste duidelike einde?
- 17) Het die toneel spanning? 'n Verrassende einde? Ander verrassings?
- 18) Het die toneel 'n interessante omgewing waarin dit afspeel?
- 19) Benodig die toneel addisionele elemente vir groter interessantheid?
- 20) Hoe hanteer die held die konflik?
- 21) Beklemtoon die toneel aksie en beelde en nie net mense wat praat nie?
- 22) Is die lengte van die toneel gepas vir sy posisie in die draaiboek?

2.3.28 Dialoog, klank en musiek (Miller 1998: 206)

- 1) Dink visueel.
- 2) Klink die dialoog natuurlik en soos 'n gesprek?
- 3) Is dit lenig en ekonomies?
- 4) Gebruik jy woorde vir hulle implisiete betekenis?
- 5) Vermoed jy holruggeryde uitdrukkings en clichés?
- 6) Vermoed jy direkte (*on the nose*) dialoog?
- 7) Pas die dialoog by die karakter?
- 8) Pas die dialoog by die situasie en emosie?
- 9) Is dit onderskryf en onderbeklemtoon?
- 10) Skryf jy verhoudings en nie net woorde nie?
- 11) Gebruik jy subteks?
- 12) As jy dialooghoeke gebruik, doen jy dit oordeelkundig?
- 13) Het jy die dialoog herskryf en herskryf?
- 14) Het jy oorweeg hoe klank die draaiboek kan verryk?
- 15) Het jy ruimte gelaat vir musiek om die toneel te help?

2.3.29 Struktuur (Trottier 1998: 85, 90, checkpoint 6, 18)

- 1) Wat is die katalis wat jou sentrale karakter rigting gee?
- 2) Watter *Groot Gebeure* impakteer werklik op jou karakter se lewe?
- 3) Is daar sterk stygende konflik regdeur die tweede bedryf?
- 4) Bou die konflik of is dit slegs repeterend?
- 5) Is daar 'n wending in die middel wat die tweede bedryf in die helfte deel.
- 6) Watter vreeslike krisis staar jou karakter in die oë?
- 7) Sal die krisis 'n lewe-of-dood-besluit van die karakter afdwing en/of die kykers laat omgee oor hoe alles gaan afloop?
- 8) Hoe eindig die storie/wat is die finale stryd?
- 9) Leer die karakter aan die einde iets nuuts? Of word sy positiewe of negatiewe groei duidelik gemaak? Of ontvang hy enige erkenning aan die einde?
- 10) Is die tonele goed gestruktureer?
- 11) Is die hoofdraaipunte op naasteby die regte plek?
- 12) Gebeur dinge net of is daar 'n oorsaak-en-gevolg-verband tussen karakter-aksies?
- 13) Is die subplotte verweef met die hoofplot?
- 14) Skep die subplotte nuwe komplikasies?
- 15) Is karakters se aksies gemotiveerd of bestaan hulle net om die plot te laat werk?

- 16) Bou die aksie, konflik en dramatiese spanning of is dit 'n statiese herhaling?
- 17) Word sentrale en opposisiekarakters gedwing om sterker en sterker aksies te neem?
- 18) Styg die konflik natuurlik tot 'n krisis/klimaks?

2.3.30 Karakter (Trottier 1998: 84 - 93, checkpoint 4, 8, 12, 24)

- 1) Wie is jou sentrale karakter?
- 2) Wat is sy hoofdoel (wat die storie vorentoe dryf)?
- 3) Hoekom is die doel so belangrik vir hom?
- 4) Wie probeer jou karakter verhoed om sy doelwit te bereik?
- 5) Het die karakter 'n uiterlike doelwit waarvoor die kykers sal omgee?
- 6) Het die karakter 'n kragtige, persoonlike motivering om die doelwit te bereik?
- 7) Is daar 'n opponent in 'n posisie van mag wat in staat is om groot skade te doen?
- 8) Het die karakter die wil om teen die opposisie op te tree?
- 9) Het die karakter die wil om te leer en te groei?
- 10) Het die karakter menslike emosies, eienskappe, waardes en gebreke waarmee kykers kan identifiseer?
- 11) Het die karakter 'n bepaalde siening van die lewe, die wêreld en/of self, wat aanleiding gee tot bepaalde ingesteldhede?
- 12) Het die karakter besonderhede, verlengings, eienaardighede en/of uitdrukkings wat uniek sy eie is?
- 13) Het die karakter 'n lewe en stem wat uniek sy eie is?
- 14) Het die karakter 'n sleutelgebeure uit die verlede wat gelei het tot karaktergebreke?
- 15) Het die karakter 'n innerlike behoefte waarvan hy aanvanklik onbewus is?
- 16) Hoe groei of verander die sentrale karakter deur die storie?
- 17) Hoe is die karakter anders aan die einde van die storie?
- 18) Wat weet hy aan die einde wat hy nie aan die begin geweet het nie?
- 19) Wat is jou karakter se persepsie van realiteit?
- 20) Verander die karakters se siening van realiteit aan die einde van die storie?
- 21) Is die held iemand van wie kykers sal hou?
- 22) Sal kykers op een of ander vlak met die sentrale karakter identifiseer?
- 23) Het die sentrale karakter diepte, met beide sterk en swakpunte?
- 24) Sal die sleutelrolle sterre aantrek?
- 25) Kom die karakters oor as verwerkte stereotipes?

2.3.31 Plot (Trottier 1998: 84 - 93, checkpoint 5, 13, 16, 23, 24)

- 1) Wat is die genre?
- 2) Wat is die tydperk?
- 3) Wat is die ruimte?
- 4) Wat is die emosionele atmosfeer en stemming?
- 5) Watter storie- of karakterbepelings bestaan?
- 6) Wat is die tema/boodskap van die storie?
- 7) Wat probeer jy sê?
- 8) Sal die einde dit sê sonder om prekerig te klink?
- 9) Is die sentrale konflik duidelik gedefinieer?
- 10) Is die karakters se behoeftes en doelwitte duidelik?

- 11) Is dit wat op die spel is groot genoeg vir 'n kommersiële rolprent?
- 12) Ontlok die storie 'n emosionele reaksie?
- 13) Sal kykers lag, huil, kwaad, bang, opgewonde of verlief word?
- 14) Wat maak die storie uniek, vars en oorspronklik?
- 15) Is die storie te voorspelbaar?
- 16) Het kykers dit al vantevore gesien?
- 17) Is die feite van die storie geloofwaardig?
- 18) Sal kykers emosioneel tevrede wees aan die einde?
- 19) Verveel jy die kykers deur vir hulle te veel te vroeg te vertel?
- 20) Verwar jy die kykers met te min inligting?
- 21) Ontvang kykers net genoeg uiteensetting om hulle geïnteresseerd te hou?
- 22) Word die uiteensetting gegee deur konflik of statiese dialoog?
- 23) Word terugflitse gebruik as 'n kruk of om die storie vorentoe te beweeg?
- 24) Maak die storie staat op foefies soos naaktheid, geweld, skok of spesiale effekte?
- 25) Sal die eerste 5 - 10 bladsye die leser se belangstelling prikkel?
- 26) Stel die eerste 20 - 30 bladsye die sentrale konflik op?
- 27) Bou die intensiteit vanaf die middel tot by die klimaks aan die einde?
- 28) Is die storie, plot of einde te voorspelbaar?
- 29) Word al die los punte opgeklaar tydens die afloop?

2.3.32 Dialoog (Trottier 1998: 93, checkpoint 22)

- 1) Is die dialoog te direk?
- 2) Sê die karakters presies wat hulle voel?
- 3) Praat elke karakter met sy eie stem, woordeskat, sleng, ritme en styl?
- 4) Is die dialoog skerp, slim, oorspronklik, interessant en skraal?
- 5) Is individuele toesprake te lank of belas met meer as een gedagte?
- 6) Maak die storie te sterk staat op dialoog?
- 7) Is die dialoogtonele te lank?
- 8) Is daar te veel tonele met pratende koppe?
- 9) Vertel jy eerder as om te wys?
- 10) Probeer die komedie snaaks wees of is dit natuurlik snaaks?

2.3.33 Diverse (Trottier 1998: 92, checkpoint 21)

- 1) Is die draaiboek te tegnies, te kompleks of te moeilik om te verstaan?
- 2) Vereis dit 'n groot begroting met duur tonele, duur spesiale effekte, periode ruimtes, eksotiese terreine, te veel terreine, 'n groot rolverdeling, water en diere?
- 3) Is die draaiboek se begroting reg vir die teikenmark?
- 4) Is die formaat korrek?
- 5) Is daar gedagtes of iets wat nie op die skerm kan verskyn nie?

2.3.34 Kontrolelys vir wetenskapsfiksieverhale (Tuttle 2001: 91 - 94)

2.3.34.1 Is daar probleme met die perspektief?

- 1) Sal dit beter wees as iemand anders die storie vertel?
- 2) Is jou held afwesig van belangrike tonele omdat hy nie die perspektief is nie?
- 3) Meervoudige perspektiewe is nie aanbevole vir 'n kortverhaal nie.
- 4) Verskuiwings in perspektiewe moet duidelik gekommunikeer word.

2.3.34.2 Is dit die regte lengte?

- 1) Is daar te veel karakters wat die storie vermoeiend maak?
- 2) Is daar te min karakters?
- 3) Is daar onnodige tonele?
- 4) Het jy te ver in doodloopstrate afgegaan?
- 5) Is daar te veel inligting oor bykarakters?
- 6) Is daar te veel inligting wat die aandag aftrek?
- 7) Word genoeg inligting verskaf om die storie lyf te gee?
- 8) Hou die storie te lank aan na die klimaks?
- 9) Voel die lesers onvergenoeg omdat die storie te gou na die klimaks eindig?

2.3.34.3 Is die konsep interessant en geloofwaardig?

- 1) Interesseer die storie jou nog steeds? As dit jou verveel, sal dit ander ook verveel.
- 2) Reageer jou karakters geloofwaardig?
- 3) Kan die lesers simpatiseer met die karakters?
- 4) As dit wetenskapsfiksie is, sal jou wetenskap 'n wetenskaplike oortuig?
- 5) Kan gewone lesers jou argument volg?
- 6) Al is die storie intellektueel uitdagend, moet dit steeds vermaak verskaf.

2.3.34.4 Begin die storie op die regte plek?

- 1) As die storie te vroeg begin, sal dit lank duur voor die belangrike aksie begin.
- 2) As die storie te laat begin, sal dit baie terugflitse vereis om die leser in te lig.
- 3) As daar 'n baie lang terugflits naby die begin van die boek is, is dit dikwels 'n aanduiding dat die skrywer te laat begin het.

2.3.34.5 Is die storie goed gestruktureerd?

- 1) 'n Storie kan dikwels verbeter word deur dit vinniger te maak.
- 2) As 'n storie te vinnig verloop, benadeel dit dikwels die vermoë van die lesers om die wêreld en gebeure wat geskep is, te geniet.
- 3) Romanskrywers wissel die storietyempo volgens die effek wat hulle wil verkry.
- 4) Indien tonele verloop sonder dat iets gebeur, ongeag of dit oor twee weke of twee maande strek, behoort dit nie meer as 'n reël of twee te beslaan nie.
- 5) Tensy daar iets in die toneel gebeur wat noodsaaklik is vir die plot of iets noodsaaklik oor die karakters onthul, moet dit nie beskryf word nie.
- 6) Onnodige inligting en los punte dra by tot 'n storie se gebrek aan vorm.
- 7) Lesers voel gekul as hulle aan te veel karakters bekendgestel word, wat later sommer net verdwyn.
- 8) Lesers voel gekul as daar storielyne is wat onvoltooid gelaat word.
- 9) Vooruitskouing kan krag aan fiksie verskaf.

2.3.34.6 Voldoen die storie aan die verwagting?

- 1) Elke storie skep verwagtings. As dit nie daaraan voldoen nie, misluk dit.
- 2) As dit nie aan verwagtinge voldoen nie, moet dit die storie interessant maak.
- 3) Die einde moet nie te maklik wees nie. Dit moet verdien word deur die karakter.
- 4) Die einde moet voel soos 'n behoorlike gevolgtrekking, ongeag hoe dit eindig.

- 5) Is daar te veel onbeantwoorde vrae en los punte omdat die storie te vroeg stop?
- 6) Hou die storie te lank aan na die klimaks verby is?

2.3.35 Elemente van 'n effektiewe dramadraaiboek (Human 2003: 3 - 6)

2.3.35.1 Struktuur

- 1) 'n Tradisionele dramatiese struktuur.
- 2) 'n Effektiewe opening.
- 3) Uiteensetting is relevant, spaarsamig en versprei oor storie.
- 4) Konflik en spanning varieer en neem toe.
- 5) Daar is verskillende soorte hindernisse.
- 6) Tempo varieer en neem toe.
- 7) Die tyd spandeer aan elke komponent van die dramatiese struktuur is in proporsie.
- 8) Hindernisse vroeër is nie groter/neem meer tyd in beslag, as later.
- 9) Subplotte neem nie te veel tyd in beslag nie.
- 10) Sekondêre plot neem nie meer tyd in beslag as primêre plot nie.
- 11) Sekondêre plot ondermyn nie die primêre plot se klimaks nie.
- 12) Die held het 'n donkerste oomblik voor die helderste oomblik met die klimaks.
- 13) Die hoofkonflik word besleg met die klimaks.
- 14) Die held en die opponent kom in die klimaks teen mekaar te staan.
- 15) Daar word voldoende tyd aan die klimaks spandeer.
- 16) Die klimakssekwens het 'n dramatiese struktuur wat toeneem in spanning.
- 17) Die einde is positief/het 'n positiewe element, selfs by tragedies.
- 18) Die tydsverloop neem af en is die stadigste tydens die klimaks.
- 19) Die storie eindig kort na die klimaks.

2.3.35.2 Plot

- 1) 'n Goeie konsep:
 - a) Oorspronklikheid.
 - b) Bekendheid.
 - c) Populêre genre.
- 2) Kykers sien vroeg in die storie watter genre dit is.
- 3) Kykers sien vroeg in die storie waarom dit gaan.
- 4) Die storie is geloofwaardig.
- 5) Die storie bly in sy genre/grense/ruimte.
- 6) 'n Duidelike hoofplot.
- 7) Die hoofdoelwit kry die meeste aandag.
- 8) 'n Sekondêre plot ('n tweede doelwit).
- 9) Daar is subplotte.
- 10) Elke toneel dra by om die storie te ontwikkel.
- 11) Storie bevat beide erns en humor.
- 12) Die storie bevat 'n tema.
- 13) Die bereiking van die doelwit en die manier hoe dit bereik gaan word, is onvoorspelbaar.

2.3.35.3 Karakters

- 1) Duidelike held. Wie se storie is dit?
- 2) Kykers identifiseer met die held:
 - a) Simpatie (onreg, vernedering, gebrek, verlies, verwerping, pyn).
 - b) Gevaar.
 - c) Aangename persoon (goed of snaaks).
 - d) Spesiale vaardighede.
 - e) Dapper (doen en sê).
 - f) Mag oor mense en/of dinge.
 - g) Wys vroeg.
 - h) Dieselfde ras, ouderdom, geslag, kultuur.
 - i) Foute en gebreke.
 - j) Gehoor ontdek saam met die hoofkarakter.
 - k) Die held is menslik: *Kontinuum*: Mens \longleftrightarrow Objek.
- 3) Die held het 'n duidelike doelwit.
- 4) Daar is iets groots, verkieslik tasbaars, op die spel vir die held.
- 5) Hindernisse strem die held om sy doelwit te bereik.
- 6) Die held ontwikkel as mens.
- 7) Gebeure/dialog word herhaal om ontwikkeling van karakter/vaardighede te toon.
- 8) Die tema en karakterontwikkeling van held hou verband.
- 9) Elke gebeure en karakter dra by tot die held se stryd om sy doelwit te bereik.
- 10) Daar is 'n Opponent.
- 11) Daar is 'n Refleksie.
- 12) Daar is 'n Geliefde.
- 13) Daar is 'n mentor.
- 14) Held is rond.
- 15) Karakters se gedrag is geloofwaardig.
- 16) Elke karakter het 'n noodsaaklike funksie.
- 17) Karakters verskil van mekaar.
- 18) Karakters se handeling is effektief en funksioneel.

2.3.35.4 Dialoog

- 1) Karakters se dialoog is effektief en funksioneel.
- 2) Dialoog dwaal nie, dit bly gefokus op die ontwikkeling van die storie.
- 3) Dit vervul 'n noodsaaklike behoefte, daarsonder is die storie oneffektief.
- 4) Die inligting kan nie visueel oorgedra word nie.

2.3.35.5 Spanning en emosie

- 1) Voorkennis van kykers oor 'n beroep, aktiwiteit of karakter.
- 2) Plante.
- 3) Profetiese vooruitskouing.
- 4) Kykers word voorberei op die belangrikste emosionele gebeure.
- 5) Afwagting word geskep.
- 6) Kykers het kennis wat die held nie het nie.
- 7) Gebeure is soms teen die verwagting van die kykers in.
- 8) Kykers leer iets nuuts.
- 9) Kykers identifiseer met die tema/filosofie/waardes van storie.

- 10) Kykers sien/ervaar iets ongewoons byvoorbeeld unieke spesiale effekte, natuurtonele, massatonele, 3D.
- 11) Kykers identifiseer met die held se doelwit.
- 12) Kykers identifiseer met die held se metodes om doelwit te bereik.
Hoe tree die opponente op en wat is op die spel?
- 13) Kykers identifiseer met die verloop van die storie.
- 14) Bestaande emosie in die samelewing word benut.
Patriotisme/nasionalisme/identifisering met persoon of saak/sentimentaliteit.

2.3.35.6 Diverse

- 1) Ander mediums/tegnieke van vermaak word ingesluit, byvoorbeeld musiek.
- 2) Die draaiboek het 'n lae begroting en is die regte lengte.

2.3.36 Evalueringsdokumentasie van Amerikaanse maatskappye

2.3.36.1 Tekstverslag (Lucey 1996: 368 - 369)

Voorbeeld van 'n evalueringsvorm wat tekslesers (*readers*) van Hollywood-ateljees en produksiehuise gebruik om draaiboeke mee te evalueer.

Ateljeeleser Evalueringsvorm (<i>Studio Reader Evaluation Form</i>)		
1: Uitstekend 2: Bogemiddeld 3: Bevredigend 4: Aanvaarbaar 5: Onbevredigend		
Eienskappe	Beskrywing	Opmerkings
Bewustheid van karakter 1 2 3 4 5	Storie toon 'n duidelike bewustheid van hoofkarakters, helde, ondersteunende karakters, in hul betrokkenheid met die storie.	
Bewustheid van konsep 1 2 3 4 5	Konsep wat gebruik word is 'n interessante vertrekpunt waarmee kykers kan identifiseer.	
Beweging 1 2 3 4 5	Kwaliteit van emosionele of fisiese energie.	
Warmte 1 2 3 4 5	Kwaliteit van ondersteunende belangstelling – wat is die leser se reaksie op die storie se emosionele inhoud?	
Risiko 1 2 3 4 5	Aanbieding van wat op die spel is, die gevaar wat die held of heldin konfronteer, lewe-en-dood-risiko's.	
Konflik 1 2 3 4 5	Aanbieding van die diepte van die konflik.	
Humor 1 2 3 4 5	Kwaliteit van die humor aangebied. Is dit geforseer? Is daar 'n natuurlike vloei?	
Storie/substorie 1 2 3 4 5	Die mate van die liniêre progressie. Is die storie en substorie duidelik geteken en deurgevoer? Opgelos?	
Hardware 1 2 3 4 5	Aanwending van toerusting in die storie.	
Resolusie 1 2 3 4 5	Storie eindig ten volle opgelos, sonder enige los punte.	
Aanbieding 1 2 3 4 5	Professionele voorkoms.	
Formaat 1 2 3 4 5	Lengte is gepas vir die vorm van die rolprent.	

2.3.36.2 Kandidaatleser evalueringseksamen (Lucey 1996: 371 - 372)

Die volgende is 'n tipiese evaluasie waaraan applikante vir die pos van leser by Hollywood-ateljees en produksiehuise onderwerp word. Die leser het ses ure om 'n toetsdraaiboek te lees en 'n resensie daarvan te skryf:

Skryf 'n volledige sinopsis van die draaiboek, nie meer as twee bladsye in lengte nie. Maak gebruik van die volgende vrae as 'n riglyn vir jou analise van die sterk- en swakpunte van die draaiboek. Dit is nie nodig om al die vrae te beantwoord nie, aangesien dit nie noodwendig van toepassing is op die draaiboek wat jy gevra is om te lees nie.

- 1) Kort uitleg (3 reëls).
- 2) Wat is die genre van die rolprent?
- 3) Beskryf die inhoud van die rolprent:
 - a) Wat is die hoofkonflik van die storie? Is dit duidelik? Is dit bevredigend opgelos?
 - b) Is die storie die geskikste vir 'n speelprent?
 - c) Is daar genoeg materiaal vir 'n speelprent?
 - d) Benut die skrywer die kinematiese medium optimaal?
- 4) Lewer kommentaar oor die karakters.
 - a) Is hulle geloofwaardig en ten volle ontwikkel binne die konteks van die storie?
 - b) Het die hoofkarakters 'n duidelike bedoeling of doelwit? Is dit behoorlik gemotiveerd?
 - c) Verander die karakters as gevolg van die storie? Is hierdie veranderings behoorlik gemotiveer?
 - d) Is die opponerende karakter (of karakters) interessant?
 - e) Het die skrywer goed gebruik gemaak van sekondêre rolle?
- 5) Lewer kommentaar oor die plotstruktuur.
 - a) Onthul elke toneel nuwe inligting aangaande die karakters of die plot-aksie van die storie?
 - b) Het die skrywer 'n aanvoeling vir die bekendstelling van nuwe elemente van die storie op gepaste tye?
 - c) Bou die spanning?
 - d) Benut die skrywer spanning optimaal of is die gebeure van die storie voorspelbaar?
 - e) Is daar genoeg subplotte om die storie interessant te maak en is dit verweef in die hoof-aksie?
- 6) Lewer kommentaar op die dialoog.
 - a) Is dit goed geskryf?
 - b) Het die skrywer dialoog gebruik waar beelde die betekenis beter sou oordra en omgekeerd?
 - c) Het al die karakters hulle eie kenmerkende dialoog of neig hulle om almal dieselfde te klink?
- 7) Watter tipe kykers dink jy sal belangstel om hierdie rolprent in die Verenigde State en buite die Verenigde State te sien?

2.3.36.3 Teksverslag (Katahn 1990: 66)

Katahn verskaf ook 'n voorbeeld van 'n tipiese evalueringsvorm wat in Hollywood-ateljees en produksiehuise deur tekslesers gebruik word om nuwe draaiboeke mee te evalueer:

	Uitstekend	Goed	Redelik	Swak
Karakterisering				
Dialog				
Storielyn				
Ruimte/produksie				
Struktuur				
Tema				
Skryfvermoë				
Begroting: Laag _____ Gemiddeld _____ Groot _____				
Aanbeveel _____ Oorweeg _____ Afgekeur _____				

2.4 Inventaris van genre-eienskappe

2.4.1 Inleiding

Die meeste skrywers, byvoorbeeld Miller (1998: 16) en Russin en Downs (2000: 195), stel dit duidelik dat 'n rolprent nie die raamwerk van 'n genre rigied hoef te volg nie. Dit is nie reëls wat slaafs nagevolg moet word nie: dit is kenmerkende eienskappe wat oorskry, verbuig of omgekeer kan word. As die skrywer verstaan binne watter genre of kombinasie van genres sy storie val, kan hy die elemente beter aanwend.

