

# 'n Kontrolelysis vir die Skryf en Evalueer van Dramadraaiboeke

deur

Jacobus Francois Human

Proefskrif voorgelê ter vervulling van 'n deel van die vereistes vir die graad  
Doctor Litterarum (Algemene Literatuurwetenskap)  
in die Fakulteit Geesteswetenskappe  
aan die Universiteit van Pretoria

Julie 2007

Promotor: Prof. Dr. P.H. Roodt

## Opedra aan Mary en Kowie Human

\*\*\*\*\*

*“Continuity writing in the last few years has become a profession in itself, and the writer thereof needs long and careful training before he can handle a script successfully.” (Patterson 1920: 126).*

\*\*\*\*\*



## Bedankings

- 1) My studieleier Prof. Dr. P.H. Roodt vir die baie tyd wat hy in my belê het, sy aanmoediging en die gemaklike en kollegiale wyse waarop alles verloop het.
- 2) Die lede van die fokusgroep vir hul tyd en kundigheid:
  - Mnr. K. Smit.
  - Mnr. N. Smit.
  - Me. R. Mueller.
  - Mnr. J. Jansen.
  - Mnr. W. Bouwer.
  - Mnr. C.H. Theunissen.
- 3) Vir die taalkundige versorging:
  - Prof. Dr. C. van Schalkwyk.
  - Prof. Dr. P.H. Roodt.
  - Mev. P. Arends.
- 4) Lizzy Mashele van interbiblioteeklenings by die biblioteek van die Tshwane Universiteit van Tegnologie.
- 5) Petro van Eck van oudiovisueel by die biblioteek van die Tshwane Universiteit van Tegnologie.
- 6) Rita Badenhorst, vakbibliotekaresse by die Universiteit van Pretoria.
- 7) Petro Adlem vir haar liefde en ondersteuning tydens die ses jaar van studie.
- 8) Die Draaiboekskrywer van die tydruimtelik drama.

\*\*\*\*\*

*"... talent without craft is like fuel without an engine. It burns wildly but accomplishes nothing."* (McKee 1998: 28).

\*\*\*\*\*

## Opsomming

Die **doelwit** van die studie is die *skepping van 'n omvattende kontrolelyst vir die skryf en evalueer van dramadraaiboeke*. Die navorsing dek alle tradisionele kommersiële genres binne rolprentdrama, met die uitsondering van komedie.

Om die kontrolelyst te skep, is daar eers gepoog om die somtotaal van tegnieke wat die vakgebied van dramadraaiboekskryf behels, te identifiseer. Dit vergestalt in sewe inventarisse naamlik:

*bestaande kontrolelyste; genre-eienskappe en draaiboekskryftegnieke vir struktuur, plot; emosie; karakters; en dialoog & diverse.*

Die studie behels *kwalitatiewe* navorsing wat beide *beskrywend* en *voorskriftelik* is. Die uitleg en inhoud is as volg:

Hoofstuk 1: Navorsingsontwerp dek die

- oriëntasie ten opsigte van die onderwerp;
- konteks en relevansie van die navorsing;
- teoretiese grondslag soos tipe navorsing, aannames en definisies;
- formulering van die navorsingsprobleem;
- uiteensetting van die metodologie;
- stappe in die skepping van die meesterkontrolelyst;
- styl en aanbieding; en
- oorsig van die navorsing.

Hoofstuk 2: Teoretiese onderbou bevat die fundamentele literatuurstudie.

Primêre teorieë omskryf *Anderson en Anderson* se teorie oor hoe kykers 'n rolprent waarneem, sowel as *Gerrig en Prentice* se teorie oor kykers se onbewustelike deelname aan, en emosionele reaksie op, rolprentstories.

Sekondêre teorieë kyk na die volgende:

**Sielkunde** sit *Freud* se teorie oor menslike gedrag uiteen, sowel as kort teorieë oor menslike *houdings, identifikasie met persone, die eienskappe van emosie en die mag, eienskappe, en funksies van leiers.*

**Kommunikasiekunde** kyk na die *gedrag van leiers, besluitneming in kleingroepe* en die *kommunikasie van openbare waardes in gemeenskappe*. Onder *empatie in fiksierolprente* word *Neill* se voorwaardes vir empatie met rolprentkarakters uiteengesit.

