

Hoofstuk 5: Inventaris van karaktertegnieke

5.1 Die aard en funksie van rolprentkarakters

- 1) 'n Karakter se optrede word bepaal deur persoonlikheid (*character*) en denke. Die twee bepaal uiteindelik sy sukses of mislukking in die lewe (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 12).
- 2) 'n Morele doel is moontlik in elke tipe persoon, ook minderwaardige of nuttelose persone (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- 3) Dit is die probleme wat 'n individu ervaar, eerder as 'n massa, wat die emosies van mense aanraak (Hill 1919: 31).
- 4) 'n Karakter het drie dimensies: fisiologie, sosiologie en psigologie (Egri 1946: 33).
- 5) 'n Goeie dramaturg sal net daardie eienskappe van 'n karakter na vore bring wat noodsaaklik is om sy optrede in die drama te verstaan (Conradie 1979: 21).
- 6) Idealistiese karakters word deur die dramaturg op 'n meer verhewe vlak geplaas as die in die alledaagse lewe. Realistiese karakters word gebruik om die kleinlikheid van die mens uit te beeld (Conradie 1979: 22).
- 7) Plot ontstaan uit karakter. Dit is mense wat dinge doen, nie dinge wat mense doen nie (Katahn 1990: 48).
- 8) Mense is geïnteresseerd in wat met mense gebeur. Daarom is 'n goeie plot nie genoeg om 'n groot storie te skep nie (Katahn 1990: 48).
- 9) Volgens Barthes (1974: 67) is karakter 'n ewigveranderende "byvoeglike naamwoord" eerder as 'n selfstandige naamwoord. Karakters is dus nie presies nie, hulle is by benadering, onseker, onvoltooid.
- 10) Horton maak die stelling dat ons onself nie verstaan nie, so waarom moet ons karakters verstaan (Horton 1994: 31).
- 11) Om 'n rolprentkarakter te skep, moet ons gebruik maak van werklike mense wat ons nie kan vergeet nie, want goeie karakters is fassinerend (Horton 1994: 31).
- 12) Horton (1994: 49) stel 'n karaktertabel voor wat uit vier pare persoonlikheids-eienskappe bestaan. 'n Karakter sal in een van elk van die kategorieë val:
 - a) Ekstroversie vs. introversie.
 - b) Intuïsie vs. sensasie.
 - c) Denke vs. gevoel.
 - d) Evaluerend vs. waarnemend.
- 13) Horton (1994: 83 - 85) vra: Is die karakter
 - a) 'n introvert of ekstrovert?
 - b) 'n denker of gevoelsmens?
 - c) geneig na 'n slagoffer of vervolger of redder?
 - d) selfsugtig of onselfsugtig?
 - e) konserwatief of radikaal?
- 14) Net soos 'n storie 'n skelet het wat bepaal word deur die opset, die wendings en die klimaks, het die karakter ook 'n skelet. Dit word bepaal deur die verband tussen motivering, aksie en doelwit (Seger 1994: 150).
- 15) Vogler (1998: 33) gee twee vrae vir die keuse van 'n argetipe:
 - a) Watter sielkundige funksie of persoonlikheidseienskap verteenwoordig dit?
 - b) Wat is die dramatiese funksie daarvan in die storie?

- 16) 'n Regte karakter, soos 'n werklike persoon, is nie 'n enkele eienskap nie maar 'n kombinasie van verskillende eienskappe en motiverings (Vogler 1998: 37).
- 17) 'n Karakter met 'n unieke kombinasie van kontrasterende eienskappe voel die egste (Vogler 1998: 37).
- 18) In rolprente en in enige fiksie word die beste stories vertel binne die konteks van menslike verhoudings (Cowgill 1999: 44).
- 19) Die karakters moet die plot van die storie dien (Cowgill 1999: 44).
- 20) In goeie rolprente gaan dit oor wat gebeur met wie. Dit handel oor mense vir wie kykers omgee, wat hulle emosies en gedagtes vergestalt, wat moeilik besluite moet neem wat ander mense beïnvloed (Cowgill 1999: 44).
- 21) Tydlose stories handel oor mense, nie spesiale effekte nie (Cowgill 1999: 44).
- 22) Die skep van besonderse karakters verseker nie 'n meesterstuk nie, maar daarsonder sal enige rolprent faal om sy potensiaal te bereik (Cowgill 1999: 44).
- 23) In 'n plotgebaseerde drama vervul die karakters ten volle die behoeftes van die storielyn. In 'n karaktergebaseerde drama groei die storielyn uit die eiesoortighede en behoeftes van die karakters. Interessante karakters en 'n sterk storie is altyd simbioties (Rabiger 2000: 156).
- 24) Russin en Downs (2000: 64) gee die volgende analogie: Hoofkarakters is soos die dele van 'n rolprentbeeld wat sentraal en in skerp fokus is. Bykarakters is soos beelde wat nog in fokus is maar op die rant van die raam lê. Ekstras is soos beeldmateriaal wat in die verte uit fokus raak.
- 25) Die eienskappe van 'n karakter wat in die kollig geplaas word, moet sy unieke persoonlikheidseienskappe wees, sowel as die behoeftes en begeertes wat die karakter benodig om oor te gaan tot aksie (Russin & Downs 2000: 67).
- 26) Russin en Downs (2000: 68 - 69) gebruik die volgende vrae om die gepastheid van 'n karakter vir 'n bepaalde storie te beoordeel:
 - a) **Algemeen:** Is die karakter se
 - smaak, maniërismes en stokperdjies;
 - politieke sienings en loopbaan;
 - opvoeding, beroep en finansiële situasie gepas vir sy aksies?
 - b) **Fisies:** Is die karakter se
 - kleredrag en voorkoms;
 - ouderdom en geslag;
 - gesondheid en mediese probleme gepas vir sy aksies?
 - c) **Sosiologies:** Is die karakter se
 - godsdienste en morele beginsels;
 - klas en status;
 - nasionaliteit en
 - familieverbandings gepas vir sy aksies?
 - d) **Sielkundig:** Is die karakter se
 - hoop en ambisie;
 - vrese, inhibisies, teleurstellings;
 - obsessies, fobies, bygelowe;
 - talente;
 - temperament;
 - filosofie en
 - kinderdae gepas vir sy aksies?

- 27) Ryan (2000: 1, 10) beweer dat die meeste van die top honderd rolprentlyste bestaan uit “karaktergedrewe stories”. Volgens hom lê die permanente waarde van ’n rolprent in die kompleksiteit van die karakterisering.
- 28) Die herstellende driebedryfrolprentdrama verhef die indiwidu bo enige sosiale, historiese, ekonomiese en familiebeperkings (Dancyger & Rush 2002: 38).
- 29) Fischhoff (Atkin 2004) konstateer die volgende oor *kern karaktertrekke*:
- Die kern van ’n karakter is ’n persoonlikheidslyn wat deur ’n draaiboek loop. Dit is ’n mondering van basiese waardes en houdings. Dit is nie spontane, eenmalige dade van goed of kwaad nie, maar aksies en woorde wat konsekwent vloei uit wie die karakter is. “Kern” manifesteer in wat ’n karakter doen/nie sal doen nie, dink/nie sal dink nie, voel/nie sal voel nie.
 - Die kern van ’n karakter word in verskillende areas van ’n draaiboek gevind. Al hierdie elemente hoef nie in een draaiboek voor te kom nie. Indien kritieke areas afwesig is, word dit aan kykers oorgelaat om die kern van ’n karakter te bepaal. ’n Voorbeeld is die negatiewe reaksie van die publiek op *Natural Born Killers*, omdat die kern van die karakters nie gedefinieer is nie.
 - Teenstrydighede ten opsigte van hierdie kernkonstantes moet dramatiese plotwendings wees wat kritieke oomblikke is in beide die storielyn en die karakterboog. Dit mag nie manifestasies wees van die skrywer se giere, versinsels of agterlosige karakterontwikkeling of storieontwikkeling nie.
 - Wie iemand is, word gemanifesteer op ’n miljoen maniere. Die kern van ’n karakter word byvoorbeeld gesien in wie hy bevriend of vervreem, waarvoor hy ja en nee sê, wat hy onthul en wegsteek, sy drome en nagmerries, waar hy dapper en bang is, of hy volg of lei of alleen stap en hoe hy diere en kinders behandel.
 - Die kernkaraktertrekke akkumuleer in die onderbewussyn van kykers. Indien die kern verloën word of as daar nagelaat word om een te verskaf, weet kykers instinktief iets is fout. Hulle kan nie noodwendig verwoord wat die probleem is nie, maar voel na die tyd ontevrede.
 - Dit was moeilik vir kykers om te simpatiseer met die hoofkarakters in *The English Patient*. Hulle was besig met ’n buite-egtelike verhouding en die vrou se man was ’n goeie persoon. Daar was geen manier vir kykers om hulle gedrag te verskoon nie, aangesien daar geen verskoning aangebied is nie. ’n Soortgelyke probleem kom voor in *The Piano*. Daarby is die amputasie van die protagonis se vinger deur haar man in stryd met sy kern-karaktertrekke en slegs ’n kunsmatige versinsel sodat sy van hom kan skei.
 - Die kernkaraktertrekke in rolprentkarakters handel oor waardes, doelwitte en die belangrikste van alles: die rasionaal vir die doelwitte en die metodes om dit te bereik. Indien
 - daar van kykers verwag word om van ’n karakter te hou, sonder dat daar enige rede verskaf word of
 - die karakters se gedrag in stryd is met basiese waardes wat baie meer vereis as plotversinsels of onbegrensde passie om dit te verdoesel,
 faal die storie op ’n baie basiese vlak.
- Rolprente soos *Casablanca*, *The Godfather I & II* en *Rocky*, is klassieke rolprente omdat kykers die karakters, hulle konflikte en uiteindelijke keuses verstaan. Hulle kernkaraktertrekke is konstant regdeur die storie.

- 30) Volgens Ward, onderhoud in Atkin (2004), bepaal die sentrale probleme van die karakter hoe die skrywer hom sal teken. Indien dit byvoorbeeld 'n getraumatiseerde kind is, moet hy meer introverties wees en kan hy nie 'n gladdebek wees nie. Sommige draaiboeke bevat karakters wat almal wel ter tale is – houdings, eerder as werklike fisiese wesens.
- 31) Martinez, onderhoud in Atkin (2004),
- glo die karakters in fiksie ontstaan diep uit die skrywer self.
 - kyk vir die definiërende elemente van die persoon waaroor hy skryf.
 - glo dat kwessies kom en gaan, maar mense is permanent. Daarom fokus sy draaiboeke op karakters.

5.2 Grondbeginsels van effektiewe rolprentkarakters

- Dit wat 'n persoon sê of doen, moet 'n sekere morele doel openbaar (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 25).
- Die karakters moet nie van kinders groei tot grootmense in die verloop van die storie nie (Hill 1919: 77).
- Die goeie moet nie te goed wees nie en die slegte nie te sleg nie, anders sal kykers die uitkoms van die stryd te maklik voorspel (Patterson 1920: 15).
- Skrywers begin dikwels by mense wat hulle goed ken, insluitend hulleself, wanneer hulle karakters skep. Die kopiëring van die werklikheid lei dikwels nie tot die beste karakters nie, onder andere omdat werklike mense inkonsekwent en teenstrydig is (Patterson 1920: 42).
- Blum (1984: 99) gee die volgende vrae oor effektiewe rolprentstories en -karakters:
 - Wat is die **hoofdoelwit** (bestaansrede) van die storie?
 - Wat is die **aksiedeurlyn** (hooffunksie) vir elke karakter in die plot?
 - Wat is die **karakter se doelwit** (om te...)?
 - Wat is die **karakter se motivering** (hoekom wil hy die doelwit bereik)?
 - Hoe groot is die **karakter se dringendheid** (hoe dringender, hoe groter is die dramatiese konflik)?
- In verhale oor bekende historiese figure of gebeurtenisse, is daar nie spanning oor hoe die storie gaan eindig nie. Die plasing van fiktiewe (hoof)karakters, in die historiese omstandighede of saam met die historiese (hoof)karakter(s), maak dit moontlik om steeds afwagting/spanning te skep (Blacker 1986: 25).
- Indien 'n verhaal handel oor diere, word hulle vermenslik, soos in *Jaffie* van Eitemal, wat oor twee donkies handel (Meij & Snyman 1986: 11).
- Om 'n interessante karakter te skep, kan daar gekyk word na die eienskappe van 'n tipiese karakter wat daardie rol vertolk. Daarna word die karakter spesifiek teen die cliché geskep (Hauge 1988: 48).
- Nuwe interessante fasette van 'n karakter kan uitgebring word deur hom in 'n span met 'n karakter te plaas wat totaal van hom verskil (Hauge 1988: 49).
- Die karakters moet die oorsaak en die plot die gevolg wees (Human 1988: 73).
- Volgens Nortjé, onderhoud met Human (1988: 69), bepaal die lengte van 'n rolprent die kompleksiteit van die karakter. Televisiereekse vereis kompleksere karakters wat met die verloop van die storie aan kykers onthul word.
- Kykers het wêreldwyd gewys dat hulle interessante karakters bo vaal en vervelige karakters verkies (Human 1988: 104).

- 13) **Tipe** karakterisering is rolverdeling volgens stereotipe – die tradisionele persepsie wat oor sekere groepe bestaan. Die voordeel is dat dit karakters verskaf waarmee kykers onmiddellik bekend is (Swain & Swain 1988: 99).
- 14) **Anti-tipe** karakterisering is wanneer die persoon baie anders is as die tradisionele persepsie wat oor 'n groep bestaan. Dit verskaf realisme, varsheid en prikkel belangstelling (Swain & Swain 1988: 99).
- 15) *Tipe* karakters en *anti-tipe* karakters kan ook gekombineer word in een storie (Swain & Swain 1988: 99).
- 16) Volgens Swain en Swain (1988: 110) is 'n karakter met 'n geheim of 'n kinkel interessanter, byvoorbeeld:
 - a) 'n Kil-oog uitvoerende beamppte... wat 'n bottel in sy onderste laai hou.
 - b) 'n Klein, preutse meisie... met 'n voorliefde vir swart kantonderklere.
 - c) 'n Sonnige bekroonde kleuterskoolonderwyseres... wat kinders haat.
- 17) 'n Geheim of kinkel in 'n karakter moet nie oordoen word nie – die dominante indruk moet dominant bly (Swain & Swain 1988: 110).
- 18) Alle karakters in 'n storie moet nie geheime of kinkels hê nie. Sulke wendings moet gereserveer word vir sleutelkarakters/kritieke oomblikke (Swain & Swain 1988: 110).
- 19) Rolprentkarakters word ontwikkel in min skermtyd. Hulle karaktereienskappe moet saamgepers en gekondenseer word. Nie-essensiële eienskappe word eers uitgeskakel en dan in kompakte vorm teruggeplaas (Mehring 1990: 187).
- 20) Eksterne nie-verbale gedrag wat kerneienskappe van karakters kommunikeer, neig om spesifiek en ondubbelsinnig te wees (Mehring 1990: 188).
- 21) Mehring (1990: 193 - 195) identifiseer tien eienskappe van goeie karakters:
 - a) Hy is 'n unieke individu, met sy eie openbare en verborge wêreld, sterk- en swakpunte, suksesse en mislukkings, vrese en hoop en tye en plekke waar behoeftes vervuld en onvervuld is.
 - b) Hy het ruimte om te groei en verander van besluit tot besluit.
 - c) Hy het universele eienskappe en doelwitte wat die moeite werd is en waarmee mense kan identifiseer.
 - d) Hy is onvolmaak. Hy het swakhede en dubbelsinnighede (*ambivalences*) wat dit moeilik maak om sy doelwitte te bereik.
 - e) Hy is onoorwinlik. Hy het 'n enorme hoeveelheid stamina en vasberadenheid sodat hy die baie hindernisse en probleme wat hom konfronteer, kan oorwin.
 - f) Hy is nooit passief nie en moet altyd aktief streef om die doelwitte te bereik wat hy vir homself gestel het.
 - g) Hy het dominante eienskappe, maar is terselfdertyd multidimensioneel.
 - h) Hy is terselfdertyd besig met 'n innerlike, sielkundige stryd en 'n uiterlike, fisiese stryd (innerlike doelwit en uiterlike doelwit).
 - i) Hy het dwingende persoonlike doelwitte wat spruit uit diep emosionele behoeftes en letsels.
 - j) Hy handhaaf 'n atmosfeer van misterie tot die einde. Hy laat kykers raai deur die onverwagte, maar logiese te doen. Sy finale gedrag is onvoorspelbaar, maar altyd verstaanbaar. Daar is die gevoel dat meer inligting onthul sal word, dat daar innerlike reserwes is wat nog benut kan word.
- 22) Gesonde, gebalanseerde karakters maak nie goeie rolprentkarakters nie. Psigotiese persoonlikhede aan die ander uiterste van die spektrum maak ook nie

goeie rolprentkarakters nie. Dit is die alledaagse neurotiese gedrag waarmee draaiboekskrywers werk (Mehring 1990: 202).

- 23) Mehring (1990: 202) noem die volgende gedrag waarmee draaiboekskrywers kan werk. Karakters wat
- weier om die waarheid wat hulle in die oog staar te erken.
 - hulle vyandigheid rig op 'n nie-vyandige persoon eerder as op die bron van vyandigheid.
 - humor gebruik om agter weg te kruip.
 - gevoel vermy deur betrokke te bly by intellektuele aktiwiteite.
 - ander beskuldig van die gedrag wat hulle in hulself haat.
 - hulle gevoelens ontken.
 - gedurig hulle onaanvaarbare gedrag verskoon.
 - oorpresteer.
 - onderpresteer.
 - in 'n fantasiewêreld leef.
 - angsproduserende gevoelens en gedagtes onderdruk.
 - ander mense se gedrag naboots eerder as om hulle eie te ontwikkel.
- Bogenoemde gedrag stem grootliks ooreen met die sielkundige verdedigingsmeganismes wat Freud en andere geïdentifiseer het.
- 24) Om 'n rolprentkarakter realisties en multidimensioneel te maak, kan sy lewe verdeel word in ekstern en intern. Sy eksterne lewe word dan verdeel in drie komponente: professioneel, persoonlik en privaat. Vir elkeen word daar dan 'n biografie opgestel (Field 1994: 29, 50).
- 25) Baie jong en baie ou mense kom selde voor as hoofkarakters in Amerikaanse rolprente. As jong kinders voorkom, is dit as miniatuurvolwassenes (*Home Alone*) en as ou mense voorkom, is dit dikwels as stereotipes (Horton 1994: 57).
- 26) Rosenthal (1995: 68 - 69) noem die volgende eienskappe van effektiewe karakters (dit is nie op alle genres van toepassing nie):
- Helde met bomenslike eienskappe (*larger than life*).
 - Hoofkarakters wat soos die kykers is, maar interessanter, sodat hulle met hulle kan identifiseer.
 - Fassinerende opponente. In *Under Siege* is die hoofkarakter iemand wat kykers kan ondersteun. Hy verkry egter 'n nuwe dimensie omdat hy deur 'n effektiewe opponent teëgestaan word.
 - Verskillende dimensies, soos doelwitte en ambisies, behoeftes en vereistes, sterkpunte en swakpunte.
 - Kykers moet die karakter se motivering vir sy aksies verstaan. Daar word byvoorbeeld geen motivering gebied vir die antagonis in *The Fugitive* nie.
- 27) Het al die karakters definitiewe persoonlikhede? (Lucey 1996: 300).
- 28) Die relatiewe kompleksiteit van 'n karakter moet gepas wees vir die genre. Hoe meer plotgedrewe die storie, hoe eenvoudiger is karakterisering. Komplekse karakters lei die aandag af van gebeure in byvoorbeeld aksie-, avontuur- en klugrolprente (McKee 1998: 107).
- 29) Karakterontwerp begin met die rangskikking van twee primêre komponente, naamlik (a) karakterisering en (b) ware karakter. Karakterisering is die som van al die waarneembare eienskappe, byvoorbeeld spraak, intelligensie en

- voorkoms. Ware karakter wag weggesteek agter die masker: Ten spyte van sy karakterisering, wie is die persoon ten diepste? (McKee 1998: 375).
- 30) Daar moet ruimte gelaat word vir die akteur se interpretering van 'n karakter. Moet dus nie fyn detail oor byvoorbeeld sy bewegings en gesigsuitdrukkings inskryf nie (McKee 1998: 383).
- 31) Miller (1998: 23 - 29) identifiseer die volgende vereistes vir effektiewe karakters:
- Hulle kom eg voor. In die vier jaar wat die televisiereeks *Marcus Welby, MD*, in die VSA uitgesaai is, het die vervaardigers meer as 250 000 briewe ontvang waarvan 'n groot hoeveelheid mediese advies gevra het.
 - Hulle is geloofwaardig. Dit beteken dat hulle
 - reageer met die diepte en insig wat by hulle pas;
 - realistiese swakhede het en
 - hulself nie te ernstig opneem nie.
 - Hulle is uniek en geïndividualiseerd.
 - Hulle bevat 'n sterk element.
 - Hulle kan 'n element van dubbelsinnigheid bevat.
 - Hulle kan interne konflik ervaar.
 - Kykers identifiseer met hulle.
- 32) "Karakters wat opspring van die bladsy" is die algemeenste antwoord wat agente en vervaardigers gee as hulle gevra word watter tipe draaiboek hulle interesseer (*The New York Screenwriter Monthly* 1998).
- 33) Volgens Stone, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), voel mense aangetrokke tot karakters wat oor die algemeen ordentlik (*decent*) is, maar fassinerend (*intriguing*) en met gebreke (*flawed*). Die fassinerende eienskap moet organies wees en nie sommer ad hoc gekies word nie.
- 34) Volgens Stone, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), is verhalende spanning dit wat 'n karakter deur 'n storie voortdryf. Indien daar spanning of konflik binne 'n karakter self is, fassineer dit haar.
- 35) Volgens Lawson (1960: 168), kan drama nie werk met karakters wat
- swakwillig (*weak willed*) is;
 - nie besluite van selfs tydelike betekenis kan maak nie;
 - geen bewustelike houding inslaan teenoor gebeure nie of
 - geen poging aanwend om hulle omgewing te beheer nie.
- 36) Parker (1999: 84 - 87) noem ses tegnieke om 'n effektiewe karakter te skep:
- Onthul sy emosionele waarheid.
 - Doen dit deur die aantal emosionele veranderings waardeur hy gaan as gevolg van sy veranderende motiverings, van die begin tot die einde.
 - Die karakter se emosionele toestand word onthul aan die begin.
 - Daarna word dit uitgedaag deur 'n dramatiese gebeure.
 - Sy reaksie onthul 'n ander aspek van sy karakter wat deur 'n ander emosie as die oorspronklike ondersteun word.
 - Soos wat hy verdere uitdagings teëkom, onthul sy reaksies 'n wyer reeks van emosies.
 - Die finale uitdaging skep 'n onthulling en verandering in sy oorhoofse houding teenoor die situasie of persoon wat die bron van konflik is.
 - Die stappe van verandering moet altyd geloofwaardig wees en nie te vinnig of te stadig wees nie.

- b) Laat die karakter se houding(s), eerder as net logika of instink, sy oorhoofse reaksie op gebeure bepaal.
- Die dominante houding word onthul deur dit in 'n aantal verskillende dramatiese kontekste te gebruik.
- c) Definieer die basis van die karakter se dramatiese konflik. Daar is vyf basisse vir konflik:
- **Innerlik** – Hy poog om 'n aspek van die self te beheer, oorkom of vind.
 - **Verhoudings** – Hy is in konflik met ander karakters.
 - **Sosiaal** – Hy is in konflik met 'n organisasie, geloofstelsel of manier van lewe.
 - **Natuur** – Hy word bedreig deur iets uit die natuur.
 - **Bonatuurlik** – Hy is in konflik met enigiets van 'n god tot monsters tot buiteruimtelike wesens.
- d) Ontwikkel geloofwaardige karakterprobleme en doelwitte.
- Dit maak die storie uniek en die karakter se rol daarin uniek.
 - Vra of die doelwitte en probleme gepas is vir die genre.
 - Vra of die doelwitte en probleme geloofwaardig is vir die karakter.
 - Hoe korter die storie, hoe eenvoudiger moet die doelwit wees.
 - Hoe korter die storie, hoe meer voor die hand liggend moet die doelwit van die karakter en sy karakterontwikkeling wees.
- e) Ontwikkel die karakter se reaksies op probleme deur fisiese aksie.
- Die reeks aksies word grootliks bepaal deur die genre.
 - Die reeks probleme word grootliks bepaal deur die aard van die konflik, byvoorbeeld innerlik of bonatuurlik.
- f) Skep voldoende karakters waarmee die karakter interaksie kan hê.
- 37) Rolprentkarakters moet nie noodwendig soos werklike mense voorkom nie – hulle moet eerder werklik voorkom binne die konteks van die wêreld, tema, doelwitte en konflikte van die storie (Russin & Downs 2000: 59).
- 38) Karakters wat gekonfronteer word met moeilike sosiale of etiese keuses en dan besluite neem, is altyd fassinerend (Russin & Downs 2000: 64).
- 39) Karakters wat nie aksie wil neem nie, is oneffektiewe karakters, tensy hulle keuses beperk word of later omgekeer word, soos die vertaler in *Saving Private Ryan* (Russin & Downs 2000: 64).
- 40) 'n Geloofwaardige karakter is een waarvan die persoonlikheid en die gedrag in kongruensie is. Die punt op die minderwaardig-meerderwaardig-kontinuum sal ooreenstem met die punt op die agting-vir-ander-kontinuum, die punt op die onderwerpend-dominerend-kontinuum, die humorkontinuum, ensovoorts. Dit beteken nie dat sy ware self en ideale self in kongruensie moet wees nie. Inteendeel, vir effektiewe karakterontwikkeling is inkongruensie tussen die ware self en die ideale self belangrik (Human & Theunissen 2004: 6).
- 41) Vir interessante karakters is inkongruensie tussen (a) sy ware self en die "sosiale ideale self" (waarna die samelewing streef) en (b) sy ideale self en die sosiale ideale self gewens (Human & Theunissen 2004: 6).
- 42) Daar moet ten minste een punt wees waar elke karakter die verloop van die storie beduidend affekteer. Daar moet 'n definitiewe punt wees waar die storie sal platval as die bepaalde sekondêre karakter nie daar is nie. Andersins kan hy gewoonlik uitgeskryf word (Rossio & Elliot 2004).

5.3 Ronde karakters

- 1) Om 'n goeie karakter met negatiewe eienskappe uit te beeld, maak hom geloofwaardiger. Die eienskappe moet egter nie swart wees nie, maar grys (Herman 1952: 26).
- 2) Hoe kompleks 'n karakter is, hoe meer konflik sal hy voortbring en mee gekonfronteer word (Herman 1952: 27).
- 3) Karakters moet nie marionette van ander karakters wees nie. Hulle moet geloofwaardige menslike wesens wees met al die fisiese en emosionele plooië, moesies en sproete van werklike mense (Herman 1952: 27).
- 4) Die karakter moet so geloofwaardig wees dat sy optrede lyk of dit voortvloei uit die inherente dryfkrag van sy persoonlikheid (Herman 1952: 27).
- 5) Indien 'n karakter natuurlik en realisties uitgebeeld word, is dit maklik vir kykers om sy lewe voor en na die storie te visualiseer (Herman 1952: 32).
- 6) Karakters moet nie ooglopende stereotiperings wees met etikette soos "kommunistiese opstoker" of "selfsugtige vrouejoernalis" nie (Derry 1978: 20).
- 7) 'n Vol karakter word gewoonlik in situasies geplaas wat hom dwing tot keuses en potensiële optrede. 'n Vlak karakter ontvang 'n karakteriserende eienskap en oefen geen belangrike wilsbesluite uit nie (Meij & Snyman 1986: 13).
- 8) In komedies is platter karakters en selfs karikature aanvaarbaarder as in ernstige dramas. Aksie-avontuur se klem op aksie het tot gevolg dat die karakters ook minder rond is (Katahn 1990: 54).
- 9) Volgens Seger (1994: 181) het 'n karakter drie dimensies:
 - a) **Gedagtes:** filosofie, waardes, houdings en sienings.
 - b) **Dade:** aksies en die besluite wat lei tot die dae.
 - c) **Emosies:** emosionele profiel en emosionele spektrum.

Die meeste rolprente skeep een of twee dimensies af. Gevolglik skeep hulle karaktertipes (iemand wat net deur een kategorie gedefinieer word). James Bond is 'n karaktertipeheld en word gedefinieer deur aksie. Kykers weet min van sy houdings en sy emosionele lewe bestaan feitlik nie. Hy sal nooit huil, vrees, onsekerheid of aggressie wys nie.
- 10) 'n Karakter met te veel en uiteenlopende vermoëns is eksentriek. Dit sluit hom eerder af van kykers en hou hom op 'n afstand (McKee 1998: 378).
- 11) Dimensie (rondheid) beteken teenstrydigheid. Dit kan binne die karakter se diepste binneste wees of tussen sy karakterisering en sy diepste binneste (McKee 1998: 378).
- 12) Disney vra: Het die karakter 'n relevante voorstorie? (Vogler 1998: xiv).
- 13) Die ideaal is dat elke ronde karakter 'n element van elke argetipe sal toon, aangesien die argetipes manifestasies is van die dele waaruit 'n volledige persoonlikheid bestaan (Vogler 1998: 39).
- 14) Russin en Downs (2000: 301) gee die volgende wenke om 'n eendimensionele karakter reg te stel:
 - a) Gee hom 'n persoonlikheidsgebrek of spook. Byvoorbeeld: Interne konflik omdat hy nie daar was vir sy broer toe hy gesterf het nie.
 - b) As die karakter te veel selfkennis het, kan die dialoog herskryf word sodat hy minder seker is waarom hy doen wat hy doen, byvoorbeeld 'n vals motivering of verskoning waaragter die ware rede weggesteek word.
- 15) Moenie altyd die karakter 'n standaardgodsdienst gee nie (Press 2004: 313).

- 16) Indien die karakter fobies of fiksasies het, byvoorbeeld die pa se konstante gebruik van *Windex* in *My Big Fat Greek Wedding*, kan dit 'n bron van vermaak wees (Press 2004: 313).
- 17) 'n Verborgte verlede of identiteit kan die karakter interessanter maak (Press 2004: 313).

5.4 Bekendstelling van karakters

- 1) Freiburg (1918: 194) wys daarop dat voorkoms op sigself onvoldoende is om karakters te individualiseer. Die karakter moet ook 'n definitiewe temperament, 'n definitiewe ingesteldheid soos onbeskoftheid of hoogmoed, 'n definitiewe denkpatroon soos jaloersheid of impulsiwiteit en 'n duidelike morele siening hê. Die karakter hoef nie gekompliseerd te wees nie, hy moet net 'n individuele kombinasie verteenwoordig.
- 2) 'n Karakter se verskyning moet nie toevallig wees nie. Sy verskyning moet gemotiveerd wees en kykers moet voorberei word op sy verskyning. Die verskyning van die tawwe taxibestuurder in *The Third Man* is 'n voorbeeld van so 'n kunsmatige verskyning (Herman 1952: 27 - 28).
- 3) Volgens Root (1979: 38) moet die opponent so gou moontlik aan kykers bekendgestel word, aangesien daar dan sprake is van konfrontasie.
- 4) As die karakter 'n belangrike rol speel in die protagonis se stryd, moet hy aktief wees vir die hele storie. Hy kan nie na 'n kort bekendstelling sy inset lewer (byvoorbeeld 'n groot som geld gee) en dan verdwyn nie (Wolff & Cox 1988: 26).
- 5) Karakters moet so oorgedra word dat kykers hulle leer ken soos hul vriende (Wolff & Cox 1988: 47).
- 6) Die grote van 'n karakter se bekendstelling moet gepas wees vir die tipe karakter en genre (Lucey 1996: 75).
- 7) 'n Karakter moet in die betrokke toneel bekendgestel word, maar nie ten volle verduidelik word nie (Lucey 1996: 75).
- 8) Meeste draaiboeke stel die hoofkarakter binne die eerste vyf bladsye bekend (Lucey 1996: 75).
- 9) 'n Dramatiese toetrede vir 'n karakter skep hoë verwagtings by kykers en 'n nuuskierigheid om hom te ontmoet (Lucey 1996: 75).
- 10) 'n Karakter kan ook bekendgestel word sonder om fisies te verskyn. Mense kan van hom praat en 'n reputasie kan vir hom opgebou word (Lucey 1996: 76).
- 11) Die opponent kan met goeie gevolge vaag en geheimsinnig gehou word aan die begin. In *Three Days of the Condor* word die opponente slegs as skadufigure bekendgestel en ontmoet kykers hulle eers in die tweede helfte van die storie (Lucey 1996: 76).
- 12) 'n Binnekoms of uitgang is 'n sleuteloomblik vir 'n karakter. 'n Dramatiese of komiese binnekoms of uitgang kan gebruik word om belangrike dialoog of beeld te beklemtoon (Miller 1998: 38).
- 13) Soms kan 'n minder belangrike karakter gebruik word om die aandag te lei na 'n volgende, belangrike karakter, soos in die openingstoneel van *Once Upon a Time in the West* (Miller 1998: 162).
- 14) 'n Belangrike funksie van die Gewone Wêreld is dat dit die held aan kykers voorstel. Net soos wanneer iemand in die gewone lewe voorgestel word, open dit die pad vir 'n dialoog om te begin (Vogler 1998: 89).

- 15) In *Jurassic Park* veroorsaak die komplikasie dat die hoofkarakter betrek en bekendgestel word. Die wag wat doodgemaak word deur die dinosourus aan die begin, skep die behoefte aan 'n gerespekteerde wetenskaplike wat kan sertifiseer dat die park veilig is. Somtyds is die hoofkarakter direk betrokke by die komplikasie (*The Graduate*) (Deemer 1/11/2000).

5.5 Vestiging

- 1) Die maklikste manier om 'n karakter te vestig is deur etnisiteit, veral as daar baie karakters is. Gewig, lengte, stem, klerestyl, letsels, tatoes, houding en beweging speel almal 'n rol (Seeger 1994: 210).
- 2) As die karakters kontrasterend is, is dit makliker vir kykers om hulle uit te ken. 'n Storie wat net blondekopmeisies as karakters het, sal maklik verwarring veroorsaak (Miller 1998: 31).
- 3) Oor die algemeen is dit die beste om die hoofkarakters binne die eerste paar minute aan kykers bekend te stel (Miller 1998: 37).
- 4) Dit is goed om kykers so gou moontlik 'n gevoel van die hoofkarakters se persoonlikhede en omstandighede te gee (Miller 1998: 37).
- 5) Voldoende tyd moet spandeer word om uiteensetting oor die hoofkarakter(s) te verskaf (Human & Theunissen 2004: 10).

5.6 Karakter-uiteensetting/karakterisering

- 1) Karakter word openbaar deur dit wat gekies of verwerp word wanneer die keuses nie ooglopend is nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 14).
- 2) Patterson (1920: 37 - 44) noem die volgende oor karakterisering:
 - a) Die draaiboek moet slim karakterisering bevat, aangesien dit toneelspel-waarde verskaf. Die hoofkarakter moet persoonlikheid en individualiteit bevat wat hom verskillend maak van ander.
 - b) Die persoonlikheid van 'n karakter moet omgesit kan word in skermtaal, byvoorbeeld aksie. 'n Jaloerse persoon is meer kinematies as 'n agterdogtige persoon, omdat jaloesie gewoonlik lei tot aksie terwyl agterdogtigheid meer in die denke van die persoon manifesteer.
 - c) Karakterisering en karakterontwikkeling kan met behulp van voorwerpe soos klere uitgebeeld word.
 - d) Karakterisering kan deur die houding van ander karakters teenoor die held of heldin uitgedruk word.
 - e) Terrein kan karakter onthul.
 - f) Voorkoms soos rooi hare, sluwe oë of 'n sterk kakebeen kan karakter onthul.
 - g) Wanneer fisiese voorkoms in kontras is met verstandelike of morele eienskappe skep dit oorspronklikheid.
 - h) Karakterisering kan bydra tot die storiëkwaliteit deur byvoorbeeld spanning te skep aangaande 'n persoon se karakterontwikkeling of regressie.
- 3) In konflik word die ware self van die karakter onthul (Egri 1946: 180).
- 4) Bykarakters kan gebruik word om hoofkarakters se eienskappe te beklemtoon (Herman 1952: 36).
- 5) Karakterisering vereis 'n hoë mate van seleksie om die gepaste eienskappe vir die storie te skep. Alhoewel die karakter 'n abstraksie is, moet hy so solied soos beton voorkom (Rand 1969: 66).

- 6) Die twee hooftegnieke van karakterisering is deur middel van dialoog en aksie (Rand 1969: 66).
- 7) Karakterisering behels die uitbeelding van die kerneienskappe van 'n karakter (Rand 1969: 67).
- 8) As ons iemand in die werklike lewe nie verstaan nie, is dit omdat ons nie die motivering vir sy gedrag verstaan nie. Daarom is motivering baie belangrik vir karakterisering (Rand 1969: 67).
- 9) Karakterisering is die somtotaal van tipiese kwaliteite in enige gegewe individu wat gekontroleer word deur die strewes, dryfkragte, ideale, morele waardes en gewete van daardie individu (Otto 1983: 195).
- 10) Otto (1983: 206) identifiseer sewe metodes van effektiewe karakterisering:
 - a) Karakterisering deur eerste visuele verskyning. Kykers maak dadelik afleidings oor die persoonlikheid van die karakter op grond van sy voorkoms en gedrag. Hy moet deurgaans gehandhaaf word soos hy voorgestel is.
 - b) Karakterisering deur optrede. Die karakter word die beste geteken deur dit wat hy doen en sê. Die effektiwste karakterisering word dikwels nie deur grootse daade blootgelê nie, maar deur klein, onbelangrike gedrag.
 - c) Karakterisering deur reaksie van ander. Die houding en handeling van ander karakters teenoor 'n karakter doen baie om hom aan kykers te openbaar.
 - d) Karakterisering deur kontras. Deur die karakter te kontrasteer met sy opponent word sy eie eienskappe uitgelig.
 - e) Karakterisering deur vergroting. Een van die hoofkenmerke van 'n karakter kan vergroot word, byvoorbeeld 'n kenmerkende uitspraak of stem.
 - f) Karakterisering deur naamkeuse.
 - g) Dominerende kenmerk. Die skrywer gebruik byvoorbeeld 'n kenmerk soos selflose toewyding en bou die karakter rondom dit.
- 11) Conradie (1985: 217 - 218) identifiseer twee tipes karakterisering in verhoogdrama:
 - a) **Eksplisiete karakterisering.** Dit is inligting oor 'n karakter wat deur middel van ander karakters verskaf word.
 - b) **Implisiete karakterisering.** Dit is inligting oor 'n karakter wat geopenbaar word deur dit wat hy doen en sê.
- 12) Niks wat oor 'n karakter gesê word het enige waarde in kykers se verstaan van die karakter, as dit verskil van sy daade nie (Blacker 1986: 36).
- 13) Volgens Blacker (1986: 36 - 38) word 'n karakter onthul
 - a) deur wat hy doen;
 - b) deur sy spraakgewoontes en
 - c) in konflik.
- 14) Kykers wil nie tyd mors om die karakter psigoanalities te ontleed nie, hulle wil hom in aksie sien (Blacker 1986: 38).
- 15) Klein aksies en maniërismes kan baie oor 'n karakter sê en hom afrond (Blacker 1986: 39).
- 16) Die effektiwste manier hoe lesers 'n karakter leer ken, is as hy in botsing kom met ander karakters of 'n innerlike botsing ervaar. Hy neem dan besluite en sy ware aard kom na vore (Meij & Snyman 1986: 14).
- 17) Karaktertrekke moet 'n spieëlbeeld wees van die karakter se emosionele en intellektuele lewe (dit sluit die karakter se waardesistiem in) (Human 1988: 47).

