

Hoofstuk 4: Inventaris van plot- en emosietegnieke

4.1 Die aard en funksie van storie/plot/drama

- 1) Die doel van drama is nie om karakters uit te beeld nie, maar gebeure (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 13).
- 2) Drama behels gebeure wat meegevoel en vrees verwek by die gehoor (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 19).
- 3) 'n Reeks van gebeure bied nie op sigself 'n plot nie. Klem moet gelê word op oorsaaklikheid en die aksie en reaksie van die menslike wil (Patterson 1920: 5).
- 4) Om plot te skep moet 'n stryd, probleem of komplikasie geskep word. Kykers is dan in 'n toestand van spanning oor die uitkoms daarvan (Polti 1921: 115 - 120).
- 5) Elke dramatiese situasie ontstaan uit konflik tussen twee hoofrigtings van aksie (Polti 1921: 120).
- 6) Volgens Polti (1921: 131) is die taal van die dramatiese nie een van woorde nie, maar van opwinding en sensasie (*thrills*).
- 7) Die karakters moet verstrik word in 'n versameling van oënskynlik onoplosbare probleme en situasies (Herman 1952: 28).
- 8) Volgens Herman (1952: 38) kan gewone gebeure dramaties gemaak word deur risiko of emosie by te voeg.
- 9) Die storie moet nooit bestaan uit liniêre, voorspelbare gebeure nie (Herman 1952: 39).
- 10) Selfs dramas wat aangebied word as realisme is hoofsaaklik fantasie. Dit het ten doel om ontvlugting aan Jan Alleman te verskaf. Daarom is rolprente wat fantasie vermeng met oënskynlike realisme baie suksesvol (Herman 1952: 84).
- 11) Die drama beperk hom tot sekere elemente van die werklikheid en skep 'n nuwe werklikheid (Conradie, 1979: 3).
- 12) Drama is nie die uitbeelding van karakters nie maar van aksie. Die siel van die drama is die plot. Dramaturge gebruik dus nie aksie om karakters uit te beeld nie – hulle sluit karakters in ter wille van aksie (Blacker 1986: 36).
- 13) Ongeag watter vorm die werklikheid in die verhaal aanneem, bly dit 'n werklikheid waarin die mens en menslike ervaring sentraal staan (Meij & Snyman 1986: 11).
- 14) 'n Verhaal is 'n organisasie van handelingsmomente (Meij & Snyman 1986: 36).
- 15) Hauge (1988: 4) gee die mikpunt van 'n speelprent in een sin: "Stel 'n simpatiewekkende karakter in staat om 'n reeks groeiende, oënskynlik onoorbrugbare hindernisse te oorkom om sodoende 'n brandende begeerte te bereik."
- 16) Die basis van enige draaiboek is die sigbare doelwit van die hoofkarakter(s) (Hauge 1988: 11).
- 17) Op 'n praktiese vlak kan 'n storie gedefinieer word as die verslag oor 'n soektog (*quest*) en die uitkoms daarvan (Swain & Swain 1988: 121).
- 18) Konflik is die basis van drama. In goeie drama staan karakters in 'n dinamiese verhouding wat verskille beklemtoon (Segar 1994: 165).
- 19) Lucey (1996) stel die volgende oor die aard van drama:
 - a) 'n Definisie van drama wat reeds vroeg in die 1930's by Fox gebruik is, lui: "Drama is die reaksie van karakter op krisis." (p. 48).
 - b) Suksesvolle stories is dramaties as gevolg van die protagonis se stryd. Die skrywer moet dus 'n buitengewone lewenstoets vir hom skep (p. 49).



- c) 'n Storie sal suksesvol wees as dit die volgende reël nakom: maak die kykers iets begeer, maak dit onbereikbaar en gee dit dan vir hulle (p. 86).
 - d) Kykers word maklik verwar deur ingewikkelde plotte, maar hulle het 'n groot kapasiteit vir karakters (p. 73).
 - e) Dramatisering beteken om situasies en oomblikke te skep wat kykers se aandag so vashou dat hulle meegesleur word na die storiewêreld (p. 189).
 - f) Dramatisering beteken om die lewe moeilik te maak vir die hoofkarakter. As sy opdrag moeilik lyk, maak dit moeiliker sodat dit onmoontlik lyk (p. 190).
 - g) Dramatisering beteken om die onreg, passie, risiko en enigiets wat gepas is te verhoog en te intensiveer (p. 190).
- 20) Kykers stel selde belang en is nooit oortuig deur 'n bespreking van idees nie. 'n Storie is die middel waardeur die skrywer 'n idee uitdruk en dan bewys, sonder verduideliking (McKee 1998: 113 - 114).
 - 21) 'n Storie sonder 'n stryd kan nooit 'n dramatiese storie wees nie, want die kern van 'n dramatiese storie is die stryd, die begeerte om pyn te elimineer deur verkryging of verdrywing (Vale 1998: 91).
 - 22) Die waardes van die heldereis is dit wat belangrik is – jong helde op soek na towerswaarde van ou towenaars, heldinne wat hulle lewens waag om geliefdes te red, ridders wat wegry om drake in donker grotte te beveg – is simbole van universele lewensondervindings. Die simbole kan onbeperk verander word om die behoeftes van die storie en samelewing te pas (Vogler 1998: 26 - 27).
 - 23) Volgens Jung is feëverhale en mites soos die drome van hele kulture, wat voortspruit uit hulle kollektiewe onderbewuste (Vogler 1998: 29) [geen bronverwysing vir Jung nie].
 - 24) Elke goeie storie reflekteer die totale menslike storie, die universele storie van geboorte, groei, leer, stryd om 'n individu te word en dood, met karakters wat universele, argetipe-eienskappe vergestalt wat begrypbaar is deur die groep en die individu (Vogler 1998: 32).
 - 25) In die kern van elke storie is 'n konfrontasie met die dood. Indien die held nie met die dood self slaags raak nie, is daar die dreigement van die dood of 'n simboliese dood in die vorm van 'n hoëpremie-spel, liefdesverhouding of avontuur waarin die held kan slaag (leef) of faal (sterf) (Vogler 1998: 38).
 - 26) Volgens Cowgill (1999: 44) gaan rolprentstories op 'n basiese vlak oor
 - a) karakters wat keuses uitoefen;
 - b) hulleself verbind tot mekaar onder moeilike omstandighede en
 - c) wat die karakters bereid is om te doen om hulle verbondenheid te handhaaf.
 - 27) 'n Storie wat goed vertel word, laat kykers 'n koherente uitdrukking van betekenis beleef, al is dit net vir 'n paar uur – ongeag of dit die gevoel versterk dat ons lewens 'n doellose chaos is (Russin & Downs 2000: 39).
 - 28) Volgens Chatman (1978: 48) is die basiese vraag in plot: "Wat gaan of het gebeur?"

4.2 Effektiewe plotte/stories

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 32 - 33) identifiseer vier tipes drama en beveel aan dat die skrywer so veel moontlik daarvan aanwend:
 - a) Die komplekse drama wat heeltemal uit omkeer en ontdekking bestaan.
 - b) Die drama van lyding.



- c) Die drama van karakter.
- d) Een waarin skouspel oorheers.
- 2) Patterson (1920: 5 - 7) identifiseer die volgende elemente wat noodsaaklik is vir 'n effektiewe plot:
 - a) Oorsaak en gevolg.
 - b) Stryd.
 - c) Lyding.
 - d) Oorsaaklikheid.
 - e) Spanning.
 - f) Konflik.
- 3) Volgens Egri (1946: 2) het 'n goeie plot 'n duidelike sentrale idee/lyn van argumentering/tema/doelwit/onderwerp/doel/dryfkrag.
- 4) Daar moet nie so baie aksie wees dat daar nie genoeg tyd aan karakterisering bestee word nie. Daar moet ook nie so baie tyd aan karakterisering bestee word dat die storie trek nie (Herman 1952: 30 - 31).
- 5) Plot en die karakterisering moet in mekaar verweef wees (Herman 1952: 31).
- 6) Volgens Herman (1952: 31) behoort 'n plot te bestaan uit
 - a) 'n Sentrale karakter(s) in 'n hopelose situasie,
 - b) wat in konflik kom met homself, die natuur of ander karakters,
 - c) al meer verstrik raak in komplikasies,
 - d) wat sy hopelose situasie al hopeloser maak en
 - e) hom dwing om te doen wat hy normaalweg nie sal doen nie.Hierdie dade lei
 - f) tot 'n reeks krisisse in sy lewe,
 - g) wat opbou tot die klimaks,
 - h) wat daardie episode van die karakter se lewe afsluit.
- 7) Niks in die plot moet irrelevant, arbitrêr of toevallig wees nie (Rand 1969: 60).
- 8) Die eenheidsbeginsel behels dat elke onderdeel in die verloop van 'n drama 'n organiese deel van die geheel moet wees (Schutte 1985: 201).
- 9) Egri (1946: 50 - 51) pas Sokrates se dialektiese metode toe op die skepping van plot. Dit begin met 'n tese, byvoorbeeld ouers se wens dat hulle dogter moet trou en die dogter se wens om nie te trou nie, maar 'n bekende danser te word (antitese). Die dogter besluit dan om weg te loop (sintese).
- 10) In idiootplotte moet een of meer karakters onlogies optree om dit te laat werk. Voorbeeld: 'n Vrou wat welwetende 'n afspraak maak met 'n moordenaar in 'n afgesonderde plek. Vra die vraag of daar genoeg druk is dat 'n normale persoon onder sulke omstandighede so iets sal doen (Swain & Swain 1988: 129 - 130).
- 11) 'n Storie bestaan uit begeerte plus risiko. Dit begin as die sentrale karakter hom verbind tot die bereiking van die storiendoelwit in die aangesig van opposisie. Dit eindig as hy slaag of faal (Swain & Swain 1988: 136).
- 12) Skrywers moet dit vermy om kykers te probeer intrek deur middel van oordadige seks, geweld of obseniteit. Indien dit nie deur karaktermotivering en plot gedoen kan word nie, sal die byvoeg van onnodige tonele net inmeng met die effektiewe vertel van die storie. Versinsels wat nie gemotiveerd is deur die karakters nie, maar deur die skrywer se pen, is die duidelikste teken van 'n amateur (*The New York Screenwriter Monthly* 1994).



- 13) Lucey (1996) gee die volgende riglyne vir effektiewe plotte:
 - a) Stories is vervelig as karakters te veel praat en die plot stilstaan (p. 294).
 - b) Vermy situasies, karakters en dialoog wat voorspelbaar is (p. 296).
 - c) Kykers verloor maklik die draad van 'n storie as dit te veel karakters, subplotte en wendings het. Dit word vererger as tyd verkwis word aan die opstel van plot, eerder as om karakters te ontwikkel (p. 298).
 - d) As 'n storie drama kort, kan dit verbeter word deur onreg, ongelykheid en verontwaardiging wat verband hou met die hoofkarakter se lyding (p. 300).
 - e) Die skrywer moet deeglik bewus wees van wat hy kykers belowe, veral ten opsigte van die hoofkarakter en sy stryd. Wat in die klimakstoneel plaasvind, is wat kykers belowe moes gewees het (p. 301).
- 14) Gewaarborgde mislukking is ongestruktureerde, persoonlike snitverhale en oorgestruktureerde, ooringewikkelde, oorbevolkte, onophoudelike-aksie-en-effekte-stories (McKee 1998: 23 - 24).
- 15) Swak stories vervang insig met inligting (McKee 1998: 238).
- 16) Volgens Gertler, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), versin skrywers dikwels oordoende gebeure waardeur die karakter moet gaan. Hulle weet nie wat om met hom te doen anders as om hom in belaglike situasies te plaas nie.
- 17) Die behoeftes van die storie dikteer die struktuur: vorm volg funksie. Die skrywer se standpunte, die karakters, tema, styl, atmosfeer wat hy probeer oorbring, teikenmark en tydsera waarin die storie afspeel, bepaal die vorm en ontwerp van die plot (Vogler 1998: 238).
- 18) Die skep van 'n geloofwaardige, onvoorspelbare en opwindende plot is, tesame met die skep van effektiewe karakteriserings, een van die moeilikste aspekte van draaiboekskryf (Cowgill 1999: 77).
- 19) Cowgill (1999: 77) gee die volgende riglyne vir 'n suksesvolle plot:
 - a) Dit moet logiese reëls volg, maar onvoorspelbaar bly.
 - b) Dit moet op kykers se emosie werk sonder om manipulerend te wees.
 - c) Dit moet uiterlike storieprobleme verweef met innerlike karakterdilemmas sodat alles aan die einde verband hou en geen tyd vermors word nie.
 - d) Dit moet kykers lei op 'n pad wat bestaan uit hoogte- en laagtepunte.
 - e) Daar moet onverwagte hindernisse sowel as onverwagte vreugde wees.
 - f) Dit moet onverwagte komplikasies bevat wat verrassings bring.
 - g) As die storie klaar vertel is, moet dit by kykers bly en hulle verryk.
- 20) Ryan (2000: 143 - 144) stel voor dat daar nie net "Wat as...?" vrae gevra word om die plot te ontwikkel nie, maar ook "Wat is die ergste wat kan gebeur?"
- 21) Wetenskapsfiksie-skrywers maak dikwels gebruik van ekstrapolering om ruimte of plot te skep. Bestaande neigings soos byvoorbeeld genetiese ingenieurswese word tot sy logiese uiterste gevoer (Tuttle 2001: 31).
- 22) Volgens Press (2004: 19) is die geheim van Shakespeare dat hy gewone, diep menslike passies ontleed het binne 'n konteks wat breër is as die gewone lewe.
- 23) Indien 'n storie jou intellek aangryp, hart vinniger laat klop en beter of meer nadenkend laat, is dit 'n sukses. Die hooftoets is of die storie kykers meer lewendig laat voel (Press 2004: 92).
- 24) Die enkele faktor wat die meeste by suksesvolle rolprentstories voorkom, is dit wat Press (2004: 99 - 102) die "iets waarvan kinders hou"-eienskap noem. Dit

kan 'n tipe genre wees waarvan kinders hou, 'n karakter met 'n kinderkonneksie (enigiets van 'n kind tot Forrest Gump), nie-menslike karakters waarvan kinders hou of 'n liefdestorie.

- 25) Dikwels lê die verbetering van 'n storie nie in die byvoeging van nuwe wendings en gebeure nie, maar in die ontginning van bestaande gebeure. Dit maak die storie voller en afgeronder (Rossio & Elliot 2004).
- 26) Karakters, stories en storietyempo (*beats*) faal baie meer dikwels omdat dit nie ver genoeg gaan nie, eerder as om té ver te gaan. As 'n karakter, emosie of situasie tot die uiterste gedruk word, sal dit feitlik altyd werk in die rolprent. Die effek op genre en stemming moet egter in gedagte gehou word (Rossio & Elliot 2004).
- 27) Rossio en Elliot (2004) se persoonlike lys van elemente wat nie werk in rolprente nie is:
 - a) Kultusse (*Dragnet, Young Sherlock Holmes*).
 - b) Babas in gevaar (*Ghostbusters II, Willow*).
 - c) Sneeuterreine.
 - d) Gereguleerde werkeronderdrukkende samelewings (*Toys*).
 - e) Dwelm- en alkoholverslawingstories.
 - f) Stories wat wentel om die feit dat die openbare mening die karakter dwing om aksie te neem.
 - g) Tennis as 'n sportsoort.
- 28) Rossio & Elliot (2004) se persoonlike lys van elemente wat werk in rolprente is:
 - a) Poker.
 - b) Verleidings.
 - c) Bieëry/veilingtonele (*Hitchcock*).
 - d) Teregstellings.
 - e) Sonnige, tropiese terreine.
 - f) Kaarte en skattejagte.
 - g) 'n Wedloop van enige aard.
 - h) Helde/heldinne wat glimlag, veral as dit in die eerste, tweede en derde bedryf gebeur.
 - i) Basketbal as sportsoort.

4.3 Genre

- 1) Volgens Parker (1999: 164 - 165) is die algemeenste foute ten opsigte van genre die volgende:
 - a) Die basiese parameters word nie vroeg genoeg in die storie gevestig nie.
 - b) Die hoofkarakters is te naby aan tipes en word daarom vinnig stereotipes. As hulle voorspelbaar raak, word hulle oninteressant.
 - c) Die skrywer dink dat die verwagtings wat die genre skep voldoende is om kykers te interesseer. In werklikheid is dit die oorspronklikheid van die karakters en plot wat die storie interessant maak.
 - d) Genre bring baie voorspelbaarheid aan die storie, daarom moet dit op 'n geloofwaardige manier teëgewerk word.
 - e) Die styl bots met die genre en reflekteer nie die oorhoofse karakterisering of storieontwikkelings nie.

4.4 Storielyne

- 1) Volgens Hill (1919: 77 - 78) moet die storie net een plot hê en hoofsaaklik op die hoofkarakter fokus. Vermoedlik komplekse stories met parallelle plotte of subplotte rondom karakters wat nie die hoofplot vorentoe neem nie. Vermoedlik ook stories
 - a) wat retrospektief is.
 - b) wat in die middel begin en dan die voorafgaande gebeure vertel.
 - c) waarin een van die hoofkarakters 'n droom het. Die droom word op die skerm vertel, daarna word die karakter wakker en die storie gaan voort.
 - d) binne 'n storie.
 - e) wat terugbeweeg.
- 2) Alhoewel dit selde gebruik word, is meervuldige plotte een van die effektiefste storietypes (*The Big Chill, Hannah and her Sisters, The Gods must be Crazy*). Televisiereekse (*L.A. Law, NYPD Blue*) en ramprolprente gebruik dikwels veelvuldige storielyne met groot sukses (Lucey 1996: 103).
- 3) As gevolg van tydsbeperkings kan veelvuldige storielyne slegs basiese plotte ontwikkel. Die gevolg is dat karakters nie so volledig ontwikkel as in 'n monoplote nie. Die verskillende storielyne maak dit ook noodsaaklik dat die dramatiese probleme in elk eenvoudiger gehou word (Lucey 1996: 103).
- 4) Lucey (1996:104 - 105) identifiseer drie kategorieë van veelvuldige storielyne:
 - a) **Verweefde** (*intersecting*) storielyne. Dit is verskillende stories wat soms oorvleuel en mekaar versterk (*Pulp Fiction, The Gods Must be Crazy*).
 - b) **Konvergerende** storielyne (*converging plots*). Dit is stories wat verwyderd van mekaar begin en uiteindelik saamgevoeg word. Dit is dikwels verskillende karakters wat op pad is na dieselfde geleentheid, byvoorbeeld 'n reünie (*California Suite, Murder on the Orient Express, Nashville*).
 - c) **Toevalstorielyn** (*tangential storyline*). Dit behels karakters wat weens omstandighede saamgegooi word en dan hulle verskillende stories uitbeeld (*The Poseidon Adventure, M.A.S.H., The Big Chill*).
- 5) Sommige stories lyk of dit veelvuldige storielyne het, maar is in werklikheid enkelstorielyne waarin die bykarakters steeds ondergeskik is aan 'n sentrale hoofkarakter waarby almal betrokke is. In veelvuldige storielyne is daar 'n protagonis en unieke probleem vir elke storielyn (Lucey 1996: 105).
- 6) Elke storielyn (A, B, ensovoorts) het dieselfde elemente as die hoofstorie, naamlik: begin, uiteensetting, doelwit, dramatiese bou, komplikasies, klimaks en resoluë (Miller 1998: 59).
- 7) Miller (1998: 61) identifiseer drie tipes storielyne:
 - a) **Doelgerig** (*task*): Dit is gewoonlik die hoofstorielyn en handel oor die hoofkarakter se doelwit.
 - b) **Interpersoonlik** (*relationship*): Dit handel oor die emosionele interaksies tussen karakters. Dit is dikwels die romantiese storielyn.
 - c) **Intern** (*personal*): Dit handel oor die karakter se interne verandering en groei. Dit dek aspekte soos waardes en houdings. Dit is nie noodwendig dieselfde as die karakterontwikkeling van die hoofkarakter nie.
- 8) Volgens Rabiger (2000: 157) bevorder parallelle storielyne en subplotte:
 - a) **Uitweiding** (*digression*): Situasies, karakters en ander kwessies kan ontwikkel buite die hoofstorielyn. Kykers sien die hoofkarakter in ander

- verhoudings en ontdek dus nuwe dimensies van hom.
- b) **Spanning:** Ander storielyne en subplatte sal normaalweg met die hoofplot verweef raak, maar kykers wonder hoe en waar dit sal gebeur.
 - c) **Verhalende kompressie:** Wanneer daar tussen verskeie storielyne gesny word, kan die tempo verhoog en die storie beperk word tot die essensie.
 - d) **Verbeelding:** Veelvuldige storielyne impliseer komplekse patrone in die lewe en nooi kykers om hulle kennis van die lewe en hulle vermoë om te interpreteer en te voorspel te gebruik.
 - e) **Aktiewe deelname:** 'n Komplekse storie maak ons 'n aktiewe deelnemer eerder as 'n passiewe ontvanger van iets eenvoudig.
 - f) **Veelvuldige perspektiewe:** Dit herinner kykers daaraan dat daar baie geldige sienings en maniere van doen is.

4.5 Primêre plot/hoofplot

- 1) Draaiboeke vir rolprente-van-die-week konsentreer gewoonlik op sosiale probleme (kindermishandeling, vigs, dwelmmisbruik) of persoonlike probleme (kanker, epilepsie, blindheid) (Wolff & Cox 1988: 127).
- 2) Televisienetwerke hou van stories wat lyk of dit kontroversieel is, maar dit nie werklik is nie (Wolff & Cox 1988: 127).
- 3) Een van die belangrikste punte in Lucey se boek is dat draaiboekskrywers eenvoudige stories en komplekse karakters moet skep (1996: 5).
- 4) Dortort beweer dat daar breedweg ses argetipiese storiepatrone is:
 - a) **Held** – 'n Dapper persoon aanvaar 'n gevaarlike opdrag. Hy is gebonde aan die morele en goeie. As hy dit verlaat, kan hy faal.
 - b) **Vriendskap** – Twee persone vat die wêreld aan, hetsy as vriende of in 'n liefde-haat-verhouding.
 - c) **Onmoontlike avontuur** – Die karakter(s) onderneem 'n edele avontuur, eerder as om 'n spesifieke skurk te probeer verslaan. Die held moet ook hier die morele en goeie handhaaf.
 - d) **Wegbreek** – Konflik tussen ouer en kind of omdat die ou orde verander.
 - e) **Medea** – Die konsep van vroulike mag.
 - f) **Faust** – Die stryd met morele waardes. Die korrupterende mag is iets soos 'n maatskappy, burokrasie of individu (Lucey 1996: 27).
- 5) Die primêre plot handel gewoonlik oor 'n eksterne probleem, 'n konkrete doelwit (Lucey 1996: 51).
- 6) Die draaiboek moet fokus op die probleem wat die A-storielyn volg, anders sal dit drama kort (Lucey 1996: 295).
- 7) Konnekteer die storie met 'n hooflebensprobleem, byvoorbeeld familie, sukses, identiteit, innerlike vrede en liefde? Deel van die sukses van rolprente soos *Forest Gump*, *Pulp Fiction*, *Sleepless in Seattle* is hulle konneksie met populêre waardes en menings (Lucey 1996: 298).
- 8) Parker (1999: 77 - 79) identifiseer tien argetipiese storiepatrone:
 - a) **Die Romanse:** 'n Karakter het 'n emosionele behoefte wat hy dink iemand of iets anders kan vervul.
 - b) **Die Onerkende Gawe:** 'n Karakter met 'n bedekte gawe raak verlief op 'n belangrike figuur in 'n ander wêreld en wen die persoon se liefde as gevolg van die gawe.



- c) **Die Fatale Gebrek:** 'n Karakter se besondere gawe lei tot sy sukses, maar uiteindelik kom hy tot 'n val.
- d) **Die Uitstaande Skuld:** 'n Karakter bekom iets voordelig op skuld, vermy daarna die skuldeiser, maar moet uiteindelik die skuld betaal.
- e) **Die Spinnekop en die Vlieg:** 'n Karakter flous iemand om iets te doen wat tot sy voordeel is.
- f) **Die Verlore Gawe:** 'n Karakter verloor 'n gawe en in die pogings om dit terug te kry, ontdek hy 'n nuwe status quo.
- g) **Die Soektog:** 'n Karakter gaan op 'n soektog, vind dit wat gesoek word en word beloon of nie.
- h) **Die Rituele van Deurgang:** 'n Karakter faal 'n uitdaging binne 'n nuwe fase van sy lewe, ontwikkel dan en slaag in die uitdaging.
- i) **Die Swerwer:** 'n Karakter arriveer in 'n nuwe plek, ervaar 'n probleem wat eie is aan die plek en beweeg aan voor of na die probleem opgelos is.
- j) **Die Volhardende Karakter:** 'n Karakter met sekere vermoëns volhard in die aangesig van stygende opposisie en oorwin uiteindelik.

4.6 Sekondêre plot

- 1) Volgens Seger (1994: 39 - 40) sal 'n goeie sekondêre plot/subplot
 - a) 'n uitwerking hê op die hoofplot en dikwels die rigting daarvan verander.
 - b) oorvleuel/verbind wees met die hoofplot.
 - c) die tema dra. In *Dead Poet Society* het elke seun 'n subplot wat die tema van kreatiwiteit en konformiteit ontwikkel.
 - d) soms die liefdesverhaal bevat.
 - e) individuele temas soos identiteit, integriteit, inheligheid, liefde of om jouself te vind bevat.
 - f) soms die karakter se doelwitte, drome en begeertes verskaf. Binne die primêre plot is dit dalk nie moontlik om sulke inligting oor hom te onthul nie.
 - g) die transformasie van karakters kan aandui.
 - h) kykers kan help om te verstaan hoekom en hoe die karakter verander.
 - i) hom soms verleen tot interessanter karakters of gebeure as die primêre plot.
- 2) Die sekondêre plot handel gewoonlik oor 'n interne probleem soos 'n emosionele of sielkundige doelwit (Lucey 1996: 51).
- 3) Die sekondêre plot
 - a) gee dimensie aan karakters deur hulle binne verhoudings te toon. Die verhoudings in die sekondêre plot kan gevoelens soos empatie of haat skep teenoor karakters in die hoofplot.
 - b) skep hoër risiko's in 'n storie as die verhouding waaroor dit handel in gevaar kom in die tweede deel van die hoofplot.
 - c) en subplotte dra by tot die karakterboog deurdat dit gebeure orkestreer wat lei tot verandering in die hoofkarakter.
 - d) word gebruik om storie-inligting, wat later 'n belangrike rol in die hoofplot speel, oor te dra.
 - e) dra by tot 'n oorhoofse gevoel van realiteit deur gebruik te maak van omgewings wat die storieruimte verbreed.
 - f) moet geïntegreer wees in die hoofplot. Dit kan nie 'n faset van die hoofkarakter se lewe wys wat geen verband het met die hoofplot nie.

- g) het ook 'n definitiewe begin, middel en einde. Die begin stel die probleem, die hoofkarakter neem die uitdaging aan om betrokke te raak, nuwe ontwikkelings ontstaan wat die probleem vererger tot by sy einde.
 - h) kan sommige of al die komponente van die hoofplot bevat, byvoorbeeld wendings, omkere, hindernisse en komplikasies.
 - i) kan enige plek in die tweede deel van die rolprent, waar dit gewoonlik aansluit by die hoofplot, sy klimaks hê. As dit belangrik is, kan sy klimaks naby of saam met die van die hoofplot val. Dit kan ook sy eie afloop hê.
 - j) se spanning is gewoonlik laer as die van die hoofplot.
 - k) of subplot kan effektief begin as daar 'n komplikasie in die hoofplot is, omdat dit konflik en onmiddellike probleme bevat (Cowgill 1999: 108 - 113).
- 4) Die sekondêre plot of 'n subplot illustreer dikwels hoe die hoofkarakter ontwikkel of verander. Dit lei dan tot sy sukses of mislukking in die bereiking van sy doelwit. Die skrywer moet besluit wat die protagonis benodig ten opsigte van karakter-ontwikkeling en hoe hy dit kan bereik. Dan skep hy 'n innerlike probleem vir die karakter of die karakter raak bewus van die gebrek tydens die uiterlike stryd. Die skrywer eksternaliseer dan die probleem in die konstruksie van die sekondêre plot (Cowgill 1999: 115).

4.7 Subplotte

- 1) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir subplotte:
 - a) Dit kan as kontras (spieëlbeeld) vir die hoofplot(te) gebruik word (p. 36).
 - b) Om effektief te wees, moet dit in die hoofstorielyn geïntegreer word deur by te dra tot die ontwikkeling en die krisis en/of klimaks beïnvloed (p. 36).
 - c) Dit behels dikwels die aktiwiteite van bykarakters (p. 36).
 - d) Hoe verder dit van die hoofplot verwyder is, hoe meer word die eenheid van die storie vernietig en kykers verwar (p. 36).
 - e) Dit kan effektief aangewend word om komiese verligting, krisisverligting en tydsverloop te bewerkstellig (p. 37).
 - f) Dit moet 'n storie in eie reg wees, maar moet nooit met die hoofplot kompeteer nie (p. 37).
 - g) Hoe meer subplotte 'n storie bevat, hoe groter is die kans dat die totale storie verwarrend is (p. 37).
 - h) Hoe korter die rolprent, hoe minder subplotte moet dit bevat (p. 38).
- 2) Katahn (1990: 46) identifiseer die volgende addisionele eienskappe van 'n goeie subplot:
 - a) Dit bied 'n soortgelyke konflik as die hoofplot, maar van 'n ander hoek/karakter se perspektief.
 - b) Dit funksioneer as 'n tipe kontratema en onderstreep die boodskap.
- 3) Seger (1994) gee die volgende riglyne vir subplotte:
 - a) Die meeste rolprente bevat ten minste een of twee subplotte, maar sommige so veel as vyf of ses (p. 41).
 - b) Subplotte kan gebruik word om 'n storielyn wat te voorspelbaar is meer kompleks te maak (p. 41).



- c) Die subplot moet ook 'n begin, middel en 'n einde bevat. 'n Goeie subplot bevat 'n duidelike uiteensetting, ontwikkeling, wending(s) en 'n uitbetaling aan die einde (p. 41).
 - d) Die sekondêre plot en die subplot(te) se klimakse kan so gespaseer word dat dit plaasvind wanneer die hoofplot se ontwikkeling tussen klimakse/wendings is (p. 51).
- 4) Seger (1994: 57) identifiseer die volgende gebreke wat in subplotte en sekondêre plotte voorkom:
- a) Dit kort struktuur:
 - Dit is ongefokus.
 - Dit karring aan.
 - Dit disoriënteer kykers.
 - b) Dit hou nie verband met die plot nie. Alhoewel dit baie interessant is, sweef dit op sy eie rond (*Places in the Heart*).
 - c) Dit begin voor die hoofplot en ontwikkel so ver dat kykers dink dit is die hoofplot (*Out of Africa*).
- 5) Lucey (1996) gee die volgende riglyne vir subplotte:
- a) Subplotte ontstaan as die held en die opponent verhoudings het met bykarakters (p. 92).
 - b) Dit is makliker om die funksionaliteit van 'n subplot te oordeel as in gedagte gehou word of die subplot handel oor emosie of uiteensetting (p. 93).
 - c) Subplotte word in die eerste bedryf bekendgestel en in die tweede bedryf gebruik om die bedryf sinvol te vul (p. 93).
 - d) Subplotte word gebruik om karakter en tema te ontwikkel (p. 93).
 - e) Karakters het subplotte nodig om emosioneel te ontwikkel. Daarsonder raak die storie te plotgedrewe en afhanklik van aksie en leë skouspel (p. 93).
 - f) Subplotte het agendas soos om tematiese aspekte, kinderdae, drome, waardes, ensovoorts, te bespreek. Romantiese objek-subplotte gee die held geleentheid om teerder gevoelens teenoor 'n geliefde uit te druk (p. 93).
 - g) Die meeste stories word verbeter deur romantiese subplotte, selfs al is dit net 'n platoniese vriendskap (p. 94).
 - h) Die verskeidenheid van subplotte laat stories en karakters toe om verskillende emosionele kleure en energie te vertoon (p. 94).
 - i) Baie subplotte handel oor die B-storielyn en dit trek aandag weg van die A-storielyn. Dit kan daartoe lei dat kykers tred verloor met wat in die hoofstorie gebeur. Skrywers moet dus daarop let dat die storielyn nie versteur word as gevolg van te veel subplotte nie (p. 94).
 - j) Tydens die tweede bedryf gly die held al dieper in die moeilikheid in. Subplotte verskyn dan wat handel oor voorstorie, innerlike worstelings, verhoudings en die tema (p. 294).
- 6) McKee (1998: 227 - 229) identifiseer die volgende funksies van subplotte (sy definisie van subplot sluit die sekondêre plot in):
- a) Om die Beherende Idee van die hoofplot te weerspreek en sodoende die storie te verryk met ironie.
 - b) Om die Beherende Idee van die hoofplot te versterk deurdat die subplot die negatiewe gevolge wys as die tema verontagsaam word.

- c) Om die Beherende Idee van die hoofplot te verryk deurdat die subplot(te) variasies op die tema van die hoofplot bied.
- d) Om die hoofplot te kompliseer.
- e) As voorbereiding indien die hoofplot se snellere gebeurtenis vertraag moet word.

4.8 Die storiekonsep

- 1) Drama moet 'n aksie van omvang behels (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 15).
- 2) Die konsep moet belowend wees en kykers se aandag van die begin af aangryp (Patterson 1920: 9).
- 3) Die tipiese rolprentstorie met sy formuleplot en al te bekende situasies is vinnig besig om uit te sterf. Rolprentmaatskappye soek na stories wat edele gedagtes bevat, vonke van entoesiasme, met regte mense wat werklike funksies in die lewe het, met dramatiese situasies wat ontstaan uit die botsing van ideale en wilskrag (Patterson 1920: 35).
- 4) Volgens Polti (1921: 126) beteken 'n oorspronklike storie nie dat dit ongeloofwaardig of onoortuigend is nie.
- 5) Om te verseker dat die storie konflik bevat, moet die basiese idee reeds die saad van konflik bevat (Herman 1952: 29).
- 6) Die kern van alle konsepte is die beantwoording van die vraag: "Wie wil wat hê en waarom kan hy nie?" (Swain & Swain 1988: 78).
- 7) Die kern van alle fiksiekonsepte is iemand (of iets) wat iets wil verander (Swain & Swain 1988: 78).
- 8) Die konsep moet dramatiese moontlikhede hê (Swain & Swain 1988: 82).
- 9) Wolff en Cox (1988: 9 - 12, 17) gee die volgende riglyne vir 'n konsep:
 - a) Het die storie 'n hoek wat kykers sal aangryp, byvoorbeeld mense wat vasgekeer is in 'n sinkende skip (*Posseidon Adventure*)?
 - b) Spreek die storie 'n sosiale kwessie aan, byvoorbeeld die regte van 'n pa in 'n skeisaak (*Kramer vs Kramer*)?
 - c) Is die draaiboek gebaseer op 'n ware storie ("*All the President's Men*")?
 - d) Is die onderwerp aktueel en tans baie in die media?
 - e) Bevat die storie iets wat vars is (*Outland* is *High Noon* op 'n ruimte-stasie)?
 - f) Bevat die storie 'n onderliggende tema of betekenisvolle boodskap?
 - g) Daar moet goeie konflik in die storie wees. Dit beteken dat daar 'n duidelike persoon, persone of mag moet wees wat die hoofkarakter opponeer.
 - h) Is die storie in baie opsigte dieselfde as ander rolprente wat onlangs vervaardig is, maar met 'n verskil wat dit genoegsaam anders maak?
- 10) Indien 'n skrywer 'n storie bou rondom 'n aantal karakters in een vertrek, begin hy met een hand agter sy rug vasgebind (McCanlies, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 43).
- 11) Wanneer vervaardigers praat van 'n storie wat kreatief is, bedoel hulle dat dit anders/uniek is. Meeste van die suksesvolste kommersiële rolprente, byvoorbeeld *Ghostbusters*, *E.T.*, *WarGames* het geen voorganger gehad ten opsigte van die storie nie (Seger 1994: 119).

- 12) Volgens Lucey (1996: 4 - 12) is die eienskappe van 'n goeie storiekonsep:
 - a) **Eenvoud** – die basiese idee behels 'n eenvoudige plot wat interessante karakters deur 'n reuse-avontuur (*ordeal*) plaas.
 - b) **Dramatiese kontras** – die karakters wat teenoor mekaar staan, verskil drasties van mekaar in sosiale status, ekonomiese of loopbaangeleenthede, intelligensie, mag of 'n spesiale vermoë.
 - c) **Humanisme** – die storie skakel deur middel van tematiese inhoud in by kykers se stryd om ten volle mens te wees, die triomf van die menslike gees.
 - d) **Skrywersperspektief** – dit is etiese of sosiale waardes wat verband hou met die samebindende storie-idee.
 - e) **Teikengehoor** – dit moet aanklank vind by die teikengehoor.
 - f) **Emosionele impak** – 'n sterk emosionele invalshoek is noodsaaklik vir die dramatisering van die materiaal.
- 13) Nuwe skrywers word dikwels aangetrek deur stories wat onverbiddelik, ongelukkig, stroef, depressief en aggressief is. Sulke stories kan kykers negatief "aanrand." As sulke konsepte gebruik word, moet dit ligter gemaak word deur middel van humor, ironie, metafore of avontuur (Lucey 1996: 297).
- 14) Moenie tyd mors met 'n draaiboek wat nie groot internasionale kykerstalle sal lok nie (Miller 1998: 15).
- 15) Is die konsep uniek genoeg om te verhoed dat dit verveel, maar nie so verwarrend afwykend dat dit kykers sal vervreem nie? (Miller 1998: 15 - 16).
- 16) Daar moet in die konsep reeds duidelik bepaal word wie se storie dit is. Dit berus op die vrae: Wie het die doelwit, wie ervaar die konflik, wie gaan pro-aktief deur die storie, wie realiseer die klimaks en resoluësie? (Miller 1998: 56).
- 17) Trottier (1998: 19) identifiseer die volgende elemente van 'n goeie konsep:
 - a) Kan maklik verstaan word deur 'n dertienjarige kind.
 - b) Kan in 'n sin of twee saamgevat word.
 - c) Prikkelend en groot.
 - d) Karakter plus konflik plus 'n hoek.
 - e) Klink soos 'n "gebeure"-rolprent met opvolgpotensiaal.
 - f) Kan op sy eie staan sonder sterre.
 - g) Sal 'n groot ster trek.
 - h) Vars en hoogs bemerkbare idee.
 - i) Uniek met bekende elemente.
- 18) Gedagtebelaaide romans verwerk moeilik in draaiboeke (Press 2004: 84).
- 19) Romans wat handel oor sielkundige afwykings is dikwels suksesvolle rolprente, want kykers kan die uiterlike gedrag sien (Press 2004: 84).

4.9 Openings

- 1) Iets interessants moet binne die eerste nege minute gebeur (Hill 1919: 76).
- 2) 'n Situasië moet aan die begin van die storie geskep word wat komplikasies veroorsaak – een wat 'n probleem skep wat opgelos moet word, 'n behoefte wat bevredig moet word of 'n belofte wat verskriklike gevolge inhou (Hill 1919: 76).
- 3) Die storie moet begin waar die plot interessant genoeg is om te vertel en dan moet dit verder ontwikkel word (Hill 1919: 77).
- 4) As die gordyn oopgaan, wil die gehoor so gou moontlik weet wie die mense op die verhoog is, hoekom hulle daar is en wat hulle wil hê (Egri 1946: 182).



- 5) Volgens Egri (1946: 183) kan 'n verhoogstuk begin
 - a) op die punt waar 'n konflik sal lei tot 'n krisis.
 - b) waar ten minste een van die karakters 'n keerpunt in sy lewe bereik het.
 - c) met 'n besluit wat 'n konflik sal bespoedig.
 - d) waar daar iets van lewensbelang op die spel is.
- 6) Volgens Herman (1952: 178) kan 'n rolprent begin
 - a) met 'n atmosferiese toneel wat die gevoel van die storie vaslê.
 - b) met 'n aksietoneel wat karakter onthul.
 - c) met 'n statiese uiteensetting wat 'n voorloper is vir die aksie wat gaan volg.
 - d) deur kykers direk in die storie te gooi.
- 7) Daar is geen vaste reël hoe rolprente moet begin nie. Elke storie het sy eie vereistes (Herman 1952: 178).
- 8) Dit is redelik algemeen dat Hollywoodrolprente direk met die storie begin, sonder dat daar enige uiteensetting is. "Begin met 'n *bang*." is dikwels die standpunt van die Hollywoodvervaardigers (Herman 1952: 178).
- 9) Vir televisiedramas is dit belangrik om met aksie te begin, anders skakel kykers oor na 'n ander kanaal (Herman 1952: 179).
- 10) As die rolprent met aksie begin, is dit moeilik om die tempo vol te hou en te eindig met 'n klimaks wat die vorige aksie oortref (Herman 1952: 179).
- 11) Britse rolprente begin gewoonlik stadiger as Amerikaanse rolprente (Herman 1952: 179).
- 12) Vir televisie moet die storie met 'n sterk hoek begin. Dramas vir die teater het genoeg tyd om die ruimte, karakters en situasie te vestig (Goldman 1983: 110).
- 13) Aan die begin van die storie moet daar eerder gekonsentreer word op betrokkenheid as die verskaffing van inligting (Otto 1983: 178).
- 14) Root (1979: 79 - 80) onderskei drie interessante tipe openinge vir speelprente:
 - a) *Aksie*: Gebeure soos moord, ontvoerings, rooftogte of motorongelukke.
 - b) *Situasie*: Kykers word van die begin af gekonfronteer met 'n gevaarlike situasie waaraan daar spoedig iets gedoen moet word. Byvoorbeeld: 'n dodelike slang maak hom tuis op die bed van 'n slapende man.
 - c) *Karakter*: Kykers ontmoet 'n interessante of innemende karakter wat met groot uitdagings gekonfronteer word.
- 15) Die opening moet kykers se aandag aangryp en die stemming en tekstuur van die storie vestig (Hauge 1988: 99).
- 16) Hauge (1988: 99 - 101) identifiseer die volgende tipe openinge:
 - a) Held-in-aksie.
 - b) Held-sonder-aksie.
 - c) Aksie sonder held.
 - d) Nuwe aankoms.
 - e) Toekomsflits.
 - f) Proloog.
 - g) Montage.
- 17) Volgens Swain en Swain (1988: 36) maak drie elemente die begin van 'n nie-fiksie-rolprent interessant:
 - a) Nuuskierigheid.
 - b) Verandering.
 - c) Gevolge.