**Mitologie** dek *Campbell* se boek *The hero with a thousand faces* en *Vogler* se boek *The writer's journey*.

**Draaiboekskryfteorie** sit die klassieke dramatiese struktuur, tweedoelwitstruktuur en negebedryfstruktuur uiteen.



Inventaris van kontrolelyste dokumenteer alle kontrolelyste vanaf Freeburg (1920) tot Human (2003), sowel as drie dokumente van Amerikaanse rolprentmaatskappye wat gebruik word vir die evaluering van draaiboeke.

Inventaris van genre-eienskappe dokumenteer plot-, struktuur- en karakter-eienskappe van alle kommersiële genres, komedie uitgesluit.

Hoofstuk 3: Inventaris van strukturele tegnieke lys alle skryftegnieke wat van toepassing is op *struktuur*. Dit bevat 27 afdelings met opskrifte soos *Tipes strukture*, *Die heldereis* en *Klimaks en hoofklimaks*.

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

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

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

Hoofstuk 7: Die meesterkontrolelys bevat die primêre navorsingsuitset, naamlik 'n omvattende kontrolelys van 5 550 vrae. Dit is 'n buigsame instrument wat die draaiboekevalueerder of -skrywer lei deur alle bekende veranderlikes van 'n storie. Dit is saamgestel uit hoofstukke twee tot ses. Dit bestaan uit vyf makrokontrolelyste: struktuur, plot, emosie, karakters en dialoog, wat elkeen uit 'n aantal mikrokontrolelyste bestaan.

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

Laastens volg die bibliografie en bylaes.

**Sleutel terme:**

Draaiboek  
Rolprent  
Genre  
Plot  
Karakter  
Dialoog  
Emosie  
Storiestructuur  
Heldereis  
Held

## Summary

The **objective** of the research is the *creation of an extensive checklist for writing and evaluating screenplays*. The research covers all traditional commercial genres within motion picture drama, with the exception of comedy.

To create the checklist, an attempt was made to identify the sum total of techniques within the discipline of drama scriptwriting. Seven inventories were compiled, namely: *existing checklists; genre characteristics; and scriptwriting techniques for structure; plot; emotion; characters; and dialogue & diverse*.

Information for the thesis was obtained from *qualitative* research that is both *descriptive* and *prescriptive*. The layout and content are as follows:

Chapter 1: Research design covers the:

- orientation of the subject;
- context and relevance of the research;
- theoretical basis, for example type of research, assumptions and definitions;
- formulation of the research problem;
- explanation of the methodology;
- steps in the creation of the master checklist;
- style and presentation; and
- overview of the research.

Chapter 2: Theoretical foundations is an overview of the fundamental literature study.

Under Primary theories *Anderson and Anderson's* theory on how viewers perceive a motion picture is described, as well as *Gerrig and Prentice's* theory on the subjective participation of viewers in, and emotional reaction to, motion picture stories.

Secondary theories look at the following:

**Psychology** explains *Freud's theories on human behavior*, as well as short theories on human *attitudes, identification with people, the characteristics of emotion and the power, characteristics and functions of leaders*.

**Communication science** covers the *behaviour of leaders, decision-making in small groups and the communication of public values in communities*. *Empathy in fiction motion pictures* explains Neill's prerequisites for empathy with motion picture characters.

**Mythology** covers Campbell's book *The hero with a thousand faces* and Vogler's book *The writer's journey*.

**Scriptwriting theory** explains the classical dramatic structure, the two-goal structure and the nine-act structure.

Inventory of checklists documents all checklists from Freeburg (1920) to Human (2003) and also lists three documents used by American motion picture companies to evaluate scripts.

Inventory of genre characteristics documents characteristics for plot, structure and character of all commercial genres, excluding comedy.

Chapter 3: Inventory of structural techniques lists all the writing techniques that are applicable to *structure*. It contains 27 sections with headings such as *Structural types*, *The hero's journey*, and *Climax & main climax*.