- 18) Karaktertrekke moet vermeng word sodat karakters nie enkelvoudig is nie. 'n Geskakeerde karakter kan makliker weens omstandighede verander, omdat kykers van beide sy sterk- en swakpunte bewus is (Human 1988: 48).
- 19) Die hoeveelheid karakterisering teenoor plot moet gepas wees. Te veel plot en te min karakterisering lei tot steriele en meganiese drama (Human 1988: 73).
- 20) Die omgewing help om karakter vinniger aan kykers te openbaar. 'n Karakter met die karaktertrek van arrogansie moet in 'n omgewing geplaas word waar hy sy arrogansie kan openbaar, byvoorbeeld 'n restaurant waar hy met die kelners vassit (Human 1988: 87 - 88).
- 21) Elke karakter is 'n kultuurdraer en weerspieël die gebruike van sy gemeenskap (Human 1988: 99).
- 22) Human (1988: 106 - 108) identifiseer twee maniere van uiteensetting ten opsigte van karakters, naamlik progressiewe en indirekte bekendstelling.
- a) Hy gee Tubbs en Moss se stappe waardeur 'n verhouding ontwikkel as 'n riglyn vir **progressiewe bekendstelling**:
- **Inisiëring**: 'n Verkenningfase. Die partye is versigtig terughoudend.
 - **Eksperimentering**: Die partye vra toetsvrae om meer van mekaar te wete te kom.
 - **Intensivering**: Vriendskap ontstaan. Openheid is 'n kenmerk van die fase en fisiese nabyheid word beklemtoon.
 - **Integrering**: Die partye sien hulleself as 'n paartjie. Gemeenskaplikhede word ontwikkel.
 - **Saambinding**: 'n Formele fase. 'n Verlowing of huwelik word gevorm.
- b) **Indirekte bekendstelling**: Die karakter word deur die oë van ander karakters in die storie bekendgestel. Die karakter word dus nie net deur sy eie optrede bekendgestel nie, maar ook deur die menings en optrede van ander. Die voordeel van die metode is dat die kykers betrek word en self moet besluit of die ander karakters se menings korrek is.
- 23) Die skrywer, net soos 'n skilder, moet begin met die belangrikste buitelyne en dan oorbeweeg na die fyner detail. Die karakter se beroep is normaalweg belangriker as persoonlikheidskenmerke soos wantrouigheid of vrygewigheid, wat later bekendgestel kan word (Human, 1988: 109).
- 24) Alle persone het 'n dominante indruk op die mense wat hulle ontmoet, byvoorbeeld skaam, vervelig of grootprater. Dit word uitgedruk deur middel van 'n byvoeglike naamwoord van gedrag. Net so word persone geklassifiseer volgens beroepe, wat 'n aanduiding is van hulle sosio-ekonomiese posisies, opvoeding, ervaring en gedrag. Dit word gewoonlik uitgedruk deur middel van 'n selfstandige naamwoord van beroep. Deur die twee te kombineer kan die skrywer die dominante indruk van sy karakter weergee, byvoorbeeld slordige kelnerin, nors polisieman, sexy skoolmeisie (Swain & Swain 1988: 100 - 101).
- 25) Volgens Swain en Swain (1988: 100) moet elke karakter duidelike etikette kry, want dit help kykers om tussen karakters te onderskei:
- a) Etiket van **voorkoms**.
 - b) Etiket van **spraak**.
 - c) Etiket van **maniërismes**.
- 26) Swain en Swain (1988) konstateer die volgende oor karakterisering:
- a) Alle persone het belangstellings, wat baie sê oor hulle karakters (p. 105).

- b) Skep insidente waardeur die karakter onthul kan word (p. 111).
- c) Vestig die karakter se persoonlikheid so vroeg moontlik. Hy moet nie eers deur 'n aantal neutrale, nie-karakteriserende tonele drentel nie (p. 112).
- d) Die karakter moet vroeg in karakter gevestig word, anders kan kykers 'n verkeerde indruk van hom kry. Dit kan as volg gedoen word:
- Vestig die **dominante indruk**. As die karakter 'n atletiese tipe is, moet hy so getoon word aan die begin. Hy moet byvoorbeeld nie gewys word waar hy onbeholpe neerslaan nie.
 - Vestig **beminlikheid** (*likeability*). Moenie dat hy aan die begin soos 'n boelie en skurk optree as kykers van hom moet hou nie.
 - Vestig **interessantheid**. Laat die karakter iets interessants doen of plaas hom in 'n interessante omgewing of kontrasteer hom met sy omgewing.
 - Vestig **potensiaal** (pp. 112 - 114).
- e) Twee tipes potensiaal moet in die hoofkarakter gevestig word, naamlik:
- **Fisiese** potensiaal: 'n Karakter kan nie uit karakter optree nie, daarom moet die potensiaal vir sy optrede vroeg gevestig word. As 'n pieperige klein mannetjie aan die einde 'n groot pistool uitpluk en die skurk doodskiet, is dit ongeloofwaardig. As hy aan die begin gewys word waar hy gefassineerd na wapens in die museum kyk of instruksies op die skietbaan kry, is sy potensiaal om so iets te doen, gevestig by kykers.
 - **Psigiese** (klimaks) potensiaal: Toon die karakter se sielkundige vermoë vir die gedrag wat nodig is met die klimaks. Vestig hom byvoorbeeld as iemand wat doelwit georiënteerd is, 'n sterk wil of twee sterk konflikterende emosies of lojaliteite het (pp. 113 - 114).
- f) Al die hoofkarakters moet so gou moontlik in die storie verskyn (p. 153).
- g) Hoofkarakters moet gereeld genoeg verskyn sodat kykers nie van hulle vergeet nie (p. 153).
- h) Daar moet goeie, nie gerieflike, redes wees waarom al die hoofkarakters aan die begin in die storie verskyn (p. 154).
- 27) Die karakter se persoonlikheid, waardes, gesondheid, intelligensie, godsdiens, ideologie, ensovoorts, is alles aspekte wat help om hom aan kykers bekend te stel (Wolff & Cox 1988: 49).
- 28) Volgens Mehring (1990: 189) vind karakteriseringsaksies op ten minste twee vlakke plaas:
- a) Gedagtes en gevoelens wat die karakter wil hê ander mense moet ken en op moet reageer.
 - b) Gedagtes en gevoelens wat die karakter van ander (en soms homself) wil wegsteek. Dit is die oorsprong van die karakter se innerlike konflik, onsekerheid en vrese.
- 29) Wanneer die karakter oopgevlak is deur die krisis, is dit die geleentheid om die karakter se geheime, vrese, emosies en passie te onthul (Lucey 1996: 49).
- 30) Sielkundige kompleksiteit kan uitputtend en vervelig raak, daarom vermy draaiboekskrywers te veel voorstorie (Lucey 1996: 155).
- 31) 'n Kort verwysing na die karakter se voorstorie is genoeg om sy sielkundige fondament te suggereer (Lucey 1996: 156).
- 32) Uiteensetting aangaande 'n karakter moet stilweg en net wanneer nodig gegee word. As 'n vreemde persoon in die werklike lewe sommer begin om sy



- lewensverhaal uit te pak, sal mense neig om hom te vermy, veral as dit wat hy sê hulle ongemaklik laat voel. In die werklike lewe is daar 'n kode oor hoe mense inligting verskaf: vrae lei tot antwoorde, wat tot meer vrae lei, totdat ons 'n gevoel van die persoon het. Dit is slegs as die karakter 'n grootmond, bullebak of wanaangepas is dat inligting anders oorgedra sal word (Lucey 1996: 156).
- 33) McKee (1998) konstateer die volgende oor karakterisering:
- Karakter word onthul in die keuses wat mense onder druk maak – hoe groter die druk, hoe dieper die onthulling (pp. 101, 304).
 - As 'n karakter die waarheid vertel wanneer dit hom niks sou baat om te jok nie, sê dit niks van die karakter nie. Indien hy daarop aandrang om die waarheid te praat wanneer 'n leuen sy lewe sou red, besef kykers dat eerlikheid in die kern van sy persoonlikheid lê (p. 101).
 - Die onthulling van ware karakter wat teenstrydig is met die karakter soos hy aanvanklik gekarakteriseer is, is fundamenteel tot goeie storievertel en noodsaaklik vir hoofkarakters (p. 103).
 - As kykers aan die begin van die storie aan 'n karakter bekendgestel word en aan die einde is hy nog steeds dieselfde, is hulle teleurgesteld. So 'n karakter se gedrag is ook ten volle voorspelbaar (p. 103).
 - 'n Karakter word realisties as kykers weet wat en hoe dringend sy begeertes is, beide bewustelik en onbewustelik (p. 376).
 - 'n Karakter se omgewing en masker is 'n aanduiding vir kykers van wat gaan uitkom (p. 377).
 - Wat ander karakters oor 'n karakter sê, verskaf wenke oor hom. Kykers weet dit is nie noodwendig waar nie. Dit wat 'n karakter oor homself sê, is ook nie noodwendig waar nie. Mense ken hulleself swak en indien hulle hulleself verduidelik, is dit dikwels met versteekte agendas (p. 377).
 - Karakters met selfkennis wat lang selfverduidelikende dialoog lewer, is nie net vervelig nie, maar ook kunsmatig (p. 377).
- 34) Die struktuur moet druk voorsien wat progressief toeneem en die karakters in groterwordende dilemmas forseer, waar hulle groter wordende besluite en aksies moet neem en geleidelik hulle ware natuur onthul, selfs tot op die vlak van die onbewuste self (McKee 1998: 105 -106).
- 35) Kykers se eerste ontmoeting met die karakter gee vir hulle belangrike inligting. Wat hy doen en sê, sy klere, houding, emosie, doel vir die oomblik, is hy alleen of in 'n groep, vertel hy die storie of is dit deur die oë van iemand anders, het alles 'n invloed. Sy aksie moet 'n model wees van sy kenmerkende houding en die toekomstige probleme of oplossings wat daaruit sal voortspruit, tensy die skrywer probeer om die kykers te mislei (Vogler 1998: 88).
- 36) Uiteensetting is alles wat kykers moet weet om die held te verstaan (Vogler 1998: 95).
- 37) Nie alle karakters het diep persoonlikhede nie (Cowgill 1999: 264).
- 38) Onder die karakter se innerlike teenwoordigheid noem Parker (1999: 82 - 83) die volgende elemente wat sy **dominante houding** sal bepaal:
- Intelligensie en kennis.
 - Is hy 'n ambivert, introvert of ekstrovert?
 - Temperament en kwaliteit van oordeel.
 - Watter aspek van homself haat hy en hou hy van?

- e) Waarvoor of vir wie gee hy die meeste om?
 - f) Wat is sy selfbeeld?
 - g) Wat wil hy hê in die toekoms?
 - h) Waarvoor is hy bang?
- 39) Volgens Parker (1999: 83) word die diepte van 'n karakter slegs gevind in die ontwikkelings wat uit die dominante houding spruit:
- a) **Teenstrydighede**: iets wat die dominante houding weerspreek, dra by tot geloofwaardigheid.
 - b) **Gesigspunt**: Die vestiging van die karakter se siening van die onderwerp of situasie is noodsaaklik om 'n band tussen die karakter en kykers te vestig.
 - c) **Belangstellings**: Dit wat die karakter doen met sy dag – byvoorbeeld sy werk, stokperdjies en roetine. Dit anker hom in die werklikheid.
- 40) Rolprentkarakters word lewendig as hulle praat en doen, nie as hulle dink of voel nie (Russin & Downs 2000: 58).
- 41) 'n Element van 'n karakter se geskiedenis moet slegs ingesluit word as dit sy aksies direk beïnvloed in die storie (Russin & Downs 2000: 69).
- 42) Skrywers soos Stephen King kan by lesers die gevoel skep dat hulle die karakter intiem ken deur die plaas van produkte. As hulle gewys word waar hulle ontbyt eet, sal die noem van muesli, *The Guardian* en vars koffie, een tipe huishouding suggereer. Gebrande roosterbrood en harde musiek suggereer 'n ander tipe huishouding (Tuttle 2001: 62).
- 43) Skrywers van wetenskapsfiksie het nie die voordeel van karakterisering deur produkplasing nie, aangesien die karakters waaroor hulle skryf 'n lewenstyl het wat totaal verskil van hulle lesers (Tuttle 2001: 62).
- 44) Volgens Human & Theunissen (2004: 10) moet die uiteensetting van karakters geskied deur
- a) eerstens hulle handeling;
 - b) tweedens hulle dialoog;
 - c) derdens karakters wat oor hulle praat;
 - d) vierdens 'n karakter wie se stem van hulle vertel en
 - e) laastens 'n stem-oor/subtitels wat van hulle vertel.

5.7 Karakter-uiteensetting/karakterisering: bykarakters

- 1) Herman (1952: 35) gee die volgende riglyne vir bykarakters:
- a) Die karakterisering van die bykarakters moet vinnig geskied.
 - b) Bykarakters kan gekarakteriseer word deur dialoog, byvoorbeeld 'n aksent.
 - c) Bykarakters moet nie as cliché-tipes uitgebeeld word nie, maar individue.
 - d) 'n Bykarakter kan geïndividualiseer word deur 'n interessante gewoonte soos 'n senuagtige kug of manier van stap.

5.8 Kykers se identifisering met 'n karakter

- 1) Kykers is aan die begin heeltemal neutraal teenoor die karakters. Hulle weet niks van hulle nie en gee niks vir hulle om nie. Die draaiboekskrywer moet hierdie neutraliteit geleidelik afbreek en kykers stap vir stap intrek in die drama wat voor hulle ontvou (Patterson 1920: 10).

- 2) Sonder 'n verstaanbare en simpatieke karakter is daar geen belangstelling van kykers nie (Herman 1952: 41).
- 3) Sonder belangstelling kan daar geen angs wees oor die karakter se hede of toekoms nie. Dit kan vergelyk word met iemand wat 'n perdewedren bywoon en nie gewed het nie, teenoor iemand wat wel gewed het (Herman 1952: 41).
- 4) Die rolprentkyker moet intens besorg wees oor die karakter as daar van hulle verwag word om hom te ondersteun. As belangstelling eers geskep is, is dit 'n klein stappie om hulle te kry om die spanning te beleef wat 'n tydelike terugslag of 'n oomblik van onsekerheid veroorsaak (Herman 1952: 41).
- 5) Dit is eers nadat identifisering met die hoofkarakter gevestig is dat swak punte of gebreke in sy karakter onthul kan word (Hauge 1988: 43).
- 6) Kykers moet kan identifiseer met die hoofkarakter en sy situasie. Hulle hoef nie noodwendig van hom te hou nie (*The Godfather*) (Wolff & Cox 1988: 16).
- 7) Indien die storie slaag om 'n sterk sentrale karakter te skep waarmee kykers identifiseer, sal hulle vergeet hulle kyk na 'n rolprent (Wolff & Cox 1988: 16).
- 8) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 142 - 143), is dit belangrik dat kykers kan identifiseer met die hoofkarakter en sy lot. Dit is veral krities vir televisie, aangesien die voordele van 'n groot beeld afwesig is.
- 9) Kykers beleef 'n dramatiese storie deur die karakters omdat hulle hulself in die karakters se worstelings, oorwinnings en mislukkings sien (Miller 1998: 22).
- 10) As kykers met die karakter identifiseer
 - a) sal hulle die storie geniet, al is die storie buite hulle verwysingsraamwerk.
 - b) raak die storie universeel, aangesien hulle dan hulle eie ervarings op hom projekteer (*The New York Screenwriter Monthly* 1998).
- 11) Elke persoon wat 'n storie hoor of 'n drama kyk, word vroeg aan die begin uitgenooi om met die held te identifiseer, met hom saam te smelt en die wêreld van die storie deur sy oë te sien (Vogler 1998: 36).
- 12) Ware emosie is die bron van ons konneksie met ander mense. Emosie is een van die groot universele eienskappe – dit verbind mense met mekaar ten spyte van geslag of etnisiteit. Daarom vorm dit die basis van kykers se identifisering met die karakter (Cowgill 1999: 61).
- 13) As die hoofkarakter te hardkoppig, aggressief, magtig of selfgesentreerd is, sal kykers belangstelling verloor as daar nie 'n diepere waarde is wat deurskyn nie (Russin & Downs 2000: 62).
- 14) Kykers moet dieselfde emosionele belegging in die hoofkarakter se sukses ervaar as die hoofkarakter self. Hierdie emosionele belegging word gedoen as kykers die hoofkarakter se stryd verstaan en goedkeur (Russin & Downs 2000: 62).
- 15) Russin & Downs (2000: 301) gee die volgende wenke vir 'n hoofkarakter waarmee kykers nie maklik kan identifiseer nie:
 - a) Gee hom iets wat sy goeie kant illustreer. Byvoorbeeld: 'n Hond sonder 'n huis volg hom totdat hy hom aanvaar.
 - b) Sy motivering is te flou of daar is nie genoeg positiewe redes vir sy optrede nie. Bring sy gedrag in verband met sy krisis of vergroot die krisis vir hom.
- 16) Identifisering skep baie verdraagsaamheid teenoor karakters se gedrag en probleme met geloofwaardigheid. As identifisering beperk of afwesig is, raak kykers meer bewus van die manipulasie wat inherent aan enige storie is (Dancyger & Rush 2002: 156).

5.9 Identifiseringstegnieke: 'n goeie persoon

- 1) Die gemiddelde persoon identifiseer breedweg met 'n goeie karakter (Herman 1952: 89).
- 2) Volgens Hauge (1988: 43) sal kykers van die karakter hou, as hy
 - a) 'n goeie of aangename persoon is;
 - b) snaaks is of
 - c) goed is in dit wat hy doen.

Ten minste een van die eienskappe moet gebruik word vir die protagonis. Twee of al drie sal die identifisering nog sterker maak.
- 3) Die karakter moet iets doen waarvan die meeste kykers sal hou, soos om 'n ou dame oor die straat te help, 'n honger dier te voer of 'n hartseer kind te troos (Human 1988: 103).
- 4) Die hoofkarakter moet 'n goeie persoon wees. As hy 'n slegte persoon is, moet hy relatief tot sy opponent goed wees (Wolff & Cox 1988: 26).
- 5) Is die karakter selfsugtig of onselfsugtig? (Horton 1994: 84).
- 6) Onbewus van die verskil tussen empatie en simpatie, skep sommige skrywers outomaties aangename (*nice-guy*) helde, bang vir kykersonbetrokkenheid as die held nie 'n aangename persoon is nie. Aangenaamheid is egter geen waarborg van kykerbetrokkenheid nie, dis slegs 'n aspek van karakterisering. Kykers identifiseer met 'n diep karakter met inherente eienskappe, wat onthul word deur keuses wat onder druk geneem word (McKee 1998: 142).
- 7) Kykers sal hou van 'n karakter wat 'n kat uit 'n boom red in die eerste bedryf (Miller 1998: 27).
- 8) Kykers waardeer dit as iemand besorg is oor ander mense (Miller 1998: 28).
- 9) Laat die karakter hou van honde of kinders. Ander ongewone diere kan ook werk. In *Free Willy* is daar die dubbele voordeel dat dit 'n kind is wat van 'n buitengewone dier hou. Die karakter kan ook aan die begin nie van die dier of kind hou nie, maar later van hom begin hou (Russin & Downs 2000: 83).
- 10) Laat die karakter sorg vir mense, veral as hy nie eers bedank kan word nie. As dit iemand sonder mag is, stuur dit 'n dubbele boodskap. Byvoorbeeld: Hy trek die kombes om 'n slapende kind reg. As dit 'n sieklike kind is, werk dit nog beter (*As Good As It Gets*) (Russin & Downs 2000: 83).
- 11) Dit werk nie as 'n karakter goed is vir katte nie. Katte word beskou as selfversekerd en selfsugtig en nie as onskuldig nie (Russin & Downs 2000: 83).

5.10 Identifiseringstegnieke: die karakter is aangenaam

- 1) Kykers moet die karakter ervaar as iemand wat hulle, onder dieselfde omstandighede, graag sal wil ken (Miller 1998: 27).

5.11 Identifiseringstegnieke: die karakter is snaaks

- 1) Kykers hou van 'n karakter wat sy sin vir humor behou, al behandel almal hom sleg (Human 1988: 103).
- 2) Kykers hou van karakters wat snaaks is en hulself nie ernstig opneem nie (Miller 1998: 28).

5.12 Identifiseringstegnieke: dapperheid

- 1) Die hoofkarakter moet dapper wees (Wolff & Cox 1988: 51).
- 2) 'n Onheldhaftige karakter kan soms groei en heldhaftig word (Vogler 1998: 39).
- 3) Kykers hou van 'n held wat risiko's neem (Miller 1998: 28).
- 4) 'n Dapper held plaas homself op die altaar van toeval en loop die risiko dat sy kruistog kan lei tot gevaar, verlies of dood (Vogler 1998: 38).
- 5) Alle hoofkarakters benodig 'n mate van dapperheid om die hindernisse in hulle pad te oorwin (Dancyger & Rush 2002: 160).
- 6) Een manier om dapperheid te skep, is deur die kwaliteit van die uitdaging. Hoe groter die uitdaging waarop die held reageer, hoe dapperder is hy (Dancyger & Rush 2002: 160).

5.13 Identifiseringstegnieke: moed van sy oortuiging

- 1) Kykers bewonder iemand wat opstaan vir dit waaraan hy glo, wat vry genoeg is om sy gevoelens openlik te uit te druk (Miller 1998: 28).

5.14 Identifiseringstegnieke: stille lyding

- 1) Dit is dikwels dramatieser as 'n karakter sy pyn in stilte verduur, eerder as om openlik daarvoor te praat. Kykers bewonder sulke dapperheid, veral as hulle voel die karakter is kwesbaar (Lucey 1996: 156).

5.15 Identifiseringstegnieke: vaardighede

- 1) Mense bewonder iemand wat goed is in wat hy doen. Dit sluit fisiese, sosiale of intellektuele vaardighede in (Miller 1998: 28).

5.16 Identifiseringstegnieke: moraliteit

- 1) Die hoofkarakter moet 'n morele persoon wees en glo in dinge soos die bestaan van God, die skoonheid van godsdiens, die onsterflikheid van die siel, die finale oorwinning van reg oor onreg. Die held moet ten minste die tien geboorte nakom en die heldin nog meer so (Patterson 1920: 46).
- 2) Die karakter moet aan die regte kant van die gereg bly (Human 1988: 103).
- 3) Die morele vraag of iets reg of verkeerd is, word deur die konteks daarvan bepaal. In *The Sting* is die uitgangspunt dat dit in orde is om te kul, mits dit die skurke is wat gekul word (Human 1988: 243).
- 4) Die protagonis se begeertes is aanvaarbaar indien dit nie gelyk is aan die grofste oortredings van gister se morele kodes nie (Human 1988: 244).

5.17 Identifiseringstegnieke: die karakter se motivering

- 1) As karakters deur selfsugtige motiewe of gebrek aan goeie oordeel beweeg word om op te tree, sal kykers minder met hulle identifiseer, minder simpatie hê (Hill 1919: 22).
- 2) Indien die held verlief raak op 'n geliefde, moet kykers ook verlief raak op die karakter of ten minste verstaan en simpatiseer met die held se aangetrokkenheid (Hauge 1988: 59).

- 3) Enigiets wat 'n karakter so diep en intens betrek dat hy teen drake sal veg om die situasie te verander, sal ook die kykers intrek (Swain & Swain 1988: 78).
- 4) As die karakters se voorstories en motiverings nie ontwikkel en gekommunikeer word nie, sal kykers minder omgee wat met hulle gebeur (Lucey 1996: 57).
- 5) Disney vra die vraag: Het die karakters geloofwaardige motiverings sodat kykers met hulle kan identifiseer? (Vogler 1998: xiv).
- 6) Indien die held universele doelwitte of motiverings het, soos erkenning of aanvaarding, sal kykers met hom kan identifiseer (Vogler 1998: 90).
- 7) Kykers sal met die hoofkarakter identifiseer as sy doelwit 'n eerbare een is (Russin & Downs 2000: 62).

5.18 Identifiseringstegnieke: ander hou van hom

- 1) As 'n dier van die karakter hou, bewys dit dat daar onderliggend aan hom iets is wat liefde waardig is (*As Good As It Gets*) (Russin & Downs 2000: 83).
- 2) As 'n kind die kombens van 'n slapende wrede vegter regtrek, suggereer dit dat hy nie 'n slegte persoon kan wees as 'n kind aangetrokke voel tot hom nie (Russin & Downs 2000: 83).

5.19 Identifiseringstegnieke: heldeverering

- 1) Superhelde soos Superman, Indiana Jones of James Bond verkry dieselfde emosionele effek as helde van mites, legendes en feëverhale (Hauge 1988: 46).
- 2) Kykers identifiseer met karakters waarvan hulle hou of iemand wat hulle self graag wil wees (Wolff & Cox 1988: 16).

5.20 Identifiseringstegnieke: karakters wat soos die kykers is

- 1) Karakters moet eienskappe besit wat vir kykers persoonlik belangrik is (Herman 1952: 30).
- 2) Kykers moet voel dat die karakter in sy omgewing of huishouding kan woon (Herman 1952: 30).
- 3) 'n Karakter moet vir spanningsprente (*thrillers*) en skokprente (*shockers*) geskep word wat "jy kon gewees het". Kykers moet met haar identifiseer of haar ondersteun (Derry 1977: 113).
- 4) Die meeste helde behels Amerikaners. Indien die storie in die vreemde afspeel is die protagonis 'n verplaasde Amerikaner (Hauge 1988: 27).
- 5) Die karakter moet in effek aan die kykers se kant wees. Hy moet die kykers se begeertes, houdings en gevoelens deel (Swain & Swain 1988: 31).
- 6) Hoe nader die hoofkarakters in animasie aan mense is, hoe beter is die identifisering (Human & Theunissen 2004: 10).

5.21 Identifiseringstegnieke: ouderdom

- 1) Press (2004: 101) postuleer die volgende identifiseringspatrone onder jong kykers:
 - a) Indien die karakter 12 jaar oud is, sal kinders wat twee tot drie jaar jonger is met hom identifiseer.
 - b) Indien die hoofkarakters ouer hoërskoolkinders (*high school*) is, sal jonger hoërskoolkinders (*junior high*) met hulle identifiseer.



- c) Indien die hoofkarakters tieners is sal tieners en kinders so jonk as nege jaar met hulle identifiseer.
- d) As die hoofkarakters studente of jong professionele persone is, sal tieners sterk met hulle identifiseer.

5.22 Identifiseringstegnieke: uniekheid

- 1) Kykers hou van karakters wat “anders” is en unieke persoonlikheidseienskappe het (Miller 1998: 27).
- 2) Storievertellers laat die luisteraars met die held identifiseer deur hom 'n kombinasie van universele en unieke eienskappe te gee (Vogler 1998: 36).

5.23 Identifiseringstegnieke: rondheid/teenstrydighede

- 1) Teenstrydighede binne die karakter fassineer kykers (McKee 1998: 378).
- 2) Die protagonis moet die rondste van al die karakters wees, anders skuif die Middelpunt van Goed weg van hom af (McKee 1998: 378).
- 3) Dit word gepostuleer dat kernkaraktertrekke 'n sterk rol speel in die identifisering van kykers met 'n karakter.

5.24 Identifiseringstegnieke: mag

- 1) Volgens Hauge (1988: 44) het mag 'n fassinering vir kykers en skep dit identifisering op 'n fantasievlak. Kykers hou van 'n karakter wat in aanraking is met sy eie mag. Die mag van die karakter kan drie vorme aanneem:
 - a) Mag oor ander mense (*The Godfather*).
 - b) Mag om te doen wat gedoen moet word, sonder om te huiwer (*Rambo*).
 - c) Mag om hulle gevoelens uit te druk ongeag ander mense se menings (Die rolle van Jack Nicholson en Eddie Murphy).

5.25 Identifiseringstegnieke: charisma

- 1) Mense raak betrokke by karakters wat charisma het – kragdadige, oortuigende mense met leierskapskwaliteite. Dit kan ook gebruik word vir negatiewe karakters sodat kykers hulle bewonder, alhoewel hulle nie van hulle hou nie. Die kwaliteit kom dikwels voor in historiese heldefigure (*Patton, Lawrence of Arabia, Braveheart*) (Miller 1998: 28).
- 2) Charisma kan gebruik word vir karakters waarmee kykers nie normaalweg kan identifiseer nie (Dancyger & Rush 2002: 161).
- 3) Volgens Dancyger en Rush (2002: 161) is die eienskappe van charisma as volg:
 - a) 'n Element van uitheemsheid.
 - b) 'n Subtiele imperfektheid.
 - c) 'n Roeping of 'n sin van missie.
 - d) Gepolariseerde aggressie of intensiteit.
 - e) 'n Seksuele dimensie.
 - f) 'n Vermoë om ander te oortuig.
- 4) Die belangrikste element van 'n charismatiese karakter is dat kykers onmiddellik agterkom hy is anders, maar nie deur hom afgestoot word nie (Dancyger & Rush 2002: 162).

- 5) Charisma is nuttig om negatiewe en positiewe eienskappe te balanseer (Dancyger & Rush 2002: 162).

5.26 Identifiseringstegnieke: etnisiteit

- 1) Wanneer al die karakters in 'n storie diere is, skakel dit die probleem dat kykers van verskillende etniese groepe nie met die gekose etniese eienskappe van die karakters identifiseer nie, uit (Vogler 1998: 267).

5.27 Identifiseringstegnieke: voorkoms

- 1) Die hoofkarakters moet aantreklik wees, nie noodwendig in die sin dat hulle mooi is nie, maar hulle moet psigiese of fisiese eienskappe hê wat kykers aantrek (Miller 1998: 28).

5.28 Identifiseringstegnieke: simpatie

- 1) Die plot moet meegevoel skep (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 21).
- 2) 'n Karakter wat iemand anders se lewe opoffer vir 'n ideaal, sal weinig simpatie van kykers ontvang (Hill 1919: 33).
- 3) Die karakters moet die simpatie en belangstelling van kykers verkry (Herman 1952: 41).
- 4) Om simpatie vir die hoofkarakter te skep, is die effektiefste en algemeenste metode om identifisering te skep. Om dit te bereik, moet hy die slagoffer van onverdiende lyding wees. Hoe gouer hierdie tegniek in die storie aangewend word, hoe effektiewer en sterker is die identifisering (Hauge 1988: 42).
- 5) Kykers gee om vir karakters waarvoor hulle jammer is. Dit kan wees omdat die karakter onverdiend ly op 'n fisiese of sielkundige vlak. So word Marty deur 'n onderwyser aan die begin van *Back to the Future* afgekraak en die polisiehoof Brody onverdiend geklap deur 'n ma in *Jaws*. Die karakter kan ook 'n gebrek of oorweldigende opposisie en hindernisse gegee word (Miller 1998: 27).
- 6) Kykers identifiseer met die hoofkarakter in *Sophie's Choice* omdat hulle simpatie het met haar (Dancyger & Rush 2002: 156).
- 7) Kykers identifiseer met 'n hoofkarakter wat die lydende party is, veral as hy uiteindelik sy omstandighede oorwin (Al die *Rocky*- en *Star Wars*rolprente) (Press 2004: 117 - 118).

5.29 Identifiseringstegnieke: empatie

- 1) Die potensiaal om te vermaak, kan gemeet word aan die natuurlike, menslike reaksie van empatie, waardeur elke kyker sy eie ervarings in dié van die karakter projekteer (Herman 1952: 29).
- 2) Die probleme wat die hoofkarakter ervaar, moet kykers se empatie vir hulle wek (Herman 1952: 29).
- 3) In *The Sound of Music* het Lehman die toneel waar Maria van die klooster na die herehuis stap, sowel as die gepaardgaande musiek, so ontwerp dat kykers empatie met haar sal ontwikkel (Hollenbach 1980: 144).
- 4) Kykers verkies om die hoofkarakter te verstaan (Blacker 1986: 35).
- 5) Kykers sal met die karakter identifiseer as hulle die karakter verstaan en sy gedrag prysenswaardig vind (Wolff & Cox 1988: 52).

- 6) Lucey (1996) konstateer die volgende oor empatie:
 - a) Empatie behels die deel en verstaan van 'n ander persoon se situasie, gevoelens en motiewe. Wanneer kykers die karakter se motiewe verstaan, kan hulle die menslikheid van die karakter omhels en die krisis van die storie met hom deel (p. 210).
 - b) Kykers beweeg in 'n staat van empatie as die waarheid en integriteit van die drama hulle in die storie intrek sodat hulle die verdiende emosies van die karakters deel (p. 210).
 - c) Empatie laat kykers hul emosies vir die storie en sy karakters oopmaak. Rolprente wat dit vermag, is van die beste wat nog gemaak is (p. 210).
 - d) Wanneer daar met empatie gewerk word, is dit noodsaaklik om te onderskei tussen wat sentimenteel is en wat empatie wek. As die storie by 'n deel kom wat gevaar loop om sentimenteel te raak, is die beste advies om vinnig daaroor te beweeg (p. 211).
 - e) Die onderskeid tussen sentimentaliteit en empatie vereis 'n nugtere oordeel van die skrywer. Die effektiwste plek om dit te benut, is tydens momente wanneer die karakter 'n sterk dramatiese krisis beleef wat hom sterker maak (p. 211).
 - f) Empatie kan vir die opponente geskep word deur hulle motiverings en menslikheid te openbaar (p. 211).
- 7) Kykers se emosionele betrokkenheid word gehou deur die gom van empatie met die protagonis (McKee 1998: 141).
- 8) Empatie is noodsaaklik vir kykersidentifisering, terwyl simpatie opsioneel is (McKee 1998: 141).
- 9) Helde het eienskappe waarmee almal kan identifiseer en in hulself kan herken. Hulle word voortgedryf deur universele behoeftes wat almal kan verstaan: die behoefte om liefde te ontvang, verstaan te word, suksesvol te wees, te oorleef, vry te wees, wraak te neem, onreg reg te stel, patriotisme, idealisme of die soeke na selfuitdrukking (Vogler 1998: 36).
- 10) Kykers sal hulleself in die held projekteer as daar 'n sterk band van simpatie of gemeenskaplike belangstelling tussen hulle geskep word (Vogler 1998: 89).
- 11) Emosie is die basis van identifisering met rolprentkarakters (Cowgill 1999: 61).
- 12) Identifisering ontstaan as die karakters universele emosies skep wat kykers onmiddellik kan herken, byvoorbeeld liefde, vreugde, haat, afguns, jaloesie, vrees of vernedering (Cowgill 1999: 61).
- 13) 'n Karakter moet positiewe of negatiewe interaksie hê met ander karakters om sodoende kykers emosioneel te beweeg (Cowgill 1999: 61).
- 14) Empatie ontstaan as die hoofkarakter se motivering duidelik, geloofwaardig en verdienstelik is. Kykers moet kan sê: "As ek die hoofkarakter was, sou ek dieselfde gevoel het en ek wens ek het die dapperheid, krag of motivering gehad om dieselfde aksies te neem" (Russin & Downs 2000: 62).
- 15) Dancyger en Rush (2002: 157) beweer empatie is die stap *na* simpatie. Empatie sluit identifisering in – kykers voel nie net met die karakter nie, hulle voel ook soos die karakter.
- 16) Volgens Dancyger en Rush (2002: 158) het Hitchcock die tegniek gebruik om kykers met die hoofkarakter te laat simpatiseer en empatiseer, maar hulle terselfdertyd op 'n objektiewe wyse na sy obsessiewe gedrag laat kyk. Wanneer hy dan tot 'n val kom, het kykers medeverantwoordelik gevoel daarvoor.

5.30 Identifiseringstegnieke: isolasie

- 1) In die meeste gevalle pak die held die finale stryd alleen aan (Lucey 1996: 82).

5.31 Identifiseringstegnieke: antipatie

- 1) Een manier om onaangename karakters te hanteer, is om hulle tragiese swakheid te wys. Mense hou daarvan om te sien dat karakters vasgevang is deur hulle natuur, byvoorbeeld ambisie, geldsug of roekeloosheid. In so 'n geval is die identifisering negatief – antipatie eerder as empatie. Kykers identifiseer met die morele les wat negatief aangebied word en hulle eie waardes versterk (Miller 1998: 29).
- 2) Uit die voorafgaande word gepostuleer dat as die karakter leer uit die ongeluk wat hy oor homself bring, kykers dit as positief sal ervaar.

5.32 Identifiseringstegnieke: handeling

- 1) As iemand sy lewe opoffer vir 'n ideaal, is dit volgens Hill (1919: 20) die edelste impuls wat nog ooit die mens gemotiveer het.
- 2) Die storie van iemand wat sy lewe opoffer vir iemand anders, sal selfs die hardste hartsnare roer. Dit was so 'n plot in die rolprent *Tess of the Storm Country* wat Mary Pickford beroemd gemaak het (Hill 1919: 21).
- 3) As die hoofkarakter iets doen wat in stryd is met kykers se norme, moet kykers die kans gegee word om sielkundige selfverdedigingsmeganismes te skep (die karakter se handeling moet geregverdig kan word). Een metode is om die positiewe aspekte van die negatiewe daad te isoleer en dit as deel van 'n breër pakket aan te bied (Derry 1978: 99).
- 4) In *The Sound of Music* is die toneel met die uitgesproke kandidaat gebruik om te wys dat Maria haarself kan handhaaf en nie maklik geïntimideer word nie (Hollenbach 1980: 147 - 148).
- 5) In *The Sound of Music* is die kloostertoneel gebruik om te wys dat Maria onafhanklik kan dink en optree (Hollenbach 1980: 147).
- 6) Die hoofkarakter moet regdenkend (*right-thinking*) optree (Wolff & Cox 1988: 51).
- 7) Helde benodig bewonderingswaardige eienskappe en daarom wil kykers soos hulle wees. Kykers wil hulle selfvertroue, elegantheid, skerpsinnigheid of goeie voorkoms hê (Vogler 1998: 36).
- 8) Mense neem soms dramatiese aksie, maar die meeste poog om konflik te vermy. Dit is dus dodelik om die karakters te realisties te maak. As kykers nie karakters sien wat iets doen wat hulle wêreld of omstandighede verander nie, kan hulle nie met hulle identifiseer nie (Russin & Downs 2000: 59).
- 9) Daar moet ook baie op die spel wees vir ander mense. 'n Protagonis wat net vir sy eie lewe of voordeel veg, is 'n swak hoofkarakter, behalwe in ligte komedie of as die storie vereis dat hy alleen staan. As daar baie op die spel is vir ander mense, maar die verantwoordelikheid is slegs syne, neem identifisering proporsioneel toe (Russin & Downs 2000: 62).
- 10) Die hoofkarakter wat optree teen 'n magdom probleme, sonder dat daar iets op die spel is vir hom, is nie baie interessant nie (Russin & Downs 2000: 62).
- 11) As die karakter op 'n positiewe manier 'n kompromie kan aangaan en hy is nie gewillig nie, verloor hy simpatie (Russin & Downs 2000: 110).