- 18) Volgens Swain en Swain (1988: 121 - 122) word twee elemente benodig om 'n rolprent goed te laat begin:
 - a) **Die hoek:** Dit is enigiets wat kykers se belangstelling sal wek. Dit moet potensieel katastrofiese of fassinerende gevolge inhou. Dit kan strek van 'n bom wat ontplof tot 'n baba se geluide tot reën wat van die ruit afloop.
 - b) **Die verbintenis:** Die werklike storie begin eers as die karakter hom verbind tot 'n doelwit.
- 19) Kykers se houding teenoor die rolprent word in die begin van die storie bepaal (Wolff & Cox 1988: 23).
- 20) Die plek waar en die situasie waarin die hoofkarakter eerste gewys word, is baie belangrik. Dit bepaal die eerste indrukke wat kykers van die karakter kry (Wolff & Cox 1988: 24).
- 21) Volgens *The New York Screenwriter Monthly* (1994) moet die eerste tien bladsye die volgende bereik:
 - a) Karakters vestig.
 - b) Doelwitte vestig.
 - c) Die protagonis teenoor die antagonis of hindernisse tot sy doelwit opstel.
 - d) Kykers laat omgee vir die protagonis.
- 22) 'n Aksie-opening trek kykers in deur middel van 'n visueel treffende toneel, soos byvoorbeeld in die *James Bond*-rolprente. Dit kan terselfdertyd die held of die opponent bekendstel (Lucey 1996: 73).
- 23) Uiteensettingsopeninge begin die storie deur die ruimte, tyd, atmosfeer, styl en genre te vestig, byvoorbeeld *Places in the Heart* (Lucey 1996: 74).
- 24) As daar eers aan kykers aangedui is dat die storie 'n bepaalde genre en styl volg, is dit gevaarlik om na 'n ander genre of styl oor te skakel. Die storie moet verskaf wat dit aan die begin belowe (Lucey 1996: 74).
- 25) Voor 'n storie begin, moet die verteller besluit wat die eerste ding is wat kykers sal ervaar. Is dit die titel, 'n sin dialoog of beeld? Waar in die lewens van die karakters moet hy begin? (Vogler 1998: 82).
- 26) Sommige stories begin met 'n proloog-gedeelte wat die hoofstorie voorafgaan. Die voordele daarvan is dat dit noodsaaklike inligting kan gee, kykers kan voorberei op die tipe storie wat dit is of die storie met 'n "bang" laat begin (Vogler 1998: 84).
- 27) Sommige stories se proloog bevat die snellergebeurtenis en dan word die hoofkarakter in die hoofstorie bekendgestel (Vogler 1998: 85).
- 28) Cowgill (1999) gee die volgende riglyne vir openings:
 - a) As die storie byvoorbeeld komedie is, moet kykers dit onmiddellik sien, sowel as watter tipe (satire, klug of romanties) (p. 5).
 - b) Die beste openings is visueel en gebruik aksie (nie noodwendig hoë tempo aksie nie) om die aandag aan te gryp en die uiteensetting te verbloem (p. 183).
 - c) Dit is nie belangrik dat die hoofkarakter kykers se simpatie aan die begin het nie, solank hy net interessant is (p. 189).
 - d) Dit is nie die hoofkarakter wat kykers aan die begin aangryp nie, dit is die probleem (p. 189).
 - e) Goeie rolprente begin 'n paar tonele voor die krisis of besluit, in die middel van die krisis of besluit of net daarna. Deur naby aan die krisis of besluit te

begin, word afwagting by kykers geskep, want hulle weet iets gaan gebeur of verander (p. 190).

- f) Baie van die goeie rolprente begin deur die probleem reg aan die begin te vestig. Dit skep onmiddellik konflik en spanning (p. 191).
 - g) Wanneer 'n rolprent begin met 'n verandering in die omgewing, is dit dieselfde as om te begin met die probleem. Die verandering kan 'n dramatiese situasie skep wat kykers se belangstelling aangryp. Dit skep ook afwagting deurdat kykers wonder hoe die nuwe situasie die hoofkarakter gaan affekteer. 'n Verandering aan die begin kan iets wees soos 'n oorlog, 'n natuurlike ramp, die aankoms van iemand of die dood van iemand (p. 191).
- 29) Volgens Cowgill (1999: 193) bereik 'n effektiewe eerste toneel een of meer van die volgende:
- a) Dit skep 'n vraag oor wat volgende in die storie gaan gebeur.
 - b) Dit bevat komponente van konflik en/of aksie om kykers in te trek.
 - c) Dit voorskadu konflik.
 - d) Dit bevat opwinding of suggestie.
- 30) Loudermilk (Barnes 2001: 8) gee die volgende wenke vir openings:
- a) Begin aksiestories met 'n groot aksie-opening.
 - b) Begin rillerstories met 'n misterieuse, bangmaakopening.
 - c) Karakterstories begin dikwels met 'n stem-oor wat die storie en karakters bekendstel.
 - d) Romanse begin gewoonlik met troues.

4.10 Die titelsekwens

- 1) Die rolprent kan begin met titels voor die beelde self begin, of die titels kan oor die beelde vertoon word of daar is 'n voortitelsekwens (Segar 1994: 33).
- 2) Die gebruik van 'n voortitelsekwens kan verdere struktuur aan die storie verleen. Die skrywer kan eers die situasie vestig en dan die karakters bekend stel na die titelsekwens of byvoorbeeld eers die karakters wys as kinders, dan die titelsekwens en dan begin die storie (Segar 1994: 33 - 34).
- 3) Die voortitelsekwens is gewoonlik kort (2 - 3 minute), maar is soms baie lank. *WarGames*, *Born on the Fourth of July* is beide 7 minute (Segar 1994: 34).

4.11 Ruimte: algemeen

- 1) Die ruimte is net so belangrik soos die plot en karakters en al drie moet nou verweef wees in 'n hegte eenheid (Patterson 1920: 48).
- 2) Die ruimte moet nie net interessant of mooi wees nie, dit moet ook dramatiese betekenis hê. Dit moet nie net die plot ondersteun nie maar 'n integrale deel daarvan wees. Mense word beïnvloed deur die omgewing: hulle kan moord of selfmoord pleeg of hulle lotsbestemming kan verander as gevolg daarvan (Patterson 1920: 51).
- 3) Volgens Patterson (1920: 54) speel die ruimte 'n rol in die plot as dit
 - a) karakter uitbeeld;
 - b) die storie vorentoe neem;
 - c) funksioneer as 'n antagonis of hindernis en
 - d) 'n gedagte uitdruk deur simboliek.



- 4) 'n Storie waarin die stryd volledig in die denke van die karakter plaasvind, bevat nie kinematiese aksie nie (Patterson 1920: 69).
- 5) Baie Hollywoodrolprente speel af in Amerikaanse stedelike of voorstedelike omgewings. Sommige ruimtes is nie kontemporêr nie, maar het deur die jare bekendheid bereik by kykers, byvoorbeeld die ou Weste, Tweede Wêreldoorlog en die buitenste ruim (Hauge 1988: 24 - 25).
- 6) 'n Konstante realiteit is fiktiewe ruimtes wat realiteitsriglyne neerlê en konsekwent daarby hou regdeur die storie (McKee 1998: 53).
- 7) 'n Onkonstante realiteit is fiktiewe ruimtes wat realiteite vermeng sodat die storiegebeure inkonsekwent spring tussen realiteite en sodoende 'n gevoel van absurditeit skep (McKee 1998: 54).
- 8) Die held van die heldereis in moderne dramas hoef nie in grotte en labirinte te gaan om mistieke monsters te beveg nie, maar gaan 'n Spesiale Wêreld en Binneste Grot binne deur hulle te waag in die buitenste ruim, die bodem van die see, die dieptes van 'n moderne stad of in hulle eie harte (Vogler 1998: 27).
- 9) Dit is krities belangrik dat kykers tydens die opening sien watter tipe genre dit is en wat die grense van gebeure is (Parker 1999: 163).
- 10) Die ruimte skep die atmosfeer, definieer die protagonis, die hindernisse en die antagonis (Russin & Downs 2000: 43).
- 11) Elke storie en elke karakter sal verander as hulle in 'n ander ruimte geplaas word (Russin & Downs 2000: 43).
- 12) Volgens Russin en Downs (2000: 44 - 46) moet elke skrywer die volgende vrae vra ten opsigte van ruimte:
 - a) Het ek die regte wêreld (ruimte) vir my storie gekies?
 - b) Het ek die regte karakters vir die ruimte gekies?
 - c) Hoe affekteer die ruimte my storie?
 - d) Hoe affekteer die ruimte my karakters?
 - e) Hoe affekteer my storie die ruimte?
 - f) Hoe affekteer my karakters die ruimte?
 - g) Reflekteer die ruimte die tema van my storie?
 - h) Hoe affekteer die ruimte my tema?
 - i) Is die ruimte visueel interessant?
- 13) Russin en Downs (2000: 44 - 45, 196) identifiseer die volgende funksies en vereistes vir ruimte:
 - a) Elke toneel moet 'n oorhoofse gevoel van die groter ruimte reflekteer en meewerk om die latente emosie en tematiese moontlikhede wat die ruimte bied, te ontgin.
 - b) Wanneer die ruimte die storie reflekteer, dra dit by om belangrike atmosfeer, perspektief en konteks te verskaf aan elke toneel.
 - c) Die ruimte kan ook die storie ondersteun deur belangrike bronne van konflik of hindernisse vir die karakter te verskaf.
 - d) Karakters vloei voort uit 'n bepaalde ruimte waarin hulle tuis is. Die ruimte definieer en onthul hulle persoonlikhede. Dit is veral waar ten opsigte van hulle persoonlike omgewings soos huise, kantore, motors en enige omgewing wat direk met hulle te make het.

- e) 'n Karakter se beroep, smaak, inkomste, opvoeding en temperament word gereflekteer in hulle omgewing. Kykers weet wie hulle is omdat hulle sien hoe en waar hulle leef.
 - f) Hollywood-teklesers raak ongeduldig met stories wat nie 'n opwindende en relevante ruimte bevat nie. In stede daarvan is die ruimte iets generies wat die karakters niks gee waarmee daar interaksie kan wees nie.
 - g) As die storie nie hou by die parameters van die ruimte wat geskep is nie, ontstaan daar gate in die storie en word die delikate illusie van realiteit vernietig.
- 14) Volgens Mora (2003: 34) identifiseer die *Dramatica*-sagteware die volgende elemente van ruimte:
- a) **Heelal**. Dit is 'n konflikterende situasie.
 - b) **Fisika**. Dit is uitdagende aktiwiteite.
 - c) **Brein**. Dit is problematiese, gefikseerde idees.
 - d) **Sielkunde**. Dit is problematiese maniere van dink en manipulerings.
- 15) Oppas vir elemente in die storie wat op sigself waarde het, maar nie in die ruimte of genre pas nie (Press 2004: 318 - 319).

4.12 Fisiese ruimte

- 1) 'n Terrein wat vir 20 minute dieselfde bly, raak uiters irriterend (Patterson 1920: 115).
- 2) Om optimaal effektief te wees, moet jaagsekwense plaasvind in omgewings wat buitengewoon en op sigself interessant is (Herman 1952: 49).
- 3) Die verhoogstuk van *Who's Afraid of Virginia Woolf?* het ten volle in die sitkamer afgespeel. Die draaiboek het addisionele terreine soos die kombuis, slaapkamer en kampus bygevoeg (Hollenbach 1980: 321).
- 4) Die hoof van Twentieth Century Fox, Darryl Zanuck, het na *The King and I* voltooi was, opdrag gegee dat 'n baie duur stel gebou word en die aankoms van Anna en haar seun by die paleis oorgeskiet word. Kykers het sodoende 'n gevoel gekry van die hoofkarakters se eerste blootstelling aan die vreemde nasie van Siam en hulle koning (Hollenbach 1980: 392).
- 5) Elke toneel moet nie 'n agtergrond hê wat kommentaar lewer op die inhoud nie (Wolff & Cox 1988: 99).
- 6) 'n Storie kan vervelig wees omdat die terreine vervelig is (Lucey 1996: 294).
- 7) Miller (1998: 107) gee die volgende riglyne vir terreine:
 - a) Terreine en streke druk betekenis uit omdat elkeen 'n karakteristieke argitektuur het. Stede, woonbuurtes, huise en vertrekke sê iets oor die mense wat daar woon.
 - b) Stories met baie dialoog (*The Breakfast Club*, *The Big Chill*) plaas die karakters in 'n geslote omgewing wat gesprekke afdwing.
 - c) Stemming en atmosfeer word beïnvloed deur die terrein.
- 8) As die karakters interaksie het met die terrein of rekwisiete, maak dit die vlak van realisme hoër (Cowgill 1999: 251).
- 9) Kykers wil meegevoer word na nuwe en buitengewone plekke of hulle wil die gewone op 'n buitengewone manier sien (Russin & Downs 2000: 44).
- 10) 'n Rolprent wat plaasvind in 'n visueel stimulerende omgewing is aanskoulik, maar skep nie op sigself 'n betekenisvolle wêreld nie (Russin & Downs 2000: 44).



- 11) Dikwels is die ruimte 'n bron van konflik deurdat dit nie die karakter reflekteer nie, maar in direkte kontras staan met hom. Dit staan dan bekend as 'n vis uit die water storie (*Romancing the Stone, Splash*) (Russin & Downs 2000: 46).
- 12) Komiese situasies kan enige plek in die wêreld afspeel, maar slegs binne 'n konteks wat wêreldwyd bekend is. So byvoorbeeld sal 'n komedie gebaseer op 'n man met 'n worsbroodstalletjie nie noodwendig goed werk in 'n bevolking wat nog nooit 'n worsbrood gesien het nie (Press 2004: 122).

4.13 Tydsruimte

- 1) Die lengte van 'n subtitel wat tydsverloop aandui en die tyd wat dit kykers neem om dit te lees, moet proporsioneel wees tot die lengte van die tydsverloop. Dit help kykers om groot sielkundige spronge van byvoorbeeld 20 jaar in tyd te maak (Patterson 1920 : 105 - 106).
- 2) Vermy visuele clichés wat gebruik word om tydsverloop aan te dui, byvoorbeeld 'n asbakkie wat vol word (Herman 1952: 241).
- 3) Volgens Conradie (1979: 4 - 5) moet drama die handeling beperk tot 'n aantal tye, anders kan dit daartoe lei dat die drama versnipper.
- 4) Volgens Mehring (1990: 93 - 94) kan die verloop van tyd aangedui word deur
 - a) die hantering van objekte (die voëlhok in *Witness* wat beskadig en dan herbou word);
 - b) dialoog en
 - c) gebeure wat op sigself beweging deur tyd aandui (die lengte van die manlike karakters se hare in *An Officer and a Gentleman*).
- 5) 'n Montage kan tyd kondenseer of rek (Mehring 1990: 95).
- 6) Die rolprent kan tyd herorganiseer. Indien dit gebruik word as 'n geïntegreerde element van geheue, verwagting, angs en begeerte, kan dit insig en duidelikheid verskaf. Indien dit slegs gebruik word as uiteensetting, vestig dit die aandag op sigself, versteur die dramatiese vloei van die storie en verskaf die inligting ter wille van die kykers. Indien dit geïntegreer word in die storie, word die inligting verskaf ter wille van die karakter (Mehring 1990: 107).
- 7) Daar moet 'n dringende logika wees hoekom die hede, verlede en toekoms herstruktureer word, anders is dit ooglopend en verswak die eenheid van struktuur (Mehring 1990: 108).
- 8) Elke storie het 'n ingeboude tydsraamwerk waarbinne dit afspeel. Een uur televisiedramas se geïmpliseerde tydsraamwerk is gewoonlik 'n week en die van Sitkoms is gewoonlik 'n dag. In speelprente verloop die storie gewoonlik oor 'n paar weke of maande (Lucey 1996: 213).
- 9) Kykers kan verdwaal raak in 'n storie as hulle nie 'n verwysingsraamwerk van die tydsverloop ontvang nie. Van die strategieë is om die hoofkarakters te laat verouder, datums te superponeer, nuusberigte van die tydsera, stem-oor-vertellings, produkte wat tipies is van die era, kostuums, kinders wat ouer word, plante wat groei en konstruksieprojekte wat vorder (Lucey 1996: 214).
- 10) Die terrein waar 'n toneel afspeel, het 'n groot invloed op die atmosfeer daarvan. Die skrywer moet daarop konsentreer om 'n terrein te skep wat die maksimum bydrae lewer tot die inhoud van die toneel. 'n Oop veld teen sonsopkoms, middag, sonsondergang, in winter, lente, somer of herfs verleen verskillende interpretasies aan 'n konteks (Cowgill 1999: 251 - 252).

- 11) Die rolprent se ruimte sluit die seisoen, geografiese ligging, fisiese omgewing en historiese tydperk in (Russin & Downs 2000: 43).
- 12) Tuttle (2001: 40 - 41) identifiseer die volgende fisiese en tydsruimtes waarin wetenskapsfiksie afspeel:
 - a) **Die nabye toekoms:** 5 – 20 jaar vanaf die hede.
 - b) **Na die katastrofe:** Die wêreld na 'n groot ramp amper alles vernietig het.
 - c) **Die verre toekoms:** Dit lê millennia in die toekoms en die mensdom het moontlik uitgebrei na ander sonne- of sterrestelsels.
 - d) **Aardse wêreld:** Dit is gewoonlik 'n oordrywing van een deel van die aarde, byvoorbeeld sneeubedekte of woestynagtige planete.
 - e) **Geslote habitats:** Byvoorbeeld 'n ruimteskip of stad onder die see.

4.14 Sielkundige ruimte/realiteit

- 1) Die storie moet bly binne die realiteit wat aan die begin geskep word. In *Outward Bound* is die hele storie 'n fantasie en kykers aanvaar dit so. Aan die einde word die illusie van fantasie verpletter wanneer die hoofkarakter, en dus die kykers, teruggebring word na 'n harde, vuil bestaan (Herman 1952: 85).
- 2) Die emosionele toon en styl word reeds vroeg vasgelê (Lucey 1996: 63).
- 3) Kykers aanvaar die reëls wat neergelê word aan die begin van die storie en beoordeel dit wat daarop volg daarvolgens. As die reëls klaar neergelê is, kan die skrywer nie daarvan afwyk nie. Die storie moet ook logies ontwikkel binne die gevestigde konteks (Lucey 1996: 91).
- 4) Toon (*tone*), stemming (*mood*) en atmosfeer (*atmosphere*) vorm die emosionele klimaat van die rolprent (Miller 1998: 103).
- 5) Die ruimte moet regdeur die storie konstant bly, anders voel kykers hulle is bedrieg. As dit dus 'n ruimte is waarin pyn skadeloos is soos in fisiese komedie, kan die pyn nie later realisties raak nie (Russin & Downs 2000: 196).

4.15 Die gewone wêreld (Vogler 1998)

- 1) Die meeste stories neem die held uit die gewone, eentonige wêreld en in 'n Spesiale Wêreld wat nuut en vreemd is (p. 15).
- 2) Alhoewel die Gewone Wêreld vaal en vervelig is in vergelyking met die Spesiale Wêreld, is die saad van die probleme reeds teenwoordig en wag om geaktiveer te word (p. 86).
- 3) Die Gewone Wêreld word dikwels gebruik om komende gebeure in die Spesiale Wêreld te voorskadu (pp. 86 - 87).
- 4) Die dramatiese vrae word in die Gewone Wêreld gesuggereer. Dit is vrae oor die held, byvoorbeeld: Sal hy sy doel bereik/sy swakhede oorwin/sy lesse leer wat hy moet leer? (p. 87).

4.16 Uiteensetting: algemeen

- 1) Die verkryging van kennis lei tot liefde of haat (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 20).
- 2) Slegs in misteries kan inligting van kykers weerhou word. In alle ander stories moet kykers by die skrywer aansluit en ten volle ingelig wees oor die feite wat die karakters in die storie nie het nie (Hill 1919: 77).



- 3) Die uiteensetting moet duidelik en ekonomies gegee word en kykers moet nie later verward wees oor hoe dinge in mekaar steek nie (Patterson 1920: 9).
- 4) Die doel van die uiteensetting is om kykers te oriënteer. 'n Gebrek aan oriëntasie verwar kykers. Hulle moet altyd ten volle bewus wees van wat aangaan, hoekom dit gebeur, wie betrokke is, waar dit gebeur, hoe die gebeure die karakters affekteer en wanneer dit plaasvind (Herman 1952: 71).
- 5) Indien daar 'n groot tydsverloop tussen die bedrywe van 'n drama plaasvind, moet elke bedryf opnuut weer met uiteensetting begin (Conradie 1979: 11).
- 6) Uiteensetting moet nie die storie tot stilstand bring nie (Blacker 1986: 49).
- 7) Alle inligting hoef nie onmiddellik aan kykers oorgedra te word nie. As kykers wonder waarom iemand byvoorbeeld in die tronk is, kan dit bydra tot afwagting en spanning (Wolff & Cox 1988: 24).
- 8) Volgens Gelbart, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 122), is uiteensetting die een deel van die struktuur wat nie deur 'n regisseur of redigeerder verander kan word nie. Daarom moet die skrywer dit op 'n vermaaklike wyse oordra.
- 9) Volgens Field (1994: 70 - 72) moet die drama binne die eerste tien bladsye die volgende vestig:
 - a) Wie is die hoofkarakter. Dus: oor **wie** gaan die storie?
 - b) Wat is die dramatiese onderwerp (*premise*). Dus: oor **wat** gaan die storie?
 - c) Wat is die dramatiese situasie. Dus: onder **watter omstandighede** speel die storie af?
- 10) Kykers moet eers die karakter in aksie sien voordat hulle hom sien ontwikkel in die tweede bedryf (Seger 1994: 27).
- 11) Baie skrywers fouteer deur die eerste tien bladsye te vul met uiteensetting en nuttelose tonele en die drama eers rondom bladsy 30 te begin. Die eerste deel hoef nie 'n lewensbedreigende krisis of groot skouspel te bevat nie, maar die storie moet vorentoe beweeg (*The New York Screenwriter Monthly* 1994).
- 12) Stories is vervelig as dit oorverduidelik, want dit neig om misterie en verrassing uit te skakel (Lucey 1996: 294).
- 13) Party draaiboeke is so beplak met uiteensetting dat dit voorwaartse momentum kort. Dit manifesteer daarin dat karakters te veel tyd spandeer om hulle verlede, hede, toekoms, motiverings en ander onderwerpe te ontleed (Lucey 1996: 295).
- 14) Niemand vertel ooit iets aan iemand wat hulle albei reeds weet nie, tensy die sê van die ooglopende 'n ander behoefte vul (McKee 1998 : 335).
- 15) Kykers se aandag word nie gehou deur die verskaffing van feite nie, maar deur die weerhouding van feite (McKee 1998 : 336).
- 16) Swak uiteensetting neig om die aandag op sigself te vestig (Vogler 1998: 95).
- 17) In plaas van 'n stem-oor of 'n karakter wat opkom net om inligting aan kykers oor te dra, kan kykers eerder direk in die aksie geplaas en toegelaat word om self die feite uit te werk soos dit ontvou (Vogler 1998: 95).
- 18) 'n Onbekende omgewing moet aan kykers bekendgestel word. Die teikenmark van *Witness* was bekend met geweld, maar nie met die nie-gewelddadige, kommunale Amish gemeenskap nie (Cowgill 1999: 6).

4.17 Uiteensetting: tegnieke

- 1) Uiteensetting moet binne die dramatiese omstandighede versteek word (Hollenbach 1980: 220).

- 2) Uiteensetting moet vloei uit die dramatiese konteks en nie bo-oor dit neergelê word nie (Hollenbach 1980: 220).
- 3) Uiteensetting kan ingewerk word in 'n toneel waar daar konflik is. Dan lyk dit of omstandighede, eerder as die skrywer, die karakter dwing om iets te sê (Hollenbach 1980: 220).
- 4) Karakters wat net daar is om uiteensetting te verskaf, soos bediendes, is uitgedien (Blacker 1986: 49).
- 5) Swain en Swain (1988: 146 - 147) gee die volgende wenke vir die kommunikeer van uiteensetting:
 - a) Beperk dit wat kykers moet weet.
 - b) Kykers moet nuuskierig wees oor die karakter se verlede.
 - c) Die karakters moet inligting benodig en sukkel om dit in die hande te kry.
 - d) Koppel uiteensetting aan aksie.
- 6) 'n Gesprek tussen twee karakters is 'n baie effektiewe manier om inligting aan kykers oor te dra, maar is baie ondramaties (Wolff & Cox 1988: 24).
- 7) Om van iets te hoor, is nooit so opwindend as om dit te sien nie (Wolff & Cox 1988: 24).
- 8) McKee (1998) gee die volgende riglyne vir uiteensetting:
 - a) Die sleutel tot uiteensetting is die gesegde: "Wys, moenie vertel nie". Dit beteken nie dat die kamera noodwendig oor 'n reeks foto's moet swenk om uiteensetting te verskaf nie – die kamera moet net so geloofwaardig optree binne die konteks as die karakters (pp. 334 - 335).
 - b) Moenie woorde in 'n karakter se dialoog forseer om sodoende uiteensetting te gee nie (p. 334).
 - c) Dramatiseer uiteensetting deur eerlike, natuurlike tonele waarin karakters op geloofwaardige maniere optree, maar terselfdertyd noodsaaklike inligting verskaf. Dit moet ten eerste die konflik bevorder en ten tweede die uiteensetting verskaf (p. 334).
 - d) Maak uiteensetting effektief deurdat die karakters dit gebruik as ammunisie in hulle stryd om te kry wat hulle wil hê (p. 335).
 - e) Moet niks insluit in uiteensetting (a) wat kykers self maklik kan aflei nie en (b) indien die feit verwarring veroorsaak nie (pp. 335 - 336).
 - f) Soos alles anders in die storie moet uiteensetting 'n progressiewe patroon hê. Die dramatiese onbelangrikste feite kom eerste, dan die belangrike feite en die kritieke feite soos geheime, kom heel laaste (p. 336).
 - g) Die donkerste geheime word onder die grootste druk openbaar en in 'n goed gestruktureerde storie is dit naby die einde (p. 336).
 - h) Onthul net dit wat kykers absoluut benodig en wil weet en niks meer nie. Indien kykers te veel inligting kry, voorsien hulle hoe die storie gaan eindig. Hou dus die beste uiteensetting vir laaste (p. 337).
 - i) Indien daar op 'n punt in die storie inligting benodig word waarsonder kykers nie die storie sal verstaan nie, kan die skrywer die behoefte vir die inligting by die kykers skep voor hy dit gee (p. 337).
- 9) Uiteensetting kan deur middel van gesprekke, terugflitse, titels of 'n verteller verskaf word (Miller 1998: 96).

- 10) Volgens Miller (1998: 96 - 97) moet uiteensetting natuurlik verskaf word. Dit kan bereik word deur byvoorbeeld
 - a) 'n telefoongesprek;
 - b) 'n televisienuusberig;
 - c) 'n emosionele gesprek;
 - d) dit geleidelik oor die verloop van die storie te verskaf;
 - e) dit te verskaf wanneer dit die nodigste is en
 - f) dit te verskaf wanneer kykers dit wil weet.
- 11) Wanneer uiteensetting gedoen word, moet die skrywer homself afvra:
 - a) Watter inligting moét aan die begin onthul word?
 - b) Water inligting kan teruggehou word?
 - c) Wat kan geïmpliseer word? (Cowgill 1999: 188).
- 12) Elke keer wat daar nuwe inligting oor 'n karakter onthul word, neem die storie 'n nuwe wending (Halperin 2000: 76).
- 13) In *Romancing the Stone* gee Joan Wilder se woonstel baie uiteensetting oor haar persoonlikheid en lewe, sonder dat 'n enkele woord daarvoor gesê word (Russin & Downs 2000: 45).
- 14) Russin en Downs (2000: 302) gee die volgende wenke om uiteensetting wat te ooglopend is, reg te stel:
 - a) Gebruik die omgewing om die uiteensetting te reflekteer, eerder as om die karakters daarvoor te laat praat.
 - b) Voeg konflik by die dele waar die uiteensetting te ooglopend raak.
Byvoorbeeld: Laat die protagonis sy lewensverhaal aan die romantiese objek vertel terwyl hulle vlug vir die polisie, eerder as tydens 'n ete.
- 15) Uiteensettingsklonte (*expository lumps*) of inligtingstorting (*info-dump*) is uiteensetting wat die aandag op sigself vestig. Die storie kom tot stilstand terwyl die inligting oorgedra word. Dit kan in enige genre 'n probleem wees, maar wetenskapsfiksie loop veral die risiko omdat daar soveel vreemde/nuwe inligting is wat oorgedra moet word (Tuttle 2001: 85).

4.18 Uiteensetting: voorstorie

- 1) Die gebeure voor die rolprent begin het, kan subtiel aangebied word deur middel van dialoog of aksie wat terugverwys na soortgelyke gebeure in die verlede (Herman 1952: 32).
- 2) Kragtige onthullings kom van die voorstorie: vorige betekenisvolle gebeure in die karakter se lewe kan op kritieke oomblikke onthul word om wendings of omkere te veroorsaak (McKee 1998 : 340 - 341).
- 3) Terugflitse is 'n manier om voorstorie te verskaf (McKee 1998: 341).
- 4) Kykers sal meer betrokke voel as hulle moet werk om die voorstorie aanmekaar te sit (Vogler 1998: 95).
- 5) Die voorstorie kan geleidelik uitgedeel word soos wat die storie verloop (Vogler 1998: 95).
- 6) Baie word onthul deur dit wat 'n karakter nie wil sê nie (Vogler 1998: 95).
- 7) Baie dramas gaan oor geheime wat stadig en pynlik onthul word. Dit maak kykers deelnemers in 'n emosionele legkaart (Vogler 1998: 95).

- 8) Daar moet nuuskierigheid by kykers geskep word oor die karakters, waar hulle vandaan kom en wat hulle motiveer (Halperin 2000: 77).
- 9) Hoeveel voorstorie was daar in die oorspronklike *Star Wars*-rolprent? Drie speelprente, maar kykers het dit nie geweet of daarin belanggestel nie (Press 2004: 156).

4.19 Uiteensetting: terugflitse

- 1) Herman (1952) konstateer die volgende oor terugflitse:
 - a) Terugflitse is retrospektief, daarom strem dit die voorwaartse beweging van 'n rolprent. Kykers van 'n drama wil weet wat volgende gaan gebeur, terwyl 'n terugflitse handel oor wat vooraf gebeur het (p. 67).
 - b) Terugflitse vernietig aandagtrekkende en aandaghoudende spanning (p. 67).
 - c) Die illusie van onmiddellikheid is belangrik vir die belewenis van rolprentstories. Terugflitse ondermyn die belewenis van hierdie illusie (p. 67).
 - d) Die lewe is 'n aaneenlopende vloei van gebeure wat begin en eindig sonder om terug te gaan in tyd. As 'n terugflitse nie voldoende gemotiveer is nie, onderbreek dit hierdie aaneenlopende vloei van gebeure wat 'n storie probeer uitbeeld (p. 67).
 - e) Indien 'n hele rolprent geskryf word as 'n terugflitse, is dit noodsaaklik dat die storie vertel word deur 'n hoof- of bykarakter, of selfs deur iemand wat nie deel is van die storielyn self nie (*Sunset Boulevard*) (p. 67).
 - f) Terugflitse het produksiewaarde en rolprente wat dit gebruik doen gewoonlik goed by die loket (p. 69).
 - g) 'n Draaiboek wat 'n verteller en terugflitse bevat skryf makliker, aangesien die terugsnitte na die verteller dien as oorgange tussen die verskillende terugflitssekwense (p. 69).
 - h) Oorgange na die verteller word dikwels gemaak om kykers te heroriënteer en nie omdat die storie daarvoor vra nie (p. 69).
 - i) Herman stel dit kategoriees dat enige rolprent wat volledig met terugflitse vertel is net so goed of beter deur middel van 'n liniêre struktuur vertel kan word (p. 69).
 - j) Skrywers en vervaardigers word aangetrek deur die terugflitse want daarmee kan hulle middelmatigheid kamoefleer met iets blinkerig (*flashy*) (p. 69).
 - k) In sommige verhale, byvoorbeeld misteries, is dit nodig om inligting van kykers te weerhou om spanning of 'n vertraagde dramatiese impak te skep. In so 'n geval kan die terugflitse, ten spyte van sy gebreke, nuttig gebruik word (p. 69).
 - l) Wanneer die terugflitse gebruik word om inligting wat weerhou is te verskaf, hoort dit naby aan die einde. Die terugflitse mag egter nooit self die klimaks uitmaak nie en die afloop moet ook in die hede afspeel (p. 70).
 - m) Indien die terugflitse aan die begin van die rolprent gebruik word, neig dit om kykers te verwar. Hulle is nog nie behoorlik georiënteer ten opsigte van die karakters nie en word dan reeds verplaas na 'n tyd in die verlede toe die karakters anders gelyk en aangetrek het (p. 70).
 - n) Die enigste aanwending vir 'n terugflitse is vir gebeure wat lank voor die begin van die storie plaasgevind het. Dit is dus onverskoonbaar om 'n terugflitse te



- gebruik aan die begin as dit 'n gebeure uitbeeld wat kort voor die opening plaasgevind het (p. 70).
- o) Verwarring word vererger as die terugflits 'n tweede terugflits bevat soos in *The Passionate Friends of The Lady in the Lake* (p. 71).
 - p) In televisie skep die terugflits addisionele probleme Dit is noodsaaklik om na elke advertensiebreek kykers te heroriënteer deur die verteller terug te bring (p. 71).
 - q) Die herroep van 'n klank wat vroeër in die storie gehoor is, kan gebruik word as 'n ouditiewe terugflits (p. 270).
- 2) 'n Terugflits kan effektief in 'n ware storie gebruik word. Indien die storie nie opbou na 'n dramatiese klimaks nie, kan dit byvoorbeeld begin by 'n deel waar dit nuuskierigheid of afwagting skep by kykers. Daarna kan dit terugflits en die karakter se storie vertel tot by die punt waar dit opvang met die hede. Beide *Lawrence of Arabia* en *Chariots of Fire* begin met die begrafnis van die karakter en vertel dan sy storie (Rosenthal 1995: 74).
 - 3) Volgens Lucey (1996: 157) is 'n terugflits soos 'n musieksnit: dit vermaak solank dit duur, maar as dit verby is, moet die storie weer oor begin. In die meeste gevalle is dit gevaarlik om die storie te onderbreek.
 - 4) Terugflitse kan net so vervelig wees as ander uiteensettings. Die geheim is dieselfde as vir gewone uiteensetting: Dramatiseer dit. Probeer om 'n minidrama van sy eie te skep, kompleet met 'n snellergebeurtenis, progressie en 'n wending (McKee 1998: 341).
 - 5) Moenie 'n terugflits inbring voordat jy nie 'n behoefte by kykers vir die inligting daarin geskep het nie (McKee 1998: 342).
 - 6) Volgens Trottier (1998: 55) werk omtrent 95% van die terugflitse in onverkoopte draaiboeke nie. Daarom geld die volgende vereistes vir terugflitse:
 - a) Dit moet die storie vorentoe neem.
 - b) Dit moet die storie motiveer.
 - c) Dit moet nie plaasvind voor kykers omgee oor wat in die toekoms gaan gebeur nie.
 - d) Dit moet nie lank wees nie.
 - e) Dit moet met 'n duidelike oorgangstegniek ingelui word.
 - 7) 'n Terugflits moet noodsaaklik wees vir die hele struktuur van die storie en nie net 'n manier om inligting oor te dra nie (Cowgill 1999: 17).
 - 8) 'n Terugflits wys inligting eerder as om dit te vertel (Cowgill 1999: 158).

4.20 Uiteensetting: droomsekwense

- 1) Droomsekwense is selde suksesvol. 'n Droomsekwens poog gewoonlik om uiteensetting te gee in terme van Freudiaanse sielkunde. Dieselfde beginsels wat vir 'n terugflits geld, geld ook vir 'n droom (McKee 1998: 343).

4.21 Uiteensetting: montage

- 1) Soos die droomsekwens is die montage 'n poging om uiteensetting op 'n interessante manier te gee (McKee 1998: 343 - 344).
- 2) Met enkele uitsonderings is 'n montage 'n lui manier om versierende fotografie en redigering te gebruik as substituuat vir dramatisering (McKee 1998: 344).

4.22 Uiteensetting: stem-oor en titels

- 1) Daar moet geen subtitels wees wat vorige of toekomstige gebeure beskryf nie (Hill 1919: 77).
- 2) Die toets of stem-oor goed gedoen is, is of die rolprent nog net so goed sal werk daarsonder (McKee 1998: 344).
- 3) Die algemene beginsel vir stem-oor is: minder is beter (McKee 1998: 344).
- 4) Kontrapunt (*counterpoint*) stem-oor (*Hannah and Her Sisters, Husbands and Wives*) kan die storie meer genotvol maak (McKee 1998: 344).
- 5) Stem-oor voel dikwels onnatuurlik en geforseerd. Dit werk as dit bydra tot die storie se stemming en styl (Cowgill 1999: 184).

4.23 Herhaling

- 1) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir herhaling:
 - a) Kykers kan georiënteer word deur herhaling. Dit kan verseker dat die belangrikste storie-elemente geïntegreer bly met die tema (p. 72).
 - b) Karaktereienskappe moet herhaal word, nie noodwendig identies nie, maar volgens gedragpatrone. Sulke herhaling is noodsaaklik om die karakter te handhaaf (p. 72).
 - c) Feite en syfers wat belangrik is vir die storie moet voldoende herhaal word sodat kykers dit herken wanneer dit met die resoluë na vore kom (p. 72).
 - d) Vermoë onnodige herhaling (p. 72).
 - e) 'n Toneel of gesprek moet nooit herhaal word nie, byvoorbeeld ter wille van 'n karakter wat nie die eerste keer teenwoordig was nie (p. 72).
 - f) Herhaling kan deur 'n opsomming van een of ander aard plaasvind (p. 73).
- 2) Die herhaling van klanke, dialoog, aksie, terreine of natuurlike gebeure kan dramaties wees (Lucey 1996: 203).
- 3) Volgens Vale (1998: 24 - 25) herhaal die rolprent homself op so 'n wyse dat dit nie as herhaling beskou kan word nie. Dieselfde inligting word op verskillende maniere gekommunikeer, byvoorbeeld deur verskillende visuele tegnieke of ouditief. Die doel van sulke herhaling is om seker te maak kykers volg die belangrikste plotinligting.

4.24 Versteuring/oproep tot avontuur

- 1) Vale (1998: 86) identifiseer die volgende vier fases in 'n plot:
 - a) Onversteurde toestand.
 - b) Versteuring.
 - c) Stryd.
 - d) Aanpassing.
- 2) 'n Versteuring vind plaas as iemand pyn ervaar. Daar is dus twee komponente in 'n versteuring, naamlik die pyn en die bron van die pyn (Vale 1998: 87).
- 3) Om 'n versteuring te veroorsaak, moet entiteite wat mekaar afstoot, bymekaar geforseer word en entiteite wat mekaar aantrek, van mekaar verwyder word (Vale 1998: 87).
- 4) Vogler (1998) gee die volgende riglyne/vrae oor die Oproep tot Avontuur:
 - a) Die oproep kan wees deur middel van 'n boodskap of boodskapper. Dit kan enigiets wees soos 'n oorlogsverklaring, lasbrief vir inhegtenisname, 'n droom,



- telegram, verveeldheid wat 'n drempel oorskry, versoeking, ambisie of 'n verlies in die held se lewe (pp. 100 - 103).
- b) Die Oproep tot Avontuur word dikwels afgelewer deur 'n boodskapper-argetipe (p. 101).
 - c) Die held sal dikwels die goedbedoelde oproep van 'n mentor verwar met die van 'n vyand, of die toenadering van 'n vyand misinterpreteer as 'n genotlike avontuur (p. 101).
 - d) Dikwels ontken die held dat daar iets verkeerd is met sy Gewone Wêreld. Hy het net-net daarin geslaag om oor die weg te kom deur middel van 'n arsenaal krukke, verslawings en selfverdedigingsmeganismes. Die doel van die boodskapper is om hierdie ondersteunings weg te skop en aan te kondig dat die wêreld van die held onstabiel is en weer in 'n gesonde balans geplaas moet word deur aksie, die neem van risiko's en avontuur (pp. 101 - 102).
 - e) Die verkenningstog van die skurk kan die gemeenskap en die held op hulle hoede plaas dat daar onheil oppad is (p. 102).
 - f) Die Oproep tot Avontuur kan wees omdat die held uit opsies raak (p. 104).
 - g) Die Oproep tot Avontuur is 'n proses van seleksie. 'n Onstabiele toestand ontstaan in 'n gemeenskap en iemand tree na vore om die verantwoordelikheid te aanvaar (p. 105).
 - h) Onwillige helde moet herhaaldelik geroep word. Gewillige helde beantwoord die innerlike oproep en het geen uiterlike oproep nodig nie (p. 105).
 - i) Watter argetipe word gemanifesteer deur die boodskapper? (p. 106).
 - j) Die probleem waarmee die hoofkarakter gekonfronteer word aan die begin, moet 'n direkte verband hê met die hoofklimaks. Dit behou eenheid tussen die dele (p. 187).
 - k) Baie rolprente skep 'n krisis of besluit wat die karakter moet neem. Dit plaas hom op pad na die snellergebeurtenis, wat dan die storie aan die gang sit (p. 190).
- 5) Na die kykers se aandag bekom is, moet die storie nie te lank draal voor die komplikasie intree nie. Die *komplikasie* neem **kykers** na die **kern** (*spine*) van die storie. Die komplikasie in *Jurassic Park* is wanneer die prokureur na die wag se dood sê dat 'n gerespekteerde wetenskaplike benodig word wat kan bevestig die park is veilig (Deemer 1/11/2000).
- 6) Die Oproep tot Avontuur neem die **hoofkarakter** na die **kern** van die storie. Die wetenskaplike in *Jurassic Park* word so 'n goeie aanbod gemaak dat hy ja sê (Deemer 1/11/2000).

4.25 Snellergebeurtenis

- 1) Die skrywer moet besluit watter van die twee opponente bestaan vooraf. Die tweede karakter se verskyning laat dan die stryd begin (Polti 1921: 121).
- 2) As die storie karaktergedrewe is, kan die hoofkarakter eers gewys word in 'n relevante omgewing en met gebeure wat aandui watter tipe persoon hy is voordat die snellergebeurtenis plaasvind. As die storie aksiegedrewe is, kan die snellergebeurtenis baie naby aan die begin van die storie plaasvind (Wolff & Cox 1988: 25).

- 3) 'n Geheime plan is 'n ou strategie om die storie aan die gang te kry. Dit behels gewoonlik iemand wat vir 'n ander karakter 'n plan voorlê sonder dat kykers hoor wat dit is (Lucey 1996: 204).
- 4) Die snellergebeurtenis versteur die balans van magte in die protagonis se lewe radikaal, of in 'n positiewe of in 'n negatiewe rigting (McKee 1998: 190).
- 5) Die snellergebeurtenis moet die protagonis dwing om daarop te reageer (McKee 1998: 191).
- 6) Volgens McKee (1998: 198) kan 'n snellergebeurtenis plaasvind deur
 - a) ewekansigheid of
 - b) oorsaaklikheid.
- 7) Die snellergebeurtenis van die primêre plot moet in beeld gebeur. Dit kan nie tussen tonele of in die voorstorie gebeur nie (McKee 1998: 198).
- 8) In genres wat meer karaktergedrewe is, is die bewuswording van 'n *noodsaaklike toneel* vaer tydens die snellergebeurtenis (McKee 1998: 199).
- 9) Die snellergebeurtenis moet nie net die kykers emosioneel aangryp nie, maar ook rasioneel, sodat hulle die *hoof dramatiese vraag* sal vra. Daarom is dit noodsaaklik dat die snellergebeurtenis so gou moontlik plaasvind, maar eers as die oomblik reg is (McKee 1998: 201 - 202).
- 10) Volgens McKee (1998: 206 - 207) is die klimakstoneel die moeilikste toneel in die draaiboek en die snellergebeurtenistoneel die tweede moeilikste. Hy gee die volgende vrae as riglyn vir die skep van 'n effektiewe snellergebeurtenis:
 - a) Wat is die **ergste** ding wat met die protagonis kan gebeur? Hoe kan dit verander om die beste moontlike ding te word wat met hom kon gebeur?
 - b) Wat is die **beste** ding wat met die protagonis kan gebeur? Hoe kan dit verander om die ergste moontlike ding te word wat met hom kon gebeur?

'n Storie kan meer as een keer deur hierdie patroon gaan, van slegste tot beste of omgekeerd.
- 11) Aangesien die snellergebeurtenis aanleiding gee tot die verwagting van die *noodsaaklike toneel* (klimakstoneel), word gepostuleer dat die verwagting ten opsigte van die afloop van die storie sterker sal wees indien die protagonis en die antagonis (of die antagonis se sterkste verteenwoordiger) betrokke is by die snellergebeurtenis (sien McKee 1998: 198 - 199).
- 12) Dit word gepostuleer dat die minimum versteuring aan die begin van die plot is. Daarna neem dit progressief toe tot by die klimaks.