Die kern van kommersiële rolprentgenres is dieselfde as vir alle ander stories: die begeerte om liefde te ervaar, vrees te oorwin, die betekenis van dinge te verstaan of om uit die gewone bestaan te ontsnap. Alhoewel baie emosies ontlok kan word deur 'n rolprent, is daar **een emosie wat domineer**, die een wat nouste verband hou met die tema, doel van die storie en katarsis aan die einde. Volgens Russin en Downs (2000: 195 - 196) definieer daardie spesifieke emosie die genre.

Om binne 'n genre te skryf en dit te evalueer of om genres te kombineer, moet die elemente daarvan bekend wees. Wie is die tipiese held (geslag en eienskappe), wat is die tipiese ruimtes, watter tipe situasies ontwikkel en watter strukturele ontwikkelings vind plaas (Miller 1998: 17)?

Die kategorieë en subkategorieë van hierdie literatuurstudie is gegrond op die van Russin en Downs, wat 'n generiese indeling volgens **effek** is. Die genres binne 'n hoofkategorie het dus 'n kenmerkende emosie gemeen (byvoorbeeld vrees) en die subkategorieë is gebaseer op die **inhoud** en **styl** (wetenskapsfiksie, oorlog, ensovoorts) (Malan 1985: 23). Vir volledigheid is daar ook hoofkategorieë geskep wat nie gebaseer is op effek nie, byvoorbeeld jeug, en genres wat op die karakterboog gebaseer is. Hierdie afdeling dek die eienskappe van alle kommersiële genres onder 2.4.2 Plot en struktuur en 2.4.3 Karakters.

2.4.2 Plot en struktuur

2.4.2.1 Dappergenres: algemene kenmerke

Russin en Downs (2000: 197 - 206):

- 1) Een van die mens se sterkste begeertes is om dapper te wees, om in staat te wees om onself, ons geliefdes en selfs ons nasie te red sonder om ons waardigheid en moraliteit op te offer. Ons wil dapper wees in die aangesig van pyn, maar veral in die aangesig van die dood.
- 2) Die opponent is 'n surrogaat vir die dood, 'n kragtige en dodelike mag waarteen sukses onmoontlik lyk (*Braveheart*).
- 3) Die held is 'n surrogaat vir onself, iemand deur wie se stryd ons teen die gruwelike opponent veg en ook 'n nuwe kans op die lewe kry.
- 4) Die storielyn is liniêr, met ander woorde as die held eers gemotiveer is, spandeer hy al sy tyd daaraan om die opponent te verslaan.
- 5) Die storie handel oor 'n stryd om lewe en dood en die toets vir dapperheid is 'n fisiese een. Dit kan ook 'n geestelike of emosionele dimensie insluit, maar die hoofbedreiging vir die held is fisiese dood.
- 6) Dit is noodsaaklik dat die bedreiging vir die held, en verkieslik vir die hele wêreld, letterlik lewensbedreigend is.
- 7) Die opponent word geïdentifiseer met magte van dood en vernietiging. Hy het die mag en wil om alles te vernietig wat die held as kosbaar beskou.
- 8) Vir Amerikaanse kykers is die dreigement van verslawing of die wegneem van vrye keuse amper net so erg soos die dreigement van die dood.
- 9) Om kykers te verteenwoordig moet die held hulle vrese deel.
- 10) Die held is gewoonlik die swakste (*underdog*) en het dikwels 'n persoonlike tekortkoming wat 'n interne hindernis is.
- 11) Alhoewel die held gebreke het, is daar ander redes hoekom hy die potensiaal het om teen die opponent te veg. Wanneer hy uiteindelik sy potensiaal vervul en sy vrees oorwin, word die mag van die vyand verminder.
- 12) Eers huiwer die held om die opponent aan te vat, omdat hy onoorwinbaar lyk. Iets buite homself moet hom motiveer om toe te tree tot die stryd. In die Bond-rolprente doen die held dit omdat dit sy werk is. In baie Wilde Weste- en Vegkunsrolprente is die dryfveer wraak.
- 13) Omdat die prys so hoog is, moet die ruimte 'n intensivering veroorsaak. Baie stories neem die held na vreemde en angswekkende omgewings om die opponent te konfronteer (*Armageddon*).
- 14) As die opponent die stryd na die held se normale wêreld bring, word die normale wêreld 'n plek van buitewêreldse terreur, byvoorbeeld *Die Hard* waar die stryd verskuif van die bekende van die woonstelblok na die onbekende hysbakskagte, ventilasieskagte en die kelder.
- 15) Die held het dikwels bondgenote uit sy gemeenskap. Die opponent kan hulle doodmaak of omkoop en sodoende die finale prys al groter maak.
- 16) 'n Karakter wat die begeerte uitspreek om hom te vestig in 'n rustige, landelike omgewing, is gedoem om te sterf. Dit is onrealisties in die konteks van die gevaarlike wêreld waarin hy hom bevind en is 'n teken van swakheid.
- 17) Die held is óf deel van die gewone mense óf identifiseer met hulle. Die opponent word weer geassosieer met 'n onpersoonlike militaristiese masjien.

- 18) Die held kry vaardighede en selfvertroue deur 'n proses van opleiding.
- 19) In stede van 'n formele uitdaging en spesifieke tyd en plek vir die finale konfrontasie, moet die held die legkaart van die opponent se finale aksies aanmekaar sit. Dit word dan die arena vir die finale stryd.
- 20) Reg deur die storie word die opponent gewys waar hy voortgaan met sy planne.
- 21) Die opponent het 'n span wat hom help. Sy handlanger is 'n duistere replika van die held se handlanger en het buitengewone vermoëns, byvoorbeeld as vegter.
- 22) Die held ontvang dikwels 'n terugslag tydens die finale stryd. Dit maak hom kwesbaar en veroorsaak amper sy ondergang.
- 23) As die held gewond of benadeel word in die finale stryd, put hy uit die morele krag wat die mentor in hom geplant het en sy eie interne moraliteit.
- 24) Die opponent gebruik al sy mag teen die held, maar uiteindelik word hy oorwin.
- 25) In rolprente waar daar 'n uitdaging tot 'n geveg was, stop die held dikwels voor hy die opponent doodmaak. Daarby wys hy sy eie morele superioriteit. Dikwels sterf die opponent op 'n wyse wat sy eie morele gebreke weerspieël. In *Zorro* word hy toegeval deur 'n hoop goud.
- 26) As daar ander teenwoordig is, sal hulle applous gee en daardeur die held se dapperheid en die krag van die gemeenskap bevestig. Die romantiese objek sal dikwels 'n lewensbevestigende soen aan die held gee.
- 27) As die held sterf, is daar die wete dat hy voortleef in iemand soos 'n baba (*Braveheart* en *Terminator*) of 'n persoon wat hy gered het (*Saving Private Ryan*).

2.4.2.2 Dappergenres: aksie/aksie-avontuur

Voorbeelde: *Die Hard*, *Under Siege*, *Raiders of the Lost Ark*.

Lucey (1996: 21, 52, 237 - 238):

- 1) Dit gee kykers 'n opwindende plesierit sonder om veel van die karakters of die sosiale konteks te onthul.
- 2) Dit kort die nadenke en morele impetus van die hoë-avontuur genre.
- 3) Daar word minder aandag gegee aan die karakter se interne stryd en meer aan die aksie. Te veel aksie verander egter die karakters in honde wat deur brandende hoepels spring.
- 4) Karakters kry 'n paar minute om oor lewensplanne, familie en ondervinding te praat. Dit is dikwels genoeg om hulle meer rond te maak.
- 5) Dit skep visuele sekwense wat die karakters uitbeeld in fisiese aksie.
- 6) Dit baat by wyehoekskote en ruim eksterne terreine wat skouspel beklemtoon.
- 7) Die meeste werk tydens die skryfproses lê in die uitdink van die dramatiese probleem en om 'n interessante omgewing te skep.

Parker (1999: 156):

- 1) Die held is 'n slagoffer van die opponent se dade.
- 2) Die perspektief is alomteenwoordig.
- 3) Die plot word gedomineer deur aksiesekwense.
- 4) Karakterisering word verminder ten gunste van die aksie.
- 5) Die held het die vaardighede om die spesifieke opdrag uit te voer.
- 6) Daar is baie slagoffers as gevolg van die sentrale konflik.

Russin en Downs (2000: 14, 197, 200 - 201):

- 1) 'n Aggressiewe, bondige styl met beperkte dialoog, wat kykers teen maksimum spoed vorentoe beweeg.
- 2) Dit is moontlik die suksesvolste genre wêreldwyd omdat dit spesifiek handel oor dapperheid in doodsomstandighede.
- 3) Die opponent is kompleks en is dikwels 'n intieme vyand met 'n vorige verbintenis met die held. In *Star Wars* is Darth Vader die held se pa en in *Raiders of the Lost Ark* is dit 'n ou mededinger van die held.
- 4) Aksie-avontuur maak dikwels gebruik van 'n mentor wat die held help om sy gebreke te oorwin. Dikwels het die mentor al 'n lang stryd met die opponent.
- 5) In kompleksere aksiestories speel wraak 'n rol, maar dit word oortref deur groter doelwitte soos vryheid (*Star Wars*, *Braveheart*).

Mora (2003: 28):

- 1) Net soos die riller benodig dit 'n kragtige opponent.
- 2) Die opponent moet onoorwinlik voorkom (*The Terminator*).
- 3) Die opponent moet chaos op alle vlakke veroorsaak.
- 4) Die impakkarakter kan 'n ander rol vertolk (Kyle Reese in *The Terminator*).
- 5) Indien die opponent ook die impakkarakter is, is hy volledig ontwikkel, totaal boos (Darth Vader in *The Empire Strikes Back*).
- 6) Die held het gewoonlik spesiale vaardighede wat hom die enigste maak wat die opponent kan oorwin (Luke Skywalker in *Star Wars*).
- 7) Om die opponent te oorwin moet die held verander en spesiale vaardighede aanleer.

2.4.2.3 Dappergenres: avontuur

Voorbeelde: *The African Queen*, *The Treasure of the Sierra Madre*, *Romancing the Stone*.

Lucey (1996: 21):

- 1) In teenstelling met aksie-avontuur bevat dit nadenke en morele impetus.
- 2) Dit speel dikwels af in geïsoleerde plekke waar buitengewone karakters met sosiale of politieke kwelvrae te doen kry.

2.4.2.4 Dappergenres: spanning (*thriller*)

Voorbeelde: *North by Northwest*, *The Birds*, *Fatal Attraction*.

Trottier (1998: 33):

- 1) Dit fokus meer op spanning as op aksie.
- 2) 'n Gewone man of vrou raak betrokke by 'n lewensbedreigende situasie.
- 3) Die skurke probeer dikwels desperaat om 'n voorwerp (*McGuffin*) te bekom.
- 4) Kykers is begaan oor die oorlewing van die sentrale karakter.
- 5) Die sentrale karakter is geïsoleer en kan nie hulp kry of iemand vertrou nie.
- 6) Die karakter se hoofdoelwit is om te oorleef.
- 7) Daar is nie veel karakterontwikkeling nie.

Dancyger en Rush (2002: 85, 100 - 104):

- 1) Die uitdagings vir die held is groot en veelvuldig.
- 2) Waar melodrama fokus op die innerlike lewe van die held, fokus dit op die bestaan van die held in die wêreld.
- 3) Omdat die plot so belangrik is, is daar baie min karakterisering.
- 4) Dit is plot-intensiewer as die meeste ander genres.
- 5) Die opponent het 'n duidelike doelwit en dit is die basis van die plot.
- 6) Die plot is in essensie 'n agtervolging.
- 7) Die held is aanvanklik nie opgewasse teen die opponent nie.
- 8) Daar is dikwels 'n tipe bewondering tussen die held en die opponent.
- 9) Hoe sterker die opponent, hoe groter die sukses van die held.
- 10) Die formidabele opponent maak die kanse op oorlewing en sukses baie klein.
- 11) Die doel van die held is om te oorleef.
- 12) Die held moet eers insig kry in die situasie waarin hy hom bevind en daarna die opponent verhoed om sy doelwit te bereik.
- 13) Die held word getransformeer van 'n potensiële slagoffer na 'n held.
- 14) Humor en self-depresiasie kom dikwels voor.
- 15) Verhoudings is oppervlakkig – daar is geen tyd vir intieme verhoudings nie.
- 16) Tyd is belangrik en is teen die held. Dit is 'n bondgenoot van die opponent.
- 17) Seksualiteit en geweld is teenwoordig, maar nie sensueel en intens nie.
- 18) Geloofwaardigheid is belangrik vir die sukses van die storie.
- 19) Die plot is realisties om die situasie van die karakter geloofwaardig te maak.
- 20) Kontemporêre sake speel 'n belangrike rol in die plot.
- 21) Ritueel en mitologie is belangriker as realisme en kompleksiteit. Klug en tegnologie bestaan saam.

2.4.2.5 Dappergenres: oorlog

Voorbeelde: *Saving Private Ryan*, *Pearl Harbour*, *We Were Soldiers*.

Volgens McKee (1998: 81) is daar twee breë genres, naamlik *pro-oorlog* en *anti-oorlog*. Dit moet nie verwar word met ander stories wat ook teen die agtergrond van oorlog afspeel nie, byvoorbeeld 'n liefdesgenre of Wilde Weste.

Dancyger en Rush (2002: 84):

- 1) Dit is 'n nasionale melodrama.
- 2) Individuele karakters is die fokus van die storie.
- 3) Die karakters se waardes word getoets.
- 4) Die uiterste pole van menslikheid – barbaarsheid bestaan saam en is net so veel in stryd as die strydende partye.
- 5) Geweld speel 'n sentrale rol in die storie.
- 6) Verhoudings, manlik-manlik en manlik-vroulik, speel 'n belangrike rol.
- 7) Daar is 'n dierlike kwaliteit en intensiteit in persoonlike gedrag.
- 8) Die vraag is hoe die individu fisies en geestelik gaan oorleef.
- 9) Kykers word gekonfronteer met 'n standpunt oor oorlog/n spesifieke oorlog.

2.4.2.6 Dappergenres: epies (histories of biografies)

Voorbeelde: *The Last Emperor*, *The Ten Commandments*, *Dances with Wolves*.

Parker (1999: 160 - 161) noem ten opsigte van die biografiese epiek:

- 1) Die primêre plot behels die held se begeerte om te verander of 'n wyer wêreld te ervaar.
- 2) Die sekondêre plot is 'n konflik tussen verskillende kulture of waardesisteme.
- 3) Die storie word aangedryf deur die sekondêre plot se hoofkonflik.
- 4) Die terreine word bepaal deur die sekondêre plot se hoofkonflik.
- 5) Daar is gewoonlik baie terreine.
- 6) Die perspektief is alomteenwoordig.
- 7) Baie tonele betrek nie die hoofkarakter nie.
- 8) Die tema wentel om die behoefte aan bevestiging (*validation*).
- 9) Die styl is primêr realisties en bevat min ekspressionistiese elemente.
- 10) Die omvang van gebeure is groot en vorm 'n belangrike deel van die styl.

Dancyger en Rush (2002: 86 - 87):

- 1) Die storie kan biografies of histories wees.
- 2) Die hoofaantrekkingskrag is die morele of etiese dilemma wat getoets word teen 'n groter panorama soos oorlog (*Patton*) of kolonialisme (*Ghandi*).
- 3) Die storie word dikwels aangebied as 'n ernstige avontuur.
- 4) Daar is 'n historiese krisis in die storie.
- 5) Die morele stryd van die held is so oorweldigend dat sukses onmoontlik lyk: Ghandi probeer onafhanklikheid vir Indië verkry deur nie-gewelddadige optrede.
- 6) Die werklike wêreld word uitgebeeld, eerder as fantasie. Dit maak die uitbeeld van geweld skokkender.
- 7) Geweld speel 'n sentrale rol want dit illustreer die held se bereidheid om sy lewe neer te lê.
- 8) Tussen al die geweld van die storie is die held genoegsaam moreel sodat sy gedrag romanties, oudmodies en poëties voorkom. Gevolglik het die held in 'n epiese storie dikwels baie aantrekkingskrag.
- 9) Die kompleksiteit van die held dra by tot sy aantrekkingskrag.
- 10) Die held het 'n roepingsbewustheid wat selde by ander genres voorkom.
- 11) Die storie is kompleks en verweef twee stories – die persoonlike storie van die held en die historiese gebeure.
- 12) Die held word getoets en daarom moet hy 'n plan van aksie volg.
- 13) Die held kom tragies tot sy einde, wat epiek verwant maak aan melodrama.

2.4.2.7 Dappergenres: biografieë

Voorbeelde: *Young Mr Lincoln*, *Ghandi*, *Nixon*.

McKee (1998: 84):

- 1) Dit is verwant aan die historiese drama.
- 2) Dit fokus op 'n persoon eerder as 'n era.
- 3) Dit moet nooit slegs 'n kroniek wees nie.

- 4) Die feite moet geïnterpreteer word asof dit fiksie is.
- 5) Die betekenis van die persoon se lewe moet gevind word.
- 6) Die persoon moet die held wees van sy lewensdrama.

Dancyger en Rush (2002: 88):

- 1) Mense is gefassineerd met belangrike openbare figure. Onderliggend is die wens om onsterfbaar te wees, want in 'n sekere opsig het sulke mense dit reggekry.
- 2) Die held se talent ontwikkel in konflik met die konvensies van die samelewing.
- 3) Die strewe na aktualisering is enkelvoudig.
- 4) Die saadgeboure (*seminal event*) speel af in 'n openbare forum.
- 5) Die held oorkom die tragedie van die lewe en is suksesvol as gevolg van sy sielkundige samestelling.
- 6) Die roepingsbewustheid van die held is so intens dat dit 'n godsdienstige ondertoon bevat.
- 7) Persoonlike verhoudings misluk dikwels, maar dit dra by tot die geestelike dimensie van die karakter.
- 8) Die kritieke oomblik is die belangrikste punt in die storie. Dit kan 'n ontdekking of politieke of godsdienstige bekering behels.
- 9) Die tragiese aspek van die karakter se lewe, byvoorbeeld sy dood, is ook belangrik vir die genre. Dit is 'n teenbalans vir die mitiese subteks en wys op sy sterflikheid.

2.4.2.8 Dappergenres: rampverhale

Voorbeelde: *Earthquake, Twister, Armageddon*.

Mora (2003: 29):

- 1) Die meeste het 'n romantiese objek.
- 2) Die romantiese objek dien as impakkarakter.
- 3) Die romantiese objek verskaf die emosionele agtergrond.
- 4) Die ramp is die opponent.
- 5) Dit werk goed as die ramp ontwikkel word as die impakskelet (*impact throughline*), soos in *The Poseidon Adventure*.

2.4.2.9 Dappergenres: Wilde Weste

Voorbeelde: *The Searchers, High Noon, Young Guns*.

Herman (1952: 53, 85):

- 1) Daar moet geen suggestie van seks tussen die held en heldin wees nie.
- 2) Die standaardpatroon is een van 'n *cowboy* wat teen 'n misdadiger, korrumpte *sheriff*, gierige bankier of enige lae karakter te staan kom.
- 3) Die held moet nie die heldin soen of veel affeksie vir haar toon nie.
- 4) Kykers hou nie daarvan dat daar van die Wilde Westepatroon afgewyk word nie. Die held en opponent moet nie grys persoonlikheidseienskappe hê nie - die held moet goed en die skurk sleg wees.
- 5) Dit kan nie in 'n formaat van realisme aangebied word nie. Kykers het 'n paradigma van die vlak van realisme en weier om iets daarbuite te aanvaar.

Boggs (1991: 352, 354 - 355):

- 1) Die ruimte is die weste of suidweste van Amerika, wes van die Mississippi-rivier.
- 2) Dit is gewoonlik op die rand van die grensgebied, waar die beskawing inbreuk maak op die vrye, ongetemde wêreld.
- 3) Die tydspanne is gewoonlik tussen 1865 en 1900.
- 4) Die samelewing (beskawing) word verteenwoordig deur die dorp, beskaafde plase, groepe waens, perdekoetse of forte.
- 5) Die konflik behels 'n bedreiging van die gemeenskap deur korrupsie van binne of bedreigings van onbeskaafde magte soos barbare en rowers van buite.
- 6) Die resoluëie is wanneer die ordentlike burger, onder leiding van die held, die skelms in die gemeenskap uitroei of die rowers of barbare se aanvalle afslaan.
- 7) Skelms wat nie gedood word nie, word afgeskrik of in die tronk gesit.
- 8) Wanneer die samelewing weer in ordentlike, regverdige en bekwame hande is, is die held vry om aan te beweeg.
- 9) Die waardes wat bevestig word is dat reg seëvier, beskawing barbaarsheid oorwin, en die goeie oor die slegte seëvier.
- 10) Wet en orde word herstel of gevestig en vooruitgang kan voortgaan.
- 11) Die held se wapens is uniek: dit is of aangepas of spesiaal vervaardig.
- 12) Daar is gewoonlik een of meer van die volgende:
 - a) 'n Skietgeveg tussen die held en skurk by die klimaks. Dit is óf in die dorp se hoofstraat óf tussen die rotse van 'n kloof.
 - b) 'n Uitgerekte jaagtog te perd, gewoonlik saam met skietery.
 - c) 'n Uitgerekte kroeggeveg.
 - d) 'n Kavalarie-tot-die-redding-toneel.
- 13) 'n Romantiese belangstelling kan ontstaan.
- 14) Die heldin misverstaan dikwels die held se motiverings tot by die klimaks, wanneer hy haar respek herwin.
- 15) Die verhouding ontwikkel nooit volledig nie. Aan die einde beweeg die held voort.

Dancyger en Rush (2002: 69):

- 1) Die land speel 'n groot rol en verteenwoordig beide vryheid en onbeskaafdheid.
- 2) Die beskawing word verteenwoordig deur magte wat 'n organiserende invloed op die lewe het, byvoorbeeld dorpe, die weermag, getroude lewe en kinders.
- 3) Die stryd tussen die magte van beskawing en onbeskawing skep 'n klassieke konflik vir die held. Sy hart identifiseer met die magte van onbeskawing, maar sy verstand met die magte van beskawing.
- 4) Dit verloop volgens ritualistiese vorms, byvoorbeeld skietgevegte en beeste wat aangejaag word.
- 5) Individuele konflikte word fisies besleg eerder as onderhandel.
- 6) Sedert die 1950's is daar gepoog om die stories minder onskuldig te maak.

2.4.2.10 Dappergenres: wraak

Voorbeelde: *Unforgiven*, *Straw Dogs*, *On the Waterfront*.

Lucey (1996: 21):

- 1) Dit begin normaalweg met iemand wat hom by sy eie sake bepaal.

- 2) Daarna arriveer die opponent(te) met enigiets van perde tot ruimtetuie.
- 3) Hulle mishandel die held.
- 4) Die held ontsnap en gebruik die tweede bedryf om te herstel en homself voor te berei deur 'n sekere vaardigheid te bekom.
- 5) As die held se voorbereiding afgehandel is, volg daar 'n konfrontasie tussen hom en die opponent(te).
- 6) Die konfrontasie se klimaks is gewoonlik 'n een-tot-een-geveg tussen die held en opponent.
- 7) Die held het dikwels 'n geheime krag of ervaring wat hom formidabeler maak as wat hy op die oog af lyk.

2.4.2.11 Dappergenres: polisie

Voorbeelde: *Training Day*, *Minority Report*, *The Untouchables*.

Mora (2003: 30):

- 1) Die meeste is aksiestories, raaiselstories of sosiale dramas.
- 2) Die held en die impakkarakter het opponerende sienings van wetstoepassing.