Chapter 4: Inventory of plot and emotion techniques lists all the writing techniques that are applicable to *plot*. It contains 90 sections with headings such as *Exposition: general*, *Confrontation* and *Denouement/epilogue/end*.

Chapter 5: Inventory of character techniques lists all the writing techniques that is applicable to *character*. It contains 80 sections with headings such as *Effective motion picture characters*, *Type of characters* and *Character change/development*.

Chapter 6: Inventory of dialogue and diverse techniques lists all the writing techniques that are applicable to *dialogue and diverse* elements. It contains 46 sections with headings such as *Effective dialogue*, *Subtext* and *Budget*.

Chapter 7: The master checklist contains the primary research output, namely an extensive checklist of 5 550 questions. It is a flexible instrument that leads the script reader or scriptwriter through all known variables in a story. This was compiled from information in chapters two to six. It consists of five macro checklists: structure, plot, emotion, characters and dialogue, each consisting of a number of micro checklists.

Chapter 8: Conclusion evaluates the answers to the research questions, discuss possible shortcomings in the research and makes recommendations for further research.

Lastly follow the bibliography and addenda.

**Key terms:**

Draaiboek (*script*)

Rolprent (*motion picture*)

Genre

Plot

Karakter (*character*)

Dialoog (*dialogue*)

Emosie (*emotion*)

Storiestructuur (*story structure*)

Heldereis (*hero's journey*)

Held (*hero*)

## Inhoudsopgawe

Hoofstuk 1: Navorsingsontwerp	1
1.1 Oriëntasie ten opsigte van die onderwerp .....	1
1.1.1 Die dramadraaiboek .....	1
1.2.1 Die rolprent as kunsvorm .....	1
1.2.2 Die rolprent as vermaak en kommunikasiemedium .....	2
1.2.3 Die belangrikheid van die draaiboek .....	2
1.2 Konteks van die navorsing .....	2
1.2.1 Relevantheid van die navorsing .....	2
1.2.2 Motivering .....	8
1.2.3 Bestaande navorsing .....	9
1.3 Teoretiese grondslag .....	10
1.3.1 Tipe navorsing .....	10
1.3.2 Inhoud van literatuurstudie .....	10
1.3.2.1 Primêre teorieë .....	10
1.3.2.2 Sekondêre teorieë .....	10
1.3.2.3 Inventaris van kontrolelyste .....	11
1.3.2.4 Inventaris van genre-eienskappe .....	11
1.3.3 Aannames .....	11
1.3.4 Definisies .....	11
1.4 Formulerings van die navorsingsprobleem .....	23
1.4.1 Doel .....	23
1.4.2 Navorsingsfokus .....	23
1.4.3 Navorsingsvrae .....	24
1.5 Metodologie .....	24
1.6 Skepping van die meesterkontrolelyst .....	24
1.6.1 Kriteria .....	24
1.6.2 Die meesterkontrolelyst .....	25
1.6.3 Fokusgroep .....	25
1.6.4 Die finale meesterkontrolelyst .....	26
1.7 Styl, aanbieding en terminologie .....	26
1.8 Oorsig van navorsing .....	27
Hoofstuk 2: Teoretiese onderbou	29
2.1 Primêre teorieë .....	29
2.1.1 Anderson en Anderson se teorie van rolprentwaarneming .....	29
2.1.1.1 Inleiding .....	29
2.1.1.2 Grondbeginsels van die ekologiese teorie .....	29
2.1.1.3 Die waarneming van rolprente .....	30