5.33 Identifiseringstegnieke: die karakter is pro-aktief

- 1) 'n Funksie van die held is om te doen. Hy is gewoonlik die aktiefste persoon in die storie. Sy wil dryf die storie vorentoe (Vogler 1998: 37).
- 2) Passiewe hoofkarakters kom redelik dikwels in Europese rolprente voor (*La Dolce Vita*). Amerikaanse rolprente met passiewe hoofkarakters is baie skaars, aangesien hulle houding van hulpeloosheid in stryd is met die Amerikaanse kultuur (Russin & Downs 2000: 65).

5.34 Identifiseringstegnieke: onverdiende lyding

- 1) 'n Situatie waar iemand jaloers is op iemand anders, is net dramaties as die betrokke persoon onskuldig is (Hill 1919: 26).
- 2) In *North by Northwest* word die hoofkarakter verkeerdlik aangesien vir 'n spioen. Daarna wil niemand sy storie glo dat hy ontvoer was nie en almal dink dat hy dronk was. Later in die storie word hy valslik beskuldig dat hy iemand vermoor het (Hollenbach 1980: 183 - 186).
- 3) As 'n karakter(s) onverdiend ly, sal kykers vir hom omgee (Lucey 1996: 199).
- 4) Onverdiende lyding is effektiewer as iemand anders die voorstorie onthul. As die karakter self uitpak oor hoe die ongeluk hom gery het, het hy nie die adellike eienskappe (*ennobling style*) van 'n held nie (Lucey 1996: 199).

5.35 Identifiseringstegnieke: die karakter het menslike gebreke

- 1) Die hoofkarakter moet nie foutloos wees nie (Blacker 1986: 37).
- 2) Gee die karakter bekende swakhede en gebreke (Hauge 1988: 45).
- 3) Kykers identifiseer met karakters wat hul swakhede oorwin en sterker en met groter wysheid uit die stryd tree. Die karakter se gebrek moet van so 'n aard wees dat kykers nie respek vir hom verloor nie, maar eerder hoop dat hy dit sal oorkom (Human 1988: 52).
- 4) Kykers kan sukkel om te identifiseer met perfekte karakters, daarom moet hulle foute en swakhede bevat wat deel is van hulle motivering (Lucey 1996: 300).
- 5) Interessante gebreke maak 'n karakter menslik. Kykers kan stukkies van hulself herken in 'n held wat innerlike twyfel en gebreke in sy denke, skuldgevoelens of vrees moet oorwin (Vogler 1998: 39).
- 6) Swakhede, gebreke en onvolmaaktheid maak 'n karakter onmiddellik meer realisties en aantreklik. Dit lyk of kykers meer identifiseer met die karakter hoe neurotieser hy is (Vogler 1998: 39 - 40).
- 7) Watter enkele fout of swakheid van die hoofkarakter sal lei tot sy val? Watter enkele eienskap van die hoofkarakter sal hom red? (Vogler 1998: 98).

5.36 Identifiseringstegnieke: die karakter is kwesbaar

- 1) Volgens Lehman, onderhoud in Hollenbach (1980: 320) het hy die storie van *Who's Afraid of Virginia Woolf?* verbeter met sy verwerking van die verhoogstuk na 'n draaiboek, deur te wys dat die hoofkarakters, ten spyte van hulle gedrag, kwesbaar is deur dit wat hulle vir mekaar sê.
- 2) Deel van dit wat karakters fassinerend maak, is hulle kwesbaarheid. Dit word geïllustreer in *Terminator 2*, deurdad die Terminator as masjien al kwesbaarder raak soos hy al mensliker raak (Horton 1994: 31).

- 3) Kwesbaarheid is nie gelyk aan swakheid nie. Dit kan nuwe vlakke van uitdagings behels wat nuwe reaksies vereis (Horton 1994: 32).
- 4) Dit is deel van die menslike natuur om te wil hê dat die hoofkarakter oor die skurk moet triumfeer. As die hoofkarakter die swakkere is, is kykers oor hom bekommerd en dit lei weer tot spanning en afwagting (Lucey 1996: 301).
- 5) Aangename karakters onthul ook dikwels gebreke. Kykers identifiseer met karakters wat kwesbaar is, selfs domonnosel, omdat dit gebreke is wat kykers deel (Miller 1998: 29).
- 6) Disney voel dat as die karakter 'n vis uit die water is, die storie makliker aanklank sal vind by die breër publiek (Vogler 1998: xiv).
- 7) As die protagonis kwesbaar is, hetsy as gevolg van 'n komiese of karaktergebrek, sal kykers met hom identifiseer (Russin & Downs 2000: 62).
- 8) Kykers identifiseer met die hoofkarakter in *Crossing Delancey* omdat sy kwesbaar is in haar onkunde oor hoe om in die potensiële verhouding met die man te reageer (Dancyger & Rush 2002: 157).

5.37 Identifiseringstegnieke: die karakter het 'n leemte

- 1) Vogler (1998) stel die volgende oor 'n leemte in die karakter:
 - a) In feëverhale het alle helde 'n gemene deler, naamlik dat hulle iets kort. Iets soos 'n familielid wat sterf of ontvoer word en dan 'n soektog na volledigheid aan die gang sit tot by die finale volmaaktheid wanneer hulle lank en gelukkig lewe (p. 90).
 - b) In *Romancing the Stone* en *North by Northwest* is die helde onvolledig omdat hulle nie 'n ideale maat het wat hulle lewens balanseer nie. Dit skep simpatie en die behoefte dat die held heelgemaak sal word (p. 90).
 - c) Die leemte kan ook in die persoonlikheid van die karakter wees. In *Ghost* kan die held nie sê "Ek het jou lief nie", maar aan die einde van die rolprent kan hy wel (p. 90).
 - d) Dit lyk soms of die held goed aangepas en in beheer is, maar dit bedek 'n diep sielkundige wond soos verwerping, verloëning of teleurstelling. Hierdie wonde is persoonlike eggo's van 'n universele pyn wat alle mense ly (p. 92).
 - e) As die held 'n fisiese of diep sielkundige wond het, het kykers simpatie met hom. In *Lethal Weapon* het hy 'n geliefde verloor (pp. 92 - 93).
 - f) Die wonde van die karakter hoef nie altyd ooglopend te wees nie, omdat mense baie energie aanwend om hulle swakhede te verberg. Die wonde hoef nie aan kykers gewys word nie – bloot die feit dat daar so 'n wond in sy karakter is, maak hom meer interessant en realisties (pp. 93).
- 2) 'n Variasie op die karaktergebrek is onvoltooide besigheid wat die karakter dryf. Dit kan enigiets wees van 'n spook (*Hamlet*), die onopgeloste moord van 'n geliefde (*Marathon Man*, *The Fugitive*), verspeelde kans (*Dumb and Dumber*) tot vernedering (*Rambo*). Die karakter is gefokus op hierdie iets wat by hom spook, totdat dit aan die einde van die storie ter ruste gelê word (Russin & Downs 2000: 73).
- 3) 'n Goeie antagonis kan ook 'n spook hê wat hom dryf, soos in *Phantom of the Opera* (Russin & Downs 2000: 73).

- 4) Die karakter se spook moet verband hou met beide die sentrale konflik en die tema van die storie, anders sal dit nie geïntegreerd wees nie en onnodig voel (Russin & Downs 2000: 73).

5.38 Identifiseringstegnieke: die karakter verkeer in gevaar

- 1) Plaas 'n vrou waarmee kykers identifiseer in gevaar in spannings- en skokprente (Derry 1977: 113).
- 2) Lehman en Hitchcock het besluit dat daar geen hulp vir die hoofkarakter in *North by Northwest* moet wees nie. Almal moet teen hom wees (Hollenbach 1980: 173).
- 3) Stel die karakter in gevaar. Laat kykers hulle bekommer oor die karakter deur hom in 'n bedreigde situasie te plaas (Hauge 1988: 43).
- 4) Plaas die karakter in 'n situasie wat hom bedreig, hetsy fisies of emosioneel. So begin al die *Indiana Jones*-rolprente met sekwense waarin die hoofkarakter se lewe in gevaar is (Miller 1998: 28).
- 5) Om betrokke te wees by die avontuur en om te gee vir die held, moet kykers vroeg in die storie weet wat op die spel is en wat die gevolge sal wees vir die held, die gemeenskap en die wêreld (Vogler 1998: 94).
- 6) As die hoofkarakter die verdrukke of swakkere (*underdog*) is in die stryd teen die opponent, identifiseer kykers met hom (Russin & Downs 2000: 62).
- 7) Kykers identifiseer met karakters wat in moeilike omstandighede is (Dancyger & Rush 2002: 156).

5.39 Identifiseringstegnieke: komplikasies

- 1) Komplikasies bring die karakter se ontwikkeling duideliker in fokus en definieer hom beter. Dit lei weer tot groter identifisering deur kykers met hom, aangesien hulle meer vir hom omgee (Cowgill 1999: 202).

5.40 Identifiseringstegnieke: omstandighede

- 1) Kykers neem nie mitologiese stories ernstig op nie (Hill 1919: 27).
- 2) Die probleme wat die karakters ervaar, moet 'n universele aard hê sodat kykers met die karakters kan identifiseer (Herman 1952: 29).
- 3) 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).
- 4) Tydens die skryf van *North by Northwest*, het Lehman en Hitchcock besluit dat die avontuur iets moet wees waarby die gemiddelde Amerikaanse man of vrou betrokke kan raak (Hollenbach 1980: 172).
- 5) Plaas die karakter in omgewings waarmee kykers bekend is (Hauge 1988: 45).
- 6) Indien kykers met die omstandighede waarin die karakter is, identifiseer, sal dit bydra tot identifisering met die karakter (Segar 1994: 121).
- 7) Uit die voorafgenoemde word gepostuleer dat kykers (en skrywers) se identifisering met die omstandighede, een rede is waarom baie primêre en sekondêre plotte handel oor interpersoonlike verhoudings, omdat alle mense ervaring het daarvan.

5.41 Identifiseringstegnieke: kykers en karakter beleef saam

- 1) *The Sound of Music* se draaiboek is so verander dat kykers saam met Maria die villa verken en vir kaptein Von Trapp ontmoet (Hollenbach 1980: 147).
- 2) Identifisering word soms versterk as die karakter die oë van die kykers is. Kykers ontvang net inligting as die hoofkarakter dit verkry (Hauge 1988: 46).
- 3) Bied die storie aan uit die perspektief van die protagonis. Hoe meer tyd kykers met die karakter spandeer, hoe meer kan hulle sy keuses waarneem. Die gevolg is meer empatie en emosionele betrokkenheid (McKee 1998: 364).

5.42 Identifiseringstegnieke: visuele perspektief van die karakter

- 1) Indien kykers 'n gebeure of toneel beleef deur die oë van 'n karakter, sal dit bydra dat hulle met hom identifiseer (Miller 1998: 163).

5.43 Identifiseringstegnieke: stel kykers bloot aan die karakter

- 1) Mense wat mekaar net soms sien of van mekaar hoor, word nooit intieme vriende of dodelike vyande nie. Daarom moet die hoofkarakters genoegsaam verskyn sodat kykers kan leer om hulle lief te hê of te haat. Dit is een van die hoofredes waarom vervaardigers enkelvoudige plotte verkies (Hill 1919: 82).
- 2) Kykers verbind hulself aan enige karakter wat op die skerm verskyn, maar veral met een waarmee hulle alleen gelaat word (Derry 1978: 96).
- 3) Stel karakters so gou moontlik bekend. Kykers wag vir iemand om mee te identifiseer en vir wie hulle kan ondersteun (Hauge 1988: 44).
- 4) Baie rolprente begin met die bekendstelling van die protagonis, aangesien eerste ontmoetings sterk indrukke maak (Cowgill 1999: 191).
- 5) Voldoende skermtyd moet aan die protagonis gewy word (Human 2003: 10).

5.44 Identifiseringstegnieke: die karakter toon emosie

- 1) Wanneer die karakter emosie toon, betrek dit kykers by hom en die storie (Seger 1994: 185).
- 2) Indien 'n karakter 'n breë spektrum van emosies toon, is dit gewoonlik makliker vir kykers om met hom te identifiseer as met 'n karakter wat min of 'n nou spektrum van emosies toon (Seger 1994: 185).
- 3) Deur die emosionele/sielkundige kant van die karakter te inkorporeer, word die storie verdiep en kykers se identifisering verhoog (Cowgill 1999: 57).

5.45 Identifiseringstegnieke: selfonthulling deur die karakter

- 1) Gee die karakter 'n oomblik van selfonthulling, 'n oomblik van kwesbaarheid. Dit is 'n oomblik wanneer die karakter sy innerlike gevoelens onthul. Dit moet nie te vroeg in die storie voorkom nie, eers wanneer kykers die karakter goed genoeg ken. *The Breakfast Club* is feitlik heeltemal gebaseer op karakters wat hulle hoop en vrese aan mekaar onthul (Miller 1998: 29).
- 2) Kykers identifiseer met karakters wat openlik is met hulle deur hulle emosies of motiverings te onthul (Dancyger & Rush 2002: 159).

5.46 Identifiseringstegnieke: die karakter het 'n gewete

- 1) Objektief gesien is Macbeth 'n monster. Shakespeare skep egter empatie met hom deur hom 'n gewete te gee (McKee 1998: 141).

5.47 Identifiseringstegnieke: die karakter word meer soos die kykers

- 1) Kykers sal met 'n karakter identifiseer as hy hulle sienings, belangstellings, ideologie, godsdiens of kultuur deel of hom daartoe bekeer (Bochner 1984: 584).

5.48 Identifiseringstegnieke: kykers ervaar opponente as bedreigings

- 1) Kykers moet voel dat hulle die opponent ken en hom vrees/haat net soos die hoofkarakter hom vrees/haat (Herman 1952: 30).
- 2) Karakters wat hou van katte is gewoonlik veragtelik of ten minste verdag (Russin & Downs 2000: 83).
- 3) As die karakter 'n gemene of wrede hond aanhou, is die subteks dat die karakter 'n skurk moet wees aangesien hy die onskuld van die dier gekorrupteer het (Russin & Downs 2000: 83).
- 4) 'n Karakter kan net 'n hond of kind skop as hy die skurk is. Dit is egter aanvaarder as 'n gewone karakter 'n wollerige snobistiese kat skop. As die hoofkarakter 'n klein kefferige hondjie skop is dit redelik aanvaarbaar, maar dan moet hy berou toon na die tyd (Russin & Downs 2000: 84).

5.49 Redes waarom kykers nie met karakters identifiseer nie

- 1) Indien die held iets immoreel doen, ontstaan daar sielkundige konflik by kykers (Derry 1978: 106).
- 2) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 143), word kykers die geleentheid tot emosie ontsê as hulle nie met die hoofkarakter identifiseer nie. Die volgende faktore werk identifikasie van kykers met die karakter teë:
 - a) Die karakter se beroep is sosiaal onaanvaarbaar.
 - b) Die land waarin die storie afspeel is vreemd vir kykers.
 - c) Die doelwit wat hy wil bereik, is onaanvaarbaar vir kykers.
 - d) Hy is so welvarend dat die gemiddelde kyker voel sy probleme is nie werklik probleme nie.
- 3) Amsterdam (onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* 1994), sê sy kyk vir 'n tipe kwesbaarheid in die hoofkarakter as sy 'n draaiboek evalueer. Sy word heeltemal afgestoot deur onaangename (*obnoxious*) karakters.
- 4) Volgens Dancyger en Rush (2002: 157) identifiseer kykers nie sterk met die hoofkarakters in die volgende rolprente nie:
 - a) *Sophie's Choice*, omdat sy nie baie openlik is nie.
 - b) *The Pawnbroker*, omdat hy te aggressief en verbitterd is.
 - c) *Entre Nous*, omdat sy iemand wat goed was vir haar, te na wil kom.
- 5) Karakters moet nie onnodig baie in ouderdom/voorkoms verander na identifisering geskep is nie (Human & Theunissen 2004: 10).
- 6) 'n Draaiboek met 'n hoofkarakter waarvan kykers nie hou nie, nie vertrou nie of nie wil naboots nie, is soos 'n skip met 'n dronk kaptein (Press 2004: 213).

5.50 Tipe karakters

- 1) In 'n storie waar iemand gered word, is daar altyd drie hoofkarakters, naamlik 'n held, 'n heldin en 'n skurk (Hill 1919: 15)
- 2) Volgens Hauge (1988: 60) kan 'n hoofkarakter net in een van vier kategorieë val, naamlik **held**, **Nemesis**, **refleksie** en **geliefde**.
- 3) Mehring (1990: 196 - 199) identifiseer die volgende hoofkarakters in 'n storie:
 - a) **Protagonis**. Hy ondergaan die meeste verandering, streef die aktiefste na 'n doelwit, kykers ken hom die beste en identifiseer die sterkste met hom.
 - b) **Modifiseerder** (*modifier*). Dit is die karakter wat die verandering en groei in die hoofkarakter afdwing. Hy betree die wêreld van die protagonis en skep nuwe kwessies en gebeure.
 - c) **Opponente**. Opponente konfronteer ook die protagonis. Hulle inisieer plotgebeure wat konflik skep en lei tot sukses of mislukking, dominasie of onderwerping, lewe of dood. Die verskil tussen die modifiseerder en die opponent lê in die resultaat:
 - Die stryd tussen die modifiseerder en die protagonis het karaktergroei tot gevolg en is gewoonlik 'n wen/wen-situasie.
 - Die stryd tussen die opponent(e) en die protagonis lei tot 'n situasie verandering en is gewoonlik 'n wen/verloor-situasie.
 - d) **Katalis**. Hy stel 'n nuwe situasie of inligting bekend wat optrede vereis van die protagonis, maar gaan nie in konfrontasie met die protagonis nie.
 - e) **Tematiese segsman**. Hy verteenwoordig of verbaliseer die tema.
- 4) Horton (1994: 50 - 56) identifiseer die volgende karakters:
 - a) **Hoofkarakters**: Slagoffers, Vervolgers en Redders
 - b) **Bykarakters**: Boodskappers, Bemiddelaars en Knoeiers.
- 5) Seger (1994: 200 - 209) identifiseer die volgende karakters:
 - a) **Protagonis**. Dit is die karakter wie se storie dit is.
 - b) **Antagonis**. Dit is die karakter(s) wat die protagonis opponeer.
 - c) **Geliefde**. Die karakter gee dimensie en diepte aan die protagonis.
 - d) **Konfidant**. Dit is 'n vertroueling van die protagonis en word soms gebruik as 'n metode om inligting aan kykers oor te dra. Soms is dit 'n ander protagonis soos in *Butch Cassidy and the Sundance Kid* of *Lethal Weapon*.
 - e) **Katalis**. Hy veroorsaak dat die protagonis oorgaan tot aksie of 'n verandering ondergaan.
 - f) **Komiese-verligting-karakter**. Hy verskaf komiese verligting aan kykers. In *Star Wars* is dit R2D2 en C3PO.
 - g) **Kontraskarakter**. Hy help om die hoofkarakter te definieer deur sy kontras met hom. In *Witness* kontrasteer Daniel met John Book.
 - h) **Balanskarakter**. In tematies komplekse stories verseker hy dat die tema nie misverstaan word nie. In stories wat oor kontroversiële onderwerpe handel, kan hy verseker dat die storie nie eensydig is nie of dat dit tot 'n breër teikenmark spreek. Wanneer etniese groepe negatief uitgebeeld word deur 'n karakter(s), kan karakters van dieselfde etnisiteit geskep word wat 'n positiewe beeld uitdra. Rolprente wat dit nagelaat het, is *The Year of the Dragon* en *The Colour Purple*.

- i) **Stem-van...-karakter.** Sulke karakters verteenwoordig verskillende sienings oor die storie se onderwerp/tema.
 - j) **Skrywer-oogpunt-karakter.** Soms word 'n karakter geskep om die skrywer se perspektief/sienings te kommunikeer.
 - k) **Kykers-oogpunt-karakter.** Die karakter verteenwoordig kykers se siening ten opsigte van inhoud waaroor hulle skepties sal wees, byvoorbeeld reïnkarnasie of ruimtewesens. Die karakter sê dan dit wat kykers sal sê aan die begin van die storie. Soos wat hy met verloop van die storie oortuig word, word kykers ook meegevoer en verander hulle mening.
 - l) **Massa-en-gewig-karakters.** Hulle demonstreer die prestige en mag van 'n ander karakter. Voorbeelde is lyfwagte, sekretaresse en assistente. As daar te veel is, kan sommige ander rolle vervul, byvoorbeeld die van 'n konfidant.
- 6) Volgens Campbell, in Vogler (1998: 30) [geen bronverwysing vir Campbell], kies storievertellers instinktief karakters en verhoudings wat resoneer met die energie van die argetipes.
 - 7) Argetipes moet nie gesien word as vaste karakters nie. Die argetipes is basiese karakterfunksies wat deur karakters vervul word om sekere effekte te bereik. Een karakter kan die funksies van verskillende argetipes vervul. Hulle is soos maskers wat karakters dra soos die storie dit vereis (Vogler 1998: 30).
 - 8) Die argetipes kan ook gesien word as simbole van die verskillende menslike eienskappe (Vogler 1998: 32).
 - 9) Die argetipes wat die algemeenste in stories voorkom is die
 - a) **Held;**
 - b) **Mentor;**
 - c) **Drempelwag** (*Threshold guardian*);
 - d) **Boodskapper** (*Herald*);
 - e) **Morf** (*Shapeshifter*);
 - f) **Skadu** (*Shadow*) en
 - g) **Nar** (*Trickster*) (Vogler 1998: 32).
 - 10) Sommige genres in moderne stories het hulle eie gespesialiseerde karaktertipes soos die prostituut met die hart van goud en die harde, maar regverdigde sersant in oorlogsverhale (Vogler 1998: 33).
 - 11) Die argetipes is 'n buigsame taal van karakters. Dit bied 'n verwysingsraamwerk om maklik te verstaan watter rol 'n karakter op daardie stadium van die storie vertolk. Die skrywer kan daarmee die sielkundige span en diepte van karakters varieer en sodoende verhoed dat hulle stereotipes is. Daarmee kan karakters geskep word wat beide unieke individue en universele simbole is van die menslike eienskappe wat 'n volledige persoon uitmaak (Vogler 1998: 80).
 - 12) Die *Dramatica*-sagteware omskryf 'n karakter tipe bekend as die **impak karakter**. Dit is die karakter wat inwerk op die hoofkarakter en tot gevolg het dat die storie ontwikkel. Dit is dus grootliks dieselfde as die antagonist, maar dit kan ook 'n modifiseerder wees (Mora 2003: 28).

5.51 Tipe karakters: protagonis

- 1) Die storie moet op een man of vrou fokus (Hill 1919: 99).

- 2) Elke draaiboek moet 'n sentrale karakter bevat waarom die storie draai (Patterson 1920: 37).
- 3) Die hoofkarakter bestaan voor die storie en verskyn eerste in die storie (Polti 1921: 121).
- 4) Die **spilkarakter** (*pivotal character*) is die protagonis. Sonder 'n spilkarakter is daar geen toneelstuk nie, want hy skep die konflik en dryf die storie vorentoe (Egri 1946: 106).
- 5) Die hoofkarakter moet aktief sy heil uitwerk en nie sy doelwit deur toeval bereik nie. Dit is die swakpunt van *The Best Years of Our Lives*. Boonop eindig al drie hoofkarakters se stories gelukkig (Herman 1952: 89).
- 6) Die protagonis is iemand wie se begeerte groter is as sy vrees; wat deur 'n allesoorheersende passie aangevuur word; wat teen iets of iemand in opstand kom omdat sy geduld te veel beproef is (Human 1988: 244).
- 7) Pike & Dunn (1985: 46) verklaar dat die protagonis gewoonlik die ander karakters saambind tot die konflik.
- 8) Die hoofkarakter moet 'n hoek wees, byvoorbeeld 'n historiese karakter waarin mense belangstel (*Ghandi*) of 'n fiktiewe karakter wat vars en interessant is (*Crocodile Dundee*) (Wolff & Cox 1988: 9).
- 9) Die protagonis kan swakker as die opponente wees, maar dan moet hy spesiale eienskappe of voordele besit wat kompenseer vir die ander kant se superieure krag (Wolff & Cox 1988: 13).
- 10) As daar twee protagoniste is, moet hulle gelyke vennote wees. As daar meer as twee is, moet een karakter meer uitstaan. In *Star Wars* staan Luke Skywalker meer uit as Han Solo of Princess Leia (Seger 1994: 211).
- 11) Kykers wil 'n held hê, iemand om te ondersteun. Indien daar nie 'n duidelike held binne die eerste tien bladsye van die draaiboek is nie, is die kykers verward (*The New York Screenwriter Monthly* 1994).
- 12) In karakterstories is dit baie belangrik dat daar 'n duidelike hoofkarakter(s) met 'n duidelike doelwit is (Rosenthal 1995: 103).
- 13) Rosenthal (1995: 108 - 109) gee die volgende kontrolelyns vir 'n protagonis:
 - a) Kan hy as die kruks van die storie funksioneer?
 - b) Is hy deel van die storie van die begin tot die einde?
 - c) Is hy iemand met wie kykers simpatie het?
 - d) Is hy in gevaar deur die verloop van die storie?
 - e) Neem hy aksie of neem hy net gebeure waar?
 - f) Verander hy deur die verloop van die storie of leer kykers hom beter ken op 'n betekenisvolle manier soos die storie verloop?
 - g) Is nog 'n hoofkarakter nodig om 'n alternatiewe siening te verskaf?
- 14) Die protagonis is gewoonlik die een wat die meeste emosie beleef, die probleem oplos, die meeste verandering ondergaan en wie kykers die graagste wil sien wen (Lucey 1996: 301).
- 15) As die hoofkarakter geen standpunt het nie, het die storie geen standpunt nie. Dit wat geen standpunt het nie is vervelig. In die rolprent *The Big Country*, is die karakter wat deur Gregory Peck vertolk word se standpunt dat hy homself nie hoef te bewys teenoor enige iemand anders as hy self nie. Alles wat hy doen reflekteer daardie standpunt (Becker 1997a).

- 16) McKee (1998: 137 - 141) gee die volgende eienskappe van 'n protagonis:
- Hy het wilskrag.
 - Hy het 'n bewuste behoefte.
 - Hy kan 'n onbewuste behoefte hê. Dit kan in stryd wees met dit wat hy bewustelik dink sy behoefte is.
 - Hy het die vermoë om sy doelwit effektief na te jaag.
 - Die protagonis moet 'n kans hê om sy doelwit te bereik.
 - Kykers moet van die protagonis hou.
- 17) Die held moet pro-aktief wees. Hy definieer die storie en beweeg dit vorentoe deur sy aksies, of deur dit te inisieer of deur te reageer op die aksies van ander (Miller 1998: 30).
- 18) 'n Algemene fout in oneffektiewe draaiboek is 'n held wat op 'n afstand waarneem wat gebeur (Miller 1998: 30).
- 19) Helde lyk beter as hulle sterk opponente het (Miller 1998: 35).
- 20) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die protagonis:
- Argetipes kan ook gesien word as fasette van die protagonis se persoonlikheid. Die ander karakters verteenwoordig die verskillende moontlikhede vir hom, vir goed of vir kwaad. Hy leer van hulle en verenig hulle in 'n volledige mens wat iets oorgeneem het van almal wat hy op die pad ontmoet het (p. 31).
 - Sy dramatiese doel is om kykers 'n venster in die storie te gee (p. 36).
 - Soos alle effektiewe kunswerke moet die hoofkarakter beide universeel en oorspronklik wees. Hulle moet nie stereotipes of foutlose, voorspelbare gode wees nie (p. 36).
 - Die hoofkarakter moet die beslissende aksies van die storie, wat risiko's of verantwoordelikheid vereis, uitvoer (p. 37).
 - Krag of dapperheid is sekondêr aan opoffering (*sacrifice*), wat die ware eienskap van 'n held is. Dit is die bereidheid om iets van waarde, selfs sy eie lewe, ter wille van 'n saak of 'n groep op te offer (p. 38).
 - Helde kan die dood oorleef, waardeur hulle wys dat dit nie so magtig is nie. Hulle kan sterf (moontlik simbolies) en weer gebore word, waardeur hulle wys dat die dood getransendeer kan word. Hulle kan 'n heldedood sterf deur hulle lewens op te offer en daardeur ook die dood transendeer (p. 38).
 - Die effektiwste helde is die wat 'n offergawe bring, hetsy 'n gekoesterde ondeug of eksentriekheid, 'n geliefde, vriend, of iets wat hulle in die Spesiale Wêreld verkry het (p. 38).
 - 'n Ander karakter kan vir 'n kort rukkie die masker van die held-argetipe dra. So byvoorbeeld is Obi Wan Kenobi duidelik die mentor in *Star Wars*, maar hy offer hom op sodat Luke van die Dood-Ster kan ontsnap (p. 39).
 - Helde verbreek onvermydelik die grense wat deur mentors en drempelwagte gestel word. Dit is as gevolg van wat die *Wet van die Geheime Deur* genoem kan word. As daar vir Belle in *Beauty and the Beast* gesê word dat sy oral in die huis mag gaan, behalwe een deur wat verbode is, weet kykers sy sal nie rus voor sy binne-in gekyk het nie (p. 112).
- 21) Vogler (1998: 235, 239 - 240) vra die volgende vrae oor die held:
- Hoe druk die held sy vrees uit deur middel van sy weiering van die Oproep tot Avontuur?



- b) Wie is aan die einde van die storie die held?
 - c) Het die storie se held verander of het sekere karakters uitgestyg en helde geword?
 - d) Oorwin die held sy vrees deurdat hy 'n mentor ontmoet?
- 22) Die protagonis moet nie weghardloop van iets nie, maar na iets toe. Selfs al is hy 'n vlugteling, moet hy steeds pro-aktief poog om 'n doelwit te bereik. In *The Fugitive* vlug dokter Kimble van die gereg, maar hy probeer ook terselfdertyd om die moord op sy vrou op te los (Russin & Downs 2000: 61).
- 23) Bykarakters is dikwels interessanter as die hoofkarakter. Die rede is omdat die skrywer vanuit die perspektief van die hoofkarakter na die storie kyk en dus naby hom is. Die skrywer beskou die hoofkarakter as normaal en uiteindelik is hy normaal en vaal. Die skrywer voel vryer om die bykarakters, wat minder soos hy is, te verander en te ontwikkel (Russin & Downs 2000: 79).
- 24) Die protagonis moet die rou materiaal hê om te leer of om mag te verkry om die opponent te oorwin (Russin & Downs 2000: 113).
- 25) Die eerste vraag as jy die storie begin skryf is: "Wie se storie is dit?" (Tuttle 2001: 57).
- 26) Volgens Dancyger en Rush (2002: 142 - 143) moet 'n konvensionele hoofkarakter die volgende eienskappe hê:
- a) **Aktiwiteit.** Iemand wat betrokke raak by verhoudings en gebeure.
 - b) **Energie.** Hy reageer vinnig op konflik of hindernisse.
 - c) **Doelgerigheid.** Omdat bykarakters 'n enkelvoudiger rol het in die storie, kom hulle dikwels meer doelgerig voor as die hoofkarakter.
- 27) Hoofkarakters word soms teen 'n bykarakter afgespeel om te illustreer dat slegs hy die vermoë het om die hindernisse te oorkom (Dancyger & Rush 2002: 171).
- 28) Omdat die hoofkarakter implisiet groter as die bykarakters is, lyk sy optrede heldhaftig (Dancyger & Rush 2002: 180).
- 29) Die ironiese hoofkarakter is effens anders as die konvensionele hoofkarakter. Waar kykers normaalweg met die hoofkarakter identifiseer, bly die ironiese hoofkarakter op 'n effense afstand (Dancyger & Rush 2002: 261 - 262).
- 30) Kykers identifiseer met die ironiese hoofkarakter, maar voel ook dat sy optrede onnosel is. Hy sit aksies aan die gang wat sy eie doelwitte benadeel. Die gevolge is dikwels meer tragies as heldhaftig (Dancyger & Rush 2002: 262).
- 31) Human en Theunissen (2004: 8) gee die volgende wenke vir die skep van oorspronklike hoofkarakters:
- a) Moet hulle nie op bestaande mediakarakters baseer nie.
 - b) Vermyn stereotipes:
 - Prototipes van karakters/beroepe (die kunstenaar, die professor).
 - Prototipes van volke en kulture (die Nazi Duitser, die beeragtige Rus).
 - c) Gebruik argetipes as maskers vir verskillende karakters.
 - d) Maak nuwe kombinasies van bestaande mediakarakters of stereotipes.
 - e) Gee hulle ongewone gedrag en manièresmes. Combineer byvoorbeeld bestaande gedrag en manièresmes.
 - f) Gee hulle buitengewone/interessante verbale vermoëns.
 - g) Gee hulle 'n ongewone voorkoms.
 - h) Skep kontrasterende eienskappe in een karakter (geslag, kultuur, beroepe, temperamente, doelwitte, motiverings, ensovoorts) en tussen hoofkarakters.



- i) Skep kontrasterende eienskappe tussen karakters.
 - j) Plaas hulle in buitengewone/kontrasterende omstandighede.
 - k) Gee hulle ongewone uiterlike doelwitte.
 - l) Gee hulle ongewone innerlike doelwitte.
 - m) Gee hulle ongewone vaardighede.
 - n) Plaas ongewone struikelblokke in hulle pad.
 - o) Gee hulle oorspronklike klere/persoonlike rekwisiete.
- 32) Die protagonis moet breedweg voldoen aan die vereistes van die genre. 'n Riller vereis byvoorbeeld 'n relatiewe swak karakter (Human & Theunissen 2004: 7).

5.52 Tipe karakters: soorte protagoniste

- 1) Die **tragiese held** is meestal iemand wat in een of ander opsig uitstyg en dan ondergaan in 'n heldhaftige stryd teen magte waarteen hy nie opgewasse is nie (Conradie 1979: 30).
- 2) Conradie (1979: 31) noem die volgende variasies van tragiese helde:
 - a) Hy maak hom aan 'n ernstige misdaad skuldig en boet daarvoor. Die toeskouer erken dat hy sy straf verdien, maar voel jammer dat sy groot talente op hierdie manier tot niet moet gaan.
 - b) Hy het 'n aandeel in sy eie ondergang, maar die toeskouer kan nie sê dat dit 'n verdiende straf op 'n ernstige misdaad is nie. Die ongeluk lyk buite verhouding tot die vergissing wat daartoe aanleiding gegee het.
 - c) Hy gaan vrywillig die dood tegemoet ter wille van 'n goeie saak. Hy is dus 'n martelaar. Hy is wel verantwoordelik vir sy eie ondergang, maar staan nie skuldig nie. Hy hoef nie sonder foute te wees nie.
 - d) Hy ontwikkel 'n hoogmoed (*hubris*) as gevolg van sy sukses en vertrou byvoorbeeld op sy eie kragte. Soms kan hy reken dat die gewone wette nie vir hom geld nie. Hy kom dan tot 'n val.
 - e) Soms kom die held aan die einde van die drama tot skulderkenning of nuwe kennis.
- 3) Volgens Vogler (1998: 40) kom helde in baie variasies en kombinasies voor:
 - a) **Gewillig.**
 - b) **Onwillig;**
 - c) **Groepsgeïntereerd.**
 - d) **Eensaam.**
 - e) **Anti.**
 - f) **Tragies.**
 - g) **Katalities.**
- 4) Soos al die argetipes is die held 'n buigsame konsep wat baie tipes energie kan uitdruk. Onder andere kan hy negatiewe aspekte van die ego verteenwoordig, byvoorbeeld die gevolge van onwilligheid om op te tree (Vogler 1998: 41).
- 5) Volgens Vogler (1998: 41) is daar oor die algemeen twee tipes helde:
 - a) **Gewillige**, aktiewe, selfgemotiveerde tipes wat altyd dapper en sonder enige bedenkinge voortgaan.
 - b) **Onwillige**, passiewe tipes vol twyfel en huiwering, wat deur magte buite hulleself in die avontuur gedruk moet word.
- 6) 'n **Passiewe held** lei gewoonlik tot 'n onbetrokke ondramatiese ervaring deur kykers. Daarom is dit gewoonlik die beste as die onwillige held op 'n stadium,

nadat die nodige motivering verskaf is, verander en homself verbind tot die avontuur (Vogler 1998: 41). Die vraag moet gevra word of Vogler se standpunt net so van toepassing is op vroulike hoofkarakters en vroulike kykers?

- 7) 'n **Antiheld** is nie iemand wat die teenoorgestelde is van 'n held nie. Dit is 'n held wat vanuit die oogpunt van die samelewing 'n uitgewekene is, byvoorbeeld 'n banneling. Kykers identifiseer egter met hom omdat almal al op een of ander stadium soos 'n buitestaander gevoel het (Vogler 1998: 41).
- 8) **Antihelde** kan in twee kategorieë val:
 - a) Karakters wat baie soos gewone helde optree, maar 'n sterk element van sinisme of 'n gekwete kwaliteit het. Voorbeelde is Robin Hood of 'n uitgeweke ridder of eerbare mense wat hulle bande met die samelewing gebreek het en nou op die rand van die gereg lewe as privaatspeurders of huursoldate.
 - b) Tragiese helde wat nie bewonderenswaardig is nie of van wie mense nie hou nie. Iemand wie se gedrag selfs verafsku word. Hulle is meer soos die klassieke tragiese held wat nooit sy innerlike demone oorwin nie. Hulle kan bewonderingswaardige eienskappe hê, maar aan die einde wen die gebrek en veroorsaak hulle ondergang (Vogler 1998: 41 - 42).
- 9) Die **tradisionele held** is 'n groepsgeoriënteerde individu. Iemand wat deel is van 'n gemeenskap of familie. Hulle storie is een van skeiding van die groep (eerste bedryf), eensame avontuur in die wildernis (tweede bedryf) en hervereniging met die groep (derde bedryf) (Vogler 1998: 42 - 43).
- 10) **Groepsgeoriënteerde** helde wat besluit om in die Spesiale Wêreld te bly, is skaars in die Westerse kultuur, maar redelik algemeen in Asiatiese en Indiese verhale (Vogler 1998: 43).
- 11) **Eensame** helde se natuurlike habitat is die wildernis en afsondering, byvoorbeeld Clint Eastwood in *Man with no Name*. Hulle reis is een van hertoetrede tot die samelewing (eerste bedryf), avontuur binne die groep, in die groep se territoriale gebied (tweede bedryf) en terugkeer na isolasie in die wildernis (derde bedryf) (Vogler 1998: 43).
- 12) Net soos die groepsgeoriënteerde held het die eensame held die keuse of hy terugkeer na sy oorspronklike toestand (eensaamheid) en of hy in die Spesiale Wêreld van die tweede bedryf bly. Sommige helde begin as eensames en eindig binne die groep (Vogler 1998: 43).
- 13) **Katalitiese** helde is uitsonderings op die reël dat die held die meeste verander. Hulle bly dieselfde, maar bewerkstellig verandering in iemand anders. As held tree hy dus grotendeels op as mentor. Hulle is veral nuttig in voortgaande stories soos episodiese televisiereekse. Soos die *Lone Ranger* en *Superman* ondergaan hulle min interne veranderings maar help ander mense om te verander. Dit is goed om selfs sulke karakters af en toe te laat groei om hulle vars en geloofwaardig te hou (Vogler 1998: 44).
- 14) Rossio en Elliot (2004) lys die volgende helde:
 - a) **Dramatiese held**. Hy slaag as gevolg van sy beste pogings.
 - b) **Tragiese held**. Hy faal ten spyte van sy beste pogings.
 - c) **Komiese held**. Hy slaag ten spyte van sy beste pogings – dikwels om helde-status te vermy.