2.4.2.12 Dappergenres: sport

Voorbeelde: *North Dallas Forty*, *Somebody Up There Likes Me*, *Chariots of Fire*.

Volgens McKee (1998: 85) is sport die voertuig vir karakterontwikkeling.

Dancyger en Rush (2002: 87):

- 1) Die fokuspunt van die sportstorie is persoonlik, eerder as apokalipties soos in die avontuurstorie.
- 2) Die held toets homself teen die uitdagings van 'n bepaalde sport.
- 3) Die held se belangrikste stryd is intern.
- 4) Slegs sportsoorte met 'n aantrekkingskrag vir die breë samelewing soos boks, Amerikaanse voetbal en bofbal vorm 'n goeie agtergrond vir die genre.
- 5) Die suksesvolste rolprente was boksstories waarin die held baie op die spel het, beide fisies en geestelik.
- 6) Verhoudings is krities vir die emosionele welsyn van die held.
- 7) Familie is 'n belangrike komponent van die genre. Net in melodramas en bendedramas is die familie ook so belangrik.
- 8) Die ritueel, in dié geval 'n groot geveg of wedstryd, speel 'n sentrale rol.

2.4.2.13 Dappergenres: dapper fantasie/wetenskapsfiksie

Voorbeelde: *Star Wars*, *Aliens*, *Lord of the Rings*.

Volgens Tuttle (2001: 4, 10) is fantasie 'n wyer en ouer genre as wetenskapsfiksie. Dit sluit volks- en feëverhale in, sowel as wetenskapsfiksie. Sy omskryf die volgende verskille tussen die twee:

- 1) Die gebeure in wetenskapsfiksie is teoreties moontlik (nie onmoontlik nie).
- 2) Fantasie behels die onmoontlike.

- 3) In fantasie werk towery, is daar towerwêreld en vreemde fantasiewesens.
- 4) In wetenskapsfiksie is daar indrukwekkende masjiene, verre planete en gevorderde tegnologie.
- 5) In fantasie is die vlak van tegnologiese ontwikkeling gewoonlik laag.

Tuttle (2001: 5 - 7) identifiseer die volgende subgenres in **wetenskapsfiksie**:

1) **Harde wetenskapsfiksie.**

- a) Dit gebruik as basis gevestigde wetenskaplike kennis.
- b) Dit put uit die natuurwetenskappe soos fisika, ingenieurswese en sterrekunde, eerder as geesteswetenskappe.
- c) Die klem is dikwels op hardeware soos ruimtetuie, rekenaars en wapens.
- d) Dit speel soms in die toekoms af en probeer aantoon hoe wetenskaplike ontwikkeling ons lewens gaan beïnvloed.
- e) Selfs as dit wegbeweeg van dit wat moontlik is, behou dit 'n rasonale, wetenskaplike benadering.

2) **Ruimte-opera** (*space opera*).

- a) Dit is gebaseer op oudtydse rolprentreekse (*Star Wars*).
- b) Dit is kleurvol, melodramaties en beweeg teen 'n vinnige tempo.
- c) Dit speel af op ruimtetuie en vreemde planete.
- d) Dit speel af in die verre toekoms.
- e) Daar is gewoonlik 'n tipe intergalaktiese ryk.

3) **Militêre wetenskapsfiksie.**

- a) Dit kan elemente van harde wetenskapsfiksie en ruimte-opera bevat.
- b) Die klem is op oorlog en militêre taktiek.
- c) Die militêre lewe en protokol van die toekoms, van die buitenste ruimte en ander wêreld word beklemtoon.

4) **Kuberpunk** (*Cyber punk*).

- a) Dit handel oor virtuele realiteit en inligtingstegnologie.
- b) Mens en masjien word geïntegreer.
- c) Kunsmatige intelligensie kan voorkom.
- d) Die politiek verskuif van regerings na transnasionale korporasies.

5) **Oerpunk** (*Steam punk*).

- a) Dit speel in 'n alternatiewe verlede af.

6) **Alternatiewe realiteite**

- a) Dit kan in die verlede, hede of toekoms plaasvind.
- b) Dit speel in 'n alternatiewe wêreld af.

7) **Utopias en wantopias** (*Utopias & dystopias*)

- a) In utopias word die perfekte wêreld geskep.
- b) Die Utopia word dikwels bedreig.
- c) Die Utopia kan gekontrasteer word met 'n wêreld baie erger as ons eie.
- d) Die wantopia is dikwels die uiterste gevolg van kontemporêre praktyke soos besoedeling, die verbruikerskultuur of groot besighede.

2.4.2.14 Fantasiegenres

Voorbeelde: *Somewhere in Time*, *Animal Farm*, *Alice in Wonderland*.

Volgens McKee manipuleer fantasie die reëls van tyd, ruimte, natuur en die bonatuurlike. Dit kan ook die agtergrond wees vir verskillende genres.

Tuttle (2001: 10 - 11):

1) **Heldfantasie.**

- a) Die avonture van 'n held of heldin wat probeer oorleef.
- b) Dikwels moet hy 'n reeks take voltooi of iets vind in 'n soektog.

2) **Epiese fantasie.**

- a) Dit is baie dieselfde as Heldfantasie, maar is langer en meer epies.
- b) Daar is minder klem op 'n held.
- c) Daar is 'n groter aantal hoofkarakters.
- d) Die held is 'n gewone persoon wat nie as heldhaftig beskou kan word nie (Bilbo in *The Hobbit* en Frodo in *The Lord of the Rings*).

3) **Dinastiese fantasie** (*Dynastic fantasy*).

- a) Dit is verwant aan Epiese fantasie, maar is nog langer.
- b) Dit speel af oor baie jare.
- c) Dit strek oor baie boeke.
- d) Die storie gaan voort na die held se dood en volg sy nageslag.
- e) Die nageslag van die held kan onder mekaar veg of teen 'n magtige vyand wat daarop uit is om dit waarvoor die held geveg het, te vernietig.

4) **Humoristiese fantasie.**

- a) Dit is 'n baie gewilde subgenre maar moeilik om suksesvol te skryf.
- b) Parodieë werk net as hulle skerpsinnig is en die lesers bekend is met dit waarop die parodie gebaseer is.
- c) Dit moet steeds 'n goeie storie bevat.

5) **Donker fantasie.**

- a) Dit is bonatuurlike rillerfantasieë.
- b) Okkultiese, spook en bonatuurlike stories word beskou as riller, eerder as fantasie.

6) **Magiese realisme** (*Magic realism*)

- a) Dit word in die hoofstroomletterkunde gepubliseer.
- b) Dit behels fassinerende karakters.
- c) Dit plot kan handel oor die onverklaarbare inmenging van die magiese of anderwêreldse in normale lewens.

7) **Tydsreisfantasie** (*Time-Slip fantasy*)

- a) Karakters reis na 'n ander tydsera waar hulle avonture deurmaak.
- b) Dit het soms 'n wetenskapsfiksie inslag.
- c) Dit het soms 'n romantiese inslag.

2.4.2.15 Vreesgenres: rillers

Voorbeelde: *Halloween*, *Alien*, *Scary Movie*.

Derry (1977: 17, 49, 85) identifiseer die volgende subgenres:

- 1) Die riller van Persoonlikheid.
- 2) Die riller van Armageddon.
- 3) Die riller van die Demoniese.

Volgens Derry (1977: 41 - 47, 85) suggereer die riller van **Persoonlikheid** die wêreld is boos, kranksinnig en pervers geweldig. Hy identifiseer die volgende generiese ikonografie in dié subgenre:

- 1) Wapens: skerp voorwerpe, stomp voorwerpe, vuur en soms vuurwapens.
- 2) Terreine (wat dikwels dien as metafore): huise (veral trappe, badkamers en kelders) en sielkundige instellings.
- 3) Rekwisiete wat reflekteer op die karakter se identiteit en sielkundige toestand: poppe, foto's, skilderye, spieëls, vensters, standbeelde, diere soos voëls, rotte en hase.

Volgens Derry (1977: 49, 85) word die mensdom bedreig deur uitwissing in die riller van **Armageddon**-subgenre. Dit suggereer die wêreld is boos omdat die mens al meer wetenskaplik onmenslik word of dat die heelal en dus mens van nature boos is. Die opponente is gewoonlik nie-menslik, massa kreature soos voëls, vlermuise, slange, plante, miere, ruimtewesens en monsters. Die algemeenste temas is:

- 1) Aanteling (om die aarde te herbevolk).
- 2) Beleëring.
- 3) Dood.

Volgens Derry (1977: 85) suggereer die riller van die **Demoniese** dat daar demoniese magte in die wêreld is wat verantwoordelik is vir alle boosheid.

McKee (1998: 80) identifiseer die volgende subgenres:

- 1) Die **Angswekkende** (*uncanny*), waarin die bron van vrees verbasend is, maar wel rasioneel verduidelik kan word, byvoorbeeld ruimtewesens, maniakke en wetenskapgeproduseerde monsters.
- 2) Die **Bonatuurlike** (*supernatural*), waarin die bron van vrees 'n irrasionele fenomeen vanuit die geesteswêreld is.
- 3) Die **Super-angswekkende** (*super-uncanny*), waarin kykers aan die raai gehou word tussen die eerste twee moontlikhede (*Hour of the Wolf*, *The Shining*).

Mora (2003: 28) identifiseer die volgende subgenres:

- 1) **Bonatuurlik** (*Poltergeist*).
- 2) **Angswekkend** (*The Fly*).
- 3) **Kras** (*slasher*) (*Halloween*).
- 4) **Bloed** (*gore*) (*The Texas Chainsaw Massacre*).
- 5) **Goties** (*Candyman*).
- 6) **Swart komedie/rillerparodie** (*Scary Movie*).

Russin en Downs (2000: 206 - 212):

- 1) Die teenoorgestelde van dapperheid is vrees – dapperheid is die oorwinning van vrees.
- 2) Vrees staan primêr en die dood is baie persoonliker en kwaadwillig en demonstreer sy mag oor ons.
- 3) In 'n dappergenre is die held 'n opgegradeerde weergawe van onself en ons weet die held het die potensiaal om die vyand te oorwin. In 'n vreesstorie ontstaan die vrees as gevolg van ons hulpeloosheid en word ons oorweldig deur die konfrontasie met ons diepste en mees irrasionele onsekerhede.
- 4) Vrees ontstaan as iets wat ons nog nie duidelik gesien het nie, skielik in volle fokus kom en ons besef dat die dood in al sy wrede brutaliteit op ons is.
- 5) Om hierdie gevoel van verlamming en hulpeloosheid te ervaar, moet die held met wie ons identifiseer meer gewoon en nader aan ons wees.
- 6) Die behoefte aan wraak word soms geëksploiteer deurdat kykers die opponent begin haat.
- 7) Hoe groter die vrees, hoe groter die katarsis as dit beëindig word.
- 8) In vreesgenres reflekteer die titels van die storie gewoonlik die opponent (*Jaws*, *Dracula*, *The Birds*) en in dappergenres reflekteer dit dikwels die held (*Rocky*, *Rambo*).
- 9) Adrenalin in jou bloed veroorsaak 'n veg- of vlugreaksie. Dapperheid is veg en vrees is vlug.
- 10) Net soos dapperheidsgenres word die normale wêreld bedreig, maar in vreesgenres word daar gesuggereer dat daar onder die oënskynlik normale oppervlakte 'n irrasionele chaos lê wat daarop uit is om ons te vernietig.
- 11) Die reëls van die normale wêreld geld nie.
- 12) Skeptici en mense wat die ware aard van die bedreiging ignoreer, is gedoem om te misluk of te sterf.
- 13) Mense in magsposisies aanvaar gewoonlik nie dat hulle nie meer in beheer is nie.
- 14) Dit is slegs as 'n karakter die ware aard van die boosheid aanvaar en verstaan dat hy in staat is om dit te oorwin.
- 15) Soms verstaan die held te laat of nooit wat die ware aard van die boosheid is nie. Selfs as die held en sy bondgenote vernietig word, lei hulle offer tot die redding van die wêreld en 'n totale of oënskynlike herstel van normaliteit.
- 16) Die held is soms heeltemal magteloos om te ontsnap omdat hy self besmet is met die bose (*Alien*) of een van hulle word (baie vampier- en weerwolfstories) of 'n ander weergawe van die monster word en dan teen 'n gevaarliker opponent moet veg (*Lost Boys*).
- 17) Die dood wag as die held nie kan aanpas by die nuwe realiteit nie. As hy egter aanpas, wag daar dikwels 'n nuwe positiewe realiteit van verbode wonders.
- 18) Die mensdom is dikwels die oorsaak dat die magte van chaos vrygestel word deurdat hulle die morele grense (godsdiensdig, seksueel, wetenskaplik) oorskry. Die oortredings is dikwels op die gebied van ons basiese behoeftes en vrese, en kykers het empatie met die karakter omdat hulle dit self kon gedoen het.
- 19) Soos in dappergenres is die ruimte waarin dit afspeel dikwels
 - a) 'n ander plek waarheen die held gereis het of
 - b) die normale wêreld wat deur die opponent ingeval word of
 - c) dit begin in 'n ander of eksotiese wêreld en verskuif dan na die normale wêreld.

- 20) Dit sluit aan by die klassieke Griekse dramas se idee van *hubris* wat uiteindelik deur die gode vernietig word.
- 21) Die opponent is 'n manifestasie van die ergste wat verkeerd kan gaan. Daarom moet hy ten volle geloofwaardig wees.
- 22) Die opponent moet die regte een vir die wêreld en storie wees. Dit kan nie 'n arbitrêre monster wees nie, maar moet die spesifieke gebreke, teenstrydighede en taboes daarvan aanval.
- 23) Die opponent is nie net magtig en dodelik nie, maar ook buite die grense van normale ervaring. Hy is 'n uiterste wese wat die wêreld verander in 'n nagmerrie.
- 24) Die opponent is normaalweg
 - a) 'n perversie van iets normaal (eggenoot, kinderoppasser of verstand);
 - b) 'n oordrywing van iets in die natuurlike wêreld waaraan ons 'n inherente aversie het (insekte, slyk of slange) of
 - c) 'n uiterste personifikasie van 'n herkenbare bonatuurlike mag (spoke, vampiere of demone).
- 25) Spook- en satanistiese stories gebruik en versterk kulturele konsepte van goed en sleg en buitewêreldse vergelding.
- 26) Sommige vreesstories maak die opponent aantreklik, hetsy seksueel of fisies. Die held word dan gekonfronteer met die aantrek – afstoot-dilemma.
- 27) Omdat die opponent so oorweldigend is, moet dit heeltemal vernietig word.
- 28) As die opponent 'n mens is, is die minimum straf 'n grusame dood.
- 29) As die opponent bonatuurlik is, moet hy
 - a) op die voorgeskrewe wyse vernietig word (byvoorbeeld 'n silwer koeël of houtpen) of
 - b) heeltemal gedisintegreer word (byvoorbeeld deur middel van vuur of sonlig).
- 30) In baie stories is dit onmoontlik om ware kwaad uit te roei as dit eers in die wêreld is en daar bly 'n element daarvan agter aan die einde.
- 31) Die aanvanklike oortreder is dikwels die held. Indien dit iemand is wat onskuldig betrek word, vergroot dit die gevoel van hulpeloosheid.
- 32) Wanneer mense verantwoordelik is vir die totstandkoming van die opponent, kan kykers soms met hom simpatiseer. Dit is nie Frankenstein se skuld dat hy ontstaan nie en hy is lief vir musiek, 'n blinde man en 'n jong dogtertjie.
- 33) Die opponent maak mense dood wat progressief al nader aan die held is. Dit sluit uiteindelik karakters in waarvan kykers hou en hulle besef die gevaar geld ook vir sulke karakters.
- 34) Die mentorkarakter kan 'n wyse persoon wees soos die antropoloog in *Wolf*, of 'n persoon wat deur langdurige blootstelling aan of belangstelling in die opponent, self voorkom as onstabiel, byvoorbeeld Quint in *Jaws*.
- 35) Twee strategieë word afsonderlik of saam gebruik om 'n gevoel van vrees en kwesbaarheid te skep. Die storie kan kykers
 - a) se vrees vir die onbekende gebruik en sodoende **spanning** en **angs** skep of
 - b) iets wys wat so skokkend is dat dit **afgryse** en **walging** skep.
- 36) Angs kan omsit in afgryse as dit wat moontlik kan gebeur wel gebeur. Dit hoef egter nie fisies op die skerm te verskyn om die afgryse te skep nie.
- 37) Wat kykers nie sien nie is soms angswekkender as dit wat hulle kan sien.
- 38) Dit is moeiliker om ang (*terror*) te skep as afgryse (*horror*), want ang gaan oor dit wat kan gebeur, terwyl afgryse gaan oor dit wat gewys word.

Dancyger en Rush (2002: 82):

- 1) Die wêreld van ons onderbewussyn is die hoofbron van materiaal.
- 2) Onbegrensde aggressie en seksualiteit speel 'n belangrike rol.
- 3) Wreedheid ken geen perke nie.
- 4) Dit is 'n genre van uiterstes.
- 5) Tegnologie of wetenskap stel dikwels die opponerend vry.
- 6) Kykers se vrese oor die toekoms en verlede is ewe belangrik.
- 7) Godsdienst is 'n tussenganger wat die uitkoms van gebeure kan beïnvloed.
- 8) Die sentrale konflik word dikwels uitgebeeld as 'n stryd tussen God en Satan (*The Exorcist, Rosemary's Baby, The Seventh Sign*).
- 9) Kinders kan spesiale magte hê soos visie, insig en verdraagsaamheid. Volwassenes het die teenoorgestelde eienskappe.
- 10) Verhoudings kan nie die held red nie. Die opponerend is dikwels 'n lid van sy familie.
- 11) Die terrein het 'n spesiale betekenis wat die uitkoms van gebeure beïnvloed.
- 12) Die bonatuurlike het 'n betekenisvolle rol in die genre – die meeste gebeure kan nie rasioneel verduidelik word nie.
- 13) Sedert die 1990's het die menslikheid van die monster 'n terugkeer gemaak (*Bram Stoker's Dracula, The Hand That Rocks the Cradle*).

2.4.2.16 Vreesgenres: donker wetenskapsfiksie

Voorbeelde: *Aliens, The Fly, Godzilla*.

Dancyger en Rush (2002: 83):

- 1) Die wetenskapsfiksie-rolprent se verhouding teenoor die samelewing is dieselfde as die riller se verhouding teenoor die individu: 'n verhaal van ons ergste nagmerries ten opsigte van katastrofes en tegnologiese rampe.
- 2) Die held kan die opponerend oorwin of nie.
- 3) Die bestaan van verhoudings belooft hoop op uitkoms teen die oorweldigende skaal van die stryd.
- 4) Die einde van die wetenskapsfiksieverhaal is dikwels meer hoopvol as die van die *Film Noir* of Riller.
- 5) Daar is 'n adellike element wat die held toeval in sy stryd teen die opponerend.
- 6) Die omgewing kan stedelik of landelik wees, aardgebonden of buitewêrelds.
- 7) Die omgewing is 'n heilsame en noodsaaklike gas vir die opponerend.
- 8) Die teenwoordigheid van die aarde en hoe die omgewing uitgebeeld word, herinner die mens aan sy plek in die natuurlike orde.
- 9) Dit is dikwels plot-intensief en bied 'n bedreiging teen die natuurlike orde.
- 10) Die storie behels die held se reaksie op die bedreiging.
- 11) Dit herinner mense daaraan dat as hulle nie genoeg respek vir die omgewing, wetenskap of mekaar het nie, die aarde vernietig gaan word.
- 12) Die stories toon ooreenkomste met die Bybelse epiek: beide is morele dramas wat oorwinnings van die verlede vier en terselfdertyd die mensdom waarsku om sy morele ywer te hernu, anders is daar geen toekoms nie.

2.4.2.17 Liefdesgenres: algemene kenmerke

Russin en Downs (2000: 14, 228 - 232):

- 1) Liefde is die diepste konneksie wat mense met mekaar kan hê. Dit het aanleiding gegee tot van die beste rolprente wat ooit gemaak is.
- 2) Die behoefte aan liefde, aan 'n perfekte eenheid met iemand waarbinne die lewe sin en betekenis kry, is iets waarmee amper alle mense kan identifiseer.
- 3) In liefdesstories is die soeke na die perfekte oomblik van konneksie en verstandhouding die hoofokus. In ander genres is die soeke na konneksie (liefde) sekondêr of afwesig.
- 4) In 'n positiewe liefdesverhaal is die soeke na konneksie 'n positiewe lewenskrag waarin mense geluk en "onsterflikheid" vind.
- 5) Positiewe liefde is onselfsugtig en gelukkige eindes beteken nie altyd dat die verliefdes saam eindig nie. In *Forrest Gump* red sy onselfsugtige liefde die lewe van Jenny en alhoewel sy aan die einde sterf, leef sy voort in haar seun.
- 6) In 'n negatiewe liefdesverhaal word die dood se krag vergroot en kan die gevolge vir die karakter vernietigend wees.

2.4.2.18 Liefdesgenres: romantiese komedie

Voorbeelde: *The Bachelor*, *My Big Fat Greek Wedding*, *Runaway Bride*.

Parker (1999: 33):

- 1) Die waarde van liefde is 'n gegewe en die storie probeer wys hoe ware liefde alles oorwin.
- 2) Die plot is nie oor 'n innerlike stryd nie, maar 'n kombinasie van eksterne hindernisse en die kwessie van verbondenheid aan die verhouding.
- 3) Die helde moet talle hindernisse oorkom om 'n verhouding te vestig.
- 4) Die hoof dramatiese vraag is: Gaan die verhouding werk of nie?
- 5) Een held glo gewoonlik vroeg reeds dat hulle vir mekaar bedoel is, maar die ander een nie.
- 6) Geeneen van die karakters ontwikkel werklik deur die storie nie.
- 7) Die sekondêre karakters is die bron van die hoof dramatiese gebeure.
- 8) Die storie is 'n kombinasie van aksie- en dialooggedrewe sekwense.
- 9) Die mikpunt van die plot is om so veel komiese oomblikke moontlik tussen die hoofkarakters en hulle omgewing of ander karakters te skep.
- 10) Veelvuldige terreine is die norm.
- 11) Sekondêre karakters se stories kan sekwense domineer, maar een van die helde is altyd teenwoordig. Dit skep 'n breër gesigspunt as net die romantiese.

Russin en Downs (2000: 224 - 228):

- 1) Wanneer die konflik of hindernisse wat die komiese situasie veroorsaak, aangevul word deur pogings van die karakter om homself as beminbaar aan iemand te bewys, is dit 'n romantiese komedie.
- 2) Die primêre konflik is meestal tussen die twee verliefdes. Struktureel is een die held en die ander die opponent. Een karakter kan ook interne konflik met hom self hê.

- 3) Dit moet vir kykers duidelik wees dat die twee verliefdes by mekaar pas, maar vir een of albei lyk dit of hulle glad nie by mekaar pas nie.
- 4) In teenstelling met die werklike lewe, begin romantiese komedies gewoonlik deurdat die twee potensiële verliefdes mekaar met passie vermy of haat.
- 5) Die verliefdes moet die aanvanklike antagonisme oorwin om uiteindelik by mekaar uit te kom. Die humor lê dikwels in die wyse waarop hulle hul belangstelling in mekaar ontken en daarna in die pogings om mekaar te wen na hulle gekke van hulself gemaak het.
- 6) Daar kan ook ander hindernisse wees soos reeds bestaande verhoudings, kompeterende vryers en situasies wat die verhouding vertraag.
- 7) As die opponer so sag en ordentlik is dat sy nie 'n goeie bron van konflik is nie, kan ander hindernisse ontwikkel word om 'n volwaardige opponer te wees. Dit is egter nie 'n goeie opsie nie, want kykers verkies dat die twee verliefdes die belangrikste rolle vervul.
- 8) Waar dappergenres staatmaak op die neem van fisiese aksie en raaiselgenres op die verkryging van kennis, maak romantiese lagprente staat op *eerlikheid*.
- 9) Net soos in ander stories het die held die potensiaal om te wen, maar die opponer lyk te magtig. Hulle is in konflik en poog om dieselfde doel te bereik.
- 10) Die held oorwin nie aan die einde die opponer nie, daar word 'n ewewig bereik: al twee bereik hulle doelwit, naamlik ware liefde.