4.26 Die storieprobleem/dramatiese enjin/bedreiging

- 1) Die karakters moet betrek word by 'n probleem of reeks van probleme wat opgelos word (gelukkige einde) of nie opgelos word nie (tragiese einde) (Herman 1952: 28).
- 2) Die probleme wat die karakters ervaar moet natuurlik uit hulle persoonlikhede, agtergrond en omstandighede voortvloei (Herman 1952: 29).
- 3) Die storieprobleem organiseer die plot (Lucey 1996: 45).
- 4) Die storieprobleem kan aan die begin bekendgestel word, byvoorbeeld met 'n aksie-opening ("*All the President's Men*") of geleidelik (*Alien*, *Terminator*, *Rocky*) (Lucey 1996: 76).

- 5) Dit wat die storie vorentoe dryf, is gewoonlik gekoppel aan die storieprobleem. Die probleem kan weer 'n karakter, mag, doelwit of situasie skep wat die storie vorentoe dryf (Lucey 1996: 192).
- 6) Lucey (1996: 192 - 195) identifiseer die volgende dramatiese enjins:
 - a) Die probleem (*The Fugitive, The Guns of Navarone, On the Waterfront*).
 - b) Die opponent (*The Terminator, High Noon, Jurassic Park*).
 - c) Die held (*The African Queen, Crocodile Dundee, Superman*).
 - d) Die sisteem (*Three Days of the Condor, Quiz Show, The Firm*).
 - e) 'n Natuurmag (*The Poseidon Adventure, Jaws, The Andromeda Strain*).
 - f) 'n Opdrag/soektog (*Braveheart, Lawrence of Arabia, Romancing the Stone*).
 - g) Die konvensies en omstandighede (*Ghandi, Amadeus, Sleepless in Seattle*).
- 7) Om kykers se belangstelling te hou oor hoe die probleem opgelos gaan word, moet die eerste bedryf genoeg dramatiese potensiaal bevat om die storie deur die tweede bedryf te dra (Lucey 1996: 293).
- 8) Die energie van die protagonis se begeerte, vorm die dieptestruktuur (*spine*) van die storie. Dit is die begeerte en gevolglike aksie van die protagonis om balans in sy lewe te herstel. Dit is die primêre samebindende faktor wat die storie-elemente bymekaar hou (McKee 1998: 194).
- 9) Volgens Miller (1998: 54) kan die storie aangedryf word deur die volgende:
 - a) 'n Doelwit kan nagejaag word.
 - b) 'n Konflik moet opgelos word.
 - c) 'n Probleem moet opgelos word.
 - d) 'n Behoeftte/gebrek moet aangevul word.
 - e) 'n Bedreiging moet teëgestaan word.
 - f) 'n Besluit moet geneem word.
 - g) 'n Uitdaging moet gewen word.
 - h) 'n Raaisel moet opgelos word.
 - i) 'n Hindernis moet oorkom word.
- 10) Die bedreiging vorm die kern van die hoëkonsep-storie (Bonnet 2003: 1).
- 11) Die bedreiging is die agent wat die probleem skep wat lei tot die negatiewe toestand. Voorbeelde is a) die haai in *Jaws*, (b) Voldemort in *Harry Potter* en (c) die ma in *Ordinary People* (Bonnet 2003: 2).

4.27 Die dramatiese vraag

- 1) Die vrae wat aan die begin by kykers geskep word, is die rede waarom hulle aanhou kyk na die rolprent (Hauge 1988: 87).
- 2) Volgens Hauge (1988: 87 - 88) is dit moontlik om een dramatiese vraag met 'n ander te vervang, mits dit
 - a) natuurlik voortvloei uit die eerste vraag;
 - b) ernstiger en
 - c) prikkelender is as die eerste vraag.
- 3) Die karakter moet 'n doel of begeerte hê, want dit verskaf die dramatiese vraag: Sal die karakter sy doel bereik? (Swain & Swain 1988: 31).
- 4) Die storie begin effektief as die hoofkarakter hom verbind tot die bereiking van 'n doel en die dramatiese vraag dan gevra word: Sal hy daarin slaag om...? (Swain & Swain 1988: 121).



- 5) Die storieprobleem is gewoonlik 'n "hoe?"-vraag oor die verloop van die storie. Byvoorbeeld: Hoe gaan Sarah en Reese die *cyborg* in *The Terminator* vernietig? (Lucey 1996: 45).
- 6) Die snellergebeurtenis gee direk of indirek aanleiding tot die hoof dramatiese vraag, wat 'n variasie is van: "Hoe gaan dit eindig?" (McKee 1998: 198).
- 7) Aksie-vrae dryf die plot voorwaarts en dramatiese vrae betrek kykers by die emosies van die karakters (Vogler 1998: 87).
- 8) Parker (1999: 24 - 25) noem tipiese vrae wat in sekere genres voorkom:
 - a) **Romanse** – Sal die protagoniste verlief raak en teen watter prys?
 - b) **Rillers** – Sal die protagonis(te) die bedreiging oorleef?
 - c) **Raaisel** – Sal die verlore dele van die raaisel gevind word?
 - d) **Reis** – Sal die protagonis(te) die reis voltooi en hoekom is dit belangrik?
 - e) **Wraak** – Sal die skuld vereffen word en aan wie?
 - f) **Kompetisie** – Wie sal uiteindelik wen en wanneer?
 - g) **Ramp** – Wie sal oorleef?
- 9) Baie stories begin met 'n moeilike opdrag aan die held. Hy gaan dan teen alle opposisie voort om die feitlik onmoontlike opdrag uit te voer (Halperin 2000: 4).
- 10) Stel die beantwoording van kykers se vrae so lank moontlik uit. Dit vertraag afsluiting en handhaaf spanning effektief (Rabiger 2000: 94).
- 11) Elke belangrike toneel moet vrae wek. Soos wat kykers soek vir antwoorde, word hulle gelaai met afwagting vir die volgende toneel (Rabiger 2000: 154).
- 12) Ryan (2000) gee die volgende riglyne aangaande dramatiese vrae:
 - a) Die sentrale dramatiese vraag is die eerste stap in die bou van 'n rolprentstruktuur (p. 70).
 - b) Die sentrale punt van 'n toneelstuk en draaiboek is die punt met die hoogste betrokkenheid deur kykers. As daardie punt ontdek is, kan die skrywer terugwerk en 'n vraag ontwerp wat hierdie oomblik ondervang (p. 70).
 - c) Die dramatiese vraag moet duidelik wees, maar nie simplisties nie. Die draaiboek moet egter nie poog om 'n tesis daaroor te doen nie, dit moet slegs 'n deurdagte evaluering verskaf (p. 72).
 - d) Die vraag moet 'n vraag wees, nie 'n stelling nie. Sodoende sal die storie 'n ontdekking bly en nie in 'n bewys ontaard nie (p. 72).
 - e) Vrae met oop eindes is effektiewer. Hulle bied meer buigsaamheid en laat groter kreatiwiteit toe (p. 72).
 - f) Die sentrale dramatiese vraag wentel om een sentrale emosie. In *The Fugitive* is dit byvoorbeeld regverdiging (*vindication*), in *The Producers* is dit selfsugtige geldgierigheid en in *400 Blows* is dit verlatenheid. 'n Sentrale emosie is noodsaaklik, want kykers gaan na die teater om 'n emosie te beleef (p. 74).
 - g) Ryan spekuleer dat draaiboekskrywers herhaaldelik oor dieselfde emosie in hulle draaiboeke skryf (p. 74).
- 13) Dit word gepostuleer dat daar normaalweg nie 'n persoonlike dramatiese vraag geskep moet word vir karakters wat reeds in die eerste of selfs tweede bedryf gaan sterf of uit die storie verdwyn nie, aangesien die kwessie dan irrelevant raak.

4.28 Doelwitte

- 1) Die “prys” (byvoorbeeld testament, geheime formule of skat) wat die skurk wil hê, moet vroeg in die storie na vore kom, net na die karakters bekendgestel is (Herman 1952: 53).
- 2) 'n Storie kan twee hoofdoelwitte hê. Die protagonis kan byvoorbeeld probeer om die vyand te oorwin én om die liefde van 'n meisie te wen (Otto 1983: 128).
- 3) As die hoofkarakter twee doelwitte het, moet hulle so naby moontlik aan mekaar gebring word, anders verdeel die storie in twee. Die storie kan byvoorbeeld so ontwerp word dat die hoofkarakter net die meisie kan kry as hy ook die opponent oorwin (Otto 1983: 128). Ander alternatiewe is dat hy (a) slegs die opponent sal oorwin as hy die meisie kry of (b) die meisie sal kry en die opponent sal oorwin indien hy karakterontwikkeling ondergaan (homself oorwin).
- 4) 'n Doelwit wat baie ver in die toekoms lê, het 'n klein aantrekkingskrag op kykers (Otto 1983: 131).
- 5) Die hoeksteen van enige draaiboek is die sigbare doelwit van die hoofkarakter(s). Alle fasette van die storie, byvoorbeeld karakterontwikkeling, struktuur en elke individuele toneel, draai daarom (Hauge 1988: 11, 22).
- 6) Die hoofkarakter moet 'n spoedeisende doelwit hê. Die bevrediging daarvan moet so sterk wees dat dit as te ware 'n kwessie van lewe en dood moet wees (Human 1989: 82).
- 7) Die doelwit wat die karakter wil bereik, is identies met die eliminerings van die motivering (Vale 1998: 83).
- 8) Twee of meer voornemens kan dieselfde doelwit hê. So kan meer as een man die voorneme hê om met dieselfde vrou te trou (Vale 1998: 84).
- 9) Die protagonis het 'n bewuste doelwit en 'n onbewuste behoefte. Indien die karakter se onbewuste behoefte sy bewuste doelwit opponeer, sal die toneel en plot anders verloop en gespeel word as wanneer die twee in harmonie is (Cowgill 1999: 282).
- 10) As die antagonis en protagonis geografies naby mekaar is, is dit makliker dat hulle dieselfde doelwit najaag (Russin & Downs 2000: 115).
- 11) 'n *Toestand* moet nie verwar word met 'n *doelwit* nie. Iemand met kanker het 'n toestand, maar die vraag is wat wil hy hê, wat is sy doelwit. Wil hy wraak hê, 'n meisie se hand wen, ensovoorts? (Ryan 2000: 140 - 141).
- 12) In essensie is die protagonis ten gunste van die doelwit en die antagonis daarteen. In die geval van 'n negatiewe doelwit, byvoorbeeld een wat 'n skurk najaag, word die definisie van die protagonis bepaal deur die skrywer se siening van die storie. Indien die skrywer ten gunste is van die bereiking van die negatiewe doelwit, is die skurk die protagonis. Indien die skrywer ten gunste is van die voorkoming van die negatiewe doelwit, is die teenstander van die skurk die protagonis. Dit hou nou verband met die vertellersperspektief, die hoofkarakter met wie die meeste tyd spandeer word en met wie kykers die sterkste identifiseer (Dramatica tip of the month: Januarie 2001).
- 13) Nelson (2004) vra die volgende vrae aangaande die karakters se doelwitte in elke toneel:
 - a) Wat is die doelwitte van elke karakter as die toneel begin?
 - b) Wat bereik elke karakter in die toneel?
 - c) Is dit wat die karakter bereik dieselfde as wat hy aanvanklik beplan het?

- d) Hoe is elke karakter anders aan die einde van die toneel?
- e) Is die emosie aan die begin van die toneel anders as aan die einde?
- 14) Interne doelwitte is moeilik om uit te beeld. Daarom moet dit 'n eksterne speelveld gegee word sodat kykers dit kan sien (Rossio & Elliot 2004).

4.29 Subdoelwitte

- 1) Otto (1983) konstateer die volgende oor subdoelwitte:
 - a) Daar kan 'n aantal kleiner subdoelwitte wees wat die karakter moet bereik oppad na sy hoofdoelwit (p. 129).
 - b) Subdoelwitte moet gerig wees op die bereiking van die hoofdoelwit (p. 129).
 - c) Die impak (sterkte) van 'n subdoelwit moet nie die impak van die hoofdoelwit oorskadu nie (p. 129).
 - d) Alle subdoelwitte moet afgehandel word, dit kan nie ontwikkel word en dan in die lug hang nie (p. 129).
 - e) Wanneer 'n subdoelwit bereik word, word die aantrekkingskrag wat dit vir kykers gehad het, beëindig. Daar moet dus betyds 'n volgende subdoelwit verskyn wat die storie verder neem na die hoofdoelwit (p. 130).
 - f) Om die probleem van die swakheid van 'n doelwit wat te ver in die toekoms lê te oorkom, kan 'n aantal subdoelwitte geskep word (p. 131).
- 2) Soos alle voornemens moet die subvoorneme (*sub-intention*) 'n oorsaak en 'n doel hê (Vale 1998: 105).
- 3) Die subvoornemens se doelwitte sal nie reëlmatig en met 'n konstante sterkte voorkom nie. Dit kan varieer in frekwensie en sterkte (Vale 1998: 106).

4.30 Sekondêre doelwitte

- 1) As die hoofkarakter romanties by 'n ander karakter wil betrokke raak, vorm dié persoon ten minste 'n deel van sy uiterlike motivering (Hauge 1988: 59).
- 2) Elke voorneme wat nie die hoofvoorneme bevorder nie, is 'n onafhanklike voorneme (Vale 1998: 104).

4.31 Dit wat op die spel is

- 1) Neem die risiko's toe totdat dit lewensveranderend of lewensbedreigend is? (Lucey 1996: 294).
- 2) Elke storie het 'n lewe-of-dood-situasie nodig waarin die held of sy doelwit, in ernstige gevaar is (Vogler 1998: 22).
- 3) Draaiboeke faal dikwels omdat daar nie genoeg op die spel is nie. Dit is onvoldoende dat die held slegs in die verleentheid gestel gaan word; daar moet baie op die spel wees (Vogler 1998: 94).
- 4) Daar moet genoeg op die spel wees sodat kykers sal omgee of die krisis opgelos word of nie (Russin & Downs 2000: 120).
- 5) Dit word gepostuleer dat kykers onbewustelik besef dat hoe groter die gevolg van die stryd waarom die storie draai, hoe kleiner is die moontlikheid dat die held nie sy doelwit aan die einde sal bereik nie. Daarom is dit makliker om 'n ongelukkige einde te hê in 'n menslike drama as in 'n storie oor terroriste wat 'n sportstadion vol toeskouers wil opblaas. Dus:
 - a) As die held die wêreld moet red, weet kykers hy gaan dit regkry.

- b) As die held sy persoonlikheid moet verander om 'n meisie te kry, asook 'n karategeveg teen 'n boelie te wen (*The Karate Kid*), is kykers minder seker dat hy een of altwee doelwitte gaan bereik.
- 6) Dit word gepostuleer dat die spanning/kykersbetrokkenheid hoër sal wees as:
- a) Daar nie net baie op die spel is vir die hoofkarakter(s) nie, maar ook vir die gemeenskap/volk/wêreld.
 - b) Die held nie net baie kan wen nie, maar ook baie kan verloor.

4.32 Motivering

- 1) Die motivering val weg as die doelwit bereik is (gelukkige einde) of as dit verval (ongelukkige einde) (Otto 1983: 126).
- 2) Alle mense begeer geluk. Dit beteken egter verskillende dinge vir verskillende mense (Swain & Swain 1988: 78).
- 3) Vale (1998) maak die volgende stellings oor motiewe/motivering:
 - a) Geen aksie is moontlik sonder 'n motivering nie. Die motivering vir aksie is volgens hom pyn, hetsy sielkundig of fisies (pp. 80 - 81).
 - b) Twee tipes motiewe kom by mense voor, naamlik aantrekking (toenadering) en afstoting (vermyding) (p. 81).
 - c) Motivering lei tot 'n voorneme om iets te doen, 'n doelwit te bereik (p. 82).
 - d) 'n Voorneme lei altyd die toekoms in. Niks kan in die toekoms gebeur as iemand nie die voorneme het dat dit moet gebeur nie (p. 83).
 - e) Die krag van die voorneme word bepaal deur (a) die intensiteit van die pyn wat die motivering veroorsaak en (b) die krag waarmee die mens in staat is om te reageer (p. 92).
 - f) 'n Flou motivering kan nooit lei tot 'n sterk voorneme nie (p. 92).
- 4) 'n Karakter se motivering dra meer gewig indien dit 'n goed bewaarde geheim is, aangesien dit is hoe dit in die werklike lewe is (Cowgill 1999: 282 - 283).
- 5) Halperin (2000: 48 - 49) verwys na eksterne en interne druk as dryfvere wat die karakter vorentoe dryf.

4.33 Oorsaaklikheid

- 1) 'n Fiktiewe geskiedenis vorm in drama die onderliggende struktuur. Hierdie fiktiewe geskiedenis bestaan uit 'n reeks gebeurtenisse wat op logies-chronologiese wyse met mekaar verband hou (Beneke 1985: 207).
- 2) Die algemeenste fout wat skrywers in die derde bedryf maak, is dat nuwe ontwikkelings nie logies voortvloei uit die voorafgaande gebeure van die vorige twee bedrywe nie en dat die weg vir die gebeure nie vooraf gebaan is nie (Wolff & Cox 1988: 28).
- 3) Kykers prosesseer inligting op 'n oorsaaklike wyse – hulle moet 'n verband sien tussen dit wat gebeur om ten volle betrek te word by die plot (Cowgill 1999: 86).
- 4) Gebeure staan los van mekaar totdat daar 'n oorsaak-en-gevolg-verhouding geskep word. Byvoorbeeld: Die koning sterf en toe sterf die koningin, teenoor: Die koning sterf en toe sterf die koningin van droefheid. Die byvoeging van oorsaaklikheid skep dus 'n storie (Ryan 2000: 23).

4.34 Besluite

- 1) Dit het dramatiese waarde wanneer 'n karakter gedwing word tot groot besluite omdat hy tussen verskeie groot krisisse vasgekeer is (Herman 1952: 39).
- 2) Al die betrokke karakters moet geforseer word om besluite te neem (Herman 1952: 183).
- 3) Forseer die storieprobleem die protagonis en antagonis om moeilike besluite te neem, wat weer die drama laat eskaleer? (Lucey 1996: 294).
- 4) Die waarde van 'n karakter se begeerte is in direkte proporsie tot die risiko wat hy bereid is om te neem om dit te bereik: hoe groter die waarde, hoe groter die risiko (McKee 1998: 150).
- 5) Karakters neem voortdurend besluite. In elke toneel neem hulle 'n besluit om een aksie te neem eerder as 'n ander. Die grootste besluit word geneem in 'n krisis, want elke krisis skep geleenthede as die regte besluit geneem word en gevaar indien die verkeerde besluit geneem word (McKee 1998: 303).
- 6) Die oomblik van grootste spanning in die storie is wanneer die protagonis al sy opsies opgebruik het en daar nog net een keuse oor is. Sy volgende keuse is sy laaste, daar is geen tweede kans nie. Die karakter en kykers weet dat die besluit wat in hierdie oomblik van gevaar geneem word, die dramatiese vraag "Hoe gaan dit alles eindig?" gaan beantwoord (McKee 1998: 303).
- 7) Hoe groter die besluit wat die karakter moet neem, hoe beter die storie. Die gevolge van aksie of nie-aksie voeg 'n morele dimensie by tot die storie, wat weer dit verhoog wat vir die karakter en kykers op die spel is (Cowgill 1999: 44).

4.35 Planne

- 1) Voordat die held oor die tweede drempel gaan, vertoef hy eers om voor te berei en om die vyand se wagte te uitoorlê (Vogler 1998: 20).
- 2) Cowgill (1999: 11) noem die volgende oor die protagonis se plan:
 - a) Hy het gewoonlik 'n plan wat hy begin implementeer sodra die probleem hom konfronteer.
 - b) Die plan kan bewustelik of onbewustelik wees.
 - c) Die plan reflekteer gewoonlik in sy dialoog, gevolglik is kykers bewus van sy bedoeling.
 - d) Die plan maak dit vir kykers moontlik om te begryp hoe die hoofkarakter die probleem sien.
 - e) Soos die plot verloop, veroorsaak die gaping tussen die hoofkarakter se verwagte resultate en die realiteit van die hoofkonflik verrassings en lei tot 'n groter stryd. Dit skep groter spanning.
- 3) Na die snellergebeurtenis neem die protagonis konserwatiewe, minimum aksie om die gebeure reg te stel. Dit vererger egter die hindernisse en konflik. Kykers besef dit is 'n keerpunt en dat verdere minimale pogings nie die balans sal herstel nie. Elke keer wat hy sy poging vergroot en misluk, gebeur dieselfde. Die skrywer moet dus nie, behalwe as dit vir 'n spesiale rede is, die protagonis se pogings hou op dieselfde vlak as dit reeds op daardie vlak misluk het nie (McKee 1998: 208).

4.36 Hindernisse/antagonisme

- 1) Volgens Patterson (1920: 5) stem alle kenners op die gebied van drama saam dat stryd (*struggle*) noodsaaklik is vir drama.
- 2) Oomblikke van onsekerheid kan slegs geskep word as die held geopponeer word deur 'n mag wat groter of gelyk is aan homself (Herman 1952: 41).
- 3) 'n Hindernis is 'n omgewings- of omstandighedsfaktor wat in die pad van die karakter staan (Otto 1983: 140).
- 4) Swain en Swain (1988: 32) identifiseer drie tipes gevaar. Die bedreiging van
 - a) lewe;
 - b) geluk en
 - c) waardigheid.
- 5) Gevaar is enigiets wat ons huidige of toekomstige geluk bedreig (Swain & Swain 1988: 78).
- 6) Hoe dieper die karakter in die moeilikheid raak soos wat die storie verloop, hoe meer geniet kykers dit (Swain & Swain 1988: 124).
- 7) Verskillende elemente kan parallel of in serie die hoofkarakter opponeer soos die storie ontwikkel. Een van hierdie elemente moet egter so gou moontlik na vore tree as die belangrikste. Dit is nodig omdat die karakter 'n spesifieke opponent moet hê om te oorwin of deur wie hy oorwin word by die klimaks (Swain & Swain 1988: 130).
- 8) Wolff & Cox (1988) gee die volgende riglyne vir hindernisse:
 - a) Die mense of magte wat die hoofkarakter opponeer, is die hindernisse in die pad van die hoofkarakter om sy doelwit te bereik (p. 19).
 - b) Indien die mag wat die hoofkarakter opponeer in sy eie persoon lê, byvoorbeeld alkoholisme, moet dit geëksternaliseer word. Iemand moet byvoorbeeld op 'n funksie druk op hom uitoefen om te drink of hy moet sy werk verloor (p. 26).
 - c) Soos wat die tweede bedryf vorder, moet die hindernisse toeneem (p. 26).
 - d) Elke hindernis moet voortspruit uit die een voor hom (p. 26).
 - e) Die impak van 'n hindernis word bepaal deur beide sy fisiese en sielkundige grootte. As die hoofkarakter 20 benedeelde oorwin in 'n toneel en dan teen slegs een veg in die volgende toneel, is dit 'n kleiner hindernis en antiklimaks. As die persoon waarteen hy tot die dood moet veg egter sy beste vriend is, sal die dramatiese impak groter wees as in die vorige toneel (p. 27).
- 9) Die protagonis en die modifiseerder wil albei in die rigting van hulle doelwitte beweeg, maar kan nie, omdat hulle doelwitte in mekaar se pad staan. Hulle kan egter nie net eenvoudig om mekaar beweeg nie, hulle *moet* tot 'n resoluëie kom. Dié stryd moet voortduur totdat iets die skaal swaai deur karaktergroei in die protagonis te bewerkstellig (Mehring 1990: 197).
- 10) 'n Hindernis stop die aksie tydelik en dan gaan die protagonis daar rondom en gaan voort. Die storie bou nie op die hindernis nie, maar op die besluit om 'n ander aksie te neem om die hindernis te oorkom (Seger 1994: 63).
- 11) Daar is 'n uiterste grens wat bepaal word deur die genre en die ruimte, en die protagonis moet tot op die rand daarvan gedryf word. Dit moet saamval met 'n finale aksie waar anderkant kykers hulle nie kan verbeel dat daar nog iets is nie (McKee 1998: 140).



- 12) Die protagonis en storie kan net so intellektueel en emosioneel meesleurend wees as wat die magte van antagonisme dit maak. 'n Sterk antagonistiese mag dwing die beste uit die karakter en die storie (McKee 1998: 317).
- 13) Wanneer die protagonis op die oomblik van die snellergebeurtenis geëvalueer word en die som van sy intellektuele, emosionele, sosiale en fisiese vermoëns opgeweeg word teen die som van die antagonistiese magte vanuit (a) sy menslikheid, (b) sy persoonlike konflikte, (c) die antagonistiese instellings en (d) die omgewing, moet hy net 'n klein kans hê om sy doelwit te bereik (McKee 1998: 318).
- 14) McKee (1998: 319 - 331) skep 'n model om die omvang van die negatiewe magte te kwantifiseer. Dit behels een positiewe kategorie en drie negatiewe kategorieë wat toeneem in intensiteit.

Positief Element	Negatief Teenoorgesteld	Negatief Teenstrydig	Negatief Ontkenning van die ontkenning
Geregtigheid	Ongeregtigheid	Onwettig	Tirannie
Liefde	Onbetrokkenheid	Haat	Selfhaat
Liefde	Onbetrokkenheid	Haat	Haat verbloem as liefde
Waarheid	Halwe waarhede	Leuens	Selfbedrog
Bewussyn	Bewusteloos	Dood	Verdoemenis
Ryk	Middelklas	Arm en armoedig	Ryk, maar armoedig
Kommunikasie	Vervreemding	Isolasie	Geestelik versteurd
Sukses	Kompromie	Mislukking	Boedel oorgee
Wysheid	Onkunde	Onnoselheid	Onnoselheid aangesien vir intelligensie
Vryheid	Beperking	Slawerny	Slawerny gesien as vryheid
Dapperheid	Vrees	Lafhartigheid	Lafhartigheid verwar as dapperheid
Lojaliteit	Verdeelde lojaliteit	Verraad	Selfverraad
Volwassenheid	Kinderagtigheid	Onvolwassenheid	Onvolwassenheid gesien as volwassenheid

Hy postuleer dat 'n storie wat in diepte en breedte van konflik ontwikkel tot by die grense van menslike ervaring, deur 'n patroon moet beweeg wat die teenoorgestelde, teenstrydige en die ontkenning van die ontkenning insluit.

- 15) Volgens Vale (1998: 92) is daar drie tipes probleme:
 - a) Die **hindernis** (die oorsprong daarvan lê in die omstandighede).
 - b) Die **komplikasie** (die oorsprong daarvan lê in toeval).
 - c) Die **teenvoorneme** (die oorsprong daarvan lê in 'n ander persoon).
- 16) Omdat die *teenvoorneme* gerig is op dieselfde doelwit as die voorneme, is dit die effektiefste dramatiese probleem. Die *komplikasie* is minder effektief omdat dit op toeval berus. Die *hindernis* se nadeel is dat dit neig om staties te bly. Die berg bly byvoorbeeld 'n berg (Vale 1998: 93).
- 17) Na die eerste drempel begin die held om die reëls van die Spesiale Wêreld te leer en kom hy nuwe uitdagings, toetse en vyande teë (Vogler 1998: 19).
- 18) Elke held het beide innerlike en uiterlike probleme nodig. Dit is maklik om 'n uiterlike probleem te skep, maar skrywers laat dikwels na om ook 'n innerlike probleem te skep. Die gevolg is dat die karakter dan plat en onbetrokke voorkom, ongeag hoe heldhaftig hy optree (Vogler 1998: 87 - 88).

- 19) Cowgill (1999: 9) identifiseer vier tipes hindernisse in stories:
 - a) Die antagonis.
 - b) Fisiese obstruksies.
 - c) Innerlike (sielkundige) probleme.
 - d) Mistieke kragte.
- 20) Indien die protagonis se behoeftes verskil van sy doelwit, dra dit by tot die innerlike hindernisse wat hom opponeer (Cowgill 1999: 45).
- 21) Die innerlike hindernisse wat die karakter moet oorkom voordat hy die konflik kan oplos, word dikwels in 'n subplot hanteer. Dit kommunikeer dikwels die persoonlike storie van die hoofkarakter (Cowgill 1999: 56).
- 22) Dit word gepostuleer dat indien 'n karakter 'n hindernis teëkom wat hy nie kan oorkom nie, hy gedwing word om of sy koers te verander of om self te verander (sien Cowgill 1999: 57).

4.37 Krisis en konflik: algemeen

- 1) Mededinging tussen gelykes is 'n situasie, maar dit is nie 'n dramatiese situasie nie. Dit is die feit dat een oënskynlik 'n agterstand het wat dit 'n dramatiese situasie maak (Hill 1919: 18).
- 2) 'n Krisis vind plaas as twee konflikterende magte ontmoet en 'n onmiddellike aanpassing verreis. Die klimaks is die grootste krisis van die storie (Patterson 1920: 14).
- 3) Krixisse moet spaarsamig gebruik word. Die hele storie moet nie bestaan uit krixisse wat oortref word deur groter krixisse nie, aangesien dit eentonig raak (Herman 1952: 32).
- 4) Egri (1946: 126, 128 - 129, 146) verdeel konflik in vier kategorieë, naamlik:
 - a) **Staties**: As die karakter 'n besluit neem, maar nie die krag of moed het om dit deur te voer nie, is die storie staties. Dit beweeg stadig op een vlak.
 - b) **Springend**: Indien 'n karakter 'n drastiese besluit neem en dit uitvoer, is dit springende konflik. Dit is egter ongeloofwaardig, want geen eerlike persoon sal sommer oornag 'n dief word nie. Die gedrag moet dus goed gemotiveer word deur sielkundige voorbereiding te toon.
 - c) **Stygend**: Konflik wat geleidelik styg is meer geloofwaardig, omdat die gehoor kan sien hoe die gebeure stap-vir-stap bydra tot sy besluite.
 - d) **Voorskaduend**: Alle stygende konflik moet voorskadu word deur die bepalende magte wat teen mekaar opgestel word.
- 5) Volgens Egri (1946: 65, 171) bestaan alle konflik uit aanvalle en teenaanvalle. Die teenstrydighede in 'n mens en rondom hom skep besluite en konflik. Dit forseer die karakter om nuwe besluite te neem wat tot nuwe konflik lei. Die mens neem nie maklik 'n besluit of gaan oor tot aksie nie. Gevolglik is baie tipes druk nodig voor dit sal gebeur. Die hoofgroepe van druk is fisiologies, sosiologies en psigologies.
- 6) Die punt waar iemand sê dat 'n teks of toneelstuk vervelig raak, is die punt waar daar te min konflik is (Egri 1946: 171).
- 7) Die voorskadu van konflik lei tot afwagting/spanning by die gehoor en hou hulle aandag (Egri 1946: 178).
- 8) Volgens Lehman, onderhoud in Hollenbach (1980: 219), is dramatiese konflik die essensie van goeie tonele.

- 9) Volgens Otto (1983: 135) moet die konflik
 - a) gou bekendgestel word;
 - b) fotografeerbaar wees en
 - c) verstaanbaar wees vir kykers.
- 10) Konflik is die nastreef van begeerte (doelwitte) in die aangesig van risiko of hindernisse (Swain & Swain 1988: 32).
- 11) Die konflik moet sterk genoeg wees om kykers vir twee uur betrokke te hou. As die konflik slegs 'n klein meningsverskil is wat maklik opgelos kan word, sal die storie baie pap wees in die middel (Wolff & Cox 1988: 13).
- 12) Konflik begin by 'n besluit wat gekoppel is aan die uitgangspunt van die storie. Dit lei tot 'n teenbesluit van die teenparty. Hierdie twee besluite voer die storie na sy bestemming, naamlik die toets van die uitgangspunt (Human 1989: 78).
- 13) Rolprentkonflik is alomteenwoordig, veelvlakkig, baie konkreet, onvoorspelbaar en vereis 'n enorme hoeveelheid energie van die protagonis en antagonis (Mehring 1990: 61).
- 14) Mehring (1990: 61 - 62) maak die volgende algemene stellings oor konflik:
 - a) Dit is altyd doelgeoriënteerd.
 - b) Indien daar net een vlak van konflik is, moet die karakters dieselfde gevegte oor en oor veg. Veelvlakkige konflik skep ruimte vir baie verskillende en eskalerende konfrontasies en laat 'n kaleidoskopiese interaksie toe.
 - c) Konflik behels 'n heen-en-weer aksie. Karakters wen of verloor nie op grond van 'n enkele aksie nie.
 - d) Konflik in stories is nie daar om 'n kompetisie te skep nie, dit is daar om die wil van die karakters op te skerp en te toets.
 - e) Konflik vereis sterkte van voorneme by die karakters.
- 15) Seger (1994) identifiseer vyf tipes konflik:
 - a) **Innerlik** (karakter vs. self): Dit is as die karakter onseker is oor homself of sy aksie of wat hy wil hê. Dit is moeilik om aan kykers oor te dra. 'n Stem-oor of titels werk nie goed nie. Indien die karakter dit aan 'n vertroueling meedeel, kan dit werk as dit spaarsamig aangewend word. Die effektiwste is om dit na buite te projekteer op iets of iemand, want dit word dan sigbaar in die verhouding waarbinne dit staan (*Tootsie*) (pp. 166 - 168).
 - b) **Verhouding** (karakter vs. karakter): Die meeste konflik sentreer op die wedersyds uitsluitende doelwitte van die protagonis en die antagonis (*Unforgiven, The Silence of the Lambs*) (pp. 168 - 169).
 - c) **Sosiaal** (karakter vs. samelewing): Dit is konflik tussen 'n individu en 'n groep, byvoorbeeld 'n burokrasie, regering, bende, familie of die regering. Die individue en groepe is dikwels verteenwoordigend van groter groepe (*The Killing Fields, Star Wars, The African Queen*) (pp. 170 - 171).
 - d) **Situasioneel** (karakter vs. natuurkragte): 'n Situasië soos 'n ongeluk of ramp skep die spanning en gevaar. Meeste konflik is egter op verhoudingsvlak, want daarsonder sal die situasionele konflik nie lank gehandhaaf kan word nie (*The Poseidon Adventure, Earthquake*) (pp. 173 - 174).
 - e) **Kosmies** (karakter vs. kosmiese kragte): Die karakter is in stryd met God, Satan of 'n onsigbare wese. Die konflik moet op iets of iemand konkreet geprojekteer word sodat kykers kan sien hoe dit ontwikkel (*Amadeus, King Lear*) (p. 174).



- 16) Seger (1994: 175 - 176) identifiseer die volgende probleme met storiekonflik:
- Te veel verskillende konflik – dit is onduidelik wat die hoofkwessies is.
 - Te veel antagoniste – daar nie 'n duidelike fokus nie.
 - Die konflik verander deur die storie – dit is inkonsekwent (*Out of Africa*)
 - Te min konflik – dus geen dwingende storielyn wat alles verbind nie.
 - Te veel innerlike konflik. Dit is veral 'n probleem as romans verwerk word.
 - Die protagonis het nie 'n gelyke of meerdere opponent nie (*The Mosquito Coast*).
 - Indien die konflik nie deur die hele storie loop nie, maak regisseurs dikwels gebruik van die tema om eenheid te bewerkstellig. Dit versterk egter die verhalende kwaliteit eerder as die dramatiese kwaliteit.
- 17) Die konflik kan geskakeer word met konflik tussen ander karakters en die hoofkarakters (Seger 1994: 178).
- 18) Konflik kan gebruik word om magspele en verskillende sienings, houdings, filosofieë en oorhoofse doelwitte uit te beeld (Seger 1994: 179).
- 19) Wat sal gebeur as die krisis nie opgelos word nie? (Lucey 1996: 48).
- 20) Die enigste plekke in die storiestruktuur waar harmonie aanvaarbaar is, is aan die begin tydens die stilte voor die storm of kortliks aan die einde van die storie as die storm verby is (Lucey 1996: 53).
- 21) Een van die oorsake van swak konflik is wanneer daar oor die konflik gegaas word nadat dit opgestel is. Dit laat 'n gaping, omdat die dramatiese geleentheid nie benut is nie (Lucey 1996: 55).
- 22) Volgens McKee (1998: 249 - 251) is konflik wat wissel tussen positief en negatief nie dilemma nie, maar ossilasie. Sy het my lief, sy het my nie lief nie, sy het my lief, ossilleer tussen goed en sleg. Dit is nie net repeterend nie, maar het ook geen einde nie. As daar op die positief geëindig word, dink kykers: "Wag tot môre, dan het sy jou nie meer lief nie." As daar op die negatief geëindig word, dink kykers: "Sy sal terugkom. Sy het nog altyd." Selfs al word die geliefde doodgemaak, wonder die protagonis nog steeds of sy hom liefgehad het of nie en kykers wonder oor die doel van die storie.
- Om 'n werklike keuse te skep moet die skrywer 'n driehoekige situasie konstrueer. Die byvoeging van C skep genoeg geleentheid om herhaling te verhoed. Die drie moontlike verhoudings tussen A en B is: liefde/haat/neutral. Dieselfde verhoudings is moontlik tussen A en C en tussen B en C. Net so kan A en B saamstaan teen C of A en C teen B of B en C teen A. Of almal kan in 'n liefdesverhouding staan of almal kan mekaar haat.
- 23) Die stryd is die storie se verpligte toneel. Vanaf die snellergebeurtenis wag kykers met groeiende afwagting vir die oomblik wanneer die protagonis van aangesig tot aangesig met die sterkste en mees gekonsentreerde magte van antagonisme in sy lewe te doen sal kry (McKee 1998: 303).
- 24) Volgens McKee (1998: 304) moet die krisis 'n dilemmakeuse wees tussen
- onversoenbare goeie opsies;
 - die beste van twee slegte opsies of
 - beide.
- 25) Die dilemma moet gekoppel wees aan die protagonis se doelwit (*object of desire*) (McKee 1998: 304).

- 26) Tydens die krisis word die protagonis se wilskrag die meeste getoets (McKee 1998: 304).
- 27) Die krisisbesluit en die klimaksgebeure vind dikwels aaneenlopend op dieselfde terrein plaas. Dit kan wel op twee verskillende terreine plaasvind, maar dan moet dit in tyd en ruimte verenig word. As daar ander materiaal, byvoorbeeld 'n subplot tussenin is, sal 'n deel van die kykers se opgeboude energie wegdreineer (McKee 1998: 307 - 308).
- 28) Die krisisbesluit is 'n noodsaaklike toneel en moet doelbewus 'n statiese oomblik wees. 'n Emosionele tempo het opgebou tot op hierdie punt, maar die krisis dam dit op. Die oomblik van keuse word gevries en kykers wonder wat die protagonis gaan besluit. Spanning en afwagting bou op en na die besluit ontplof dit in die klimaks (McKee 1998: 308).
- 29) Cowgill (1999: 5, 17 - 18) maak die volgende algemene stellings oor konflik:
- Die saad van die konflik moet so gou as moontlik aan die begin gesaai word, aangesien dit kykers se belangstelling behou.
 - Krisisse is nie net beperk tot die hoofkarakters nie.
 - Gedurende die leeftyd van die krisis is die uitkoms daarvan onseker.
 - Aangesien die finale uitkoms van 'n krisis onseker bly tot met die klimaks, skep krisisse van nature spanning.
 - As daar te min krisisse is vir die hoofkarakters, verloor die plot sy momentum en kykers verloor belangstelling.
 - 'n Krisis behels 'n kombinasie van fisiese, verbale, emosionele en intellektuele aktiwiteite deur een of meer karakters.
 - 'n Goed deurdagte krisis sal:
 - Die karakter(s) forseer om besluite te neem.
 - Dramatiese aksie verskaf.
 - 'n Wending in die plot forseer.
 - In goeie drama bou die krisis en daarmee saam die momentum, die aksie en die intensiteit op pad na die krisis.
- 30) Stygende spanning en konflik is die kenmerk van die tweede bedryf (Halperin 2000: 95).
- 31) 'n Karakter se konflik word dikwels verkeerdelik toegeskryf aan sy situasie of gevoelens. Lokaliseer sy konflik deur te vra wat hy wil kry of doen en wat hom verhoed. In sy daaglikse konflik sal daar baie kleinere konflikte wees, maar hulle sal almal verband hou met die hoofkonflik (Rabiger 2000: 128).
- 32) 'n Rolprent is 'n kontinuum en die hoof organiserende faktor op die kontinuum is die aard, vlakke en orkestrasie van die konflikte (Russin & Downs 2000: 107).
- 33) Volgens professor Suber van UCLA se rolprentskool is konflik 'n eienskap van bestaan. Dit strek van die Groot Knal deur die ontstaan van sterre en bergreekse, die stryd tussen jagter en prooi, spesie en spesie, tot die verhoudings tussen volke, ouers en kinders, mans en vrouens. Dit is die chaotiese kookpot van skepping en vernietiging en die resoluusie daarvan is die fondasie van orde en balans. Alle konflik gaan oor mag – wie dit het, wie dit wil hê, wie of wat hulle help om dit te kry en wie of wat in die pad is (Russin & Downs 2000: 108) [geen bronverwysing vir Suber nie].

- 34) Russin en Downs (2000) maak die volgende algemene stellings oor konflik:
- 'n Draaiboek is in essensie die geskiedenis van 'n bepaalde konflik. Dit begin met die eerste tekens van konflik en volg dit deur 'n reeks pieke soos die konflik opbou tot 'n klimaks. Slegs die finale toneel, na die klimaks, kan sonder konflik verloop – en in sommige rolprente ook nie eers nie (p. 108).
 - Die eenvoudigste en fassinerendste vorm van menslike konflik is fisiese geweld. Dit is hoekom rolprente dit dikwels gebruik – as die storie te stadig raak is 'n goeie tweegeveg of jaagtoneel die maklikste manier om die tempo te versnel. Dit is 'n ooglopende magstryd met 'n ooglopende resoluusie – die sterkste of slimste karakter wen (p. 109).
 - Alhoewel gewelddadige konflik op sigself vermaaklik is om na te kyk, is dit nie op sigself 'n goeie storie nie. 'n Gewelddadige oproer by 'n sokkerwedstryd is fassinerend, maar storieloos. Om dit betekenis as storie te gee, moet daar gefokus word op 'n individu of groep van individue wat iets op die spel het, 'n storie waarmee kykers kan identifiseer (p. 109).
 - In wese bestaan 'n magstryd uit drie elemente: 'n doelwit, 'n hindernis en 'n onwilligheid om 'n kompromie aan te gaan (p. 109).
 - Konflik word vereenselwig met vernietiging, maar dit is ook die grondslag vir skepping. In 'n rolprent moet konflik lei tot groei of nuwe wysheid: 'n wêreld uit balans word herstel tot ekwilibrium of word beter verstaan (p. 111).
 - Baie jong draaiboekskrywers verwar emosionele situasies met konflik. 'n Emosionele gebeure moet ook konflik bevat as dit suksesvol wil wees. 'n Rugbywedstryd is vol konflik, maar die emosionele prysuitdeling na die tyd is nie. 'n Soen kan baie emosioneel wees, maar daar is nie konflik by betrokke nie, behalwe as iemand nie gesoen wil word nie (p. 112).
 - Die kern van 'n draaiboek is konflik, nie emosionele gebeure nie – emosie moet ontstaan uit konflik of dit moet die oorsaak wees van konflik (p. 113).
 - Aksie- en avontuurprente gebruik konflik in sy sterkste vorm. 'n Rolprent soos *Cliffhanger* maak gebruik van al vyf tipes konflik (p. 118).
- 35) Russin en Downs (2000: 301) gee die volgende wenke vir flou konflik:
- Maak die antagonis sterker as die protagonis – moenie dat die protagonis te maklik die oorhand kry nie.
 - Verhoog die gevolge van die protagonis se optrede – laat dit wat hy probeer doen meer probleme veroorsaak.
- 36) Skryf die karakter in hoeke in en benut die emosionele implikasies daarvan – moet hulle nie maklik daarvan laat afkom nie (Nelson 2004).
- 37) Dit word gepostuleer dat:
- Vrouekykers en manskykers verskillende voorkeure het oor die tipe en omvang van konflik.
 - Hindernisse wat nie konflik skep nie, nie so sterk en bruikbaar is soos die wat dit wel skep nie.