5.53 Tipe karakters: antagoniste

- 1) Die antagonis is die hindernis wat in die pad van die protagonis staan (Polti 1921: 121).
- 2) Enigiemand wat die protagonis of 'n spilkarakter opponeer, is 'n opponent of antagonis (Egri 1946: 106, 113).
- 3) Indien die antagonis nie 'n uitgerekte geveg teen die spilkarakter kan handhaaf nie, moet die skrywer 'n ander karakter identifiseer wat kan (Egri 1946: 113).
- 4) 'n Geveg is net interessant as die opponente ewe sterk is (Egri 1946: 113).
- 5) Geen slegte persoon is net sleg nie (Herman 1952: 26).
- 6) Die goeie eienskappe van die skurk moet nie uitermate kontrasteer met sy slegte eienskappe nie, want dit is ongeloofwaardig (Herman 1952: 26).
- 7) Een van die belangrikste funksies van die opponent is om die konfrontasie in die rigting van 'n katastrofe te stuur (Root 1979: 4).
- 8) 'n Opponent moet sterk wees omdat die held teen hom in konflik moet wees. Daar is geen heldhaftigheid daarin om 'n swakkeling te oorwin nie (Blacker 1986: 37).
- 9) Goeie opponente maak goeie rolprente. Hoe sterker en meer formidabel die opponent, hoe effektiewer is die storie (Hauge 1988: 57).
- 10) Die opponent moet 'n sigbare en spesifieke karakter wees, nie 'n kollektiewe naamwoord soos die Mafia of 'n natuurkrag of kwaliteit van die lewe, byvoorbeeld die onreg van die wêreld, nie (Hauge 1988: 57).
- 11) Daar moet voortdurende konfrontasie tussen die hoofkarakter en opponent wees. Die finale konfrontasie is meestal die klimaks van die storie (Hauge 1988: 57 - 58).
- 12) Die opponent kan ook in die hoofkarakter self gesentreer wees. In *Rocky* is hy heeltyd in 'n stryd teen sy gebrek aan selfvertroue (Human 1988: 248).
- 13) Die opponente se verskille moet sodanig wees dat 'n kompromie onmoontlik is (Human 1988: 248 - 249).
- 14) Pasop vir 'n diffuse opposisie. Sonder 'n dominerende opponent is dit moeilik om die klimaks skerp te fokus. Gevolglik sal kykers nie die sterk ontlading van emosies beleef wat belangrik is vir 'n klimaks nie (Swain & Swain 1988: 130).
- 15) Die opponente se motivering vir hulle gedrag moet ook verskaf word. Dit hoef nie 'n gedetailleerde sielkundige verhandeling of lang emosionele deel te wees nie – 'n leidraad of twee is genoeg (Wolff & Cox 1988: 52).
- 16) Moenie probeer om die kykers te oortuig dat die skurke se gedrag goed is nie, net dat dit bestaan (Wolff & Cox 1988: 52).
- 17) In sommige stories is daar nie 'n skurk nie, byvoorbeeld in *Kramer vs Kramer*. In so 'n geval word altwee/alle karakters se motiverings ewe veel gewys. Die gevolg is 'n kragtige, volwasse storie (Wolff & Cox 1988: 52).
- 18) 'n Stryd teen die natuur as opponent kan 'n suksesvolle storie wees, maar dit kan baie eendimensioneel wees, aangesien die natuur nie kan praat of dink nie. 'n Natuurrampstorie moet liever aan interpersoonlike konflik gekoppel word, sodat daar gepraat en gedink word (Human 1989: 82).
- 19) Die modifiseerder is, net soos die protagonis, sterk en taai. Hy word ook gedwing om doelwitte te stel, strategieë uit te werk en te stry om sy doelwitte te bereik (Mehring 1990: 197).



- 20) Indien daar verskeie antagonistiese of situasies is, moet een uitstaan bo die ander en moet hy regdeur die storie voorkom (Seger 1994: 211).
- 21) Die hooforsaak van swak konflik is 'n swak opponent. Die opponent moet dus sterk gemaak word deur hom iets te gee wat hom dryf en hy moet formidabel genoeg wees om 'n bedreiging vir die hoofkarakter te wees. 'n Hoofkarakter is sterker as hy obsessief, sjarmant, intelligent of diabolies is (Lucey 1996: 55).
- 22) Die opponent is gewoonlik sterker as die hoofkarakter (Lucey 1996: 300).
- 23) Is die opponent kompleks en gemotiveerd? (Lucey 1996: 300).
- 24) Boosheid (*evil*) is wanneer iemand kwaad doen aan iemand anders en dit geniet (McKee 1998: 357).
- 25) Die held streef na 'n doel en die skurk staan hom teë, gewoonlik omdat die skurk 'n teenstrydige doel het (Miller 1998: 34).
- 26) Die opponent kan geskep word as 'n komplekse menslike wese wat sy eie interne stryd het (Miller 1998: 36).
- 27) Die skurk moet nie die held oorskadu nie. Hy moet nie interessanter as die hoofkarakter wees nie (Miller 1998: 36).
- 28) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die antagonis:
 - a) Dit kan baie effektief wees as 'n skurk of antagonis onverwags helde-eienskappe vertoon (p. 39).
 - b) Die skadu-argetipe verteenwoordig die energie van die donkerkant, die ongeformuleerde, ongerealiseerde of verwerpe aspekte van iets. Dit is dikwels alles wat ons nie van onself wil erken nie. Die skadu kan ook miskende positiewe aspekte van ons karakter verteenwoordig (p. 71).
 - c) Die negatiewe aspekte van die skadu word geprojekteer op die skurke, vyande en antagonistiese van 'n storie. Skurke en vyande is daarop uit om die held te verslaan, terwyl 'n antagonis nie so vyandiggesind is nie. Dit kan byvoorbeeld 'n bondgenoot wees wat nie saamstem met die held se taktiek nie. Antagonistiese en helde is in konflik soos perde in 'n span wat in verskillende rigtings trek, terwyl die skurk en die held in konflik is soos twee treine wat op 'n trompop botsing afstuur (p. 71).
 - d) **Sielkundige funksie** van die skadu: Dit kan die vernietigende krag van psigoses soos onderdrukte gevoelens, trauma of skuldgevoelens verteenwoordig. Dit kan 'n interne dryfveer wees met prioriteite en 'n lewe van sy eie. Die skadu kan vergestalt word in drome as monsters, demone, duiwels, bose ruimtewesens, vampiere of ander vreesaanjaende vyande (pp. 71 - 72).
 - e) **Dramatiese funksie** van die skadu: Om die held uit te daag en 'n waardige opponent te verskaf. Die skadu veroorsaak konflik en bring die beste in die held na vore deur hom in 'n lewensgevaarlike situasie te plaas (p. 72).
 - f) Die uitdagende energie van die skadu kan uitgedruk word in een karakter of die masker kan op verskillende tye deur verskillende karakters gedra word. Die held kan self soms 'n skadukant toon deur byvoorbeeld verlam te wees deur skuldgevoelens, op 'n selfvernietigende manier op te tree, 'n doodswens uit te spreek, meegevoer word deur sy sukses, sy mag misbruik of selfsugtig eerder as selfopofferend word (p. 72).
 - g) Die skadu kan op kragtige wyses met ander karakters gekombineer word. In *An Officer and a Gentleman* is die sersant beide die mentor en die skadu. In *The Silence of the Lambs* is Hannibal 'n skadu wat die donker kant van die



- menslike natuur verteenwoordig, maar ook 'n mentor wat die hoofkarakter help. In verhale soos *The Lady from Shanghai*, morf die held se *Romantiese Objek* so ver dat sy die skadu word (pp. 72 - 73).
- h) Die skadu kan 'n morf word en poog om die held in gevaar te lok of hy kan as nar of boodskapper optree. In gevalle waar hulle dapper vir 'n saak veg of hulle bekeer kan hulle selfs die held word (*Beauty and the Beast*) (pp. 73).
 - i) Die skadu moet nie heeltemal boos wees nie. Dit is beter as hulle menslik gemaak word deur 'n element van goedheid of 'n bewonderingswaardige eienskap. Die skurke in die *Walt Disney*-animasieprente is onvergeetlik omdat hulle so glad, sjarmant, magtig, mooi of elegant is (p. 73).
 - j) Die skadu kan menslik gemaak word deur hom broos te maak. Greene maak die skurke in sy romans werklike, tengerige mense. Hy bring dikwels die held tot by die punt waar hy die skurk moet doodmaak en dan laat hy hom ontdek dat die arme skurk siek is of besig is om 'n brief van sy dogtertjie te lees. Om nou die skurk dood te maak, word dan 'n morele besluit eerder as 'n outomatiese proses soos om 'n vlieg dood te slaan (p. 74).
 - k) Die skadu sien homself selde as sleg. Vanuit sy perspektief is die skurk die held van sy eie mite en die kykers se held is sy skurk. 'n Gevaarlike skurk is een wat glo dat die doel die middel regverdig, dat sy doel reg is en vir niks sal stuit om dit te bereik nie (p. 74).
 - l) Die skadu kan ook onbenutte potensiaal soos affeksie, kreatiwiteit, of fisiese vermoëns wees (p. 75).
 - m) 'n Spesifieke tipe vyand vir die held is die opponent, die kompetisie vir die held in liefde, sport, besigheid of enige aktiwiteit (p. 139).
 - n) Die opponent kan 'n eksterne mag wees, maar dit kan ook die held se eie skadu wees. Die skadu is dikwels die held se vrese en negatiewe eienskappe wat hy op ander mense projekteer. Dit staan bekend as demonisering (p. 168).
 - o) Die skadu wil nie herken en in die lig openbaar word nie (p. 168).
 - p) Die doodmaak van die skurk moet nie 'n maklike taak vir die held wees nie (p. 169).
 - q) Die dood van die skurk kan emosioneel wees. In *Unforgiven* is die losprysjagter pynlik bewus dat sy slagoffers mans soos hy is (p. 169).
- 29) Vogler (1998: 179) vra die volgende vrae oor die skurk:
- a) Het die storie werklik 'n skurk of is daar maar bloot net 'n antagonis?
 - b) In watter mate is die skurk die held se skadu?
 - c) Word die skurk se krag gekanaliseer deur bondgenote of volgelinge?
 - d) Kan die skurk ook 'n morf of nar wees?
 - e) As watter ander argetipes kan die skurk ook manifesteer?
- 30) Die skrywer moet opponente skep wat die beste is vir die storie – dit moet lyk of hulle die enigste moontlike opponente vir mekaar kan wees (Russin & Downs 2000: 113).
- 31) Die konflik word dikwels so georkestreer dat die protagonis en antagonis meer ooreenkomste as verskille het. Selfs as die antagonis van die buitenste sirkel van die samelewing afkomstig is, het hy dikwels oorspronklik van die protagonis se familie/span of gemeenskap gekom (Russin & Downs 2000: 114).

- 32) Kykers se persepsie van die held as heldhaftig, is direk eweredig aan hulle persepsie van die antagonis as magtig (Dancyger & Rush 2002: 52).
- 33) Die *Dramatica*-sagteware identifiseer 'n antagonis en kontagonis. Die kontagonis verteenwoordig verleiding/hindernis. Dit kan die protagonis op 'n dwaalweg lei of sy vordering vertraag. Die antagonis verteenwoordig vermy/voorkom/heroorweeg. Dit veroorsaak dat die protagonis sy betrokkenheid heroorweeg, terwyl dit self pro-aktief optree om die protagonis te keer in die bereiking van sy doelwit (Dramatica tip of the month: September 2000).
- 34) Human en Theunissen (2004: 11) gee die volgende wenke vir die skep van effektiewe antagoniste:
- a) Die antagonis is 'n mens/wese met menslike eienskappe, eerder as 'n objek (berg, asteroïde) of gebeure (ramp).
 - b) 'n Ronde karakter.
 - c) 'n Duidelike eksterne doelwit.
 - d) 'n Interne motivering.
 - e) Negatiewe persoonlikheidseienskappe:
 - Kwaadwillige persoon.
 - Nors persoon.
 - Negatiewe persoon.
 - Sadistiese persoon.
 - Afknouerig/Boelie.
 - Psigiese afwyking of versteuring.
 - f) Dialoog
 - g) Indrukwekkende persoonlikheidseienskappe:
 - Sjarmant.
 - Intelligent.
 - Buitengewone mag.
 - Vreesloos.
 - h) Fisiese eienskappe:
 - Aantreklik of onaantreklik.
 - Liggaamsbou.
 - Kleredrag.
- 35) Volgens Ward, onderhoud in Atkin (2004), moet die skurk voel dat dit wat hy doen reg is. Die skrywer moet 'n manier vind om die kykers van hom te laat hou, ten spyte van die dinge wat hy doen. Dit kan byvoorbeeld 'n paar goeie eienskappe wees, of lojaliteit aan iemand (al is dit misplaas) of 'n gevoel vir iemand wat hy onthou.
- 36) Dit is 'n versoeking om die probleem op te los deur die opponent dommer te maak, eerder as om 'n slim oplossing vir die held uit te dink. In *Star Wars* ontsnap Luke en sy bondgenote van die Dood-Ster. Dan sny die beeld na Darth Vader en hy vra of die *homing beacon* in plek is. Die opponente het dus die ontsnapping toegelaat sodat hulle die vlugteling kan volg en die rebelle kan opspoor. Dit wys dat die opponent baie slimmer is as wat kykers gedink het. Tweedens is dit 'n effektiewe omkeer (Rossio & Elliot 2004).

5.54 Tipe karakters: bykarakters

- 1) Herman (1952) konstateer die volgende oor bykarakters:
 - a) Bykarakters moet ook uitgebeeld word as realisties en rond. Hulle moet mense wees met hulle eie lewens en motiverings (p. 32).
 - b) As die bykarakters onrealisties is, sal dit die realisme van die hoofkarakter negatief affekteer (p. 34).
 - c) As die bykarakters interessanter is en beter dialoog het as die hoofkarakters, steel hulle die kalklig (p. 38).
 - d) In Britse rolprente van die eerste helfte van die twintigste eeu is bykarakters nie bekendgestel met 'n enkele reël karakteriserende dialoog nie. Die storie het eerder langer op hulle gefokus om hulle ronder te maak (p. 180).
 - e) In kuns moet die agtergrond met die voorgrond integreer. Die hoofkarakters moet net so deur afgeronde bykarakters ondersteun word (p. 180).
 - f) Vir behoorlike perspektief moet die hoofkarakters en die primêre plot deur afgeronde bykarakters in 'n subplot ondersteun word (p. 180).
- 2) Horton (1994: 56 - 57) rig drie waarskuwings oor bykarakters:
 - a) Hulle moet nie die kalklig van die hoofkarakters steel nie.
 - b) Daar moet nie te veel bykarakters wees nie.
 - c) Moenie met twee bykarakters doen wat met een gedoen kan word nie.
- 3) Die hoofkarakter se gesin en familie moet inpas by sy profiel (Horton 1994: 83).
- 4) Die meeste speelprente bevat twee tot vier ondersteunende karakters wat in verhoudings staan teenoor die hoofkarakter en die opponent (Lucey 1996: 92).
- 5) Nie-emosionele karakters waarvan die funksie slegs is om plotinligting oor te dra, is nuttig. As daar te veel van hulle is, kan dit die storie skaad, aangesien hulle nie emosioneel betrokke is by die hoofkarakters nie (Lucey 1996: 93).
- 6) Bykarakters moet doelbewus plat geskep word, maar nie oninteressant nie. Elkeen moet 'n vars eienskap hê wat hulle rol die moeite werd maak solank hulle op skerm is. Indien 'n bykarakter te interessant gemaak word, skep dit die verwagting dat hy weer 'n rol gaan speel in die storie (McKee 1998: 380 - 381).
- 7) Bykarakters soos lyfwagte en sekretaresse verleen gewig aan 'n hoofkarakter deur sy belangrikheid en mag te onderstreep (Miller 1998: 35).
- 8) Bykarakters verskaf atmosfeer en tekstuur. Veral karakterkomedies (*screwball comedies*) is bekend vir kleurvolle bykarakters (Miller 1998: 36).
- 9) Komiese karakters word dikwels oordryf vir komiese effek. Ernstige drama gebruik dikwels humoristiese karakters vir komiese verligting (Miller 1998: 37).
- 10) Die heldargetipe manifesteer ook soms in ander karakters as hulle heldhaftig optree (Vogler 1998: 39).
- 11) Dieselfde stappe wat gevolg word om 'n hoofkarakter te skep, moet ook gevolg word in die skepping van ondersteunende karakters. Hulle motiverings en aksies sal egter minder kompleks wees (Russin & Downs 2000: 63).
- 12) Mindere karakters moet nie gesigloos wees nie – selfs iemand wat net eenkeer verskyn, moet 'n dominerende eienskap of emosie kry wat hom individualiseer. Hulle is soos die speserye in kos – daarsonder is die ete smaakloos (Russin & Downs 2000: 63 - 64).
- 13) As die bykarakters net so belangrik is as die hoofkarakter, gaan die held as karakter verlore. Heldhaftige aksie raak gewone aksie en die stryd van die hoofkarakter word die stryd van elke karakter (Dancyger & Rush 2002: 181).

5.55 Tipe karakters: geliefde

- 1) In *North by Northwest* veg die hoofkarakter aanvanklik teen 'n vroulike karakter. Wanneer hy ontdek dat sy eintlik 'n Amerikaanse spioen is (wending), raak hulle romanties betrokke en red hy haar lewe (Hollenbach 1980: 177 - 178, 192).
- 2) Indien die hoofkarakter romanties by 'n ander karakter wil betrokke raak, is die karakter die romantiese objek (Hauge 1988: 59).
- 3) Die romantiese objek moet wissel tussen steun vir die hoofkarakter se uiterlike doelwit en ontwrigting van sy uiterlike doelwit (Hauge 1988: 59).
- 4) As die held verlief raak op die romantiese objek, moet kykers simpatiseer met sy aangetrokkenheid (Hauge 1988: 59).
- 5) In die geval van die geliefde moet kykers ook met haar/hom identifiseer, op haar "verlief" wees/vir hom/haar lief wees (Human & Theunissen 2004: 9).

5.56 Tipe karakters: mentors

- 1) Vogler (1998) konstateer die volgende oor mentors:
 - a) Na die held instem tot die avontuur, ontmoet hy 'n mentor soos 'n gesoute weermaginstrukteur, ou towenaar of boksafrigter (p. 17).
 - b) Die mentor kan in moderne dramas 'n regte towenaar wees of 'n dokter, baas, terapeut, sersant, ouer, grootouer of helpende figuur (p. 27).
 - c) Die mentor is 'n positiewe mag. Dit is dikwels 'n ouer, wyser persoon en is een van die rykste bronne van vermaak in stories (p. 47).
 - d) Die mentor praat dikwels in die stem van 'n god of is geïnspireer deur goddelike wysheid (p. 47).
 - e) In die menslike psige verteenwoordig die mentor die *hoër self*, die wyser, edeler deel van ons (p. 47).
 - f) Mentorkarakters verteenwoordig die held se hoogste aspirasies. Hulle is dit wat die held kan word as hulle volhard op die *Pad van Helde* (p. 47).
 - g) Mentors is dikwels voormalige helde wat die lewe se beproewinge oorleef het en nou die gawe van hulle kennis oordra (p. 48).
 - h) Net soos ander argetipes is die mentor nie 'n rigiede karaktertipe nie, maar 'n funksie wat verskillende karakters kan vervul (p. 54).
 - i) Daar is nie 'n vaste reël oor wanneer die mentor moet verskyn nie (p. 56).
 - j) Kykers geniet die verhouding waarin wysheid van een geslag aan 'n volgende oorgedra word (p. 118).
 - k) Mentors wys dikwels dat hulle verbind is met die natuur of 'n geesteswêreld (p. 119).
 - l) Kykers is baie bekend met mentorkarakters. Daarom moet die skrywer versigtig wees dat hy nie cliché-karakters skep nie. Dit kan gedoen word deur die argetipes om te keer of te verander of weg te laat. Die afwesigheid van 'n mentor skep spesiale en interessante toestande vir die held (p. 121).
 - m) Kykers gee nie om as hulle mislei word ten opsigte van die mentor, of enige karakter nie. Die werklike lewe is vol verrassings oor mense wat nie is wat ons aanvanklik gedink het nie. Die masker van die mentor kan byvoorbeeld gebruik word om die held in 'n lewe van misdaad in te lok (p. 121).
 - n) Die verhouding tussen die held en die mentor kan versuur. Die mentor kan die held verraai of die held kan teen die mentor draai (p. 122).

- o) In *Goodbye Mr. Chips* is die held en die mentor dieselfde persoon, aangesien die held 'n onderwyser is (p. 123).
 - p) In *The Wizard of Oz* is amper al die karakters wat Dorothy ontmoet mentors (p. 124).
 - q) Sal dit die storie baat as 'n mentorkarakter geskep word? (p. 126).
- 2) Vejvoda (2004) konstateer die volgende oor polisie-dramas met donker mentors:
- a) Polisie-dramas soos *L.A. Confidential*, *Training Day* en *Minority Report* bevat almal korrupte vaderfigure wat optree as mentor vir 'n jonger karakter, maar uiteindelik teen hom draai.
 - b) Die jong hoofkarakter het dikwels sy geliefdes verloor as gevolg van skeiding of dood. Dit vestig die polisie, soos vergestalt deur die mentor/vaderfiguur, as sy ware familie. Die donker mentor is bewus van hierdie band en buit dit tot sy voordeel uit.
 - c) Die protagonis se vader was self soms 'n polisiepersoon en dit word onthul dat hy ook korrupt was.
 - d) Die held moet dikwels besluit of hy die mentor gaan vernietig of die risiko gaan loop om óf soos hy te word óf deur hom vernietig te word.
 - e) Die keuse van die held is of hy gaan ingee aan korrupsie soos sy donker mentor of getrou gaan bly aan sy oortuigings.
 - f) Daar is soms iemand erger as die mentor, aan wie hy self onderworpe is.
 - g) Soms word die stelsel nie vernietig nie. Daar is egter die hoop dat, danksy die held se inmenging, reg en geregtigheid eendag sal geskied.

5.57 Tipe karakters: tipe mentors

- 1) Vogler (1998: 52 - 55) konstateer die volgende oor tipe mentors:
- a) Net soos helde kan mentors **gewillig** of **onwillig** wees.
 - b) In sommige gevalle leer die mentor die held deur middel van sy eie swakhede en foute.
 - c) **Donker mentors:** Mentors kan ook donker of negatiewe dimensies hê. Die mentormasker is dan die lokaas wat die held in gevaar lok:
 - In 'n antiheld storie (*Good Fellas*), kan 'n antimentor die hoofkarakter lei op die pad van misdaad en vernietiging.
 - In *Romancing the Stone* tree die agent as mentor teenoor die hoofkarakter op, maar wanneer sy die Eerste Drempel wil oorsteek, probeer hy haar stop. In teenstelling met 'n ware mentor word hy 'n drempelwag (hindernis) in haar pad. Dit is sielkundig lewensgetrou, aangesien ons soms ons beste leermeesters kan ontgroeï of moet oorkom om voort te beweeg na die volgende fase van ontwikkeling.
 - d) **Gevalle mentors:** Sommige mentors is nog op 'n heldereis van hulle eie. Hulle kan 'n krisis beleef ten opsigte van hulle eie roeping of worstel met die probleme van ouderdom en die naderende drempel van die dood of hulle kan van die heldepad weggedraai het. In so 'n geval moet die mentor homself vir oulaas regruk en is daar ernstige bedenkinge of hy dit kan doen. Hy kan deur al die fases van die heldereis gaan op pad na sy eie vernuwing.
 - e) **Kontinue mentors:** Mentors is nuttig om opdragte te gee en stories aan die gang te kry. Daarom kom hulle dikwels in reekse voor.

- f) **Meervoudige mentors:** 'n Held kan opgelei word deur 'n reeks van mentors wat hom elkeen spesifieke vaardighede leer. So gee "M" vir James Bond opdragte en advies, "Q" geskenke in die vorm van wapens en toestelle en Miss Money Penny emosionele ondersteuning en kritiese inligting.
- g) **Komiese mentors:** 'n Spesiale tipe mentor kom in romantiese komedies voor. Dit is gewoonlik 'n vriend of kollega van dieselfde geslag wat die held advies gee oor sy verhoudings. Die advies het aanvanklik rampspoedige gevolge, maar uiteindelik werk alles ten goede uit.
- h) **Mentor as "Shaman":** Mentorkarakters is naby verwant aan die shaman, geneser of toordokter van die stamkulture. Die shaman lei ook mense deur die lewe en reis ook na ander wêreldes deur drome en visioene en bring dan kennis terug om hulle stam te genees.
- i) **Innerlike mentors:** In sommige Wilde Weste- of *Film Noir*-stories is die held 'n ervare karakter en benodig nie 'n mentor nie. Die argetipe is geïnternaliseer en lewe in hom as 'n gedragskode. Die gedragskode is dus 'n liggaamlose manifestasie van die mentor wat die held se gedrag lei.
- j) **Voorstoriementor:** Soms verwys die held na 'n mentor wat 'n invloed op hom gehad het: "My ma/pa/instrukteur het altyd gesê...". Die inligting speel dan 'n kritiese rol in die oplos van die probleem. Die mentor kan ook verteenwoordig word deur 'n rekwisiet wat die held lei.
- k) **Jong mentors:** Die mentor hoef nie altyd oud en wys te wees nie. Soms is die jong en naïewe in staat om die oues te leer. Soos met alle karakters is die funksie van die argetipe belangriker as sy voorkoms.

5.58 Tipe karakters: funksies van mentors

- 1) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die funksie van mentors:
 - a) Die mentor help die held voorberei vir die onbekende (p. 18).
 - b) Die mentor kan die held help voorberei, maar kan nie saam met hom op die avontuur gaan nie (p. 18).
 - c) Net soos leer 'n belangrike funksie van die held is, is onderrig 'n belangrike deel van die mentor. Die mentor kan ook by die held leer (p. 48).
 - d) Die mentor is verwant aan die beeld van die ouer. Baie helde soek mentors op omdat hul ouers dood, afwesig of onvoldoende rolmodelle is (p. 48).
 - e) Dit is 'n belangrike funksie van die mentor om geskenke te gee. Dit kan van toormedisyn, 'n toorwapen, tot lewensbelangrike advies of 'n rekenaarkode wees. In die mitologie ontvang die meeste helde geskenke van hulle mentors, die gode (p. 49).
 - f) 'n Algemene reël is dat die geskenk of hulp van die mentor verdien moet word deur leer of opoffering of toewyding of 'n toets (pp. 49 - 50).
 - g) Die mentor funksioneer dikwels as 'n uitvinder of ontwerper wie se geskenke sy uitvindings of ontwerpe is (p. 50).
 - h) Sommige mentors funksioneer as die gewete van die held, byvoorbeeld Jimmy Cricket in *Pinocchio* (p. 50).
 - i) 'n Belangrike funksie van die mentor is om die held te motiveer en te help om vrees te oorwin. In sommige gevalle is die held so onwillig of bang dat hy in die avontuur gedwing moet word (p. 51).

- j) Soms is dit die funksie van die mentor om inligting of 'n rekwisiet te plant wat later aangewend word. So byvoorbeeld verduidelik die wapenmeester "Q" aan die begin van die storie die werking van 'n nuwe toestel aan die verveelde James Bond. Kykers vergeet van die inligting en onthou dit eers aan die einde as Bond dit gebruik om sy lewe te red (p. 51).
 - k) Die mentor kan die held in liefdesverhale inisieer in die geheime van liefde of seks. Soms kan die mentor dan 'n skadukant hê (p. 51).
 - l) Soms vervul 'n mentor die funksie van 'n drempelwag, byvoorbeeld as die held iets wil aanpak wat onwettig, onnosel of gevaarlik is (p. 112).
 - m) Gebruik die verwagtings van kykers aangaande die mentor om hulle te verras (p. 121).
 - n) Mentors kan ook humor of tragiese verhoudings verskaf (p. 125).
 - o) Het die held 'n interne etiese kode of 'n model van gedrag? (p. 126).
- 2) Vejvoda (2004) konstateer die volgende oor polisie-dramas met donker mentors:
- a) Die mentor poog gewoonlik om die held so naby moontlik aan die donker kant te druk.
 - b) Die finale konfrontasie tussen die held en die mentor lei gewoonlik tot die vernietiging van die mentor.
 - c) Die vernietiging van die mentor met die klimaks, kan die protagonis help om die herinneringe aan sy eie vader te oorkom en 'n man in eie reg te word.
 - d) Die vernietiging van die mentor kan lei tot die vernietiging van die stelsel wat die korrupsie gevoed het.

5.59 Tipe karakters: bondgenote

- 1) Die hoofkarakter se **refleksie** moet op 'n geloofwaardige wyse betrokke wees by sy lewe (Herman 1952: 34).
- 2) Die karakter wat die held ondersteun in die najaag van sy uiterlike doelwit is die refleksie (Hauge 1988: 58).
- 3) 'n Karakter word nie geklassifiseer as 'n romantiese objek net omdat daar 'n romantiese betrokkenheid tussen die karakter en die hoofkarakter is nie. Die persoon is dikwels slegs 'n refleksie, omdat die storie nie gaan oor die held wat poog om die persoon se liefde te wen nie (Hauge 1988: 59).
- 4) Daar is twee redes vir die skepping van 'n refleksie. Eerstens gee dit geloofwaardigheid aan die plot as die held iemand het wat hom help in die uiterlike konflik. Tweedens gee dit die hoofkarakter iemand om mee te praat, wat dit makliker maak om agtergrondinligting, innerlike motivering, innerlike konflik en die tema te onthul (Hauge 1988: 58 - 59).
- 5) Na die eerste drempel kom die held nuwe bondgenote teë (Vogler 1998: 19).
- 6) In baie stories, veral Wilde Weste, is daar dikwels 'n bondgenoot (*sidekick*). Dit is 'n ondergeskikte wat die held bystaan. Hy kan vrylik beweeg tussen die maskers van mentor en nar (Vogler 1998: 137 - 138).
- 7) Ondersteunende karakters se aksies is bedoel om die protagonis of antagonis te ondersteun in die bereiking van sy doelwit of om op te tree in 'n subplot wat die hoofplot ondersteun of kontrasteer (Russin & Downs 2000: 63).
- 8) Indien die primêre antagonis ekstern is, kan interne gebreke van die protagonis beskou word as bondgenote van die antagonis (Russin & Downs 2000: 119).

- 9) 'n **Konfidant** is 'n karakter wat daar is sodat die hoofkarakter iemand het om mee te praat. Hy moet in die storie wees vir 'n geldige rede en nie net om uiteensetting mee te gee nie. Hy kan iets soos 'n geliefde, mentor of ouer wees wat ook 'n ander funksie vervul (Russin & Downs 2000: 280).
- 10) Die karakter met die naam van Rick in die ou *Magnum, P.I.* se funksie was om die plotgebeure wat gegrens het aan verregaande, te bevraagteken. Magnum het dan aan hom 'n verduideliking gegee waarom dit moontlik is en dan was die kykers ook tevrede (Rossio & Elliot 2004).

5.60 Tipe karakters: drempelwagte (*threshold guardians*)

- 1) Vogler (1998: 57 – 59, 129) konstateer die volgende oor drempelwagte:
 - a) Drempelwagte is van die hindernisse wat helde teëkom. By elke deurgang na 'n nuwe wêreld is daar 'n kragtige wag wat sorg dat onwaardige persone uitgehou word. As hulle goed verstaan word, kan hulle oorwin of vermy of selfs verander word in bondgenote.
 - b) Drempelwagte is gewoonlik luitenant van die hoofantagonis. Hulle kan ook deel wees van die landskap van die Spesiale Wêreld. Soms is hulle geheime helpers wat op die held se pad geplaas is om hom te toets.
 - c) Daar is dikwels 'n simbiotiese verhouding tussen die skurk en die drempelwagte. Deurwagte, uitsmyters, lyfwagte of huursoldate waarsku en beskerm die skurk as die held sy blyplek nader.
 - d) **Sielkundige funksie:** Drempelwagte verteenwoordig alledaagse hindernisse wat mense teëkom, maar dit kan ook sielkundige hindernisse wees: emosionele letsels, neurose, gewoontes, verslawings en selfbeperkings wat ons terughou. Elke keer wat iemand 'n groot verandering in sy lewe aanbring, lyk dit of sy innerlike demone in volle krag opstaan om hom te toets of hy werklik vasbeslote is om die uitdaging van die verandering te aanvaar.
 - e) **Dramatiese funksie:** Die primêre dramatiese funksie van drempelwagte is om die held te toets deur middel van 'n raaisel of 'n toets.
 - f) As die held 'n drempelwag teëkom, kan hy
 - omdraai en vlug;
 - hom aanval;
 - vaardigheid of bedrog gebruik om verby te kom;
 - hom omkoop;
 - tevrede stel;
 - 'n bondgenoot van hom maak of
 - hom bloot ignoreer.
 - g) Die beste manier om 'n drempelwag te verslaan, is om hom goed te verken deur byvoorbeeld tydelik deel te word van die vyand.
 - h) Dit is belangrik dat die held die drempelwagte herken. In die gewone lewe is dit mense om iemand, wat hom keer om positiewe verandering te maak.
 - i) Helde leer om drempelwagte te herken as tekens dat nuwe mag of sukses nader kom.
 - j) Die held moet poog om die drempelwag met sy eie mag te oorwin. Die ideaal is om hom te in te trek in die held se missie. Helde wat ten volle ontwikkel is, het empatie met hulle oënskynlike vyande en transendeer hulle eerder as om hulle te vernietig.

5.61 Tipe karakters: morf (*shapeshifter*)

- 1) Vogler (1998) maak die volgende stellings oor morwe:
 - a) Die morf-argetipe is iemand wat moeilik is om te begryp omdat hy gedurig van vorm verander (p. 65).
 - b) 'n Morf verander gedurig van voorkoms en bui. Hulle mislei die held of hou hom aan die raai. Hulle lojaliteit en erns kan nie gepeil word nie. Hulle is dikwels iemand van die teenoorgestelde geslag. In feëverhale is hulle dikwels towenaars of hekse (p. 65).
 - c) **Sielkundige funksie:** Die morf verteenwoordig mense se belewenis van die onpeilbaarheid van ander, veral die teenoorgestelde geslag. Die morf dien ook as katalisator vir verandering. Die held kan sy mening oor die teenoorgestelde geslag verander as gevolg van 'n morf (p. 67).
 - d) Die morf kan die held of goedgesind of kwaadgesind wees en in sommige stories is dit die taak van die held om dit uit te vind (p. 67).
 - e) **Dramatiese funksies:** Die morf bring 'n element van twyfel en spanning in die storie. Hulle kan onder andere *femme fatale* of *hommes fatales* wees. In beide *Basic Instinct* en *Body Heat* is die morf 'n *femme fatale* en die held 'n man. In *Black Widow* en *Single White Female* is die morf ook 'n *femme fatale*, maar die held is 'n vrou (p. 68).
 - f) Die held moet soms 'n morf word om verby 'n drempelwag te kom of om te oorleef. Skurke of hulle bondgenote kan die morf-masker dra om die held te verlei of te verwar. 'n Mentor, soos byvoorbeeld 'n towenaar, kan van vorm verander om die held te help (pp. 69 - 70).
 - g) In vriendskapsprente is een van die twee dikwels 'n konvensionele karakter waarmee kykers maklik identifiseer en die ander een 'n morf wat onkonvensioneel is en wie se lojaliteit onder verdenking is (p. 70).

5.62 Tipe karakters: nar (*trickster*) en komiese karakters

- 1) As 'n karakter komies moet wees, maar nie is nie, moet sy obsessie bepaal word. Dit moet iets wees wat hy self nie raaksien nie (McKee 1998: 382).
- 2) Vogler (1998: 77 - 79) konstateer die volgende oor narre:
 - a) Die nar-argetipe verteenwoordig ondeundheid en die behoefte aan verandering. Alle narre of komiese hulpkarakters in stories verteenwoordig dié argetipe. Die narheld (*Trickster Hero*) is 'n spesifieke tipe wat die hoofkarakter is in baie mites en gewild is in volks- en feëverhale.
 - b) Narre het vyf **sielkundige funksies**:
 - Hulle breek groot ego's af.
 - Hulle bring helde en kykers af grond toe.
 - Deur gesonde lag word mense bewus van hulle gemeenskaplikheid.
 - Hulle wys mense se swakhede en skynheiligheid uit.
 - Hulle bring gesonde verandering deur aandag te vestig op wanbalans of die absurditeit van 'n stagnante sielkundige situasie.
 - c) Narre is die natuurlike vyand van die status quo. As ons onself te ernstig opneem, kan die nar-gedeelte van ons persoonlikheid na vore tree en weer die nodige perspektief terugbring.

- d) Narre het ses **dramatiese funksies**:
- Komedieverligting.
 - Diensknegte of bondgenote van die held of die skadu.
 - Adviseur.
 - Aktiveerder van ander karakters.
 - Moeilikeidstoker, soms ter wille van die moeilikeid self.
 - Kataliste wat die lewe van ander karakters verander sonder om self te verander.
- e) Narhelde in volks- en feëverhale is dikwels hase. Hulle is magtelose, maar slim karakters teenoor hulle groter en gevaarliker vyande soos wolwe, tiere en jagters. Die moderne weergawe hiervan is Bugs Bunny, wat gebaseer is op volksverhale. Ander animasie-narre is Daffy Duck, Speedy Gonzales, Roadrunner, Tweety Bird, Woody Woodpecker en Droopy.
- f) Soms word die situasie omgedraai en trek die nar aan die kortste end, soos in die storie van die haas en die skilpad.
- g) Die helde in komedies is narre wat die status quo ondermyn en ons laat lag vir onself.
- h) Soms moet die held tydelik 'n nar-masker opsit om 'n skadu of drempelwag te uitoorlê.
- 3) Die algemeenste aanwending van 'n ironiese karakter is in die rol van die bondgenoot, veral die nar. In dié hoedanigheid lewer hy kommentaar op die gedrag van die hoofkarakter en verskaf onmiddellik 'n alternatiewe siening van die ontwikkelende drama (Dancyger & Rush 2002: 261).
- 4) Maak die refleksie komies as die hoofkarakter ernstig is (Human & Theunissen 2004: 10).