2.4.2.19 Liefdesgenres: dramatiese romanse

Voorbeelde: *When Harry Met Sally*, *sex, lies and videotape*, *Brief Encounter*.

McKee (1998: 95 - 97) identifiseer die volgende elemente en ontwikkelings:

- 1) Daar is 'n mag wat die twee verliefdes opponeer.
- 2) In die Griekse drama was dit die ouers van die meisie. Shakespeare het dit die ouers van altwee pare gemaak in *Romeo and Juliet*.
- 3) In die moderne tyd is dit selde die ouers wat die hindernis is. Nou is dit kultuur (*Witness*), die samelewing (*Mrs. Soffel*), die karakters self (*When Harry Met Sally*), rassisme (*Lone Star*) en die dood (*Ghost*).
- 4) Rondom die 1980's ontstaan 'n skeptisisme oor suksesvolle langtermyn-verhoudings. Dit lei tot stories met negatiewe eindes (*Dangerous Liaisons*, *The Bridges of Madison County*, *The Remains of the Day*).
- 5) Onlangse rolprente maak die poging om te ontmoet die hindernisse (*Sleepless in Seattle* en *Red*). Dit vermy skeptisisme oor 'n suksesvolle liefdesverhouding.

Parker (1999: 32):

- 1) Die storie fokus op die waarde van liefde.
- 2) Daar is twee of drie sentrale helde.
- 3) Al die helde is betrokke by romantiese plotte.
- 4) Die helde ontvang ongeveer ewe veel storietyd.
- 5) Die helde ervaar ongeveer ewe veel hindernisse.
- 6) Die plot poog om die bestaan van liefde te vestig en dan in konflik te plaas met ander menslike behoeftes of bronne van liefde.

- 7) Die hoofmotivering vir die helde is om hulle gevoel van eensaamheid uit te skakel, maar hulle het ook ander dringende kwessies in hulle lewens.
- 8) 'n Hoof sekondêre karakter is betrokke en illustreer wat die moontlike einde vir die hoofkarakters kan wees.
- 9) Ander sekondêre karakters verskaf verhalende inligting en addisionele dramatiese probleme of illustreer die tema.
- 10) Die sielkundige motiverings van die karakters inisieer die aksie.
- 11) Dit is dialooggedrewe want dit onthul die sielkundige motiverings van karakters.
- 12) Die storie bly by een of albei van die sentrale karakters.
- 13) 'n Enkele terrein soos 'n stad of gemeenskap is algemeen. Dit bevat en belig die probleme wat die hoofkarakters moet oorkom.

Russin en Downs (2000: 226, 228 - 232):

- 1) Die meeste elemente wat van toepassing is op romantiese komedie, is ook hier van toepassing. Die verskil is:
 - a) Die graad van werklike trauma wat die karakters beleef, want werklike trauma is nie snaaks nie.
 - b) Wie of wat die redes is vir die bedrog waarna die held gedryf word.
 - c) Die graad van oordrywing in die situasies en die karakters se aksies.
- 2) In romantiese komedie ontstaan die held se probleme meestal deur eie toedoen. In dramatiese romanse word dit deur ander of omstandighede op hom afgedwing.
- 3) Dramatiese romanse met gelukkige eindes speel gewoonlik af in 'n wêreld waar die normale orde stabiel is. Dit kontrasteer met die innerlike chaos van die karakters. Die gelukkige einde bring hulle weer in ewililibrium met die wêreld.
- 4) Die strewe na liefde kan so verterend word dat hulle selfsugtige begeertes alles oorheers en in konflik met die breër wêreld kom. Dit verteenwoordig dus 'n tipe *hubris*, wat 'n tragiese einde tot gevolg het (*The English Patient*).
- 5) Tragiese romanse speel dikwels af in 'n wêreld wat ontwig is. In sommige gevalle (*Gone With the Wind*) keer die wêreld terug na normaal, maar die karakters bly uit balans. In ander gevalle (*For Whom the Bell Tolls*) is die liefde suiwer en in balans, maar dit kan nie die mag van omstandighede oorleef nie.
- 6) Alternatiewelik kan 'n tragiese romanse afspeel in 'n ordelike wêreld, maar die liefde is van die begin af onherroeplik verkeerd. Die benadering vind egter nie baie inslag by Amerikaanse kykers, met hulle positiewer lewensuitkyk nie. By Europese kykers wat meer pessimisties is, is dit aanvaarbaarder.
- 7) In stories waar die man 'n meisie ontmoet, haar verloor en weer terugwen, verloor hy haar gewoonlik as gevolg van 'n misplaaste aksie wat wys hy het 'n gebrek aan dit wat sy verlang, byvoorbeeld sjarme, selfvertroue of kennis.
- 8) Die opponent se superieure mag lê in die feit dat sy dit het wat die held nodig. Sy is byvoorbeeld meer gebalanseerd of simpatiek.
- 9) Indien onskuldige persone of diere, veral as hulle aan die opponent behoort, aangetrokke voel tot die held, is dit 'n teken dat die held haar liefde waardig is.
- 10) Die held is uit balans en die oorwinning vind plaas as die opponent se mag, tesame met die advies van mentors en bondgenote, hom in balans bring.
- 11) As seks die enigste doelwit van die held is, is hy gedoem tot mislukking, aangesien dit 'n wêreldse doelwit is.
- 12) Die held moet homself dikwels waardiger bewys as 'n mededinger.

- 13) As die opponent reeds in 'n verhouding is, is dit as gevolg van 'n pligsgevoel of bewonderingswaardige rede.
- 14) Die held se interne gebreke laat hom sekere aksies neem wat hy verkeerdelik dink die regte is. Dit het die teenoorgestelde uitwerking, ongeag wat die motivering daaragter is.
- 15) Die konflik ontstaan daaruit dat die bedrieglike aksies óf die opponent vervreem óf aantrek. Die aksies het dan nagevolge wat tot die held se nadeel is en die opponent afstoot.
- 16) As die bedrog ontbloot is en die plan uitrafel, maak die held 'n skulderkenning dat hy alles gedoen het omdat hy die opponent liefhet. Dit maak die punt dat ware liefde slegs kan floreer sonder bedrog.
- 17) As die held hom blootstel in die teenwoordigheid van die opponent, verdwyn die bedrog. Dit is waar die held die meeste mag openbaar, omdat eerlikheid die opponent se hart sal wen.

2.4.2.20 Liefdesgenres: melodrama

Voorbeelde: *Kramer vs Kramer*, *My Beautiful Laundrette*, *Breaking Away*.

Egri (1946: 255) noem die volgende verskille tussen drama en melodrama:

- 1) In melodrama is die oorgangskonflikte gebrekkig of foutief.
- 2) Konflik word oorbeklemtoon.
- 3) Die karakters beweeg blitsig van een emosionele piek na 'n ander omdat hulle eendimensioneel is.
- 4) Die gedrag van die karakters is ongeloofwaardig.

Leibowitz (1996: 220 - 226):

- 1) Dit beeld die lewens uit van vrouens in 'n krisis.
- 2) Dit ontlok angstige besorgdheid vir 'n heldin deur die kykers se aandag te vestig op haar motiverings en prioriteite.
- 3) Dit ontlok 'n versameling emosies wat verwant is aan bejammering (*pity*).
- 4) Die bejammering wat ontlok word, berus op begrip van die heldin in die konteks van 'n lewensgeskiedenis wat die storie belig.
- 5) Die storie ontlok emosies deur die aannames, konflikte en teenstrydighede wat kykers toeken aan abstrakte begrippe soos onafhanklikheid, liefde, geluk en materiële sukses aan te spreek.
- 6) Die dramatiese uitgangspunte maak gebruik van waardegelaaide en breë definisies van konsepte wat mense hulle eie gemaak het.
- 7) Dit maak minder staat op revolusionêre aannames as op bekende aannames.
- 8) Dit bevat gewoonlik 'n tranetrekker-klimakstoneel.
- 9) Kykers kyk nie na die rolprent ter wille van die treurige tonele nie. Dit is die vorm van die rolprent wat hulle intrek en emosies ontlok tydens treurige tonele.
- 10) Die tonele is treurig omdat dit 'n verlies of amper verlies verteenwoordig.
- 11) Kykers se aandag word gevestig op die betekenis of waarde van dit wat verloor of amper verloor is. Dit versterk die treurigheid met toegevoegde insig.
- 12) Omdat verlies so belangrik is, is daar dikwels buitengewone toeval en ongelukke in baie van hulle. Dit word gebruik om die smarttonele op te stel.

- 13) Die smarttoneel veroorsaak meestal treurigheid en bewondering. Die heldin in *Dark Victory* besef sy raak blind en hou dit geheim van haar man. Hierdie gemengde emosies is deel van die plesier om daarna te kyk.
- 14) Sommige moedig selfopoffering aan, ander bied alternatiewe tot selfopoffering en ander herdefinieer selfopoffering.
- 15) Musiek speel 'n belangrike rol om die visuele aan te vul waar dit oneffektief is om die ontasbare soos emosie te kommunikeer.
- 16) Soos enige liefdesstorie berus dit sterk op identifisering met die hoofkarakters.
- 17) Liefde word uitgebeeld as 'n sterk emosie.
- 18) Liefde word uitgebeeld as 'n sterk motiveerder van aksies.
- 19) Liefde word nie uitgebeeld as iets wat intrinsiek irrasioneel is nie.
- 20) Die opofferings van die heldin word nie uitgebeeld as geleenthede vir ellende nie, maar geleenthede wat gemengde seën skep.
- 21) Die heldin en kykers is bewus van die gemengde aard van haar seëninge.

Dancyger en Rush (2002: 79, 92 - 97):

- 1) Die inhoud is nader aan mense en hulle probleme as enige ander genre. Die kern is mag en magteloosheid binne 'n onbuigsame sosiale/politieke struktuur.
- 2) Die teenwoordigheid van 'n definitiewe sosiale orde, wat die magstruktuur van die omgewing verteenwoordig, is 'n hindernis vir die heldin.
- 3) Die heldin oortree die magstruktuur, dikwels deur 'n verhouding met iemand binne die magstruktuur te begin.
- 4) Die heldin se optrede is 'n bedreiging vir haar en die persoon met wie sy 'n verhouding het se familie.
- 5) Die heldin word nie ondersteun in haar doelwit nie.
- 6) Die heldin is oortuig dat die lewe verbeter kan en behoort te word.
- 7) Die status quo is 'n belediging vir haar.
- 8) Die krag van 'n melodrama lê gedeeltelik in sy moderne aktualiteit. Periode melodramas is minder suksesvol.
- 9) Idealisme, sinisme, seksualiteit en aggressie reflekteer in die karakters.
- 10) Die storie fokus meer op die heldin se interne as eksterne lewe.
- 11) Die storie ontwikkel twee belangrike verhoudings. Gevolglik het die heldin twee botsende opsies.
- 12) Die dramatiese boog van die storie is die reis van die heldin. Die reis kan intern of ekstern wees.
- 13) Hoe groter die amplitude van die dramatiese boog van die heldin, hoe intenser is die ervaring van die storie.
- 14) Die styl van die rolprente neig om realisties te wees.

Van Nierop (1999: 115 - 116) noem die volgende tipiese storiepatrone:

- 1) 'n Respektabele familiehoof word die prooi van iemand wat probeer om sy familie se geluk te vernietig.
- 2) Die probleme van die jeug, die generasiegaping, middelklas voorstedelike konformiteit en die definisie van manlikheid word aangespreek.
- 3) 'n Ma offer haar liefde en lewe op vir die welsyn van haar kind.
- 4) 'n Familie word uitmekaar gedryf deur die druk van die dorpslewe. Die skynheiligheid in dorpe staan dikwels voorop.

- 5) 'n Vader sterf en die ma verwerp 'n ouer man vir 'n jonger man. Die kern handel oor konflikterende begeertes.
- 6) Engele raak verlief op mense en andersom.
- 7) 'n Karakter raak verlief op iemand wat nie 'n wederkerige gevoel het nie.
- 8) Verraad vind plaas binne 'n verhouding.

2.4.2.21 Liefdesgenres: platoniese liefde

Voorbeelde: *Lorenzo's Oil*, *Cinema Paradiso*, *Free Willy*.

Russin en Downs (2000: 228 - 232):

- 1) Nie alle liefdesprente is van 'n seksuele aard nie. Party goeie rolprente is gebaseer op platoniese liefdesverhoudings tussen ouers en kinders (*Lorenzo's Oil*), volwassenes en kinders (*Cinema Paradiso*), mense en diere (*The Black Stallion*) en vriende (*Enemy Mine*).
- 2) Die storie is minder kompleks en handel dikwels oor die oorwinning/mislukking van onskuld en onselfsugtigheid in 'n wêreld vol wreedheid en selfsug.
- 3) Dit maak staat op die instink om ander te beskerm of te versorg.
- 4) Dit kan die volgende patrone volg:
 - a) Die twee hoofkarakters hou aanvanklik nie van mekaar nie (*Enemy Mine*).
 - b) Een van die twee hou aanvanklik nie van die ander nie (*Cinema Paradiso*).
 - c) Al twee hou van mekaar maar hulle word geskei (*The Little Princess*).
 - d) Al twee hou van mekaar maar iets bedreig hulle liefde (*Lorenzo's Oil*).

2.4.2.22 Liefdesgenres: tragiese/donker romanse

Voorbeelde: *Body Heat*, *Double Indemnity*, *The Last Seduction*.

Parker (1999: 35 - 36, 155):

- 1) Dit handel oor die persoonlike lewens van gewone mense.
- 2) Die twee helde is in 'n liefdesverhouding betrokke.
- 3) Die waarde van liefde word gesien as 'n gegewe deur een van hulle.
- 4) Die ander held het liefde vervang met iets soos mag of geld. Hy is daarom nie in staat om die liefde van die ander te deel nie.
- 5) Verraad is inherent in die plot.
- 6) Die aard van die verhouding bepaal dat een of altwee vernietig moet word.
- 7) Die tragiese einde is nie implisiet in die verhouding nie, maar in hulle natuur.
- 8) Sekondêre karakters onthul die helde se ware natuur en bedoelings.
- 9) Die plot skep baie verrassings en wendings ten opsigte van die werklike motivering van die held wat liefde verloën het.
- 10) Dit is belangrik dat kykers dink hierdie persoon is werklik lief vir die ander een. Aan die einde ontdek die kykers die waarheid.
- 11) Die storie is dialooggedrewe, maar die hoofonthullings kom deur aksie.
- 12) Sekondêre karakters se stories kan domineer in sommige sekwense, maar daar is altyd een van die helde teenwoordig.
- 13) Seks of seksuele aantrekking speel 'n belangrike rol in die motivering van die liefdesgeoriënteerde karakter.

2.4.2.23 Raaiselgenres: algemene kenmerke

Russin en Downs (2000: 213 - 218):

- 1) Die grondslag daarvan is die fassinering van mense met die idee dat daar agter die normale gang van sake 'n versteekte waarheid is.
- 2) Die held kan 'n polisiepersoon, privaatspeurder of 'n gewone persoon wees.
- 3) Die opponent is gewoonlik misterieus en min van hom word aan die begin gewys.
- 4) Dit handel oor die aanmeakaarsit van 'n legkaart.
- 5) Die raaisel moet die moeite werd wees vir die kykers.
- 6) 'n Groot deel van die storie behels dikwels die opsporing van die opponent en die ontrafeling van wat sy agenda is.
- 7) Die opponent verloor nie altyd nie. Soms wen hy gedeeltelik of ten volle.
- 8) Die waarheid word altyd ontbloot, al bly daar 'n onopgeloste element oor.
- 9) 'n Klassieke tegniek in vrees- of raaiselgenres is om verrassing en spanning te kombineer. Die kykers weet byvoorbeeld daar is iets gevaarliks in die kelder, maar die held stap onwetend die gevaar binne. Of die held vermoed daar is iets gevaarliks, maar gaan stel ondersoek in. Die kykers sien gewoonlik gebeure uit die held se oogpunt, wat hulle visie kloustrofobies beperk. Wanneer die gevaar dan skielik in die gesigspunt inspring, word spanning beëindig deur verrassing.
- 10) Die geheim van 'n raaiselrolprent is om 'n vermoede of paranoia te vind wat deur baie mense gedeel word.
- 11) In 'n speurverhaal begin die storie gewoonlik met die misdaad en 'n legkaart van bewyse wat die held aanmeakaar moet sit.
- 12) Die bewyse verteenwoordig die eerste verskyning van die opponent.
- 13) Die maklikste leidraad lei gewoonlik die speurder na nuwe en skokkender bewyse. Hy beland in 'n labirint waarin niks seker is nie.
- 14) Die speurder aanvaar nie die uitdaging omdat hy bedreig word nie, maar omdat dit sy werk is om die gemeenskap te beskerm.
- 15) In baie speurverhale soos "*Murder, She Wrote*" hanteer die speurder die probleem as 'n uitgebreide skaakwedstryd of blokkiesraaisel. Die resoluëie is in die vorm van 'n verduideliking.
- 16) Dit wat op die spel is, is nie doodsake nie, maar sukses of mislukking. Die opponent kan soms probeer om die held dood te maak, maar behalwe vir die aanvanklike moord, bied hy selde 'n werklike bedreiging.
- 17) Alhoewel die speurder knap is, moet hy steeds die swakste wees. Hy is byvoorbeeld 'n alkoholis of geskei of ongewild by sy opsieners.
- 18) As die held 'n normale burger is, moet hy geloofwaardig betrokke wees. Iets in sy lewe of persoonlikheid moet hom vatbaar maak om betrokke te raak.
- 19) *Onskuldige-persoon*-stories berus nie op die plesier om te sien hoe 'n ervare persoon 'n raaisel oplos nie. Soos vreesrolprente berus dit op kykers se gevoel van hulpeloosheid teen die gesigslose bedreigings in die lewe.
- 20) Omdat dit gebaseer is op 'n paranoïese wêreldbeskouing, is die mentors en bondgenote verdag dat hulle deel is van die sameswering.
- 21) Kykers moet nooit seker wees wie die held kan vertrou nie.
- 22) Die gevoel van gevaar neem toe deurdat die aantal persone wat die held kan vertrou al minder word soos die storie verloop.
- 23) Die geliefde word veral verdag gehou omdat seksuele intimiteit die held blootstel aan verraad.

2.4.2.24 Raaiselgenres: misterie en speur

Voorbeelde: *The Silence of the Lambs*, *Chinatown*, *The Maltese Falcon*.

Van Scoyk (onderhoud in Wolff & Cox 1988:164):

- 1) Die sukses van misterie-televisiereekse hang baie af van die held. Kykers moet van hom hou en hy moet geloofwaardig wees.
- 2) Kykers verloor belangstelling in 'n misterie-televisie-episode as die raaisel te ingewikkeld raak. Hulle wil nie hard werk nie en daarom probeer die meeste nie om die raaisel op te los nie, maar laat dit aan die held oor.

Volgens Van Scoyk (onderhoud in Wolff & Cox 1988: 165 - 169), is die verhaalstruktuur van 'n gemiddelde episode van "*Murder, She Wrote*" as volg:

- 1) Daar is vier bedrywe.
- 2) Die eerste bedryf stel die verdagtes bekend.
- 3) Die moord vind plaas aan die einde van die eerste bedryf.
- 4) Konflik tussen sekere karakters word aan die begin van die program gewys om die kykers te mislei.
- 5) Daar word nie in detail op die karakters se motiewe ingegaan nie, aangesien dit die eerste bedryf te lank maak.
- 6) Die tweede bedryf bestaan hoofsaaklik uit die ondersoek.
- 7) Aan die einde van die tweede bedryf is daar 'n onthulling wat verrassend of ontstellend is of die held in gevaar stel.
- 8) Teen die einde van die derde bedryf weet die held wie die skuldige is maar sy het nog nie die bewyse nie. Daar word twyfel gesaai of sy reg is.
- 9) Aan die einde van elke bedryf is daar 'n hoek.
- 10) Daar word nie gekul deur 'n belangrike leidraad van die kykers te weerhou en dit aan die einde te onthul nie.
- 11) Leidrade oor die misterie word eerder visueel as verbaal geplant.
- 12) Leidrade word soms aan die einde herhaal sodat kykers dit kan herken.
- 13) Daar is geen frontale naaktheid of ernstige kru taal nie, aangesien die program om 20:00 (gesinstyd) uitgesaai word.
- 14) Die moorde is nie grusaam nie.
- 15) Geen nuwe moordtegnieke word gebruik nie.
- 16) Omdat inligting van kykers weerhou is, neig die resoluie om lank te wees. As die storie goed geskryf is, is dit korter, want net 'n paar gate word ingevul.
- 17) Die held se beroep regverdig dit dat sy so baie by moord betrek word.

Lucey (1996: 85):

- 1) Dit eindig dikwels met 'n toneel waar die held gebeure opsom, deur leidrade gaan en die krimineel identifiseer. Dit help kykers verstaan hoe alles inmekaar steek.

Parker (1999: 155):

- 1) Die held is 'n professionele ondersoeker.
- 2) Hy word nie noodwendig betaal nie, maar is gereeld suksesvol in ondersoeke.
- 3) Die perspektief sluit by geleentheid die opponent se gesigspunt in.

- 4) Die held word gedwing om morele besluite te neem.
- 5) Die held word geforseer om meer betrokke te raak as gewoonlik.
- 6) Die opponent is so intelligent en kompleks soos die held.
- 7) Slagoffers is min maar integraal aan die plot.
- 8) Die ware natuur van die opponent word eers onthul met die klimaks.
- 9) Die eerste deel van die storie benodig sekondêre opponent(te).

2.4.2.25 Raaiselgenres: komplot

Voorbeelde: *Three Days of the Condor*, *The Usual Suspects*, *The Parallax View*.

Parker (1999: 155):

- 1) Die opponent verkry sy mag van 'n organisasie.
- 2) Die held ontdek die komplot.
- 3) Hy is onkundig aangaande die aard van die sameswering.
- 4) Die dramatiese vraag is: Wie is agter die gebeure?
- 5) Die ware opponent word eers onthul in die derde bedryf.
- 6) Verskeie opponente word gebruik in die eerste deel van die storie.
- 7) Die ontbloting van die komplot lei tot talle slagoffers.

2.4.2.26 Alternatiewe indelings: reis

Voorbeelde: *Easy Rider*, *Duel*, *Nurse Betty*.

Mora (2003: 29):

- 1) Die held is 'n voortdurende reisiger (*The Road Warrior*).
- 2) Die impakkarakter is die hoofrede vir die reis.
- 3) Die rede vir die reis is dikwels geleë in die eindbestemming (*Nurse Betty*).
- 4) Soms is die rede vir die reis by die vertrekpunt (*Jeepers Creepers*).
- 5) Soms agtervolg die impakkarakter die held (*Duel*).
- 6) In die reis-vriende-storie word 'n onversoembare paar geforseer om saam te reis.