4.38 Eksterne en interne konflik

- Konflik hoef nie net tussen karakters te wees nie, dit kan ook tussen die aangeleerde gedrag en ingebore drange van een karakter wees (Otto 1983: 136).
- Emosionele geweld is betekenisvoller as fisiese geweld, soos byvoorbeeld in die klimaks van *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (Blacker 1986: 24).

- 3) Innerlike konflik is dit wat sielkundig in die pad staan van die karakter om sy innerlike motivering te bereik (Hauge 1988: 54).
- 4) Lucey (1996: 48, 300) vra die volgende vrae oor die krisis:
 - a) Wie of wat veroorsaak die krisis?
 - b) Hoe reageer die karakters op die krisis?
 - c) Hoe het die antagonis en die protagonis by die krisis betrokke geraak?
 - d) Watter ander karakters is betrokke by die krisis?
 - e) Is daar oomblikke wanneer eksterne magte 'n uitbarsting van emosie en konflik by 'n karakter veroorsaak?
- 5) McKee (1998) konstateer die volgende oor interne en eksterne konflik:
 - a) Konflik wat uitsluitlik ekstern is, gee aanleiding tot 'n hoofkarakter wat hoofsaaklik aktief is. Konflik wat uitsluitlik intern is, gee aanleiding tot 'n hoofkarakter wat hoofsaaklik passief is (p. 50).
 - b) Aksie- en avontuurrolprente bestaan hoofsaaklik uit konflik wat op die buitepersoonlike vlak lê (p. 213).
 - c) Sepies bestaan hoofsaaklik uit konflik wat op die persoonlike (intra- en interpersoonlike) vlak is (p. 214).
 - d) Daar bestaan nie rolprente waar die konflik slegs op die innerlike vlak is nie (p. 214).
 - e) Die storie kan kompleks gemaak word deur die konflik op al drie vlakke (innerlik, persoonlik en buitepersoonlik) te laat plaasvind (p. 215).
- 6) Volgens Gertler, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), hoef interne konflik nie 'n stryd tussen goed en kwaad te wees nie. Dit kan subtiele veranderings wees wat plaasvind soos die storie verloop. Die situasies in die storie moet daartoe lei dat die karakters en hul motiverings beter verstaan word.
- 7) Die eenheid van teenoorgesteldes is dit wat die protagonis en die antagonis verbind, hulle forseer om te bots (Cowgill 1999: 81).
- 8) Volgens Cowgill (1999: 81 - 82) kan die eenheid van teenoorgesteldes een of meer van die volgende wees:
 - a) iets wat die karakters opponeer.
 - b) Dieselfde doelwit.
 - c) Familiebande.
 - d) Liefde/verliefdheid.
 - e) 'n Persoon.
 - f) 'n Voorwerp wat beide wil hê.
- 9) Russin en Downs (2000) konstateer die volgende oor interne konflik:
 - a) Interne konflik is iets wat die karakter moet uitwerk of oorwin, byvoorbeeld 'n morele konflik of 'n debat oor watter aksie om te neem. Dit moet natuurlik uit die karakter se persoonlikheid voortvloei om dit effektief te maak (p. 73).
 - b) Interne konflik is die sterkste indien dit veroorsaak word deur twee kragtige, positiewe, maar teenoorgestelde kragte (p. 73).
 - c) Interne konflik kan ook ontstaan as die karakter se behoeftes en doelwitte in botsing kom met sy gebreke (p. 73).
 - d) Die karakter se aksie moet nie verwar word met sy interne konflik nie. Sy optrede is dikwels die gevolg van sy interne konflik (p. 74).
 - e) Eksterne konflik is antagonis en interne konflik protagonis gedrewe (p. 115).



- f) Interne konflik behels 'n stryd teen 'n interne gebrek soos vrees of verstandelike versteurdheid, of 'n morele vraag soos "Moet ek of moet ek nie?" of 'n sielkundige wond soos die skuld vir iemand se dood (p. 117).
 - g) Interne konflik kom voor in feitlik al die goeie rolprente, maar in sommige gevalle handel die rolprent primêr oor interne konflik (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, *How to Make an American Quilt*, *Death of a Salesman*) (p. 117).
- 10) Russin en Downs (2000: 115 - 117) identifiseer vier tipes eksterne konflik:
- a) **Karakter vs. karakter.** Feitlik alle Hollywood-rolprente het hierdie tipe konflik (*Ordinary People*, *Terminator*).
 - b) **Karakter vs. samelewing.** Dit handel oor die hulpeloosheid van die individu teenoor die samelewing. "Samelewing" sluit groepe soos die weermag of wesens uit die buitenste ruimte in. Om hierdie tipe storie te laat werk, moet die "samelewing" 'n gesig hê, 'n karakter wat die samelewing verteenwoordig (*Dead Poet Society*, *Mr Smith Goes to Washington*).
 - c) **Karakter vs. natuur.** Die geografie of natuurlike rampe is die opponent. Dit is nie sterk genoeg om 'n storie te dra nie, daarom word karakter vs. karakter konflik ook bygeskryf (*Jurassic Park*, *Twister*, *Homeward Bound*).
 - d) **Karakter vs. lotsbestemming.** Die meeste antieke Griekse tragedies het hieroor gehandel. Die drama ontstaan wanneer mense probeer om hulle vrye wil uit te oefen en dan in botsing kom met die gode. Moderne skrywers het lotsbestemming vervang met ander beperkings soos die karakter se vrese of geslag (*The Last Picture Show*, *Butch Cassidy and the Sundance Kid*).
- 11) Dit word gepostuleer dat die karakter se innerlike konflik:
- a) Kan spruit uit enige van die vlakke van Maslow se behoeftehiërargie (sien 5.7.3 22a, 6.44 5e).
 - b) Kan spruit uit konflik tussen die verskillende vlakke. Dit is dan beskryfbaar in terme van Freud se Id, Ego, Superego en omgewingsrealiteite (sien 2.2.2.1).

4.39 Konfrontasie

- 1) Konflikresolusie sonder konfrontasie neig om swak en onbevredigend te wees (Blacker 1986: 23).
- 2) 'n Groot konfrontasie is dikwels die hoogtepunt in 'n karakter se ontwikkeling omdat dit hom dwing om 'n keuse te maak (Human 1989: 80 - 81).
- 3) "Die karakters in suksesvolle draaiboeke dwing konfrontasie op hulle teenstanders af en hou daarmee vol tot die stryd gewen of verloor is." (Human 1989: 81).
- 4) Te veel konfrontasie benadeel die geloofwaardigheid van 'n storie. Dit is omdat daar te min tyd tussen die konfrontasies is om kykers te oortuig dat die konflik is onvermydelik en om afgawing/spanning te skep oor komende konfrontasie (Human 1989: 81).
- 5) Swain en Swain (1988) identifiseer drie elemente van konfrontasie, naamlik:
 - a) **Doelwit** (pp. 137 - 139)
 - 'n Konfrontasie is 'n botsing van doelwitgeoriënteerde aksies: iemand wil iets doen en iemand wil keer dat hy dit bereik.
 - 'n Doelwit behels die bereiking van 'n nuwe, veranderde toestand of die handhawing van 'n bestaande, onveranderde toestand.

- 'n Suksesvolle konfrontasie sal die opponerende karakters op so 'n wyse bymekaarbring dat hulle kan toetree tot die stryd. Meestal behels dit om hulle van aangesig tot aangesig te bring.
 - Die doelwitte moet
 - i. Spesifiek en konkreet wees.
 - ii. Onmiddellik wees. Verkieslik moet dit dringende aksie vereis.
 - Sterk gemotiveerd wees.
 - Vroeg bekendgestel word. Hoe gouer die doel gekommunikeer word, hoe gouer kan die konfrontasie begin.
- b) **Konflik** (pp. 139 - 140)
- Wedersyds onversoerbare doelwitte bring karakters in konflik.
 - Konflik kan kort of uitgerek, klein of groot wees, afhangende van die vereistes van die storie.
 - Die eenheid van konflik, naamlik konfrontasie, kan uitgerek of gekonsentreer word deur intensiteit, tydsbeperkings, wendings of komplikasies by te voeg.
- c) **Ramp** (pp. 140 - 141)
- Die konflik eindig uiteindelik in 'n ramp.
 - Die ramp behels onverwagte ontwikkelings wat die situasie vererger.
 - Die ramp skep nuwe en interessante vrae oor die karakter se toekoms.
- 6) Die storie kan soms daardeur bevoordeel word as van die stappe in konfrontasiesekwense uitgelaat word (Swain & Swain 1988: 144).
- 7) "Die tromp-op konfrontasie tussen twee partye is die hoogtepunt van 'n dramatiese verhaal, moenie huiwer om dit te gebruik nie." (Human 1989: 80).

4.40 Storie-oorgange

- 1) Kykers kan nie oormatige, aanhoudende spanning verduur nie. Daarom moet die skrywer na konfrontasietonele 'n oorgang van spanningsontlading of komiese verligting invoeg (Otto 1983: 159).
- 2) 'n Oorgang is 'n toneel of sekvens wat nie deur konflik aangedryf word nie. Dit vorm 'n oorgang tussen konfliksekwense. Vir alle praktiese doeleindes kan 'n oorgang beskou word as alle dele van die storie wat nie konflik is nie (Swain & Swain 1988: 140).
- 3) 'n Oorgang word saamgebind deur die dilemma van 'n karakter. Die dilemma is die gevolg van 'n voorafgaande konfrontasie en kristalliseer in die vraag: "Wat gaan ek nou doen?" (Swain & Swain 1988: 141).
- 4) Die oorgang is 'n dinamiese element van die storie en nie 'n sinlose opvul van tyd nie (Swain & Swain 1988: 141).
- 5) Swain en Swain (1988) identifiseer drie elemente van oorgange, naamlik:
 - a) **Reaksie** (pp. 141 - 142)
 - Oorweldig deur die ramp, reageer die karakter op 'n kenmerkende manier.
 - Hierdie reaksie kan enigiets wees soos woede, skok, paniek, moedeloosheid of hulpeloosheid.
 - Die reaksie sal afhang van die karakter se persoonlikheid.
 - b) **Dilemma** (pp. 142)
 - Die karakter beleef 'n dilemma en weet nie wat om volgende te doen nie.

- Die optrede van die karakter kan uiteenlopend wees: enigiets van rondswaai, raad vra tot bid vir leiding.
- c) **Besluit** (pp. 143)
 - Uiteindelik neem die karakter 'n besluit oor 'n plan van aksie om te volg.
 - Die besluit gee die karakter 'n nuwe doel, wat die storie vorentoe neem.
- 6) Die storie kan soms daardeur bevoordeel word as 'n deel of die hele oorgang tussen konfrontasiesekwense uitgelaat word (Swain & Swain 1988: 144).
- 7) Volgens Swain en Swain (1988: 145 - 146) het die patroon van konfrontasie en oorgang drie waardevolle sekondêre funksies:
 - a) **Regulering van opwinding en geloofwaardigheid.**
 - Om opwinding aan 'n vervelige storie te gee, kan die hoeveelheid konflik relatief tot die oorgange vermeerder word. Dit kan gedoen word deur die hoeveelheid konfrontasies te laat toeneem of deur die tydsduur van die rolprent te verkort. Indien die konfrontasies egter te vinnig en intens op mekaar volg, raak die rolprent ongeloofwaardig.
 - Om geloofwaardigheid en logika aan 'n storie te gee, kan die oorgange vermeerder word. Die logika van die held se aksies en die onvermydelike keuses van sy doelwitte moet beklemtoon word. As die oorgange egter te veel uitgerek word, raak die storie vervelig.
 - b) **Uiteensetting en vestiging.**
 - Beperk die gebruik van konfrontasie vir vestiging en uiteensetting, behalwe as die inligting 'n integrale deel van die aksie is.
 - Vermoed verduidelikings tydens konfrontasie, aangesien dit die vloei van inligting onderbreek.
 - Moenie die oorgange met inligting oorlaai nie.
 - Gebruik aksietonele om inligting mee te kommunikeer. Inligting moet dus gewys word en deur aksie oorgedra word.
 - c) **Ritme en tempo.**
 - Konfrontasie en oorgang kan gebruik word om die ritme en tempo van die storie te struktureer.
 - 'n Ekstra konfrontasie sal dikwels 'n nuwe oorgang tot gevolg hê.
 - As die tempo te vinnig is, kan 'n konfrontasie uitgesny of 'n oorgang ingevoeg word.
 - As die tempo te stadig is, kan nuwe konfrontasies ingevoeg word.
 - Indien 'n skrywer nie weet waar om rou materiaal te kry om in te voeg nie, kan hy homself afvra waar al die karakters in die storie is en wat hulle doen of moontlik kan doen.
 - Nuwe storiegebeure kan as invoegsels of as parallelle aksie ingebring word.

4.41 Kompromieë

- 1) Russin en Downs (2000) gee die volgende riglyne vir kompromieë:
 - a) Die antagonis en protagonis kan nie 'n kompromie aangaan nie, want dit beteken die einde van die konflik (p. 110).
 - b) Daar word dikwels 'n toneel ingesit om te wys hoekom die antagonis en protagonis nie 'n kompromie kan aangaan nie (p. 110).

- c) Alhoewel die held en die skurk nie 'n kompromie kan aangaan nie, kan kompromieë in 'n subplot gebruik word as kontras vir die hoofstorie (p. 110).
- d) Die tegniek om te verseker dat die protagonis en die antagonis nie 'n kompromie aangaan nie, word 'n **slagyster** (*trap*) genoem. Dit behels 'n situasie, omgewing, sperdatum of karaktereienskap wat dit onmoontlik maak vir hulle om kop uit te trek en dwing om op te tree (p. 121).
- e) Die beste slagyster is karakter. Sterk konflik ontwikkel uit karakters met sterk motiverings wat onwillig is om kompromieë aan te gaan (p. 122).

4.42 Tonele

- 1) Tonele kan meer bereik as net plotontwikkeling, byvoorbeeld: karakter-agtergrond, innerlike motivering, innerlike konflik, identifisering, tema, humor, uiteensetting, sowel as strukturele tegnieke soos meerderwaardige posisie, vooruitskouing, voorbereiding en herhaling (Hauge 1988: 147).
- 2) Maak seker dat 'n toneel ten minste twee redes/vlakke van bestaan het. Dit hou gewoonlik verband met die dieptestruktuur en 'n hoofplot of subplot. Dit kan dinge behels soos spanning tussen wat gesien en gesê word, tussen voorgrond en agtergrond, tussen wat gesê en bedoel word en tussen dit wat die kykers weet en wat die karakter weet (Horton 1994: 126).
- 3) Dink in terme van wat die tipiese manier is om 'n bepaalde toneel te skryf. Dink dan aan alternatiewe maniere om dit op nuwe maniere te doen. In *Adams Rib* is 'n toneel waar die kamera op 'n leë slaapkamer is terwyl die twee hoofkarakters met mekaar praat van weerskante die skerm, elkeen in hulle eie badkamer (Horton 1994: 162).
- 4) Karakteronthulling vind gewoonlik in subplotte plaas, maar die hoofplot(te) se tonele kan ook karakter onthul, veral deur middel van aksies, besluite en gedrag onder druk (Seger 1994: 77).
- 5) 'n Primêre oorsaak van swak draaiboeke is omdat tonele faal om hul dramatiese punt op 'n ondubbelsinnige manier te maak. As die punt van 'n toneel onduidelik is, word die draad van die storie uitgerafel of gebreek. Dit gebeur dikwels omdat die skrywer nie te ooglopend wil wees met die plotinligting nie (Lucey 1996: 114).
- 6) 'n Toneel moet die dramatiese punt maak wat in die gebeure-uitleg aangedui is (Lucey 1996: 117).
- 7) Sommige tonele begin met 'n stukkie dialoog of handeling om kykers te oriënteer voordat die werklike substansie van die toneel aangespreek word. Dit is gewoonlik binne die eerste paar sekondes van die toneel (Lucey 1996: 118).
- 8) Tonele behels dikwels 'n karakter waarop druk uitgeoefen word om iets te doen, byvoorbeeld om die dorp te verlaat of 'n geliefde op te gee. As die karakter nie toegee aan die druk nie, volg die toneel 'n "jaag-en-ontsnap"-patroon. As die karakter toegee, volg dit 'n "jaag-en-vang"-patroon (Lucey 1996: 119).
- 9) McKee (1998: 252) sê dat wanneer 'n toneel nie werk nie, skrywers neig om die dialoog te herskryf om die toneel te verbeter. Die probleem lê gewoonlik nie in die dialoog of uitwendige handeling nie, maar by dit wat in storieverband gebeur. Om die gebreke van 'n toneel te ontdek, moet dit in sy dele opgebreek word. Hy stel die volgende stappe voor (pp. 257 - 259):
 - a) **Stap 1:** Skei die teks van die subteks.
 - Bepaal wat word gesê en gedoen en wat word werklik bedoel en beoog.

- b) **Stap 2** : Definieer konflik
 - Vra wie die toneel aandryf en laat gebeur.
 - Kyk na die teks en subteks van die karakter en vra wat sy begeerte is.
 - Vra watter magte van antagonisme blokkeer die begeerte van die karakter, hetsy teks of subteks.
 - Vra wat is die magte van antagonisme se begeerte.
 - Kyk of die begeertes van die protagonis en antagonis in opposisie is.
 - c) **Stap 3**: Bepaal die polariteit van opening.
 - Kyk wat die polariteit van die openingswaarde is: positief of negatief. Dit kan gedoen word vir alle karakters, insluitende die antagonis(te).
 - d) **Stap 4**: Breek die toneel op in sy gebeure (*beats*).
 - Lys die eerste gebeure in die toneel met 'n werkwoord of werkwoordfrase in die aktiewe vorm, byvoorbeeld pleit of kruip aan haar voete.
 - Doen dit met die teks en subteks in gedagte. Dus: wat werklik gebeur.
 - Kyk watter reaksie daar op die eerste aksie is en lys dit met 'n werkwoord of werkwoordfrase in die aktiewe vorm.
 - Een stel van aksie en reaksie vorm 'n gebeure. Selfs as die interaksie 'n paar keer herhaal word, bly dit dieselfde gebeure.
 - Indien karakter A se gedrag verander na dreig, begin 'n nuwe gebeure.
 - e) **Stap 5**: Bepaal polariteit van einde.
 - Vergelyk die eindwaarde met beginwaarde.
 - Indien die polariteit van die begin en die einde dieselfde is, is die aktiwiteit tussenin nie relevant nie.
 - Indien die polariteit verander het, het die toneel 'n funksie.
 - f) **Stap 6**: Karteer gebeure en bepaal wending.
 - Evalueer die aksie-reaksie-patroon van die toneel.
 - Bepaal waar 'n groot gaping ontstaan tussen verwagting en uitkoms.
 - Hierdie punt is die wending en verander die polariteit na die eindwaarde.
- 10) 'n Toneel kan net op een van twee maniere aangewend word: óf vir aksie óf vir uiteensetting (McKee 1998: 340).
- 11) Volgens Miller (1998: 157 - 158) moet elke toneel 'n duidelike doel hê. Dit kan
- a) karakters bekend stel;
 - b) karakters onthul;
 - c) karakterverhoudings vestig;
 - d) uiteensetting verskaf;
 - e) inligting verskaf;
 - f) terrein vestig;
 - g) atmosfeer skep;
 - h) kykers kans gee om asem te skep;
 - i) komiese verligting verskaf;
 - j) die plot vorentoe neem;
 - k) aksie uitbeeld;
 - l) 'n oorgang van plek skep;
 - m) 'n oorgang van tyd skep of
 - n) tema uitdruk.

- 12) Miller (1998: 159 - 167) gee die volgende wenke vir effektiewe tonele:
- Laat die tonele vloei. Dit kan gedoen word deur
 - nie alle probleme in die toneel op te los nie, sodat kykers afwagting het oor die volgende toneel.
 - nie die afloop van die konflik te wys nie, maar weg te sny na die volgende toneel, waarna die afloop gewys en die volgende probleem dan begin.
 - te verseker dat die toneeltempo gepas is vir die inhoud.
 - Die gevoel en atmosfeer van die toneel moet gepas wees vir die inhoud.
 - Die karakters moet fisies aktief wees, selfs al is dit 'n dialoogtoneel.
 - Vra die vraag: Wie se toneel is dit?
 - Feitlik elke toneel baat by spanning of konflik of verrassing.
 - Daar moet 'n gepaste uitbetaling vir die opbou van die toneel wees.
- 13) Die tonele moet in tempo en intensiteit varieer. 'n Reeks tonele van dieselfde tempo en intensiteit kan selfs by die klimaks uitputtend raak. Veral in die tweede bedryf moet dit gebalanseer word deur rustiger tonele (Miller 1998: 168).
- 14) Miller (1998: 168 - 169) gee die volgende tegnieke om toneelritme te manipuleer:
- Vinniger en stadiger aktiwiteite.
 - Intense en minder intense inhoud.
 - Dialoog en aksie.
 - Ligte en ernstige stemmings.
 - Lang en kort lengtes.
 - Dag en nag.
 - Intern en ekstern.
 - Staties en dinamiese aktiwiteite.
 - Beperkte en ruim terreine.
 - Subjektiewe en objektiewe perspektiewe.
 - Lawaaiig en stil.
 - Naby of ver.
 - Terugflitse en werklike tyd.
 - Toekomsflitse en werklike tyd.
 - Inhoud varieer tussen inligting en stemming of emosie.
 - Inhoud varieer tussen tema, karakter, stemming en plot.
 - Positiewe en negatiewe plotontwikkelings.
- 15) Toneeloorloopte kan interessant gemaak word as sommige bestaan uit die oorvleueling van klank of dialoog (Miller 1998: 169).
- 16) Soms word die protagonis gewys buite die hoofkonflik. Dit skep 'n verlaging in spanning sodat kykers hulle asem kan terugkry. In 'n goeie rolprent handel hierdie oomblikke op so 'n wyse met die karakters dat kykers hulle beter leer ken en sodoende ook die ware aard van die stryd leer (Cowgill 1999: 111).
- 17) Tonele wat te vroeg in die storie voorkom, voordat hulle inhoud ryp is, benadeel die draaiboek as geheel (Press 2004: 213).
- 18) Press (2004: 216) vra die volgende vrae om 'n toneel effektief te maak:
- Dra alle dele van die toneel by tot sy essensie?
 - Dra elke karakter in die toneel by tot die essensie?
 - Volg die begin, middel en einde van die toneel 'n 1:2:1 verhouding?
 - Kan die toneel geskryf word met minder dialoog of sonder dialoog?
 - Forseer die einde van die toneel kykers in die volgende toneel in?

4.43 Sekwense

- 1) Swain & Swain (1988: 154) vra die volgende vrae oor sekwense:
 - a) Neem die sekvens die storie nader aan sy klimaks?
 - b) As die toestand van gebeure aan die einde van 'n sekvens dieselfde is as aan die begin, het dit enige bestaansreg?
 - c) Is die sekvens interessant?
- 2) Mehring (1990: 59 - 60) konstateer die volgende oor sekwense:
 - a) In elke sekvens het die protagonis 'n doelwit.
 - b) Die sekvensdoelwit is nie noodwendig geartikuleerd of bewustelik nie, maar die protagonis glo dat dit sal lei tot die bereiking van die oorhoofse plotdoelwit(te).
 - c) Die sekvensdoelwitte hou almal verband met die hoofdoelwit, maar moet altyd:
 - verskil van sekvens tot sekvens en
 - toeneem in belangrikheid.
 - d) Indien sekvensdoelwitte herhaal of die belangrikheid neem nie toe nie, neem die dramatiese vlakke af.
 - e) Die strategie is die optrede wat die protagonis volg om die sekvensdoelwit te bereik.
 - f) 'n Groot deel van die sekvens bestaan uit 'n stryd om die strategie te laat werk. Dit is nie net een poging nie, maar herhaalde pogings, wat eers beëindig word as iets ongewens of onverwags gebeur.
- 3) Daar moet 'n oorhoofse tema/eenheid/atmosfeer en/of tekstuur aan die sekvens wees (Horton 1994: 164).
- 4) McKee (1998: 288) skep die term **komposisie** en definieer dit as die ordening en koppeling van tonele. Daarvoor het verskeie grondwaarhede binne draaiboekskryf ontstaan. In hierdie studie word dit op beide tonele en sekwense toegepas:
 - a) **Eenheid en verskeidenheid** (*unity and variety*).
 - Selfs as 'n storie chaos uitdruk, moet dit steeds 'n eenheid vorm. Daar moet 'n oorsaaklike verband wees tussen die snellergebeurtenis en die klimaks. Hulle moet verbind wees deur die skelet (p. 288).
 - Binne die eenheid moet die skrywer so veel verskeidenheid moontlik skep. *Casablanca* is 'n liefdesverhaal, met 50% politieke drama. Die aksie-sekwense word gekontrasteer deur fyn humor. Meer as 'n dosyn liedjies is strategies deur die storie versprei en lewer kommentaar op, of berei voor vir, betekenis en emosie (pp. 288 - 289).
 - b) **Spoed** (*pacing*).
 - Die wisseling tussen spanning en ontspanning is die pols van die lewe. In drama moet die siklusse tussen die twee die spanning tot by die klimaks laat toeneem (pp. 289 - 291).
 - c) **Ritme en tempo** (*rhythm and tempo*).
 - Die lengte van die tonele bepaal die ritme. Die gemiddelde lengte van 'n toneel is twee tot twee en 'n half minute. Indien die draaiboek gaan van eenminuut- na sesminuut- na vierminuut- na agtminuuttonele, is daar nie ritme nie en is sommige tonele boonop te lank (pp. 291 - 292).

- Tempo is die hoeveelheid aktiwiteit binne 'n toneel en word bepaal deur dialoog en aksie. 'n Slaapkamertoneel waar persone lê en gesels, het 'n stadige tempo. 'n Straatopstand het 'n vinnige tempo (p. 293).
 - In 'n goeie storie sal die volgorde van tonele en sekwense die spoed laat toeneem. Soos wat dit nader aan bedryfsklimakse beweeg sal die tonele korter raak en die tempo (hoeveelheid aksie) toeneem.
 - Klimaks beteken nie kort en kragtig nie, maar drastiese verandering, daarom is klimakstonele gewoonlik uitgerek. Indien die minder belangrike toneel/sekwens voor dit stadig en uitgerek is, sal die klimakstoneel platval – die kykers se energie is gemors op minder belangrike gebeure.
 - Die verlenging van tyd tydens die klimaks moet verdien word deurdat die ritme reg gestruktureer word en die tempo toeneem tot voor dit (p. 293).
- d) **Groeiende inspanning.**
- Soos die storie ontwikkel, moet dit al groter menslike kapasiteit en wilskrag van die hoofkarakter(s) vereis, hulle in groterwordende gevaar plaas en groter verandering in hulle teweegbring. Dit word gedoen deur sosiale, persoonlike, simboliese en ironiese progressie (p. 294).
- e) **Sosiale progressie (social progression).**
- Die impak van die karakter se aksies op die samelewing moet verbreed.
 - Die storie kan intiem begin en net 'n paar mense betrek. Soos die storie vorder, impakteer hulle aksies uitwaarts na die wêreld rondom hulle en affekteer en verander die lewens van al meer en meer mense.
 - Progressie moet nie eenmalig plaasvind nie, dit moet geleidelik wees.
 - Voorbeeld : In *Men In Black* is daar 'n toevallige ontmoeting tussen 'n boer en 'n voortvluggende ruimtewese. Dit kring uit totdat dit uiteindelik die hele skepping bedreig (pp. 294 - 295).
- f) **Persoonlike progressie (personal progression).**
- Indien die logika van die ruimte dit nie toelaat dat die storie wyd uitkring nie, moet dit diep indring.
 - Die aksies moet diep insny in die intieme verhoudings van die karakters.
 - Die aksies moet diep insny in die innerlike lewens van die karakters.
 - Begin met 'n persoonlike of innerlike konflik wat balansering vereis, maar wat relatief eenvoudig lyk om op te los.
 - Soos die storie vorder, moet dit emosioneel, sielkundig, fisies en moreel dieper inboor, tot by die donker geheime agter die openbare maskers.
 - Voorbeeld: *Ordinary People* is beperk tot 'n familie, 'n vriend en 'n dokter. Dit begin met 'n spanning tussen ma en seun wat lyk of kommunikasie en liefde dit kan oplos. Dit eindig met 'n pa wat moet kies tussen die geestesgesondheid van sy seun en die eenheid van sy familie, die seun wat op die rand van selfmoord is, die ma wat haar haat vir haar eie seun onthul en die pa wat die vrou wat hy liefhet, verloor (pp. 295 - 296).
- g) **Simboliese progressie (symbolic ascension).**
- 'n Goeie rolprent word nog beter as daar subtiele simboliek bykom.
 - Die simboliese inhoud moet ontwikkel van die spesifieke na die universele/argetipiese.
 - Begin met karakters, aksies en beelde (byvoorbeeld terreine) wat net hulleself verteenwoordig.

- Soos die storie vorder moet karakters, aksies en beelde groter en groter betekenis verkry. Teen die einde moet dit staan vir universele idees.
 - Voorbeeld: In *The Terminator* vorder Sarah Connor van kelnerin tot “godin” wat die redder van die wêreld gaan baar (296 - 298).
- h) **Ironiese progressie** (*ironic ascension*).
- Ironie verhoog die gevoel van realisme.
 - Verbale ironie ontstaan as gevolg van die diskrepansie tussen woorde en hulle betekenis.
 - In ’n storie berus ironie op (a) aksies en die resultate daarvan: die primêre bron van storie-energie en (b) voorkoms en realiteit: die primêre bron van waarheid en emosie (p. 298).
 - Net soos simboliek word ironie vernietig indien die storie daarna verwys.
 - McKee identifiseer ses storiepatrone wat ironie bevat:
 - i. Die karakter kry wat hy nog altyd wou hê, maar te laat om dit te geniet (*Othello*).
 - ii. Hy word al verder en verder van sy doelwit gedryf, net om te ontdek dat hy tot by dit gelei is (*Ruthless People*).
 - iii. Hy verwerp iets, net om te ontdek dit is onmisbaar vir sy geluk (*Moulin Rouge*).
 - iv. Om ’n doelwit te bereik, neem die karakter die presiese stappe wat nodig is om hom weg te lei van die doelwit (*Tootsie*).
 - v. Die aksie wat die karakter neem om iets te vernietig, is presies wat nodig is om daardeur vernietig te word (*Rain*).
 - vi. Die karakter bekom iets wat hy seker is hom ongelukkig gaan maak, doen alles wat hy kan om daarvan ontslae te raak, net om te ontdek dat dit die bron van geluk is (*Bringing Up Baby*) (pp. 298 - 300).
- i) **Die beginsel van oordrag** (*the principle of transition*).
- ’n Storie moet progressie hê om struktuur en kontinuïteit te hê.
 - Die siklusse van stygende aksie moet oorgange bevat wat kykers glad van die een na die volgende neem.
 - Hierdie oorgange is ’n derde element wat gewoonlik gebaseer is op (a) iets wat die tonele gemeen het of (b) iets wat die tonele in opposisie het.
 - Voorbeelde van oorgange:
 - ’n Karakteriserende eienskap. Byvoorbeeld: Gemeen: Sny van bedorwe kind na kinderagtige volwassene. In opposisie: Sny van onbeholpe protagonis na elegante antagonis.
 - ’n Aksie.
 - ’n Voorwerp.
 - ’n Woord.
 - ’n Kwaliteit van lig.
 - ’n Idee (pp. 301 - 302).

4.44 Emosie

- 1) Gebeure wat meegevoel en vrees skep, het die grootste impak as dit onverwags gebeur en die uitvloeisel is van mekaar (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 19).



- 2) Die basiese emosies is begeerte, vrees, bejammering, liefde en haat. Enige van hulle is 'n goeie basis vir 'n verhoogstuk (Egri 1946: 6).
- 3) Emosie is staties as dit nie aan aksie gekoppel word nie (Herman 1952: 38).
- 4) Die emosie van al die betrokke karakters moet toeneem soos die storie ontwikkel, sodat die besluite wat hulle geforseer word om te neem belangriker raak vir hulleself en dus die storie (Herman 1952: 32).
- 5) Emosie is 'n ander naam vir innerlike spanning en spanning is die dryfkrag van alle aksie (Swain & Swain 1988: 78).
- 6) Enigiets wat nie bydra daartoe om emosie op te wek nie, is nutteloos in fiksie (Swain & Swain 1988: 78).
- 7) Volgens Macgowan wil kykers hulle bekommer, ongeag of dit 'n tragedie, ernstige drama of komedie is (Swain en Swain 1988: 78) [geen bronverwysing vir Macgowan].
- 8) 'n Karakter se emosies definieer hom ook (Seger 1994: 184).
- 9) Buitengewone omstandighede lei tot buitengewone emosionele reaksies. 'n Karakter wat gewoonlik opgewek is, kan kwaad word oor 'n ongeregtheid (Seger 1994: 185).
- 10) Rolprente wys dikwels karakters met 'n baie nou emosionele spektrum (*Out of Africa*). Indien die karakter 'n wyer emosionele spektrum het (*Working Girl*), betrek dit kykers by die karakter en die storie (Seger 1994: 185).
- 11) 'n Toneel word verryk as die karakters sterk emosies beleef. Sulke emosionele hoogtepunte is van die mees dramatiese oomblikke in rolprentstories. 'n Tipiese rolprent kan een of twee sulke oomblikke van hoë dramatiese emosie bevat. As 'n karakter 'n pynlike, persoonlike ervaring deurmaak is dit 'n goeie geleentheid vir 'n emosionele hoogtepunt (Lucey 1996: 115).
- 12) 'n Emosionele hoogtepunt moet verdien word deur die gebeure in die drama, anders kom dit oor as sentimentele manipulasie wat die storie benadeel (Lucey 1996: 115).
- 13) Een van die eerste besluite wat die draaiboekskrywer moet neem, is watter emosie die storie by kykers moet ontlok (Lucey 1996: 189).
- 14) Die storie moet een van die basiese emosies van die mens teiken. Dit moet kykers laat lag of huil of vrees of opwinding ervaar. Die storie moet egter nie heelyd op een emosionele noot speel nie. Soos 'n simfonie moet die storie beweeg deur 'n hele reeks emosionele toonhoogtes en stemmings. Kykers moet lag, huil, angsbevange wees, bekommerd wees, gespanne wees en dramatiese hoogte- en laagtepunte beleef (Lucey 1996: 297).
- 15) Volgens McKee (1998: 243) is daar net twee tipes emosie in die lewe: pyn of plesier. Elkeen het sy variasie:
 - a) Pyn: angs, benoudheid, vrees, onrustigheid, skrik, ontsteltenis, droefheid, vernedering, stres, berou, kwaadwilligheid, woede, ensovoorts.
 - b) Plesier: blydskap, liefde, geluk, geesdrif, pret, ekstase, opwinding, saligheid, heilsaamheid, ensovoorts.
- 16) Emosie is 'n relatiewe korttermyn, hoë-energie ervaring wat piek, afneem en dan verby is (McKee 1998: 243 - 244).
- 17) McKee (1998: 309) skryf dat as hy net een boodskap aan vervaardigers van rolprente kan oordra, sal dit wees: "Betekenis (*meaning*) genereer emosie, nie geld of seks of spesiale effekte of sterakteurs of mooi fotografie nie."



- 18) Volgens McKee (1998: 370) is skrywers bang om tonele met sterk emosie en passie te skryf, omdat hulle bang is dit word beskou as melodramaties. Hy gee die volgende riglyne oor emosie versus melodrama:
- Niks wat mense doen, is op sigself melodramaties nie en die koerante is vol van uiterste gedrag, van selfopoffering tot uiterste wreedheid.
 - Melodrama** lê nie in **ooruitdrukking** nie, maar in **ondermotivering**.
 - Die krag van 'n toneel kan net so groot wees soos die somtotaal van sy oorsake.
 - Indien die motivering nie pas by die aksie nie, ervaar kykers dit as melodramaties.
 - Indien die magte wat die karakter dryf gelyk aan of hoër is as die emosie, sal die kykers hoë drama verwelkom omdat dit hulle na uiterstes toe neem.
- 19) As die emosie wat 'n karakter toon uit proporsie is a) met die storie of b) met hulle persoonlikhede, voel dit kunsmatig. Kykers herken hulle emosie, maar deel dit nie (Miller 1998: 24).
- 20) Net soos in die werklike lewe, word 'n ontwikkeling in iemand se gevoelens die beste geopenbaar deur wat hy of sy doen. Draaiboekskrywers maak te veel staat op dialoog of gesigsuitdrukkings om belangrike innerlike veranderings oor te dra, maar dit is net nog 'n vorm van vertelling (*narration*). 'n Reeks ontvouende aksies verskaf baie beter bewyse (Rabiger 2000: 102).
- 21) Rolprente kan oorloë of 'n geliefde se gefluister uitbeeld, maar dit kan nie 'n karakter se interne gemoedstoestand, toekomstrome, reuke, smake of ingesteldhede uitbeeld nie (Russin & Downs 2000: 12 - 13).
- 22) Vogler (1998: 165) stel die volgende oor emosie:
- Die mens se emosies het oënskynlik elastiese eienskappe soos 'n bal. As dit hard neergegooi word, hop dit hoog terug.
 - In enige storie probeer die skrywer om kykers se emosie en bewussyn te verhoog. Die struktuur funksioneer soos 'n pomp wat die betrokkenheid van kykers verhoog. 'n Goeie storiestructuur sal alternatiewelik die held (en kykers) se geluk laat styg en daal. Om kykers se emosie af te druk het dieselfde effek as om 'n opgeblaaide bal onder die water te druk: as die afwaartse druk weggeneem word, skiet dit bo die water uit.
 - Die Krisis is een van die diepste onderdrukkings van emosie in die storie en lei daarom tot een van die hoogste emosionele pieke.
- 23) Volgens James (2004) is daar drie emosies wat die draaiboekskrywer moet gebruik om kykers in te trek:
- Die **Voyeuristiese** reaksie. Dit berus op die mens se nuuskierigheid aangaande nuwe inligting en die verhoudings tussen karakters.
 - Die **Empatieke** (*vicarious*) reaksie. Dit het tot gevolg dat kykers emosie beleef wat die karakters beleef.
 - Die **Emosionele** (*visceral*) reaksie. Dit is gebaseer op wat kykers beleef terwyl hulle na die rolprent kyk. Dit omvat emosies soos nuuskierigheid, betrokkenheid, afgagting, spanning en vrees.
- 24) Wat het met elke karakter gebeur voor die toneel en wat is die emosionele toestand van elke karakter aan die begin van die toneel? (Nelson 2004).



4.45 Gebeure/aksie/handeling

- 1) Dade en gebeure moet funksioneel en gepas wees (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- 2) Daar hoef nie geweldadige aksie soos 'n geveg te wees om spanning te skep nie. Die aksie kan 'n interne stryd wees, byvoorbeeld van iemand wat op 'n pynigingsbank uitgerek word en dan sterf (Hill 1919: 79).
- 3) Konflik lei op sigself tot emosie by karakters, wat weer lei tot aksie, wat 'n primêre noodsaaklikheid is vir rolprentdrama (Herman 1952: 27).
- 4) Alle aksie hoef nie op sigself dramatiese te wees nie. Wat belangrik is, is dat dit gemotiveer word deur spesifieke emosies wat slegs kan lei tot daardie aksie (Herman 1952: 38).
- 5) Herman (1952: 45 - 48) konstateer die volgende oor jaagsekwense:
 - a) Dit bring altyd beweging tot enige rolprent.
 - b) Jaagsekwense kan komies gemaak word deur byvoorbeeld die aksie vinniger te maak.
 - c) Die jaagsekwens moet eers plaasvind wanneer die karakters goed geïdentifiseer is en hulle rol in die storie goed gevestig is.
 - d) Die jaagsekwens moet dien as hoogtepunt van die opbou.
 - e) 'n Jaagsekwens moet hoofsaaklik uit aksie bestaan.
 - f) Die tonele van amper vang of amper ontsnap, moet progressief korter word sodat die finale vangs of ontsnapping op 'n hoogtepunt plaasvind.
 - g) 'n Jaagsekwens se einde moet nie voorspelbaar wees nie. By tye moet die vluggende persoon amper ontsnap of gevang word.
- 6) In jaagtonele kan feitlik enigiets gebeur, selfs in stories wat baie realisties is. Die skrywer het dus die geleentheid om sy verbeelding vrye teuels te gee wanneer hy dit skryf (Herman 1952: 49).
- 7) Jaagtonele is generies deel van die spanningsgenre, net soos vuurwapengevegte generies deel is van die Wilde Weste-rolprent (Derry 1978: 13).
- 8) Elke handeling moet die toets van noodsaaklikheid slaag. Daar mag nie oorbodige handeling wees nie (Human 1989: 106).
- 9) Die essensie van karakters is aksie. Aksie is die vensters in die karakter se gedagtes, emosies en siel (Mehring 1990: 188).
- 10) Handeling is besluite wat geëksternaliseer word (Mehring 1990: 188).
- 11) Daar is twee tipes aksies, naamlik plot - en karakteriseringsaksies. Plotaksies beweeg die gebeure van een oomblik na die volgende. Karakteriseringsaksies wys wat die karakter dink en voel (Mehring 1990: 189).
- 12) Daar is twee tipes aksie – fisies en emosioneel. Fisies is byvoorbeeld om 'n bank te beroof. Emosioneel is inter- en intrapersoonlik (Field 1994: 23).
- 13) Die storie word vorentoe gedryf deur dramatiese gebeure wat 'n reaksie veroorsaak of vereis en gewoonlik lei tot 'n ander aksie (Segar 1994: 62).
- 14) Aksie is die noodsaaklikste in die tweede bedryf, waar die storie die meeste momentum benodig (Segar 1994: 62).
- 15) Die manier waarop die protagonis sy doelwit bereik, demonstreer sy krag en toewyding. Iemand wat sê dat hy iets wil hê, maar niks doen om dit te bereik nie, is nie ernstig daarvoor nie. Dit is moeilik vir kykers om in sulke karakters te glo (Segar 1994: 157).