5.63 Tipe karakters: boodskappers

- 1) Volgens Polti (1921: 122) berus die plot van 'n komplekse storie op 'n derde persoon, invloed, mag, materiële voorwerp of omstandigheid wat bykom.
- 2) Vogler (1998: 61 - 64) konstateer die volgende oor boodskappers:
 - a) Die boodskapper-argetipe bring dikwels in die eerste bedryf 'n uitdaging of boodskap van groot verandering aan die held.
 - b) Aan die begin van die storie slaag die held daarin om "voort te bestaan" en sy ongebalanseerde lewe te bestuur deur 'n reeks verdedigingsmeganismes. Dan ontstaan daar nuwe energie in die vorm van 'n nuwe persoon, toestand of inligting wat dit vir die held onmoontlik maak om so voort te gaan. Dit is 'n Oproep tot Avontuur wat in die mitologie deur boodskappers soos Hermes (Grieks) en Mercurius (Romeins) gebring is.
 - c) **Sielkundige funksie:** Boodskappers het die sielkundige funksie dat verandering onvermydelik word.
 - d) **Dramatiese funksie:** Boodskappers verskaf die motivering, bied 'n uitdaging en kry die storie aan die gang. Hulle berei die kykers en held voor op die feit dat verandering en avontuur op pad is.
 - e) Die boodskapper is 'n persoon of mag. Die eerste trillings in *Earthquake*, die telegraafklerk in *High Noon* en die skatkaart in *Romancing the Stone*, is almal boodskappers van avontuur.

- f) Boodskappers kan positiewe, negatiewe of neutrale karakters wees. Hulle kan vanuit die skurk of die held se kamp wees. Die boodskapper se masker kan tydelik deur 'n ander karakter gedra word.

5.64 Tipe karakters: ekstras

- 1) Die koor moet beskou word as een van die akteurs en moet deel vorm van 'n geheel (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 33).
- 2) In massatonele met groot getalle ekstras soos soldate, polisie of studente, is hulle funksie om die ruimte te vul met een herkenbare menslike element. Hulle kan beskou word as een karakter (Russin & Downs 2000: 64).

5.65 Tipe karakters: kinders

- 1) Herman (1952: 232) gee die volgende riglyne vir kinder-karakters:
 - a) Die skrywer moet onthou dat kinder-akteurs beperkte vermoëns het.
 - b) Aksies vir kinders moet so enkelvoudig moontlik wees.
 - c) Aksies vir kinders moet soveel moontlik binne hulle verwysingsraamwerk gehou word.

5.66 Tipe karakters: diere

- 1) Herman (1952: 232 - 233) gee die volgende riglyne vir diere:
 - a) Moenie toertjies vir diere skryf wat lank neem om hulle te leer nie.
 - b) Moenie emosies vir diere inskryf nie.
 - c) Moenie gedrag vir diere skryf wat baie tyd in beslag sal neem tydens produksie nie.
 - d) Gedrag vir diere moet so naby moontlik aan hulle natuurlike vermoëns gehou word.

5.67 Funksionaliteit van karakters

- 1) Alle karakters moet gepas wees. So byvoorbeeld bestaan daar iets soos 'n manlike karakter, maar manlikheid of slimheid is nie geskik in 'n vroulike karakter nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- 2) As al die karakters van dieselfde tipe is, is dit soos 'n orkes wat net uit tromme bestaan (Egri 1946: 114).
- 3) Dit is moontlik om twee leuenaars, twee prostitute en twee diewe vir een toneelstuk te kies, maar dan moet hulle verskil ten opsigte van temperament, filosofie en spraak (Egri 1946: 114).
- 4) Lehman het gewoonlik die aantal karakters in 'n roman verminder wanneer hy dit verwerk na 'n draaiboek. Dit is omdat romans meer tyd aan karakters en hulle verhoudings spandeer (Hollenbach 1980: 77 - 78).
- 5) Retief, onderhoud met Human (1988: 254), sê dat hoe minder karakters hoe beter. Te veel karakters verwar kykers en kan nie volledig ontwikkel word nie.
- 6) Die karakters wat nodig is, is die wat die storie ontwikkel, die konflik vorentoe neem, die held opponeer of ondersteun. Elimineer of kombineer karakters om hulle te verminder (Swain & Swain 1988: 131).
- 7) As die karakter niks te doen het wat noodsaaklik is vir die storie nie, is hy oorbodig (Swain & Swain 1988: 188).

- 8) As daar baie hoofkarakters in 'n draaiboek is, soos byvoorbeeld in *The Big Chill*, is die vervaardigers nie geneë om dit te vervaardig nie (Wolff & Cox 1988: 14).
- 9) Ensemble komedies soos *Police Academy*, waar daar baie hoofkarakters is, sal wel deur die ateljees vervaardig word (Wolff & Cox 1988: 14).
- 10) In 'n twee- tot drie-uur-rolprent kan daar hoogstens ses of sewe hoofkarakters wees. Normaalweg is dit drie tot vyf. In multiplot-stories is dit gewoonlik vyf tot sewe (Seger 1994: 199).
- 11) Soms vervul een karakter verskillende funksies, byvoorbeeld die romantiese objek, 'n katalis en 'n konfidant (Seger 1994: 200).
- 12) Verskillende karakters sal selde dieselfde funksie vervul, aangesien dit elke karakter sal afwater: deur 'n karakter te herhaal word die tyd wat aan elkeen spandeer kan word, verminder (Seger 1994: 200).
- 13) Die protagonis(te) bepaal die res van die karakters, want hulle is almal daar omdat hulle in 'n verhouding met die protagonis(te) staan (McKee 1998: 379).
- 14) Elke ander karakter moet 'n definitiewe rol speel in die funksionering van die protagonis. As die protagonis byvoorbeeld 'n komplekse persoonlikheid het wat wissel tussen humoristies, sinies, meelewend en bang, moet daar karakters wees om elke eienskap in hom na vore te bring (McKee 1998: 379).
- 15) 'n Karakter sonder 'n funksie hoort nie in die storie nie. Elke karakter moet 'n unieke doel, persoonlikheid en fokus hê (Russin & Downs 2000: 59).
- 16) Russin en Downs (2000: 59 - 60) verskaf die volgende vrae ten opsigte van die karakters in 'n draaiboek:
 - a) Waarom is 'n karakter in die storie?
 - b) Hoe hou 'n karakter verband met die sentrale tema?
 - c) Wat dryf hom vorentoe?
 - d) Wat is die bronne van konflik tussen karakters?
 - e) Hoeveel moet kykers werklik oor hulle weet?
 - f) Is hy werklik noodsaaklik vir die storie?
 - g) Is hulle werklik die enigste karakters wat in die storie moet voorkom?
 - h) Hoekom is dit die beste karakters om die storie mee te bevolk?
 - i) Watter aksies gaan hy uitvoer om die storie vorentoe te beweeg?
 - j) Is hy die dryfkrag agter 'n subplot?
 - k) Verskaf die karakter die perspektief op die storie?

5.68 Kontras

- 1) In liefdesverhale moet karakters nie dieselfde persoonlikhede hê nie. Hulle moet kontrasteer met mekaar (Hill 1919: 77).
- 2) Geen twee karakters tree dieselfde op onder dieselfde omstandighede nie (Egri 1946: 38).
- 3) Kontras help om konflik of spanning tussen karakters te genereer en skep die potensiaal vir interessante verhoudings en plotontwikkelings (Miller 1998: 31).
- 4) Kontrasterende karakters word makliker deur kykers uitgeken (Miller 1998: 31).

5.69 Konflik

- 1) Die karakters moet so teenoorgesteld van mekaar wees dat 'n kompromie onmoontlik is. Dit moet 'n stryd tot die einde wees (Egri 1946: 119).



- 2) Egri (1946: 131) gee die volgende teenoorgesteldes wat gebruik kan word om konflik tussen karakters te skep:
 - a) Spaarsamig – spandabelrig.
 - b) Moreel – immoreel.
 - c) Vuil – rein.
 - d) Optimisties – pessimisties.
 - e) Mak – roekeloos.
 - f) Bestendig – onbestendig.
 - g) Slim – onnosel.
 - h) Kalm – gewelddadig.
 - i) Opgewek – morbied.
 - j) Gesond – hipochondries.
 - k) Humoristies – humorloos.
 - l) Sensitief – onsensitief.
 - m) Fatsoenlik – vulgêr.
 - n) Naïef – wêreldwys.
 - o) Dapper – lafhartig.
- 3) Die meeste draaiboeke baat daarby as daar 'n ongelykheid is tussen die held en die opponent, byvoorbeeld arm kind versus ryk kind (Lucey 1996: 300).

5.70 Doelwitte

- 1) 'n Spilkarakter moet nie net iets wil hê nie, hy moet dit so sterk begeer dat hy bereid is om te vernietig of om vernietig te word (Egri 1946: 106).
- 2) 'n Karakter se dramatiese behoefte is die doelwit wat hy in die loop van die storie wil bereik. Sy behoefte kan later vervang word deur 'n ander behoefte (Human 1988: 41).
- 3) 'n Persoon se ooglopende behoefte is nie noodwendig sy werklike behoefte nie. Iemand wat baie gemeenskapswerk doen, kan 'n behoefte hê aan eer en aansien, eerder as naastediens. Kykers geniet dit om hierdie bedekte motiewe te ontdek voor die karakter dit self ontdek (Human 1988: 45).
- 4) Mense het onmiddellike en langtermyn-doelwitte. 'n Karakter se langtermyn-doelwit het te doen met sy karakterisering en die koers wat hy inslaan. Die onmiddellike doelwitte het te doen met 'n doelwit in daardie sekvens (Swain & Swain 1988: 105 - 106).
- 5) As gevolg van die motivering begin die karakter beweeg in die rigting van 'n doelwit (Seger 1994: 155).
- 6) Die doelwit verbind die karakter aan die klimaks. Net soos motivering die karakter dryf in 'n spesifieke rigting, trek doelwit hom na die klimaks (Seger 1994: 155 - 156).
- 7) Sonder 'n duidelike doelwit sal die storie nie koers hê nie en is dit onmoontlik om die skelet te vind (Seger 1994: 156).
- 8) Enige doelwit is nie goed genoeg nie. Seger (1994: 156) identifiseer drie vereistes vir 'n effektiewe doelwit:
 - a) Daar moet iets op die spel wees wat dit vir kykers geloofwaardig maak dat die protagonis die doelwit wil bereik. Indien kykers nie glo dat dit nodig is om die doelwit te bereik nie, voel hulle nie veel vir die karakter nie.

- b) Die doelwit moet die protagonis in direkte konflik bring met die doelwit van die antagonis.
 - c) Die doelwit moet moeilik genoeg wees sodat die protagonis verander soos hy werk om dit te bereik. 'n Goeie doelwit kan nie bereik word sonder 'n ontwikkeling of verandering in die karakter nie.
- 9) Die doelwit wat 'n karakter moet bereik, bepaal die eienskappe waarvoor hy moet beskik (Seger 1994: 197).
 - 10) As kykers die karakter se doelwitte verstaan, verstaan hulle sy gedrag (Miller 1998: 30).
 - 11) Sterk opponente het 'n agenda, iets wat hulle wil laat gebeur of wil keer dat dit gebeur (Lucey 1996: 56).
 - 12) Om 'n karakter te verstaan, vra konstant: *Wat probeer hy doen of kry?* Dit onthul nuwe subteks en onderliggende motiverings (Rabiger 2000: 101).

5.71 Karaktersterkte

- 1) Egri (1946) konstateer die volgende oor karaktersterkte:
 - a) 'n Swak karakter kan nie die las van die uitgerekte konflik van 'n toneelstuk dra nie. Daar is geen sport as daar geen kompetisie is nie (p. 77).
 - b) Die storie kan begin met 'n swak persoon wat krag kry soos hy vorder. Die storie kan ook begin met 'n sterk persoon wat verswak soos die storie verloop, maar hy moet genoeg stamina hê om sy vernedering te dra (p. 77).
 - c) In alle groot dramas forseer die karakters die kwessies totdat hulle hul doelwit bereik of daardeur oorwin is (p. 79).
 - d) 'n Swak karakter is een wat om een of ander rede nie 'n besluit kan neem nie (p. 82).
 - e) 'n Swak karakter wil nie veg nie omdat die druk nie groot genoeg is nie. Enige karakter sal terugveg as die druk groot genoeg is (pp. 82 - 83).
 - f) Goedgedefinieerde, sterk, oninskiklike karakters wat in konflik is, dra by tot die momentum van die toneelstuk (p. 117).
- 2) Is daar 'n karakter in die storie wat 'n teleurstelling is? (Vogler 1998: 235).
- 3) Volgens Gardener, in Lucey (1996: 49) [geen bronverwysing vir Gardener], forseer die krisis 'n karakter om keuses te maak en oor te gaan tot aksie. Hy moet put uit sy reserwe-dapperheid om die krisis op te los. Dit transformeer hom van 'n statiese objek na 'n lewensgetroue menslike wese wat die nadele of voordele van sy keuses moet dra.

5.72 Verhoudings tussen karakters

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 23 - 24) noem die volgende oor verhoudings tussen karakters:
 - a) As dae gepleeg word wat afgrylik is of simpatie wek, kan karakters in een van die volgende verhoudings staan: vriende, vyande of neutraal.
 - b) Wanneer vyande of mense wat neutraal staan, dae teenoor mekaar pleeg wat afgrylik is of simpatie wek, is daar niks wat ons emosioneel raak nie.
 - c) Wanneer sulke dae binne 'n familie gepleeg word, moet die skrywer dit benut. Byvoorbeeld: moord word gepleeg of oorweeg deur 'n broer op 'n broer, 'n seun op sy pa, 'n ma op haar seun of 'n seun op sy ma.

- 2) Selfs 'n ongeletterde weet dat hoflikheid en mooi praatjies nie tekens is van opregtheid of vriendskap nie. Opoffering is wel (Cowgill 1999: 93).
- 3) Maak seker dat daar nie twee karakters is wat konstant met mekaar saamstem nie. Hulle konflik moet egter nie arbitrêr wees nie, maar voortvloei uit hulle verskillende storiefunksies en natuurlike verskille (Russin & Downs 2000: 60).
- 4) Ruimte en karakters kan gesien word as konsentriese sirkels wat strek van die persoonlikste tot die onpersoonlikste. In die middel is die individu (hoofkarakter), daarna volg die familie of span, dan die gemeenskap, (dorp of peloton) en heel buite die samelewing (Russin & Downs 2000: 113 - 114).
- 5) Elke klassieke rolprent se kern bestaan uit een of meer uitstaande verhoudings. Dit vorm die voertuig waarmee die kwessies en tema van die storie op die skerm uitgebeeld word (Rossio & Elliot 2004).
- 6) Volgens Rossio en Elliot (2004) kan 'n storie geëvalueer word deur te vra
 - a) wat die hoofverhouding is wat deur die storie aangebied word en
 - b) hoe effektief die verhouding is.

5.73 Motivering vir gedrag

- 1) Volgens Hill (1919: 36) is spyt een van die sterkste emosies wat die mens kan ervaar. Dit is egter moeilik om visueel uit te beeld. Die grootste waarde daarvan is die motivering wat dit 'n karakter gee om in ander situasies betrokke te raak.
- 2) Alle mense het 'n ambisie van een of ander aard (Egri 1946: 133).
- 3) Daar moet redenering, emosie en bedekte herinneringe agter die karakters se aksies wees (Herman 1952: 26).
- 4) Eve, in *All About Eve*, is nooit ten volle ontwikkel nie. Daarom is haar gedrag nie ten volle gemotiveer en dus nie ten volle geloofwaardig nie (Herman 1952: 26).
- 5) Dit is nie genoeg om net te weet dat 'n karakter onbeskof of hoflik, godsdienstig of ateïsties is nie. Jy moet ook weet hoekom (Egri 1946: 33).
- 6) Die slegte verhouding tussen Rocky Graziano en sy pa motiveer Rocky se besluit om teen die kampioen te boks (Hollenbach 1980: 254).
- 7) 'n Karakter se selfkonsep is belangrik vir kykers om sy persoonlikheid, motiverings en aksies te verstaan. Daarom is dit goed as die hoofkarakter homself, in nie meer as 'n paar reëls nie, uitdruk oor hoe hy homself sien in verhouding tot die konflik (Blacker 1986: 40).
- 8) 'n Karakter en sy motiverings word onthul deur die besluite wat hy neem of nie neem nie (Blacker 1986: 40).
- 9) Die karakter het 'n innerlike motivering wat die antwoord gee op die vraag: "Waarom wil die karakter sy uiterlike motivering bereik?" (Hauge 1988: 51).
- 10) 'n Karakter se innerlike motivering hou verband met die verkryging van groter selfwaarde, 'n poging om beter te voel oor homself (Hauge 1988: 52).
- 11) Die uiterlike en innerlike motiverings van 'n karakter word as volg deur Hauge (1988: 52) vergelyk:

Uiterlike motivering

- a) Sigbaar
- b) Behoefte aan uiterlike prestasie
- c) Onthul deur aksie
- d) *Beantwoord vraag: Waaroor gaan storie?*
- e) *Gekoppel aan: plot*

Innerlike motivering

- Onsigbaar
- Behoefte aan selfwaarde
- Onthul deur dialoog
- Hoekom wil hy dit doen?
- Karakterontwikkeling en tema

- 12) Soms is die innerlike **motivering** van 'n karakter irrelevant of ooglopend. James Bond se innerlike motivering word nie verskaf nie, omdat hy bloot sy werk doen (Hauge 1988: 53). Dit word gepostuleer dat in gevalle waar instink of norme (jy moet jou kind beskerm) die motivering is, innerlike **konflik** eerder ingebring kan word.
- 13) Of mense goed of sleg is, hulle word gemotiveer deur dieselfde dryfkragte (Wolff & Cox 1988: 51).
- 14) Sal die karakter omgee vir die kwessie waaroor die storie handel? (Horton 1994: 84).
- 15) As kykers nie weet waarom karakters iets doen nie, is dit moeilik om betrokke te raak by die storie. As 'n karakter probeer om die land te red, moet daar gewys word dat die land iets vir hom beteken. Indien hy verlief, geïrriteerd of aggressief raak, moet kykers verstaan hoekom (Seger 1994: 150).
- 16) Motivering is dit wat die karakter vorentoe dryf in die storie. 'n Fisiese aksie is gewoonlik die sterkste dryfkrag (*The Fugitive*) (Seger 1994: 150).
- 17) Soms word dialoog of 'n terugflits gebruik om motivering te kommunikeer, maar dit is gewoonlik oneffektief (Seger 1994: 153).
- 18) Onduidelike motivering vir karakteroptrede is een van die algemeenste probleme. Soms is die motivering wel in die storie, maar dit word oneffektief gekommunikeer. Dit word te vinnig/terloops genoem, of die konteks word nie gesnap nie of dit sal beter gekommunikeer word deur aksie (Seger 1994: 159).
- 19) Genetika bepaal 'n persoon se fisiese eienskappe en in 'n mate sy intelligensie en persoonlikheid. 'n Karakter word ook beïnvloed deur sy sosiale, ekonomiese en familie-omstandighede. Draaiboekskrywers gebruik genetiese en omgewingsfaktore om sielkundige behoeftes te skep wat 'n karakter motiveer. Dit kan ontwikkel word in 'n sielkundige geneigdheid om op 'n bepaalde manier op te tree (Lucey 1996: 147 - 148).
- 20) Volgens Lucey (1996: 150) sal karakters wat korttermyn trauma ondergaan, byvoorbeeld om beseer te word in 'n oorlog, verneder of verkul te word, langtermyn sielkundige gevolge daarvan oorhou wat hulle gedrag beïnvloed.
- 21) Hoe meer die skrywer motiverings heg aan spesifieke oorsake, hoe minder word die karakter in kykers se oë (McKee 1998: 376).
- 22) Miller (1998: 32 - 33) identifiseer vier aspekte van motivering:
 - a) **Sielkundige dinamika.** Al die vlakke van Maslow se behoeftehiërargie dryf die aksies van 'n karakter aan. Hy kan ook worstel met konflikterende behoeftes soos liefde versus finansiële sukses.
 - b) **Storielyndinamika.** Die storiendoelwit kan die karakter vorentoe dryf, byvoorbeeld om 'n misdadiger te vang of iemand se liefde te wen.
 - c) **Toneeldinamika.** Die toneeldoelwit skep die aksie in die toneel. In feitlik elke toneel moet elke karakter iets wil bereik.
 - d) **Behoeftedinamika.** Daar kan onderskeid getref word tussen 'n karakter se begeertes (*wants*) en behoeftes (*needs*). 'n Karakter kan iets nastreef terwyl hy in werklikheid iets anders nodig het.
- 23) 'n Karakter se motivering hoef nie eksplisiet aan kykers uitgespel te word nie – 'n mate van dubbelsinnigheid kan voorkom (Miller 1998: 33).
- 24) Volgens Kielsen, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), is motivering wat realisties en organies tot die storie is die sleutel om 'n multidimensionele karakter te skep wat van die bladsy opspring.

- 25) Volgens Kielsen, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), is die karakter eendimensioneel of stereotipies as die omgewings- en historiese omstandighede wat hom gemaak het wat hy is, nie die kern is waarom hy gebou is nie. As die ekstreme gedrag van die karakter in *Leaving Las Vegas* gemotiveerd was, sou die storie meer diepte gehad het. Nou is hy 'n karikatuur.
- 26) Volgens Cowgill (1999: 45) moet die skrywer die volgende weet van karakters:
- Wat wil hy hê?
 - Waarom wil hy dit hê?
 - Wat is sy sielkundige behoefte?
- Sy gebruik die drie antwoorde op die vrae om die protagonis, antagonis en ander hoofkarakters te definieer.
- 27) Ander karakters se doelwitte, redes en behoeftes moet verskil en bots met die van die hoofkarakter en dien as hindernisse en komplikasies (Cowgill 1999: 45).
- 28) 'n Kragtige bron van interne konflik kan spruit uit die feit dat die karakter se begeertes kan verskil van die karakter se behoeftes. In *As Good As It Gets* is Melvin se begeerte om alleen gelaat te word in stryd met sy inherente romantiese natuur en diepere behoefte aan liefde en menslike kontak (Russin & Downs 2000: 74).
- 29) Karakters wat mekaar sonder 'n rede opponeer, lei tot gemanipuleerde konflik, eerder as natuurlike konflik wat uit motiverings en behoeftes vloei (Russin & Downs 2000: 122).
- 30) Goeie skrywers skep kragtige motiverings wat hulle karakters laat optree. Hoe kompleks die karakters se motiverings, hoe interessanter is hulle (Russin & Downs 2000: 123).
- 31) 'n Middelste kind het 'n ander uitkyk op die lewe as 'n eerste of laaste kind (Press 2004: 312).
- 32) Indien die karakter se ouers baie rondgetrek het as 'n kind, sal die karakter enig iets doen vir sekuriteit (Press 2004: 313).

5.74 Konsekwente gedrag

- Die karakters moet konsekwent bly regdeur die toneelstuk (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- As die karakter wat uitgebeeld word inkonsekwent is, moet hy konsekwent inkonsekwent wees (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- In *The King and I* het die hoof van Twentieth Century Fox opdrag gegee dat 'n toneel waarin die hoofkarakter sing, uitgesny word. Hy het gevoel dat dit haar geloofwaardigheid as 'n realistiese karakter vernietig (Hollenbach 1980: 412).
- Na 'n karakter se persoonlikheid gevestig is, moet dit gereeld hervestig word. Die dominante indruk, dominante houding en dominante doel moet gereeld weer na vore kom (Swain & Swain 1988: 115).
- Konsekwentheid en geloofwaardigheid is feitlik sinoniem. Die hoofkarakter moet nie een oomblik soos 'n held optree en die volgende soos 'n lafaard nie (Swain & Swain 1988: 188).
- Die omstandighede waarin karakters is, sal bepaal hoe hulle optree (Silliphant, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 63).

5.75 Geloofwaardige gedrag

- 1) Om die karakters se gedrag geloofwaardig te maak, moet dit gemotiveerd wees – deur die omstandighede en die tipe karakter wat geskep is (Hill 1919: 75).
- 2) As dit nodig is om 'n karakter se onderskeidingsvermoë te verminder, kan 'n Machiavelliaanse karakter geskep word wat hom manipuleer (Polti 1921: 119).
- 3) Die aksies en reaksies van karakters moet natuurlik voortvloei uit hulle afsonderlike persoonlikhede (Herman 1952: 89).
- 4) Karakters word emosioneel saamgebind deur 'n krisis. *The Sound of Music* gebruik die stormtoneel om die kinders se teenstand teen Maria te verwyder (Hollenbach 1980: 150).
- 5) 'n Karakter ontwikkel positiewe gevoelens teenoor 'n karakter wat 'n risiko neem vir hom/haar. *The Sound of Music* gebruik die toneel na die storm waar Maria vir die kaptein jok oor waar Liesl sedert aandete was, om die kinders se teenstand teen Maria te verwyder (Hollenbach 1980: 151).
- 6) Verhoudings tussen karakters word sterker of swakker oor tyd. Lehman het *The Sound of Music* se draaiboek so verander dat, in teenstelling met die verhoogstuk, Maria en die kinders eers later in hulle verhouding die vrolike liedjie *Do, re, me* sing (Hollenbach 1980: 150).
- 7) In *The Sound of Music* laat die toneel waar *Do, re, me* gesing word die rapport tussen Maria en die kinders toeneem (Hollenbach 1980: 153 - 154).
- 8) 'n Karakter kan mal wees, maar vanuit sy perspektief moet sy gedrag rasioneel wees. Dit moet duidelik wees aan kykers waarom die karakter doen wat hy doen (Blacker 1986: 40).
- 9) Selfs in komedies soos *Police Academy* is die karakters werklike, simpatieke mense. Dit is belangrik dat kykers glo in die storie en karakters en die humor ontstaan uit daardie emosionele betrokkenheid (Hauge 1988: 98).
- 10) As die karakter se gedrag rasioneel is, is dit geloofwaardig (Swain & Swain 1988: 107).
- 11) 'n Karakter se gedrag word logies en geloofwaardig gemaak deur gepaste redes daarvoor te verskaf deur middel van sy vorige kondisionering, sy vorige ervarings (Swain & Swain 1988: 108).
- 12) As die karakter 'n eienskap het wat ongeloofwaardig sal wees, moet kykers daarop voorberei word. Wys iets van die eienskap vooraf en laat 'n karakter daarop reageer soos wat kykers daarop sal reageer (Wolff & Cox 1988: 51).
- 13) Horton (1994: 83 - 84) vra die volgende vrae aangaande die karakter:
 - a) Hoeveel sal dit neem vir die karakter om iets te doen wat oënskynlik teenstrydig is met sy normale gedrag?
 - b) Is die karakter van die omgewing waar die storie afspeel of nie?
 - c) Weerspieël die karakter die invloed van sy omgewing?
- 14) Die karakter se sosio-ekonomiese omstandighede moet gepas wees vir sy funksie (Horton 1994: 83 - 85).
- 15) In *Lethal Weapon* het die hoofkarakter 'n geliefde verloor en dit maak hom onstabiel, onvoorspelbaar en interessant (Vogler 1998: 93).
- 16) Russin en Downs (2000) stel die volgende oor geloofwaardige gedrag:
 - a) Aksie is geloofwaardig as daar 'n diep, persoonlike en verstaanbare motivering daaragter is: sterk oorsake in die karakter wat die bepaalde aksie moontlik en selfs onvermydelik maak.

- b) Begeertes of behoeftes is iets wat die karakter ingestel maak om op 'n bepaalde motivering te reageer. Vir dit om te bestaan, moet 'n belangrike emosionele element van die karakter se lewe afwesig wees. Dit kan iets wees wat weggeneem is of wat nog nie bereik is nie, maar in albei gevalle moet dit iets belangriks wees. Hoe groter die verlore element, hoe groter die behoefte of begeerte en aksies wat hy bereid is om te neem.
- c) 'n Karakter is altyd besig om, vanuit sy perspektief, iets negatiefs na iets positiefs te probeer verander.
- d) Die karakter se standpunte word gereflekteer in sy ervaring van 'n situasie as positief of negatief. 'n Karakter kan dus 'n misdaad pleeg op grond van 'n motivering wat vir hom positief is, byvoorbeeld 'n daad van terrorisme.
- e) Swak skrywers maak die skurk boos en verskaf hoogstens 'n vae cliché soos 'n politieke stelling as motivering hy 'n vliegtuig wil kaap. 'n Goeie skrywer verskaf 'n negatief wat die skurk wil verander in 'n positief.
- f) Karakters se perspektief is altyd beperk en gefiltreer deur hulle persoonlike voorkeure, vrese en behoeftes. Hulle is onvolmaak en te betrokke by hulle eie lewens om objektief na hulle situasie te kyk.
- g) Karakters moet hulle pad voel, leer, aanpas, faal en groei. Selfs Superman oorskakel sy vermoëns en maak foute.
- h) 'n Skrywer moet die mees kritieke en gepaste persoonlikheidsgebrek of blindheid verskaf. In die protagonis is dit die uitsondering op die reël en in botsing met sy ander dominante eienskappe.

5.76 Dominante karaktertrekke

- 1) Alle persone het 'n *dominante houding*. Dit is 'n roetinehouding teenoor die lewe en 'n roetinemanier om te reageer op gebeure, byvoorbeeld optimisties, pessimisties of rationeel (Swain & Swain 1988: 104).
- 2) Tesame met die bepaling van die karakter se interne konflik, positiewe motiverings en selfkennis, moet daar ook 'n dominante eienskap en emosie gedefinieer word (Russin & Downs 2000: 75).
- 3) Wanneer mense iemand beskryf sal hulle dikwels die *kenmerkendste eienskap* noem. Dit is nie die enigste emosie of gedragspatroon van die karakter nie, maar die dominante een (Russin & Downs 2000: 75).
- 4) Selfbejammering as dominante emosie werk nie goed in rolprente nie, want sulke karakters neem gewoonlik geen aksie nie. Dit kan wel aangewend word in newekarakters wat 'n effek het op ander karakters (Russin & Downs 2000: 75).

5.77 Filosofie

- 1) Seger (1994: 181 - 182) stel die volgende oor die karakter se filosofie:
 - a) Die filosofie van 'n karakter is die moeilikste om uit te beeld.
 - b) Karakters wat te veel gedefinieer word deur hulle filosofie word abstrak, praterig, selfgesentreer en gewoonlik vervelig.
 - c) Elke ronde karakter het 'n filosofie of iets waarin hulle glo. Die filosofie word dramaties vergestalt in die aksies wat hy neem.
 - d) Kykers leer die waarheid oor 'n karakter deur sy houding en aksie, eerder as sy filosofie.
 - e) Wanneer filosofie en aksie teenstrydig is, is die persoon skynheilig.

5.78 Stereotipes

- 1) Vermy stereotipe karakters wat aanstoot gee (Wolff & Cox 1988: 17).
- 2) Volgens Silliphant, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 65), moet karakters in rampstories gedeeltelik gestereotipeer word, want kykers moet hulle herken om hulle storie te volg.
- 3) Stereotipe hoofkarakters beperk die storie as gevolg van hulle beperkte dimensies (Seger 1994: 181).
- 4) 'n Karaktertipe kan sekere stereotipe eienskappe hê, maar karikature moet vermy word (Miller 1998: 24).
- 5) Kykers baseer hulle verwagtinge op stereotipes. Dit kan benut word om hulle te verras, sonder om simplistiese omkere soos die fyn, sagte bibliotekaresse wat 'n karate-ekspert is, te gebruik (Miller 1998: 24).
- 6) 'n Stereotipe is 'n karakter wat 'n algemene persepsie van 'n sekere groep reflekteer sonder om iets by te voeg of te korrigeer (Russin & Downs 2000: 80).
- 7) Vermy stereotipes deur 'n karakter anders te maak as sy tipe (Russin & Downs 2000: 80).

5.79 Karakterverandering/-ontwikkeling

- 1) Egri (1946) noem die volgende oor karakterverandering:
 - a) Die lewe is verandering. Die kleinste versteuring verander die patroon van die geheel. Die omgewing verander en die mens daarmee saam. Elke mens is in 'n toestand van konstante verandering (pp. 48 - 49).
 - b) Egri haal Hegel aan (p. 51) wat sê dit is net omdat iets 'n teenstrydigheid in homself bevat dat dit beweeg en impulse en aktiwiteit verkry.
 - c) Alles in die natuur verander, mense ingesluit. Iemand wat tien jaar gelede dapper was kan nou 'n lafaard wees om verskeie redes: ouderdom, fisiese agteruitgang, veranderde finansiële status, ensovoorts (p. 60).
 - d) Geen mens bly dieselfde deur 'n reeks van konflikte nie (p. 61).
 - e) Elke karakter moet die saad van sy toekomstige ontwikkeling bevat (p. 65).
 - f) Karakters moet geleentheid kry om hulself te onthul en die gehoor moet kans kry om die belangrikste veranderings in hulle waar te neem (p. 149).
- 2) Herman (1952) noem die volgende oor karakterverandering:
 - a) Herhaling is 'n metode om die transformasie/bekering van 'n karakter geloofwaardig te maak (p. 73).
 - b) Mense verander nie van mening op die ingewing van die oomblik nie, al lyk dit op die oog af so. Dit is 'n lang proses van dink en nadink, aksie en reaksie, gesprekke en redenasies (p. 74).
 - c) Die speelprent (veral een wat aksiegedrewe is) en kort rolprente, het min tyd om aan karakterontwikkeling en transformasie te spandeer (p. 74).
 - d) Vir 'n vinnige transformasie word een of op sy beste 'n paar "argumente" deur 'n goeie persoon soos 'n onderwyser of ouer persoon geopper. Dit is egter ongeloofwaardig dat 'n geharde karakter, wie se gedrag oor jare ontwikkel het, hom so maklik laat oorreed (p. 74).
 - e) Die volgende help om karaktertransformasie geloofwaardig te maak:
 - Die afbreek van die kwaad moet begin lank voor die finale bekering.

- Die karakterelemente wat 'n bekering moontlik maak, moet in die karakter geplant word. Hy kan gewys word dat hy aarsel voor hy iets doen of dat hy reageer op een van sy dade. Sy reaksie op die oproep om verandering kan uitgestel word om te wys hoe hy nadink of met ander daaroor redeneer.
 - Hy kan voor sy finale bekering gewys word waar hy reageer op verskillende aspekte van sy huidige lewe (p. 74).
- f) Soos die storie ontwikkel, moet die karakters ontwikkel, of ten goede of ten kwade (p. 183).
- 3) Die toneel in *The Sound of Music*, waar die kaptein en Maria se argument deur die kinders se sing van *The sound of music* onderbreek word, is gebruik om die kaptein se karakterontwikkeling aan te toon (Hollenbach 1980: 155 - 157).
- 4) Die konflik en die beslegting daarvan moet die hoofkarakter verander (Blacker 1986: 24).
- 5) 'n Karakter ontwikkel as gevolg van ander karakters en hulle reageer weer op hom (Blacker 1986: 36).
- 6) Karakterontwikkeling begin as die held sy ooreenkomste met die opponent en verskille met die refleksie herken (Hauge 1988: 72).
- 7) Die protagonis is reeds reg om op te tree as held en die storie bemoei hom slegs met die laaste ontwikkelingsfase van sy lewe (Human 1988: 245).
- 8) As 'n karakter ontwikkel deur die verloop van 'n storie, beteken dit slegs dat hy iets geleer het deur ondervinding (Swain & Swain 1988: 115).
- 9) Die skrywer moet homself afvra hoeveel 'n karakter kan leer tydens die verloop van 'n storie en hoe (deur watter insidente) (Swain & Swain 1988: 115).
- 10) Wolff en Cox (1988: 52 - 53) noem die volgende oor karakterverandering:
 - a) Alle mense verander gedurig fisies, emosioneel en intellektueel, maar dit is so stadig dat ons dit nie opmerk nie.
 - b) Mense verander slegs in 'n kort tydsbestek indien hulle 'n krisis beleef.
 - c) Dit is fassinerend om te sien hoe mense verander en groei wanneer hulle aan die lewe se groot eise blootgestel word.
 - d) In rolprentgenres soos sommige komedies, rillers, aksie-avontuur en wetenskapsfiksie is karakterontwikkeling nie altyd nodig nie. Indiana Jones het nie enige werklike karakterontwikkeling ondergaan nie.
 - e) 'n Vinnige aksieplot sal benadeel word as dit te veel tyd spandeer aan karakterontwikkeling. Die ideaal is egter om wel te wys dat die karakter verander word deur sy omstandighede.
- 11) Silliphant, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 64 - 65), noem die volgende oor karakterverandering:
 - a) Die tydperk waarvoor die storie afspeel bepaal die hoeveelheid ontwikkeling – hoe korter die tydperk, hoe minder.
 - b) Dit moet geloofwaardig wees – daar is beperkinge op die mate wat 'n karakter kan verander.
 - c) Dit is moeilik om aan te wend in die rampgenre, aangesien daar gewoonlik 'n groep mense is.
 - d) Dit vertraag die aksie as te veel tyd spandeer word aan die karakters se persoonlikhede of interpersoonlike verhoudings.