2.1.2	Deelnemersteorie van kykersreaksie .....	33
2.1.2.1	Inleiding .....	33
2.1.2.2	Deelname aan gesprekke .....	33
2.1.2.3	Deelname aan rolprente .....	34
2.1.2.4	“Asof”-reaksies en -emosies .....	35
2.1.2.5	Die simulasiemodel .....	35
2.2	Sekondêre teorieë .....	36
2.2.1	Inleiding .....	36
2.2.2	Sielkunde .....	36
2.2.2.1	Freud se teorie oor menslike gedrag .....	36
1)	Inleiding .....	36
2)	Die struktuur van persoonlikheid .....	37
3)	Angs .....	38
4)	Sielkundige selfverdedigingsmeganismes .....	38
2.2.2.2	Houdings en identifisering .....	39
2.2.2.3	Emosie .....	40
1)	Inleiding .....	40
2)	Die eienskappe van emosie .....	40
2.2.2.4	Leiers .....	41
1)	Mag van leiers .....	41
2)	Eienskappe van leiers .....	41
3)	Leierskapsfunksies .....	41
2.2.3	Kommunikasiekunde .....	42
2.2.3.1	Sosiale interaksie .....	42
1)	Die gedrag van leiers .....	42
2)	Besluitneming in kleingroepe .....	43
3)	Openbare waardes .....	43
2.2.3.2	Empatie in fiksierolprente .....	44
2.2.4	Mitologie .....	46
2.2.4.1	Joseph Campbell .....	46
1)	Inleiding .....	46
2)	Die avontuur van die held .....	47
a)	Inleiding .....	47
b)	Die vertrek .....	47
c)	Inisiasie .....	48
d)	Terugkeer .....	48
e)	Die sleutels .....	49
3)	Die kosmiese siklus .....	49
a)	Inleiding .....	49
b)	Openbarings .....	50
c)	Die maagdelike geboorte .....	50
d)	Die transformasie van die held .....	50
e)	Ontbinding (einde) .....	50
2.2.4.2	Chris Vogler .....	51
1)	Inleiding .....	51
2)	Karakters .....	51

3)	Opsomming van die struktuur-elemente .....	51
4)	Die karakterboog van die held .....	52
5)	Oorsig van die Heldereis .....	52
2.2.5	Draaiboekskryfteorie .....	55
2.2.5.1	Die klassieke dramatiese struktuur .....	55
2.2.5.2	Die tweedoeelwitstruktuur .....	57
2.2.5.3	Die nege-bedryf struktuur .....	58
2.3	Inventaris van kontrolelyste .....	62
2.3.1	Inleiding .....	62
2.3.2	Plot (Freeburg) .....	62
2.3.3	Storievereistes (De Mille) .....	63
2.3.4	Storiekonsep (Hauge) .....	63
2.3.5	Struktuur (Hauge) .....	64
2.3.6	Tonele (Hauge) .....	65
2.3.7	Karaktervorming (Human 1988) .....	66
2.3.7.1	Die karakter se innerlike lewe .....	66
2.3.7.2	Die vorming van karakters .....	66
2.3.8	Karakteropenbaring (Human 1988) .....	66
2.3.8.1	Handeling .....	66
2.3.8.2	Dialoog .....	67
2.3.8.3	Uiteensetting .....	67
2.3.9	Karakterontwikkeling (Human) .....	67
2.3.10	Plot (Katahn) .....	68
2.3.11	Karakters (Katahn) .....	68
2.3.12	Dialoog (Katahn) .....	69
2.3.13	Struktuur (Katahn) .....	70
2.3.14	Die kykers (Katahn) .....	70
2.3.15	Struktuur (Seger) .....	70
2.3.16	Subplotte (Seger) .....	70
2.3.17	Tonele (Seger) .....	71
2.3.18	Integrering van die draaiboek (Seger) .....	71
2.3.19	Mitologiese patroon (Seger) .....	72
2.3.20	Karakterskelet (Seger) .....	72
2.3.21	Konflik (Seger) .....	72
2.3.22	Ronde karakters (Seger) .....	72
2.3.23	Karakterfunksies (Seger) .....	73
2.3.24	Effektiewe karakters (Miller) .....	73
2.3.25	Storiestructuur (Miller) .....	74
2.3.26	Storietegnieke (Miller) .....	75
2.3.27	Tonele (Miller) .....	75
2.3.28	Dialoog, klank en musiek (Miller) .....	76
2.3.29	Struktuur (Trottier) .....	76
2.3.30	Karakter (Trottier) .....	77
2.3.31	Plot (Trottier) .....	77
2.3.32	Dialoog (Trottier) .....	78
2.3.33	Diverse (Trottier) .....	78