- 16) Indien 'n hoofkarakter passief bly vir die grootste deel van die storie, verloor kykers belangstelling. Erens teen die middelpunt moet die karakter begin om pro-aktief op te tree, eerder as om 'n slagoffer te bly (Seger 1994: 160).
- 17) Wat ook al die handeling van die karakter, is dit belangrik dat
 - a) dit die vermoë het om die storie vorentoe te dryf;
 - b) dit 'n aantal gebeure (*beats*) in beslag neem en
 - c) die uitkoms van die storie affekteer (Seger 1994: 184).
- 18) Stories is vervelig as die aksie/handeling oninteressant is (Lucey 1996: 294).
- 19) Enige dier of persoon neem altyd die pad met die minste risiko en die minste moeite om 'n doelwit te bereik. In 'n storie konsentreer die skrywer op die oomblik wat die karakter 'n aksie neem en verwag om 'n nuttige reaksie van die omgewing te kry, maar in stede daarvan is die reaksie verskillend of kragtiger as wat hy verwag het, of beide (McKee 1998: 144 -145).
- 20) Tydens die *Pad Terug* kry die held te doen met die gevolge van sy Stryd met die *Donker Magte* (Vogler 1998: 23).
- 21) As die held na die Beloning-fase homself nog nie met die ouer/gode/vyandige magte versoen het nie, kan hulle hom tydens die *Pad Terug*-fase met woede agtervolg (Vogler 1998: 23).
- 22) Sommige van die beste jaagsekwense kan plaasvind tydens die *Pad Terug*-fase (Vogler 1998: 24).
- 23) As jy iets nie kan sien of hoor nie, moet jy dit nie skryf nie (Russin & Downs 2000: 13).
- 24) Dramatiese aksie beteken dat daar konflik is en belangrike gevolge van die konflik afhang (Russin & Downs 2000: 59).
- 25) Volgens Russin en Downs (2000: 59) behels dramatiese aksie dat iemand
 - a) veg om sy eie vrese of beperkings te oorwin;
 - b) die doelwitte en aksies van ander karakters teëstaan of
 - c) optree as optrede verbode is.
- 26) Russin en Downs (2000) gee die volgende riglyne vir dramatiese aksie :
 - a) Aksie op sigself is nie genoeg vir 'n goeie storie nie: dit moet 'n doel hê en dit moet opposisie teëkom (p. 59).
 - b) Dramatiese aksie kan getoon word met gewapende konflik of deur 'n stille soen (p. 59).
 - c) Dramatiese aksie vereis dat die karakter(s) in 'n situasie is waar daar baie op die spel is, daar verskeie keuses is en hulle bereid is om dit te neem. Hoe hoër die risiko's, hoe belangriker die keuses (p. 64).
 - d) Die sterkste dramatiese aksie vanuit die perspektief van 'n storie, is aksie wat 'n ander karakter dwing om op te tree (p. 67).
- 27) Passiewe karakters is tragies en weerspieël die lewese beperkings (Russin & Downs 2000: 65).
- 28) Passiewe karakters word dikwels in subplotte gebruik as kontras vir die aksies van die held (Russin & Downs 2000: 65).
- 29) Swak karakters tree slegs reaktief op teenoor die veranderings wat ander aanbring (Russin & Downs 2000: 65).
- 30) Vermy passiewe hoofkarakters, behalwe as ander karakters opmaak vir hulle passiwiteit (Dancyger & Rush 2002: 146 - 147).

4.46 Fokus/eenheid/funksionaliteit

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963) konstateer die volgende oor eenheid:
 - a) Eenheid van plot word nie verkry deur bloot 'n enkele hoofkarakter te hê nie,
 - Want baie dinge kan met 'n persoon gebeur wat nie 'n eenheid vorm nie.
 - 'n Persoon kan baie dinge doen wat nie gereduseer kan word tot 'n enkele aksie nie (p. 16).
 - b) 'n Drama moet een aksie, 'n volledige eenheid, behels (p. 17).
 - c) Die onderskeie gebeure in 'n drama moet op so 'n wyse verbind wees dat die geheel ontwig sal wees as een van die gebeure verwyder of omgeruil word (p. 17).
 - d) Gebeure wat losstaande of deur toeval plaasvind, skep minder verwondering by die gehoor (p. 19).
 - e) Toevallige gebeure is die effektiefste as dit lyk of dit 'n agtergrond van ontwerp het, as dit geïntegreerd is in die plot. Byvoorbeeld: die standbeeld van Mity's wat op Mity's se moordenaar val (p. 19).
 - f) Wanneer iets gebeur, moet dit 'n uitvloeisel/gevolg wees van voorafgaande gebeure (p. 26).
- 2) Daar is so iets soos om te veel goeie materiaal in 'n drama te sit. Dit is net so ernstig soos om te min materiaal in te sit (Hill 1919: 82).
- 3) Spanning kan bydra tot kontinuïteit deurdat dit kykers forseer om te wil weet wat volgende gaan gebeur. Sodoende laat dit kykers gefokus bly op die storie (Herman 1952: 40).
- 4) Blacker (1986: 26 - 28) noem die volgende oor eenheid:
 - a) Eenheid van onderwerp: Die rolprent is 'n organiese geheel. As kykers een aspek vergeet as gevolg van 'n ander, is daar iets fout.
 - b) Eenheid van konflik: Alle subplotte moet verband hou met die hoofkonflik.
 - c) Eenheid van tyd: dit is moeilik om tonele met jare verskil in tydsverloop tussenin, byvoorbeeld epiese verhale, aan mekaar te heg.
 - d) 'n Terrein kan eenheid aan die storie gee.
 - e) Die styl van die storie moet eenvormig wees. As dit poëties of brutaal realisties is, moet dit so bly. Die storie moet dus bly binne die parameters wat daar vanaf die begin gevestig is.
- 5) Een van die foute wat professionele draaiboeke steeds maak, is om vir 'n ruk af te dwaal na 'n ander storie, gewoonlik in die middel van die storie. Die gevolg is dat die momentum van die storie verloor word (Wolff & Cox 1988: 20).
- 6) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 142), moet die gebeure katalities wees en die protagonis dwing om nie net waar te neem nie, maar te reageer.
- 7) Gebeure vind plaas as gevolg van die logika van die storie en die oorhoofse rigting waarin dit gaan (Lucey 1996: 95).
- 8) Een van die effektiefste storie tegnieke is om karakters kwaad te maak sodat hulle emosioneel reageer. Sodoende word 'n aksie geskep deur middel van 'n reaksie (Lucey 1996: 97).
- 9) Stuur die storie op 'n duidelike punt af of is dit besig om te dwaal? Bly die storie op die spoor van die probleem of is dit vaag en verwarrend? (Lucey 1996: 294).

- 10) Indien die skrywer homself dissipleneer en die storie aanbied vanuit die perspektief van die protagonis, is die storie gefokus, afgerond en iets wat kykers sal onthou (McKee 1998: 364).
- 11) Oorsaaklikheid dryf 'n storie waarin gemotiveerde aksies gevolg het wat op hulle beurt weer die oorsaak is van ander gevolge. Dit verbind die verskillende vlakke van konflik in 'n kettingreaksie van gebeure tot by die storielimum. Dit beklemtoon die geïntegreerdheid van realiteit (McKee 1998: 52).
- 12) Toeval dryf 'n fiktiewe wêreld waarin ongemotiveerde aksies gevolg het wat nie verdere gevolge het nie. Dit fragmenteer die storie in episodes, skep 'n oop einde en beklemtoon die ongeïntegreerdheid van bestaan (McKee 1998: 52).
- 13) Russin en Downs (2000: 302) gee die volgende wenke om 'n verwarrende storie reg te stel:
 - a) Evalueer elke toneel binne die konteks van die storie om te bepaal of dit 'n oorsaak-en-gevolgstruktuur het.
 - b) Wat is die protagonis se doelwit? Volg elke toneel van die rolprent die ruggraat van daardie doelwit?
 - c) Volg die storie die korrekte strategieë vir die genre waarin dit val?
- 14) Dit word gepostuleer dat baie en/of groot veranderinge in terrein 'n negatiewe effek op die storie kan hê.

4.47 Perspektief

- 1) Die plasing van die kamera kan ook kykers se perspektief verander. Mehring (1990: 122 - 123) gee die volgende perspektiewe:
 - a) 'n Objektiewe perspektief skep die gevoel dat kykers slegs waarneem wat gebeur. Die kamera neem 'n verwyderde posisie in soos 'n waarnemer.
 - b) Die subjektiewe perspektief skep die gevoel dat kykers die karakter is. Dit maak kykers aktief betrokke by die storie.
 - c) 'n Karakter se perspektief skep die gevoel dat kykers sien wat die karakter sien. Dit is nie dieselfde as die subjektiewe perspektief waar kykers die karakter word nie.
- 2) Wie vertel die storie? (Horton 1994: 107).
- 3) Die klassieke Hollywood-storie word vertel deur 'n ongeïdentifiseerde, verwyderde, alomteenwoordige verteller (Horton 1994: 107 - 108).
- 4) In die rolprent, *My Life as a Dog*, word die storie deur 'n stem-oor vertel, wat 'n onmiddellike band tussen die seun en die kykers skep (Horton 1994: 108).
- 5) Meerderwaardige posisie vind plaas as kykers of 'n karakter iets weet wat die hoofkarakter nie weet nie (Lucey 1996: 205).
- 6) Daar kan van perspektief gepraat word vanuit:
 - a) Visuele oogpunt. Dit verwys na die kameraplasing en die skote. Dit hou verband met die regie.
 - b) Perspektief. Dit verwys na wie die storie vertel (Miller 1998: 104).
- 7) Miller (1998: 104) identifiseer die volgende perspektiewe in rolprente:
 - a) 'n **Verteller**. Dit is gewoonlik een van die karakters in die storie (eerstepersoonverteller), maar in uitsonderlike gevalle soos *Tom Jones*, is dit 'n onbekende, alomteenwoordige kommentator (derdepersoonverteller) soos wat by dokumentêre produksies aangetref word. Die voordele van 'n verteller



- is dat dit kontinuïteit verskaf en 'n intimiteit aan die storie verleen, asof dit 'n persoonlike biografie of outobiografie is.
- b) 'n **Objektiewe perspektief**. Die perspektief verskuif en geen karakter se gesigspunt domineer nie.
 - c) 'n **Subjektiewe perspektief**. Kykers beleef die storie saam met een van die karakters. Die gebeure word aangebied vanuit sy perspektief en kykers kan beperk word tot dit wat in sy teenwoordigheid plaasvind.
- 8) Giannetti (2002: 401 - 405) wys daarop dat die vier perspektiewe van prosa, ook in rolprente voorkom:
- a) **Eerste-persoon**. Die literêre en ouditiwe eerstepersoonverteller vertel sy eie storie, byvoorbeeld deur stem-oor. Die visuele ekwivalente daarvan is subjektiewe skote. So byvoorbeeld is *The Lady in the Lake* vanuit die subjektiewe oogpunt van die hoofkarakter geskiet.
 - b) **Alomteenwoordige**. Die literêre en ouditiwe verteller is verwyderd van die storie en kan oral en by alle karakters teenwoordig wees. Die visuele ekwivalente daarvan is die kamera wat oral teenwoordig is en verskillende hoeke en skote kan neem.
 - c) **Derde-persoon**. Die literêre en ouditiwe derde-persoonverteller vertel die storie vanuit die oogpunt van 'n enkele karakter in die storie. In sommige gevalle is die verteller nader aan 'n eerstepersoonverteller en weet hy wat in die persoon se gedagtes aangaan. Visueel sal die kamera heeltyd by die karakter bly.
 - d) **Objektiewe**. Dit is 'n variasie van die alomteenwoordige verteller. Dit bly heeltemal neutraal en gaan nie in die denke van die karakters in nie. Visueel bly die kamera objektief en gedistansieerd en lewer geen kommentaar nie. Die tegnieke is wye skote, neutrale hoeke en geen spesiale effekte nie.
- 9) Omdat die meeste rolprente deur mans gemaak word, is die algemene perspektief op die gebeure in die storie 'n manlike perspektief. So sal gebeure of voorwerpe aangewend word wat mans interesseer. Vrouens sal vertoon word op 'n manier wat aan mans se voyeuristiese behoeftes voldoen. Wanneer die skrywer en regisseur 'n vrou is, is dit gewoonlik 'n vroulike perspektief (Giannetti 2002: 443).
- 10) Die *Dramatica*-sagteware (Dramatica tip of the month: Januarie 2005) beperk die draaiboek se storielyne/perspektiewe tot vier:
- a) **Oorhoofs** (objektiewe storie).
 - b) **Hoofkarakter**.
 - c) **Impakkarakter** (hindernis karakter).
 - d) **Hoofkarakter vs. Impakkarakter** (subjektiewe storie).
- Die redenasie is dat daar net vier perspektiewe is wat mense in hulle alledaagse lewe kan gebruik, naamlik die
- a) **innerlike siening van die innerlike** (die persoonlike "ek" eerstepersoonperspektief/hoofkarakterperspektief);
 - b) **uiterlike siening van die uiterlike** (die objektiewe "hulle" derdepersoonperspektief/oorhoofse-storieperspektief);
 - c) **innerlike siening van die uiterlike** (die onpersoonlike, bekende "jy" tweedepersoonperspektief/impakkarakterperspektief) en

d) **uiterlike siening van die innerlike** (die subjektiewe meervoud “ons” tweedepersoonperspektief/hoofkarakter – impakkarakterstorieperspektief/ subjektiewe-storieperspektief).

Ons kan die *Ek-*, *Jy-* en *Ons-*perspektiewe direk sien. Ons kan net raai oor die *Hulle-*perspektief, aangesien ons nie buite onself kan staan en objektief kan sien hoe ons in die probleem inpas nie. In die lewe van ander mense kan ons die *Hulle-*, *Ons-* en *Jy-* perspektiewe direk sien. Ons kan net raai oor die *Ek-*perspektief, aangesien ons nie in ander mense se skoene kan staan nie.

Stories bied al vier perspektiewe binne ’n enkele konteks. Dit is een van die redes hoekom rolprente so boeiend is.

4.48 Kontras

- 1) Om enige eienskap, goed of sleg, effektief aan te bied, moet daar altyd ’n verwysingspunt wees in ’n dramarolprent. Daarom moet kontras gebruik word om byvoorbeeld die goeie met die slegte, die stadige met die vinnige of ryk met arm te kontrasteer (Herman 1952: 36).
- 2) Om aksie in die storie te skep, is dit nie altyd nodig om fisiese beweging te gebruik nie. Die effek van voorwaartse beweging kan byvoorbeeld verkry word deur een kwaliteit te kontrasteer met ’n ander kwaliteit (Herman 1952: 187).
- 3) Een van die tegnieke wat skrywers die meeste gebruik om stories ’n werklikheid te maak, is kontras. Die skrywer kies opponerende magte om die kontras opvallender te maak (Meij & Snyman 1986: 5).
- 4) Vis-uit-die-waterstories het ’n spesiale aantrekkingskrag omdat óf die hoofkarakter óf die situasie, dramatiese kontras verskaf (*Crocodile Dundee* en *E. T.*) (Lucey 1996: 21).
- 5) Kontras tussen karakters en/of hulle omgewings kan drama skep (Lucey 1996: 202).
- 6) Kontras is die kern van alle kuns – in der waarheid van alle waarneming. Die mens hunker na kontras – daarsonder is dit nie moontlik om perspektief, grense of beelde vas te stel nie. ’n Draaiboekskrywer kan kontras gebruik om ’n toneel interessant te maak. ’n Man wat ’n boek lees in ’n stil omgewing is op sigself oninteressant – ’n man wat ’n boek lees op ’n lawaaierige konstruksieterrein is fassinerend. Die soldaat wat sterf terwyl hy ’n masjiengeweerstelling stormloop laat nie kykers soveel nadink as een wat sterf omdat hy uitreik na ’n skoelapper wat bo die modder van die slagveld rondfladder nie (*All Quiet on the Western Front*). Geliefdes wat argumenteer in ’n sitkamer is nie so interessant as geliefdes wat argumenteer tydens ’n troue nie (*Arthur*) (Russin & Downs 2000: 47 - 49).
- 7) Visuele kontras en ironie kan die hele storie definieer. *Witness* sou ’n gemiddelde polisiestorie gewees het as dit nie in ’n vreedsame Amish gemeenskap afgespeel het nie. Die liefdesverhaal in *The Great Gatsby* sou nie so interessant gewees het as dit nie armoede en rykdom met mekaar gekontrasteer het nie. *Phantom of the Opera* sou ’n tipiese riller wees as dit nie die skoonheid van ’n Paryse operahuis en ’n mooi sopraan op ’n ironiese wyse kontrasteer met die mismakke protagonis wat in die rioolstelsel onder die strate woon nie (Russin & Downs 2000: 49).

4.49 Ekspressionisme

- 1) Herman (1952: 86) gee die volgende riglyne vir ekspressionisme:
 - a) Ekspressionisme kan effektief in selfs 'n realistiese storie aangewend word, byvoorbeeld 'n droomtoneel. Wanneer daar 'n behoefte daaraan is, werk dit goed en hoe meer oorspronklik en ekspressionisties dit is, hoe beter vermaak dit kykers.
 - b) Die draaiboekskrywer se keuse van ekspressionistiese tonele moet gepas wees in tyd, plek en inhoud.
 - c) Om ekspressionisme te laat werk, moet dit spaarsamig gebruik word.
 - d) Die lengte van 'n ekspressionistiese toneel moet nie inmeng met die tempo van 'n storie nie.
 - e) Die storie-inhoud van 'n ekspressionistiese toneel moet gemotiveerd wees en natuurlik uit die storie vloei.
- 2) Mehring (1990: 86 - 92) gee die volgende riglyne oor tydsverloop:
 - a) Reaksieskote en wegsnykote verleng tydsverloop.
 - b) Tydsverloop kan uitgerek word deur addisionele skote van ander dinge of gebeure.
 - c) Tyd kan uitgerek word deur aksie van dieselfde gebeure te oorvleuel van verskillende hoeke of afstande.
 - d) Tydsverloop kan versnel of vertraag word deur die beeldspoed te versnel of te vertraag.
 - e) Wanneer die beeldspoed vertraag word, word die kommunikasie hoogs subjektief en word 'n gevoel van surrealisme geskep.
 - f) Die manipulasie van beeldspoed kan die sielkundige toestand van die karakter reflekteer, die karakter se fisiese inspanning intensiveer, onderliggende emosie van 'n gebeure aandui en die ritme varieer.
 - g) Wanneer die beeld gevries word, skep dit die gevoel dat tyd stilstaan. Dit kan 'n oomblik in tyd daarstel wat deeglik deur kykers bestudeer kan word, dit kan die einde van 'n stryd simboliseer en dit kan 'n subjektiewe gemoedstoestand uitbeeld.

4.50 Voorspelbaarheid

- 1) Kykers moet nie vooraf insien hoe die storie gaan verloop nie (Hill 1919: 74).
- 2) Die storie moet bestaan uit 'n aantal logiese, maar onvoorspelbare ontwikkelings (Swain & Swain 1988: 123).
- 3) Alhoewel kykers weet dat die karakter uiteindelik gaan oorwin, weet hulle nie hoe nie (Swain & Swain 1988: 123).
- 4) Om voorspelbaarheid te voorkom, moet dit wat kykers as die volgende ooglopende gebeure beskou, in gedagte gehou word. Daarna moet al die alternatiewe gelys en dié een wat die effektiefste sal wees, gekies word (Swain & Swain 1988: 123).
- 5) Cowgill (1999: 202 - 203) noem die volgende oor voorspelbaarheid:
 - a) Die vyand van spanning is voorspelbaarheid. Die moontlikheid van 'n krisis skep spanning, nie die sekerheid daarvan nie.
 - b) As kykers weet hoe en waar en met wie die konflik gaan plaasvind, verloor dit momentum sowel as hulle belangstelling.

- c) 'n Protagonis wat fisies en/of intellektueel sterk genoeg is om alle probleme op te los, sal nie veel spanning genereer nie.
- d) As die antagonis te vroeg in die storie verdwyn, sal dit die onsekerheid en opwinding van die hoofklimaks ernstig benadeel.

4.51 Voorbereiding vir plot

- 1) As kykers nie voorberei word op belangrike gebeure nie, kan dit hulle koud laat, al is dit hoe indrukwekkend. As kykers nie 'n gebeurtenis in 'n mate verwag nie, sal hulle minder intens met die karakter se lotgevalle saamleef (Otto 1983: 143).
- 2) Inligting wat voorheen in die storie verskaf is, kan dramatiese diepte aan selfs 'n eenvoudige toneel gee (Otto 1983: 143).
- 3) As gewoontes of gedrag soos humeurigheid, duimsuig of vrees vir aanraking, later 'n rol gaan speel, moet dit geplant of geprofeteer word (Blacker 1986: 41).
- 4) As hindernisse te maklik oorkom word, is daar geen spanning of afwagting nie. As die hindernisse te moeilik is, moet die storie so geskryf word dat dit geloofwaardig is dat die karakter dit oorkom. Die oplossing is voorbereiding. Deur vroeër in die storie die fondasie te lê vir die tegnieke waarmee die karakter die hindernisse gaan oorkom, raak die aanwending daarvan geloofwaardig. Dit is veral belangrik vir die klimaks wanneer die hoofkarakter sy grootste hindernis teëkom (Hauge 1988: 93 - 94).
- 5) Die omvang van die voorbereiding moet aangepas word by die teikenmark. Vir jong kykers moet die voorbereiding byvoorbeeld prominenter wees (McKee 1998: 240).
- 6) Voorbereiding is die verskaffing (plant) van inligting vroeër in die storie sodat toekomstige gebeure geloofwaardig is. Dit verhef moontlike storiegebeure van die vlak van onwaarskynlik/moontlik, na die vlak van waarskynlik/onvermydelik (Miller 1998: 98).
- 7) Selfs die mees terloopse opmerking kan kykers onbewustelik voorberei om 'n latere ontwikkeling te aanvaar (Miller 1998: 98).
- 8) Dit is gewoonlik die sleutelgebeure (*key beats*), die belangrike plotwendings en ontwikkelings, waarop kykers voorberei word (Miller 1998: 98).

4.52 Voorbereiding vir en die skep van emosie

- 1) Dramatiese tegnieke soos byvoorbeeld verrassing of misverstande skep vals emosie wat die storie oppervlakkig en manipulerend maak. Die emosie wat dit bevat, word nie verdien deur die drama nie (Lucey 1996: 210).
- 2) Sentimentaliteit ontstaan as die karakters mishandel word ongeag of dit geregverdig of geloofwaardig is (Lucey 1996: 210).
- 3) Patos word verkry as dit verdien word deur die trauma van die hoofkarakters (Lucey 1996: 210).
- 4) Volgens Lucey (1996: 210) kan sentimentaliteit voorkom word deur te vra of dit
 - a) eg voel;
 - b) logies is;
 - c) gemotiveerd is;
 - d) in die storieruimte kan plaasvind en
 - e) verband hou met die held-skurkkonflik.



- 5) Kykers word nie emosioneel geroer deur die karakter se trane of oorfloedige dialoog waarmee hy sy blydschap voordra of deur 'n erotiese omhelsing te beskryf nie. Die skrywer moet die presiese omstandighede om die emosie te ervaar, skep en dan die kykers daardeur neem (McKee 1998: 243).
- 6) McKee (1998: 243 - 248) gee riglyne vir die skepping van emosie:
 - a) Wendings en omkere verskaf insig en skep ook die dinamika vir emosie.
 - b) Kykers beleef emosie as die gebeure hom deur 'n verandering van emosionele polariteit neem. Om dit te bereik moet kykers
 - met die karakter identifiseer;
 - weet wat die karakter wil hê;
 - hoop die karakter kry wat hy wil hê en
 - verstaan watter waardes in die karakter se lewe op die spel is.Voorbeeld: Indien die rolprent begin met 'n protagonis aan die negatiewe kant van die waarde rykdom (armoede) en sy lewe verander na die positiewe kant (rykdom), ervaar kykers 'n positiewe emosie.
 - c) Sodra die piek bereik is, neem die emosie vinnig af. Die storie moet daarna in 'n nuwe rigting draai om 'n oorgang van positief na negatief te skep. Soos die gebeure beweeg van rykdom na armoede, ervaar kykers 'n negatiewe emosie.
 - d) Die **Wet van Dalende Opbrengs** (*Law of Diminishing Returns*) bepaal dat hoe gereelder iets ervaar word, hoe minder raak die effek daarvan. As kykers dus 'n bepaalde emosie om 'n bepaalde rede ervaar, sal die emosie die eerste keer die sterkste wees. Die tweede keer het dit die helfte van die effek en die derde keer het dit die teenoorgestelde effek.
 - e) Dieselfde emosie moet dus nie herhaal word in 'n paar tonele na mekaar nie. Indien daar drie tragiese tonele na mekaar plaasvind, sal kykers met die eerste een huil, die tweede een treurig voel en met die derde een lag. Hy is nie in staat om dieselfde ernstige emosie aanmekaar te beleef nie.
 - f) In komedie lyk dit of dieselfde emosie oor en oor plaasvind, maar elke lag bestaan uit 'n opbou en 'n ontlading. Daar kan nie ontlading op ontlading op ontlading wees nie.
 - g) 'n Storie kan van positief na positief of van negatief na negatief gaan indien die kontras van die eerste na die tweede baie groot is. Voorbeeld: Twee geliefdes baklei en maak uit. Die een maak die ander dood.
 - h) Indien die verskil tussen gelyke emosionele ladings groot genoeg is, kan gebeure van positief na positief beweeg sonder sentimentaliteit en van negatief en negatief sonder geforseerde negatiwiteit.
 - i) Sodra 'n emosie geskep is, kom gevoel ter sprake. Gevoel is langtermyn en kan ure, dae en selfs jare voortduur. In rolprente staan gevoel bekend as atmosfeer (*mood*) en dit word deur die hele rolprent beïnvloed.
 - j) Atmosfeer kan nie 'n substituuat wees vir emosie nie.
- 7) Die opwinding en emosie van 'n toneel moet deur kykers ervaar word, nie net deur die karakters op die skerm nie. Indien karakters emosie toon waarmee kykers nie kan empatiseer nie, voel die emosie misplaas. Kykers vind dit onaangenaam en melodramaties (Miller 1998: 111).

- 8) Kykers kan betrokke gemaak word by die emosies van die karakter as hy dit nie sterk vertoon nie, maar ooglopend poog om dit terug te hou. Die karakter vertoon dan nie meer emosie as wat die kykers ervaar nie (Miller 1998: 112).
- 9) Indien kykers deeglik verstaan wat aangaan, sal hulle ook makliker die emosie beleef (Miller 1998: 112).

4.53 Voorskadu (*foreshadowing*)

- 1) Voorskadu suggereer 'n belangrike gebeure soos die dood van 'n karakter of 'n hoofmoment wat later in die storie sal plaasvind (Lucey 1996: 204).
- 2) Suggereer 'n beeld waarheen die storie op pad is? (Vogler 1998: 98).
- 3) In drama behels voorskadu dramatiese wenke om gebeure te "profeteer" en afwagting te skep by kykers. Musiek kan die verskyning van 'n opponent voorskadu of die uitkoms van die son agter die wolke kan simbolies die herstel van die heldin voorskadu (Rabiger 2000: 174).

4.54 Emosionele polariteit/waarde (*story values*)

- 1) Die polariteit van 'n toneel verwys na die feit of die toneel positief begin en negatief eindig, of negatief begin en positief eindig (Lucey 1996: 119). Die navorser postuleer die volgende stelsel om 'n emosionele waardepatroon vir 'n toneel mee te skep: positief – positief (pp), negatief – negatief (nn), positief – negatief (pn) of negatief – positief (np). 'n Skaal van 1 – 3 kan bygevoeg word om die intensiteit aan te dui, byvoorbeeld p1p3 of p3n2.
- 2) 'n Polariteitsverskuiwing vind plaas as die stemming van die toneel verander van vriendelik na liefvallig, gereserveerd na aanvaarding, onaangenaam na wreed, gespanne na kwaad. Die verskuiwing is dus relatief (Lucey 1996: 119).
- 3) In die meeste tonele is konflik verantwoordelik vir die polariteitsverskuiwing (Lucey 1996: 119).
- 4) Volgens McKee (1998: 34) kan *storiewaardes* gebruik word om kykers se belewenis van die storie te beheer. Hy noem die volgende voorbeelde:
 - a) Liefde – haat.
 - b) Vryheid – slawerny.
 - c) Waarheid – leuen.
 - d) Dapperheid – lafhartigheid.
 - e) Lojaliteit – verraad;
 - f) Krag – swakheid.
 - g) Reg – verkeerd.
 - h) Lewe – dood.
 - i) Goed – kwaad.
 - j) Hoop – wanhoop.
- 5) 'n Storiegebeure lei tot betekenisvolle verandering in die situasie van 'n karakter, wat uitgedruk en ervaar word in terme van 'n storiewaarde en bereik word deur middel van konflik (McKee 1998: 34).
- 6) 'n Karakter kies 'n aksie, maar binne een of meer van die vlakke van konflik (innerlik, persoonlik en buitepersoonlik) kom daar 'n onverwagte reaksie. Gevolglik verander sy *uiterlike* of *innerlike toestand*, of beide, van positief na negatief of negatief na positief (McKee 1998: 233 - 234).

- 7) 'n Toneel veroorsaak 'n polariteitsverskil op klein skaal; 'n sekvensklimaks op 'n matige skaal. 'n Bedryfsklimaks is 'n toneel wat 'n groot wending of omkeer veroorsaak (McKee 1998: 234). Dit kan aanvaar word dat die hoofklimaks die grootste polariteitsverskil behoort te veroorsaak.
- 8) Op grond van die voorafgaande postuleer die navorser dat stories of gedeeltes van stories se waardes kan ossilleer tussen neutraal en positief, neutraal en negatief, of positief en negatief.

4.55 Plante (*plants*)

- 1) Herman (1952: 58 - 59) gee die volgende riglyne vir die aanwending van plante:
 - a) Dit is inligting in die vorm van dialoog, beeld, aksie of 'n kombinasie daarvan. Dit word aan die begin van die storie bekendgestel, ontwikkel in die tweede bedryf en dan ontplof deur 'n skielike onthulling.
 - b) 'n Plant moet subtiel en sonder vertoon geplaas word.
 - c) 'n Plant moet natuurlik uit die voorafgaande toneel, aksie of dialoog vloei en weer natuurlik in die volgende toneel, aksie of dialoog invloei.
 - d) As daar 'n vreemde element ingebring word as deel van die plant, telegrafeer dit dikwels die plant omdat dit uitstaan.
 - e) Dit moet nie so terloops aangebied word dat kykers dit mis nie. Daarom is dit amper noodsaaklik om dit in die tweede bedryf te herhaal.
- 2) 'n Reddingsboei is 'n tipe plant, byvoorbeeld 'n vaardigheid, instrument, wapen of bondgenoot wat die held gebruik om die dramatiese probleem mee op te los. Hy gebruik dit in die laaste oomblik van die klimakstoneel. Voorbeelde is die gassilinder in *Jaws*, die ruimtepak in *Alien* en die modder in *Predator*. Nie alle rolprente gebruik reddingsboeie nie (Lucey 1996: 87).
- 3) 'n Plant is iets soos 'n karakter, terrein, wapen of stuk gereedskap wat bekendgestel word en dan later 'n invloed het op die verloop van die storie (Lucey 1996: 207).
- 4) 'n Plant berei kykers voor op 'n aksie, gebeure, spesiale voorwerp of persoon. In *Dual* gee die motor se verkoeler op 'n kritieke oomblik in, maar dit is geloofwaardig omdat kykers daarop voorberei is (Miller 1998: 98 - 99).
- 5) Die beginsel van oorsaak en gevolg wat die basis vorm van plot, is ook die grondslag van plante en uitbetalings. Dit weef verbindings deur die plot en dra by om dramatiese eenheid te versterk deur spesifieke konneksies tussen uiteenlopende dele van die plot te skep (Cowgill 1999: 229).
- 6) Plante, net soos profesieë, het 'n tydsverloop tussen die plant en die uitbetaling (Cowgill 1999: 229).
- 7) Cowgill (1999: 230 - 235) identifiseer die volgende tipes en aanwendings van plante:
 - a) Plant van inligting.
 - Dit is die eenvoudigste tipe.
 - Dit gee inligting oor wat gaan gebeur en wat verwag kan word.
 - Dit kan inligting gee oor wat die karakter verwag sal gebeur, maar dan gebeur die teenoorgestelde.
 - b) Plant van plekke.
 - Deur vroeg 'n terrein te vestig wat later 'n belangrike rol sal speel, word die geloofwaardigheid verhoog.

- c) Plant van objekte.
 - Deur vroeg 'n objek te vestig wat later 'n belangrike rol sal speel, word die geloofwaardigheid verhoog.
 - 'n Belangrike objek moet nie net verskyn nie – die relevantheid daarvan moet vroeg gevestig word. Wanneer die belangrikheid geïdentifiseer word, moet dit voel soos 'n natuurlike deel van die omgewing.
- d) Plant van karaktereienskappe.
 - Wanneer 'n karaktereenskap geplant en ontwikkel word deur uitbreiding of kontras, word die karakterisering versterk. Dit kan uitbetaal ten opsigte van die plot of ter wille van komedie.
 - Karakterplante kan uitbetaal om die ontwikkeling van vaardighede te toon.
 - Karakterplante kan uitbetaal om karakterontwikkeling te toon.
- e) Plant van/met dialoog.
 - Dialoog is die maklikste manier om inligting te plant.
- f) Kombinasie van plante.
 - Deur inligting op verskillende maniere te plant en dit binne verskillende kontekste uit te betaal, is dit interessanter en effektiewer.
- g) Kamouflering van plante.
 - Een manier om 'n plant weg te steek en kykers te verras, is deur dit te laat lyk of dit irrelevant is op daardie oomblik, byvoorbeeld deur 'n weggooireël of 'n toevallige rekwisiet.
 - Wanneer die konteks van 'n plant verander word en kykers dit beter verstaan, kan die uitbetaling groot wees.
 - Raaiselgenres floreer op plante. Dit moet in die plot verweef word en op verskillende tye uitbetaal om kykers betrokke te hou.

4.56 Belangstelling/nuuskierigheid/misterie/afwagting/verbeelding

- 1) Probeer om kykers se afwagting deur middel van hulle verbeelding te stimuleer (Freeburg 1918: 110).
- 2) In stories waar 'n raaisel of misterie 'n groot rol speel, moet dit vroeg bekendgestel word om belangstelling en spanning te skep (Hill 1919: 19).
- 3) Indien inligting doelbewus van kykers weerhou word, moet dit die moeite werd wees as dit gegee word, anders is hulle teleurgesteld (Patterson 1920: 30).
- 4) Storiegebeure moet nie getelegrafeer word nie, want dit neem die impak daarvan weg. 'n Voorbeeld van ouditiewe telegrafering is 'n dreigement van 'n karakter dat die ander karakter sal spyt wees oor iets (Herman 1952: 40).
- 5) Beelde soos skaduwees, die haarlynkruis van 'n teleskoop, 'n geslote deur en 'n bos sleutels kan gebruik word om afwagting te skep (Derry 1978: 19).
- 6) **Nuuskierigheid** gaan oor iets onbekends, byvoorbeeld 'n voorwerp. **Afwagting** is nuuskierigheid oor iets wat gaan gebeur. **Afwagting** is dus nuuskierigheid binne die konteks van 'n reeks gebeure. **Spanning** is afwagting plus risiko. (Derry 1978: 74 - 77).
- 7) Die storie moet kykers in 'n toestand plaas waar hulle wil hê sekere dinge moet gebeur. Hulle moet bewustelik of onbewustelik vir die hoofkarakter sê wat om volgende te doen (Derry 1978: 92 - 93).

- 8) 'n Goeie dramaturg sal nie al die uiteensetting aan die begin verskaf nie, maar slegs 'n aanduiding gee van wat aan die gang is. Sodoende skep hy nuuskierigheid (Conradie 1979: 9).
- 9) Die moontlikheid dat iets in die toekoms kan gebeur, skep afwagting by kykers. Om die moontlikheid van 'n gebeurtenis te voorsien, moet hulle op toekomstige gebeurtenisse voorberei word (Otto 1983: 143).
- 10) Die afwagting van wat gaan gebeur, hou kykers betrokke. Dit is hoekom die meeste mense spanningsrolprente verkies bo rolprente met onophoudelike geweld (Hauge 1988: 90).
- 11) Elke keer wat die storie afwagting skep, moet dit beloon word (Hauge 1988: 90).
- 12) Nuuskierigheid is die hoofmosie van 'n raaiselgenre. Raaiselgenres is egter minder suksesvol as spanningsgenres, want nuuskierigheid het nie dieselfde impak as meerderwaardige kennis en afwagting nie (Hauge 1988: 92).
- 13) Hoe langer 'n geheim van kykers weerhou word, hoe belangriker word dit (Hauge 1988: 92).
- 14) Volgens Swain en Swain (1988: 158) hou jy nie kykers se aandag nie, jy gryp en hergryp dit. Dit kan op drie maniere gedoen word. Een of meer van die tegnieke moet in elke sekvens voorkom:
 - a) Manipuleer spanning. Dit behels onder andere 'n toenemende toestand van spanning as gevolg van 'n verwagting aangaande 'n dreigende ramp.
 - b) Skakel abstraksies om in die feit dat karakters menslik is. Maak kykers bewus van hoe mense in die werklikheid optree, in teenstelling met hoe hulle veronderstel is om op te tree.
 - c) Fokus op die logiese, maar onverwagse. Dit is dinge wat in die werklikheid kan verkeerd loop, soos die verkeerde mense wat op die verkeerde tyd op die verkeerde plek is, of skemas wat verkeerd loop. Dit sluit ook dinge in wat onverwags kan reg loop, soos 'n mooi natuurgebeurtenis.
- 15) 'n *McGuffin* trek die storie vorentoe. Dit kan enigiets van 'n virus, bom, skat of formule behels. Voorbeelde is die vuur in *Quest for Fire* en die juweel in *Romancing the Stone* (Lucey 1996: 203).
- 16) 'n Storie kan net die aandag gryp en stewig hou as dit beide intellek en emosie betrek. McKee (1998: 346) noem nuuskierigheid (*curiosity*) en besorgdheid (*concern*) as twee basiese behoeftes wat gebruik kan word.
- 17) Volgens McKee (1998: 346) is nuuskierigheid die intellektuele behoefte om vrae te beantwoord en oop patrone te sluit.
 - a) Stories doen die teenoorgestelde: dit skep vrae en open situasies.
 - b) Elke wending is opnuut 'n hoek vir die nuuskierigheid van kykers.
 - c) Soos die protagonis in groter gevaar geplaas word, wonder kykers wat volgende gaan gebeur.
 - d) Die oorkoepelende vraag wat kykers vra is: Hoe gaan alles eindig?
 - e) Die vraag oor hoe alles gaan eindig, moet eers beantwoord word met die klimaks.
- 18) Volgens McKee (1998: 346 - 348) is *besorgdheid* die emosionele behoefte vir die positiewe waardes van die lewe, byvoorbeeld geregtigheid, krag, oorlewing, liefde, waarheid en dapperheid.
 - a) Die menslike natuur word afgestoot deur dit wat hy beskou as negatief en aangetrek deur dit wat beskou word as positief.

- b) Soos die storie begin en ontvou, inspekteer kykers bewustelik of instinktief die waardes van die ruimte en die karakters.
 - c) Kykers probeer om onderskeid te tref tussen goed en sleg, reg en verkeerd en dinge met waarde van dinge met geen waarde nie.
 - d) Kykers soek dus na die **Kern van Goed**. Spoor dit op en koppel emosies daaraan, want kykers sien hulself as goed.
 - e) Op die minste moet die kern van goed in die protagonis geleë wees.
 - f) Ander karakters kan deel in die kern van goed, maar kykers moet identifiseer met die protagonis.
 - g) Die definisie van goed word bepaal relatief tot die agtergrond van negatiwiteit wat in die storieruimte voorkom.
- 19) Volgens McKee (1998: 349, 254) skep nuuskierigheid en besorgdheid drie moontlike maniere om kykers by die storie te betrek: misterie, spanning en dramatiese ironie. In baie stories word die drie vermeng.
- 20) Volgens McKee (1998: 349 - 350) weet kykers in **misterie** minder as die karakters.
- a) In misterie word die belangstelling deur nuuskierigheid alleen verkry.
 - b) Sommige van die uiteensetting, veral van die voorstorie, word van kykers weerhou.
 - c) Kykers se nuuskierigheid oor die gebeure van die verlede word doelbewus geprikkel.
 - d) Kykers word doelbewus mislei deur vals leidrade.
 - e) Hierdie tegniek werk net in een genre en dit is in moordmisteries.
 - f) Kykers identifiseer en simpatiseer met die protagonis.
 - g) Daar is twee subgenres, naamlik: Geslote Misterie en Oop Misterie.
 - h) In die geslote misterie is daar 'n moord tydens die voorstorie gepleeg en die vraag is: Wie het die moord gepleeg?
 - i) In die oop misterie sien kykers hoe die moord gepleeg word en die vraag is: Hoe gaan hy die moordenaar vang?
- 21) Volgens McKee (1998: 351) het kykers en karakters in **spanning** dieselfde inligting.
- a) Spanning kombineer beide nuuskierigheid en besorgdheid.
 - b) Negentig persent van alle films skep belangstelling hierdeur.
 - c) Die spanning draai nie om feite nie, maar om uitkoms, want in teenstelling met die misterie, kan die storie positief, negatief of ironies eindig.
 - d) Kykers en karakter ontdek saam en weet nie hoe dit gaan afloop nie.
 - e) Onder die omstandighede identifiseer, empatiseer en soms simpatiseer kykers met die protagonis.
- 22) Volgens McKee (1998: 351 - 355) weet kykers in **dramatiese ironie** meer as die karakter.
- a) Dit skep belangstelling suiwer deur besorgdheid.
 - b) Dit gee soms doelbewus die uitkoms weg deur te begin met die einde.
 - c) Kykers is in 'n verhewe posisie en weet die gebeure voor dit gebeur.
 - d) Die emosionele ervaring is die angs oor wat gaan gebeur as die karakter iets ontdek en meegevoel vir iemand wat ons sien op pad is na 'n katastrofe.
 - e) Daar is beperkte nuuskierigheid deurdat kykers wonder hoe en hoekom dit wat hulle reeds weet, gebeur het.



- f) Kykers word gedwing om meer na die motivering en oorsaaklike magte in die karakter se lewe te kyk. Dit is hoekom kykers dit soms meer geniet wanneer hulle die rolprent vir die tweede keer kyk: hy kan nou meer konsentreer op innerlike lewens, onbewuste energie en die subtiele werking van die samelewing.
- 23) Indien kykers aktief is in die uitwerk van betekenis en gebeure, is hulle meer betrokke by die storie. Die storie moet dus ook suggestie en konnotasie bevat en nie altyd net verduideliking en denotasie nie. Dit kan gedoen word deur klein storiegapings te laat wat kykers self invul (Miller 1998: 112).
- 24) Gesigsreaksies van karakters, waarin kykers self die betekenis inlees, maak hulle ook betrokke (Miller 1998: 112).
- 25) Vale (1998) gee die volgende riglyne vir afwagting:
- a) Afwagting is die vermoë om 'n gebeure in die toekoms te voorsien. Om dit te bewerkstellig moet kykers weet van iets wat beplan word (p. 109).
 - b) Sommige inligting wat afwagting skep, is algemene kennis, ander is storie-spesifiek en moet deur die skrywer verskaf word. So byvoorbeeld moet kykers ingelig word dat 'n karakter wreed is sodat hulle kan antisipeer dat hy sy kind sal slaan as hy 'n venster breek (p. 111).
 - c) 'n Afwagting wat nie vervul word nie, moet beëindig word, anders het kykers 'n blywende onderliggende gevoel van ontevredenheid (p. 112).
 - d) Indien daar afwagting by kykers geskep word wat nie vervul gaan word nie, moet die rede vir die onvervulling daarvan aan hulle gekommunikeer word. As 'n karakter byvoorbeeld beoog om beeste te steel en dit nooit doen nie, moet kykers ingelig word waarom dit nie gebeur het nie (p. 112).
 - e) Indien kykers seker is 'n karakter gaan sy doelwit bereik, is die bereiking daarvan gedeeltelik 'n duplisering (p. 113).
 - f) Die vertraging (*delay*) is 'n effektiewe aanwending van afwagting. Dit is net moontlik indien kykers verwag dat iets teen 'n sekere tyd sal plaasvind. Indien dit nie gebeur nie, sal kykers se afwagting verhoog (p. 114).
 - g) Solank as wat kykers verwag dat iets teen 'n bepaalde tyd sal gebeur, kan die gebeure vroeër of later plaasvind. 'n Vrou kan byvoorbeeld verwag haar man kom oor 'n week terug en dan kom hy twee dae later (p. 114).
 - h) Die verwagte gebeure kan aangenaam of onaangenaam wees. Indien die verwagte gebeure aangenaam is, sal kykers ywerig wees dat dit sal plaasvind. Indien die verwagte gebeure onaangenaams is, sal dit kykers met vrees vervul (p. 115).
 - i) Beide 'n hoopvolle en 'n vreesvolle afwagting kan verras word. Die verrassing van hoopvolle afwagting lei tot teleurstelling. Die verrassing van vreesvolle afwagting lei tot verligting (p. 115).
 - j) In 'n storie met voornemens en teenvoornemens sal kykers verwagtinge hê oor die dae van die held en die van die opponent (p. 115).
- 26) Effektiewe drama bied 'n storie as 'n reeks van gedragsboublokke. Elke toneel streef daarna om 'n raaisel te skep en kykers met afwagting te vul oor die uitkoms daarvan (Rabiger 2000: 103).
- 27) As karakters keuses moet uitoefen, word kykers ingetrek in die assessering van wat hulle volgende gaan doen en hoekom. Intelligente drama vertraag die

resolusie van hierdie situasies so lank moontlik. Dit verseker dat kykers aktief betrokke is eerder as om passief te sit en kyk (Rabiger 2000: 103).