- 12) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 142 - 143), is dit belangrik dat die gebeure so gestruktureer word dat die hoofkarakter homself onthul. Hierdie onthulling moet tot gevolg hê dat hy groei en verander.
- 13) Volgens Bocho, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 161) verander mense in die werklike lewe in baie klein inkremente, nie in die massiewe spronge wat in televisiestories voorkom nie. Mense maak in die werklike lewe dieselfde foute oor en oor, maar probeer hulleself bluf dat dit verskillende foute is.
- 14) Die modifiseerder ondergaan nie noodwendig karakterverandering nie (Mehring 1990: 197).
- 15) Om te groei moet die protagonis gekonfronteer word deur hindernisse om af te breek, weerstande om te neutraliseer, besware om teen te werk, skeptici om te oortuig, brûe om te bou en slaggate om te vermy (Mehring 1990: 197).
- 16) Die hindernisse forseer die karakter om nuwe besluite te neem, wat lei tot nuwe gedrag. Nuwe gedrag lei tot die ontdekking van voorheen onbekende vermoëns en insigte. Dit lei tot verandering en groei (Mehring 1990: 197).
- 17) Positiewe verandering vind gewoonlik in die hoofkarakter plaas as hy 'n probleem rondom die B-storielyn oplos, byvoorbeeld die soeke na liefde, vertroue, selfvertroue of respek (Lucey 1996: 301).
- 18) In teenstelling met die skurk moet die held op die morele weg bly. Dit lyk dikwels soos 'n nadeel, maar op die lang termyn is dit die bron van sy dapperheid en uithou vermoë en gee hom die wenvoordeel (Lucey 1996: 301).
- 19) Dit is gewoonlik die hoofkarakter wat verander (Miller 1998: 31).
- 20) Nie alle helde verander nie. Dié in voortgaande aksie-avontuurstories soos James Bond en Indiana Jones bly dieselfde (Miller 1998: 31).
- 21) Dit is nie 'n goeie idee om 'n karakter vinnig te laat verander as kykers verwag dat hy op 'n sekere manier sal optree nie (Miller 1998: 31).
- 22) Vogler (1998) noem die volgende oor karakterverandering:
 - a) Die held se Stryd kan hom beter insig gee in die teenoorgestelde geslag, deurdat hy deur die uiterlike skyn van dinge kan sien (p. 23).
 - b) Die karakter wat die meeste ontwikkel in die storie is die beste kandidaat om die hoofkarakter te wees (p. 37).
 - c) Die kern van baie stories is die leerproses wat verloop tussen 'n held en sy mentor, of geliefde of selfs die opponent (p. 37).
 - d) 'n Katarsis is die logiese klimaks van die karakterboog (*character arc*). Dit is dus die hoogtepunt van die karakter se ontwikkeling (p. 211).
 - e) Die Opstanding is die held se finale poging om te verander. Hy kan teruggly en die kykers en sy medekarakters kan dink hy het hulle in die steek gelaat. Hy is tydelik "dood", maar word opgewek as hy van plan verander (p. 214).
 - f) Die hoër dramatiese doel van die Opstanding is om 'n uiterlike teken te gee dat die held werklik verander het (p. 217).
 - g) Die Opstanding is die held se finale toets, die geleentheid om te wys wat hy geleer het (p. 219).
 - h) 'n Spyt maar slimmer karakter gee ook 'n gevoel van afronding (p. 229).
 - i) Die grootste gek is een wat spyt is, maar nie slimmer nie. Hy skep die idee dat hy sy les geleer het, maar aan die einde maak hy weer dieselfde fout. Hy verdoem homself om weer dieselfde avontuur te herhaal (p. 230).

- 23) Vogler (1998: 220, 235) vra die volgende vrae oor karakterverandering:
- Watter negatiewe eienskappe het die held opgetel langs die pad en watter was van die begin af daar?
 - Watter gebreke moet nog gekorrigeer word en watter wil jy as deel van die storie onveranderd hou?
 - Watter is 'n noodsaaklike deel van die karakter se natuur?
 - Is die finale verandering van die karakter sigbaar in sy voorkoms of aksies?
 - In watter opsigte het die held meer verantwoordelikheid aanvaar tydens die verloop van die storie?
 - Is die terugkeer 'n punt waar die held sy grootste verantwoordelikheid opneem?
- 24) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor karakterverandering:
- Die karakter se ontwikkeling is dikwels dit wat die meeste betekenis aan die storie gee (p. 49).
 - Karakterverandering hou kykers aan die raai oor die finale uitkoms van die storie (p. 49).
 - Die karakter se ontwikkeling kan 'n groot of klein rol speel in die storie (p. 50).
 - Karakters verander selde sonder hulp. Die hulp kom van die karakter se ervaring deur die storie en van ander karakters (p. 58).
 - Soms word beide die hoofkarakter en die agent vir verandering verander as gevolg van hulle interaksie (p. 59).
 - Om 'n ware held te wees, moet die hoofkarakter iets nuuts probeer en om iets nuuts te probeer, moet hy verander (p. 59).
 - Wanneer kykers die protagonis ontmoet, begin sy karakterboog (p. 192).
- 25) Die hoofkarakter se verandering word dikwels deur die **agent vir verandering** aangehelp. Cowgill (1999: 58) identifiseer die volgende verbandhoudende elemente van hierdie karakter:
- Hy betree die storie dikwels as 'n nuwe element in die hoofkarakter se lewe.
 - Hy het 'n ander siening ten opsigte van die konflik as die hoofkarakter.
 - Sy siening van die konflik bots aanvanklik met dié van die hoofkarakter.
 - Die hoofkarakter begin eers later in die storie die persoon en sy sienings waardeer.
 - Die agent vir verandering opper nuwe kwessies wat die hoofkarakter eers weerstaan, maar later leer om te waardeer.
 - Die agent het doelwitte of word deur die storie gedwing om doelwitte te stel.
 - In teenstelling met die hoofkarakter hoef die agent nie te verander om sy doelwitte te bereik nie.
- 26) Volgens Cowgill (1999: 59) is die volgende hooffokuspeunte die sterkste strukturele punte om verandering by te posisioneer:
- Eerstebedryfklimaks.
 - Middelpunt.
 - Tweedebedryfklimaks.
 - Derdebedryfklimaks.
- Die verandering word aangebied in reaksie op wat gebeur in die krisis rondom die punte.

- 27) Russin en Downs (2000) konstateer die volgende oor karakterontwikkeling:
- Die aksies van karakters en die resultate daarvan onthul hulle ware natuur aan hulself en wat hulle gemotiveer of benadeel het. Dan kan die gebrek gekorrigeer en die karakter heelgemaak word. In die geval van 'n tragedie of 'n antagonis, bring die openbaring pyn of nederlaag (p. 72).
 - 'n Karakter se ontwikkeling word feitlik altyd veroorsaak deur konflik. 'n Karakter ontwikkel selde sonder om homself uitmekaar te skeur, te bevraagteken en weer te herontwerp (p. 76).
 - Wanneer 'n karakter geskep word, moet jy nie net besluit wie hy is aan die begin nie, maar ook wie hy aan die einde gaan wees (p. 76).
 - Aan die einde moet kykers kan sien hoekom en hoe die karakter geword het wat hy nou is. Alles moet sin maak (p. 77).
 - Karakters wat nie ontwikkel nie moet 'n eienskap in hulle persoonlikhede hê wat dit geloofwaardig maak. Hulle kan byvoorbeeld leef volgens 'n morele kode of verbond wat hulle stabiel hou in 'n veranderende wêreld. Sulke karakters is gewoonlik individualiste wat selde verouder, want hulle is eerder ikone as werklike mense (p. 77).
 - Karakters met 'n groot karakterboog vaar nie so goed as daar 'n opvolgrolprent of reeks gemaak word nie, omdat die kontrak met kykers ten opsigte van die karakter se groei en heelmaakproses herroep moet word sodat hy weer van vooraf daardeur kan gaan (p. 78).
- 28) 'n Karakter verander nie werklik nie. Al wat gebeur, is dat 'n dormante deel van sy persoonlikheid onder stres na vore tree en onthul word (Ryan 2000: 34).
- 29) In die herstellende driebedryf-rolprentdrama is daar 'n onderliggende aanname dat die karakter beperk word deur sy interne fout of gebrek. Dit is gewoonlik eers as die karakter ophou om teen homself te veg dat hy die skaal in sy guns swaai en triomfeer (Dancyger & Rush 2002: 35).

5.80 Karakter en tema

- Volgens Silliphant, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 61), moet die karakters:
 - dit moontlik maak om 'n bepaalde tema oor te dra.
 - in staat wees om gesprekke oor die vereiste onderwerpe te voer.
- Die weiering om op te tree (passiwiteit) kan ook die tema van die storie reflekteer, soos in *The Remains of the Day* (Russin & Downs 2000: 65).
- Human en Theunissen (2004: 12) noem die volgende oor karakterontwikkeling en tema:
 - Tema het te make met universele waardes en beginsels.
 - Die ontplooiing van tema loop hand aan hand met die karakterontwikkeling van die hoofkarakter.
 - Die dieper insigte waartoe die hoofkarakter kom, dui die tema aan.
 - Verkieslik moet 'n karakter iewers die tema verbaliseer. Verkieslik in een sin.
 - As die dieper insig nie plaasvind nie, het die storie nie 'n tema nie, werk dus nie met universele waardes en beginsels van die menslike toestand nie en bring hoogstens een of ander boodskap.

Hoofstuk 6: Inventaris van dialoog- en diverse tegnieke

6.1 Aard en funksie van dialoog

- 1) Dialoog moet die storie ontwikkel, karakter ontwikkel of kykers laat lag (Herman 1952: 194).
- 2) Volgens Grové en Botha (1983: 141) word die kragte wat in die drama werksaam is, deur dialoog blootgelê.
- 3) Volgens Human (1988: 277) kan dialoog
 - a) die tema kommunikeer;
 - b) die gees en stemming van die storie vestig;
 - c) karakteriseer;
 - d) probleme bekendstel;
 - e) die storie vorentoe beweeg;
 - f) emosies onthul;
 - g) spreker en luisteraar karakteriseer;
 - h) humor skep;
 - i) karakters realisties uitbeeld en
 - j) spanning skep.
- 4) “Die bordjie op my deur lui nie ‘Dialoog Departement’ of ‘Beskrywingsdepartement’ nie. Daar staan ‘Storie Departement’. ’n Goeie storie maak ’n goeie rolprent *moontlik*, terwyl ’n mislukking om die storie te laat slaag, ’n ramp *verseker*.” (McKee 1998: 18).
- 5) Dialoog het volgens Miller (1998: 177) 13 funksies:
 - a) Verskaf inligting.
 - b) Beweeg die storie vorentoe.
 - c) Bestuur tyd deur middel van ritme, tempo en spoed.
 - d) Definieer karakter deur agtergrond, opvoeding, beroep, sosiale status, houdings en individualiteit te reflekteer.
 - e) Onthul emosie.
 - f) Onthul stemming.
 - g) Onthul gevoelens en bedoelings.
 - h) Onthul konflik.
 - i) Verskaf uiteensetting.
 - j) Verskaf voorbereiding en voorskadu gebeure.
 - k) Dra by tot die atmosfeer van ’n toneel.
 - l) Verbind skote en tonele.
 - m) Buitebeeldialoog en -klank kan die teenwoordigheid van objekte en persone wat nie gesien word nie, suggereer.
- 6) Dialoog moet belangrike elemente van die plot oordra, maar nog steeds slaag as dialoog (Cowgill 1999: 262).
- 7) Cowgill (1999: 262) identifiseer die volgende funksies van rolprentdialoog:
 - a) Ontwikkel die plot op pad na die klimaks.
 - b) Ontwikkel die konflik.
 - c) Onthul die karakters.
 - d) Ontwikkel kykers se insig in die storie.
 - e) Vestig die atmosfeer vir die storie.



- 8) Volgens Cowgill (1999: 266) gee dialoog die volgende inligting oor 'n karakter:
 - a) Waar hy vandaan kom.
 - b) Waarheen hy op pad is.
 - c) Hoe hy dink.
 - d) Wat belangrik is vir hom.
 - e) Wat onbelangrik is vir hom.
 - f) Sy sielkundige toestand.
- 9) Volgens Russin en Downs (2000: 254) het rolprentdialoog drie funksies:
 - a) Dit beweeg die storie vorentoe deur onmiddellike omstandighede, behoeftes en toekomstige oorwegings te reflekteer en vorige gebeure te herroep;
 - b) Die karakters se unieke dialoog onthul hulle persoonlikhede en
 - c) Dit versterk of ontmasker die visuele deur te beklemtoon of te kontrasteer.
- 10) Dialoog kan baie bydra tot die geloofwaardigheid van 'n karakter (Dancyger & Rush 2002: 257 - 258).
- 11) Dialoog hoef nie altyd deur kykers verstaan te word nie: dit kan 'n funksie hê wat meer is as die letterlike betekenis daarvan. Dit kan gebruik word suiwer vir die effek daarvan, byvoorbeeld tegniese terminologie om te wys dat 'n persoon 'n rekenaarekspert is (Rossio & Elliot 2004). Dit impliseer dat kort dialoog in 'n vreemde taal ook vir dieselfde effek gebruik kan word.

6.2 Effektiewe dialoog

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 34) noem die volgende oor dialoog:
 - a) Dialoog se impak word beïnvloed deur byvoorbeeld verskillende buie, tye (*tenses*) en die verskil tussen 'n eenvoudige stelling en 'n dreigement.
 - b) Die gedagtes van 'n persoon word onthul in alle aspekte van dialoog: elke poging om reg of verkeerd te bewys of om simpatie of vrees te wek.
 - c) Dialoog het geen funksie as alles is soos wat dit bedoel is, ongeag die dialoog nie.
- 2) Die skrywer moet seker maak dat dit wat hy op die skerm sit aksie is en nie net "woorde, woorde, woorde" nie (Patterson 1920: 116).
- 3) Selfs die slimste dialoog kan nie 'n toneelstuk vorentoe neem as dit nie die konflik bevorder nie (Egri 1946: 137).
- 4) Dialoog moet daartoe bydra dat kykers simpatie het met die karakters en hulle as werklik beskou (Herman 1952: 214).
- 5) Volgens Grové en Botha (1983: 140) het die dialoog van alle tye 'n eiesoortige konvensionaliteit en kunsmatigheid.
- 6) Gesprekke is dikwels slordig, onsamehangend, stamelend, met halwe sinne en onnoukeurige woordgebruik. Dramatiese dialoog is goed versorg en gaan doelgerig af op 'n bepaalde punt (Grové & Botha 1983: 141).
- 7) Daar moet nie gestreef word na natuurlike dialoog nie, maar eerder na dialoog wat dramaties effektief is (Grové & Botha 1983: 142).
- 8) Die openingsdialoog kan die hele krag of swakheid van die draaiboek swaai (Blacker 1986: 51).
- 9) Die dialoog moet nie die aandag op sigself vestig nie (Blacker 1986: 55).

- 10) Swain en Swain (1988: 70) gee 11 riglyne vir effektiewe kommentaar by nie-fiksierolprente:
- a) Dit vestig belangrike elemente soos die onderwerp, atmosfeer en kern-aannames.
 - b) Dit hou kykers op die regte pad.
 - c) Dit bly by die onderwerp.
 - d) Dit betrek kykers.
 - e) Dit is duidelik en op die punt af.
 - f) Dit word nie oordoen nie.
 - g) Dit is verbeeldingryk.
 - h) Dit bevat nie onnodige statistiek nie.
 - i) Dit is nie hoogdrawend, pseudo-intellektueel of vol foefies en geforseerde humor nie.
 - j) Dit is nie vol clichés nie.
- 11) Elke sin moet 'n poging reflekteer om iemand se gedrag of gesindheid te beïnvloed (Swain & Swain 1988: 172).
- 12) Dit is nie nodig om die dialoog tot die spreker op die skerm te beperk nie. Buitebeelddialoog maak dit moontlik vir kykers om na die reaksie/emosie van die karakter wat luister, te kyk (Human 1989: 38).
- 13) Die skrywer moet dialoog selekteer om inligting te kommunikeer aan kykers, nie aan die ander karakters in die storie nie (Mehring 1990: 175).
- 14) Omdat rolprentdialoog werk het om te doen, is dit onsigbaar. Dit is gestroop van liriese taal, slim sêgoed, woordspeling, metafore of enigiets wat aandag op sigself vestig of kykers uit die storie neem. Dit geld ook vir herhalings, clichés, stagnante taal en gebabbelry (Lucey 1996: 166).
- 15) Omdat kykers kan sien wat gebeur, moet rolprentdialoog vars inligting verskaf (Lucey 1996: 167).
- 16) Rolprentdialoog simuleer werklike spraak deur 'n gesprekstrant aan te neem (Lucey 1996: 167).
- 17) Volgens Lucey (1996: 238) kan praattonele suksesvoller gemaak word deur
- a) dit te skryf sodat die karakter eerder kan demonstreer wie/hoe hy is.
 - b) die toneel te vul met emosie, eerder as uiteensetting.
 - c) dit in 'n visueel interessante omgewing te laat afspeel.
 - d) meer visuele aksie in te bring, sonder om die genre van die storie te verander.
- 18) Dialoog kan interessant gemaak word deur dit souterig, humoristies, verbitterd, kleurvul of intens te maak (Lucey 1996: 308).
- 19) McKee (1998: 389 - 390) gee die volgende riglyne vir rolprentdialoog:
- a) Dit moet gekonsentreerd wees: dit moet die maksimum sê met die minimum woorde.
 - b) Dit moet rigting hê: elke wisseling van dialoog moet die gebeure(*beats*) van die toneel in een of ander rigting draai sonder herhaling.
 - c) Dit moet 'n doel hê: elke sin of wisseling van dialoog is deel van 'n ontwerp wat die toneel bou rondom sy wending.
 - d) Dit moet maklik verstaan word: die woordeskat moet informeel en natuurlik wees, kompleet met verkortings, sleng en indien nodig kru taal.
 - e) Dit moet meestal kort en eenvoudig gestruktureerde sinne bevat.

- f) Vermy alliterasie.
 - g) Vermy toevallige rym.
 - h) Geen lang toesprake nie.
 - i) Dit moet nie sommer afskerm wees nie, want kykers se verstaan van dialoog spruit 50% uit die lees van die akteur se lippe.
 - j) Afskermdialoog verloor die subteks van die spreker en verskuif die aandag na die subteks van die luisteraar.
- 20) Miller (1998: 177 - 178) noem addisionele eienskappe van goeie dialoog:
- a) Dit klink natuurlik.
 - b) Dit het 'n geselstrant en klink nie teatraal of letterkundig nie.
 - c) Dit het die indirektheid, pouses, huiwerings, onderbrekings, onvoltooidhede en verkortings van normale spraak, maar is meer gekonsentreerd.
 - d) Die verloop is gekontroleerd.
 - e) Die betekenisvolste is nie wat die karakter sê nie, maar wat hy bedoel.
 - f) Dit is skraal en ekonomies. Dit gebruik kort sinne met eenvoudige konstruksie en eenvoudige, informele woorde.
 - g) Gespreksbeurte is kort en duidelik.
 - h) Dit impliseer eerder as om te verduidelik.
 - i) Dit is selde direk (*on-the-nose*) omdat dit kykersbetrokkenheid uitskakel.
- 21) Die dialoog moet gemotiveerd wees – daar moet 'n rede wees hoekom dit gesê word (Miller 1998: 189).
- 22) Goeie dialoog is die eerste keer duidelik en verstaanbaar (Cowgill 1999: 262).
- 23) Dialoog is op sy effektiwste in interpersoonlike konfrontasie, want emosie laat karakters dinge sê wat hulle nie normaalweg sou sê nie (Cowgill 1999: 272).
- 24) Die laaste reël van dialoog in die rolprent moet tel. Indien die laaste oomblik sterk is, sal kykers dit onthou en daarmee saamneem (Cowgill 1999: 274).
- 25) Parker (1999: 178 - 180) gee die volgende addisionele riglyne vir goeie dialoog:
- a) Dit reflekteer die styl van die storie. Dit sal outomaties gebeur as die karakterskepping reg gedoen is.
 - b) Dit is spraak, nie prosa nie.
 - c) Dit vloei en stop om die dramatiese oomblikke van die toneel te beklemtoon.
 - d) Dit poog om aksie te beïnvloed.
 - e) Dit is karakterspesifiek.
 - f) Dit het 'n duidelike dramatiese funksie
 - g) Dit hou verband met die beelde van die oomblik.
 - h) Dit verskaf slegs dit wat die beelde en aksie nie kan nie.
- 26) Volgens Parker (1999: 180 - 181) moet die volgende vermy word:
- a) Karakters wat inligting sonder rede verskaf.
 - b) Dialoog wat voor die hand liggende inligting oordra.
 - c) Onnodige herhaling van inligting.
 - d) Omgekeerde bou in die dramatiese waarde van die dialoog.
 - e) Die gebruik van die karakters se name in elke sin.
 - f) Gesprekke wat meer noodsaaklike inligting bevat as wat kykers op een slag kan absorbeer.
 - g) Die volgorde van inligting is verwarrend. Dit gebeur as minder belangrike inligting tydens of na die groot emosionele ontwikkeling van die toneel voorkom.



- h) Geen reaksietyd word toegelaat sodat die emosie van die oomblik by die karakter en kykers kan registreer nie.
 - i) Aanhoudendheid. Dialoog word nie afgewissel met reaksieskote om die manier hoe inligting oorgedra word, af te wissel nie.
 - j) Daar is geen aksie wat die dialoog versterk of weerspreek nie.
 - k) Daar is geen variasie in die aanwending van dialoog tussen tonele of binne die draaiboek as 'n geheel nie.
 - l) Daar is geen variasie in die stemming nie. Selfs die donkerste tragedies moet komiese oomblikke bevat en andersom.
 - m) Dit is nie karakterspesifiek nie.
- 27) Goldman se siening is dat rolprentdialoog die onbelangrikste deel van 'n draaiboek is (Russin & Downs 2000: 254).
- 28) Stein, aangehaal deur Deemer (5/09/2001) [geen bronverwysing vir Stein] vra die volgende vrae om dialoog te evalueer:
- a) Wat is die doel van die spraak?
 - b) Begin of verhoog dit bestaande konflik?
 - c) Stimuleer dit kykers se nuuskierigheid?
 - d) Skep dit spanning?
 - e) Lei dit tot 'n verandering in die gebeure?
 - f) Lei dit tot 'n verandering in verhoudings?
 - g) Bou dit tot 'n klimaks?
- 29) Moenie dat een karakter 'n ander vertel wat pas gebeur het nie, tensy hy die feite verdraai of 'n nuwe perspektief daaraan gee. Voorbeeld: *Kagemusha* waar elke karakter sy eie weergawe van 'n moord gee (Van Nierop 2004: 5).

6.3 Realistiese dialoog

- 1) Herman (1952) noem die volgende oor realistiese dialoog:
- a) Realistiese dialoog sal huiwerig, soekend, repeterend en alledaags wees. Dit moet egter nie die tempo vertraag nie (p. 77).
 - b) Onvoltooide sinne en dialoog wat mekaar onderbreek is noodsaaklik in realistiese dialoog (p. 77).
 - c) Realistiese dialoog bestaan uit woorde wat regte mense in regte situasies sal gebruik (p. 213).
 - d) Min mense begin hulle gesprekke sonder woorde soos *wel* of *so*, veral as reaksie op vrae of skerpsinnige opmerkings (p. 219).
 - e) Die skrywer gaan 'n kompromie aan met werklike dialoog om die illusie van realistiese dialoog te verkry. Slegs dan sal dit die storie vorentoe neem, die karakters ontwikkel en kykersbelangstelling behou (p. 214).
 - f) Karakters moet nie mekaar se name onnodig herhaal nie (p. 220).
- 2) Herman (1952: 220) sê skrywers moet bedag wees op die volgende:
- a) Woorde wat met mekaar rym aangesien dit die aandag op sigself vestig.
 - b) Singerige ritme in sinne.
 - c) Alliterasie wat tongknopers is vir die akteurs.
- 3) Die dialoog moet nie 'n *ping-pong*-spel word nie (Blacker 1986: 57).
- 4) Die woorde *ja* en *nee* word selde gebruik (Blacker 1986: 63).

- 5) Dialoog moet spraak simuleer sonder om dit te dupliseer. Dit moet die storie in 'n redelike reguit lyn vorentoe neem en nie vasdraai in die niksseggende sinne, herhalings, ensovoorts wat in spraak voorkom nie (Swain & Swain 1988:169).
- 6) By geleentheid kan 'n karakter oor sy woorde struikel, huiwer of ander sprekers gereeld onderbreek, aangesien dit realisties is (Swain & Swain 1988: 170).
- 7) In die werklike lewe sê mense nie altyd onmiddellik wat hulle wil sê nie. Hulle sal dikwels eers rondom die onderwerp praat of nader aan die punt kom, terugtrek en dan weer terugkom tot die onderwerp (Wolff & Cox 1988: 55).
- 8) Die karakters kan mekaar se name 'n paar keer aan die begin van 'n gesprek noem, maar daarna moet dit deur die situasie en die karakter bepaal word (Miller 1998: 182).
- 9) Wanneer dialoog te direk of te duidelik is, klink dit dikwels vals. In die werklike lewe is dit moeilik vir mense om emosie uit te druk en probeer hulle dit dikwels wegsteek of ontken (Cowgill 1999: 270).
- 10) Mense gebruik selde *ja* en *nee* in werklike gesprekke. Hulle skud of knik gewoonlik hulle koppe (Cowgill 1999: 274).
- 11) Dit moet klink of dialoog vir die eerste keer uitgedink word (Van Nierop 2004: 3).
- 12) Soms praat karakters by mekaar verby of oor twee onderwerpe wat op die oog af niks met mekaar te doen het nie. Byvoorbeeld: 'n Man slaan 'n vrou. Sy is so geskok dat sy oor iets heeltemal anders praat terwyl hy om verskoning probeer vra. Daardeur ontken sy wat gebeur het. Voorbeeld: Die tonele tussen Beth, die ma en die seun in *Ordinary People* (Van Nierop 2004: 6).

6.4 Subteks

- 1) Botone is betekenis wat op die oog af onsigbaar is. "Nee" kan byvoorbeeld verskillende betekenis hê afhangende van hoe dit uitgespreek word en/of die konteks waarin dit voorkom (Herman 1952: 215).
- 2) Akteurs praat die dialoog, maar speel die subteks (Human 1988: 180).
- 3) Alle spraak is nie reguit nie en min mense sê presies wat hulle bedoel. Dit behels meestal leuens, ontwykings, oordrywings, versagtings (eufemismes), ironie, ensovoorts (Swain & Swain 1988: 173).
- 4) Die ongesproke betekenis van 'n toneel (subteks), kan gekommunikeer word deur middel van 'n kyk, 'n gebaar, 'n stilte of 'n stemtoon wat sarkasme, minagting, koudheid of ander emosies bevat (Lucey 1996: 115).
- 5) Die teenoorgestelde van feitelike dialoog is dialoog met subteks. Dit dui aan wat die karakters dink en voel, maar nie direk sê nie (Lucey 1996: 173).
- 6) Dialoog sonder subteks is soms kunsmatig (Lucey 1996: 306).
- 7) Subteks is ook van toepassing op aksie en gedrag, die glimlagte en kyke tussen mense, ensovoorts (Miller 1998: 181).
- 8) Subteks kom dikwels voor in interpersoonlike gesprekspeletjies (Miller 1998: 181).
- 9) Subteks is soms deel van misleiding waar sommige karakters dit verstaan en ander nie (Miller 1998: 181).
- 10) Cowgill (1999: 280 - 283) konstateer die volgende oor subteks:
 - a) In die werklike lewe sê mense selde wat hulle voel. Hulle steek dit wat hulle pla, persoonlike swakhede en klein oortredings weg. Hulle kan probeer om hulle geliefdes te beskerm of om mag of aansien te verkry.

- b) Omdat motiewe weggesteek is, word dit dikwels misverstaan. Die rede is omdat mense kommunikeer wat hulle wil hê, nie wat hulle nodig het nie.
 - c) Toneelsubteks is die onderstrominge van emosie en gedagtes wat karakters werklik motiveer om binne 'n toneel op te tree soos hulle optree.
 - d) Meestal is die toneelsubteks, net soos die tema, gekoppel aan die karakters se behoeftes.
 - e) Behoeftes kom uit 'n diepere deel van die karakter se psige en hy is nie altyd daarvan bewus nie. Dit is hierdie behoefte wat die subteks aandryf, die tema versterk en bepaal of die plot gelukkig of ongelukkig eindig.
 - f) Soms hou die toneelsubteks verband met dit wat die karakters bewustelik weet en wil hê, maar nie kan onthul nie.
 - g) Subteks beantwoord die vraag waarom karakters optree soos hulle optree en sê wat hulle sê, na plotvereistes in ag geneem is.
 - h) Regisseurs en akteurs gee lewe aan 'n toneel deur te bepaal wat die gevoelens, gedagtes en motiewe onderliggend aan die woorde en aksies van die karakters is. Indien die skrywer nie insig het in die aanwending van subteks nie, sal die tonele krag en betekenis kort.
 - i) Aksie wat alles op die oppervlakte is, maak dit moeilik om karakters en tonele geloofwaardig te maak.
 - j) Subteks is nie wat jy skryf nie, maar dit waar rondom jy skryf.
 - k) Subteks kan nie met woorde vertel word nie, net met aksie.
 - l) Subteks word dikwels baie subtiel gekommunikeer, byvoorbeeld 'n klein reaksie in 'n persoon se gesigsuitdrukking.
 - m) Die rolprentmaker gebruik subteks om kykers insig of wenke te gee oor die ware gevoelens en motiverings van karakters.
 - n) Die oorhoofse subteks van 'n goeie rolprent hou dikwels direk verband met die tema.
- 11) Cowgill (1999: 286 - 289) identifiseer die vier maniere om subteks te onthul:
- a) **Dialoog.** Vra eers:
 - Wat moet in die toneel gesê word?
 - Wat kan geïmpliseer word?
 - Wat hoef nie gesê te word nie?
 Vra dan:
 - Wat is die sleutelemosie wat die karakters in die toneel motiveer?
 - Hoe sal elkeen se emosie die karakter se gedrag affekteer?
 - Het die karakter 'n bewuste of onbewuste strategie om met die emosie te handel? Sal hy dit byvoorbeeld onderbeklemtoon of direk weerspreek?
 - Is daar 'n progressie of verskuiwing in die emosie van die karakter?
 - Wat veroorsaak die konflik of spanning?
 - b) **Fisiese houding.** Dit is die karakter se uiterlike ingesteldheid wat sy innerlike emosionele toestand verteenwoordig. Dit is aspekte soos lyftaal en gesigsuitdrukkings.
 - c) **Handeling.** Dit waarmee die karakter hom besig hou tydens 'n toneel.
 - d) **Atmosfeer.** Die weer, tyd van die dag, natuur en terrein kan alles innerlike emosies reflekteer.
- 12) Subteks is die verskuilde agendas wat konstant voorkom in die werklike lewe. Tonele met spanning het gewoonlik subteks wat dubbelsinnig is en radikaal



verskil van die oppervlakgebeure. Dit betrek kykers omdat hulle self die betekenis moet uitwerk (Rabiger 2000: 64).

- 13) Mense praat omdat hulle 'n behoefte het. Oor die algemeen geld die reël dat as iemand iets wil hê, dan sê hulle iets. Hoe ingewikkelder dit is wat die spreker wil hê, hoe ingewikkelder is die kommunikasie. Wanneer iets nie direk gevra of verkry kan word nie, word die behoefte weggesteek deur indirekte kommunikasie wat werklike bedoelings wegsteek. As die behoeftes nie vervul kan word nie, kleur dit ons onbewuste, wat weer ons spraak kleur met sekondêre betekenis. Dit is die oorsprong van subteks: om een ding te sê en iets anders te bedoel (Russin & Downs 2000: 257).
- 14) As jy weet wat 'n karakter wil hê (haar vrese, hoop en beperkings), dan sal jy verstaan waarom en hoe die karakter moet praat (Russin & Downs 2000: 257).
- 15) As 'n karakter reguit sê wat hy wil hê, is daar geen subteks nie. Die interessantste karakters benader egter hulle behoeftes indirek, omdat hulle behoeftes kompleks is en hulle self nie altyd weet wat hulle behoeftes is nie (Russin & Downs 2000: 258).
- 16) Subteks word ook beïnvloed deur die konteks waarin dit plaasvind (Russin & Downs 2000: 258).
- 17) Dancyger en Rush (2002: 182) verduidelik die verhouding tussen subteks, aksie en karakter as volg: Voorgrondstorie behels die karakters en eksterne aksies. Agtergrondstorie, waaruit die subteks kom, hou verband met die hoofkarakter se interne probleme. Die hoofkarakter verwerk sy interne probleme deur middel van sy verhoudings met die bykarakters.
- 18) Draaiboeke kan sonder subteks bestaan, maar as die skrywer 'n storie wil vertel *wat die karakter se innerlike lewe insluit*, moet die storie subteks hê (Dancyger & Rush 2002: 196).
- 19) Subteks ontwikkel in tandem met karakter en verhoudings (Dancyger & Rush 2002: 196).
- 20) Die skrywer moet weet wat die geheime agenda van elke hoofkarakter is vir die duur van die storie. Met ander woorde, wat elke karakter die graagste wil hê (Press 2004: 313).

6.5 Dialoog en genre

- 1) Die styl van dialoog in dokumentêre dramas verander volgens die genre. Indien 'n speurverhaal, of iets soortgelyks aan 'n harde nuusstorie, gedoen word, sal die dialoog hard en realisties wees. In 'n semikomedie soos *Barbarians at the Gate* is die dialoog meer verbeeldingryk en oordrewe (Rosenthal 1995: 135).
- 2) Die genre waarin jy skryf bepaal die dialoog. Sepies is radio met prentjies, drama se dialoog is dikwels meer formeel (*Who's Afraid of Virginia Woolf*), terwyl komedie se dialoog meer informeel en gemaklik is (Van Nierop 2004: 4).

6.6 Die struktuur van 'n gesprek

- 1) Oor die algemeen moet die dialoog bou van gematig tot sterker, byvoorbeeld: "Ek was in 'n ongeluk. Ek het my kop gestamp. Ek kan sterf." (Miller 1998: 184).
- 2) Net soos 'n toneel ontwikkel tot die mees dramatiese punt, moet dialoog bou van die onbelangrikste tot die belangrikste. Dit moet die inherente spanning van so 'n progressie benut (Cowgill 1999: 268).



- 3) In komedie bou die dialoog dikwels tot 'n slaatlyn (*punchline*) (Cowgill 1999: 268).
- 4) Volgens Russin en Downs (2000: 257) is dialoog nie arbitrêr nie. Elke dialoogdeel het 'n begin, middel en einde wat dieselfde reëls volg as draaiboek- en toneelkonstruksie:
 - a) Begin so laat moontlik.
 - b) Hou dit so kort en kleurvol moontlik.
 - c) Ontwikkel en intensiveer die argument.
 - d) Eindig met 'n klimaks van een of ander aard.
 - e) Eindig so gou moontlik.

6.7 Tempo en ritme

- 1) Lang toesprake/dialoog hoort nie in rolprente nie (Herman 1952: 77, 210).
- 2) Soos die ander elemente moet dialoog ook voortdurend vorentoe beweeg (Herman 1952: 194).
- 3) Die individuele dialoogsekwense reguleer die tempo van 'n rolprent (Herman 1952: 211).
- 4) Tonele wat 'n vinnige tempo vereis bevat min dialoog. Die sinne sal kort wees en die woorde kortgeknip (Herman 1952: 211).
- 5) Tonele wat 'n stadige tempo vereis bevat langer dialoog. Die sinne sal langer wees en die woorde minder presies as vinniger tonele (Herman 1952: 211).
- 6) As die dialoog te reëlmatig raak, kan dit versnel of vertraag word vir variasie (Lucey 1996: 308).
- 7) As die storie te stadig verloop, kan dit wees omdat die dialoog afdwaal. Kyk opnuut wat die karakters probeer sê en waarom (Russin & Downs 2000: 301).

6.8 Vloei van dialoog

- 1) Dialoog moet buitengewone kontinuïteit hê. Dit moet vloei van sin tot sin en gesprek tot gesprek (Herman 1952: 194).
- 2) Herman (1952: 205 - 210) identifiseer die volgende dialooghoektegnieke:
 - a) Herhaal 'n woord van die vorige spreker.
 - b) Herhaal 'n deel van die vorige spreker se sin.
 - c) Laat die karakters mekaar se sinne aanvul en voltooi.
 - d) Vrae en antwoorde.
 - e) 'n Deel van die vraag word in die antwoord gebruik.
 - f) 'n Vraag word beantwoord deur 'n ander vraag wat ook 'n antwoord vereis.
 - g) Sukkelende/stotterende/onvoltooide dialoog.
 - h) 'n Opmerking stem saam met of verskil van 'n vorige opmerking.
 - i) Die karakters val mekaar in die rede.
 - j) 'n Sentrale idee word ontwikkel deur opeenvolgende sprekers.
- 3) Paice identifiseer drie maniere om tonele aan mekaar te bind met dialoog:
 - a) Die **etiket**. Dit is die laaste dialoogreël in 'n toneel. Dit kan drie funksies hê:
 - Dit som die inhoud van die toneel op.
 - Dit verskaf 'n wending in die plot of openbaar 'n nuwe karaktertrek.
 - Dit lei tot die toneel wat volg.
 - b) Die **hoek**. Die hoek is ook aan die einde van die toneel. Die dramatiese inslag daarvan is sterker en hou kykers dus gevange.



- c) Die **skakel**. Dit is dialoog wat tonele aan mekaar koppel sonder dat daar 'n onderbreking in die dialoog is van een toneel na die volgende (Human 1988: 176 - 177).
- 4) Swain en Swain (1988: 167 - 169) identifiseer die volgende dialooghoeke:
- Verskille en argumente.
 - Deur vorige dialoog te onderbreek.
 - Aksie wat reageer op dialoog.
- 5) Rolprentdialoog klink nie soos 'n progressie van toesprake nie. Dit klink soos mense wat so praat dat een deel van die dialoog lei tot 'n volgende deel op 'n wyse wat kontinuïteit handhaaf (Lucey 1996: 168).
- 6) Dialooghoeke loop die risiko om 'n meganiese tekstuur aan die gesprek te gee. Dit moet dus spaarsamig gebruik word (Miller 1998: 185).
- 7) Miller (1998: 185 - 187) noem die volgende dialooghoeke:
- Vrae en reaksies. Die reaksie kan 'n antwoord wees, 'n ander vraag, 'n aksie, of 'n verandering van die onderwerp.
 - Saamstem en verskil. Die verskil kan uitgedruk word deur 'n teenstelling, ontwyking of stilte as 'n antwoord verwag is.
 - 'n Woord kan herhaal word of 'n woord wat pas by 'n vorige woord kan herhaal word.
 - Parallele (soortgelyke) konstruksie of herhaling van sinne/sinsdele. Byvoorbeeld: "Wat gaan ons doen?" "Wat gaan hulle doen?"
 - Die deel van progressie tussen sprekers. "Daar gaan musiek en lekkernye wees ..." "... en drank en dans..." ensovoorts.
- 8) Die dialoog moet nie stram en kunsmatig wees nie – dit moet maklik vloei (Miller 1998: 189).
- 9) Te veel stopwoorde vertraag die vloei van dialoog (Van Nierop 2004: 3).
- 10) Waak daarteen om een karakter se dialoog te laat oorheers en 'n ander se dialoog bloot as klankbord te gebruik, tensy die karakter soos in *Glen Garry Glenross of The Boiler Room* as gevolg van sy gesagsposisie verhoed dat ander karakters 'n woord inkry (Van Nierop 2004: 4).

6.9 Plot

- Die storie moet bestaan uit 'n aaneenlopende ontwikkeling van kumulatiewe idees waarvan die dialoog slegs 'n deel uitmaak (Herman 1952: 205).
- Die plot groei direk uit die interaksie tussen konflikterende karakters. Hierdie interaksie sluit dialoog in (Cowgill 1999: 263).
- Dialoog wat die plot ontwikkel, hou verband met die konflik (Cowgill 1999: 263).
- Plotbevorderende dialoog hoef nie plotdetail te beskryf nie, maar kan die ontwikkeling van die konflik illustreer deur te wys hoe die konflik die karakters affekteer en wat hulle sê (Cowgill 1999: 263).
- Dialoog gaan nie net oor wat die karakters sê nie, maar ook oor wat hulle hoor – karakters hoor selde presies wat die ander sê. Karakters filtreer dikwels dit wat hulle hoor as gevolg van hulle eie behoeftes. Hulle ignoreer, interpreteer, of lees spesiale betekenis in alles (Russin & Downs 2000: 272).