2.4.2.27 Alternatiewe indelings: sosiale dramas

Voorbeelde: *Mr. Smith Goes To Washington*, *Wall Street*, *The Verdict*.

Mora (2003: 30):

- 1) Dit fokus op 'n sosiale probleem.
- 2) Die sentrale karakters het teenoorgestelde perspektiewe van die probleem.
- 3) Die volgende subgenres kom voor:
 - a) **Moderne epiek** – die gewone persoon beveg die sisteem.
 - b) **Klaskamerdrama** – die held en impakkarakter is tipies die onderwyser en student (*Lean On Me*).
 - c) **Hofdramas** – die held is gewoonlik 'n regs persoon en die impakkarakter die persoon wat hy verdedig.
 - d) **Sielkundige dramas** – die held is gewoonlik die sielkundige en die impakkarakter die pasiënt (*Awakenings*).

- e) **Gesinsdramas** – dit handel oor wanfunksionerende families. Die hoof- en impakkarakter is gewoonlik eggenotes (*Ordinary People*).
- f) **Besigheidsdramas** – dit speel gewoonlik af in die kantore van 'n welvarende maatskappy. Die hoof- en impakkarakter is gewoonlik besigheidspersone in soortgelyke omstandighede, maar met teenoorgestelde houdings.

2.4.2.28 Alternatiewe indelings: karaktergedrewe genres

Voorbeelde: *Trainspotting*, *On Golden Pond*, *As Good as it Gets*.

Wolff en Cox (1988: 182):

- 1) Dit neem baie tyd om interpersoonlike verhoudings te ontwikkel.
- 2) Dit is baie meer afhanklik van dialoog as 'n aksie-drama.
- 3) Dit is baie meer afhanklik van atmosfeer as 'n aksie-drama.

Horton (1994: 4 - 11, 17, 99):

- 1) Dit beeld die mens uit as 'n dinamiese proses van wording, eerder as 'n statiese wese.
- 2) Die uitgangspunt is dat 'n persoon bestaan uit baie dimensies.
- 3) Elke persoon het sy eie behoeftes, variasies, beperkings en ritmes.
- 4) Die karakter en kykers word dikwels gekonfronteer met moeilike en teenstrydige morele besluite.
- 5) Dit leun op kerneienskappe en ervarings van karakters wat hulle lewens sterk beïnvloed.
- 6) Dit benut ook die element van misterie en die onverklaarde, aangesien niemand ooit iemand anders volledig ken nie.
- 7) Dit is gewoonlik goedkoper as plotgedrewe rolprente om te vervaardig en bied dikwels 'n beter opbrengs op die belegging.
- 8) Sterk omstandighede kan die ruimte skep waarin die karakters kan reageer, groei en probleme oplos.

Lucey (1996: 238):

- 1) Dit het gewoonlik minder visuele inhoud.
- 2) Dit maak meer gebruik van intieme skote.
- 3) Dit maak meer gebruik van intieme oomblikke van emosie wat deur dialoog, gebare, gesigsuitdrukkinge en innerlike gevoelens uitgedruk kan word.

Parker (1999: 159 - 160):

- 1) Die held domineer die storie en is op een of ander wyse in elke toneel.
- 2) Daar is 'n duidelike wêreld waarmee die karakter in botsing is.
- 3) Tematies gaan dit óf oor 'n begeerte vir orde óf 'n begeerte vir bevestiging.
- 4) Die held het 'n groot karakterboog in vergelyking met ander genres.
- 5) Die sentrale probleem van die held dryf die plot en verskaf die motivering vir al die aksie.
- 6) Die held verskaf 'n eng perspektief op die gebeure.
- 7) Die gebruik van stem-oor is algemeen.

- 8) Die sekondêre plot behoort dikwels ook aan die held. Daardeur domineer hy die storie.
- 9) Sekondêre karakters word slegs gebruik om die menings van die held ten opsigte van die probleem uit te druk.
- 10) Die styl is meestal ekspressionisties, maar naturalisme word ook gebruik.

Ryan (2000: 10 - 13, 24 - 25):

- 1) Dit is nie geïnteresseerd in groot gebeure nie.
- 2) Dit leun nie swaar op die verloop van die plot nie.
- 3) Die storie handel oor die verhouding tussen die karakters.
- 4) Die plot is dit wat die verhoudings tussen die karakters verander.
- 5) Dit poog om die teenstrydighede en eienaardighede van karakter te toon.
- 6) Dit beeld 'n spesifieke wêreld en die mense daarin uit.
- 7) Dit poog om tradisionele tegnieke soos moorde, gevegte, vetes, liefdesdriehoeke, held/skurk karakters en die seëvier van goed oor kwaad, te onderbeklemtoon.
- 8) Dit wil die onnatuurlike en die ongeloofwaardige weglaat.
- 9) Dit poog om die karakters se volle menslikheid uit te beeld.
- 10) Dit dramatiseer die interne en eksterne kragte op individue.
- 11) Dit wys die karakters se motiewe en die kompleksiteit van elke keuse.
- 12) Dit wys die kompleksiteit en relatiewiteit van die lewe uit.
- 13) Dit wys dat absolute standaarde onduidelik is in 'n postmoderne samelewing.
- 14) Dit het dikwels meer as een storielyn wat nie direk verband hou nie. Die storielyne kan oorvleuel of slegs verbind word deur 'n tema.

2.4.2.29 Alternatiewe indelings: stories gebaseer op 'n karakterboog

McKee (1998: 81) identifiseer die volgende genres:

- 1) **Grootwoordplot** (*Maturation plot*): 'n Tiener betree volwassenheid (*Stand By Me, Saturday Night Fever, Bambi*).
- 2) **Versoeningsplot** (*Redemption plot*): Die held verander van sleg na goed (*The Hustler, Lord Jim, Schindler's List*).
- 3) **Strafplot** (*Punitive plot*): Die held verander van goed na sleg (*Greed, The Treasure of the Sierra Madre, Wall Street*).
- 4) **Beproewingsplot** (*Testing plot*): Die beproewing van wilskrag teen versoeking of om op te gee (*The Old Man and the Sea, Cool Hand Luke, Forrest Gump*).
- 5) **Opvoedingsplot** (*Education plot*): Daar vind 'n diep verandering van negatief na positief in die held se siening van iets plaas (*Harold and Maude, Tender Mercies, IL Postino, My Best Friend's Wedding*).
- 6) **Ontnugteringsplot** (*Disillusionment plot*): Daar vind 'n diep verandering van positief na negatief in die held se wêreldsiening plaas (*Mrs. Parker and the Vicious Circle, The Great Gatsby, Macbeth*).

2.4.3 Karakters

2.4.3.1 Aksiegenre

Herman (1952: 52 - 53):

- 1) Die held moet altyd 'n skoon, ordentlike tipiese Amerikaanse jongman wees.

- 2) Die opponent moet altyd 'n sinistere, gladde (*suave*) karakter wees.
- 3) Die opponent se bondgenote moet lyk soos kriminele swaargewigte met gesigsletsels en swaar wenkbroue.
- 4) Die heldin moet altyd blond, broos en huislik wees, maar sterk genoeg om die mishandeling te weerstaan.

Dancyger en Rush (2002: 52, 85):

- 1) Die held het dikwels 'n:
 - a) Kinderlike onskuld/entoesiasme.
 - b) Traagheid om betrokke te raak.
 - c) Doelgeoriënteerde ingesteldheid.
 - d) Vasberadenheid.
- 2) Die held is meestal 'n man.
- 3) Die held probeer nie oorleef nie, maar vervul eerder 'n messiaanse rol om die volk of wêreld te red.
- 4) Die held het reeds die vaardighede (hetsy fisies of intellektueel) wat nodig is om sy taak te verrig, deeglik bemeester.
- 5) Die opponent beskik gewoonlik oor amper bo-menslike intelligensie, mag of ander vermoëns.
- 6) Stereotipes floreer onder die karakters.

Dit fokus gewoonlik op manlike aktiwiteite. Vrouens is in ondersteuningsrolle of romantiese objekte (Giannetti 2002: 362).

2.4.3.2 Spanningsgenre

Dancyger en Rush (2002: 100):

- 1) Die held neig om 'n gewone persoon met herkenbare eienskappe te wees.
- 2) Die opponent is 'n professionele spioen of moordenaar en die held is 'n amateur.

2.4.3.3 Wilde Weste genre

Herman (1952: 54 - 55):

- 1) Die held moet altyd dapper, reguit, eerlik, betroubaar, goedhartig, gehoorsaam, vriendelik, spaarsamig, skoon en ordentlik wees.
- 2) Die opponent moet altyd 'n luidrugtige muishond met 'n bierpens wees.
- 3) Die heldin moet altyd lang hare en 'n sonnige geaardheid hê.
- 4) *Cowboys* is seksloos, stil, sterk en het vleklose waardes.

Boggs (1991: 352 - 353):

Die held

- 1) Die held is 'n geharde individualis, 'n natuurlike man van die grens en dikwels 'n misterieuse alleenloper.
- 2) Die held is half afsydig en individualisties.
- 3) Hy tree op volgens sy eie waardestelsel en nie in reaksie op gemeenskapsdruk of vir persoonlike gewin nie.

- 4) Sy persoonlike etiek beklemtoon menslike waardigheid, dapperheid, gelykheid, regverdigheid, eerlikheid en respek vir vroue.
- 5) Hy is intelligent, goedhartig, eerlik, standvastig, konsekwent en vindingryk.
- 6) Hy is van nature 'n vredemaker en soek nie gewelddadige oplossings nie.
- 7) Hy reageer met geweld as die situasie dit vereis.
- 8) Hy is buitengewoon vinnig en akkuraat met 'n rewolwer of geweer.
- 9) Hy is 'n goeie perderuiter.
- 10) Hy is goed met sy vuiste.
- 11) Hy het stilweg vertrou in sy eie vermoëns.
- 12) Hy kan as 'n bekwame leier of alleen optree, soos wat die situasie vereis.
- 13) Hy staan los van die gemeenskap, maar glo in die waardes daarvan en veg om dit in stand te hou.
- 14) Sy gebrek aan gemeenskapsbande gee hom vryheid vir voltydse avonture.
- 15) As 'n geregsdienaar of kavallerie-offisier word sy onafhanklikheid verminder.

Die heldin

- 1) Vier tipes heldinne kom voor:
 - a) As die plaas groot is en die pa welvarend, kan sy 'n dame wees soos in *Gone with the Wind*.
 - b) As die plaas kleiner is en die pa sukkel, kan sy 'n rabbedoe-tipe wees – mooi maar sterk en onafhanklik.
 - c) Die verfynde onderwyseres van die ooste – intelligent maar hulpeloos.
 - d) Die wêreldwyse danssaalmeisie met 'n tawwe uiterlike, maar 'n hart van goud.

Die skurk

- 1) Twee tipes skurke domineer:
 - a) Die eerste tipe sluit barbare en rowers in. Hulle knou af, dreig en terroriseer die ordentlike elemente van die gemeenskap. Hulle neem wat hulle wil hê deur geweld. Hulle roof beeste, banke, koetse, forte of plase.
 - b) Die tweede tipe werk onder die dekmantel van respektableheid. Hulle is skelm bankiers, kantieneienaars, sheriffs en ryk plaaseienaars wat gemotiveer word deur gulsigheid of magslus. Hulle is glad, verraderlik en agterbaks en kan barbare of skelms huur om hulle doel te bereik.
- 2) Die Indiane se werklike motiewe word selde ontwikkel.
- 3) Hulle word nie gesien as individue nie, maar as 'n massa wat inherent barbaars en wreed is.
- 4) Indiane word soms gelei deur obsessiewe stamhoofde wat wraak soek vir onregte wat in die verlede teen hulle gepleeg is.
- 5) Soms word die Indiane gemanipuleer deur afvallige wittes vir hulle bose doelwitte.
- 6) Soms het die skurk, naas sy huidige oortredings, die held in die verlede skade aangedoen. Gevolglik is die begeerte na wraak intens en persoonlik.

Ander karakters

- 1) Die held word soms vergesel van 'n handlanger of held-in-opleiding of beide.
- 2) Die handlanger is gewoonlik die karakter wat 'n komiese balans teenoor die ernstige, geharde held verskaf.
- 3) Die handlanger is gewoonlik ouer as die held.
- 4) Die held-in-opleiding is jonger as die held.

- 5) Hy is skoon, aantreklik en effens naïef.
- 6) Hy is 'n tipe seunsfiguur, angstig vir volwassenheid maar onervare.
- 7) Hy is lojaal en dapper en probeer om die held se voorbeeld en etiek te volg.

Dancyger en Rush (2002: 69):

- 1) Die held verteenwoordig 'n meer optimistiese siening van die mens.
- 2) Hy staan gewoonlik alleen.
- 3) Hy het 'n wêreldbeskouing wat moreel en ordentlik is.
- 4) Hy het spesifieke vaardighede met vuurwapens en perde.
- 5) Die opponent het materialistiese doelwitte soos om grond of beeste te vergaar.
- 6) Die opponent erken geen persoon of etiek wat in sy pad staan nie.

2.4.3.4 Oorlogsgenre

Dancyger en Rush (2002: 84):

- 1) Die held se primêre doel is oorlewing: hetsy persoonlik, persoonlike waardes, nasionaal of nasionale waardes.
- 2) Die opponent word dikwels nooit gesien nie.

2.4.3.5 Epiesegenre

Dancyger en Rush (2002: 86):

- 1) Daar is 'n charismatiese held.
- 2) Die opponent is so kragtig dat die optrede van die held teen hom, die held verhef tot 'n held.
- 3) Die held het 'n komplekse persoonlikheid.

2.4.3.6 Biografiesegenre

Dancyger en Rush (2002: 88):

- 1) Die held het 'n spesifieke talent en 'n nie-konformerende persoonlikheid.
- 2) Die opponent is faktore soos tyd, onkunde of konvensionele denke.

2.4.3.7 Sportgenre

Dancyger en Rush (2002: 87):

- 1) Die held is 'n begaafde sportpersoon.
- 2) Die oënskynlike opponent is die ander span, afrigter of eenaar.
- 3) Die opponent is egter nie so belangrik soos die interne stryd van die held nie.
- 4) Die held is sy eie grootste opponent.
- 5) 'n Mentorkarakter speel 'n sleutelrol.

2.4.3.8 Rillers

Dancyger en Rush (2002: 82):

- 1) Die held is 'n slagoffer eerder as 'n protagonis.
- 2) Die opponent is dikwels 'n tegnologiese of sosiale mutasie.

2.4.3.9 Melodrama

Dancyger en Rush (2002: 79, 92):

- 1) Die held is meer dikwels vroulik as in enige ander genre.
- 2) Sy is 'n persoon sonder mag.
- 3) Haar doel is om mag te bekom.

Volgens Giannetti (2002: 362) beeld rolprente gemik op vrouens, mans in tradisionele rolle uit, byvoorbeeld broodwinners, seksuele objekte of die "ander" man.

2.4.3.10 Wetenskapsfiksie

Dancyger en Rush (2002: 83):

- 1) Die held is 'n onskuldige omstander wat geviktimizeer word deur 'n tegnologiese ongeluk of onnatuurlike gebeurtenis in 'n ander wêreld.
- 2) Die opponent is 'n wetenskaplike of die produk van die wetenskap of natuur.
- 3) Die opponent se mag maak die held akuit bewus van sy broosheid en beperkings.

Volgens Tuttle (2001: 63 - 64) is die **vreemde wese** (*alien*) karakter eie aan wetenskapsfiksie. Hulle kan ingedeel word in drie tipes:

1) Die Onkenbare

- a) Hulle is heeltemal onmenslik en onbegrypbaar.
- b) Hulle kan goedaardig, neutraal of vyandig teenoor mense wees.
- c) Dit sluit die bose monster en vreesaanjaende godsoortige (*godlike*) wese in.
- d) Die vreemde wese funksioneer meer as 'n natuurkrag as 'n karakter.

2) Snaakse Vreemdelinge

- a) Hulle is veral gewild sedert die kroegtoneel in *Star Wars*.
- b) Hulle kom in die meeste ruimte-operas voor.
- c) Hulle word dikwels gebruik vir komedieverligting, maar soms moet hulle ernstig opgeneem word.
- d) Hulle is dikwels tipes, eerder as volledig ontwikkelde karakters:
 - Hulle neig om eendimensionele persoonlikhede te hê.
 - Hulle is maklik beskryfbaar.
 - Hulle het ten minste een treffende nie-menslike eienskap of vermoë.
 - Soms is hulle net soos mense, behalwe vir enkele snaaksighede soos pers hare of die neiging om blou borrels uit te blaas as hulle skrik.

3) Vreemdes

- a) Intelligente, nie-menslike lewensvorme.
- b) As hulle te vreemd is, raak verstaanbaarheid en identifisering 'n probleem.
- c) As hulle te veel soos mense is, is hulle snaakse vreemdes en word hulle nie baie ernstig opgeneem nie.

Hoofstuk 3: Inventaris van strukturele tegnieke

Oorsig

Hoofstukke 3 tot 6 is beide literatuurstudie en navorsingsresultate. Dit skep 'n inventaris van soveel draaiboekskryftegnieke/-riglyne moontlik, naas die bestaande kontrolelyste in hoofstuk 2. Dit vorm saam met hoofstuk 2 die bronne vir die meesterkontrolelyst in hoofstuk 7.

Die tegnieke is volgens tema ingedeel (Mouton 2001: 93). Die volgende kriteria is gebruik:

- a) Elke hoofstuk is opgedeel in breë afdelings, byvoorbeeld tipes strukture, dramatiese bou en einde.
- b) Die afdelings is nie volgens belangrikheid gerangskik nie.
- c) Waar moontlik is die afdelings breedweg chronologies gerangskik.
- d) Die afdelings kan herhaal tussen die verskillende hoofstukke.
- e) Alle tegnieke wat wesentlik verskil is gelys.
- f) Die tegnieke is chronologies volgens die ouderdom van hul bronne gelys.
- g) Alle tegnieke se bronne is aangedui.

Bogenoemde benadering

- a) dissekteer die tegnieke in hanteerbare, kleiner generiese eenhede.
- b) gee perspektief op die ontwikkeling van die draaiboekskryfkennispoel.
- c) het tot gevolg dat 'n groter persentasie van die bronne van 'n primêre aard is (Leedy & Ormrod 2001: 95 - 97).

Die eerste opskrif in elke afdeling (*Die aard en funksie van...*) fokus nie op tegnieke nie, maar poog om insig te gee in die inhoud waaroor die afdeling handel.

3.1 Die aard en funksie van dramatiese struktuur

- 1) Drama is 'n aksie wat 'n volledige eenheid op sigself is. Dit is volledig as dit 'n begin, middel en einde het (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 15).
- 2) Volgens Patterson (1920: 8) was die ou Franse idee van plot as volg: Kry 'n man in 'n boom in die eerste bedryf. Gooi klippe na hom in die tweede bedryf. Kry hom uit die boom in die derde bedryf. In Patterson se era is dit deur draaiboekskrywers die storie-idee (eerste bedryf), die komplikasie (tweede bedryf) en die oplossing (derde bedryf) genoem.
- 3) Die draaiboekskrywer moet sy storie opbou soos trappe waarvan elkeen die kykers een punt nader bring aan die klimaks (Patterson 1920: 117).
- 4) Die lewe is 'n aaneenlopende vloei van gebeure sonder om terug te gaan in tyd. Dit is slegs as 'n rolprent se struktuur glad, aaneenlopend en koherent is met voorwaartse momentum, dat die rolprent statuur bereik (Herman 1952: 67, 186).
- 5) Goldman (1983: 195) se siening oor struktuur is welbekend in Hollywood: "*Scriptwriting is structure.*"



- 6) Hauge (1988: 82) vergelyk struktuur met die spoor waarop karretjies by 'n pret-park loop. Die karakters is die karretjie waarin besoekers ry. Die ontwerp van die spoor bepaal hoeveel draaie en kurwes daar is en dus hoe genotvol die rit is.
- 7) Die doel van die drie bedrywe is as volg:
 - a) Eerste bedryf – **vestig** die karakters, ruimte, situasie en uiterlike doelwit.
 - b) Tweede bedryf – **bou** die hindernisse, konflik, spanning, tempo, humor, karakterontwikkeling en karakteronthulling.
 - c) Derde bedryf – **om alles op te los**, veral die uiterlike doelwit en konflik van die hoofkarakter (Hauge 1988: 83).
- 8) Volgens Swain en Swain (1988: 88) is die struktuur van 'n drama as volg:
 - a) **Begin** – Dit vestig die karakter binne die konteks van sy dilemma, vestig sy doelwit en bring hom by die punt waar hy bereid is om te veg tot die end.
 - b) **Middel** – Dit onthul die verskillende fases van die karakter se stryd teen die bedreiging. Dit bevat nuwe idees, plote, wendings en groei in intensiteit.
 - c) **Einde** – Die karakter wen of verloor sy geveg. Daar moet 'n duidelike oorwinning van begeerte oor gevaar of andersom wees.
- 9) Die eerste dertig minute (eerste bedryf) van 'n speelprent is krities omdat dit die hoofkarakters bekendstel, die doelwit(te) van die hoofkarakters definieer, die algemene atmosfeer van die storie bepaal en die agtergrond gee vir die komplikasies wat gaan volg (Wolff & Cox 1988: 23).
- 10) Vir 'n speelprent van twee uur, is elke bedryf se lengte naastebly as volg:
 - a) Eerste bedryf: 30 minute.
 - b) Tweede bedryf: 60 minute.
 - c) Derde bedryf: 30 minute (Wolff & Cox 1988: 23 - 28).
- 11) Volgens Silliphant, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 67), moet die drie bedrywe nie sigbaar wees in die finale rolprent nie.
- 12) Volgens Higgens, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 111), moet die karakters bekendgestel en die probleem opgestel wees teen 20 of 30 minute en die eskalerende konflik teen minuut 60.
- 13) Field (1994: 9, 157) (sien ook Miller 1998: 66), gee die volgende model vir die struktuur van 'n speelprent:

Begin 1ste bedryf	Middel 2de bedryf	Einde 3de bedryf
Opstelling plot punt 1 <input checked="" type="checkbox"/> pp. 1 – 30 pp. 25 - 27	Eskalerende konfrontasie plot punt 2 <input checked="" type="checkbox"/> pp. 30 - 90 pp. 85 - 90	Resolusie pp. 90 - 120

- 14) Volgens Lucey (1996: 44) is struktuur die aanbied en volg van 'n dramatiese probleem tot by sy resolusie.
- 15) Lucey (1996: 72) verskaf die volgende storiemodel vir speelprente:

Eerste bedryf: *Die held aanvaar die uitdaging van die probleem.*

 - a) Oriënteringstoneel of storiehoek.
 - b) Bekendstelling van die held.
 - c) Bekendstelling van die opponent.



- d) Bekendstelling van die probleem (snellergebeurtenis – sien Miller 1998: 69).
- e) Komplikasie as die held die probleem aanpak.

Tweede bedryf: *Die held is oënskynlik verslaan deur die probleem.*

- f) Afloop van die komplikasietoneel.
- g) Voorstorie en/of uiteensettingstoneel.
- h) Aanval deur die opponer op die held.
- i) Dele wat handel oor die B-storielyn.
- j) Dele wat handel oor die tema.
- k) Romantiese tussenvoegsels.
- l) Oomblikke met die antagonis.
- m) Komplikasie as die held oënskynlik deur die probleem/opponer verslaan is.

Derde bedryf: *Die held los die probleem op.*

- n) Voorbereiding vir die klimaks (geveg – sien Miller 1998: 69).
- o) Resolusie van die subplotte.
- p) Klimaks.
- q) Afloop.