- 28) Indien te veel inligting verskaf word of as dit te direk (*literal*) is, word kykers se verbeelding nie geprikkel nie (Ryan 2000: 82).

4.57 Die aard van spanning

- 1) Die plot moet vrees skep (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 21).
- 2) Spanning neem die vorm van 'n vraag waarvan die antwoord altyd buite bereik is (Patterson 1920: 14).
- 3) Volgens Patterson (1920: 15) is daar twee tipes spanning:
 - a) Voorwaartse spanning: kykers is geïnteresseerd in komende gebeure.
 - b) Retrospektiewe spanning: kykers kyk na die verlede om vas te stel watter geheime dit bevat. Laasgenoemde is nie baie geskik vir rolprentdrama nie.
- 4) Tydspanning is wanneer kykers weet iets gaan gebeur, maar hulle weet nie wanneer nie (Patterson 1920: 16).
- 5) Die skep van gebeure net om die spanning uit te rek, byvoorbeeld 'n motor wat breek terwyl iemand op pad is met 'n vryskelding na die galg, skep tydelike belangstelling sonder om die hoof dramatiese belangstelling van die storie te ontwikkel. Dit is foefies wat die storie vervlak en moet ontmoedig word (Patterson 1920: 16).
- 6) Herman (1952) konstateer die volgende oor spanning:
 - a) Spanning moet teenwoordig wees in alle stories om kykers se aandag te hou (p. 39).
 - b) Spanning moet nie ingebring word as 'n doel op sigself nie, maar moet geregverdig wees deurdat dit voortvloei uit die karakters en hulle aksies (p. 42).
 - c) Spanning moet glad verloop tot die uiteindelijke openbaring wat kykers skielik bewus maak van die volle betekenis van dit wat tot dusver onbekend was (p. 42).
 - d) As die karakters betrokke raak by gebeure wat niks met die werklike storielyn te doen het nie, net om kykers te verwar en sodoende te verhoed dat hulle die plot vroegtydig ontrafel, raak die storie vervelig. Die irrelevanthe hou ook aan om kykers te pla en trek hulle aandag af van die geldige spanningsgebeure wat die skrywer geskep het (p. 42).
 - e) Om optimaal effektief te wees, moet spanning opbou tot 'n klimaks. Enigiets wat inmeng met die geleidelike opbou van spanning, benadeel kykers se belangstelling (p. 67).
- 7) Volgens Highsmith (1966: 1) is spanningsverhale "verhale wat die bedreiging van geweldadige fisiese aksie en gevaar bevat."
- 8) As die draaiboekskrywer die spanning laat verslap, verloor hy die kykers (Hollenbach 1980: 221).
- 9) Spanning kan ontstaan as gevolg van die wyse waarop die karakters op die omstandighede reageer (Lucey 1996: 216).
- 10) Die verwagting van geweld is beter as geweld self (Trottier 1998: 64 - 65).
- 11) Spanning is nie 'n storie-element nie, maar 'n reaksie van kykers op die storie. Dit is die effek van ander dramatiese elemente (Vale 1998: 116).
- 12) Na die klimaks val die spanning vinnig (Cowgill 1999: 24).

- 13) Die middelste deel van die rolprent bevat die grootste toename in spanning (Cowgill 1999: 199).
- 14) Spanning is 'n verstandelike toestand van opgewekte onsekerheid wat geskep word deur 'n hangende besluit of uitkoms (Cowgill 1999: 199).

4.58 Spanningstegnieke

- 1) Daar moet twee spanningslyne gelyktydig wees: een vir elke krisis en een vir die storie as geheel (Hill 1919: 76).
- 2) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir spanning:
 - a) Die gehalte van spanning word bepaal deur grade van rasonele onsekerheid, nuuskierigheid, angs en simpatie (p. 40).
 - b) Enigiets wat die kykers sien, maar nie geredelik verstaan nie, sal bydra tot spanning (p. 42).
 - c) Spanning kan nie gehandhaaf word as noodsaaklike inligting doelbewus van kykers weerhou word nie. In misteries word belangrike inligting dikwels weerhou sodat die identiteit van die moordenaar geheim kan bly. Wanneer die onthulling dan aan die einde gedoen word, voel kykers gekul en val die afloop plat (p. 42).
 - d) Tydsdruk (n wedloop teen tyd) lei altyd tot spanning (p. 43).
 - e) Vier voorbeelde van tegnieke wat spanning skep:
 - Iemand anders kom deur die deur as die verwagte persoon.
 - 'n Band bars of 'n enjin breek.
 - Die boodskapper of afgevaardigde stop uit nuuskierigheid erns.
 - Die ignorering van 'n belangrike brief, pakkie of ander item deur mense wat voordeel daaruit kan trek as hulle weet wat daarin is (p. 43).
 - f) Enigiets wat die onafwendbare versteur, skep spanning (p. 43).
 - g) Tydsdruk wat gekoppel is aan beweging gee aanleiding tot 'n jaagsekwens. Jaagsekwense is al holrug gery maar kan op 'n kreatiewe manier vars aangebied word (p. 44).
 - h) Alle stories wat 'n stryd bevat om 'n spesifieke doel te bereik, moet in 'n mindere of meerdere mate van tydsdruk as tegniek gebruik maak. In essensie kom dit altyd daarop neer dat iemand iets moet doen voor iets of iemand anders hom stop (pp. 44 - 45).
- 3) Volgens Derry (1978: 70 - 71) word vrees geskep deur
 - a) oopte;
 - b) donkerte en
 - c) die verlies van voorwerpe van veiligheid.
- 4) Hitchcock het dikwels situasies geskep waar kykers iets weet wat die karakter nie weet nie (Derry 1978: 83 - 84)
- 5) Om spanning te skep, moet die skrywer eers 'n duidelike doelwit skep en dan moet daar twyfel wees of die karakter sy doelwit gaan bereik (Otto 1983: 144).
- 6) Nuuskierigheid is 'n gebrek aan kennis oor die verloop of einde van die storie. Met nuuskierigheid wil kykers die doel of die uiteindelijke gebeure vasstel. Spanning is die onsekerheid of 'n karakter sy doelwit gaan bereik – die kykers moet dus weet wat die doelwit is. Volgens Otto (1983: 149) het Hitchcock

- verkies dat kykers weet wie die moordenaar is sodat hulle heeltyd die karakters wil waarsku, eerder as 'n situasie waar hulle wonder wie die moord gepleeg het.
- 7) Die spannendste sportwedstryde is dié waarvan die uitslag nie voorsien kan word nie en eers in die finale oomblikke beslis word (Wolff & Cox 1988: 13).
 - 8) Die spanning in 'n rolprent word meestal veroorsaak deur kykers se vrees dat die held deur die skurk verslaan gaan word en/of dat hy nie in staat sal wees om die dramatiese probleem van die storie op te los nie (Lucey 1996: 7).
 - 9) Oorhoofse storiespanning ontstaan dikwels wanneer 'n bedreiging oor die hoofkarakters gebring word en hulle geleidelik inhaal (Lucey 1996: 216).
 - 10) Lucey (1996: 216) identifiseer twee maniere hoe dramatiese spanning voorkom:
 - a) 'n Oorhoofse bekommernis of die hoofkarakter die probleem wat die storie organiseer gaan oplos.
 - b) Spanning binne elke afsonderlike toneel.
 - 11) Die skrywer skep spanning elke keer as hy 'n kwelvraag skep wat beantwoord/opgelos moet word (Miller 1998: 52).
 - 12) Spanning bestaan uit afwagting en verwagting (Miller 1998: 52).
 - 13) Spanning bestaan dikwels uit 'n patroon van: **wenk – vertraging – opbrengs** (*cue-delay-payoff*). Die kykers word 'n wenk gegee dat iets gaan gebeur, byvoorbeeld dat daar 'n bom in die vertrek is. Dan is daar 'n vertraging om afwagting te skep, byvoorbeeld die mense staan op om die vertrek te verlaat, maar gaan sit dan weer. Dan ontplof die bom (Miller 1998: 52).
 - 14) Volgens Miller (1998: 52) opereer spanning op drie vlakke:
 - a) **Storievlak**: Dit is gebaseer op die dramatiese vraag van die storie en die twyfel wat daarmee saamgaan.
 - b) **Toneelvlak**: Dit is gebaseer op die dramatiese vraag van die toneel.
 - c) **Inligtingsvlak**: Dit is gebaseer op die manipulerings van inligting soos wie weet wat. Dit wat kykers nie weet nie, wil hulle uitvind. Dit wat hulle weet wat die karakters nie weet nie, skep 'n verwagting by kykers oor hoe die karakters gaan reageer as hulle uitvind.
 - 15) Miller (1998: 106) beskryf tydsdruk as iets wat gaan gebeur
 - a) binne 'n spesifieke tydsbeperking, byvoorbeeld vyf dae of drie ure ('n bom of huwelik).
 - b) sonder 'n spesifieke tydsbeperking, byvoorbeeld in die afsienbare toekoms ('n sneeustorm).
 - 16) Trottier (1998: 63 - 66) noem die volgende tegnieke om spanning te skep:
 - a) Ontlok emosie deur karakters soos die kykers te skep. Hulle moet geloofwaardig wees en die kykers se simpatie wek.
 - b) Skep konflik. Stygende konflik tussen twee vasberade magte verhoog altyd spanning.
 - c) Skep opposisie. Hoe groter die opposisie, hoe groter die spanning.
 - d) Bou afwagting aangaande moeilikheid. 'n Voorbeeld is die babastootwaentjie in *The Untouchables*.
 - e) Plaas kykers in 'n meerderwaardige posisie.
 - f) Gebruik verrassing deur 'n lelike of skielike wending in te sit. Na die verrassende moordtoneel in *Psycho* is daar net een gewelddadige gebeurtenis in die hele rolprent, maar kykers was in afwagting regdeur.
 - g) Skep dringendheid, byvoorbeeld iets belangriks wat op die spel is.

- h) Vestig gevolge indien 'n doelwit nie bereik word nie.
 - i) Beperk tyd. Gebruik die uurglastegniek as 'n addisionele opponent.
 - j) Handhaaf twyfel. Solank as daar redelike twyfel is hoe die toneel of storie gaan eindig, word die spanning versterk.
- 17) Cowgill (1999: 200 - 201) noem die volgende tegnieke om spanning te skep:
- a) 'n Sterk antagonis dra baie by tot die oorhoofse spanning. Hoe sterker die antagonis, hoe meer twyfel kykers of die protagonis gaan slaag.
 - b) Plaas die hoofkarakters in gevaar en hou hulle daar. Gevaar kan persoonlik wees, byvoorbeeld die risiko om respek of 'n geliefde te verloor, of dit kan fisies wees.
 - c) 'n Negatiewe gevolg wat wag op die karakter as hy misluk om die plot se probleme op te los, dra by tot die spanning. Die negatiewe gevolge moet vroeg in die plot gevestig word. Dit moet egter nie te vroeg, voor die hoofkonflik begin het, gevestig word nie, anders het dit nie 'n groot effek nie. Die negatiewe gevolge moet ook toeneem soos wat die plot toeneem.
 - d) Onverwagte komplikasies verhoog spanning omdat dit nuwe en addisionele hindernisse vir die protagonis skep.
- 18) As die skrywer spanning wil skep, moet hy dit wat die protagonis weet, beperk en terselfdertyd 'n paar wenke aan die kykers gee (Russin & Downs 2000: 214).
- 19) Tydens die *derde bedryf* kom daar dikwels 'n wedloop teen tyd voor – die uurglas wat leegloop (Deemer 1/01/2001).

4.59 Verligting van spanning

- 1) Herman (1952: 62 - 64) gee die volgende riglyne vir komedieverligting:
- a) Komedieverligting is nodig om kykers se aandag te behou aangesien hulle konsentrasievermoë beperk is.
 - b) Direk na 'n dramatiese toneel moet daar 'n kort toneel wees om die spanning te verlig.
 - c) Spanningsverligting hoef nie altyd komies te wees nie.
 - d) Die spanningsverligting moet natuurlik uit die vorige dramatiese toneel vloei.
 - e) Die spanningsverligting moet net lank genoeg duur om die dramatiese spanning te verlig sonder om dit heeltemal te breek.
 - f) Komedieverligting moet normaalweg nie geskied deur middel van 'n karakter wat nou net 'n uitmergelende emosionele ondervinding gehad het nie. Dit sal die karakterisering, atmosfeer en storielynontwikkeling ontwig. Die komedie moet deur 'n sekondêre, belangrike karakter plaasvind.
 - g) Die beste manier om komedieverligting met intense dramatiese aksie te integreer, is om dit as 'n natuurlike reaksie aan te bied. So byvoorbeeld kan die reaksie van 'n omstander of troeteldier gebruik word.
 - h) Indien daar weggesny word na 'n ander toneel met ander karakters, is dit noodsaaklik dat iets wat hulle sê of doen, moet inskakel by dit wat in die vorige toneel plaasgevind het.
 - i) Komedieverligting kan onvanpas wees in gevalle waar die dramatiese spanning teen 'n laer vlak gehandhaaf moet word.
 - j) Indien kykers tydens 'n dramatiese oomblik lag, is dit dikwels omdat hulle nie voorheen voldoende spanningsverligting gegee is nie.
 - k) 'n Wegsnit vir komedieverligting moet steeds die storie vorentoe neem.

- 2) Lag word gebruik om kykers se spanningsvlak af te bring om hulle sodoende voor te berei vir die volgende krisis. Indien iets in die storie kykers gaan laat lag op 'n oomblik waar dit onvanpas is (byvoorbeeld omdat hulle ongemaklik voel), kan die skrywer doelbewus iets insit wat hulle rede gee om te lag. Dan lag hulle met die storie en nie vir die storie nie (Miller 1998: 106).

4.60 Ontdekking, onthulling en misleiding van kykers

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 20 - 30) noem die volgende ten opsigte van ontdekking:
 - a) Die beste vorm van ontdekking is een wat met omkeer gepaard gaan, soos in *Oedipus*.
 - b) **Tipes:** Die oortreder is nie bewus van die verhouding tussen hom en sy slagoffer nie en ontdek dit eers na die tyd, byvoorbeeld in *Oedipus*.
 - c) **Tipes:** Die oortreder is nie bewus van die verhouding tussen hom en sy slagoffer nie en ontdek dit voor hy die misdaad pleeg.
 - d) **Tipes:** Die mees gebruikte, maar onkreatiefste aanwending is wanneer die ontdekking plaasvind as gevolg van 'n merk op die karakter se liggaam of eksterne kentekens soos halssnoere.
 - e) Ontdekkings wat direk deur die skrywer gemaak word, is onkreatief. Iemand sê byvoorbeeld wat die skrywer vereis, maar nie wat die storie vereis nie.
 - f) **Tipes:** Een tipe ontdekking is deur geheue waar 'n karakter iets onthou na 'n stimulus soos 'n prent of musiek.
 - g) **Tipes:** Nog 'n tipe ontdekking is deur middel van deduktiewe redenering byvoorbeeld in *Choephoroi* van Aeschylus: "Iemand soos ek is hier; niemand behalwe Orestes is soos ek nie; daarom moet hy hier wees".
 - h) Die beste ontdekking is een wat uit die gebeure voortvloei, wanneer die verrassing ontstaan as gevolg van 'n geloofwaardige gebeure. Die tweede beste tipe ontdekking is een wat uit redenering voortspruit.
- 2) Ontdekking is as 'n karakter op iets afkom wat die storie vorentoe neem of karakter onthul, byvoorbeeld 'n wapen, dagboek of leidraad (Lucey 1996: 201).
- 3) As ontdekking oorgebruik word, maak dit die storie kompleks, moeilik om te volg of ongeloofwaardig (Lucey 1996: 201).
- 4) Misverstande vind plaas as karakters 'n probleem verkeerd interpreteer. Dit word dikwels in komedies gebruik (Lucey 1996: 204).
- 5) 'n Vals alarm is 'n matige en effektiewe strategie. Dit lyk of een van die hoofkarakters in gevaar is, maar die bedreiging blyk uiteindelik vals te wees (Lucey 1996: 205).
- 6) 'n Vals leidraad is iets wat die hoofkarakters of opponente najaag in hulle poging om die probleem op te los. Dit word dikwels in misdaadstories en romantiese komedies gebruik. Skrywers moet misleiding versigtig gebruik, aangesien kykers nie daarvan hou nie, behalwe as daar 'n uitbetaling is (Lucey 1996: 205).
- 7) 'n Onthulling vind plaas as kykers iets belangriks leer oor die karakter of plot. In *Star Wars* vind hulle uit Darth Vader is Luke Skywalker se pa (Lucey 1996: 206).
- 8) 'n Storie kan so veel as ses onthullings bevat (*Speed, Paths of Glory*) (Lucey 1996: 206).
- 9) Daar is dikwels 'n oorvleueling tussen 'n ontdekking, 'n onthulling en 'n verrassing (Lucey 1996: 206).



- 10) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor onthulling:
- a) 'n Onthulling kom as 'n verrassing, maar maak sin (p. 16).
 - b) Die onthullingstoneel of groepering van tonele openbaar finaal die waarheid en die karakters, veral die hoofkarakter, moet dit verwerk (p. 16).
 - c) Onthullings gee kykers insig in die redes vir gebeure en die gedrag van karakters (p. 16).
 - d) Storieonthulling is dikwels karakteronthulling (p. 16).
 - e) Onthullings is dikwels in die tweede helfte van 'n rolprent. Hoofonthullings is dikwels naby die klimaks van die tweede bedryf. Dit kan egter so vroeg as die einde van die eerste bedryf plaasvind, soos in *Witness* (p. 16).
 - f) 'n Onthulling is sterker as dit gekombineer word met 'n ander element soos 'n omkeer of krisis, klimaks of resoluëie (p. 16).
 - g) Baie spannings- en aksieprente gebruik 'n onthulling vroeg in die storie om die aksie aan die gang te kry (p. 16).
 - h) Onthulling is 'n katalis om die plot voort te dryf na die volgende deel van die storie (p. 16).
 - i) 'n Sterk onthulling het altyd gevolge, dikwels drastiese gevolge (p. 16).
 - j) 'n Onthulling laat dikwels die karakter twyfel aan homself voordat hy weer moed skep om homself opnuut te verbind tot die doelwit (p. 16).
 - k) 'n Onthulling is op hulle kragtigste as hulle eenvoudig maar verrassend is (p. 17).
 - l) 'n Onthulling is die effektiëfste as aksies dit dramatiseer of konflik die openbaarmaking daarvan afdwing (p. 17).
 - m) Inligtingstoesprake of terugflitse is 'n swak manier om onthulling te doen (p. 17).
 - n) 'n Onthulling is as 'n karakter of die kykers iets nuuts (gewoonlik ontstellend of skokkend) leer wat die plot vorentoe neem (p. 203).
 - o) 'n Onthulling moet plaasvind op 'n oomblik wanneer inligting wat krities belangrik is vir die verstaan van die storie, nie langer van die karakter(s) en kykers weerhou kan word nie (p. 206).
 - p) Goeie onthullings werk emosioneel op die karakters en kykers. Dikwels is daar gevolge op die onthulling wat die karakter dwing om op te tree (pp. 206 - 207).
 - q) 'n Onthulling wat 'n direkte verhouding het met die hoofuiteensetting is die kragtigste, aangesien dit oorsaak-en-gevolg-verhoudings versterk, sowel as die oorhoofse gevoel van dramatiese eenheid (p. 207).
 - r) Solank die onthulling verborge is, dra dit by tot die rede waarom die protagonis probleme ervaar in die bereiking van sy doelwit. Na die onthulling is hy bevry om sy doelwit effektiewer na te jaag (p. 207).
 - s) Onthulling is 'n sterk vorm van uiteensetting. Uiteensetting vind regdeur die storie plaas, maar hoofonthullings word gehou vir spesiale dramatiese oomblikke (p. 207).
- 11) Drama poog om kykers te konfronteer met bewyse sodat hulle hul kritiese en analitiese fasiliteite gebruik. Dit is hoekom hofsake inherent dramaties is (Rabiger 2000: 121).

4.61 Verrassing en skok

- 1) Om kykers te skok, moet die storie faktore bevat wat empatieke reaksies by hulle wek. Dit moet afwyk van die verwagte norme/gebeure sodat dit 'n definitiewe reaksie ontlok (Herman 1952: 38).
- 2) Verrassings moet logies (realisties) wees binne die konteks van die karakters en hulle gedrag. Dit moet so aangebied word dat kykers dit aanvaar as iets wat kan gebeur (Herman 1952: 56).
- 3) Verrassing in rolprente bestaan uit drie komponente, naamlik a) voorbereiding, b) misleiding en c) die verrassing self (Derry 1978: 105).
- 4) In 'n musiekprent is dit baie goed as kykers verras word omdat hulle nie beseft dat hulle na die inleiding van 'n liedjie luister nie (Hollenbach 1980: 222).
- 5) In 'n goeie verhaal verras die vol karakter die leser, al dink die leser hy ken die karakter so goed dat hy sy handeling kan voorspel (Meij & Snyman 1986: 13).
- 6) **Skok** is iets wat skielik en verrassend gebeur, soos 'n deur wat oopgemaak word en 'n lyk val uit (Lucey 1996: 201).
- 7) Wanneer daar 'n gaping kom tussen verwagting en uitkoms, verras dit kykers, omdat die wêreld anders gereageer het as wat hulle of die karakter verwag het. Dit versterk die vrae: "Wat gaan gebeur?" en "Hoe gaan dit eindig?" Hoe groter die gaping, hoe groter is die afwagting en die aantal vrae wat ontstaan (McKee 1998: 235).
- 8) Daar is twee tipes verrassing: goedkoop en eg. Egte verrassing spruit uit die skielike onthulling van die gaping tussen verwagting en resultaat. Goedkoop verrassing misbruik kykers se kwesbaarheid en bied iets wat hulle nie verwag nie of sny weg van iets wat hulle verwag gaan aanhou, sonder dat dit werklik gemotiveer is deur die dramatiese vraag (McKee 1998: 356).
- 9) Die belangrikste tegnieke om die aandag van kykers te behou, is spanning en verrassing (Miller 1998: 52).
- 10) Verrassing is die skielike skok van die onverwagte en gaan hand aan hand met spanning (Miller 1998: 52).
- 11) Verrassing kan gebruik word om die resultaat van spanning wat gebou is effektiewer te maak, deurdat die uitbetaling nie plaasvind soos kykers verwag het nie. 'n Voorbeeld is die toneel in *Alien* waar die personeel van die ruimtetuig soek na die vreemde wese wat op die tuig is. Spanning bou op soos hulle die lesing op hulle meter volg en al nader kom aan 'n kas. Die *spanning neem toe* as hulle gereed maak om die kas oop te maak. As hulle die deur ooppluk, volg die *verrassing* as hulle troetelkat in die kas is (Miller 1998: 53).
- 12) Indien kykers 'n verwagting het en alles gebeur daarvolgens, is dit vervulde afwagting. As iets ander plaasvind, is dit verrassing. Verrassing kan net verkry word via afwagting. Kykers moet iets verwag sodat iets anders kan plaasvind (Vale 1998: 113).
- 13) Verrassing kan kykers verskillende emosies laat beleef soos verbasing, skok of laat lag (Cowgill 1999: 203).
- 14) Volgens Cowgill (1999: 203) word verrassing meestal geskep deur
 - a) komplikasies;
 - b) ontdekkings;
 - c) omkere en
 - d) onthullings.



- 15) Verrassing moet nie vreemde elemente in die storie inbring wat nie relevant is vir dit wat tot op daardie punt geskryf is nie. Die verrassing moet binne die konteks van die storie bly (Halperin 2000: 43).
- 16) Verrassing (skok), in teenstelling met spanning, is altyd op beide die karakter en kykers van toepassing (Russin & Downs 2000: 214). Behalwe as die karakter kykers verras/skok.
- 17) Die tegniek om spanning en verrassing te kombineer, is al gebruik tot op die punt dat dit 'n cliché is. Dit bestaan uit twee fases: Eers is daar 'n vals verrassing as 'n kat of duif ons laat skrik. Dit het 'n vals gerustheid onder kykers en die protagonis tot gevolg, waarop die werklike gevaar dan verskyn en 'n tweede, groter skok veroorsaak (Russin & Downs 2000: 214).
- 18) Verrassing moet spaarsamig gebruik word, want na 'n paar onverwagse verrassings kry kykers die gevoel dat daar net te veel toevallighede plaasvind. Om dit te verhoed, moet daar iets geplant word wat die omkeer geloofwaardig maak (Russin & Downs 2000: 215).

4.62 Storiegebeure, komplikasies en wendings (*twists/turning points/plot points*)

- 1) Komplikasies is die kern van die storie. Dit is die logiese gevolg van die oorsake. Indien daar onvoldoende oorsake of geen oorsake is nie, is die storie onoortuigend (Patterson 1920: 11 - 14).
- 2) 'n Swak en onbevredigende einde is een waar alles net 'n droom, grap of fout was. Dit is 'n aanduiding dat die skrywer sulke komplekse situasies geskep het dat hy nie die karakters daaruit kon kry nie (Patterson 1920: 28).
- 3) 'n Komplikasie is iets wat per toeval intree (Otto 1983: 140).
- 4) Die onverwagte is verfrissender as die roetine (Blacker 1986: 22).
- 5) Seger (1994: 28 - 29) identifiseer die volgende funksies van die wending aan die einde van die eerste bedryf:
 - a) Dit draai die aksie in 'n nuwe rigting.
 - b) Dit bring weer die sentrale (dramatiese) vraag na vore en laat kykers wonder oor die antwoord.
 - c) Dit is dikwels 'n oomblik van besluitneming of herverbintenis aan die kant van die protagonis.
 - d) Dit verhoog die risiko.
 - e) Dit forseer die storie in die volgende bedryf in.
 - f) Dit neem kykers na 'n nuwe arena en gee hulle 'n nuwe perspektief.'n Sterk wending sal al bogenoemde bereik, maar baie bereik net sommige.
- 6) Die wending aan die einde van die tweede bedryf het een addisionele funksie : dit versnel die aksie en maak die derde bedryf intenser/dringender as die ander twee (Seger 1994: 31).
- 7) Volgens Seger (1994: 66) het 'n komplikasie die volgende eienskappe:
 - a) Dit betaal nie onmiddellik uit nie en voeg daardeur afwagting by die storie.
 - b) Dit draai nie die storie om nie, dit beweeg die storie vorentoe, maar met 'n nuwe koers of subplot.
 - c) Dit kom in die pad van 'n karakter se intensie.
- 8) Wendings moet kykers verras, die situasie kompliseer en dit bemoeilik vir die hoofkarakter (Lucey 1996: 217).
- 9) Meeste draaiboek bevat een of twee wendings per bedryf (Lucey 1996: 218).



- 10) Die tipe wending hang af van die genre en styl van die storie. Hoë-energie-rolprente met baie lewe-of-dood-konflikte soos *Speed* en *Alien* het gewoonlik 'n dramatiese wending aan die einde van elke sekvens. Die wending is gewoonlik kleiner as in rolprente met minder wendings (Lucey 1996: 218).
- 11) 'n Plot kan 'n dramatiese wending gegee word deur 'n nuwe karakter in te bring (Lucey 1996: 219).
- 12) Die skrywer moet poog om 'n storie te ontwerp waarin elke toneel 'n klein, matige of groot wending bevat (McKee 1998: 234).
- 13) Die skrywer se primêre wyse om homself uit te druk in 'n storie, is nie deur die gebruik van dialoog en beskrywings nie, maar deur die vloed van insig wat vloei uit 'n wending/omkeer. Die unieke manier waardeur die skrywer die storie wendings gee, sê wat sy visie van die lewe is (McKee 1998: 237 - 238).
- 14) 'n Wending is gebaseer op die keuse wat 'n karakter onder druk uitoefen (McKee 1998: 248).
- 15) Cowgill (1999) noem die volgende oor komplikasies:
 - a) Komplikasies is enige faktor wat tot die storiewêreld gevoeg word wat die situasie moeiliker maak vir 'n hoofkarakter en 'n wending in die storie veroorsaak (p. 11).
 - b) 'n Komplikasie ontstaan wanneer 'n onverwagse probleem die hoofkarakter konfronteer en 'n verandering in die koers van aksie veroorsaak (p. 11).
 - c) 'n Komplikasie verskil van 'n hindernis deurdat dit nie 'n onmiddellike ooglopende bedreiging inhou nie (p. 11).
 - d) 'n Komplikasie veroorsaak reperkussies wat gewoonlik eers later in die plot gekonfronteer moet word (p. 11).
 - e) Die beste komplikasies is onverwags maar geloofwaardig en voeg spanning by tot die storielyn (p. 12).
 - f) Die volgende elemente kan komplikasies veroorsaak:
 - Die aankoms van 'n karakter.
 - 'n Onverwagse stel omstandighede.
 - 'n Verwarde identiteit.
 - 'n Misverstand.
 - 'n Ontdekking (p. 12).
 - g) 'n Komplikasie dien dikwels as 'n sneller vir 'n subplot (p. 12).
 - h) Een bydrae van 'n komplikasie tot die plot is storieverlenging (p. 12).
 - i) Komplikasies kan
 - spesifieke insidente wees, soos iemand wat in die karakter se lewe inkom of iets wat verloor word of
 - nuwe houdings of karaktergevoelens wees (p. 202).
 - j) Goeie rolprente bevat meer as een tipe komplikasie wat 'n effek het op verskeie karakters (p. 202).
 - k) Komplikasies skep dikwels dieper karakteriserings en aangrypende plotte. Hoe 'n karakter handel met 'n komplikasie, toon sy ontwikkeling en definieer hom fyner (p. 202).
 - l) Komplikasies breek die liniêre aard van die plot deur dit in nuwe rigtings te forseer (p. 202).
 - m) 'n Goeie komplikasie spin die web om die protagonis stywer deur meer hindernisse en probleme in sy pad te lê (p. 202).

- 16) Die **middelpunt** (*midpoint*) verdeel die draaiboek, sowel as die tweede bedryf in twee. Dit gee koers aan die eerste helfte van die tweede bedryf en 'n nuwe koers/doelwit vir die tweede helfte van die tweede bedryf (Seger 1994: 35). In *Jurassic Park* ontsnap die prehistoriese diere en begin die mense in die park terroriseer (Deemer 1/12/2000).
- 17) Halperin (2000: 129 - 130) identifiseer twee tipes wendings, naamlik
 - a) emosionele wendings, waar die sielkundige omstandighede verander en
 - b) aksiewendings, waar 'n fisiese ontdekking of verandering plaasvind.
- 18) Dit word gepostuleer dat wendings nie net in die plot aangewend kan word nie, maar ook in die karakters/karakterisering, emosie en dialoog.

4.63 Omkeer (*reversal*)

- 1) Wanneer omkeer (van geluk of ongeluk) in die plot aangewend word, moet dit voortvloei uit dit wat vooraf gebeur het (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 19 - 20).
- 2) Die omkeer van 'n held se lot moet nie wees as gevolg van verdorwe sedes nie, maar as gevolg van 'n oordeelsfout wat hy maak terwyl hy voorspoed beleef (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 22).
- 3) Herman (1952: 55 - 57) noem die volgende oor omkere:
 - a) Foefies (*gimmicks*) behels die arbitrêre omswaai van die normale elemente van 'n situasie om sodoende 'n skokeffek te verkry.
 - b) Die impak van verrassing wat 'n omkeer veroorsaak as dit op die regte plek en tyd en met die nodige karakteropbou gebruik word, kan baie goeie vermaak wees.
 - c) 'n Omkeer moet volkome in die vloei van die storie geïntegreer word. Dit moet volkome binne die realiteit van die storie val. Kykers moet dit aanvaar as iets wat wel kan gebeur.
 - d) As die omkeer nie in die storie geïntegreer is en voortvloei uit geldige karakterontwikkeling nie, oorskadu dit die hoofstorielyn.
 - e) Dikwels word die effek van 'n omkeer verkry deur 'n gaping in die storie te los. Dit lei tot ontevredenheid by kykers.
 - f) Omkeer word dikwels in komedie gebruik om 'n toneel of sekvens met 'n lag af te sluit.
- 4) Omkeer is wanneer 'n bondgenoot van die held byvoorbeeld sy vyand word (Derry 1978: 69 - 70).
- 5) Die sterkste aksiepunt is 'n **omkeer** omdat dit die polariteit van die storie 180 grade verander. Dit is sterker as 'n **wending** wat die rigting van die storie verander, maar dit nie omkeer nie (Seger 1994: 66 - 67).
- 6) 'n Omkeer kan fisies of psigies wees. Dit kan aksies of emosies omkeer (Seger 1994: 67).
- 7) Omdat 'n omkeer soveel momentum genereer, het 'n draaiboek selde meer as een of twee nodig om deur die moeilike tweede bedryf te kom (Seger 1994: 68).
- 8) 'n Omkeer vind plaas as goeie nuus slegte nuus word of as slegte nuus goeie nuus word. Sommige van die beste omkere vind plaas in die kompliserende tonele aan die einde van die eerste en tweede bedryf (Lucey 1996: 200).
- 9) Omkere is op hul effektiwste as een omkeer 'n ander opvolg in dieselfde toneel (Lucey 1996: 200).

- 10) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor omkere:
- a) Die omkeer is een van die belangrikste tegnieke wat die skrywer tot sy beskikking het (p. 14).
 - b) Aangesien 'n omkeer die aksie in 'n nuwe rigting stuur, kan die hoofkarakter nie voortgaan op die pad wat hy beplan het nie (p. 15).
 - c) Die omkeer is om twee redes 'n kragtige tegniek:
 - Dit vereis 'n reaksie van die hoofkarakter, wat op sy beurt weer die plot vorentoe dryf.
 - Dit lei tot groter kykersbetrokkenheid, omdat dit hulle verras. Enige idees wat hulle gevorm het oor die verloop van die storie word irrelevant en hulle moet noukeurig aandag skenk aan wat volgende gebeur (p. 15).
 - d) Die situasie wat deur die omkeer geskep word, is nie net onverwags nie, dit is ook ongewens. Die gevolg is dat spanning bygevoeg word (p. 204).
 - e) 'n Omkeer kan ook 'n slegte situasie in 'n goeie verander. Dit skep egter nie so baie drama en spanning nie (p. 204).
 - f) 'n Slegte situasie verander gewoonlik in 'n goeie een net voor
 - nog 'n omkeer die aksie terugstuur na groter konflik of
 - die einde van die storie (p. 204).
 - g) Daar is groot en klein omkere. 'n Groot omkeer stuur die protagonis in 'n totaal nuwe en onvoorsiene rigting. 'n Klein omkeer kan hom byvoorbeeld dwing om sy plan van aksie te laat vaar ten gunste van iets anders (p. 205).
 - h) Meeste rolprente het ten minste een of meer groot omkere (p. 205).
 - i) 'n Omkeer is optimaal effektief as dit naby enige van die vyf sleutel-fokuspunte in die struktuur geplaas word, aangesien dit help om die momentum te maksimaliseer. *Witness* het 'n omkeer aan die einde van die eerste bedryf. *Risky Business* het 'n omkeer in die middel, een by die klimaks van die tweede bedryf en weer by die hoofklimaks. In *Casablanca* is daar 'n omkeer aan die einde van die tweede bedryf en weer met die hoofklimaks (p. 205).
 - j) 'n Omkeer werk die beste as emosie gekoppel is aan die aksie en/of die gevolg daarvan. Emosie gee diepte aan 'n omkeer en versterk dus die drama. Emosie kan die oorsaak of gevolg van 'n omkeer wees (p. 205).

4.64 Sensasie/fassinering van kykers

- 1) Die skrywer moet poog om materiaal te skep wat nie voor die hand liggend is nie (Hill 1919: 74).
- 2) Spesiale filmiese momente (*epiphanies*) is iets wat uitstaan in die dialoog, toneelspel, visuele of ouditiewe kommunikasie. Dit is geniale insette wat uitstaan bo die normale standaard waaraan kykers gewoond is. Hierdie momente kan gekonstrueer word om liriese momente, poësie in beweging, te wees (Herman 1952: 261).
- 3) Volgens Derry (1978: 64) verskaf die volgende sensasie aan mense:
 - a) Hoë spoed.
 - b) Blootstelling, byvoorbeeld skubaduik of bergklim.
 - c) Nuwe ervarings, byvoorbeeld nuwe kos of kulture.

- 4) Wanneer kykers iets onbekends ontdek, as die plot 'n skielike wending neem, wanneer 'n karakter op 'n verrassende manier optree of iets onverklaarbaars doen, word kykers se aandag geprikkel (Cowgill 1999: 203).

4.65 Momentum/voorwaartse beweging

- 1) Geen doodloopstrate moet geskep word nie. Alle karakters, handeling van karakters en gebeure moet funksioneel wees en nie kykers op 'n dwaalspoor lei nie. Byvoorbeeld: 'n Paartjie word in 'n hotelkamer gewys waar hulle 'n heftige gesprek voer. Daar is 'n klop aan die deur, 'n kelner bring 'n koerant in en sit dit op die tafel. Die man tel dit op, blaai daardeur, sit dit neer en gaan voort met die gesprek met sy vrou. Vir kykers is die idee geskep dat die koerant 'n rol speel of gaan speel in die storie (Hill 1919: 78).
- 2) As dramatiese beweging deur aanskoulike tonele vervang word, word die fyner meganismes van die drama uitgewis deur 'n realisme wat versadig en wat enige iets daaropvolgend flou laat voorkom. "*Not only the play, but the characters and the audience may be lost in the wreckage...*" (Hill 1919: 80).
- 3) Moet nooit aksie inskryf wat nie die storie vorentoe neem nie. Kry die plot aan die gang sonder inleidings en hou dit aan die gang (Hill 1919: 82).
- 4) Beweging kan geïmpliseer word deur sekere eienskappe te herhaal (Herman 1952: 187).
- 5) Botsing (konflik) lei baie gouer tot verdere ontwikkelinge (Conradie 1979: 8).
- 6) Vermy onnodige repetisie van inligting (Hollenbach 1980: 221).
- 7) Musiekrolprente bied veral probleme om momentum te behou (Hollenbach 1980: 221).
- 8) Buster Keaton het 'n toneel in *The General* wat hy as van die snaakste beskou het, verwyder omdat dit voorwaartse beweging gestop het (Blacker 1986: 22).
- 9) 'n Rolprent moet beweeg, die storie vertel in aksie. Oppas vir statiese situasies waar karakters byvoorbeeld sit en gesels oor vorige, huidige of toekomstige aksie (Swain & Swain 1988: 130).
- 10) Hoe kry die skrywer 'n karakter van die begintoestand tot die eindtoestand wat heers by die klimaks? Deur middel van konfrontasie en aanpassing. Elke konfrontasie en aanpassing verander die omstandighede en die ingesteldheid van die karakter en beweeg hom nader aan die klimaks (Swain & Swain 1988: 136).
- 11) Moenie tyd mors in 'n eenuurtelevisie-episode deur die individu in 'n groot groep mense voor te stel nie. Sê byvoorbeeld net "Julle almal ken Jessica" en gaan voort met die storie (Van Scoyk, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 170).
- 12) Momentum bestaan as een toneel lei tot die volgende. Die saad van een toneel moet dus in die vorige toneel voorkom (Seger 1994: 60 - 61).
- 13) Seger (1994: 70 - 71) wys daarop dat 'n gebrek aan momentum een van die algemeenste foute is wat in rolprente voorkom. Sy wys die volgende foute uit:
 - a) Dit is gewoonlik omdat daar nie 'n duidelike driebedryf struktuur met duidelike wendings is nie.
 - b) Soms is daar tonele wat die storie laat afdwaal.
 - c) Probleme met momentum word dikwels verkeerd gediagnoseer. Daar word dan verkeerdlik gepoog om dit op te los met meer aksie soos jaagtonele of



- vuusgevegte. Dit laat die storie afdwaal van sy skelet en verlaag die momentum nog meer, veral as die aksie afgehandel is.
- d) Soms word momentum verwar met tempo (*spacing*). Dan word die plot sodanig versnel dat kykers nie kan byhou by die storie nie.
 - e) Soms lyk die probleem na momentum, maar dan is dit omdat die storie te voorspelbaar is.
 - f) Indien daar geen subplotte is nie of as die karakters stereotipes is, verminder dit kykers se belangstelling.
- 14) 'n Katalis is 'n insident, karakter of emosionele toestand wat 'n plot of verhouding laat versnel. Dit gebeur byvoorbeeld as karakters beseer raak of 'n toestand beleef waarin hulle iets sê of doen wat die aksie laat versnel (Lucey 1996: 202).
- 15) Lucey (1996: 212 - 213) konstateer die volgende oor storiemomentum:
- a) Dit is 'n belangrike element van drama.
 - b) Dit gee verhalende dringendheid aan die storie, 'n gevoel dat iets gebeur en dat die gebeure en karakters voortgedryf word na 'n klimaktiese oomblik.
 - c) In die meeste gevalle begin storiemomentum binne die eerste paar minute van 'n speelprent en selfs nog vroeër in die meeste televisiedramas. In *The Terminator* begin die storie met twee naakte mans wat uit die lug val en onmiddellik begin om 'n sending uit te voer. Al weet kykers nie wat hulle bedoelings is nie, gee dit 'n gevoel dat die storie begin het.
 - d) In die meeste gevalle is die dryfkrag agter storiemomentum die storie-probleem en die gedreweheid van die hoofkarakters.
 - e) As die storie sy klimaks nader, skep die voortsnellende gebeure 'n sin van dramatiese dringendheid wat kykers bekommerd laat oor die konflik en die hoofkarakters.
 - f) Kykers het min moeite om die vinnige tempo van vandag se moderne stories te volg, danksy die invloed van televisie.
 - g) Storiemomentum is nie 'n konstante nie, maar verskil tussen stories met 'n vinnige en stadige tempo. So is *Speed* 'n vinnige storie met baie energie en *The Remains of the Day* stadig en stylvol.
 - h) Avontuurstories kan momentum gegee word deur 'n tydfaktor, byvoorbeeld 'n horlosie wat aftik na 'n gebeure toe.
 - i) Sekere genres soos aksie, misdaad, sportstories, wetenskapfiksie en speurverhale neig om 'n horlosie te gebruik om storiemomentum te skep. So byvoorbeeld het hofdramas die tydsbeperking van getuies wat moet opdaag, die protokol wat gevolg moet word, tyd wat verloop, wat alles bydra om momentum te skep. Dieselfde geld vir stories oor 'n sending, 'n sperdatum of 'n kompetisie – dit gebruik tyd om die drama te intensiveer.
- 16) Baie rolprente trek in die middel. Dit is omdat die skrywer nie progressie kon bou nie. In die middel het hy die karakters aksies van mindere of gelyke kwaliteit of omvang gegee as aan die begin (McKee 1998: 209 - 210).
- 17) Niks kan vorentoe beweeg in 'n storie behalwe deur konflik nie. Konflik is soos die musiek wat 'n orkes uitvoer. Solank as daar konflik is, gaan die tyd vinnig verby. As die konflik ophou is dit soos 'n musiekuitvoering wat in die middel ophou – kykers raak intens bewus van die stilte/gebrek aan voorwaartse beweging (McKee 1998: 210 - 211).