6.10 Uiteensetting

- 1) Dialoog kan feite uit die verlede verskaf (Herman 1952: 194).
- 2) Dit is selde sinvol om die omgewing met dialoog te beskryf, aangesien dit maklik visueel uitgebeeld kan word. 'n Moontlike aanwending is om dialoog te gebruik as kontras vir die beelde (Herman 1952: 194).
- 3) Dialoog kan iets beskryf wat nie gewys kan word nie, hetsy weens sensuur of produksiekoste (Herman 1952: 217).
- 4) Karakters moet nie inligting vrywillig aan die hoofkarakter verskaf nie. Dit is meestal beter as hy moet veg om inligting uit mense te kry. Dit kan 'n patroon van stygende aksie en spanning skep (Swain & Swain 1988: 173).
- 5) Swain en Swain (1988: 173) noem die volgende tegnieke wat gebruik kan word indien iemand vrywillig inligting aan 'n karakter verskaf, om dit effektief te doen:
 - a) Hy bevraagteken, ignoreer of verwerp die inligting.
 - b) Hy gebruik die inligting om verkeerde afleidings te maak.
 - c) Die inligting is slegs 'n gedeelte van die waarheid, met gepaardgaande gevolge.
 - d) Die inligting is vals.
- 6) Indien inligting na vore moet kom oor 'n karakter wat normaalweg nie daarvoor sal praat nie, kan iemand die persoon beskuldig of oor die persoon se gedrag spekulereer (Swain & Swain 1988: 173).
- 7) Een van die drie algemeenste foute wat beginners met dialoog maak, is om dit ooglopend te gebruik vir uiteensetting. Gevolglik is die karakters se dialoog onnatuurlik en hulle sê byvoorbeeld vir mekaar dinge wat hulle reeds weet soos "Hoe lank ken ons mekaar nou al?" (Wolff & Cox 1988: 54 - 55).
- 8) As dialoog gebruik word vir uiteensetting, kan dit geleidelik deur die toneel of oor 'n paar tonele gedoen word (Wolff & Cox 1988: 54).
- 9) 'n Tegniek wat te veel gebruik word, is 'n karakter in die toneel wat nie die inligting het nie, maar die reg het om vrae te vra (Wolff & Cox 1988: 55).
- 10) Moenie te veel uiteensetting gee nie – gee soms net 'n leidraad en laat kykers self van die afleidings maak (Wolff & Cox 1988: 55).
- 11) Dialoog wat uiteensetting verskaf, moet meestal gekamoufler word. Dit moet in situasies wees wat die verskaffing daarvan vereis. Dit moet lyk soos inligting wat die karakters moet sê of hoor (Mehring 1990: 176).
- 12) Volatiele tonele van woede, tonele van onophoudelike ondervraging en intieme tonele van liefde is voorbeelde van situasies wat die verskaffing van inligting motiveer en versteek (Mehring 1990: 176 - 177).
- 13) Lucey (1996: 170, 173) gee die volgende riglyne oor uiteensetting:
 - a) Vermoed die versoeking om uiteensetting te verskaf deur middel van dialoog. Die leuse is: minder is beter.
 - b) Rolprente poog om kykers in 'n emosionele toestand te plaas. Uiteensetting ondermyn die toestand deurdat dit hulle vra om name, datums, feite en gebeure te prosessee.
 - c) Sal die storie daaronder lei as dialoog wat oor uiteensetting handel, weggelaat word? Indien nie, is die dialoog moontlik onnodig.
 - d) Kan spesifieke uiteensettingsdialoog op 'n ander plek in die storie gegee word?
 - e) Kan die uiteensetting eerder visueel oorgedra word?



- f) Direkte dialoog (*on-the-nose dialogue*) is suiwer uiteensetting waarvan die betekenis duidelik is. Dit word veral in jeugrolprente gebruik omdat dit vinnig voorstorie en plotinligting verskaf wat jong kykers nodig het om die storie te volg. In menslike en aksiedramas dra dit dikwels feite oor wat onbekend is by kykers, soos die mediese en regsaspekte in *The Verdict*.
- 14) Visuele inligting oor die dramatiese situasie of oor 'n karakter benodig dikwels verbale bevestiging en uitbreiding (Cowgill 1999: 265).
- 15) Russin en Downs (2000: 277, 279) gee die volgende riglyne oor uiteensetting:
- As die enigste funksie van 'n stuk dialoog of 'n toneel is om uiteensetting te gee, faal dit omdat dit staties raak: Die aksie stop terwyl kykers ingelig word. Dit moet verweef word met die aksie sodat voorwaartse beweging behoue bly.
 - Dit is onnatuurlik as karakters iets sê wat hulle reeds weet, byvoorbeeld twee persone praat oor 'n derde en dra sodoende inligting aan kykers oor.
 - Goeie uiteensetting affekteer die huidige aksie direk en verskaf inligting wat kykers se insig in die huidige aksie beïnvloed.
 - Voorbeelde van onnodige uiteensetting:
 - lets vertel wat reeds op die skerm gebeur het.
 - Inligting gee wat reeds in dialoog oorgedra is.
 - Voorstorie verskaf wat onnodig is om die storie te verstaan.
 - Dinge vertel wat in elk geval gaan gebeur.
 - Inligting gee wat niks met die resolusie van die storie te doen het nie.
 - Die maklikste manier om uiteensetting weg te steek, is met konflik. In *The Terminator* gee Kyle Reese die voorstorie oor wie hy is en waar hy vandaan kom aan Sarah Connor tydens 'n motorjaagtog.
 - As kykers lag, is hulle selde bewus dat die toneel uiteensetting bevat.

6.11 Tema

- Vermy prekerige dialoog. As dit gebruik word, moet dit 'n karakter se siening weerspieël (Lucey 1996: 307).
- Die boodskap/tema moet gesuggereer word eerder as direk uitgespel word. As 'n karakter praat oor die tema, moet dit verkieslik as 'n ontdekking kom wat vloei uit aksie. Laat die aksie eers "praat" en sodoende die karakter lei om sy dialoog te sê (Russin & Downs 2000: 277).

6.12 Vooruitskouing

- Russin en Downs (2000: 280 - 281) gee die volgende riglyne oor vooruitskouing:
 - Vooruitskouing behels dialoog wat oënskynlik normaal is, maar wenke gee oor of regverdiging vir (a) toekomstige gebeure of (b) die tema. Dit is "padtekens" vir kykers.
 - Goeie padtekens gee vooruitskouing sonder om dit moontlik te maak om te voorspel wat gaan gebeur. Dialoog soos: "Ek hoor daar is 'n storm aan die kom. Die kloof kan oorstrom en iemand kan sterf." is swak padtekens. Dit gee nie wenke oor toekomstige gebeure nie, dit dwing kykers om aannames te maak. As die gebeure plaasvind, verskaf dit geen plesier nie en as dit nie plaasvind nie, is kykers teleurgesteld.

- c) As 'n spesifieke karaktereienskap uitgelig word, moet die skrywer dit later in die storie aanwend, anders voel kykers bedrieg.
- d) 'n Uitsondering op die reël van die aanwending van padtekens, is dié wat doelbewus kykers op 'n dwaalspoor lei. So 'n dwaalspoor behels meer as net een sin dialoog – dit vereis 'n hele karakter of subplot. Dit kan visueel of deur dialoog oorgedra word. Sulke dwaaltekens moet nie oordoen word nie, anders voel kykers dat daar te veel toeval is.

6.13 Afwagting

- 1) Die navorser postuleer dat kykers aandagtig sal luister as dialoog inligting oordra wat hulle graag wil weet.

6.14 Emosie

- 1) Volgens Herman (1952: 195 - 196) sal 'n karakter wat
 - a) emosioneel neutraal is, normaal praat;
 - b) kwaad is, kort rukkerige sinne gebruik;
 - c) vrolik is, vinnig praat en
 - d) treurig is, stadig en huiwerig praat.
- 2) Nortjé, onderhoud met Human (1988: 126), wys daarop dat 'n karakter soms sy woorde as 'n rookskerm gebruik om sy werklike gevoelens weg te steek.
- 3) Hoe ongeduldiger die karakter, hoe meer gefragmenteerd is die dialoog (Human 1989: 38).
- 4) Sprekers kommunikeer baie meer emosionele as feitelike inhoud (Human 1989: 43). Dit word gepostuleer dat die balans tussen emosie en feite sal verskil tussen verskillende geslagte, persoonlikhede, beroepe en ouderdomsgroepe.
- 5) Dialoog dra emosie oor (Blacker 1986: 62).
- 6) 'n Karakter se vermoë om sy emosie uit te druk staan meestal in 'n direkte verhouding tot die intensiteit daarvan – hoe intenser, hoe groter die onvermoë. In sy ergste graad is die karakter sprakeloos (Human 1988: 126).
- 7) In die meeste spraak domineer emosie feitelike inhoud (Swain & Swain 1988: 172).
- 8) Die meeste spraak bevat 'n emosionele kleur soos sarkasme, woede en verontwaardiging (Swain & Swain 1988: 172).
- 9) 'n Algemene fout wat beginners met dialoog maak, is om karakters onder alle omstandighede dieselfde te laat praat (Wolff & Cox 1988: 54).
- 10) Om kykers emosioneel betrokke te hou, moet minimale dialoog gebruik word en dit moet fokus op wat die karakters emosioneel ervaar, eerder as uiteensetting wat handel oor plot en voorstorie (Lucey 1996: 170).
- 11) Katartiese dialoog suiwer die karakter se emosie en pyn. Sulke dialoog is dikwels luidrugtig en passievol (Lucey 1996: 178).
- 12) Vermy dialoog wat sonder emosie is (Lucey 1996: 308).
- 13) Cowgill (1999) gee die volgende riglyne oor emosie:
 - a) Karaktermotivering kan soms slegs deur dialoog oorgedra word. Kykers kan net deur dialoog verstaan wat die titel *Chinatown* beteken of wat die motivering van John Doe in *Seven* is (p. 264).



- b) Wanneer dialoog gebruik word vir karaktermotivering moet dit nie soos 'n perfekte toespraak geskryf word wat 'n gladde relaas verskaf oor gebeure in die verlede nie (pp. 264 - 265).
 - c) Mense maak selde onthullings, daarom moet die regte omstandighede geskep word vir 'n karakter om homself te onthul (p. 265).
 - d) As 'n karakter se onthullings behoorlik gemotiveer is, lewer dit kragtige kommentaar op hom, veral as dit hom in 'n ander lig stel (p. 265).
 - e) Die kern van 'n rolprent is emosie, daarom moet dit na die oppervlak geforseer word. Dit moet egter subtiel gedoen word sodat kykers hulle eie afleidings maak. Hierdie afleidings word dan reg of verkeerd bewys wanneer die karakters geforseer word om hulle gevoelens bekend te maak (p. 270).
 - f) Probeer om altyd die onderliggende emosie van 'n toneel, sowel as 'n gesprek en die individuele dialoogreëls vas te stel (p. 272).
 - g) Dialoog is die maklikste manier om emosie te onthul, maar is selde die beste manier, tensy dit na die oppervlak geforseer word (p. 284).
 - h) Indien karakters te veel vertel, veral oor moeilike kwessies, heg kykers dikwels nie die nodige emosionele gewig daaraan nie (p. 284).
 - i) 'n Karakter wat 'n moeilike kwessie vermy of nie woorde het om dit uit te druk nie, trek kykers se belangstelling (p. 284).
 - j) Die emosie in 'n toneel kan
 - die dialoog ondersteun;
 - die dialoog weerspreek of
 - weinig verband hou met die dialoog (p.284).
 - k) Gevoelens sal houdings, aksies en gesprekke beïnvloed. Wanneer dialoog die emosie ondersteun, reflekteer die sinne dit wat die karakter voel. Dit is moeilik vir 'n karakter om geluk, woede of depressie weg te steek (p. 284).
 - l) Karakters praat dikwels rondom die rede vir hulle emosionele toestand. Alhoewel die dialoog hulle emosie indirek aandui, moet dit steeds gemotiveer word. Dit word gewoonlik gedoen deur 'n progressie van emosies of 'n progressie van tonele wat die emosie bou (pp. 284 - 285).
 - m) Wanneer emosie die dialoog weerspreek, forseer dit die karakter om aksie te neem wat teenstrydig is met wat hy sê. Hy kan byvoorbeeld vrees of woede ervaar, maar dit probeer wegsteek (p. 285).
 - n) Wanneer emosie min verband hou met die dialoog, is die emosie die toneel se primêre funksie. Die dialoog is byvoorbeeld net bydraend tot die atmosfeer of om die gebeure natuurlik te maak (p. 285).
- 14) Vermy dialoog wat stellings maak oor karakters se emosie. Dit moet eerder handel oor die omstandighede wat aanleiding gegee het tot die emosie (Russin & Downs 2000: 269).
- 15) As 'n karakter skaam is, is dialoog die swakste manier om dit te onthul (Russin & Downs 2000: 269).
- 16) As 'n karakter begin om oor sy emosies en gevoelens te praat, staan die storie stil. As hy optree in reaksie op sy emosies of praat in reaksie op sy emosies, beweeg die storie vorentoe. Die skrywer moet dus emosies impliseer terwyl hy dialoog gebruik om die storie vorentoe te neem (Russin & Downs 2000: 269).
- 17) In wrede dialoog kan woorde soos koeëls of vuishoue gebruik word (*Wallstreet*) (Van Nierop 2004: 4).

6.15 Onnodige dialoog

- 1) Onbelangrike/ongeërgde dialoog kan nie karakter uitbeeld nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 14).
- 2) Dialoog moet spaarsamig gebruik word, behalwe as die karakter baie praat (Herman 1952: 211).
- 3) Tussenwerpsels moet nie te veel gebruik word nie (Herman 1952: 219).
- 4) Lehman het gepoog om dialoog en vertelling om te skakel na visuele kommunikasie wanneer hy 'n roman verwerk het (Hollenbach 1980: 78).
- 5) Moenie onnodige inligting met die dialoog weergee nie. In *North by Northwest*, het Lehman 'n gedeelte van die dialoog laat oordonder met die klank van die vliegtuig, want kykers het reeds die inligting geken, maar die hoofkarakter nie (Hollenbach 1980: 221).
- 6) Selfs 'n hoogs suksesvolle verhoogdrama kan misluk as 'n rolprent omdat daar te veel dialoog in is (Swain & Swain 1988: 130).
- 7) Hou dialoog kort, aangesien dit hoofsaaklik gaan oor erkenning en reaksie op ander dialoog (Swain & Swain 1988: 172).
- 8) Omdat rolprente intens gefokus is, praat die karakters net as daar 'n rede is. Hulle maak die punt en bly dan stil (Lucey 1996: 167).
- 9) In teenstelling met werklike spraak is rolprentdialoog selde herhalend of vaag (Lucey 1996: 167).
- 10) Die eerste wat uit 'n draaiboek gesny moet word, is herhalende dialoog, veral as dit aankondig wat reeds gebeur het of wat kan gebeur (Lucey 1996: 182).
- 11) Die *Wet van Dalende Opbrengs* bepaal dat hoe meer dialoog daar is, hoe minder effektief is dit. Spaarsamige dialoog, teen 'n agtergrond wat hoofsaaklik visueel is, het trefkrag. Poog dus om so veel moontlik visueel te kommunikeer (McKee 1998: 393).
- 12) Enige stuk dialoog wat meer as drie of vier reëls lank is, moet nagegaan word vir moontlike redigering (Cowgill 1999: 269).
- 13) Goeie dialoog is kort en bondig want die kuns lê in essensie, nie hoeveelheid nie (Rabiger 2000: 184).
- 14) Elke woord moet betekenisvol wees, selfs dialoog vir 'n karakter wat baie spraaksaam of langdradig is (Russin & Downs 2000: 13).
- 15) Volgens Russin en Downs (2000: 274) moet vullerdialoog wat spasie opneem tussen werklike konflikte of idees vermy word, byvoorbeeld:
 - a) Sinne soos "Wat bedoel jy daarmee?" of "Wat probeer jy vir my sê?"
 - b) Woorde soos "So" of "Wel" aan die begin van sinne.
 - c) Karakters wat mekaar onnatuurlik op die naam noem.
- 16) 'n Karakter moet nie meer as een gedagte in 'n stuk dialoog kommunikeer nie (Press 2004: 233).

6.16 Monoloë/gedagtes

- 1) Herman (1952: 211 - 213) noem die volgende oor monoloë en gedagtes:
 - a) Die effektiefste manier om 'n karakter se gedagtes oor te dra is deur middel van beeld.
 - b) 'n Karakter se gedagtes kan oorgedra word deur optrede.



- c) As die storie stop om 'n karakter se gedagtes oor te dra, onderbreek dit dikwels die vloeï van die aksie.
 - d) Vermy innerlike monoloë.
 - e) Frases of kort sinne kan effektief wees en deur 'n stem-oorgedagte oorgedra word. Iemand kan byvoorbeeld 'n snedige opmerking maak en die karakter hoor/herroep dit later as hy iets verbandhoudend doen.
 - f) 'n Monoloog is onrealisties, bied inligting aan wat visueel aangebied kon word en vertraag die aksie.
 - g) 'n Monoloog moet goed gemotiveer word.
- 2) Herman (1952: 213) noem die volgende voorbeelde van monoloë wat werk:
- a) Iemand wat by homself oefen wat hy vir iemand anders gaan sê.
 - b) 'n Vurige gebed.
 - c) 'n Kind wat met haar pop praat.
 - d) 'n Ouma wat met haar slapende kleinkind praat.
 - e) 'n Man wat met sy hond praat.
 - f) 'n Meisie wat met haar beeld in die spieël praat.
- 3) 'n Monoloog is in wese ondramaties (Conradie 1979: 9).
- 4) Interne monoloë is nie 'n effektiewe tegniek om 'n karakter te onthul nie (Hollenbach 1980: 219).
- 5) Karakters wat met die kykers praat, is 'n foefie en werk selde (Blacker 1986: 49).
- 6) Monoloë wat kan werk is stem-oortellings of toesprake binne die konteks van die storie (byvoorbeeld 'n prokureur wat 'n opsomming gee van sy argument aan die einde van die verhoor) (Russin & Downs 2000: 275).
- 7) 'n Monoloog kan soms natuurliker klink as dit eers as 'n stem-oorgedagte begin en dan sê die karakter 'n sin of sinsnede hardop (Giannetti 2002: 240).

6.17 Vertelling/stem-oor/kommentaar

- 1) Goeie vertelling gee nie net inligting nie, dit verskaf 'n ekstra dimensie deur die atmosfeer van die geleentheid te versterk (Rosenthal 1995: 151).
- 2) Stem-oor werk goed as dit saamgaan met konfliktsituasies (Cowgill 1999: 185).
- 3) Stem-oor moet spaarsamig en gemotiveerd gebruik word, byvoorbeeld:
 - a) Die verteller is 'n karakter wat sy storie doelbewus met kykers deel (*Out of Africa, Taxi Driver*).
 - b) Die verteller verskaf 'n ander perspektief of lewer objektief kommentaar (*The Age of Innocence*).
 - c) Die verteller bring ironiese humor na die situasie (*The Castle*);
 - d) Die verteller bring nostalgie, persoonlikheid of 'n sekere atmosfeer na die gegewe (*The Wonder Years*).
 - e) Die karakter doen 'n belydenis (*Amadeus*) (Van Nierop 2004: 5).
- 4) Die navorser postuleer dat vertelling met vrug in realistiese, ernstige stories gebruik kan word, veral aan die begin en einde.

6.18 Eenvoud

- 1) Daar moet nie so baie vreemde terme uit die karakter se verwysingsraamwerk gebruik word dat dit kommunikasie ondermyn nie (Herman 1952: 195).
- 2) Dialoog moet die eerste keer verstaan word (Blacker 1986: 55).

- 3) Vermy multilettergreep-, elegante of diepsinnige woorde, tensy dit inherent deel is van die tipe karakter (Blacker 1986: 55).
- 4) Moenie 'n toneel afsluit met skerpsinnige (*witty*) dialoog of dialoog wat "swaar" is aan betekenis nie. Dit trek aandag af van die emosionele impak en strem die dramatiese aksie (Blacker 1986: 65).
- 5) Rolprentdialoog is eenvoudig, direk en maklik om te verstaan. Omdat daar minder woorde is, spreek die akteurs dit met duidelikheid en klem uit (Lucey 1996: 168).
- 6) Die dialoog moet subtiel wees en eerder te spaarsamig (Miller 1998: 189).
- 7) Die beste dialoog is gewoonlik kort en in kort sinne (Cowgill 1999: 267).
- 8) Moenie dialoog altyd so verskraal dat dit identiteitlose los sinne is sonder persoonlikheid nie. Kliniese dialoog, soos in sommige sepies, is sonder persoonlikheid (Van Nierop 2004: 4).

6.19 Vrae

- 1) Vermy vrae wat lei tot ja- of nee-antwoorde (Miller 1998: 188).
- 2) Vermy vrae met wie, wat, waar en hoekom, aangesien dit te ooglopend lyk soos uiteensetting (Miller 1998: 188).
- 3) Vermy 'n reeks vrae en antwoorde omdat dit selde soos 'n gesprek klink (Miller 1998: 189).
- 4) Hou vrae en antwoorde interessant deur dit nie te klinies te maak nie, behalwe polisie-ondervragings of ondervraging soos in *The Silence of the Lambs* tussen Clarice Starling en Hannibal Lecter as hulle ontmoet (Van Nierop 2004: 6).

6.20 Dialoog en beeld

- 1) Een van die hoof funksies van dialoog is om feite te verskaf wat nie visueel gegee kan word nie (Herman 1952: 194).
- 2) Essensiële feite moet nie deur dialoog gegee word as dit visueel gegee kan word nie (Herman 1952: 194).
- 3) Kontinuiteit in dialoog kan visuele kontinuïteit bevorder of benadeel (Herman 1952: 205).
- 4) 'n Oormaat ouditiewe inligting trek kykers se aandag af en reduceer die effektiwiteit van die beeld tot sekondêre kommunikasie (Otto 1983: 186).
- 5) Die beelde wat deur woorde by kykers opgeroep word, kan bots met die beeldmateriaal wat daarmee saamgaan (Otto 1983: 186).
- 6) Dialoog moenie herhaal wat beelde reeds kommunikeer nie (Blacker 1986: 56).
- 7) Tydens lang dialoogtonele moet karakters iets hê om te doen terwyl hulle die dialoog lewer (Blacker 1986: 57).
- 8) Dialoog kan vervang word met nieverbale kommunikasie soos kopknikke en skouerophalings (Blacker 1986: 58).

6.21 Aksie

- 1) In jaagsekwense is die klem op aksie en nie dialoog nie. Kykers moet die storie sien eerder as hoor (Herman 1952: 47).
- 2) 'n Jaagsekwens bevat weinig dialoog. Indien dit dialoog bevat, is dit gewoonlik kort sinsnedes (Herman 1952: 47).

- 3) As 'n aksie- of jaagtoneel te vinnig of te lank aanhou, kan dialoog gebruik word om dit te breek voor dit met nuwe krag voortgaan (Herman 1952: 47).
- 4) Dialoog kan gebruik word om die aksies van karakters wat nie in die toneel is nie, te beskryf (Herman 1952: 195).
- 5) Lang dialoog belemmer aksie en kort dialoog bevorder aksie (Herman 1952: 210).
- 6) Dialoog moet gesien word as aksie (Cowgill 1999: 264).
- 7) Dialoog moet verbale aksie wees: dit reageer op iets of probeer iets bekom van ander karakters (Rabiger 2000: 184).

6.22 Karakters

- 1) Wanneer iemand iets sê, moet dit die gevolg van sy persoonlikheid wees (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- 2) In Wilde Weste-rolprente moet die *cowboys* se eiesoortige taalgebruik eg wees (Herman 1952: 55).
- 3) Herman (1952: 195 - 196) gee die volgende riglyne oor karakters en dialoog:
 - a) 'n Karakter moet nie die taalgebruik van die skrywer reflekteer nie, maar van die karakter.
 - b) Terminologie moet die karakter se beroep reflekteer. 'n Slootgrawer en 'n professor moet elkeen woorde gebruik wat pas by sy beroep. Die kykers moet egter hulle terme en beeldspraak verstaan.
 - c) Dialoog het die belangrike vermoë om te karakteriseer. Dit kan in een sin die karakter se opvoeding, sosiale status, beroep, land, temperament of/en emosionele toestand aandui.
 - d) 'n Karakter se persoonlikheid word weerspieël in die tempo van sy spraak.
 - e) 'n Hardkoppige persoon sal sy woorde vasberade afbyt.
 - f) 'n Huiwerige persoon praat stadig met um's en aa's en gebruik baie die woord "en".
 - g) Pedantiese persone gebruik lang sinne.
 - h) Sterk persoonlikhede praat met determinasie.
 - i) Ou mense praat stadig.
 - j) Jongmense se gedagtes borrel uit.
 - k) Poëtiese mense gebruik baie beeldspraak.
 - l) Verbeeldinglose mense val dikwels terug op clichés.
- 4) Elke persoon het eiesoortige tussenwerpsels wat kenmerkend is van sy karakter (Herman 1952: 219).
- 5) 'n Karakter se eie dialoog is die vernaamste middel waarmee hy geteken word (Conradie 1985: 218).
- 6) 'n Karakter se dialoog moet regdeur konsekwent wees (Blacker 1986: 56).
- 7) Dialoog moet getrou wees aan die streek waaruit die karakter kom (Blacker 1986: 59).
- 8) Karakteriserende dialoog staan op twee bene:
 - a) **Woordeskat** – die soort woorde en uitdrukkings wat die karakters gebruik.
 - b) **Vokale patrone** – die eienaardighede in die karakters se spraak (Human 1988: 153).
- 9) Sommige sprekers
 - a) mompel;



- b) praat los en vas;
 - c) bondig;
 - d) pittig;
 - e) beklemtoon sekere woorde of frases en
 - f) herhaal woorde of sinne wat hulle reeds gebruik het (Human 1988: 126).
- 10) Paice noem die volgende gebreke in dialoog:
- a) Dit klink sangerig, veral in vraag en antwoord sessies.
 - b) Dit neig na eiesoortighede:
 - dieselfde lengte;
 - dieselfde jambiese struktuur en
 - dieselfde taalgebruik (Human 1988: 126).
- 11) Dialoog hou verband met die karakters se behoeftes, hoop en drome (Human 1989: 39).
- 12) Moenie dialoog in karakters se monde plaas wat geen normale persoon sal sê nie (Swain & Swain 1988: 173).
- 13) Karakters moet in karakter en binne die grense van sosiale norme praat (Swain & Swain 1988: 173).
- 14) Een van die drie algemeenste foute wat beginners maak wanneer hulle dialoog skryf, is dat al die karakters dieselfde klink. Dit is veral in swak sitkoms waar almal die een skerpsinnigheid na die ander kwytraak (Wolff & Cox 1988: 53 - 54).
- 15) Goeie dialoog is gesetel in goeie karakterisering (*The New York Screenwriter Monthly* 1994).
- 16) Dialoog moet by die karakter en sy emosie vir die spesifieke situasie pas (Miller 1998: 178).
- 17) Een manier om karakters te individualiseer is om hulle geliefde sêgoed te gee (Miller 1998: 178).
- 18) Wat karakters sê en nie sê nie, is 'n primêre metode om hulle te onthul (Cowgill 1999: 263).
- 19) Die kompleksiteit van die idioom waarin 'n karakter praat, gee 'n aanduiding van sy klas (Dancyger & Rush 2002: 258).
- 20) Die balans van emosie en sosiaal aanvaarbare taalgebruik gee 'n aanduiding van die persoonlikheid van die spreker (Dancyger & Rush 2002: 258).
- 21) Magsimplikasies word gereflekteer in die keuse van woorde en hoe hulle aangewend word (Dancyger & Rush 2002: 258).
- 22) Groepe wat idees en abstraksies sal bespreek sonder selfbewustheid, is oor die algemeen studente, kunstenaars en intellektueles (Giannetti 2002: 377).
- 23) Karakters het sekere maniërismes as hulle praat. Tieners sal dikwels hul tale meng, tronkvoëls sal baie vloek, senuweeagtige karakters ruil woorde om, ensovoorts (Van Nierop 2004: 4).
- 24) Goeie dialoog word beïnvloed deur behoeftes. Vra: **Wat wil hy hê, hoekom en hoe ver sal hy gaan om dit te kry** (*Shallow Grave*)? (Van Nierop 2004: 5).

6.23 Vreemde tale

- 1) Herman (1952: 201 - 204) konstateer die volgende oor vreemde tale:
- a) Subtitels is 'n oneffektiewe manier om die dialoog van 'n karakter wat 'n vreemde taal praat, aan te bied. Dit trek kykers se aandag af van die visuele.
 - b) As dialoog vertaal word vir subtitels, gaan daar altyd gehalte verlore.



- c) Die karakterisering en emosie van 'n karakter kan nie effektief oorgedra word deur die stem en stemtoneelspel van 'n oorklankingsakteur nie.
 - d) Dialoog kan in 'n vreemde taal wees as die karakter se handeling die betekenis daarvan aandui. So kan die karakter met gebare wys dat hy warm kry, sy hemp se kraag losknoop en die venster oopmaak.
 - e) Die reaksie van ander karakters kan ook aandui wat die betekenis van dialoog in 'n vreemde taal is.
 - f) Karakters wat 'n vreemde taal praat se gebare moet beklemtoon word.
 - g) Baie woorde het dieselfde of naastebly dieselfde uitspraak in verskillende tale, byvoorbeeld *hotel*, *chocolat* en *police*.
- 2) As 'n karakter in 'n vreemde taal praat, sal dit kykers verveel. Hou dit dus baie kort, slegs 'n frase of twee (Russin & Downs 2000: 284).
 - 3) Op grond van die voorafgaande word gepostuleer dat wanneer 'n anderstalige karakter geskep word, dit kommunikasie sal bevorder as dit 'n karakter en/of nasionaliteit is wat meer emosioneel is en meer lyftaal gebruik.

6.24 Antieke of futuristiese tale

- 1) Bestaande woorde kan gebruik word in futuristiese tale om 'n betekenis te omvat wat verband hou met die bestaande, maar binne 'n ander konteks. Tuttle (2001, 83 - 84) skryf dat sy die woord *fax* gebruik het in haar storie *Memories of a Body*, vir 'n duplikaat-, androïede persoon.
- 2) Rare, argaïese en fyn uitgewerkte woorde kan gebruik word om die gevoel te skep dat 'n storie in die verre toekoms afspeel (Tuttle 2001: 84).
- 3) Setlaars in ver, afgeleë wêreld sal neig om plante en diere name te gee wat verband hou met die treffendste eienskappe daarvan. Hulle sal ook name gee wat verband hou met dit waarmee hulle bekend is op aarde (Tuttle 2001: 84).

6.25 Dialekte en periode-uitsprake

- 1) Dialek is 'n effektiewe manier om 'n karakter af te rond (Herman 1952: 198).
- 2) 'n Egte dialek kan onmiddellik aandui uit watter milieu 'n karakter kom (Herman 1952: 198).
- 3) Dialek kan kleur, identiteit en dimensie gee aan 'n karakter wat andersins oninteressant en eendimensioneel is. Dit is so kleurvol soos kostuums, uniek soos gebare, identifiseerbaar soos fisiese gebreke en dramaties soos gesigsuitdrukkings (Herman 1952: 198).
- 4) 'n Dialek moet feitlik korrek wees (Human 1989: 53).
- 5) Die tydperk waarin die storie afspeel, moet in die dialoog reflekteer, maar kykers moet dit verstaan. 'n Storie oor Jan van Riebeeck kan nie die 17de eeuse Nederlands gebruik nie. In plaas daarvan kan Afrikaans verouder word deur argaïese uitdrukkings of omgekeerde sinskonstruksies (Human 1988: 162).
- 6) Aangesien dialekte normaalweg behoort aan mense buite die establishment, neig dit om 'n subversiewe element te kommunikeer (Giannetti 2002: 233).
- 7) Gestileerde periodetaal is moeilik om soos werklike (natuurlike) taal te laat klink (Giannetti 2002: 382).

6.26 Sleng

- 1) Sleng kan 'n gevoel van realisme skep, maar dit kan gou uit die mode gaan en die storie dateer (Miller 1998: 188).
- 2) Sleng wat te kontemporêr is, sal die storie te gou dateer (Tuttle 2001: 83).

6.27 Clichés

- 1) Mense praat in gestandaardiseerde frases en uitdrukkings. Hulle voer nie briljante gesprekke vol vars terme nie. As dit wel gebeur, is die oorspronklike sinne en uitdrukkings tien teen een vooraf deeglik bedink. Terselfdertyd gebruik mense nie gedurig clichés in hulle gesprekke nie (Herman 1952: 196).
- 2) Selfs mense met 'n aanvoeling vir humor kan nie oorspronklike skerpsinnighede kwytraak met die druk van 'n knoppie nie (Herman 1952: 196).
- 3) Clichés kan gebruik word om iemand te karakteriseer, maar die clichés moet oordeelkundig versprei word (Herman 1952: 197).
- 4) Clichés kan gebruik word om dialoog natuurlik te laat klink (Herman 1952: 198).
- 5) As clichés gebruik moet word, kan dit uitgewys word, byvoorbeeld: "Dit klink miskien soos 'n cliché, maar..." (Blacker 1986: 64).
- 6) Alle mense gebruik clichés en daar is min kreatiwiteit in spraak. Die aantal dui aan of die karakter 'n denker of nprater is (Human 1989: 53).
- 7) Alhoewel clichés in alle mense se spraak voorkom, staan dit onnatuurlik uit in dialoog (Cowgill 1999: 270).
- 8) Die beste rolprente draai 'n cliché op sy kop (Cowgill 1999: 270).

6.28 Kru taal

- 1) Televisie is meer konserwatief oor kru taal, maar gematigde vloekwoorde word soms gebruik om kleur aan dialoog te gee (Rosenthal 1995: 138).
- 2) Volgens Lucey (1996: 167) dra vloekwoorde soms by tot die realisme van 'n rolprent. Dit moet egter so min moontlik gebruik word, omdat dit gewoonlik min tot die storie bydra en te veel daarvan die storie kan verstop met lelikheid.
- 3) Wanneer kru taal te gereeld gebruik word, verloor dit sy impak. Dit is beter om aksies te vind waarmee 'n karakter sy woede uitdruk. Wanneer die karakter dan wel kru taal gebruik, het dit 'n groter impak (Cowgill 1999: 274).

6.29 Grammatika

- 1) Selfs professore wat gevorderde kursusse in taal aanbied, praat nie altyd grammatikaal korrek nie. Frases wat aan die einde van 'n sin moet kom, word dikwels gebruik om die sin mee te begin. Voorbeeld: "Daardie papier – daar anderkant bedoel ek – bring dit asseblief vir my, sal jy?" (Herman 1952: 214). Dit word gepostuleer dat die belangrikste aspek van die kommunikasie in so 'n geval gewoonlik eerste genoem word. Belangrik deurdar dit die kern is waaroor die sin gaan: die papier wat die persoon wil hê.
- 2) Tydens redigering moet alle woorde wat onnodig herhaal, verwyder word (Herman 1952: 220).
- 3) Goeie dialoog gebruik normaalweg verkortings (*contractions*) en die aktiewe vorm (Swain & Swain 1988: 170).



- 4) Ongrammatikale konstruksies, clichés en sleng is deel van normale spraak (Swain & Swain 1988: 170).
- 5) As 'n algemene reël moet dialoog grammatikaal korrek wees, behalwe as die doel van die fout is om iets oor die karakter te onthul (Lucey 1996: 167).
- 6) Swak dialoog bevat nuttelose woorde, veral voorsetsel-sinsnedes (*prepositional phrases*), aan die einde van sinne. Alhoewel die betekenis in die middel van die sin sit, moet kykers tot aan die einde van die betekenislose woorde luister en vir daardie sekonde of twee is hy verveeld. In die werklike lewe sny mense dikwels die leë stertjies van mekaar se sinne af deur mekaar in die rede te val (McKee 1998: 393).
- 7) Goeie dialoog neig na die stellingsin (*periodic sentence*): dit skep spanning deur die betekenis tot die laaste woord uit te stel. Dit forseer kykers en karakters om tot aan die einde te luister (McKee 1998: 393).
- 8) Tuttle (2001: 104) gee die volgende wenke vir die skryf van dialoog in prosa:
 - a) Sny die byvoeglike naamwoorde en laat die werkwoorde harder werk.
 - b) Lang dele dialoog kan verkort word tot een bondige inligtingsuitruiling.
 - c) Wenke, indrukke en die perfekte enkele detail kan atmosfeer kragtiger aan die leser oordra as lang beskrywings.
 - d) Wees so kort moontlik: nie alle aksie hoef gedramatiseer of "gewys" te word nie. Af en toe kan iets gesê word om die storie aan die beweeg te hou.
 - e) Wees roekeloos in die redigering van die dialoog.
- 9) Korrekte grammatika speel nie 'n rol in die skryf van dialoog nie. Al wat geld, is dat dit moet klink soos werklike mense wat uit hul agtergrond praat (Van Nierop 2004: 3).
- 10) Waak teen te veel mooi volsinne. Mense praat soms net in sinsnedes, val mekaar in die rede of voltooi nie sinne nie. Soms begin hulle in die middel van sinne (*Reservoir Dogs*) (Van Nierop 2004: 3).

6.30 Ironiese dialoog

- 1) Ironiese dialoog vestig aandag op sigself (Dancyger & Rush 2002: 265).
- 2) Ironiese dialoog distansieer kykers van die storie en laat hulle objektief kyk na die karakters en hulle optrede (Dancyger & Rush 2002: 265).

6.31 Humoristiese dialoog

- 1) As daar dialoog of aksie is wat kykers gaan laat lag, moet enige dialoog wat direk daarop volg, "dooie" dialoog wees (Herman 1952: 15).
- 2) Rolprente wat streef na realisme se dialoog moet nie oorloop van skerpsinnige sêgoed nie (Herman 1952: 77).
- 3) Te veel skerpsinnige opmerkings kan 'n karakter versmoor. Die gevolg is 'n gebrek aan karakterisering. Die karakter word slegs 'n robot wat snaakse sêgoed kwytraak (Herman 1952: 197).
- 4) Clichés kan gebruik word as 'n hoek vir 'n skerp opmerking, byvoorbeeld: "*The early worm catches the fish.*" kan gebruik word om 'n stadige visserman aan te spoor (Herman 1952: 197).
- 5) Dialoog wat van die sterkste na die swakste inhoud verloop kan komies wees. In *Monty Python* word 'n persoon gevra of hy die Afskuwelike Sneeman gesien

het: “Ek het een gesien. Wel, ’n kleintjie. ’n Prentjie van ’n kleintjie ... Ek het van hom gehoor.” (Miller 1998: 184).

- 6) Atmosfeer word die beste gevestig deur beeld. In komedie kan humoristiese dialoog egter vinnig die regte atmosfeer skep (Cowgill 1999: 266).
- 7) Goeie skrywers hou die grap vir die einde van ’n gesprek/toespraak. As dit vroeër is kan kykers se lag belangrike dialoog maskeer (Cowgill 1999: 268).
- 8) Let op frasering en ritme. Veral in komiese dialoog het sinne en die manier waarop hulle gekonstrueer is, amper ’n melodie of tydsberekening waar een vals woord die ritme kan versteur (*A Fish Called Wanda*) (Van Nierop 2004: 3).