- 16) Lucey (1996: 77 - 88) identifiseer kenmerkende gebeure in elke bedryf:

Eerste bedryf

- a) 'n Sterk konsep tesame met die skepping van 'n sterk eerste bedryf plot is 'n primêre vereiste vir die storie.
- b) Die eerste bedryf eindig met 'n wending of komplikasie wat die held teenoor die probleem en skurk plaas ten opsigte van die storie-einde.

Tweede bedryf

- c) Aan die begin van die bedryf is daar 'n pouse waartydens voorafgaande gebeure bespreek word. Motiverings kan ontleed, implikasies bespreek en planne opgestel word. Dit duur gewoonlik twee tot vier minute. Die tonele neig om emosioneel en persoonlik te wees en onthul karakter en/of tema.
- d) Aksietonele wat die plot vorentoe neem.
- e) Voorstorienele laat karakters toe om oor persoonlike sake te praat, gedrag en motivering te verduidelik en aan te dui hoe die gebeure hulle affekteer. Dit bied geleentheid om karakter en/of tema te onthul.
- f) Tonele wat aspekte van die ruimte soos lewenstyl, geskiedenis, terrein, gevare, weer en wildlewe uitbeeld.
- g) Die stres van die drama dryf karakters op 'n romantiese vlak uitmekaar of na mekaar. Romantiese tonele behels openhartige gesprekke, sekstonele, aanlê-tonele of 'n avontuur. Dit moet plot en karakterverhoudings bevorder, anders sal die storie ontfokus en die energie wegdreineer.
- h) Privaat oomblikke met die held of opponer. Dit handel met motiverings, huislike lewe, probleme en ambisie.
- i) Aan die einde van die tweede bedryf is nog 'n komplikasie. Dit is die karakter se donkerste oomblik en maak kykers bekommerd dat hy verslaan is.
- j) Soms word die donkerste oomblik vererger deurdat 'n romantiese objek of beste vriend beseer of doodgemaak word.
- k) Aan die einde van die tweede bedryf is die held se situasie so benard dat hy radikaal moet optree. Hierdie laaste stuiptrekking-aksies, wat bo sy normale vermoëns is, is dit wat finaal die oorwinning aan hom verskaf.

Derde bedryf

- l) Die kern van die derde bedryf is die klimaks. Voor die klimaks is daar tonele wat die gebeure saambind en voorberei op die finale konfrontasie.
- m) Voor die klimakssekwens is daar 'n sekwens waar die held en opponent voorberei op die finale konfrontasie. Dit kan stil oomblikke van nabetragting of voorbereiding behels, vriende wat mooipraat, saamsweer, saamwerk of onttrek en die held in die steek laat.
- n) Die klimakssekwens is die storie se hoogtepunt. Daar kan vals klimakse wees wat oortref word deur die finale klimaks, soos in *The Terminator*.
- o) 'n Epiloog rond die storie af en lewer kommentaar op die dramatiese aksie. Nie alle rolprente bevat 'n epiloog nie.
- 17) Elke bedryf moet merkbaar verskil van die ander twee – elkeen moet 'n unieke funksie hê. Met 'n huis word die fondasie nie dieselfde as die mure gebou nie, wat weer nie dieselfde as die dak gebou word nie (Becker 1997a).
- 18) Bedrywe 1 en 2 moet eindig in 'n situasie sonder wegkomkans (*recourse*) vir die hoofkarakter – as dit nie so eindig nie, is dit verkeerd (Becker 1997a).
- 19) Die sekondêre en subplotte moet dieselfde breë strukturele elemente bevat as die hoofplot, maar korter. Elkeen moet uiteensetting, snellergebeurtenisse, progressie, bedryfklimakse en hoofklimakse bevat (McKee 1998: 219).
- 20) 'n Hoofstorie wat in die middel trek, kan verbeter word deur meer bedrywe by te voeg. Volgens McKee (1998: 220 - 221) het *Four Weddings And a Funeral* vyf en *Raiders Of The Lost Ark* sewe bedrywe.
- 21) Die grafiek van die klassieke dramatiese struktuur styg met 'n saagtandpatroon wat die toename in tempo en intensiteit verteenwoordig (Miller 1998: 49).
- 22) Miller (1998: 65) bied die volgende storiemodel:
- | | | | | | | | | | |
|-----|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| (1) | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- |
| (2) | | --- | | | | --- | | --- | --- |
| (3) | | --- | --- | | --- | | --- | --- | --- |
| (4) | | | | --- | | | --- | | --- |
| | Minute 0 | 15 | 30 | 45 | 60 | 75 | 90 | 105 | 120 |
- (1) = Hoofdoelwit storielyn.
(2) = Interne storielyn.
(3) = Verhouding/romantiese storielyn.
(4) = Subplot wat aan 'n ander karakter behoort.
- 23) In 'n lesing by die Loyola Marymount Universiteit in 1987, het Brenner 'n vals-waredoelwitstoriemodel beskryf. 'n Hoofkarakter jaag 'n vals doelwit na omdat hy onbewus is van die ware doelwit. By die klimaks kry hy insig en kies die ware doelwit. In *Gregory's Girl*, laat vaar 'n seun sy obsessie met een meisie en begin 'n verhouding met 'n ander een (Miller 1998: 70).
- 24) Die heldereis se struktuur moet nie aandag vestig op sigself nie (Vogler 1998: 26).
- 25) Rolprentstories gebruik dikwels 'n raam (*framing device*) waarin die hoofstorie geplaas word. 'n Voorbeeld is die avonturier-wetenskaplike wat soek na die wrak in *Titanic*. Dit gee "boekmerke" in die vorm van werklike dokumentêre beeldmateriaal van Titanic se wrak en die ou Rose-karakter. Dit herinner kykers eerstens dat dit nie 'n opgemaakte storie is nie. Tweedens koppel dit die



- gebeure met die hede, die moderne kykers. Derdens verskaf die raam 'n misterie en kykers wonder wie die ou vrou is, wat van die juweel geword het, het sy liefde gevind, ensovoorts (Vogler 1998: 243 - 246).
- 26) Cowgill (1999: 20 - 22) gee die volgende riglyne vir elke bedryf :
- Die einde van die eerste bedryf formuleer die dramatiese probleem vir die hoofkarakter op 'n wyse wat lei tot nuwe ontwikkelings, storievoortgang en 'n eskalاسie van konflik wat die middel van die storie uitbou en die tema definieer.
 - Aan die einde van die tweede bedryf gebeur amper die teenoorgestelde as aan die einde van die eerste bedryf. Die fokus is weer op die dramatiese probleem (storiendoelwit) van die hoofkarakter, maar in stede daarvan dat dit lei tot komplikasies, wys dit direk na die onvermydelike konfrontasie wat tussen die hoofkarakter en die opponnent moet plaasvind. Dit vorm die fokus van die laaste deel van die storie.
 - As daar 'n sekondêre plot of belangrike subplot is, het dit teen die einde van die tweede bedryf met die primêre plot saamgesmelt om een plot te vorm.
 - Die derde bedryf begin met en bou voort op die tonele waarmee die tweede bedryf eindig: 'n ontwikkeling of gevolg van die voorafgaande krisis begin 'n lyn van aksie wat direk lei tot die finale krisis, hoofklimaks en resoluasie.
- 27) Volgens Cowgill (1999: 28 - 29) is die vyf sleutelpunte in die struktuur:
- Die snellergebeurtenis.
 - Die klimaks van die eerste bedryf.
 - Die middelpunt.
 - Die klimaks van die tweede bedryf.
 - Die klimaks van die derde bedryf.
- 28) Daar is baie teorieë oor die aantal bedrywe in 'n draaiboek, maar hulle is nie in kompetisie met mekaar nie. Almal is gefundeer op die driebedryf dramatiese struktuur wat deur Aristoteles geïdentifiseer is (Deemer 1/10/2000).
- 29) Verhalende struktuur kan gebaseer word op teenoorgesteldes. Positiewes kom te staan teenoor negatiewes. A wil iets hê en word teëgestaan deur B (Halperin 2000: 5).
- 30) 'n Bedryf is 'n boog, 'n aksielyn wat lei tot 'n klimaks of kulminerende gebeurtenis. Die beste bedrywe eindig met oop tematiese of verhalende vrae wat kykers in die volgende bedryf intrek (Ryan 2000: 77).
- 31) Elke bedryf moet meer inligting oor die karakters verskaf (Ryan 2000: 84). Op grond hiervan word gepostuleer dat die eerste bedryf meer inligting oor die ruimte en die voorstorie verskaf en minder oor die hoofkarakter. Die tweede en derde bedryf sal meer inligting bevat oor die hoofkarakter se diepere gevoelens. Die tweede bedryf sal meer inligting oor die plot verskaf as die eerste of derde.
- 32) Ryan (2000) tref onderskeid tussen een-, twee- en driebedryfdraaiboeke. Dit is nie korter of langer draaiboeke nie – die verskil lê in die storiestruktuur.
- 'n Eenbedryfstorie het net een sentrale aksielyn en die storie het nooit 'n wending wat dit in 'n ander rigting stuur nie (*Vagabond, Mean Streets*). Sulke stories skep 'n gevoel dat alles vooraf bestem (*preordained*) is en kykers sink sielkundig weg in 'n gehipnotiseerde toestand. Dit bied baie geleentheid vir inligting oor karakters en ruimte (pp. 86 - 89).

- b) 'n Tweebedryfstorie suggereer dat alle besluite gevolge het. Die protagonis moet 'n keuse uitoefen en dit stel nuwe kragte vry wat lei tot die tweede bedryf (*Jules and Jim, Full Metal Jacket*) (pp. 90 - 94).
 - c) 'n Driebedryfstorie is die tradisionele struktuur wat gebruik word en eindig gewoonlik in die herstel van orde (*The Godfather, The Fugitive*). Ryan skep verkeerdelik die indruk dat sulke draaiboeke altyd eindig in 'n herstel van die *status quo* (pp. 95 - 99).
- 33) Die dominante model vir die struktuur van dramarolprente is die herstellende (*restorative*) driebedryfstruktuur. Dit behels dat die orde versteur word, maar aan die einde word dit weer herstel en is daar geen onopgeloste vrae nie (Dancyger & Rush 2002: 19).

3.2 Tipes strukture

- 1) Parker (1999: 22 - 23) noem vyf strukture wat in drama kan voorkom:
 - a) **Liniêr.** Die gebeure is in chronologiese volgorde. Daar is twee tipes:
 - *Eenvoudig.* Al die storielyne ontwikkel gelyktydig in dieselfde tydraam (*Ghandi, Speed*).
 - *Kompleks.* Ander storielyne ontwikkel in 'n ander tydraam (*The English Patient, The Terminator*).
 - b) **Episodies.** 'n Aantal episodes vorm saam die groter storie. Elkeen kan op sy eie gekyk en verstaan word. Daar is twee tipes:
 - *Eenvoudig.* Elke episode staan op sy eie (*Columbo, Canterbury Tales*).
 - *Kompleks.* Verskeie stories kom voor in elke episode. Sommige word voltooi in die episode en ander loop deur na volgende episodes (*NYPD Blue, Northern Exposure*).
 - c) **Tematies.** Verskillende gebeure wat verskillende karakters behels, is gekoppel deur 'n soortgelyke probleem of terrein. Die tema is die rede vir die storie se bestaan en vorm die dramatiese struktuur (*A Night on Earth, The Big Chill*).
 - d) **Assosiërend.** Die storie word gevorm deur gemeenskaplike elemente en maak nie staat op chronologie of episodiese verhoudings om die effek te skep nie. Dit is die dominante vorm in advertensies (kort rolprente: *The Old Man and the Sea, Blue*).
 - e) **Sirkulêr.** Die storie word gevorm deur herhalende gebeure. Die hoof aanwending is in interaktiewe video-speletjies (*Groundhog Day, Super Mario*).

Die verskillende strukture kan gekombineer word, maar die skrywer moet seker maak watter struktuur moet domineer. *Pulp Fiction* is 'n episodiese storie met sirkulêre gebeure wat 'n begin en einde byvoeg en verwysings na elemente in elke episode regdeur die storie moontlik maak.

- 2) Volgens Dancyger en Rush (2002: 24 - 26) is die eienskappe van 'n herstellende driebedryfspeelprent as volg:

Eerste Bedryf

- a) 'n Spesifieke *periode* in 'n karakter se lewe word geneem en die belangrikste moment van sy lewe gemaak.



- b) Die karakter beweeg deur 'n *eenrigtinghek*, waarna daar geen omdraaipunt is nie.
- c) Daar is 'n *vals oplossing* vir die probleem.
- d) Die einde van die eerste bedryf dwing 'n *besluit* op die karakter af. Die gevoel word geskep dat as die karakter 'n ander besluit geneem het, sou die storie verby gewees het.

Tweede bedryf

- e) Kykers is vir die grootste deel van die storie *voor die karakter*, veral in die tweede bedryf as die karakter onbewus is van sy werklike situasie.
- f) Die tweede bedryf is die bedryf van *gevolge*. Die karakter vang op met die kykers en moet die gevolge van die vals oplossing van die eerste bedryf in die gesig staar.
- g) Die einde van die tweede bedryf is gewoonlik die punt met die *hoogste identifisering* deur kykers met die karakter, want die karakter besef dan sy fout en die kykers is tevrede dat hy met hulle herenig is.
- h) Aan die einde van die tweede bedryf lyk dit of die *karakter verlore* is.
- i) Die bereidheid van die karakter om hom tot die saak te *herverbind*, dryf die storie voort na die derde bedryf.
- j) Van daar af lei die karakter die kykers. Hy verbaas *kykers* met sy insig/planne en verbind insig aan sukses. Hy bewys ook dat as hy eerlik na homself kyk, hy suksesvol is.

Derde bedryf

- k) Die eksterne gebeure van die tweede bedryf het *gelei tot insig*, nie tot 'n onomkeerbare katastrofe nie.
- l) Na die karakter sy fout besef, is hy in staat om *op te staan* en sy interne spanning en eksterne konflik op te los.
- m) Die oplossing van die *interne konflik* is gewoonlik eerste.
- n) Die res van die bedryf word gewei aan die oplos van die *eksterne konflik*.
- o) Die herstellende derde bedryf het 'n *positiewe einde*.
- p) Die patroon van oortreding, herkenning en versoening maak die herstellende driebedryf 'n *gerusstellende struktuur*. Kykers kan identifiseer met karakters wat verby die punt van aanvaarbare gedrag beweeg, want hulle is bewus dat die karakters hulle gedrag sal moet konfronteer (Dancyger & Rush 2002: 38).

3.3 Strukturele gebreke

- 1) Seger (1994: 36 - 37) identifiseer die volgende gebreke in rolprentstrukture:
 - a) Die uiteensetting aan die begin, voor die snellergebeurtenis, is te lank en/of te stadig (*Tender Mercies, Kiss of a Spider Woman*).
 - b) Die storie voor die eerste bedryf se wending is te lank. Kykers verloor belangstelling en dit kondenseer die tweede bedryf (*Awakenings*).
 - c) Die tweede bedryf se wending is te vroeg, gevolglik is die derde bedryf te lank en trekkerig.
 - d) Die tweede bedryf se wending is te laat, gevolglik is daar te min tyd om spanning te ontwikkel wat lei tot die groot einde.
 - e) Die resoluie is te lank en hou aan lank na die klimaks bereik is (*A Passage to India, The Colour Purple*).

- 2) Skrywers ervaar dikwels probleme met die lengte van die tweede bedryf. Dit is omdat hulle dit bloot sien as 'n reeks hindernisse op pad na die held se finale doelwit. Selfs die ligsinnigste komedie of lighartigste romanse het 'n sentrale lewe-of-dood krisis in die tweede bedryf nodig (Vogler 1998: 165).
- 3) 'n Hoofstorie wat in die middel trek, kan verbeter word deur subplotte by te voeg. Alle subplotte hoef nie naby die einde van die storie te eindig nie. Een kan byvoorbeeld in die middel eindig, 'n ander driekwart en 'n derde aan die einde (McKee 1998: 219).
- 4) Die tweede bedryf is die langste en dus kwesbaarste om momentum of kohesie te verloor. Daarom word 'n middelpuntgebeure in die helfte daarvan geplaas. Die middelpuntgebeure is die hoogtepunt van 'n aksielyn vanuit die eerste helfte en dit forseer die plot vorentoe na die tweede bedryf se klimaks. Dit hoef nie presies in die middel te wees nie (Cowgill 1999: 29).

3.4 Tegnieese struktuur

- 1) Om advertensies te akkommodeer, bestaan die tegnieese struktuur van 'n rolprent-van-die-week uit sewe bedrywe van 14 minute elk. Die bedrywe se lengte kan met 'n paar minute wissel (Wolff & Cox 1988: 128) (Press 2004: 85).
- 2) Advertensiebreke in 'n rolprent-van-die-week moet nie op die half-uur eindig nie, aangesien ander kanale dan nuwe programme begin (Wolff & Cox 1988: 128).
- 3) Die einde van elke bedryf vir 'n rolprent-van-die-week moet 'n spanningslyn hê sodat kykers na die advertensiebreek sal aanhou kyk (Wolff & Cox 1988: 128).
- 4) Televisiedramareekse van een uur se episodes bestaan uit vier bedrywe van ongeveer 13 minute elk (Wolff & Cox 1988: 146).
- 5) Dokumentêre speelprente vir netwerktelevisie is gewoonlik twee uur lank. Sonder advertensiebreke is dit ongeveer 100 minute (Rosenthal 1995: 63 - 64).
- 6) Dokumentêre speelprente vir netwerktelevisie word gestruktureer in sewe bedrywe. Drie in die eerste uur en vier in die tweede uur. Die eerste bedryf is gewoonlik die langste, ongeveer 25 minute en stem ooreen met die eerste bedryf van 'n speelprent. Behalwe vir die klimaks en hoek aan die einde van elke bedryf, moet daar 'n hoogtepunt aan die einde van die derde bedryf wees sodat kykers nie op die uur van kanaal verwissel nie (Rosenthal 1995: 64).

3.5 Die aard van tonele

- 1) Die **hoofstonele** van die storie moet reg gespaseer en geplaas word (Swain & Swain, 1988: 152).
- 2) **Ontspanningstonele** bied die geleentheid om spanning te verlig, atmosfeer/tyd/plek te verander, humor of kontras te beklemtoon. Hulle moet pas by die storielyn en algemene aard van die storie (Swain & Swain 1988: 153).
- 3) **Kerntonele** (*kernel scenes*) inisieer, vermeerder of voltooi 'n onsekerheid. **Aanvullende** (*satellite*) tonele versterk of kleur in deurdat dit die kernegebeure handhaaf, vertraag of verleng (Horton 1994: 110).
- 4) Karaktergedrewe draaiboeke sal meer *aanvullende* tonele hê as wat daar in plotgedrewe draaiboeke voorkom (Horton 1994: 110).
- 5) Die punt van 'n toneel word aan die einde gemaak (Lucey 1996: 116).
- 6) 'n Toneel is 'n miniatuurstorie (McKee 1998: 233).

- 7) 'n Toneel is 'n aksie deur konflik in 'n kontinuïteit van tyd en ruimte, wat die **waardelading** van 'n karakter se toestand verander (McKee 1998: 233).
- 8) Tonele moet gesien word as **eenhede van aksie** wat handel oor dit wat die karakter wil bereik in konteks van die hoofkonflik (Cowgill 1999: 249).
- 9) George Lucas is ten gunste van 60 goeie 2-minuuttonele (Rossio & Elliot 2004).

3.6 Effektiewe tonele

- 1) Elke toneel moet 'n logiese uitvloeisel wees van die vorige, 'n definitiewe indruk maak, een ding bereik en die storie vorentoe neem (Patterson 1920: 117, 129).
- 2) Elke toneel in verhoogdrama bevat: uiteensetting van karakter en plot vir daardie toneel, konflik, oorgang, krisis, klimaks en gevolgtrekking (Egri 1946: 225).
- 3) Elke skoot en toneel moet bydra tot voorwaartse beweging (Herman 1952: 183).
- 4) Volgens Lehman, onderhoud in Hollenbach (1980: 123 - 124), moet individuele tonele nie te lank aanhou nie, veral as dit net gesprekke bevat.
- 5) As 'n toneel verwyder kan word sonder om die toneel daarvoor of daarna te affekteer, is daar 'n gebrek in die storiestructuur. As 'n toneel nie die storie vorentoe neem, die konflik kompliseer/konsentreer of begin om die konflik op te los nie, moet dit waarskynlik uitgehaal word (Blacker 1986: 22).
- 6) Aan die begin van 'n toneel luister kykers nie aandagtig na die dialoog nie, want hulle raak nog gewoond aan die nuwe omgewing (Wolff & Cox 1988: 97).
- 7) Die lengte van tonele kan wissel van 'n paar reëls tot baie bladsye. As die lengte van tonele varieer, gee dit 'n gevoel van ritme. As al die tonele dieselfde lengte het, kan dit eentonig raak (Wolff & Cox 1988: 98).
- 8) Daar moet 'n **brug** in en uit elke toneel wees (Horton 1994: 164).
- 9) Horton (1994: 165) noem verskeie maniere om tonele aan mekaar te bind:
 - a) Musiek.
 - b) Klank/stem.
 - c) Ooreenstemmende snitte/beelde.
 - d) Kontrasterende snitte/beelde.
 - e) Kruisdowe of ander spesiale oorgange.
- 10) Lucey (1996: 302) vra die volgende vrae oor 'n toneel:
 - a) Maak elkeen 'n spesifieke punt op 'n dramatiese wyse?
 - b) Is die uitslag in die weegskaal tot die laaste oomblik?
 - c) Is almal noodsaaklik of kan van hulle weggelaat of gekombineer word?
 - d) Onthul die toneel karakters deur konflik en drama of daarsonder?
 - e) Is daar tonele waarin die karakters kragtige emosies beleef?
 - f) Is daar tonele waarin karakters se vrese, behoeftes en drome onthul word?
 - g) Kort die tonele energie?
- 11) As 'n toneel te kort is, is dit dalk onnodig of dit maak die verkeerde punt (Lucey 1996: 302).
- 12) Cowgill (1999: 241 - 252) gee die volgende riglyne vir effektiewe tonele:
 - a) 'n Goeie toneel sal
 - 'n idee bekendstel;
 - bou op die idee;
 - spanning en onsekerheid skep oor hoe die idee sal verloop en
 - die kykers lei na die volgende toneel.