- 18) Voorwaartse beweging word nie verkry deur kort tonele, kort dialoog of vinnige redigering nie. Dit berus daarop dat kykers spanningsvol betrokke moet wees (Miller 1998: 101).
- 19) Pierson (1986: 2 - 3) glo kykers moet meegesleur word sonder 'n geleentheid om te reflekteer of asem te skep.
- 20) 'n Effektiewe middelpunt is een wat aktief en dramaties is. Dit los óf 'n probleem/krisis op óf dit skep meer daarvan. Dit bied dikwels 'n verrassing, omkeer, ontdekking of nuwe komplikasie (Cowgill 1999: 29).
- 21) Die tweede bedryf moet die emosionele, passievolle, snaakse of diaboliese kant van die storie onthul (Halperin 2000: 33).
- 22) Niks moet die voorwaartse beweging van die storie strem nie – elke oomblik van die storie moet noodsaaklik wees (Russin & Downs 2000: 13).
- 23) Russin en Downs (2000: 301) gee drie wenke vir 'n storie wat te stadig verloop:
 - a) Verhoog die risiko. Byvoorbeeld: Die hoofkarakter se huwelik is op die spel – plaas ook hom en sy dogter se lewens op die spel.
 - b) Te veel tyd word spandeer aan beskrywings van die omgewing en atmosfeer en te min aan aksie – snoei die beskrywings en fokus die gebeure.
 - c) Daar is te veel tyd wat verloop tussen hoofgebeure – sny van die subplotte tussenin wat nie werklik die storie vorentoe neem nie.
- 24) Amerikaanse rolprente gaan oor wat volgende gebeur (Toscan, aangehaal deur Deemer 1/10/2000) [geen bronverwysing vir Toscan].
- 25) Die teenoorgestelde daarvan om te wil weet wat volgende gaan gebeur, is verveling, wat die ergste ding is wat oor 'n storie gesê kan word (Deemer 1/10/2000).
- 26) Deemer (1/12/2000) identifiseer die volgende probleme wat in die tweede bedryf kan voorkom:
 - a) Verlies aan fokus omdat die storie kompleks word.
 - b) Subplotte word soms belangriker as hoof dramatiese kwessies.
 - c) Sekondêre karakters word interessanter as die hoofkarakter.
 - d) Onvoldoende opbou in spanning.
 - e) Onvoldoende opbou in die kompleksiteit van die storie.
 - f) Daar is nie 'n storielyn wat deurloop (*through-line*) en alles saambind nie.
 - g) Dit wat op die spel is word nie verhoog met elke wending nie.
 - h) As die opponent interessanter is as die hoofkarakter, steel hy die kalklig van die hoofkarakter. In *The Silence of the Lambs* is daar 'n dinamiese opponent wat nie die fokus van die hoofkarakter wegneem nie.
 - i) Die diepste oomblik is nie diep genoeg nie. Die risiko of dit wat op die spel is, is nie groot genoeg nie.

4.66 Belangrike keuses

- 1) In baie rolprente moet die hoofkarakter of die opponent 'n belangrike keuse maak. Die keuses bevat dikwels 'n "of anders"-komponent (Lucey 1996: 207).
- 2) Belangrike keuses kan rasonele besluite, waarde besluite of intuïtiewe besluite wees (Lucey 1996: 207).
- 3) McKee (1998) konstateer die volgende oor keuses:
 - a) Die menslike natuur bepaal dat mense altyd die goeie of regte keuse, volgens

- hulle persepsie, sal maak. As die verskil duidelik is, is 'n keuse tussen goed en kwaad of reg en verkeerd nie 'n keuse nie (p. 248).
- b) Ook misdadigers sal nie kies om misdaad te pleeg voordat hulle nie oortuig is dat dit die regte keuse is nie (p. 248).
 - c) Goed/sleg of reg/verkeerd keuses is dramaties ooglopend en daarom triviaal (p. 249).
 - d) 'n Ware keuse vind in twee situasies plaas:
 - 'n Keuse tussen twee onversoenbare goeie opsies.
 - 'n Keuse tussen die beste van twee slegte opsies (p. 249).
 - e) Ware keuse is 'n dilemma en bied 'n kragtige uitdrukking van die karakter se persoonlikheid en die ruimte waarin hy woon (p. 249).
 - f) Driehoekige verhoudings bring afsluiting, aangesien dit normaalweg 'n finale keuse behels (p. 351).
 - g) 'n Oorspronklike werk skep keuses tussen unieke maar onversoenbare begeertes, tussen enige konflikterende begeerte op enige vlak van konflik. Maar die beginsel is universeel: Keuse moet nie twyfel wees nie, maar dilemma, nie tussen goed en sleg of reg en verkeerd nie, maar tussen óf positiewe óf negatiewe begeertes van gelyke gewig en waarde (p. 351).
- 4) Karakters dra by tot die skepping van hulle eie lot deur besluite te neem wat gedikteer word deur hulle ondervinding en temperament (Rabiger 2000: 122).
 - 5) Wanneer 'n karakter 'n keuse moet maak, is dit een van die fassinierendste oomblikke in 'n storie. Kykers is gewoonlik bewus van die verskillende implikasies en het geen idee watter keuse die karakter gaan maak nie. Gevolglik skep dit baie afwagting of spanning (Nelson 2004).
 - 6) 'n Keuse hoef nie te gaan oor lewe of dood om belangrik te wees nie (Nelson 2004).
 - 7) Kontroleer tonele om vas te stel of die karakters keuses moet uitoefen (Nelson 2004).
 - 8) Is die keuse wat die karakter in 'n toneel maak die regte of verkeerde een en wat is die keuse se implikasies vir die volgende toneel? (Nelson 2004).

4.67 Geloofwaardigheid/realisme

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963) het die volgende siening oor geloofwaardigheid in dramas:
 - a) Dit wat moontlik is, is geloofwaardig (p. 18).
 - b) Alle gebeure moet geloofwaardig wees (p. 27).
 - c) Indien 'n ongeloofwaardige gebeure gebruik word, moet dit buite die storie self lê (p. 27).
 - d) 'n Oortuigende onmoontlikheid is te verkies bo 'n onoortuigende moontlikheid. Die skrywer moet leer om op die regte manier te mislei deur middel van valse logika (pp. 45 - 46).
 - e) Onmoontlikhede in beskrywings is foute op sigself. Dit is egter aanvaarbaar as dit die doelwit van die werk ondersteun en 'n deel daarvan meer verbasend maak. As dieselfde doelwit egter bereik kan word sonder die fout, is die onmoontlikheid onverskoonbaar (pp. 48 - 49).

- 2) As 'n held in 'n situasie is waaruit hy oënskynlik nie kan ontsnap nie, moet hy nie daaruit kom deur toeval of geluk nie, maar deur eie vernuf (Herman 1952: 40 - 41).
- 3) Rolprente wat streef na realisme, soos *The Bicycle Thief*, moet baie aandag gee aan detail (Herman 1952: 77).
- 4) Die inleiding tot die lirieke van 'n lied moet natuurlik vloei uit die omstandighede en/of dialoog (Hollenbach 1980: 222).
- 5) Vermoë toeval in die storie. Alhoewel alles in stories versin (*contrived*) is, moet dit geloofwaardig gemaak word deur die manier waarop dit aangebied word (Blacker 1986: 32).
- 6) Volgens Meij en Snyman (1986: 14) bepaal die skrywer se vermoë om die optrede van die karakters te motiveer of hy 'n bevredigende illusie van die werklikheid skep.
- 7) Die grense van die ruimte moet duidelik van die begin af getrek word, byvoorbeeld dat mense kan vlieg of deur tyd en ruimte kan reis. Dit is hoekom fantasie- en toorstories so moeilik is om te laat slaag – dit is moeilik om die grense duidelik af te baken (Hauge 1988: 87 - 104).
- 8) Die twee grootste oortredings ten opsigte van geloofwaardigheid is: (a) Hoekom gaan hulle nie uit die huis nie? en (b) Hoekom bel hulle nie die polisie nie? Om sulke situasies geloofwaardig te maak, moet daar 'n rede geskep word waarom die karakter(s) dit nie kan doen nie (Hauge 1988: 96).
- 9) 'n Storie kan geloofwaardig gemaak word deur regverdiging vir alles te verskaf. Dit word gedoen deur stimuli te skep waarop die karakters reageer en dus hulle optrede motiveer. Dit is belangrik dat kykers bewus is van die stimuli. As hulle verstaan hoekom die karakters so optree, is hulle gedrag geloofwaardig (Swain & Swain 1988: 189).
- 10) Oorreaksie en onderreaksie is twee van die hoofredes waarom rolprente ongeloofwaardig is. Reaksies op stimuli moet dus in proporsie gehou word. As 'n man 'n terloopse uitnodiging aan 'n meisie rig vir 'n afspraak, 'n "nee" ontvang en uitbars in trane, sal kykers voel dat hy oorreageer. As 'n kind bebloed en gillend die kamer instorm en die ma gaan voort om brug te speel, sal kykers voel dat sy onderreageer (Swain & Swain 1988: 189).
- 11) Alhoewel sommige plotte ongelooflike fantasieë is, moet die gebeure steeds geloofwaardig wees binne die ruimte en grense van die storie (Lucey 1996: 90).
- 12) Lucey (1996: 91) bied die volgende vrae om probleme met logika op te los:
 - a) Is die dramatiese oomblik eg?
 - b) Wat kan werklik in so 'n situasie gebeur?
 - c) Is 'n belangrike saak opgediep of weggelaat sonder dat dit opgevolg word?
 - d) Is die karakter(s) gemotiveer om dit te doen?
- 13) Wilder se belangrikste advies aan jong skrywers is om seker te maak dat hulle plotte geloofwaardig is. Hy en sy kollega het soms maande daaraan spandeer om 'n plot uit te werk (Lucey 1996: 218).
- 14) Kykers sal 'n groot sprong in logika aanvaar as dit kom by stories wat fantasieë is, maar hulle is onverdraagsamer teenoor realistiese stories wat logika misbruik (Lucey 1996: 296).
- 15) Kykers moet nie net verstaan nie, hulle moet ook glo dat die storie 'n ware metafoor van die lewe is (McKee 1998: 113).

- 16) Volgens McKee (1998: 356) word storie gestruktureer op oorsaak en gevolg en wentel dit oor die skepping van betekenis. Toeval is onvoorspelbaar en daarom op sigself die vyand van storie. Toeval is egter 'n deel van die lewe en kan dus gebruik word. Dit moet gedramatiseer word binne die konteks van sy feitlik betekenislose toetrede tot 'n mens se lewe (versteyring) en die groeiende belangrikheid wat dit mettertyd verkry (*Jaws*).
- 17) McKee (1998: 356 - 358) gee riglyne vir die aanwending van toeval:
- Plaas die toeval vroeg in die storie. Die haai eet die swemmer vroeg in *Jaws*.
 - Skep betekenis uit die toeval deurdat dit deel bly van die storie. Toeval moet dus nie inspring in 'n toneel, die gebeure verander en dan weer verdwyn nie. Die haai verdwyn nie uit *Jaws* nie, maar ontwikkel tot 'n kragtige antagonis.
 - Toeval moet nooit gebruik word om 'n einde te draai nie. Dit is deus ex machina, 'n skrywer se grootste sonde.
- 18) Komedie verdra meer toeval as drama (McKee 1998: 361).
- 19) In komedie kan daar 'n deus ex machina-einde wees indien:
- Die gevoel geskep is dat die protagonis buitengewoon gelyk het.
 - Hy nooit moedeloos raak en nooit hoop opgee nie (McKee 1998: 361).
- 20) Miller (1998: 101 - 102) gee enkele addisionele riglyne vir geloofwaardigheid:
- Geloofwaardigheid berus in 'n groot mate op die karakters se gedrag: wie hulle is, wat hulle motiveer en die omstandighede en verhoudings waarop hulle reageer.
 - Gebeure wat berus op toeval, grierf of versinsels voel vir kykers soos manipulasie. Toeval is gebeure wat nie berus op logiese plotontwikkelings of storieprobleme oplos nie.
 - Toeval is minder steurend as kykers
 - behoorlik daarop voorberei is of
 - so geabsorbeer is deur die storie dat hulle dit skaars agterkom.
- 21) Miller (1998: 106) gee die volgende wenke vir iets wat ongeloofwaardig sal wees vir kykers:
- Dit kan geantisipeer en versag word.
 - Beswaar kan daarteen gemaak word binne die storie en 'n antwoord kan verskaf word waarom dit moontlik is. Selfs al is die antwoord nie baie geloofwaardig nie, stel dit kykers tevrede.
- 22) Onvolledige navorsing lei tot swak tonele en toesprake (Press 2004: 213).
- 23) Die skrywer moet deur die hele storie gaan vanuit die perspektief van die kykers. Wat kykers weet en glo relatief tot die karakter, is krities tot die geloofwaardigheid van elke toneel. Soms werk 'n toneel nie omdat die karakter te veel of te min weet. Deur kykers van 'n meerderwaardige na 'n minderwaardige perspektief of omgekeerd te neem, word die probleem soms opgelos (Rossio & Elliot 2004).
- 24) Afgesien van die streng storielogika, is daar ook emosionele logika: as kykers graag wil hê iets moet gebeur, is dit makliker om hulle te laat glo dat dit kan gebeur (Rossio & Elliot 2004).
- 25) As 'n toneel of plotgebeure swak of ongeloofwaardig is, kan dit sterker gemaak word deur die plotoomblik 'n karakteroomblik te maak. Beweeg weg van die logikagedrewe plotkomponent na emosiegedrewe karakterkomponent. Laat die

toneel/oomblik handel oor die karakter, byvoorbeeld sy passie, vrees, begeerte of aggressie (Rossio & Elliot 2004).

4.68 Gate in die storie

- 1) Herman (1952) konstateer die volgende oor gate in stories:
 - a) Gate in stories is plotte, aksie of dialoog wat ongemotiveerd, onverstaanbaar, onduidelik, onlogies of onwaar is (p. 87).
 - b) Kykers tel gate in stories dikwels op in moordmisteries, omdat hulle heeltyd probeer om die raaisel te ontsyfer. In *The Winslow Boy* word kykers nooit ingelig hoe dit moontlik is dat so 'n groot hoeveelheid onbetwiste getuies teen die seun opgestapel kon word nie (p. 87).
 - c) Gate in stories het tot gevolg dat kykers 'n vae gevoel van ontevredenheid teenoor die storie as geheel ervaar (p. 87).
 - d) 'n Goed beplande storie sonder gate gee kykers 'n gevoel dat hulle 'n eenvormige, bevredigende verloop van gebeure beleef het (p. 87).
 - e) Alles in 'n storie moet na die afloop vir kykers duidelik wees (p. 88).
 - f) Elke los draad, persoon wat afwesig of aanwesig is, opmerking, inkom of uitgaan van 'n karakter en toeval moet voldoende gemotiveer word (p. 88).
 - g) Daar moet geen konflik wees tussen wat vantevore, tans of in die toekoms gaan gebeur nie (p. 88).
 - h) Daar moet honderd persent seker gemaak word dat daar konsekwentheid, logika en relevantheid is tussen huidige dialoog en voorafgaande en toekomstige aksie (p. 88).
 - i) As kykers 'n ontevredenheid beleef wat hulle nie kan peil nie, is dit as gevolg van die skrywer se onverskilligheid teenoor klein detail (p. 222).
- 2) Soms kan 'n gat in die storie ongemerk verbygaan, omdat kykers te min kennis het op daardie punt om dit te beseef of omdat dit te vinnig verbygaan (McKee 1998: 371).
- 3) Indien 'n gat onvermydelik is, kan een van die karakters dit korrigeer. In *Casablanca* tree die karakter Ferrari, wat 'n uiterste skurk en kapitalis is, uit karakter op deur iemand te help. Die skrywer laat hom sê: "*Why I'm doing this I don't know because it can't possibly profit me...*" (McKee 1998: 372).
- 4) Om te bepaal of die storie sonder gate is, kan dit vanuit die perspektief van elke karakter gevolg word (Rossio & Elliot 2004).

4.69 Romanse

- 1) James (2004), beklemtoon die belangrikheid van 'n romantiese bestanddeel in die storie, al is dit net as 'n subplot.

4.70 Visuele inhoud

- 1) Die storie moet visuele waardes bevat. Kykers moet 'n ervaring kry wat berus op die groot skerm en goeie klankstelsel van 'n teater, byvoorbeeld besondere terreine, aksiesekwense of spesiale effekte (Wolff & Cox 1988: 15).
- 2) Lucey (1996: 243 - 251) identifiseer die volgende tegnieke om 'n draaiboek meer visueel te maak:
 - a) Beeld wat voortvloei uit aksie.

- b) Indrukwekkende beelde soos panoramiese skote, die natuur of mooi huise.
 - c) Visuele metafore.
 - d) Simbole.
 - e) Beelde ter wille van kontinuïteit wanneer karakters byvoorbeeld van een plek na 'n ander reis.
 - f) Beelde wat atmosfeer skep en kykers voorberei vir komende gebeure.
 - g) Muurpapierbeelde wat 'n interessante agtergrond skep vir dialoog.
 - h) Loop-en-praat-tonele.
 - i) Rektiwiteite.
- 3) Kostuums dui die sosiale stand en smaak van die karakters aan, sowel as die tydsera van die storie (Miller 1998: 109).
 - 4) Elke seisoen het sy eie gevoel (Miller 1998: 110).
 - 5) Disney Studios vra: Neem die storie kykers na nuwe plekke of laat dit hulle bekende plekke op 'n nuwe manier beleef? (Vogler 1998: xiv).

4.71 Storie-clichés

- 1) Vermy visuele clichés waaraan kykers gewoond is of wat neig na melodrama. Byvoorbeeld: Die klein meisie wat 'n man se oorgrote pajamas aantrek of 'n man met 'n te groot langonderbroek aan (Herman 1952: 240).
- 2) Vermy dramatiese visuele clichés soos 'n pop wat uit die hande van 'n dooie kind val of 'n kanarie in 'n hok wat sy eienares se gevangenskap simboliseer (Herman 1952: 241).
- 3) Neem uitgediende clichés en projekteer dit op nuwe voorwerpe. As 'n kers wat korter brand, gebruik is om tydsverloop aan te dui, dink aan ander voorwerpe wat kan korter word/afslut/minder word, byvoorbeeld skoensole of 'n waterhouer se inhoud (Herman 1952: 244).
- 4) Clichés is die wortel van alle kykersontevredenheid: eindes wat van die begin af ooglopend is, tonele en karakters wat al baie gesien is (McKee 1998: 67).

4.72 Lopers (*runners*)

- 1) Herman (1952: 61 - 62) noem die volgende oor lopers:
 - a) Dit hoef nie altyd komies te wees nie. Dit kan ook in ernstige stories gebruik word om 'n reeks van situasies te skep.
 - b) Die loper is feitlik 'n noodsaaklikheid in misteries en rillers waar skaduwees, voetstappe, klanke, ensovoorts gebruik word.
 - c) Die loper kan gebruik word om tonele te verbind of as 'n oorgang. In die rolprent *The Informer* word die tikgeluide van 'n blinde persoon se kiere gebruik om verskillende stadstonele te verbind.
 - d) Wanneer beide beeld en klank gebruik word vir die lopers, werk dit goed.
 - e) Rekwisiete, veral lewendiges, verskaf goeie materiaal vir lopende grappe. In *My Favourite Wife* en in *The Awful Truth* word 'n hond gebruik.
 - f) Lopers en lopende grappe kan gebruik word om karakterisering te bewerkstellig. As dit oordoen word, kan dit egter die vals verwagting van 'n uitbetaling skep (*Storm in a Teacup*).
 - g) Indien 'n lopende grap te veel gebruik word kan dit, ten spyte van die uitbetaling, plat val (*Laughing in Paradise*).

4.73 Uitbetaling (*pay off*)

- 1) Elke dramatiese element in die storie moet uitbetaal. Dit moet bevredigend afloop voor die rolprent eindig. Lopende grappe moet afsluit met 'n *topper*, die verlore erfgenaam moet opdaag, die spesifieke persoonlikheidseienskappe van 'n karakter moet 'n positiewe bydrae lewer en bykarakters en subplotte moet 'n rol speel in die einde van die storie (Herman 1952: 42 - 43).
- 2) 'n Plant moet altyd uitbetaal. As kykers gekondisioneer word dat iets gaan gebeur, moet die verwagting nie gefrustreer word nie (Herman 1952: 59).
- 3) Uitbetaling moet nie 'n verbeeldinglose onthulling wees nie (Herman 1952: 59).
- 4) Kykers moenie beseft dat 'n plant later gaan uitbetaal nie (Herman 1952: 58).
- 5) Voorbereiding behels om kennis in lae te verskaf. 'n Gaping word geskep tussen die verwagting en die uitkoms wat kykers ervaar. Dan word kennis verskaf wat die gaping toemaak. Dit kan gedoen word deurdat kykers moet teruggaan en nuwe betekenis gee aan storie-elemente wat vroeër verskaf is, maar toe nie dieselfde betekenis gehad het as nou nie (McKee 1998: 238).
- 6) Die uitbetaling van 'n plant kan lei tot 'n beter verstaan van die storie, tot geloofwaardiger plotgebeure of tot humor (Cowgill 1999: 229).

4.74 Humor

- 1) Freeburg (1918: 179) wys daarop dat daar onderskeid getref moet word tussen die kuns van toneelspel vir rolprentkomedie en 'n rolprentkomedie. Hy maak die stelling dat Charlie Chaplin 'n baie goeie rolprentkomediant is, maar dat hy tot op hede (1918) nie in enige goeie rolprentkomedies gespeel het nie. Die komedies sal nie suksesvol wees as hy nie die hoofrol vertolk nie.
- 2) Freeburg (1918: 179 - 190) gee die volgende riglyne vir rolprentkomedie:
 - a) Dit moet nie die emosie van kykers opwek nie.
 - b) Dit moet kykers se aandag aflei van hulleself en hulle eie emosies.
 - c) Dit moet nie 'n appèl maak op hulle rede nie.
 - d) Die humor moet die regte grondslag hê en kykers moet nie na die tyd sleg voel omdat hulle gelag het nie.
 - e) Dit moet nie lewensbedreigende gevolge hê nie.
 - f) Maak gebruik van ligte, speelse, onskadelike inkongruensies.
 - g) Die komedie moet nie gebaseer wees op die ernstige dele in die storie nie.
 - h) Daar kan oordrywing wees, maar dit moet op die waarheid gebaseer wees.
 - i) Dit moet gebaseer wees op dit waarmee die gewone publiek kan identifiseer.
 - j) Gebruik diere.
 - k) Gebruik rekwisiete.
 - l) Gebruik die terrein/ruimte.
 - m) Vergroot die vermoëns van mens of dier.
 - n) Vertraag of versnel die normale beeldspoed.
 - o) Skep komiese situasies vir die karakters.
- 3) Patterson (1920: 133 - 144) gee die volgende riglyne vir rolprentkomedie:
 - a) Komedie is die moeilikste van alle dramavorms om te skryf, maar lewer ook die grootste finansiële vergoeding.
 - b) Komedie verskil nie van tragedie ten opsigte van inhoud nie, maar ten opsigte van die hantering van die inhoud.
 - c) Komedie moet werklike pyn en lyding vermy en dit as lagwekkend aanbied.



- d) Die protagonis moet nie belaglik gemaak word nie, anders verloor kykers simpatie met hom.
 - e) Satire kan gebruik word indien dit nie te bitter en venynig is nie.
 - f) Iets wat nie komies is nie, word soms deur herhaling raak komies.
 - g) Woorde wat terugkeer na die skepper daarvan om hom te treiter is ook snaaks. Rolprentkomedie moet hoofsaaklik staatmaak op aksie.
 - h) Net soos woorde kan aksie wat herhaal word, snaaks wees.
 - i) Diere het 'n groot komiese effek op kykers.
 - j) Komedie ontstaan as rolle en karakters omgeruil word.
 - k) Die lag moet altyd gerig wees op die persoon wat dit verdien, aangesien kykers se sin vir regverdigheid vervul moet word.
 - l) Die materiaal waaroor die komedie handel, moet reserw wees.
 - m) Indien moontlik moet die oplossing (klimaks) ook snaaks wees.
- 4) Herman (1952: 65 - 66, 85) gee die volgende riglyne vir rolprentkomedie:
- a) In komedie is dit nie nodig dat 'n karakter soos 'n gewone mens praat nie: hy word toegelaat om die een skerpsinnigheid na die ander kwyt te raak, solank dit snaaks is.
 - b) 'n Oormaat snaakse sêgoed wat ad hoc gebruik word, werk nie. Oscar Wilde, 'n meester van pittige opmerkings, het die omstandighede vir sy verbale humor deeglik voorberei voor hy dit aangewend het.
 - c) Visuele humor is die beste tipe humor.
 - d) Situasionele humor is beter as verbale humor.
 - e) Humoristiese situasies moet nie vergesog en kunsmatig wees nie. Soos alle ander elemente moet dit geïntegreer word in die storie.
 - f) Humoristiese situasies moet nie net geskep word vir die lag wat dit ontlok nie, maar moet ook die storie of 'n karakter ontwikkel of atmosfeer skep.
 - g) Egte humor word deur egte mense geskep. Mense in die tentakels van die moderne samelewing wat met natuurlike vermyding en voorwendsels daarop reageer. In die rolprent *To Live in Peace* is 'n hele dorp vreesbevange dat 'n dronk Duitse soldaat sal wakker word en onthou dat hy die vorige nag sy Nazi-rassebeginsels omvergewerp het deur met 'n swart Amerikaanse soldaat te dans.
 - h) Realisme in 'n gesofistikeerde komiese klug lei tot iets wat nie gesofistikeerd of komies of 'n klug is nie. Dit het daardie kunsmatige onrealisme nodig om te werk.
- 5) Komiese tonele moet nie episodies wees nie, dit moet geïntegreer wees in die hele storie (Higgins, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 112).
- 6) Die gaping tussen verwagting en uitkoms gee aanleiding tot lag in komedie (McKee 1998: 362).
- 7) Om komedie te skep, moet daar op wendings gekonsentreer word. Vra vir elke aksie wat die teenoorgestelde daarvan is en neem dit dan een stap verder deur te vra wat die absurde ekwivalent (*off-the-wall*) daarvan is (McKee 1998: 362).
- 8) Drama vaak dikwels teen melodrama deur die avontuur komiese eienskappe te gee (Miller 1998: 37).
- 9) 'n Skrywer moet dit oorweeg om humor enige plek te gebruik waar dit natuurlik in 'n toneel inpas, ongeag die genre. Die humor moet organies wees tot die situasie en nie 'n verskoning om snaaks te wees nie (Cowgill 1999: 253).



- 10) Grappies wat die protagonis verander in 'n komediant, neig om die storie te vertraag (Cowgill 1999: 253).

4.75 Tragedie

- 1) In 'n tragedie moet die held se lot omkeer van voorspoed na teëspoed (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 22).
- 2) In die rolprent *The Hasty Heart* is 'n lopende grap gebruik waarin die saalpatiënte probeer uitvind wat die Skot onder sy kilt dra. Dit is gebruik om die swaar tragedie plek-plek met humor te verlig (Herman 1952: 63).
- 3) Conradie (1979: 31 - 33) konstateer die volgende oor tragedie in drama:
 - a) Elke groot tragiese verhoogdrama skep die idee van onafwendbaarheid wat in die wese van die omstandighede/gebeure is. Die indruk word geskep dat daar 'n mag buite-om die mens is wat sy lewensloop bepaal.
 - b) Tragedie behels die tydelike vernietiging of verduistering van hoër waardes deur laer waardes. Die hoër waardes kan in die held vernietig word of hy kan as verdediger van hoër waardes ondergaan.
 - c) Die effek van die tragedie is nie altyd neerdrukkend nie, omdat die toeskouer meestal voel dat die hoër waardes nie permanent vernietig is nie en weer tot hulle reg sal kom.
 - d) Indien die held vanweë 'n oortreding gestraf word, is dit 'n bevestiging van die krag van hoër waardes.
 - e) Indien die held in sy stryd vir die goeie ondergaan, is die toeskouer oortuig dat sy stryd nie tevergeefs was nie en sy saak nog sal seëvier. Sy grootheid in sy ondergang gee vertroue in die mensdom en die toekoms.
 - f) Die katartiese effek van die klimaks en afloop laat kykers met 'n aangename gevoel.
- 4) In Griekse tragedies het die held baie goeie eienskappe, maar ook een tragiese swakheid (*hamartia*) wat hom in botsing bring met sy lotsbestemming, medemenslike of die gode. Die swakheid is dikwels 'n tipe domastrante hoogmoed bekend as *hubris*. Hulle dink hulle is gelyk aan of beter as die gode. Hulle ignoreer dan waarskuwings of morele kodes, wat 'n krag bekend as *Nemesis*, die godin van vergelding, vrystel. Sy herstel dan die balans (Vogler 1998: 92).
- 5) Leer iemand anders 'n les in 'n tragedie waarin die held sterf of nie sy les geleer het nie? (Vogler 1998: 220).
- 6) Tragedies se Prys is dit wat kykers leer uit die held se foute (Vogler 1998: 229).

4.76 Dramatiese ironie

- 1) Dramatiese ironie is wanneer 'n karakter beloon of gestraf word deur iets wat hy oor homself bring (Lucey 1996: 208).

4.77 Goed en kwaad

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 21) konstateer die volgende oor goed en kwaad:
 - a) Die plot moet ons sin vir regverdigheid ondersteun.
 - b) 'n Goeie persoon moet nie van geluk na ongeluk beweeg nie, want dit is 'n skending van ons sin vir morele regverdigheid.



- c) 'n Slegte persoon moet nie van teëspoed na voorspoed vorder nie. Dit behels geen vrees of simpatie nie en doen nie 'n beroep op ons sin vir morele regverdigheid nie.
 - d) 'n Uitermatig slegte persoon moet nie van geluk na ongeluk beweeg nie. Dit sal menslike gevoelens in ons opwek, maar nie ons vrees of simpatie nie. Simpatie word ontlok deur onverdiende ongeluk en vrees deur teëspoed wat 'n persoon soos onself tref.
 - e) Om te oordeel of iets moreel reg of verkeerd is, moet daar gekyk word na die konteks daarvan en die motivering daaragter – is dit om 'n groter goed te bereik of om 'n groter euwel te vermy.
- 2) Kykers wil hê die skurk moet kry wat hom toekom, dat misdaad nie moet betaal nie, onreg oorwin moet word en geregtigheid op sigself 'n deug moet wees (Herman 1952: 89).
 - 3) Die oorwinning van goed oor kwaad moet spruit uit 'n goed ontwikkelde stryd tussen die held en die protagonis van kwaad (Herman 1952: 89).
 - 4) Die magte van die bose moet groter of ten minste gelyk wees aan die van die goeie (Herman 1952: 89).
 - 5) Volgens Rand (1969: 125) is aksierolprente 'n vereenvoudigde weergawe van Romantiese letterkunde. Dit neem sekere fundamentele waardes as gegewe en bied 'n geïdealiseerde en dapper wêreldbeeld, met vaste waardes en 'n stryd tussen goed en kwaad.
 - 6) Die skurk se neerlaag word onder andere veroorsaak deur sy onvermoë om te verander. Hy tree selfsugtig op en verwyder homself van die morele pad wat die domein van die held is (Lucey 1996: 56).
 - 7) Die held se wenvoordeel spruit dikwels uit 'n intuïtiewe besluit om die morele pad te kies. Dit koppel die held met die universele mag wat die mensdom van die begin af gelei het, terwyl die skurk nie daarmee koppel nie (Lucey 1996: 56).
 - 8) Russin en Downs (2000: 111 - 112) konstateer die volgende oor goed en kwaad:
 - a) Die magstryd wat die kern van die meeste rolprente uitmaak, het 'n morele basis: daar is goeie mag en daar is slegte mag.
 - b) Die protagonis se verkryging van goeie mag kom dikwels deurdadig dat hy wysheid verkry sonder om sy onskuld in te boet. Die antagonis se slegte mag kom van die donker kant van die mens se begeertes.
 - c) Geestelike of emosionele insig is goed, maar vleeslike kennis is negatief. Liefde, moraliteit en persoonlike oortuigings is goed, maar selfsug en roekeloosheid is boos.
 - d) Die kern van stories behels 'n omkeer: Aan die begin is die wêreld uit balans as gevolg van die antagonis se uitoefening van negatiewe mag. As die protagonis die antagonis oorwin, word die magspolariteit omgekeer en heers die goeie mag. As hy verloor, bly die bose mag dominant.
 - e) Alle rolprente handel nie oor 'n konflik tussen opponerende morele magte, waar die een die ander moet vernietig nie. Konflik kan ook bestaan tussen twee goeie mense of sake. In 'n liefdesverhaal of komedie kan die konflik byvoorbeeld ontstaan as gevolg van persoonlikheidsverskille tussen die karakters.

4.78 Die aanwesigheid van hoop

- 1) Daar moet hoop wees dat karakters wat in gevaar verkeer, veiligheid kan bereik (Derry 1978: 28).
- 2) 'n Belangrike element van 'n effektiewe einde is die bied van vals hoop, of 'n vals oplossing van dit wat lyk na die hoofprobleem. Dit lyk of die held(e) gewen het en alles goed afgeloop het. Dan vind die katastrofe plaas en die storie draai in 'n nuwe onverwagte rigting (Halperin 2000: 135).

4.79 Die aanwending van objekte

- 1) Daar is oneindig baie maniere om voorwerpe aan te wend om die storie te vertel. Geskeurde klere vertel byvoorbeeld die storie van 'n geveg (Patterson 1920: 24).
- 2) Herman (1952) noem die volgende oor rekwisiete:
 - a) Dit kan effektief in komedie aangewend word (p. 245).
 - b) Dit kan karakters identifiseer (p. 246).
 - c) Belangrike rekwisiete moet vroeg in die storie gevestig en ontwikkel word en verkieslik 'n dividend oplewer (p. 246).
 - d) Dit is veral nuttig om kinderakteurs te laat ontspan en natuurlik te laat toneelspeel (pp. 246 - 247).
 - e) Dit kan effektief gebruik word om spanning te skep, byvoorbeeld die sak vol dinamiet in *The Time Bomb* (p. 247).
 - f) Dit kan simbolies gebruik word (p. 247).
- 3) Spanningsdramas bevat baie vervoermiddels, byvoorbeeld motors, vliegtuie, bote, en wetenskaplike apparaat, byvoorbeeld radio's en televisie, wat kykers sensasie verskaf (Derry 1978: 28).
- 4) Die held kan deur objekte soos vervoermiddels in gevaar gestel word (Derry 1978: 28).
- 5) Rekwisiete kan gebruik word om karakters te individualiseer of dit kan 'n "karakter" in eie reg wees (Miller 1998: 109).

4.80 Binne-inligting

- 1) 'n Geheime ondervinding behels 'n privaat, persoonlike gebeure wat op een of ander wyse dramaties is. 'n Rolprent kan gewoonlik net een of twee sulke geheime ondervindings dra (*Close Encounters of the Fourth Kind, Poltergeist, E.T. – The Extraterrestrial*) (Lucey 1996: 205 - 206).
- 2) Baie kykers hou van die gevoel dat hulle blootgestel word aan binne-inligting, byvoorbeeld 'n wetenskaplike gesprek tussen kenners (Rossio & Elliot 2004).

4.81 Die aard van tema en boodskap

- 1) Plaas 'n boodskap in elke storie (Hill 1919: 77).
- 2) 'n Tema kan spesifiek filosofies of eng veralgemenend wees (Rand 1969: 58).
- 3) Aangesien die tema 'n siening oor die mens se bestaan is, moet dit in terme van sy effek op menslike aksies aangebied word (Rand 1969: 59).
- 4) 'n Kardinale beginsel van goeie fiksie is dat die tema en die plot geïntegreerd moet wees (Rand 1969: 63).



- 5) As die tema baie duidelik uitstaan, is die verhaal didakties. As die verhaal swak geskryf is, bied dit 'n verwarrende beeld ten opsigte van die uitspraak wat dit maak (Meij & Snyman 1986: 50).
- 6) Die tema bepaal of die keuse van karakters, motivering van karakteroptrede, intrigebou, ensovoorts, funksioneel is (Meij & Snyman 1986: 51).
- 7) Tema is universeel en is van toepassing op alle mense (Hauge 1988: 71).
- 8) Volgens Hauge (1988: 72) word die tema sigbaar as die held se ooreenkomste met die opponent en verskille met die refleksie onthul word.
- 9) Tema is nie dieselfde as boodskap nie. 'n Boodskap is volgens Hauge (1988: 31, 78) 'n politieke stelling. Dit is op sekere mense in 'n bepaalde situasie van toepassings is en nie universeel op alle mense nie.
- 10) Baie rolprente (*Raiders of the Lost Ark*) verskaf uitstekende vermaak sonder dat hulle tema ontwikkel of benut (Hauge 1988: 80).
- 11) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 142 - 143), is dit belangrik dat die storie 'n samebindende tema het. Tema word gewoonlik deur karakterontwikkeling onthul. In 'n dramareeks kan die held nie te veel ontwikkel/verander nie, aangesien hy in elke episode moet verskyn.
- 12) McKee (1998: 115) verkies die term **beherende idee** (*controlling idea*) bo tema, omdat die begrip tema te vaag geword het. Die beherende idee bestaan uit:
 - a) **waarde**: die positiewe of negatiewe lading van die storie se kritieke waarde.
 - b) **oorzaak**: die hoofrede waarom die waarde verander na sy finale toestand.Die storieprogressie word gebou deur dinamies te beweeg tussen die positiewe en negatiewe ladings van die waardes wat ter sprake is. In 'n misdaadstorie kan die **kritieke waarde** byvoorbeeld wees: Betaal misdaad of nie? Die storie wissel dan tussen negatief (as die skurke op daardie oomblik die oorhand het) en positief (as die protagonis op daardie oomblik die oorhand het). Dit vind regdeur die storie plaas tot by die einde, wanneer die waarde gefinaliseer word.
Welke antwoord ook al wen, word die beherende idee van a) waarde + b) oorsaak. As die protagonis die oorhand kry is die beherende idee a) **waarde**: misdaad betaal nie en b) **oorzaak**: omdat die protagonis volhardend vindingryk en dapper is (*Bad Day at Black Rock, Speed, The Silence of the Lambs*). As die antagonis die oorhand kry is die beherende idee a) **waarde**: misdaad betaal en b) **oorzaak**: omdat die antagonis oorweldigend roekeloos/magtig is (*Seven, O & A, Chinatown*).
- 13) Temas druk oor die algemeen universele konsepte uit soos geldgierigheid of die verontmensliking van die moderne samelewing. Dit word dikwels opgesom met stellings soos "Liefde oorwin alles" of "Ons is almal broers" (Miller 1998: 110).
- 14) 'n Rolprent kan baie vermaaklik wees sonder dat dit 'n sterk tema het, maar dit sal nooit beskou word as klassiek nie. Meeste Oscar-wenners het sterk temas (Miller 1998: 111).
- 15) Tema gaan oor die essensie van die storie en die enkele konsep wat dit kan uitdruk. Dit is 'n onderliggende stelling of aanname oor 'n aspek van die lewe (Vogler 1998: 95).
- 16) Dit is noodsaaklik om die tema te ken voordat die finale besluite oor dialoog, aksie en stelkleding gemaak word. Dit verander die storie in 'n koherente ontwerp, want in 'n goeie storie is alles verwant aan die tema (Vogler 1998: 96).

- 17) Tematiese kwessies speel 'n sleutelrol in die ontwerp van die plot. Die tema word geïllustreer in die storie se aksie en is nie gereduseer tot toesprake wat karakters maak nie (Cowgill 1999: 32).
- 18) Al die storielyne moet dieselfde tema reflekteer (Parker 1999: 93).
- 19) Effektiewe boodskappe laat kykers werk om die betekenis daarvan te bekom. Hoe harder hulle werk, hoe beter onthou hulle dit (Rabiger 2000: 94).
- 20) Tema kan soms geformuleer word as 'n eenvoudige stelling, byvoorbeeld: "n Huis wat verdeeld is, kan nie standhou nie." Dikwels is dit baie kompleks, byvoorbeeld 'n morele stelling of 'n ontdekking aangaande die menslike natuur wat die skrywer gemaak het (Russin & Downs 2000: 39).
- 21) Die herstellende driebedryfrolprentdrama het die basiese aanname dat goeie motiverings uiteindelik triomfeer, dat die wêreld verstaanbaar, konstant en bestuurbaar is en reageer op goedheid en waarheid. Die gevolg is dat eksterne gebeure selde arbitrêr is – dit word verdien (Dancyger & Rush 2002: 37).

4.82 Effektiewe temas en boodskappe

- 1) Die skrywer se funksie is om die storie te vertel. Hy moet dus op die agtergrond bly en nie sy eie sienings en gevoelens uitdruk soos baie skrywers maak nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 45).
- 2) Die tema moet dit wat reg en edel is ondersteun, maar dit moet nie preuts of prekerig wees nie (Hill 1919: 75).
- 3) Die tema moet beter dinge *inspireer*, eerder as om dit te *leer* (Hill 1919: 75).
- 4) 'n Drama wat twee temas bevat, is verwarrend (Egri 1946: 11).
- 5) In konfliktsituasies kom die tema duideliker na vore (Otto 1983: 135).
- 6) Slegs as die tema universeel is, is die verhaal lewensvatbaar vir alle mense (Meij & Snyman 1986: 51).
- 7) Die tema moet groei uit die plot en moet nooit daarop afgedwing word nie (Hauge 1988: 72).
- 8) Alle karakters moet 'n siening hê oor die betekenis of implikasies of potensiaal van die storie se onderwerp (Swain & Swain 1988: 103).
- 9) As daar te veel klem gelê word op tema, raak die storie styf en prekerig (Swain & Swain 1988: 131).
- 10) Volgens Mehring (1990: 223) kan die tema uitgedruk word wanneer
 - a) die protagonis verander;
 - b) 'n geartikuleerde probleem opgelos word;
 - c) 'n situasie verander;
 - d) daar 'n gevoel van voltooidheid is en
 - e) die klimaks plaasvind.
- 11) Skrywers van dokumentêre drama moet daarop let dat hulle nie prekerig en didakties raak nie. Dit is veral 'n slagat in historiese en kwessiegedrewe stories (Rosenthal 1995: 140).
- 12) Die tema moet in die storiemateriaal ingeweeft word en nie dogmaties, prekerig, verbitterd of ooglopend wees nie (Lucey 1996: 56).
- 13) Het die opponent 'n opponerende tema wat sy of haar motivering suggereer? (Lucey 1996: 300).
- 14) McKee(1998: 120 - 121) waarsku daarteen om 'n storie te bou op 'n sterk idee, byvoorbeeld passifisme, wat die skrywer wil kommunikeer. Die risiko is dat die



- rolprent didakties word en nie oortuigend is nie. Daarom moet hy seker maak dat die opponerende idee (negatiewe lading) net so effektief gekommunikeer word. Dit verhoed ook dat die storie voorspelbaar is.
- 15) Die tema moet deur die storie gekommunikeer word eerder as andersom (Miller 1998: 110).
 - 16) Die tema word in die Gewone Wêreld (eerste bedryf) uitgedruk. Dit kan 'n terloopse stelling wees wat dan getoets word deur die storie (Vogler 1998: 96).
 - 17) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor tema:
 - a) Vir 'n rolprent om suksesvol te wees, moet kykers nie net onseker wees oor die finale afloop van die storie nie, maar ook oor die ware betekenis daarvan (p. 66).
 - b) In 'n goeie rolprent kondig die tema homself aan in die klimaks (p. 66). Dit beteken dus dat die plotklimaks en die tematiese klimaks saamval. Indien daar 'n hipotetiese strukturele klimaks is, kan gepostuleer word dat die strukturele klimaks die effektiefste sal wees as dit ondersteun word deur (saamval met) die tematiese en plotklimakse.
 - c) Baie onsuksesvolle rolprente het onware temas (met ander woorde temas wat onlogies of foutief is) of geen temas nie. Dit is hoofsaaklik omdat niemand aandag daaraan geskenk het of aan die vlakke van karakterisering wat die storie rig en die betekenis bepaal nie (pp. 68 - 69).
 - d) Baie potensiële goeie rolprente faal omdat die draaiboekskrywers en regisseurs nie die temas verstaan wat aan die begin gesuggereer word nie en dit dus nie deurvoer tot by die klimaks en resoluë nie (p. 69).
 - e) Kykers moet nie met die tema oor die kop geslaan word nie: hulle moet wenke en stukkie daarvan ontvang soos die plot ontwikkel (p. 192).
 - f) As die tema vroeg in die struktuur ingewef word, begryp kykers die rolprent se ware betekenis vroeër (p. 192).
 - 18) Didaktiese draaiboeke offer die karakter en storie op om 'n bepaalde tema reg te bewys. Die gevolg is propaganda – 'n storie waarin die karakters slegs marionette is vir die skrywer se boodskap (Russin & Downs 2000: 41).
 - 19) Ongeag of die tema 'n eenvoudige idee of 'n komplekse motief is, moet dit diep in die aksie en in die subteks verweef wees. Dit moet net openlik gestel word as dit natuurlik in die dialoog gedoen kan word (Russin & Downs 2000: 41).
 - 20) Vermoed didaktiese draaiboeke deur temas te vermoed wat klink soos politieke of persoonlike slagspreuke of filosofiese lesings. Die skrywer moet kykers oorreed, nie indoktrineer nie (Russin & Downs 2000: 41).
 - 21) Volgens Zemeckis, in Rossio en Elliot (2004) [geen bronverwysing vir Zemeckis] kan tema oort aangebied word in 'n subplot. In *Back to the Future* handel die tema oor die bymekaarskraap van moed om oor te gaan tot aksie (*carpe diem*). Dit is uitgebeeld in die subplot waar Marty sy pa help om uiteindelik by sy ma aan te lê.