2.3.34	Kontrolelys vir wetenskapsfiksieverhale (Tuttle) .....	78
2.3.34.1	Is daar probleme met die perspektief? .....	78
2.3.34.2	Is dit die regte lengte? .....	79
2.3.34.3	Is die konsep interessant en geloofwaardig? .....	79
2.3.34.4	Begin die storie op die regte plek? .....	79
2.3.34.5	Is die storie goed gestruktureerd? .....	79
2.3.34.6	Voldoen die storie aan die verwagting? .....	79
2.3.35	Elemente van 'n effektiewe dramadraaiboek (Human) .....	80
2.3.35.1	Struktuur .....	80
2.3.35.2	Plot .....	80
2.3.35.3	Karakters .....	81
2.3.35.4	Dialoog .....	81
2.3.35.5	Spanning en emosie .....	81
2.3.35.6	Diverse .....	82
2.3.36	Evalueringsdokumentasie van Amerikaanse maatskappye .....	82
2.3.36.1	Teksverslag (Lucey) .....	82
2.3.36.2	Kandidaatleser evalueringseksamen (Lucey) .....	82
2.3.36.3	Teksverslag (Katahn) .....	83
2.4	Inventaris van genre-eienskappe .....	84
2.4.1	Inleiding .....	84
2.4.2	Plot en struktuur .....	85
2.4.2.1	Dappergenres: algemene kenmerke .....	85
2.4.2.2	Dappergenres: aksie/aksie-avontuur .....	86
2.4.2.3	Dappergenres: avontuur .....	87
2.4.2.4	Dappergenres: spanning .....	87
2.4.2.5	Dappergenres: oorlog .....	88
2.4.2.6	Dappergenres: epies (histories of biografies) .....	89
2.4.2.7	Dappergenres: biografieë .....	89
2.4.2.8	Dappergenres: rampverhale .....	90
2.4.2.9	Dappergenres: Wilde Weste .....	90
2.4.2.10	Dappergenres: wraak .....	91
2.4.2.11	Dappergenres: polisie .....	92
2.4.2.12	Dappergenres: sport .....	92
2.4.2.13	Dappergenres: dapper fantasie/wetenskapsfiksie .....	92
2.4.2.14	Fantasiegenres .....	94
2.4.2.15	Vreesgenres: rillers .....	95
2.4.2.16	Vrees-genres: donker wetenskapsfiksie .....	98
2.4.2.17	Liefdesgenres: algemene kenmerke .....	99
2.4.2.18	Liefdesgenres: romantiese komedie .....	99
2.4.2.19	Liefdesgenres: dramatiese romanse .....	100
2.4.2.20	Liefdesgenres: melodrama .....	102
2.4.2.21	Liefdesgenres: platoniese liefde .....	104
2.4.2.22	Liefdesgenres: tragiese/donker romanse .....	104
2.4.2.23	Raaiselgenres: algemene kenmerke .....	105
2.4.2.24	Raaiselgenres: misterie en speur .....	106
2.4.2.25	Raaiselgenres: komplot .....	107