- b) Goeie tonele is dié waarin iets substansieels gebeur binne die konteks van 'n onvergeetlike karakter en sy reaksie op gebeure.
- c) 'n Karakter wat onvermydelik deur sy persoonlikheid gedwing word om heldhaftig op te tree, gee aanleiding tot 'n goeie toneel.
- d) 'n Toneel bereik een of meer van drie doelwitte:
 - Dit neem die plot vorentoe na die klimaks.
 - Dit bevorder kykers se verstaan van die hoofkarakter.
 - Dit bevorder kykers se verstaan van die storie deur inligting oor te dra.
- e) Teen die einde van die toneel moet iets weggeneem of bygevoeg wees tot die situasie aan die begin. As niks verander nie, raak die storie vervelig.
- f) 'n Goeie toneel het net een hoofpunt/hoofdoelwit. Ander inligting moet so ingewerk word dat dit nie afbreek doen aan die hoofdoelwit nie.
- g) Te veel belangrike idees in 'n toneel kompeteer vir die begrip van die kykers. Goeie rolprente los die probleem op deur aparte tonele te skep vir elke belangrike punt.
- h) In elke toneel het die karakters 'n bepaalde doelwit. In goeie tonele het die karakters dikwels konflikterende behoeftes.
- i) In sommige tonele word die karakter se doelwit ondermyn deur sy eie innerlike behoefte.
- j) Elke toneel het sy eie protagonis wat die aksies binne die toneel orkestreer. Dit is nie noodwendig dieselfde as die storieprotagonis nie.
- k) Net soos 'n draaiboek opbou tot die mees dramatiese punt met die klimaks, moet 'n toneel ook bou tot die belangrikste. As die belangrikste inligting aan die begin gegee word, is alles wat daarop volg 'n antiklimaks.
- l) As die hoofpunt van 'n toneel gemaak is, is die toneel effektief verby.
- m) Binne 'n paar sekondes is daar 'n definitiewe punt waar die storie begin. Dit kan voorafgegaan word deur 'n paar reëls dialoog of 'n paar sekondes beeld.
- n) 'n Toneel wat handel oor 'n karakter se emosionele lewe of 'n liefdestoneel kan langer neem om op te stel en die hoofpunt te bereik.
- o) Sommige tonele maak staat op 'n dreigende risiko/konflik wat in voorafgaande tonele geskep is. Dit maak tonele wat slegs uiteensetting verskaf, interessanter. 'n Voorbeeld is die toneel in *One Flew Over the Cuckoo's Nest* waar McMurphy, Chief en Cheswick buite die skokterapie-kamer wag. Na Cheswick protesterend weggeneem is, word dit onthul dat Chief kan praat en hulle bespreek die moontlikheid om na Kanada te vlug.
- p) Die middelste deel van 'n toneel bevat gewoonlik die stryd of konflik soos die toneelprotagonis poog om sy doelwit te bereik.
- q) Tonele is op hul sterkste as hulle nie volledig staatmaak op dialoog om betekenis te kommunikeer nie. Die dramatisering van 'n storie deur middel van aksie, eerder as dialoog, verdiep kykers se betrokkenheid.
- r) Die hoofvrae wat beantwoord moet word ten opsigte van 'n toneel is:
 - Wat is die doel van die toneel?
 - Wie is in die toneel?
 - Waar sal die toneel afspeel?
 - Wat wil die karakters bereik in die toneel?
 - Wat is die behoefte (subteks) van die karakters?
 - Wat is elke karakter se houding?
 - Wat veroorsaak die spanning?

- Is die konflik overt of kovert?
 - Bou die toneel na 'n dramatiese of komiese punt toe?
 - s) Addisionele karakters in 'n toneel, naas die hoofdeelnemers, kan waarde bydra wat nie ooglopend is nie. Hoofkarakters kan byvoorbeeld vir dramatiese of komiese effek reageer op newekarakters of newekarakters kan 'n kontrapunt vir die hoofkarakters verskaf of hulle versterk.
 - t) Die skrywer moet homself vra of hy al die tipe toneel vantevore gesien het. Dit help om clichés en onbewuste nabootsing uit te skakel.
- 13) Elke woord en elke gebeure in 'n toneel moet 'n funksie hê (Deemer 1/04/2001).
- 14) Deemer (1/04/2001) sê 'n toneel moet so laat moontlik begin. Die maatstaf vir wanneer, is die mate waarin dit kykers se aandag hou. Dit word bepaal deur die hoeveelheid afwagting en spanning wat gekoppel is aan die toneelgebeure. As 'n toneel handel oor 'n vrou wat in 'n restaurant aan haar vervreemde man gaan sê sy wil 'n egskeiding hê, kan daar min tyd aan die voorbereiding en arriwering spandeer word. As die man vooraf 'n pistool in sy sak plaas, is daar meer afwagting en kan die toneel langer wees. Die toneel moet eindig na dit sy punt gemaak het. Na die nuus aan die man oorgedra is, kan dit eindig. In die weergawe met die pistool kan dit langer wees. Die navorser postuleer dat indien dieselfde toneel voorkom aan die einde van die storie, wat opgebou het tot die moment, dit nog langer uitgereken kan word.
- 15) Deemer (1/05/2001) gee die volgende wenke vir goeie toneelontwerp:
- a) Maak die toneeloorloopte so kort en dramaties moontlik.
 - b) Wat uitgelaat word, is net so belangrik as dit wat ingesluit word.
 - c) Elke toneel moet met 'n klimaks of 'n oomblik wat 'n vraag skep, eindig.
 - d) Al die inligting oor die voorbereiding tot die werklike gebeure moet uitgesny word en die toneel moet begin waar nuwe storie-inligting verskaf word.
- 16) Elke toneel moet konflik bevat tot by die resolisie, hetsy onmiddellike konflik of dreigende konflik (Russin & Downs 2000: 123).
- 17) Om konflik te handhaaf, kan daar weggesny word van 'n toneel net voor konflik tot uitbarsting kom. Die afwagting word dan oorgedra na die volgende toneel. Wanneer daar teruggesny word na die toneel kan die konflik reeds aan die gang wees – dit skep 'n gevoel van dringendheid (Russin & Downs 2000: 129).
- 18) Voor 'n toneel geskep word, moet die vraag gevra word waarom daardie oomblik in tyd uniek is. Hoekom is vandag soos geen ander dag nie. *The Godfather* begin met die troue van Don Corleone se dogter en *Saving Private Ryan* begin op D-dag (Ryan 2000: 145).
- 19) Jack Nicholson sê hy sal 'n rol vertolk in 'n rolprent as daar drie uitstaande tonele is en geen swakke nie. Rossio en Elliot (2004) sê 'n skrywer moet homself in die skoene van 'n ego-gedrewe akteur plaas en vra (a) of daar drie uitstaande tonele is vir elke hoofkarakter en (b) of daar enige swak tonele is.

3.7 Sekwense

- 1) Struktuur is effektief as die regte gebeure in die regte sekwense plaasvind om optimale emosionele betrokkenheid by kykers te ontlok (Hauge 1988: 82).

- 2) Die patroon van drama is **doelwit – konflik – ramp, reaksie – dilemma – besluit**. Hierdie patroon herhaal homself tot aan die einde van die rolprent en is van toepassing op alle genres (Swain & Swain 1988: 143).
- 3) Kan twee sekwense saamgevoeg word om dieselfde effek te bereik? (Swain & Swain 1988: 157).
- 4) Mehring (1990: 58 - 68) gee die volgende riglyne vir sekwense:
 - a) 'n Sekwens is 'n groot beweging, 'n belangrike stap in die protagonis se stryd om sy doelwit te bereik. *Rebel Without a Cause* bevat agt dramatiese gebeure (agt verenigde idees) en dus agt sekwense.
 - b) Elke sekwens het 'n begin, middel en einde.
 - c) Sekwense bevat ook omkere as deel van hulle struktuur. Die omkere is egter minder belangrik/radikaal. Sekwensomkere veroorsaak dikwels dat die protagonis sy strategie verander na 'n nuwe sekwensdoelwit en -strategie.
 - d) Na die omkeer volg daar 'n oomblik van *beseft*, wanneer die karakter beseft en aanvaar dat sy strategie nie vir die spesifieke sekwensdoelwit werk nie.
 - e) Die beseft van die karakter dat die doelwit nie so bereik kan word nie, word gevolg deur 'n brug na die volgende sekwens.

Uit voorafgenoemde kan afgelei word dat Mehring die volgende patroon in sekwense identifiseer: **doelwit – strategie – stryd – omkeer – beseft – brug na volgende sekwens**.

- 5) Horton (1994: 164) gee die volgende riglyne vir sekwense:
 - a) Sekwense is vir 'n draaiboek wat hoofstukke vir 'n boek is. 'n Sekwens verbind kort tonele (*minor scenes* en *bits*) en lang tonele in 'n volledige eenheid. Die gemiddelde draaiboek bevat tussen agt en twaalf sekwense.
 - b) 'n Sekwens moet ten minste een sleuteltoneel en 'n paar korter tonele bevat.
 - c) Die struktuur van 'n sekwens kan verdeel word in uiteensetting, komplikasie en omkeer/resolusie, met 'n brug na die volgende sekwens.
- 6) Sekwense kan gesien word as episodes binne 'n bepaalde tydruimte, volledig met begin, middel, einde en karakter- en tema-ontwikkeling deur middel van aksie (Cowgill 1999: 154).
- 7) Cowgill (1999: 171 - 176) gee die volgende riglyne vir sekwense:
 - a) 'n Sekwens is 'n groep tonele wat gestruktureer is rondom die *konfrontasie van 'n hindernis, komplikasie of probleem*. Karakters moet die probleem aanspreek en skep sodoende 'n plan van aksie.
 - b) 'n Sekwensplot kan die gebeure bevat wat aanleiding gee tot die probleem, sowel as die gevolge van die konfrontasie daarvan. Dit kan alternatiewelik begin met die probleem en bou tot by die oplossing daarvan.
 - c) 'n Sekwens se tonele bou liniêr, sonder onderbreking deur ander storielyne, subplotte of karaktertonele en beweeg met oorsaak-gevolg tot by sy klimaks.
 - d) Sekwense verhoog verhalende momentum op twee maniere:
 - Hulle het 'n definitiewe progressie na 'n doel wat in gevaar blyk tot die sekwens se klimaks.
 - Hulle verhoog die oorhoofse spanning in die storie deur die bekendstelling van die nuwe bedreiging.



- e) Daar is **aksiesekwense** en **karaktersekwense**.
- *Aksiesekwense* gebruik fisiese aksie en geweldadige konfrontasie in hul konstruksie. Die hindernis bied 'n bedreiging vir die protagonis en sy doelwit.
 - *Karaktersekwense* bevat nie geweldadige konfrontasie of direkte konflik tussen die protagonis en antagonis nie. Daar is steeds 'n probleem en die sekwens wys hoe die karakter dit hanteer. Die sekwens eindig met die karakter wat nuwe aksie inisieer.
- 8) Parker (1999: 195) verskaf die volgende vrae ten opsigte van sekwense:
- a) Wat is die aktiewe vrae wat elke sekwens definieer?
 - b) Is daar te veel of te min dramatiese vrae op sekere plekke in die storie?
 - c) Is daar 'n variasie in die vrae se dramatiese gewig?
 - d) Skep die sekwense 'n definitiewe en effektiewe ritme?
 - e) Reflekteer elke sekwens die oorhoofse atmosfeer/styl van die storie?
 - f) Is daar genoeg visuele sekwense om die dialooggedeeltes van die storie op te breek?
 - g) Is daar genoeg pouses na elke hoof dramatiese ontwikkeling en is hulle te lank of te kort?

3.8 Strukturele eenheid

- 1) Herman (1952: 39) gee die volgende riglyne vir strukturele eenheid:
- a) Die punte van dramatiese impak moet kontinuïteit hê.
 - b) Die punte van dramatiese impak moet 'n eenheid vorm.
 - c) Die punte van dramatiese impak moet bou tot die klimaks.
 - d) Gebeure in die storie moet uit of rondom die tema vloei.
 - e) Alles in die storie (die karakters, hulle aksies en reaksies, spraak, ensovoorts) moet bydra tot strukturele eenheid.
- 2) Op grond van Aristoteles se verduideliking van die konsepte begin, middel en einde, maak Cowgill (1999: 2) die volgende afleidings:
- a) Daar is 'n basiese liniêre kwaliteit in die struktuur van goeie storievertel.
 - b) Die rangskikking van gebeure in die plot moet lei tot 'n dramatiese voltrekking (einde).
 - c) Om 'n dramatiese oplossing aan die einde te hê, moet 'n dramatiese vraag aan die begin geskep word.
 - d) Alles in die storie moet duidelik veroorsaak word deur iets voorafgaande.
 - e) Alles in die storie moet die oorsaak wees van iets wat daarop volg.
 - f) Die sekwens van gebeure moet lyk of dit onvermydelik is.
- 3) Swak draaiboeke voel of dit bestaan uit klonte van ongefokusde aksie. Goeie draaiboeke ontvou oomblik na oomblik, soos pêrels aan 'n snoer (Rossio & Elliot 2004).

3.9 Tempo, ritme en tydsverloop

- 1) Vir reekse wat in rolprentteaters vertoon word, moet jaagsekwens sewe minute lank wees (Herman 1952: 52).
- 2) Die lengte van die skote, tonele en sekwense moet so beplan word dat dit die tempo skep wat die storie benodig en bevorder (Herman 1952: 187).

- 3) Rosenthal (1995: 82) identifiseer die volgende probleme in dokumentêre drama wat die ritme en tempo benadeel:
 - a) Sekwense wat te lank is.
 - b) 'n Gebrek aan verband tussen sekwense.
 - c) Te veel soortgelyke sekwense wat opmekaar volg.
 - d) Te veel aksietonele of te veel refleksietonele.
 - e) Geen sin van ontwikkeling in die volgorde van die sekwense nie.
 - f) Geen sin van logika in die volgorde van die sekwense nie.
 - g) Geen emosionele patroon in die volgorde van die sekwense nie.
- 4) Herhaling is die vyand van ritme. Die dinamika van 'n storie berus op die wisseling van sy waardeladings. As die protagonis sy doelwit bereik met die hoofklimaks (positiewe lading), moet die waardelading van die vorige bedryf se klimaks negatief wees. Dinge kan nie wonderlik wees en dan word dit beter nie. As die protagonis nie sy doelwit bereik aan die einde van die hoofklimaks nie moet die vorige bedryf se klimaks positief wees. As dit 'n ironiese einde is (wat beide positiewe en negatiewe elemente bevat), moet daar gekyk word wat die primêre emosie is. Is dit positiewe ironie of negatiewe ironie en dan moet die voorlaaste bedryfsklimaks die teenoorgestelde wees (McKee 1998: 225 - 226).

3.10 Die heldereis, fase 1: Die gewone wêreld/uiteensetting

- 1) Die tyd is verby dat 'n storie waarin die eerste paar honderd voet film gebruik word om die karakters bekend te stel, goedgekeur sal word (Hill 1919: 76).
- 2) Uiteensetting is nie dieselfde as die begin van die drama nie. Uiteensetting is deel van die hele drama en moet sonder onderbreking voortduur tot aan die einde (Egri 1946: 235).
- 3) Kleiner detail kan versprei word deur die storie, maar tyd, plek, verhoudings en die begin van die konflik is te belangrik om uit te stel (Blacker 1986: 43).
- 4) Wat is die Gewone en Spesiale Wêreld van die karakters? (Vogler 1998: 239).
- 5) Die draaiboekskrywer skep 'n wêreld vir die storie. Die tyd, ruimte, waardes en sosiale nuanses word gedefinieer vanaf die eerste toneel, gebeure en karakters. Dit is die Gewone Wêreld vir die karakter, maar nie noodwendig vir kykers nie. Hierdie wêreld is die verwysingspunt. In *E.T.* is die Gewone Wêreld een van 'n tipiese Amerikaanse middelklasgesin (Deemer 6/05/2002).

3.11 Die heldereis, fase 2: Oproep tot avontuur/versteuring

- 1) Baie stories neem te lank voor dit begin. Dit ploeter voort terwyl dit karakters bekendstel en die storieruimte vestig. Uitsonderings is stories wat komplekse en eksotiese omgewings het en dus belangstelling behou terwyl dit uiteengesit word (*Jurassic Park, Alien, Cool Hand Luke*) (Lucey 1996: 297).
- 2) Aangesien baie stories op meer as een vlak funksioneer, kan daar meer as een Oproep tot Avontuur wees (Vogler 1998: 104).
- 3) Is die oproep op die ideale plek/oomblik/terrein Vogler (1998: 106)?
- 4) Die oproep kan positief of negatief wees. In 'n positiewe oproep het die held 'n keuse. In 'n negatiewe oproep, soos met die heldin in *Titanic*, het sy nie 'n keuse nie (Vogler 1998: 247).

3.12 Die heldereis, fase 3: Weiering van die oproep tot avontuur (Vogler 1998: 17, 107 - 115)

- 1) Vogler identifiseer die volgende dramatiese funksies van die huiwering om die oproep te aanvaar:
 - a) Dit stuur die boodskap aan kykers dat die reis gevaarlik is.
 - b) Die verposing om die gevolge op te weeg, regverdig die keuse van die held.
 - c) Dit forseer die held om die heldereis deeglik onder oë te neem en moontlik die doelwitte daarvan aan te pas.
- 2) Die versteuring is egter nog nie groot genoeg nie en Weiering van die Oproep volg. Wanneer die versteuring groter raak, oorskry dit die drempel wat nodig is om hom te laat oorgaan tot aksie.
- 3) Gewillige helde aanvaar die oproep sonder huiwering of vrees. Die vrees en twyfel wat deur die Weiering van die Oproep verteenwoordig word, word egter steeds uitgedruk deur ander karakters wat byvoorbeeld die held waarsku.
- 4) As helde gewilliglik die oproep aanvaar, kan die vrees en twyfel deur 'n drempelwag aan die begin van die reis oorgedra word (*Romancing the Stone*).
- 5) Die vraag of die gewillige held die vermoë het om die opdrag uit te voer, skep twyfel by kykers. Hierdie twyfel is baie interessanter as die wete dat die held in staat is om alles te hanteer.
- 6) Weiering van die Oproep kan 'n enkele gebeure aan die begin wees of dit kan in elke stap van die heldereis plaasvind.
- 7) Waarvoor is die held van die storie bang, watter is regte vrese en watter is paranoia?

3.13 Die heldereis, fase 4: Ontmoeting met die mentor (Vogler 1998: 117 - 125)

- 1) Die ontmoeting met die mentor is die stadium waar die held voorberei word vir die reis deur voorrade, kennis en selfvertroue te verkry.
- 2) Selfs al is daar nie 'n individu wat die rol van die mentor vervul nie, bekom die held steeds wysheid/inligting oor die reis wat voorlê.
- 3) Die ontmoeting met die mentor is 'n fase wat ryk is aan potensiële konflik, betrokkenheid, humor en tragedie.
- 4) Alhoewel die opleiding en toetse 'n tydelike fase is, is dit noodsaaklik om die storie verby die blokkade van vrees en twyfel te neem.
- 5) Sommige stories het nie 'n mentor nodig nie, maar op 'n sekere punt in feitlik enige storie word die mentorfunksie deur een of ander karakter of mag vervul.

3.14 Die heldereis fase 5: Oorsteek van die eerste drempel (Vogler 1998: 128 - 133, 240)

- 1) Die held sal normaalweg nie outomaties die drempel oorsteek nie. Daar moet gewoonlik eers 'n stimulus soos 'n nuwe wending wees, met ander woorde 'n addisionele versteuring soos 'n moord of dreigement.
- 2) Die gebeure wat die held oor die drempel forseer kan ekstern (*North by Northwest*) of intern (*Ordinary People*) of beide (*Beverly Hills Cop*) wees.
- 3) Om die Eerste Drempel oor te steek, moet die held verby drempelwagte kom.
- 4) Die oorsteek van die drempel kan die grens van twee wêreldes behels. Dit word dikwels geïllustreer deur hindernisse soos deure, brûe, woestyne of oseane.



- 5) Al is daar nie 'n fisiese skeiding tussen die eerste en die tweede bedryf van 'n rolprent nie, beleef kykers steeds 'n duidelike verskuiwing in energie tydens die oorsteek van die drempel. Dit kan gedoen word met die klankbaan (byvoorbeeld 'n lied) of die beeld (byvoorbeeld 'n drastiese visuele kontras).
- 6) Die oorsteek van die drempel kan 'n enkele oomblik duur of 'n uitgebreide deel in die storie behels.
- 7) Die Eerste Drempel is die keerpunt waar die avontuur in alle erns begin.
- 8) Samevattend vra Vogler die volgende vrae:
 - a) Hoe weet kykers dat die storie van een wêreld na 'n ander oorgegaan het?
 - b) Hoe voel die energie van die storie anders?
 - c) Is die held gewillig om die drempel oor te steek en hoe affekteer dit die oorsteek van die drempel?
 - d) Is daar drempelwagte en hoe bemoeilik dit die held se sprong in die duister?
 - e) Hoe hanteer die held die drempelwagte?
 - f) Wat leer die held tydens die oorsteek van die drempel?
 - g) Watter opsies gee 'n held op as hy 'n drempel oorsteek?
 - h) Sal die onbenutte opsies wat die held ignoreer voor die drempel, later terugkom om by hom te spook?

3.15 Die heldereis, fase 6: Die Spesiale Wêreld (Vogler 1998: 19, 135 - 143)

- 1) In Wilde Weste-rolprente ontmoet die held dikwels bondgenote en vyande en leer hy die nuwe reëls van die Spesiale Wêreld in 'n kroeg. In *Star Wars* vind dit in die *cantina* plaas.
- 2) In sommige stories, soos *The Wizard of Oz*, ontmoet die held sy bondgenote en vyande en leer hy die nuwe reëls van die Spesiale Wêreld, tydens 'n reis.
- 3) Ongeag hoeveel onderrig en voorbereiding die held deurgemaak het, is hy opnuut 'n groentjie in die nuwe wêreld.
- 4) Kykers se eerste ervaring van die Spesiale Wêreld moet skerp kontrasteer met die Gewone Wêreld, selfs as dit slegs 'n figuurlike Spesiale Wêreld is.
- 5) Die toetse aan die begin van die tweede bedryf is moeilik, maar het nie die lewe-of-dood kwaliteit van latere gebeure nie.
- 6) Die toetse kan in die argitektuur/landskap van die Spesiale Wêreld ingebou wees. Die Spesiale Wêreld word gewoonlik bewoon deur 'n skurk wat sy wêreld omring met lokvalle, strikke en hindernisse. Hoe die held hierdie lokvalle hanteer, is dikwels deel van die toetse.
- 7) Tydens hierdie fase kan 'n span saamgestel word, waar elke lid spesifieke vaardighede het.
- 8) Die held kan tydens die fase 'n stryd voer om beheer van die span.
- 9) In romantiese stories kan die toetsfase die geleentheid wees vir 'n eerste ontmoeting.
- 10) Hierdie fase kan gebruik word sodat die karakters mekaar beter kan leer ken.
- 11) Die held samel inligting in tydens hierdie fase om hom voor te berei vir die volgende fase, naamlik Nadertog tot die Binneste Grot.
- 12) Samevattend vra Vogler die volgende vrae:
 - a) Op watter wyse word die held getoets?
 - b) Wanneer maak die held bondgenote of vyande?
 - c) Is daar eensame helde wat nie bondgenote het nie?

- d) Is die held 'n enkele karakter of 'n groep soos 'n peloton?
- e) Indien 'n groep karakters op 'n gelyke vlak is, moet die vraag gevra word: wanneer word hulle 'n koherente groep?
- f) Hoe reageer die held op die vreemde reëls en onbekende mense?

3.16 Die heldereis, fase 7: Nadertog tot die Binneste Grot (Vogler 1998: 145 - 157)

Die Tussengebied

- 1) Na die held aangepas het in die Spesiale Wêreld, reis hy verder na die Binneste Grot. In die proses reis hy deur 'n Tussengebied (*intermediate region*) wat strek vanaf die grens tot by die kern van sy reis.
- 2) In die Tussengebied kom die held nog 'n misterieuse sone, met sy eie Drempelwagte, agendas en toetse teë.
- 3) Soos wat helde die kern van die Spesiale Wêreld nader, maak hulle planne, doen verkenning, bewapen hulleself, ontspan en versterk hulle bande vir oulaas.

Romanse

- 4) Die nadertog kan die arena wees vir uitgebreide hofmakery.

Die direkte benadering

- 5) Selfversekerde helde sal daarop aandring om binnegelaat te word (Axel Foley in *Beverly Hills Cop*). Sommige helde volg die direkte benadering omdat hulle hulself opoffer vir iets/iemand anders (Gary Grant in *Gunga Din*). In *Unforgiven* gaan Clint Eastwood die Binneste Grot binne as gevolg van onkunde: Hy ry die dorp in tydens 'n reënstorm en sien nie die bord wat vuurwapens verbied nie.