4.83 Simboliek/metafore

- 1) Freiburg (1918: 112) wys daarop dat alledaagse aktiwiteite soos om hande te skud, te soen, trouinge, kranse op 'n graf en godsdienstige aktiwiteite almal simbole is.

- 2) Freiburg (1918: 114 – 116, 125) gee die volgende aanwendings van simboliek:
 - a) Identifisering van karakters.
 - b) Aanduiding van 'n karakter se persoonlikheid.
 - c) Uitdrukking van betekenis wat moeilik is om kinematies te kommunikeer.
 - d) Uitdrukking van abstrakte betekenis.
 - e) Beklemtone van die plot se betekenis.
 - f) 'n Karakter as simbool.
 - g) Gee van vooruitskouing.
 - h) Die titel.
- 3) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir simboliek:
 - a) 'n Simbool moet 'n definitiewe doel dien in 'n storie (p. 262).
 - b) 'n Simbool kan iets kommunikeer op 'n mooier, sterker of gevoelvoller wyse as dit wat deur die simbool verteenwoordig word (p. 262).
 - c) Rolprente verleen hul goed vir die gebruik van simboliek (p. 262).
 - d) Simbole moet ooglopend identifiseerbaar en verstaanbaar wees vir kykers, want as hulle dit nie herken en verstaan nie, benadeel dit voorwaartse beweging (p. 262).
 - e) Rolprentsimbole moet universele betekenis hê. Dit kan nie so esoteries wees dat slegs die skepper daarvan dit verstaan nie, want dit sal kykers laat met 'n vae gevoel van ontevredenheid (p. 262).
 - f) Ooglopende simbole wat clichés is, moet vermy word, maar simbole wat slegs ontdek kan word deur die rolprent oor en oor te kyk of deur kommentare daarvoor te lees, het geen funksie nie (p. 264).
 - g) Die skrywer moet vars simbole skep of vars aanwendings vir cliché-simbole uitdink (p. 264).
 - h) Simbole versier die prosaïese met die poëtiese (p. 264).
 - i) 'n Simbool hoef nie met die eerste oogopslag verstaan word nie. Dit kan 'n sensasie van insig in die onderbewussyn skep sodat die kumulatiewe effek die vereiste effek op kykers het (p. 265).
- 4) In baie van Hitchcock se rolprente is daar voorwerpe wat nie net funksioneel is vir die storie nie, maar wat ook 'n simboliese waarde het (Derry 1978: 61).
- 5) Simboliek moet vir 'n baie duidelike doel aangewend word (Blacker 1986: 33).
- 6) Alle voorwerpe kommunikeer hul eie unieke betekenis. 'n Hobbelperd kommunikeer beweging en 'n Chinese porseleinpop 'n bevrore oomblik. As 'n karakter op die voorwerp reageer, word nog 'n betekenis gekommunikeer, byvoorbeeld wat sy gevoelens of gedagtes is (Mehring 1990: 191).
- 7) 'n Uurglas se denotatiewe betekenis is 'n ou tipe horlosie. Die konnotatiewe betekenis is sterflikheid. Deur die regte kontekste te ontwerp, kan die skrywer betekenis gee aan voorwerpe, gebeure of karakters wat hulle alledaagse betekenis transendeer (Rabiger 2000: 36).
- 8) Na die kern van die storie geskep is, kan die skrywer dink aan simbole wat organies is aan die storie (Rabiger 2000: 155).

4.84 Kommunikasie

- 1) Belangrike inligting moet sorgvuldig oorgedra word aan kykers. In *North by Northwest* het Ernest Lehman 'n gedeelte van die dialoog laat oordonder met die klank van die vliegtuig, want kykers het reeds die inligting geweet, maar die

hoofkarakter nie. Toe is die vliegtuigklank weggeneem en kykers kon die belangrike onthulling hoor, naamlik dat die vroulike hoofkarakter vir Amerika werk. Hierdie tydelike weerhouding het tot gevolg gehad dat kykers die eerste inligting daarna duidelik waargeneem het (Hollenbach 1980: 221).

- 2) Gebruik so veel moontlik visuele kommunikasie eerder as dialoog om inligting soos emosies oor te dra (Wolff & Cox 1988: 98).
- 3) Stories bestaan uit primêre en sekondêre inligting. Die primêre inligting is plot, voorwaartse beweging, karakter en tema. Dit word hoofsaaklik gekommunikeer deur aksie en dialoog. Sekondêre inligting is detail, inkleur, verryking en kommentaar, byvoorbeeld sekondêre aksies en dialoog, rekwisiete, kleur, beligting, klanke, kostuums, haarstyle en grimering. Die sekondêre inligting skep dikwels die natuurlike atmosfeer van die toneel (Mehring 1990: 127).
- 4) Elke keer wat daar nuwe inligting aan kykers gegee word, gaan hulle terug na die storie as geheel, herinterpreteer die inligting en verkry dieper insig. Kykers beleef dit asof hulle self die nuwe inligting bekom het (McKee 1998: 237).

4.85 Skouspel (*spectacle*)

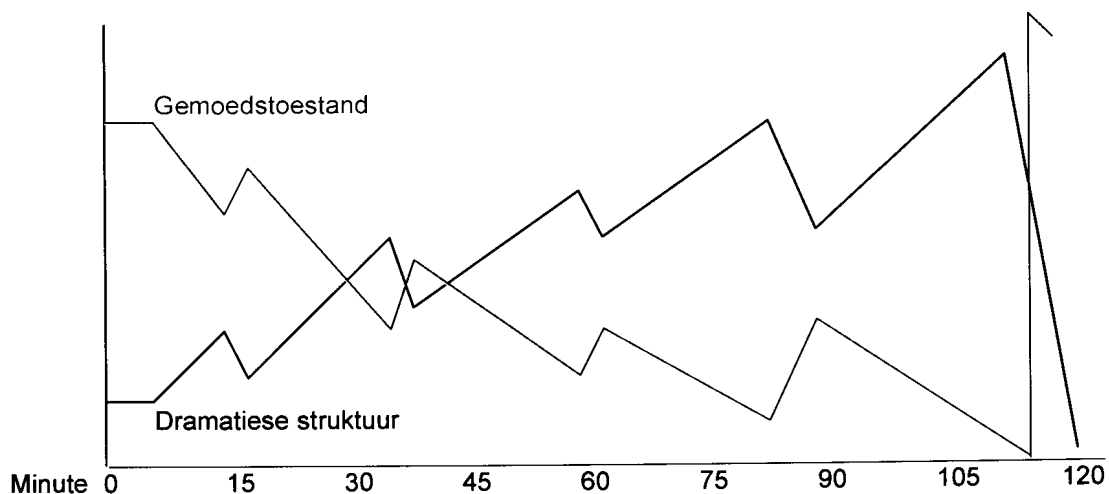
- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 23, 45) noem die volgende oor skouspel:
 - a) Dit kan gebruik word om vrees en simpatie te skep, maar dit is beter om dit te bereik deur die strukturering van gebeure.
 - b) Diegene wat skouspel slegs gebruik om dit te paradeer, het geen doel in drama nie.
 - c) Die epiek het meer ruimte vir die wonderbaarlike.
 - d) Die onwaarskynlike is die hoofbestanddeel van die wonderbaarlike.
- 2) Aanskoulike tonele soos ontploffings of gevegte tussen twee leërs is net toelaatbaar indien dit verband hou met die feite van die hoofkarakters. "*A circus may legitimately have side shows, but the drama cannot.*" (Hill 1919: 80).
- 3) Skouspele is ultrarealisme en dit moet nie Idealisme en Romantiek oordonder nie. Idealisme is delikaat en weerspieël skoonheid, drome en volmaaktheid. Romantiek is ryk en geniet die grille van die jeug, die lus na liefde en die bedwelming van avontuur (Hill 1919: 80).
- 4) As die storie 'n romanse is, moet die bydraende elemente romanties en nie skouspelagtig wees nie (Hill 1919: 80).

4.86 Beloning/prys (*Reward/Seizing the sword*)

- 1) Na die held die doodsgevaar oorleef het, neem hy die Beloning in besit. Dit kan byvoorbeeld 'n towerswaard of kennis of iets wees wat die land kan genees. In *Star Wars* is dit die planne van die Dood-Ster (Vogler 1998: 22).
- 2) Tydens die beloningsfase versoen die held hom dikwels met 'n ouer (Vogler 1998: 23).
- 3) Die held keer terug na die Gewone Wêreld, maar die reis is sinneloos as hy nie 'n beloning of les van die Spesiale Wêreld saambring nie (Vogler 1998: 25).
- 4) Die beloning wat die hoofkarakter najaag, kan tasbaar of ontasbaar wees. In *Life is Beautiful* is die hoofkarakter se doelwit ontasbaar, naamlik om sy seun te beskerm teen die gruwel van die oorlog. 'n Tasbare beloning maak dit makliker om 'n storie te skryf (Halperin 2000: 110).

4.87 Laagtepunt/donkerste oomblik/diepste oomblik

- 1) *Somebody Up There Likes Me* het die laagtepunte in Graziano se lewe uitgebou, sodat die lang opbou na die klimaks geloofwaardig is (Hollenbach 1980: 226).
- 2) Die meeste stories bevat 'n donkerste oomblik aan die einde van die tweede bedryf, wanneer dit lyk of die held oorwin is (Lucey 1996: 63).
- 3) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die donkerste oomblik:
 - a) Die held beleef sy emosionele laagtepunt in die Binneste Grot (p. 21).
 - b) Hy beleef die Krisis (*ordeal*) wanneer hy sy grootste vrees direk konfronteer en tot by die rand van die dood kom in 'n geveg met 'n vyandige krag (p. 21).
 - c) Vir kykers is die Krisis die donkerste oomblik, aangesien hulle nie weet of die hoofkarakter gaan leef of sterf nie. In *Star Wars* is dit waar Luke deur die monster in die riolering ingetrek word en kykers nie weet of hy nog leef nie. In *E.T.* is dit die toneel waar hy lyk of hy dood is op die operasietafel (p. 21).
 - d) 'n Donker oomblik vir die held is 'n helder oomblik vir die skurk en andersom (p. 169).
 - e) Die verwagting word dikwels geskep dat die held gaan sterf. Onder andere word dit onthul dat baie voor hom probeer het en almal het met hulle lewe geboet (p. 170).
- 4) Deemer (1/12/2000) konstateer die volgende oor die laagste oomblik:
 - a) In die tweede helfte van die tweede bedryf verloop die held se reis afwaarts tot by die einde-van-die-bedryf-plotwending, wat die laagste oomblik vir die held is. Op daardie punt lyk alles verlore. In *Jurassic Park* stort die sekuriteitstelsel in duie wanneer die rekenaar probleme gee.
 - b) Die held moet uit die laagste oomblik kom deur aktief te wees, nie passief nie. Hy moet byvoorbeeld nie deur iemand gered word nie.
 - c) Die terugkeer moet geloofwaardig wees binne die konteks van die storie.
 - d) In die derde bedryf moet die held herstel van die laagste oomblik, sodat hy kan deelneem aan die finale deel van die storie.
- 5) Dit word gepostuleer dat die grafiek wat die negatiewe emosionele toestand van die hoofkarakter(s) en kykers uitbeeld vanaf die voorversteurde toestand, deur die donkerste oomblik tot by die helderste oomblik, breedweg teenoorgesteld is van die grafiek wat die dramatiese struktuur (spanning) uitbeeld:



4.88 Insig

- 1) Die karakter sal 'n graad van bewustheid en kennis hê van die situasie (Polti 1921: 119).
- 2) Sodra die karakter in die tweede bedryf inbeweeg, begin hy reik na die waarheid. Die storie se hoofdoel in die tweede bedryf moet wees om die misterie, onsekerheid of verwarring wat die hoofkarakter omring, op te klaar. Uiteindelik word die waarheid onthul, maar eers as dit lyk of die held verslaan is (Halperin 2000: 96).
- 3) Die soektog, jaagtog of agtervolging van die tweede bedryf moet die hoofkarakter lei om een of ander tipe waarheid of spesiale kennis te ontdek. Soms kan dit die karakter in 'n doodloopstraat laat beland van waaruit hy vir sy lewe moet vlug (Halperin 2000: 126).

4.89 Klimaks/katarsis/resolusie/opstanding

- 1) Die resolusie moet uit die plot voortvloei en nie staatmaak op 'n kunsmatige, meganiese versinsel nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26 - 27).
- 2) In stories waar raaisels of misteries 'n rol speel, moet die oplossing daarvan uitgestel word tot by die klimaks (Hill 1919: 19).
- 3) In stories waar 'n hoofkarakter valslik verdink word, moet die spanning rondom die misverstand behou word tot by die klimaks voor dit opgeklar word (Hill 1919: 26).
- 4) Volgens Hill (1919: 75) moet die spanning gehandhaaf word vanaf die begin van die storie tot by die sluitingstonele wat op die klimaks volg.
- 5) Elke klimaks binne die storie moet voorafgegaan word deur spanning of onsekerheid ten opsigte van die uitkoms van die situasie (Hill 1919: 75 - 76).
- 6) Met die klimaks is kykers se belangstelling en reaksie op sy hoogste (Otto 1983: 150).
- 7) Konflikresolusie sonder konfrontasie neig om swak en onbevredigend te wees (Blacker 1986: 23).
- 8) Die punt van maksimum spanning is die hoofklimaks, waar alles in fokus gebring en die konflik opgelos word (Blacker 1986: 23).
- 9) 'n Klimaks wat in die kop van die hoofkarakter plaasvind, bevat nie drama nie (Blacker 1986: 23).
- 10) Om 'n probleem uit te praat, is 'n swak visuele of dramatiese resolusie (Blacker 1986: 24).
- 11) Die protagonis moet die probleem oplos, 'n keuse uitoefen en die finale morele besluit neem (Blacker 1986: 24).
- 12) Die klimaks is die hoogste emosionele punt in die storie en moet die vraag of die held sy uiterlike motivering bereik of nie, duidelik beantwoord. Indien daar 'n sekondêre plot is, moet daar 'n tweede klimaks wees om dit op te los. Die afloop is die tonele wat die storie dra tot by die einde en kykers toelaat om die emosionele impak te verwerk (Hauge 1988: 102 - 103).
- 13) Die einde moet een wees wat emosioneel die bevredigendste vir kykers is. Dit beteken nie die storie moet 'n gelukkige einde hê nie, maar dit moet nie défaitisties wees nie. Rolprente wat die suksesvolste is, is die met gelukkige eindes (Hauge 1988: 103 - 104).



- 14) Swain & Swain (1988: 125 - 126) konstateer die volgende oor die klimaks:
- Die meeste klimakse bevat 'n moreelgeoriënteerde besluit deur die protagonis, wat bepaal of hy wen of verloor. Indien hy die regte besluit neem en daarvoor beloon word, voel kykers ook beloon.
 - Die hoofklimaks is die punt in die draaiboek waar die konflik tussen begeerte en gevaar sy hoogtepunt bereik.
 - 'n Tegniek om 'n morele/etiese besluit aan die klimaks te gee, is om 'n maklike uitweg vir die hoofkarakter by die klimaks te verskaf. Al wat hy moet doen, is om dié pad te volg en die druk is van hom af. Al is die gevaar en probleme hoe groot, laat hom 'n besluit neem om die "regte" ding te doen en die morele pad te kies.
 - Verkieslik moet die hoofkarakter nie verbaal wees oor sy morele keuse nie. Stilte, oppervlakkige sinisme of om koel en kalm te wees, is aanvaarbaar.
 - Dit is baie belangrik dat die hoofkarakter dapperheid toon tydens die klimaks, omdat dapperheid die eienskap is wat mense die meeste bewonder. Veral morele dapperheid word hoog aangeslaan.
- 15) Swain en Swain (1988: 127 - 128) identifiseer twee tipes spanning wat met die klimaks verlig kan word:
- Verligting van **onderwerp**-gegenereerde spanning: Dit hou grootliks verband met meganiese kwessies soos hoe om die kode te ontsyfer, die testament te kry of die held van die vuurpeleton te red. Dit moet altyd anders wees as wat kykers verwag dit gaan plaasvind
 - Verligting van **karakter**-gegenereerde spanning: Kykers sal nie totaal tevrede wees voor hulle nie weet hoe sake vir die karakters afgeloop het nie. Elke karakter moet kry wat hy deur die storie gedemonstreer het hy verdien.
- 16) Volgens Burns, onderhoud in Swain en Swain (1988: 349) kry kykers nie werklik satisfaksie uit die klimaks as die karakter die maklike uitweg vat/die ooglopende oplossing volg tydens die klimaks nie.
- 17) Een van die foute wat steeds in professionele draaiboeke gemaak word, is dat die plot opgelos word deur iets wat uit die bloute gebeur. Gevolglik voel kykers dat hulle gekul is (Wolff & Cox 1988: 20).
- 18) Die hoofkarakter, en nie 'n ander karakter nie, moet tydens die klimakssekwens die probleem oplos (Human 1989: 82).
- 19) Lucey (1996) noem die volgende oor die klimaks:
- In aksiestories is die konfrontasie fisies en sluit dit 'n een-tot-een-geveg tussen die held en opponent in. In karakterstories is die finale konfrontasie gewoonlik verbaal (p. 82).
 - Gewoonlik word die probleem ten gunste van die held opgelos. Soms wen die held sonder om te wen, soos in *Rocky*, waar hy nie die geveg wen nie, maar daarin slaag om op sy voete te bly tot die einde toe (p. 82).
 - As die held homself opoffer vir 'n goeie saak, verwerf hy eer en het die storie 'n positiewe einde (p. 82).
 - Die klimaks is dikwels 'n oog-vir-'n-oog-verhouding betreffende oortreding en straf. Die held se vernedering lei dikwels tot 'n groter vernedering vir die opponent. As die held onderwerp is aan fisiese of emosionele geweld, word die opponent aan nog groter geweld onderwerp (p. 83).

- e) Soms betoon die held genade aan die skurk, waarop hy dan die held aanval. Dit versterk die gevoel by kykers dat reg seëvier as die held dan die skurk vernietig (p. 83).
 - f) Kykers het die drama saam met die held beleef en hulle verwag dat hy moet seëvier in die klimaks. As die storie nie voldoen aan die belofte nie, voel kykers gekul uit die gelukkige einde wat hulle verwag het. In *The French Connection* is die klimakstoneel nie so indrukwekkend as die voorafgaande jaagsekwens nie en die skietgeveg eindig onbeslis (p. 83).
 - g) Om die klimaks uit te rek, moet gebeure, aksies, terreine en instrumente ontwerp word om die spanning te handhaaf (p. 84).
 - h) Die klimaks benodig 'n onverwagte, onvermydelike en bevredigende oplossing van die storie se eksterne en interne probleme (p. 212).
- 20) Cameron (Lucey 1996: 84) het geweet kykers sal besef dat *The Terminator* se vals eindes nie die ware eindes is nie, aangesien die vrae nog nie beantwoord is nie. Op grond hiervan word gepostuleer dat die klimaks verby is wanneer die dramatiese vrae beantwoord is.
- 21) McKee (1998) noem die volgende oor klimaks:
- a) 'n Hollywood-gesegde lui dat rolprente gaan oor die laaste 20 minute. As die eerste deel effens trek, maar dan geleidelik opbou, kykers al meer intrek en eindig met 'n goeie klimaks, sal dit soos *Kiss of the Spider Women*, 'n sukses wees. As dit die eerste tagtig minute baie effektief is en dan vanaf die klimaks van die tweede bedryf tot die einde platval, sal dit 'n mislukking wees soos *Blind Date* met Kim Basinger en Bruce Willis (pp. 107 - 108).
 - b) 'n Klimaks is die bevredigendste as dit gebou word op 'n wending. Dit forseer die gaping tussen verwagting en resultaat vir oulaas oop en skep 'n klimaks wat kykers vir 'n leeftyd sal onthou. In *The Empire Strikes Back* is Luke se eerste dilemma as hy moet besluit (a) of hy teen Vader gaan veg of vlug (*onversoembare opsies*), of (b) hy teen Vader gaan veg en sterf of vlug en 'n lafaard is en terselfdertyd sy vriende verraai (*beste van twee slegte opsies*). Hy kies om te veg. Dan sê Vader hy kan hom nie doodmaak nie, want hy is Luke se pa. Hy moet weer 'n dilemmabesluit neem: Hy kies om te veg. Dan kap Vader sy hand af en Luke val op die vloer. Vader nooi hom uit om by hom aan te sluit. Luke moet weer 'n dilemmabesluit neem (*beste van twee slegte opsies*): Sluit aan by die donker kant of sterf. Hy kies teen Vader en dan vind die klimaks plaas (pp. 304 - 306).
 - c) Alle genres is nie tot dieselfde mate geskik vir wendings tydens die klimaks nie. Fantasie kan meer en groter/fantastieser wendings hê as 'n realistiese menslike drama (sien pp. 304 - 306).
 - d) Die plasing van die krisis binne die klimaks word bepaal deur die lengte van die klimaks se aksie. Normaalweg gebeur dit in die laaste minute en in dieselfde toneel. Die krisis met sy gepaardgaande besluit kan ook aan die einde van die voorlaaste bedryf geplaas word, byvoorbeeld as deel van die bedryfsklimaks. Dan word die hele laaste bedryf aan die klimaks gewy. In rare gevalle vind die krisisbesluit direk na die snellergebeurtenis plaas en is die hele storie die uitvoering van die besluit. 'n Voorbeeld is die *James Bond*-rolprente waar hy die sending aanvaar ('n reg/verkeerd-keuse en dus nie 'n dilemma nie) en vir die res van die storie die skurk beveg. Hy neem geen besluit van substansie vir die res van die storie nie (pp. 306 - 307).

- e) Die klimaks moet nie noodwendig vol geraas en geweld wees nie – dit moet vol betekenis wees, want betekenis genereer emosie (p. 309).
 - f) Die aksie wat die klimaks veroorsaak moet voor die hand liggend wees en nie verduideliking, veral vertelling of stem-oor, benodig nie (p. 309).
 - g) Die aksie van die klimaks moet gepas wees vir die storie. In *Glory* is dit 'n verhewe gevegsekwens en in *Ordinary People* is dit 'n vrou wat opstaan na 'n sagte gesprek met haar man, haar tas pak en by die deur uitstap (p. 309).
 - h) Die ideaal is dat die subplotte se klimakse deel vorm van die hoofklimaks, mits dit logies is. As dit onmoontlik is, moet die onbelangrikste subplotte se klimakse eerste plaasvind, gevolg deur die volgende belangrike klimaks, tot by die hoofklimaks (p. 310).
 - i) Volgens Goldman (p. 310) [geen bronverwysing vir Goldman], is die sleutel tot alle rolprenteindes om kykers te gee wat hulle wil hê, maar nie soos hulle dit verwag nie.
 - j) Vervaardigers sê dat gelukkige eindes beter vaar by die loket as tragiese eindes. Kykers wil egter nie 'n gelukkige einde hê nie, maar 'n bevredigende einde (p. 311).
 - k) Die inhoudelike en emosionele omstandighede wat pas by die einde (gelukkig, tragies of ironies) moet van die begin af geskep word (p. 311).
 - l) Indien 'n sekere verwagting by kykers geskep is oor die einde, is dit katastrofies as die storie nie daaraan voldoen nie (p. 311).
 - m) Enige een kan 'n gelukkige einde skep – gee net die karakters alles wat hulle wil hê, of 'n tragiese einde – laat almal net sterf. Die meester verskaf die emosie wat hy belowe het, maar met 'n golf van onverwagte insig wat hy weerhou tot 'n wending in die klimaks self (p. 311).
 - n) Volgens Truffaut (p. 312) [geen bronverwysing vir Truffaut], is die sleutel tot 'n goeie rolprenteinde 'n kombinasie van skouspel en waarheid. Met skouspel bedoel hy 'n visuele einde, nie noodwendig spesiale effekte nie. Met waarheid bedoel hy die beherende idee. Hy probeer dus om 'n sleutelbeeld te skep wat die betekenis en emosie opsom en konsentreer.
 - o) Selfs al is alle los elemente afgehandel na die klimaks, benodig die meeste rolprente 'n afloop ter wille van die kykers. Hulle beleef 'n emosionele hoogtepunt met die klimaks en dit is onbehoorlik om op daardie oomblik na swart te gaan en die titels te rol. 'n Rolprent benodig wat in die teater bekend staan as 'n "stadige gordyn" (p. 314).
- 22) Die aanpassing (*adjustment*) vind plaas wanneer die doel bereik word, want die versteuring het opgehou om te bestaan. Volgens Vale (1998: 98) is daar net drie maniere waardeur die toestand van aanpassing bereik kan word:
- a) Die magte van aantrekking of wegstoting word vernietig.
 - b) 'n Verhouding word gevorm tussen die magte van aantrekking.
 - c) Die verhouding tussen die magte van wegstoting word onderbreek.
- 23) Volgens Vale (1998: 100) was kykers intens ontevrede na hulle Hitchcock se rolprent *Suspicion* gekyk het. Op die oog af lyk hulle ontevredeheid ongegrond, aangesien die einde gelukkig is. Die probleem is dat geen verandering deur die stryd bereik is nie – die hoofkarakters is gelukkig getroud voor die stryd en weer na die stryd. Die stryd vind ook nie plaas as gevolg van 'n werklike oorsaak nie, maar 'n fiktiewe oorsaak.

- 24) Dit word gepostuleer dat tonele se spoed en intensiteit gewoonlik toeneem nader aan die klimaks.
- 25) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die klimaks:
- a) Die held moet deur 'n laaste reinigingsproses gaan. Dit behels 'n tweede lewensgevaarlike Stryd, waarin hy moet bewys dat hy die lesse van die eerste Stryd geleer het (p. 24).
 - b) Dit is 'n fout as die held redelik aktief is regdeur die storie en op die mees kritieke oomblik word hy passief en gered deur 'n mag van buite. Tydens hierdie kritieke oomblik, bo alle ander oomblikke, moet hy aktief wees, in beheer bly en meester wees van sy eie toekoms (p. 37).
 - c) Tydens die Opstandingsfase wend die Donker Magte 'n laaste poging aan om die held dood te maak. Die held word elke keer verander wanneer hy by die dood omdraai. In die proses steek hy die derde drempel oor. Hy keer terug as 'n nuwe wese met nuwe insig (pp. 24, 26).
 - d) In baie moderne stories word die held se persoonlikheid herstel of herskep. Die gebrek kan 'n kritiese element van sy persoonlikheid wees, byvoorbeeld die onvermoë om lief te hê of te vertrou (p. 40).
 - e) Die klimaks kan 'n keuse behels, byvoorbeeld tussen twee eggenote of twee mense se lewens (*Sophie's Choice*) (p. 208).
 - f) Die klimaks kan 'n **stil klimaks** wees waar die gevoel geskep word dat al die konflik harmonieus opgelos is. Die spanningsknope wat geskep is, kom los nadat dit 'n ligte pluk ontvang het (p. 208).
 - g) Die klimaks kan 'n **rollende klimaks** wees. Verskillende subplotte kan elkeen hulle eie klimaks hê of die held kan 'n klimaks op verskillende vlakke soos rationeel, emosioneel/geestelik en liggaamlik hê (Vogler 1998: 209).
 - h) Die klimaks moet 'n katarsis verskaf, 'n emosionele suiwering deur lag, huil of vrees (p. 210).
 - i) Die klimaks moet plaasvind wanneer kykers op hulle emosionele en persepsiële hoogtepunt is (p. 210).
 - j) Die klimaks kan bestaan uit 'n eenvoudige fisiese stryd en 'n emosionele/ sielkundige katarsis en steeds 'n bevredigende emosionele effek op kykers hê (pp. 210 - 211).
 - k) Lag is een van die sterkste kanale van 'n katarsis. 'n Komedie moet versigtig gekonstrueer word om op te bou tot 'n klimaks van lag (p. 211).
 - l) Die skurke moet hulle regmatige straf ontvang en nie ligtelik daarvan afkom nie (p. 226).
 - m) Kykers haat dit as die skurk te lig daarvan afkom (p. 226).
 - n) Die straf moet ook 'n element van poëtiese geregtigheid (*poetic justice*) bevat. Die manier waarop die skurk sterf of gestraf word, moet direk verband hou met hoe hy opgetree het (p. 226).
 - o) Die held moet ook kry wat hy verdien. Te veel rolprenthelde kry Belonings wat hulle nie werklik verdien het nie. Die Beloning moet proporsioneel wees tot hulle opoffering (p. 227).
- 26) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor die klimaks:
- a) 'n Klimaks is op sy sterkste as die karakter iets ontdek of besef wat belangrik is vir die storie as geheel (p. 19).



- b) Die impak van die klimaks word bepaal deur die groter van die krisis wat dit voorafgaan (p. 19).
 - c) In baie rolprente eindig die klimaks van 'n krisis in die tweede bedryf negatief vir die hoofkarakter. Die karakter lyk vir 'n wyle of hy oorwin is voordat hy weer deur 'n nuwe verwickeling tot aksie gebring word (p. 19).
 - d) 'n Klimaks binne die storie dien dikwels as 'n omkeer of wending wat die plot of kykers se verwagting in 'n nuwe rigting stuur (p. 19).
 - e) Die finale deel van die storie na die klimaks, herrangskik die parameters van die storiewêreld. Dit verseël die lot van die hoofkarakters, veral die waarin kykers die meeste belangstel (p. 24).
 - f) Omdat die held wen of verloor, sy doel bereik of nie, word al die ander karakters geaffekteer (p. 25).
 - g) In die beste rolprente verskaf die resoluë 'n laaste insig in die storie, wat help om die tema verder te definieer (p. 25).
 - h) Goeie rolprente bou totdat kykers dit nie meer kan vat nie. Dit bring dan op 'n verrassende manier die konflikterende elemente van die hoofkrisis bymekaar in die klimaks en bied 'n resoluë vir die storie (p. 214).
 - i) 'n Goeie einde is die somtotaal van alles wat vooraf gebeur het. Dit is die oomblik waarvoor kykers gewag het sedert die bekendstelling van die hoofkonflik (p. 214).
 - j) Hoekom is sekere klimakse en resoluës bevredigender as ander? Die verskil lê in die karakters wat betrokke is by die aksie. 'n Goeie storie se einde is bevredigend omdat kykers omgee vir die karakters wat betrokke is by die gebeure (p. 214).
- 27) Cowgill (1999: 215 - 221) identifiseer die volgende elemente van 'n goeie einde:
- a) Die klimaks vind plaas as die finale krisis sy grootste intensiteit bereik en die hoofkonflik opgelos word
 - b) Die hoofklimaks is die hoogtepunt van beide die konflik en die tema. Deur vir kykers te vertel wie wen en hoekom, definieer die klimaks die basiese betekenis van die storie.
 - c) Die oorsprong van die hoofklimaks begin reeds lank voor die begin van die finale krisis. Die fondasie lê in die skep van fassinerende karakters.
 - d) Die klimaks sal emosioneel en kataradies wees indien kykers sterk met 'n karakter identifiseer en dus omgee wat met hom gebeur.
 - e) Omdat kykers met die karakter(s) identifiseer, hoop hulle sterk dat die karakter die probleem gunstig sal oplos.
 - f) Terselfdertyd vrees kykers, in die lig van die hindernisse, dat die karakter dit nie sal regkry nie. Die interaksie van hoop en vrees dring kykers om die plot se verloop te antisipeer.
 - g) Daar is 'n sterk verband tussen die ontwikkeling van die hoofkarakter se persoonlike probleem en die resoluë van die hoofkonflik. Die plot vestig 'n karakter met innerlike konflik en hy moet dit eers uitsorteer voordat hy die hoofkonflik kan oplos.
 - h) Soos die karakters probeer en faal om die uiterlike konflik op te los, verdien hulle die respek van kykers. Soos hulle gedwing word om met hulle innerlike konflik te worstel, groei kykers se verhouding met hulle, omdat kykers instinktief weet hoe moeilik dit is om te verander.

- i) Daar is groot en duidelik identifiseerbare risiko's op die spel. Soos die klimaks naderkom, raak kykers bewus van die risiko as die protagonis nie suksesvol is in sy hantering van die hoofkonflik nie.
 - j) Die spesifieke risiko's wat die protagonis moet hanteer in die finale klimaks is gewoonlik die gevolg van 'n aksie wat in die tweede, of selfs eerste bedryf in werking gestel is.
 - k) Risiko's is hoër as lewens en verhoudings betrokke is. Op hierdie punt verander die storie in 'n toets vir integriteit – watter prys sal die protagonis betaal om dit te handhaaf?
 - l) Die klimaks is die punt waar die protagonis demonstreer of hy die prys sal betaal of nie.
 - m) Aksie beslaan gewoonlik 'n deel van die klimaks.
 - n) Die aksie moet die finale uitslag van die klimaks in onsekerheid hou.
 - o) Die aksie moet die opponerende elemente van die storie bymekaar bring. Indien die protagonis en antagonis mekaar duidelik opponeer, moet hulle in die klimaks teen mekaar te staan kom, anders sal kykers bedrieg voel.
 - p) Die hoofbron van die protagonis se konflik moet ook die konflik van die klimaks wees.
 - q) Die enigste kwessies van twyfel is waar die klimaks sal afspeel en watter tipe aksie dit sal benodig.
 - r) Die aksie moet die terrein benut om kykers se aandag aan te gryp en hulle onseker te hou oor die finale uitkoms tot op die laaste oomblik.
 - s) Indien die antagonis nie die hoof- of werklike bron van die konflik vir die protagonis is nie, is sy teenwoordigheid by die hoofklimaks nie verpligtend nie. Die hoofkonflik is soms 'n interne konflik waarin die karakter homself opponeer (*Jerry Maguire, Quiz Show, Tootsie*).
 - t) Die afloop finaliseer die lot van die hoofkarakters, veral die waarin kykers die meeste belangstel. Die beste afloop werk op twee maniere:
 - Indien daar weinig of geen vrae is wat opgelos moet word nie, moet die afloop vinnig en op die man af wees. Dit kan so min as een bladsy tot een reël van dialoog behels.
 - Indien daar nog baie onbeantwoorde vrae is soos die lot van belangrike karakters of aksielyne, moet die gebeure van die afloop nog steeds kykers laat wonder wat volgende gaan gebeur.
- 28) Dit is baie moeilik om spanning te skep indien kykers reeds die afloop van 'n storie ken, soos met die ware storie *The Insider* (Giannetti 2002: 343).

4.90 Afloop/epiloog/einde

- 1) Daar word te veel klem gelê op die gelukkige einde, selfs as dit inkonsekwent is en uit pas is met die artistieke. Dit is belangrik dat die einde voldoen aan die vereistes van die plot en die karakterisering (Patterson 1920: 26 - 27).
- 2) Herman (1952) noem die volgende oor die einde:
 - a) Die einde van die plot moet logies sin maak en nie kykers laat voel dat hulle gekul is soos in die geval van *Sunset Boulevard* nie (p. 68).
 - b) Die nadeel van 'n gelukkige einde is dat dit uit noodsaak getelegrafeer word. Kykers weet dat die held die probleme tussen hom en die meisie sal oplos, die hindernisse sal oorkom en die "papiere sal kry" (p. 88).

- c) Die sterstelsel van Hollywood maak dit noodsaaklik dat die storie 'n gelukkige einde het (p. 88).
 - d) As 'n karakter wat deur 'n ster gespeel word nie sy doelwit bereik nie, bereik hy wel 'n alternatiewe doelwit. As hy byvoorbeeld nie die ryk meisie kry nie, kry hy die arm meisie wat 'n beter vrou vir hom sal wees (p. 88).
 - e) Die statistiek oor loketinkomste bewys dat kykers van gelukkige eindes hou (p. 89).
 - f) As goed oor kwaad seëvier, is dit 'n gelukkige einde (p. 89).
 - g) As die oorwinning van goed oor kwaad uitsluitlik berus op toeval of die gevolg is van swak versinning, word die gelukkige einde getelegrafeer en gaan spanning en dramatiese impak verlore (p. 89).
 - h) As die storie die gevoel skep dat dit onvermydelik is dat die hoofkarakter sy doelwit sal bereik, is dit 'n fout as hy dit nie bereik nie (p. 89).
- 3) Dit is moeilik om nie gelukkige eindes te telegrafeer nie. Die volgende tegnieke kan volgens Herman (1952: 89 - 90) gebruik word om dit teen te werk:
- a) Hou die afloop so lank moontlik 'n geheim, selfs tot aan die einde.
 - b) Bring die persoon of tema wat uiteindelik tot die hoofkarakter se geluk gaan lei eers laat in die storie in.
 - c) Laat faal/verswelg die held deur 'n reeks probleme tot naby die einde.
- 4) 'n Behoorlike einde is een wat 'n verwagting by kykers vervul (Goldman 1983: 118).
- 5) Navorsing het bewys dat positiewe eindes gewilder is as negatiewe eindes. Dit beteken nie dat die einde 'n stroperige, altyd-gelukkige einde moet wees nie (Otto 1983: 183).
- 6) Dood is nie op sigself 'n oplossing (goeie einde) nie (Blacker 1986: 24).
- 7) Daar kan geen dubbelsinnigheid wees oor die klimaks van die storie nie – of die held bereik sy doelwit of hy bereik dit nie. Daar kan onopgeloste elemente aan die einde wees, maar dit mag nooit die bereiking van die held se uiterlike doelwit insluit nie (Hauge 1988: 102 - 103).
- 8) Die afloop van 'n storie moet oor die algemeen 'n gevoel van poëtiese regverdigheid bevat (Swain & Swain 1988: 127).
- 9) Kykers wil hê die hoofkarakter moet sy primêre doelwit bereik en nie 'n sekondêre doelwit nie, selfs al is die alternatiewe doelwit objektief gesien, beter. Die einde van *Pretty in Pink* is oorgeskië omdat kykers, wat hoofsaaklik uit tienermeisies bestaan het, ontevrede was dat die heldin nie die ryk maar mislike seun gekry het nie, maar 'n aantreklike *nerd* wat nog altyd haar vriend was (Wolff & Cox 1988: 13 - 14).
- 10) Ateljees maak nie sommer rolprente met ongelukkige eindes nie (Wolff & Cox 1988: 14).
- 11) 'n Einde is onbevredigend as die konflik opgelos word deur toeval, of 'n onlogiese/ongemotiveerde besluit van 'n karakter (*Pretty in Pink*) of deur mense of magte wat nie vooraf gevestig is nie (Wolff & Cox 1988: 28).
- 12) Die konflikresolusie moet primêr deur die hoofkarakter plaasvind. Kykers het hom die hele storie gevolg en wil nie hê iemand anders moet die storie aan die einde oorneem en die probleem oplos nie (Wolff & Cox 1988: 28 - 29).

- 13) Die cliché is dat Hollywood hou van gelukkige eindes. Die meeste rolprente waarvan kykers hou het egter nie gelukkige eindes nie, maar 'n gemengde emosionele einde en lê ook tussen 'n oop en 'n geslote einde (Horton 1994: 128).
- 14) Horton (1994: 173 - 175) identifiseer sewe tipes eindes, naamlik:
 - a) **Sirkulêr.** Die storie eindig waar dit begin het, met die verskil dat die storie nou afgehandel is (*Cape Fear*).
 - b) **Fantasie-triomf.** Dit het 'n gelukkige einde, maar deel of alles is in die karakter se verbeelding (*Raising Arizona*).
 - c) **Omhelsing/Seën.** Rolprente wat karakter en verhouding georiënteer is, moet 'n aanvaarding of seën of 'n verhouding wys aan die einde (*Rocky*).
 - d) **Alleen.** Aan die einde gaan die hoofkarakter voort op sy eie (*My Darling Clementine* of Charlie Chaplin se boemelaar).
 - e) **Die Vriesraam.** Dit dra die boodskap oor dat daar nie geëindig word nie, maar slegs gevries word in tyd (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*).
 - f) **Veelvuldige.** In *Time of the Gypsies* is daar ten minste vyf eindes.
 - g) **Die Baie-wyeskoot.** Dit verlaat die karakter vanaf 'n nabyskoot en eindig op 'n baie-wyeskoot.
- 15) Kykers verkies stories oor karakters wat worstel om selfverwesening of 'n oorwinning te behaal. Dit lê op 'n kontinuum wat strek van 'n lewe wat drasties ten goede verander (*Working Girl*), tot stories waar die hoofkarakter sterf, maar kykers met 'n positiewe gevoel gelaat word omdat dit die menslike gees veredel (*My Life, Awakenings, Dying Young*) (Lucey 1996: 85).
- 16) In aksie- en rillerstories is daar soms vals eindes, wat kykers gerusstel en dan kom die gevaar groter terug as tevore (*Alien, Aliens, Terminator*) (McKee 1998: 224 - 225).
- 17) Troues en nuwe verhoudings is 'n gewilde manier om stories te eindig (Vogler 1998: 224).
- 18) In 'n oop einde gaan die storie voort in die kykers se gedagtes. Dit is dikwels morele gevolgtrekkings wat aan kykers oorgelaat word. Sommige vrae word sonder, en ander met, verskeie antwoorde gelaat. Soms word nuwe vrae gevra wat voortbestaan lank na die rolprent verby is (Vogler 1998: 225).
- 19) Vir gesofistikeerde stories met 'n harde of realistiese gevoel is 'n oop einde soms die beste (Vogler 1998: 225).
- 20) 'n Epiloog kan die storie afrond deur te wys wat van die karakters geword het na die hoofstorie geëindig het. *Terms of Endearment* wys die karakters 'n jaar na die storie geëindig het (Vogler 1998: 230).
- 21) Hoeveel afloop sal kykers tevrede stel? (Vogler 1998: 235).
- 22) Is daar 'n positiewe emosionele krediet by kykers, of ten minste 'n balans tussen negatiewe en positiewe emosies, nadat hulle die rolprent gekyk het? (Giannetti 2002: 334).