6.32 Poëtiese dialoog

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 38) konstateer die volgende oor poëtiese dialoog:
 - a) Spraak moet genoeg metafore en vreemde woorde bevat om dit poëties te maak, maar nie so baie dat dit onverstaanbaar raak nie.
 - b) Deur bestaande woorde te verleng, verkort of vervorm, word ’n poëtiese gevoel geskep sonder om verstaanbaarheid in te boet.
 - c) Die teken van genialiteit is die vermoë om ’n goeie metafoer te skep.
- 2) Poëtiese, gladde en komplekse dialoog maak dikwels die dialoog se betekenis verwarrend en moeilik om te volg (Cowgill 1999: 268).
- 3) ’n Karakter wat gekenmerk word deur verbale slinksheid of abstrakte logika sal wel poëtiese, gladde of komplekse dialoog gebruik (Cowgill 1999: 268).
- 4) Waak teen liriese dialoog waar karakters te blomryk en beskrywend praat met talle onnodige byvoeglike naamwoorde (Van Nierop 2004: 5).

6.33 Kinders

- 1) Dit word gepostuleer dat:
 - a) Kinderkarakters nie te veel dialoog moet hê nie. Hulle kommunikasie moet eerder fokus op aksie, reaksie en lyftaal.
 - b) Dialoog vir kinders nie te kompleks en lank moet wees nie.

6.34 Name

- 1) Herman (1952: 23 - 25) gee die volgende riglyne vir name:
 - a) ’n Karakter se naam moet hom so goed pas soos sy klere en dialoog.
 - b) Vanne moet welluidend klink saam met die voornaam. Dit is veral belangrik as die protagonis se naam ook die titel van die rolprent is.
 - c) Die naam en van Martin O’Grady het ’n aangename ritme.
 - d) Die naam en van Dan Cott het ’n staccato klank en kan gebruik word vir ’n karakter wat kortaf is.
 - e) Vermoedlik name soos Petersen vir ’n Sweed en Jacques vir ’n Fransman.
 - f) Vermoedlik oorbekende name soos Tom, Dick, Harry, Joe, Bill, Mary, Jane en Sue.
 - g) Vermoedlik karaktername wat deur kykers verwar kan word, byvoorbeeld name wat met dieselfde letter begin.
- 2) Mense wat pas aan mekaar voorgestel is, gebruik mekaar se name spaarsamig (Blacker 1986: 62).



- 3) Mense wat mekaar goed ken, noem mekaar feitlik nooit op die naam nie (Blacker 1986: 63).
- 4) Gebruik 'n karakter se naam wanneer hy die eerste keer gesien word. Dan verstaan kykers later as daar na hom verwys word (Blacker 1986: 63).
- 5) Moenie die karakter se naam telkens herhaal nie (Lucey 1996: 307).
- 6) Name dra assosiasies oor en kan karaktertipes en kulturele agtergrond suggereer. "*Agatha sounds like an aunt, Priscilla would be quite prim, and Havensacker suggests a bureaucrat.*" (Miller 1998: 38).
- 7) Wanneer karakters vir die eerste keer bekendgestel word, hoef hulle name nie onmiddellik gebruik te word nie. Hulle name kan teruggehou word tot 'n geskikte tyd (Cowgill 1999: 273).
- 8) Mindere karakters se name hoef nooit genoem word nie (Cowgill 1999: 273).
- 9) 'n Karakter se naam kan insig verskaf in sy persoonlikheid, houding, stand en afkoms. Dit skep die eerste indruk wat kykers kan beïnvloed ten opsigte van 'n karakter. Vind 'n naam wat die karakter se binnewêreld beskryf op dieselfde wyse as wat die storie sy buitewêreld beskryf (Russin & Downs 2000: 80).
- 10) Tuttle (2001, 84) verskaf riglyne vir die skep van name in wetenskapsfiksie:
 - a) Kan jy die naam hardop lees sonder om te struikel?
 - b) Kan jy die naam hardop lees sonder om daarvoor te lag?
 - c) Vermy die samevoeging van letters wat moeilik is om uit te spreek.
 - d) Kyk in buitelandse woordeboeke en atlasse.
 - e) Neem plekname en verander dit effens.
 - f) As al die name op een vreemde taal gebaseer word, klink dit konsekwent.
 - g) As die karakters lank gelede van die aarde was, kan tale soos Urdu of Sweeds vervorm word.
 - h) As die karakters padda-agtige kreature van 'n ander planeet is, kan hulle nie byvoorbeeld Franse stadsname hê nie.
 - i) Maak seker van die betekenis van die woorde wat jy gebruik en moet nie iets gebruik wat te ooglopend is nie.
- 11) Maak gebruik van byname, dit sê baie oor die karakter (Press 2004: 312).

6.35 Telefoongesprekke

- 1) Herman (1952: 221) gee die volgende moontlikhede vir 'n telefoongesprek:
 - a) Die persoon wat bel, word in beeld gewys en slegs sy stem is hoorbaar.
 - b) 'n Snit na die persoon wat die telefoon antwoord en daarna word slegs hy gewys en sy stem gehoor.
 - c) Die persoon wat bel, word in beeld gewys. Sy stem is normaal en die ander spreker se stem klink of dit deur die telefoon kom.
 - d) 'n Snit na die persoon wat antwoord en slegs hy word gewys. Sy stem is normaal en die ander spreker se stem klink of dit deur die telefoon kom.
 - e) Die beeld en klank sny tussen die sprekers en slegs die persoon in beeld se stem word gehoor.
 - f) Die beeld en klank sny tussen die sprekers en die persoon buite beeld se stem klink of dit deur die telefoon kom.
 - g) Albei sprekers word met 'n deelskerm (*split screen*) gewys.

- 2) Herman (1952: 222 - 224) konstateer die volgende oor telefoongesprekke:
 - a) As die uitbeelding van verskillende telefoongesprekke in een rolprent varieer, kan dit kykers verwar.
 - b) In 'n misterie kan inligting van kykers weerhou word deurdat hulle nie die stem aan die anderkant hoor nie.
 - c) Indien die ander spreker se antwoorde nie belangrik is nie en dit die tempo sal vertraag, kan net die spreker gewys word.
 - d) Indien die persoon wat antwoord se dialoog belangrik is vir die storie, kan net hy gewys word.
 - e) Wanneer daar gesny word tussen die twee persone moet die persoon en stem wat die belangrikste is vir die storie, gewys word.
 - f) 'n Deelskerm wat albei sprekers wys, is onnatuurlik en moet vermy word.
- 3) Afgesien van gesprekke kan dialoog ook gebruik word in telefoonoproepe, die dikteer van briewe of inligting wat aan 'n boodskapper verskaf word (Human 1989: 41).
- 4) Lucey (1996: 185 - 186) konstateer die volgende oor telefoongesprekke:
 - a) 'n Telefoon forseer hom op die toneel af. As hy lui, weet kykers outomaties dat dit belangrike nuus is. Sodoende kan 'n telefoongesprek nuwe energie of rigting aan 'n storie gee.
 - b) 'n Telefoongesprek kan 'n karakter ontwig.
 - c) As 'n telefoongesprek ingeskryf word, moet dit die moeite werd wees.
 - d) As net een persoon in 'n telefoongesprek gewys word, moet kykers self die ontbrekende dialoog invul. As dit reg gebruik word, kan dit nuuskierigheid en spanning skep.
 - e) Telefoongesprekke neig om dramatieser te wees as ander persone in die vertrek meeluister na wat gesê word.
 - f) Sommige mense het snaakse telefoongewoontes soos om hulle persoonlikhede of stemme te verander. Ander maak bewegings, eet, maak hulle lessenaars netjies of trek gesigte.
 - g) Daar kan 'n kontras wees tussen dit wat 'n persoon oor die telefoon sê en wat werklik gebeur. Hy kan byvoorbeeld probeer om kalm te klink te midde van passievolle, spanningsvolle of gevaarlike situasies.
 - h) Soms gebruik 'n skurk die telefoon om boodskappe af te lewer of die polisie te tart. Daar is dikwels 'n wedloop teen tyd om die oproepe op te spoor. In moderne stories kan dit 'n e-pos wees.
 - i) Telefoongesprekke se hoofnadeel is dat dit visueel staties is. Die ander nadeel is dat dit aangesig tot aangesig konfrontasie uitkakel.
 - j) In *It's a Wonderful Life* word 'n telefoon gebruik om twee karakters naby mekaar te bring. Hulle luister saam na 'n klasmaat oor dieselfde gehoorstuk, word oorweldig deur die nabyheid en begin soen.
- 5) Telefoongesprekke, net soos terugflitse, moet vermy word. Indien dit gebruik word, moet dit kort wees of moet uniek gedoen word (Press 2004: 314).

6.36 Dialoogwegsnitte

- 1) Herman (1952: 224 - 225) konstateer die volgende oor dialoogwegsnitte:
 - a) Die storie kan verplaas word (wegnay) na 'n ander toneel of skoot ter wille van die dialoog.

- b) As inligting herhaal word, byvoorbeeld ter wille van 'n karakter wat dit nie saam met die kykers ontvang het nie, moet die dialoog begin en dan moet daar duidelik weggesny word na iets wat elders gebeur.
- c) Soms is dit nodig om weg te sny van die dialoog om te verhoed dat kykers sekere inligting ontvang, byvoorbeeld as 'n gevangene ondervra word.
- d) As jy wegsny van 'n toneel met dialoog, aanvaar kykers dat tyd verloop het wanneer jy later terugskom na dieselfde toneel.
- e) As jy tydens parallelle-aksie terugskom na 'n dialoogtoneel, moet dit duidelik wees dat die gesprek intussen gevorder het.
- f) Die eerste dialoog na 'n terugsknit het 'n groter impak as die dialoog wat daarop volg.
- g) Indien die dialoog na 'n terugsknit aangaan presies waar dit met die wegsnit opgehou het, skep dit die idee dat die aksie gevries was tydens die wegsnit.
- h) Moenie dialoog skryf vir die tyd wat verloop tydens 'n dialoogwegsknit nie.

6.37 Stille en lyftaal

- 1) Dit wat karakters nie sê nie, is dikwels net so belangrik as wat hulle sê (Human 1988: 126).
- 2) Dialoog bestaan nie net uit woorde nie, maar ook uit stiltes (Human 1989: 37).
- 3) Minder is beter, stiltes is soms beter as dialoog en 'n statiese oomblik is soms beter as lawaaierige aksie (Horton 1994: 127).
- 4) Die meeste rolprente het oomblikke waar die stilte tasbaar is en die karakters reageer op wat gesê is of gebeur het. Die gevoelens word dan dikwels nie deur dialoog oorgedra nie, maar deur lyftaal of verbale intonasie. Al duur sulke stiltes net 'n paar sekondes is dit genoeg vir kykers om die ongesproke gevoelens van die karakters te ervaar en met hulle te empatiseer (Lucey 1996: 176).
- 5) Nie alle kommunikasie in 'n toneel hoef verbaal te wees nie. Dit kan bestaan uit lyftaal soos kyke, gesigsuitdrukkings en handeling (Cowgill 1999: 271).
- 6) Die regisseur Fritz Lang het reeds gesê dat indien 'n paartjie by 'n tafel in 'n restaurant sit en al die ander klanke word weggedoof sodat net hulle hoorbaar is, kykers sal aanvaar dat hulle verlief is. Indien die klanke van die omgewing ingebring word, word die gevoel van verliefdheid wat kykers ervaar, verwyder (Ryan 2000: 62).
- 7) Stille skep 'n ongemaklike of vreemde vakuum, 'n gevoel dat iets gaan gebeur. In *Bonnie and Clyde* is daar stilte net voor hulle aan die einde doodgeskiet word (Giannetti 2002: 218 - 219).
- 8) Stille kan, net soos die vriesraam, gebruik word om die dood te simboliseer (Giannetti 2002: 219).
- 9) Soms is dialoog oorbodig, byvoorbeeld die slottoneel van *The Big Night* of die hele *Storekeeper* wat geen dialoog bevat nie. Moet dus nie iets sê as die karakter niks te sê het nie (Van Nierop 2004: 3).

6.38 Ander klanke

- 1) In jaagtonele speel klankeffekte 'n belangrike rol (Herman 1952: 48).
- 2) Situasionele klanke kan gebruik word om vir kykers aan te dui waar die storie afspeel, wie in die omgewing is, wie kom en gaan, watter tyd van die dag of jaar dit is en hoe die weer is (Mehring 1990: 181).

- 3) Natuurlike klank kan ekspressionisties aangewend word. Dit kan gebruik word om atmosfeer te skep, stemming te skep, emosie te ontlok en emosie te intensiveer (Mehring 1990: 181).
- 4) Daar is dikwels stilte voor en na klank wat intensiveer (Mehring 1990: 182).
- 5) Kontrasterende (*contrapunctual*) klank is 'n ekspressionistiese en effektiewe manier om te intensiveer en kwessies op te haal (Mehring 1990: 182).
- 6) Volgens Miller (1998: 194 - 196) kan klank en musiek gebruik word om
 - a) plotgebeure te kommunikeer;
 - b) atmosfeer en emosie te ontlok;
 - c) tyd te vestig;
 - d) terrein te vestig;
 - e) historiese periode te vestig;
 - f) spanning te bou en
 - g) effektiewe oorgange te skep.
- 7) Die gebruik van atmosfeer en musiek kan die betekenis van klein handelinge vergroot (Cowgill 1999: 271).
- 8) Volgens Ryan (2000: 67) kan klank gebruik word om
 - a) atmosfeer te skep;
 - b) ironie te skep;
 - c) clichés te verbreek en
 - d) uit te druk wat woorde of beelde nie kan nie.
- 9) Giannetti (2002: 215 - 226) noem die volgende aanwendings van klank:
 - a) Buitebeeldklanke betrek die buitebeeldruimte by die storie en maak die storie groter as die beeld wat in raam is.
 - b) Klankeffekte kan vrees in spannings- en rillerprente skep.
 - c) 'n Klank of musiek kan gebruik word as motief om iemand te karakteriseer. In *Psycho* word die moordenaar geassosieer met die klank van voëls.
 - d) Klanke kan as simbole gebruik word, byvoorbeeld die hartklop tydens die professor se nagmerrie in *Wild Strawberries*.
 - e) Klankeffekte en musiek kan interne emosie kommunikeer.
 - f) Musiek kan gebruik word om verskillende groepe te identifiseer.
 - g) Openingsmusiek kan die atmosfeer van die storie aan die begin vestig.
 - h) Musiek kan plek, klas en etnisiteit aandui.
 - i) Musiek kan gebeure voorskadu of vals alarms by die kykers skep.
 - j) Musiek kan verskuiwings in emosie bewerkstellig.
 - k) Musiek kan ironiese kontras verskaf. Sodoende kan dit die dominerende toon van 'n toneel neutraliseer of selfs omkeer. In *Bonnie and Clyde* word opgewekte banjomusiek dikwels tydens die rooftonele gespeel, wat dit 'n gevoel van opgewekte pret gee.

6.39 Begroting

- 1) Herman (1952: 234 - 237) gee die volgende riglyne vir laebegrotingrolprente:
 - a) Dit moet geen eksterne weer-effekte bevat nie. Interne tonele waar die weer gesuggereer of deur die venster gewys word, kan wel gebruik word.
 - b) Dit moet gebruik maak van bestaande terreine en dekor.



- c) Dieselfde vertrek(ke) of stelle moet verander kan word om te lyk soos ander vertrekke en stelle, byvoorbeeld deur die muurpapier of verf te verander.
 - d) Dit moet nie 'n stel trappe bevat nie.
 - e) Probeer om indrukwekkende argiefskote te gebruik.
 - f) Indien buitenele of -skote nodig is, moet dit so geskryf word dat dit
 - naby geskiet kan word;
 - sonder klank geskiet kan word;
 - sonder ligte of baie ligte geskiet kan word en
 - nie al die akteurs benodig nie.
 - g) Beperk die aantal hoofkarakters.
 - h) Beperk die aantal bykarakters.
 - i) Die tonele waarin bykarakters verskyn, moet beperk word tot 'n paar terreine. Dit maak dit makliker om 'n bepaalde akteur se opnames bymekaar, vir die minimum aantal dae, te skeduleer.
 - j) Die hoofkarakter kan gemasker wees en net per geleentheid of aan die einde daarsonder wees. 'n Bekende akteur kan dan gebruik word vir die ongemaskerde tonele en 'n goedkoop, onbekende akteur met 'n soortgelyke bou en voorkoms vir die res.
 - k) Vermy skares.
 - l) Indien 'n skare wel gebruik word, moet die toneel so geskryf word dat die hele skare net 'n rukkie in beeld is.
 - m) Moenie enige dialoog vir 'n ekstra skryf nie. Selfs 'n enkele woord tel as dialoog en beteken dat die persoon se loon amper verdubbel.
- 2) Swain en Swain (1988: 189) noem die volgende beheerbare aspekte van 'n draaiboek wat 'n rolprent se koste verhoog:
- a) Hoeveelheid terreine wat gebruik word.
 - b) Onnodige komplekse beeldmateriaal soos komplekse toerusting/gereedskap of komplekse patrone of terreine ten opsigte waarvan kykers georiënteer moet word.
 - c) Komplekse aksies, kamerabewegings en spesiale effekte.
- 3) Dit moet maklik wees om die rolverdeling te doen. Die karakter moet nie van so 'n aard wees dat net 'n paar akteurs dit kan vertolk nie. Daar moet veral verskeie sterre wees wat dit kan vertolk (Wolff & Cox 1988: 14 - 15).
- 4) Rolprente vir televisie se rolprent-van-die-week kan nie eksotiese terreine, afstandsterreine (terreine verder as 50 km vanaf die ateljee), groot skares of ongelooflike waagtoertjies bevat nie (Wolff & Cox 1988: 126 - 127).
- 5) Laebegrotingrolprente speel gewoonlik af op een of twee terreine. Daar kan 'n motorjaagtog of twee wees, maar geen spesiale effekte nie (Katahn 1990: 67).
- 6) Volgens Katahn (1990: 67 - 68) sal 'n rolprent met 'n hoë begroting een of meer van die volgende bevat:
- a) Baie terreine wat moontlik op meer as een vasteland voorkom.
 - b) Pirotegnieke (*pyrotechnics*).
 - c) Spesiale effekte (wetenskapsfiksie is gewoonlik baie duur).
 - d) Onderwatertonele.
 - e) Lugfotografie.
 - f) Grootskaalse periodestukke (met periodekostuums en -terreine).
 - g) Sterre, supersterre of megasterre.

- 7) Indien jy 'n rolprent skryf wat gemik is op tieners en minder as \$15 miljoen kos, staan jy 'n goeie kans om suksesvol te wees (Press 2004: 127).
- 8) Maak seker dat daar nie duur kopiereg op die storie bestaan nie (Smit 2006).
- 9) Dit word gepostuleer dat hoe hoër die produksiebegroting van 'n rolprent, hoe groter sal die loketinkomste wees.

6.40 Styl

- 1) Parker (1999: 186 - 187) lys die volgende probleme met styl in draaiboeke:
 - a) 'n Konflik bestaan tussen verskillende storie-elemente wat tot verskillende style behoort.
 - b) Die oorheersende styl/atmosfeer pas nie by die dramatiese gevolgtrekking van die plot nie. Die klassieke fout is om 'n klimaks te hê wat op sigself dramaties, tragies of komies is, maar die res van die storie reflekteer nie die styl op dieselfde wyse nie.
 - c) Daar is geen herkenbare patrone in die ritme en tempo nie.
 - d) Karakterisering verskil te veel van die oorhoofse styl van die storie.
 - e) Ruimte, tyd, kleur en klank word nie effektief aangewend om die styl van die storie te versterk nie.
- 2) Al die elemente soos ruimte, plot, karakters, karakterisering, rekwisiete, dringendheid, gevaar, hindernisse, wat op die spel is, ensovoorts moet pas by die tempo wat dit handhaaf. In *Speed* is daar 'n minimum spoed wat gehandhaaf moet word, 'n spoedbeperking, tydsbeperking, bom wat almal kan doodmaak, 'n besige stad as agtergrond en jong hoofkarakters (Giannetti 2002: 335).

6.41 Teikenmark

- 1) Vir niefiksierolprente moet die skrywer weet hoe die kliënt wil hê kykers moet reageer na hulle die rolprent gekyk het (Swain & Swain 1988: 11).
- 2) Hoeveel weet die teikenmark van die onderwerp? (Swain & Swain 1988: 11).
- 3) Hoekom kyk die kykers na die rolprent? (Swain & Swain 1988: 34).
- 4) Die storie moet relevant wees vir die kykers. Hulle moet met die situasie kan identifiseer (Swain & Swain 1988: 83).
- 5) Watter tipe kykers sal met die protagonis identifiseer? (Katahn 1990: 53).
- 6) Volgens Lucey (1996: 9) is daar drie spesifieke ouderdomskategorieë waarbinne kykers val en elkeen het sy spesifieke smaak:
 - a) **Kinders** tot ongeveer twaalf hou van stories wat nie te gewelddadig, seksueel of emosioneel intens is nie. Die hoofkarakters is dikwels kinders of diere.
 - b) **Jong volwassenes** tussen die ouderdomme van twaalf en vier-en-twintig hou van 'n wye reeks stories:
 - Grootword (*coming-of-age*) (*Pretty in Pink*).
 - Rillers (*Halloween*).
 - Geil (*gross-out*) (*Police Academy*).
 - Uitgaan (*date*) (*Some Kind of Wonderful*).
 - Avontuur (*The Fugitive*).
 - Aksie (*Speed*).
 - Komedie (*Dumb and Dumber*).
 - Superhelde (*Spiderman*).

- c) **Volwassenes** van agtien jaar en ouer word aangetrek deur 'n wye reeks stories, van duur epiese rolprente (*Dances with Wolves*) tot laebegroting-spanningstories (*The Last Seduction*), tot karakterstories (*Apollo 13*).
- 7) Stories oor kinders moet nie verwar word met stories vir kinders nie. Eersgenoemde is gemik op volwassenes (Lucey 1996: 9).
- 8) Volgens Lucey (1996: 297) moet die draaiboek ten minste een van die drie kykersgroepe teiken, naamlik
- jeug;
 - jong volwassenes of
 - volwassenes en moet nie wegdryf van hierdie fokus nie.
- 9) Het mans en vrouens verskillende tipe stories nodig? (Vogler 1998: 98).
- 10) Hoe verskil die heldereis van mans en vrouens? (Vogler 1998: 98).
- 11) Die algemene siening in Hollywood is dat die nommer een demografiese rolprentkyker mans is tussen die ouderdomme van 18 en 34. Dit geld ook vir nuwe media soos die web (Press 2004: 73 - 74).
- 12) Stories met baie aksie en visuele kommunikasie is die suksesvolste vir verspreiding in vreemde tale, aangesien dit makliker is om te volg vir kykers as baie gepraat wat in subtitels weergegee word (*Life is Beautiful*) (Press 2004: 98 - 99).
- 13) Volgens Press (2004: 121) is dit die beste vir 'n skrywer om op die Noord-Amerikaanse kykers te konsentreer wanneer hy besluit waaroor sy draaiboek moet gaan.

6.42 Sosiale behoeftes

- Die relatiewiteit van die idee tot die kykers se eie ervaring en die tyd en samelewing waarin kykers leef, moet in gedagte gehou word (Otto 1983: 48).
- Konnekteer die storie met 'n hooflebensprobleem, byvoorbeeld familie, sukses, identiteit, innerlike vrede, liefde, ensovoorts? Deel van die sukses van rolprente soos *Forest Gump*, *Pulp Fiction* en *Sleepless in Seattle* is hulle konneksie met populêre waardes en menings (Lucey 1996: 298).
- Die negentiende-eeuse literêre kritikus, Hippolyte Taine, het daarop gewys dat die sosiale en intellektuele angste van 'n era in die kuns gereflekteer word. Populêre genres wat die waardes en vrese van groot gehore deel, kan beskou word as populêre mites wat verander soos wat die sosiale omstandighede verander (Giannetti 2002 : 368).
- Dit word gepostuleer dat rolprentmodes verander oor kort en langer tydperke en van geslag tot geslag.

6.43 Datering

- Dit neem tussen agt maande en twee jaar voor die draaiboek in 'n rolprent omskep is. Dit kan daartoe lei dat inligting of uitdrukkings gedateer is wanneer die rolprent vrygestel word (Herman 1952: 265).
- Verhoed datering deur jaartalle in die storie te vermy, behalwe as dit vereis word deur die inhoud (Herman 1952: 266).

- 3) Vermy inhoudelike inligting wat die storie dateer as dit nie 'n periodestorie is nie. Voorbeelde is verwysings na 'n spesifieke president, liedjie of nuusgebeure (Herman 1952: 266).
- 4) Rolprente se leeftyd strek oor baie dekades en verwysings na datums, gebeure, voorwerpe, liedjies of nuusgebeure kan dit dateer en minder verstaanbaar maak vir kykers met 'n ander verwysingsraamwerk (Lucey 1996: 214).

6.44 Bemaking en kommersiële potensiaal

- 1) Sommige temas is altyd geskik terwyl ander afhang van die publiek se gemoedstoestand ten tye van die vrystelling van die rolprent (Hill 1919: 74).
- 2) Een rede waarom draaiboeke deur rolprentateljees afgekeur word, is die aanwesigheid van inhoud wat nie deur die sensors toegelaat sal word nie of omdat die onderwerp nog nie ryp is vir openbare bespreking nie (Hill 1919: 87).
- 3) Volgens Herman (1952: 15) is die kans van 'n rolprent op sukses groter as dit gebaseer is op 'n suksesvolle boek/verhoogdrama of bekende nuusgebeure.
- 4) Volgens Seger (1994: 118) bepaal drie faktore of 'n draaiboek 'n kommersiële sukses sal wees, naamlik bemerkbaarheid, kreatiwiteit en struktuur. Indien een van hulle afwesig is, sal die rolprent waarskynlik by die loket faal.
- 5) Volgens Seger (1994: 120 - 130) is bemerkbaarheid daardie faktore wat maak dat mense 'n rolprent wil gaan sien. Afgesien van bekende akteurs, moet daar iets in die storie wees wat tot kykers spreek. Sy identifiseer die volgende:
 - a) Universele appèl van die konsep. Dit gryp kykers aan, spreek tot hulle en laat hulle identifiseer met die karakters en die situasie.
 - b) Dit is in pas met die sosiale neiging van die tyd. Baie suksesvolle rolprente is in lyn met die sosiale en historiese gebeure van die tyd. *WarGames* het uitgekóm net toe daar baie koerantberigte was oor kinders wat in rekenaars inbreek.
 - c) Dit is persoonlik. Dit is eerstens beskrywend van hoe dinge is, wat beteken dat dit geloofwaardige uitbeelding van situasies en karakters moet wees. Tweedens is dit voorskrywend van hoe kykers graag wil hê dit moet wees, wat beteken dat dit val binne die veld van heldestories.
 - d) Die tema word effektief gekommunikeer, gewoonlik deur gebeure en nie deur dialoog nie.
 - e) Kykers word aangegryp deur die risiko's. Enige van die sewe vlakke van Maslow se behoeftehiërargie kan in gevaar wees. Om die risiko's te verhoog, kan meer as een van die behoeftes in gevaar gestel word:
 - **Oorlewing** (Aksie-avontuur- en spioenasiestories).
 - **Veiligheid en sekuriteit** (*Places in the Heart, Country*).
 - **Liefde en behoort**. Dit gaan oor aanvaarding deur 'n groep (*Places in the Heart, My Fair Lady*).
 - **Aansien en selfrespek** (*Star Wars, Ghandi*).
 - **Die behoefte om kennis** (*Back to the Future, Madame Curie* en alle speurstories).
 - **Die estetiese**. Dit is moeilik om oor te dra aangesien dit die abstrakste en mins universele is (*Joan of Arc, Amadeus*).
 - **Selfaktualisering** (*The China Syndrome, Chariots of Fire*).

- 6) Rolprente is so duur dat 'n draaiboek kykerspotensiaal moet demonstreer voordat dit finansiering sal verkry. Volgens Miller (1998: 15) word 90% van alle draaiboeke met die eerste oogopslag afgekeur weens middelmatigheid. 'n Sterk konsep beteken nie noodwendig dat daar vir die grootste gemene deler gegaan word nie, slegs dat dit 'n genoeg kykers gaan trek om die koste daarvan te dek.
- 7) Genres is belangrik vir bemarkingsdoeleindes, aangesien die gewildheid van genres oor tyd heen wissel (Miller 1998: 16).
- 8) Volgens Miller (1998: 16 - 17) is die genres se bemarkbaarheid as volg:
 - a) Aksie/avontuur doen goed internasionaal omdat dit meer op aksie as op dialoog staatmaak. Aksie/avontuur-televisiedramas van een uur is gewild.
 - b) Romantiese stories is altyd gewild (*Sleepless in Seattle*, *Pretty Woman*).
 - c) Komedie het altyd 'n mark en word soms lokettreffers (*Home Alone*, *Ghostbusters*). 'n Dekade terug is gesê televisie-situasiekomedies is dood. Toe begin die *Bill Cosby Show* en daarna het sitkoms se gewildheid die hoogte ingeskiet. Tans is dit die gewildste komedie genre vir televisie.
 - d) *The Simpsons* wys dat ander komedie tipes ook suksesvol kan wees.
 - e) Riller rolprente is tans moeilik om te verkoop, behalwe vir videoverspreiding.
 - f) Wetenskapsfiksie is deurgaans suksesvol vir die teater en televisie (*Star Trek*, *Deep Space 9*, *The X-files*), maar nuwe skrywers word afgeraai om dit te skryf as gevolg van die hoë produksiekoste.
 - g) Periodestories (voor 1970) moet vermy word as gevolg van hoë begrotings.
 - h) Wilde Weste-speelprente was vir baie jare ongewild. Dit het egter 'n beperkte terugkeer gehad in rolprente soos *Unforgiven*, *Geronimo* en *Dances with Wolves*. Tans is dit gewild as televisiereekse.
 - i) Mediese-dramas is tans weer gewild vir televisie.
 - j) Addisionele genres wat Miller noem is bende, oorlog, sport, dokudrama, ware verhaal, *film noir*, soektog, biografie, epiek, ramp, en televisie-rolprent-van-die-week (wat die bynaam van "siekte van die week" gekry het). Hy dui egter nie hulle gewildheid aan nie.
- 9) Vir bemarking word die storie verskraal tot 'n paar simbole of metafore wat begin om kykers in die regte stemming te plaas (Vogler 1998: 83).
- 10) Al lyk dit of daar baie suksesse in die verlede was, bly Hollywood onwillig om tragedies of epiese periodestukke te maak (Russin & Downs 2000: 12).
- 11) Die vreesgenres is amper net so gewild soos die dappergenres. Dit sluit ooglopende titels in soos *Frankenstein* en *Scream*, maar ook lokettreffers soos *Jaws*, *Jurassic Park* en *Alien* (Russin & Downs 2000: 206).
- 12) Die strokiesverhaalkarakter *Superman* is sedert 1941 verwerk in vollengte tekenprente, speelprente, televisiereekse en videospelletjies (Press 2004: 72).
- 13) *Tarzan*, deur Edgar Rice Burroughs, het al gelei tot meer as 100 rolprente, insluitende televisiereekse en drie videospelletjies (Press 2004: 72).
- 14) Die wêreldwye mark vir videospelletjies in 2002 was \$28 miljard en dit groei nog steeds (Press 2004: 72).
- 15) Die videospelletjie *Madden NFL 2004*, het binne drie weke na sy vrystelling in Augustus 2003, \$100 miljoen gemaak (Press 2004: 74).
- 16) Indien jy 'n familievriendelike PG13-rolprent skryf, kan dit een van die groot treffers in Hollywood word (Press 2004: 90).

- 17) Volgens Press (2004: 94 - 98) is die volgende speelprentgenres gewild:
- Aksie.
 - Avontuur.
 - Animasie.
 - Meisie (*Chick Lit*).
 - Komedie.
 - Grootword (*coming of age*).
 - Fantasie, maar hoofsaaklik vir animasie.
 - Riller.
 - Buitelewe/diere.
 - Romantiese komedie.
 - Wetenskapsfiksie.
 - Spanningsverhale (*thrillers*).
 - Oorlog.
 - Wilde Weste.
- 18) Volgens Press (2004: 95 - 98) is die volgende genres minder suksesvol:
- Anime (volwasse Asiatiese tekenprente – slegs suksesvol in Asië).
 - Misdaad (slegs suksesvol vir televisie).
 - Speur (slegs suksesvol vir televisie).
 - Melodrama (handel oor sosiale kwessies).
 - Multiplot (*ensemble*).
 - Misterie.
 - Romanse.
- 19) Draaiboeke oor onderdrukte karakters (*underdogs*) is gewild in alle lande (Press 2004: 117 - 118).
- 20) Dit word gepostuleer dat hoe hoër die bemerkingsbegroting van 'n rolprent, hoe groter sal die loketinkomste daarvan wees.
- 21) Dit word gepostuleer dat indien 'n draaiboek kontroversieel is, dit kan lei tot publisiteit in die media. *The Last Tango in Paris* was op pad om 'n stille dood by die loket te sterf totdat mense in die media beswaar begin maak het daarteen. Daarna het dit wêreldwyd bekend geword.

6.45 Die titel

- Hill (1919: 73) noem die volgende aangaande rolprenttitels:
 - Dit is die vervaardiger en publiek se eerste indruk van die rolprent.
 - Dit moet nie die verloop van die storie weggee nie.
 - Dit moet kort genoeg wees sodat potensiële kykers dit maklik onthou.
 - Dit moet die potensiële kykers se belangstelling prikkel.
 - Dit moet sigself verleen tot goeie, visuele plakkate.
- Volgens Patterson (1920: 84) is dit 'n swak kommersiële besluit om die titel van 'n bekende letterkundige produk wat verwerk is in 'n draaiboek, te verander. Hy noem die voorbeeld van die boek *The Bird's Christmas Carol* wat 'n huishoudelike naam in die VSA was. Die produksie maatskappy het die titel verander na *A Bit of Heaven*. Gevolglik was die rolprent 'n groot mislukking.
- Die keuse van die titel gaan dikwels saam met die keuse van 'n tema (Otto 1983: 174).

- 4) Titels word soms ironies gebruik om die teenoorgestelde te sê as wat bedoel word (Otto 1983: 174).
- 5) Die titel kan aandag vestig op 'n sleuteltoneel in die rolprent (Otto 1983: 174).
- 6) Na navorsing oor titels het Columbia Pictures besluit om die titel *The China Syndrome* te kies bo *Eyewitness of Power* (Jowett & Linton 1980: 97).
- 7) Die titel moet iets suggereer wat kykers sal aantrek (Lucey 1996: 314).
- 8) Titels kan gekoppel wees aan die name van die hoofkarakters (*Forrest Gump*), terreine (*Planet of the Apes*) of tydseras (*Groundhog Day*). Dit kan grafies wees (*Dying Young*), gebaseer op 'n sin dialoog in die storie (*The Gods must be Crazy*) of iets van die storie suggereer (*A Bridge too Far*) (Lucey 1996: 314).
- 9) Wees versigtig vir titels wat oënskynlik nie verband hou met enigiets nie (*The Shawshank Redemption*) of wat te lank is (*The Englishman Who went up a Hill and Came down a Mountain*) (Lucey 1996: 314).
- 10) Kykers word deur die titel geposisioneer deur die regte verwagting by hulle te skep oor watter genre die storie is. Shakespeare het Hamlet se titel gemaak: *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark* sodat die voornemende kykers weet dit is 'n tragedie. Sy komedies het hy titels gegee wat die publiek voorberei dat dit nie swaar drama of tragedie is nie: *Much Ado About Nothing* en *All's Well That Ends Well* (McKee 1998: 90).
- 11) 'n Rolprent se titel is die bemerkingsfokus wat kykers voorberei op die ervaring wat voorlê. Dit kan dus nie vaag of wollerig wees nie. Om te betitel beteken om 'n naam te gee. 'n Effektiewe titel wys na iets solied in die storie – 'n karakter, ruimte, tema of genre. Die beste titels noem twee of al die elemente gelyktydig (McKee 1998: 409).
- 12) Die titel moet normaalweg nie te lank wees nie, maar soms kan daar uitsonderings wees (Miller 1998: 94).
- 13) Trottier (1998: 81) vra die volgende vrae oor die titel:
 - a) Inspireer dit jou?
 - b) Sal die titel kykers aangryp?
 - c) Dra dit iets oor van die storiekonsep of tema?
 - d) Wek dit 'n beeld of emosie op?
 - e) Is dit kort genoeg om op 'n reklamebord by 'n teater te kom?
- 14) Volgens Reinhardt kan 'n goeie titel 'n prikkelende metafoor skep en goeie bemerking kan beelde en slagspreuke skep wat kykers betrek (Vogler 1998: 82) [geen bronverwysing vir Reinhardt].
- 15) Die titel kan 'n veelvlakkige metafoor van die toestand van die held of sy wêreld wees (*The Godfather*). 'n Metaforiese titel en grafika maak baie interpretasies moontlik en help om die storie 'n koherente ontwerp te gee (Vogler 1998: 83).

6.46 Musiek

- 1) Drama omsluit alles wat die Epiiese digkuns bevat. Daarby kom musiek, wat 'n definitiewe bydrae lewer tot die genot wat drama bied, en skouspel (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 55).
- 2) Herman (1952: 274 - 276) noem die volgende oor rolprentmusiek:
 - a) Goeie musiek kan 'n swak draaiboek verbeter. Swak musiek kan 'n goeie draaiboek benadeel.

- b) Twee tipes musiek is belangrik vir draaiboekskryf. Die een is plotmusiek wat deel is van die storie en die ander is agtergrondmusiek.
 - c) Die musiek in 'n rolprent duur gemiddeld van 40 tot 90 minute.
 - d) Die skrywer moet toesien dat dit vars en nuut is.
 - e) Agtergrondmusiek moet voorgrondaksie en dialoog ondersteun.
 - f) Bekende musiek as agtergrondmusiek vestig die aandag op sigself.
- 3) Volgens Herman (1952: 276 - 281) kan agtergrondmusiek
- a) addisionele inligting verskaf;
 - b) emosionele inhoud vermenigvuldig;
 - c) dramatiese impak verhoog;
 - d) idees verduidelik;
 - e) 'n toneel opbou en afsluit;
 - f) afsonderlike aksies en tonele integreer;
 - g) karakters identifiseer;
 - h) plek identifiseer;
 - i) tyd identifiseer;
 - j) sielkundige toestande beklemtoon;
 - k) gebeure profeteer;
 - l) dien as oorgang tussen tonele en
 - m) dialoog simboliseer.
- 4) Omdat musiek 'n groot bydrae tot die storie kan lewer, moet die skrywer bewus wees van hoe dit in die draaiboek ingewerk kan word (Lucey 1996: 241).