Illusies

- 6) Die held moet op sy hoede wees vir illusies en verleidings tydens die nadertog. Hy moet paraat bly en nie aan die slaap raak nie.

Vorige ervaring

- 7) Niks is gemors nie en elke uitdaging van die verlede berei hom voor vir die toekoms. Vorige ondervindings is dikwels sy paspoort oor nuwe drempels.
- 8) Die held kan respek afdwing omdat hy so ver gevorder het.

Spesiale Wêreld binne Spesiale Wêreld

- 9) Die held kan nuwe Spesiale Wêreld teëkom, selfs 'n reeks daarvan: een binne die ander.

Bruisende selfvertroue

- 10) Helde gaan dikwels die hoofgebeure van die storie tegemoet met oordrewe selfvertroue. Dit wat volg is dan 'n skok en bring die boodskap dat belangrike gebeure met balans aangepak moet word – selfvertroue moet met nederigheid en 'n bewustheid van die gevaar getemper word.

Mooiweersvriende

- 11) Die held kan ook ontdek dat hy geïsoleerd is – mooiweersvriende laat hom in die steek as die stryd fel raak.

Nog 'n Drempel

- 12) By die Binneste Grot is daar nog 'n drempel met 'n kragtiger drempelwag.

Leer jou bondgenote ken

- 13) As helde verdrag word deur hindernisse, betaal dit hulle om meer te wete te kom van hulle bondgenote se ambisies.

Emosionele oproep tot die drempelwag

- 14) As die tegnieke en troefkaarte wat tot op daardie punt suksesvol was nie nou werk nie, kan 'n emosionele appèl soms toegang tot die Binneste Grot verskaf.

Die onmoontlike opdrag

- 15) Na die drempel ontvang die held 'n onmoontlike opdrag as hy sy doel wil bereik. Die held en kykers word herinner dat hy 'n kragtige status quo uitdaag.

Die buitengewone omgewing

- 16) Soos wat die held die Binneste Grot nader, gaan hy deur 'n omgewing wat toenemend buitengewoon en vreesaanjaend word. Hy is nou op die gebied van die *Sjamaan*, op die rand van lewe en dood.

Komplikasies

- 17) Die held kan terugslae (komplikasies) ervaar soos hy die finale doelwit nader.

Hoër risiko's

- 18) Tydens dié fase raak dit wat op die spel is groter. Kykers word herinner aan die lewe-en-dood-aspek van die saak, die horlosie se tyd wat uitloop.

Herorganisasie

- 19) Tydens die nadertog word daar dikwels gehergroepeer en geherorganiseer. Daar kan 'n magstryd wees vir die beheer van die groep.

Swaar fortifikasies

- 20) Die verdedigingsinfrastruktuur om die skadu se hoofkwartier is oorweldigend.

Verstaan die antagonis se denke

- 21) As die held verstaan hoe die antagonis se denke werk, is dit makliker om verby hom te kom of om sy energie te absorbeer.

Deurbraak

- 22) Op 'n stadium kan geweld nodig wees vir 'n deurbraak. Soms moet die held se eie weerstand of vrees oorwin word deur 'n geweldadige daad.

Geen uitkomstans

- 23) Ongeag hoe hard helde probeer, is alle ontsnappingsroetes geblokkeer en hulle is omsingel. Daarmee is die Nadertog na die Binneste Grot afgehandel.

- 24) Opsommend vra Vogler die volgende vrae:

- Watter spesiale voorbereiding vind plaas tydens die oloop tot die Krisis?
- Wil die held omdraai of is hy ten volle verbind tot die avontuur?
- Kom die held innerlike demone en hindernisse teë?
- Is daar 'n fisiese Binneste Grot, byvoorbeeld 'n hoofkwartier van die skurk, wat die held nader of is daar 'n emosionele ekwivalent?

3.17 Die heldereis, fase 8: Die Krisis (Vogler 1998: 20, 159 - 179)

- 1) Die Binneste Grot is 'n gevaarlike plek, soms diep ondergronds en dikwels die hoofkwartier van die grootste vyand. Dit bevat die objek van die soektog.
- 2) As die held die Binneste Grot betree, gaan hy oor die tweede drempel.
- 3) Die held konfronteer uiteindelik die vreesaanjaendste uitdaging nog in die diepste kamer van die Binneste Grot. Dit is die kern van die saak, die Krisis.
- 4) Die kern van die Krisis is dat die held moet sterf en weer gebore word. In alle stories staar hy die dood, sy grootste vrees, die mislukking van 'n onderneming of 'n verhouding in die gesig. Gewoonlik oorleef hy wonderbaarlik en word letterlik of figuurlik wedergebore om die gevolge van sy oorwinning te pluk. Hy het die hooftoets om 'n held te wees, geslaag.
- 5) Die held word altyd getransformeer deur sy ervaring met die dood.
- 6) Daar is dikwels ooggetuies van die oënskynlike dood en kykers beleef dit deur hulle. In *Star Wars* luister die twee robotte R2D2 en C3PO oor die interkom hoe Skywalker en sy metgeselle oënskynlik vergruis word deur 'n reuse-vullisverwerker. As die ooggetuies treur, treur kykers saam. As die ooggetuies ontdek die held lewe nog, is kykers net so bly soos hulle.
- 7) Die held kan ook tydens die Krisis sien hoe iemand anders sterf. So sien Luke Skywalker in *Star Wars* hoe sy mentor, Obi Wan, sterf in 'n geveg met Darth Vader. Obi Wan se liggaam verdwyn egter, want as Sjamaan is Obi Wan gewoond om die drempel van die dood heen en weer oor te steek.
- 8) Die held kan ook tydens die Krisis die oorsaak van iemand anders se dood wees. In *Body Heat* vermoor William Hurt die man van Katheleen Turner. In 'n sekere opsig sterf hy omdat sy onskuld dan sterf.
- 9) Die algemeenste Krisis is 'n geveg of konfrontasie met 'n opponerende mag.
- 10) Soms sterf die skurk tydens die Krisis.
- 11) Die held kan ook die skurk wond en daarna ontsnap hy, net om in die derde bedryf met groter mag terug te kom.
- 12) In 'n romanse kan die Krisis wees dat die verhouding oënskynlik sterf.
- 13) In die mitologiese Heilige Huwelik is beide die vroulike en manlike kante van 'n persoon se persoonlikheid in balans. Dit plaas die held in 'n toestand van balans met homself en die natuur.
- 14) Die Krisis in menslike dramas is dikwels die punt waar die held 'n gesagsfiguur of bestaande strukture konfronteer.
- 15) Wat is die held se grootste vrees?

3.18 Die heldereis, fase 9: Die Beloning (Vogler 1998: 181 - 192)

- 1) Na die Krisis beleef die held 'n emosionele hoogtepunt. Die groep kan feesvier, die gebeure hersien, spog, grappe maak, offers bring of uitrus vir die terugtog.
- 2) Dit gee kykers geleentheid om hul asem terug te kry. Die intimiteit om te hoor hoe die karakters die gebeure beleef het, verhoog identifisering met hulle.
- 3) Na die Krisis is daar geleentheid vir 'n liefdestoneel.
- 4) Die kern van dié fase is dat die held nou besit neem van dit waarna hy gesoek het: 'n swaard, goud, geheime, selfrespek, kennis of liefde.
- 5) Die held moet dikwels die Prys (*Elixer*) steel.
- 6) Die held word dikwels geïnisieer in 'n groep of bevorder na 'n hoër rang.



- 7) Die held kan ook *regreer*. Hy kan arrogant, hoogmoedig of wreed word. In *Lawrence of Arabia* ontdek die hoofkarakter dat hy dit geniet om dood te maak.
- 8) Helde kan hulself oorskot na die Krisis, net om te ontdek dat hulle gelukkig was.
- 9) Nog 'n beloning kan wees dat die Drempelwagte nou aan die held se kant is, soos in *The Wizard of Oz*.
- 10) Opsommend vra Vogler die volgende vrae:
 - a) Wat leer die held(e) deur die dood waar te neem, te ervaar of te veroorsaak?
 - b) Het die held enige negatiewe eienskappe van die skadu geabsorbeer?
 - c) Verander die storie van rigting na die Krisis?
 - d) Besef die helde dat hulle verander het? Is daar byvoorbeeld nabetragting of 'n besef van 'n breër bewuswording?
 - e) Het die held geleer om sy innerlike foute te hanteer?

3.19 Die heldereis, fase 10: Die Pad Terug (Vogler 1998: 193 - 201)

- 1) Hierdie fase verteenwoordig die hoofkarakter se vasberadenheid om terug te keer na die Gewone Wêreld en die lesse wat hy geleer het, te implementeer.
- 2) Die held het baie redes om te dink dat die mense in die Gewone Wêreld hom nie sal glo nie.
- 3) Die Pad Terug is 'n tyd waarin die held hom herverbind tot die avontuur. Die storie se energie moet nou weer verhoog word. Na die Beloning is hy op 'n plato en moet daarvan afgeforsê word, hetsy deur sy eie motivering of deur 'n eksterne mag.
- 4) Dikwels word die held gemotiveer tot aksie omdat die magte wat hy oorwin het, begin om hulleself te monster en terug te keer, veral as die Prys gesteel is.
- 5) Die Pad Terug is nog 'n drempel wat die oorgang van die tweede tot die derde bedryf verteenwoordig. Soos die oorsteek van die Eerste Drempel kan dit 'n verandering in die doel van die storie veroorsaak: 'n storie oor die bereiking van 'n doelwit word byvoorbeeld 'n storie oor ontsnapping.

Teenaanvalle

- 6) Die teenaanval kan deur 'n maat of ondergeskikte van die karakter wat oorwin is, uitgevoer word. Die held kan ontdek dat dit 'n ondergeskikte is wat hy doodgemaak het en nou is die werklike karakter op sy spoor.
- 7) Dikwels verlaat die held slegs die Spesiale Wêreld omdat hy gejaag word. Daarom is die einde van die tweede bedryf 'n gewilde plek vir 'n jaagtoneel.
- 8) Transformasie is dikwels 'n deel van die jaagtoneel. Die held moet hom soms vermom om te ontsnap of in 'n sielkundige drama moet hy sy gedrag verander.
- 9) Die held moet dikwels 'n besluit neem oor wat belangrik is tydens die jaagtog en iets agterlaat.
- 10) Alternatiewe is dat die skadu wat tydens die Krisis gevang is nou ontsnap. Hy kan met een van die held se bondgenote of die romantiese objek vlug. Die held kan ook deur bewonderaars agtervolg word.
- 11) Die held kan 'n terugslag kry wat dit laat lyk of die hele avontuur gedoem is.
- 12) Opsommend vra Vogler die volgende vrae:
 - a) Wat is die voordeel as die held uit die Spesiale Wêreld gegooi/gejaag word?
 - b) Wat is die voordeel as die held die Spesiale Wêreld vrywillig verlaat?
 - c) Wat het die held geleer deur die dood, neerlaag of gevaar te konfronteer?

3.20 Die heldereis, fase 11: Die Opstanding (Vogler 1998: 203 - 220)

- 1) Vir die storie om volledig te voel is 'n addisionele oomblik van dood en Opstanding nodig. Dit is die klimaks, die laaste en gevaarlikste ontmoeting met die dood.
- 2) Die held moet finaal gesuiwer word voor hy kan terugkeer na die Gewone Wêreld.
- 3) Die held moet direk en pro-aktief by die oplossing van die probleem in die klimaks betrokke wees. Die held kan hulp kry, maar hy moet self die beslissende daad uitvoer en die skadu oorwin.
- 4) Tweegevegte is nie bevredigende eindes nie, behalwe as die held tot op die rand van die dood geneem word.
- 5) Tragiese helde of bondgenote van die held kan wel op die stadium sterf.
- 6) 'n Finale misstap of flater net voor hy sy doel bereik, kan groot drama veroorsaak. Die struikeling kan 'n fisiese/morele/emosionele gebeure by die drempel wees.
- 7) Die Opstanding vereis dikwels 'n offer soos 'n gewoonte of lewe. In *Terminator 2* is die fisiese klimaks as die skurk vernietig word. Daar is 'n tweede emosionele klimaks as die robotheld homself opoffer om toekomstige geweld te voorkom.
- 8) Die deel van die held wat opgewek word, moet belangrik wees vir die plot/tema.
- 9) Die hoofklimaks moet voldoen aan die vereistes van die storie.

3.21 Insig

- 1) Naby die einde van die tweede bedryf het die hoofkarakter gewoonlik 'n oomblik van insig wanneer dinge vir hom duidelik word (Halperin 2000: 43).
- 2) 'n Kritieke tegniek van die herstellende driebedryf is dat die karakter se selfinsig plaasvind voor die eksterne konflik opgelos word (Dancyger & Rush 2002: 19).

3.22 Klimaks en hoofklimaks

- 1) Een rede waarom draaiboeke deur rolprentateljees afgekeur word, is die afwesigheid van 'n plot en 'n geskikte dramatiese hoofklimaks (Hill 1919: 87).
- 2) Elke toneel, besluit, of gebrek daaraan, skep die klimaks (Blacker 1986: 23).
- 3) Die hoofklimaks is die wen of verloor oomblik vir die magte van goed en kwaad (Swain & Swain 1988: 125).
- 4) Die klimaks volg altyd op 'n krisis, aangesien 'n konflik daardeur besleg word (Cowgill 1999: 19).
- 5) Volgens Cowgill (1999: 19 - 20) kom klimakse gewoonlik op die volgende plekke in die struktuur voor:
 - a) Gekoppel aan die snellergebeurtenis.
 - b) Na aan die einde van die eerste bedryf.
 - c) In die middel van die tweede bedryf.
 - d) Aan die einde van die tweede bedryf.
 - e) Die hoofklimaks aan die einde van die derde bedryf.
- 6) Die finale krisis bring al die hoofkarakters bymekaar. Die klimaks beëindig dan al hulle betekenisvolle betrokkenheid by die storie (Cowgill 1999: 25).

3.23 Die heldereis, fase 12: Terugkeer met die Prys (Vogler 1998: 221 - 235)

- 1) Die held(e) gaan altyd die toekoms in met die gevoel dat hy 'n nuwe lewe begin, ongeag of hy terugkeer na die beginpunt, in die Spesiale Wêreldbly of 'n nuwe koers inslaan.

- 2) Die Terugkeer is effektief die afloop/ontknoping. Alle plotte, subplotte, vroe en los elemente moet vasgemaak word, alhoewel nuwe vroe gevra kan word.
- 3) Die gewildste einde is die sirkulêre vorm waarin die held letterlik terugkom by die begin of in 'n visuele/metaforiese wyse deur sekere beelde te herhaal.
- 4) As die held terugkeer na die begin is dit maklik om te illustreer hoe ver hy ontwikkel het. Skrywers sal soms iets aan die einde plaas wat hy nie aan die begin kon doen nie. Die feit dat hy in staat is om dit te doen, illustreer sy groei.
- 5) Die gelukkige eindes van Hollywood-rolprente stem ooreen met feeëverhale, wat gewoonlik eindig met 'n stelling van volmaaktheid (...lank en gelukkig gelewe.).
- 6) 'n Gespesialiseerde funksie van die Terugkeer is die uitdeel van beloning en straf. Dit is deel van die proses om balans te herstel in die wêreld van die storie.
- 7) As 'n held gefaal het om 'n les te leer, kan hy ook daarvoor gepenaliseer word.
- 8) As die tema is dat die lewe nie regverdig is nie, moet die straf en beloning tydens die Terugkeer dit reflekteer.
- 9) Die werklike sleutel tot die finale fase van die heldereis is die Prys. Wat is dit wat die held terugbring van die Spesiale Wêreld en deel tydens die Terugkeer?
- 10) Die terugbring van die Prys is die held se finale toets. Die Prys bewys hy was daar, dit dien as 'n voorbeeld vir ander en dit wys dat die dood oorwin kan word.
- 11) Soos alles in die heldereis kan die Terugkeer met die Prys letterlik ('n skat of medisyne) of metafories (kennis of vrede) wees.
- 12) Liefde is een van die gewildste Pryse.
- 13) 'n Veranderde wêreld kan ook die gevolg wees van die Prys.
- 14) Die aanvaarding van verantwoordelikheid is 'n kragtige Prys. 'n Held kan sy eensame status opgee en deel word van die gemeenskap (*Mad Max*).
- 15) Vogler identifiseer die volgende slaggate van die Terugkeer:
 - a) Die Terugkeer is te skielik en daar is onafgeronde elemente. Dit het dikwels te doen met bykarakters/subplotte. 'n Goue riglyn is dat subplotte ten minste drie tonele of sekwense verspreid oor die storie moet hê – een in elke bedryf.
 - b) Die einde moet nie te kompleks en repeterend wees nie. Kykers wil weet die storie is klaar en die teater verlaat met 'n sterk lading emosie. 'n Uiterste voorbeeld is *The Karate Kid*.
 - c) Die einde is te skielik. 'n Storie voel onvolledig as daar nie tyd is om van die karakters afskeid te neem en die nodige gevolgtrekkings te maak nie.
 - d) Die Terugkeer kan ongefokus voel as die dramatiese vroe wat in die eerste bedryf gevra is en in die tweede bedryf ontwikkel is, nie aan die einde beantwoord word nie. Of as die tema verskuif het, byvoorbeeld van 'n liefdesverhaal na 'n onthulling oor regeringskorrupsie.
- 16) Is die Prys groot genoeg om die heldereis die moeite werd te maak?

3.24 Ontknoping/afloop/epiloog/einde

- 1) As kykers die einde kan voorsien voor dit ontvou, faal die storie (Hill 1919: 76).
- 2) Die verloop van die storie na die rolprent eindig, kan gesuggereer word deur dialoog of aksie aan die einde (Herman 1952: 32).
- 3) Na die klimaks moet die rolprent so gou moontlik eindig. Al wat nog kan plaasvind, is 'n toneel wat los punte uitklaar (Blacker 1986: 24 - 25).
- 4) Indien daar 'n epiloog is, moet dit kort gehou word (Wolff & Cox 1988: 28).

- 5) 'n Epiloog duur van twee tot vyf minute. Alle stories bevat nie 'n epiloog nie (Lucey 1996: 88).
- 6) Die resolusie toon die situasie wat volg op die klimaks (Cowgill 1999: 25).
- 7) As die hoofbedreiging vir die hoofkarakter om sy doelwit te bereik uit die weg geruim is, is die storie oor. As dit voortgaan met sekondêre materiaal, val die spanning en eindig die storie in 'n antiklimaks (Swain & Swain 1988: 388 - 389).

3.25 Dramatiese bou

- 1) Herman (1952: 183 -185) beveel aan dat, soos die rolprent ontwikkel, moet
 - a) elke skoot en toneel bydra tot voorwaartse beweging.
 - b) elke situasie en gebeure interessanter en aantrekliker aangebied word.
 - c) die karakters ontwikkel, of ten goede of ten kwade.
 - d) die emosies van al die karakters toeneem, sodat die besluite wat hulle geforseer word om te neem belangriker raak vir hulself en die storie.
 - e) oorsaak en gevolg gebruik word om die drama en storie te ontwikkel.
 - f) detail gebruik word om belangrike tonele of die plot te ontwikkel.
- 2) Met sy verwerking van *West Side Story* het Lehman veranderings in een danstoneel voorgestel om te verhoed dat dit die dramatiese opbou in konflik tussen die twee bendes verbreek (Hollenbach 1980: 109).
- 3) Lehman het *The Sound of Music* se draaiboek so verander dat kaptein Von Trapp nie *Edelweiss* sing voor die kinders *The lonely goatherd* sing nie, maar eers daarna. Dit het verhoed dat *Edelweiss* volg op 'n ander sterk, ernstige lied, naamlik *The sound of music* (Hollenbach 1980: 158 - 159).
- 4) Volgens Hitchcock is kykers se belangstelling hoër aan die begin as aan die einde. Om te verhoed dat hulle verveeld word, moet die gebeure geleidelik versnel word. Dit beteken dat daar meer aksie, minder dialoog en meer kriptiese dialoog na die einde toe sal wees (Otto 1983: 156).
- 5) Die bepalende krisis moet so gepasieer word dat kykers kan herstel van een voor die volgende begin (Swain & Swain 1988: 124).
- 6) Die belangrikheid van die krisis moet toeneem na die klimaks toe (Swain & Swain 1988: 125).
- 7) Volgens McCanlies (onderhoud in Wolff & Cox 1988: 42), moet die sterkste toneel van die tweede bedryf aan die einde van die tweede bedryf wees. As dit in die middel is, sal die res van die bedryf afdraande loop.
- 8) Elke oorgang van punt tot punt, toneel tot toneel, sekvens tot sekvens moet of 'n sukses of 'n terugslag vir die hoofkarakter in sy stryd teen die opponent wees (Russin & Downs 2000: 107).

3.26 Multiplot- en nie-liniêre-plotstories

- 1) Cowgill (1999) noem die volgende relevante feite oor multiplotstories:
 - a) Die tema word dikwels sterker oorgedra as in stories met 'n enkele protagonis (p. 126).
 - b) Die baie protagoniste bemoeilik dit vir kykers om 'n verwagting te ontwikkel oor hoe die individuele stories gaan verloop (p. 128).



- c) Multiplotstories sny dikwels te gereeld tussen die verskillende storielyne. Die plotte moet die sleuteldele in sekwense aanbied sodat kykers die gebeure kan volg en die storie momentum kan opbou (p. 133).
- 2) Cowgill (1999: 150) identifiseer drie elemente wat dramatiese eenheid skep en sodoende die inligting in nie-liniêre rolprente sal saambind:
 - a) 'n Beherende tema.
 - b) 'n Beherende idee.
 - c) Aksie wat 'n raam verskaf.
- 3) Cowgill (1999) noem die volgende relevante feite oor nie-liniêre-plotstories:
 - a) 'n Goeie nie-liniêre storie onthul die karakter en/of situasie uit verskillende oogpunte (p. 149).
 - b) Elke sekvens het sy eie antagonis, wat die storie se hoof antagonis of iemand anders kan wees (p. 155).
 - c) Dit verwar kykers indien daar te gereeld tussen plotte gesny word. Kykers moet hulself eers oriënteer ten opsigte van die nuwe tydraam, sowel as die belangrikheid van die gebeure waarna hulle kyk (p. 157).
 - d) Baie nie-liniêre rolprente maak gebruik van 'n teenwoordigetyd raam om die verskillende bedrywe te anker (p. 159).

3.27 Draaiboeklengte

- 1) 'n Storie moet nie te kort wees nie, want, net soos iets wat te klein raak, verloor dit sy skoonheid. Dit moet nie te lank wees nie, maar binne die reikwydte van die mens se geheue bly (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 16).
- 2) 'n Epiese gedig moet nie poog om die hele historiese gebeurtenis te dek nie, maar slegs dit wat 'n organiese eenheid vorm. Epiese gedigte handel oor een persoon, tydperk of aksie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 42 - 43).
- 3) Die maksimum tyd wat 'n musiekrolprent kan duur is 2 uur en 20 minute (Hollenbach 1980: 287).
- 4) Draaiboeke is gewoonlik van 105 tot 125 bladsye lank. Komiediedraaiboeke is gewoonlik 95 tot 115 bladsye lank (Wolff & Cox 1988: 94).
- 5) Draaiboeke vir die teater wissel tussen 85 en 135 minute. Vir televisie pas dit presies in 'n twee-uur gleuf, wat beteken dit is 94 minute lank (Wolff & Cox 1988: 127 - 128).