2.4.2.26	Alternatiewe indelings: reis .....	107
2.4.2.27	Alternatiewe indelings: sosiale dramas .....	107
2.4.2.28	Alternatiewe indelings: karaktergedrewe genres .....	108
2.4.2.29	Alternatiewe indelings: stories gebaseer op 'n karakterboog .....	109
2.4.3	Karakters .....	109
2.4.3.1	Aksiegenre .....	109
2.4.3.2	Spanningsgenre .....	110
2.4.3.3	Wilde Weste genre .....	110
2.4.3.4	Oorlogsgenre .....	112
2.4.3.5	Epiesegenre .....	112
2.4.3.6	Biografiesegenre .....	112
2.4.3.7	Sportgenre .....	112
2.4.3.8	Rillers .....	112
2.4.3.9	Melodrama .....	113
2.4.3.10	Wetenskapsfiksie .....	113
Hoofstuk 3: Inventaris van strukturele tegnieke .....		114
3.1	Die aard en funksie van dramatiese struktuur .....	114
3.2	Tipes strukture .....	119
3.3	Strukturele gebreke .....	120
3.4	Tegniese struktuur .....	121
3.5	Die aard van tonele .....	121
3.6	Effektiewe tonele .....	122
3.7	Sekwense .....	124
3.8	Strukturele eenheid .....	126
3.9	Tempo, ritme en tydsverloop .....	126
3.10	Die heldereis, fase 1: Die gewone wêreld/uiteensetting .....	127
3.11	Die heldereis, fase 2: Oproep tot avontuur/verstoring .....	127
3.12	Die heldereis, fase 3: Weiering van die oproep tot avontuur .....	128
3.13	Die heldereis, fase 4: Ontmoeting met die mentor .....	128
3.14	Die heldereis fase 5: Oorsteek van die eerste drempel .....	128
3.15	Die heldereis, fase 6: Die Spesiale Wêreld .....	129
3.16	Die heldereis, fase 7: Nadertog tot die Binneste Grot .....	130
3.17	Die heldereis, fase 8: Die Krisis .....	132
3.18	Die heldereis, fase 9: Die Beloning .....	132
3.19	Die heldereis, fase 10: Die Pad Terug .....	133
3.20	Die heldereis, fase 11: Die Opstanding .....	134
3.21	Insig .....	134
3.22	Klimaks en hoofklimaks .....	134
3.23	Die heldereis, fase 12: Terugkeer met die Prys .....	134
3.24	Ontknoping/afloop/epiloog/einde .....	135
3.25	Dramatiese bou .....	136
3.26	Multiplot- en nie-liniêre-plotstories .....	136
3.27	Draaiboeklengte .....	137

Hoofstuk 4:	Inventaris van plot- en emosietegnieke	138
4.1	Die aard en funksie van storie/plot/drama	138
4.2	Effektiewe plotte/stories	139
4.3	Genre	142
4.4	Storielyne	143
4.5	Primêre plot/hoofplot	144
4.6	Sekondêre plot	145
4.7	Subplotte	146
4.8	Die storiekonsep	148
4.9	Openings	149
4.10	Die titelsekwens	152
4.11	Ruimte: algemeen	152
4.12	Fisiese ruimte	154
4.13	Tydsruimte	155
4.14	Sielkundige ruimte/realiteit	156
4.15	Die gewone wêreld	156
4.16	Uiteensetting: algemeen	156
4.17	Uiteensetting: tegnieke	157
4.18	Uiteensetting: voorstorie	159
4.19	Uiteensetting: terugflitse	160
4.20	Uiteensetting: droomsekwense	161
4.21	Uiteensetting: montage	161
4.22	Uiteensetting: stem-oor en titels	162
4.23	Herhaling	162
4.24	Versteuring/oproep tot avontuur	162
4.25	Snellergebeurtenis	163
4.26	Die storieprobleem/dramatiese enjin/bedreiging	164
4.27	Die dramatiese vraag	165
4.28	Doelwitte	167
4.29	Subdoelwitte	168
4.30	Sekondêre doelwitte	168
4.31	Dit wat op die spel is	168
4.32	Motivering	169
4.33	Oorsaaklikheid	169
4.34	Besluite	170
4.35	Planne	170
4.36	Hindernisse/antagonisme	171
4.37	Krisis en konflik: algemeen	173
4.38	Eksterne en interne konflik	177
4.39	Konfrontasie	179
4.40	Storie-oorgange	180
4.41	Kompromieë	181
4.42	Tonele	182
4.43	Sekwense	185
4.44	Emosie	187
4.45	Gebeure/aksie/handeling	190



4.46	Fokus/eenheid/funksionaliteit .....	192
4.47	Perspektief .....	193
4.48	Kontras .....	195
4.49	Ekspressionisme .....	196
4.50	Voorspelbaarheid .....	196
4.51	Vorbereiding vir plot .....	197
4.52	Vorbereiding vir en die skep van emosie .....	197
4.53	Voorskadu .....	199
4.54	Emosionele polariteit/waarde .....	199
4.55	Plante .....	200
4.56	Belangstelling/nuuskierigheid/misterie/afwagting/verbeelding .....	201
4.57	Die aard van spanning .....	205
4.58	Spanningstegnieke .....	206
4.59	Verligting van spanning .....	208
4.60	Ontdekking, onthulling en misleiding van die kykers .....	209
4.61	Verrassing en skok .....	211
4.62	Storiegebeure, komplikasies en wendings .....	212
4.63	Omkeer .....	214
4.64	Sensasie/fassinering van kykers .....	215
4.65	Momentum/voorwaartse beweging .....	216
4.66	Belangrike keuses .....	218
4.67	Geloofwaardigheid/realisme .....	219
4.68	Gate in die storie .....	222
4.69	Romanse .....	222
4.70	Visuele inhoud .....	222
4.71	Storie-clichés .....	223
4.72	Lopers .....	223
4.73	Uitbetaling .....	224
4.74	Humor .....	224
4.75	Tragedie .....	226
4.76	Dramatiese ironie .....	226
4.77	Goed en kwaad .....	226
4.78	Die aanwesigheid van hoop .....	228
4.79	Die aanwending van objekte .....	228
4.80	Binne-inligting .....	228
4.81	Die aard van tema en boodskap .....	228
4.82	Effektiewe temas en boodskappe .....	230
4.83	Simboliek/metafore .....	231
4.84	Kommunikasie .....	232
4.85	Skouspel .....	233
4.86	Beloning/prys.....	233
4.87	Laagtepunt/donkerste oomblik/diepste oomblik .....	234
4.88	Insig .....	235
4.89	Klimaks/katarsis/resolusie/opstanding .....	235
4.90	Afloop/epiloog/einde .....	241

Hoofstuk 5:	Inventaris van karaktertegnieke	244
5.1	Die aard en funksie van rolprentkarakters	244
5.2	Grondbeginsels van effektiewe rolprentkarakters	247
5.3	Ronde karakters	252
5.4	Bekendstelling van karakters	253
5.5	Vestiging	254
5.6	Karakter-uiteensetting/karakterisering	254
5.7	Karakter-uiteensetting/karakterisering: bykarakters	259
5.8	Kykers se identifisering met 'n karakter	259
5.9	Identifiseringstegnieke: 'n goeie persoon	261
5.10	Identifiseringstegnieke: die karakter is aangenaam	261
5.11	Identifiseringstegnieke: die karakter is snaaks	261
5.12	Identifiseringstegnieke: dapperheid	262
5.13	Identifiseringstegnieke: moed van sy oortuiging	262
5.14	Identifiseringstegnieke: stille lyding	262
5.15	Identifiseringstegnieke: vaardighede	262
5.16	Identifiseringstegnieke: moraliteit	262
5.17	Identifiseringstegnieke: die karakter se motivering	262
5.18	Identifiseringstegnieke: ander hou van hom	263
5.19	Identifiseringstegnieke: heldeverering	263
5.20	Identifiseringstegnieke: karakters wat soos die kykers is	263
5.21	Identifiseringstegnieke: ouderdom	263
5.22	Identifiseringstegnieke: uniekheid	264
5.23	Identifiseringstegnieke: rondheid/teenstrydighede	264
5.24	Identifiseringstegnieke: mag	264
5.25	Identifiseringstegnieke: charisma	264
5.26	Identifiseringstegnieke: etnisiteit	265
5.27	Identifiseringstegnieke: voorkoms	265
5.28	Identifiseringstegnieke: simpatie	265
5.29	Identifiseringstegnieke: empatie	265
5.30	Identifiseringstegnieke: isolasie	267
5.31	Identifiseringstegnieke: antipatie	267
5.32	Identifiseringstegnieke: handeling	267
5.33	Identifiseringstegnieke: die karakter is pro-aktief	268
5.34	Identifiseringstegnieke: onverdiende lyding	268
5.35	Identifiseringstegnieke: die karakter het menslike gebreke	268
5.36	Identifiseringstegnieke: die karakter is kwesbaar	268
5.37	Identifiseringstegnieke: die karakter het 'n leemte	269
5.38	Identifiseringstegnieke: die karakter verkeer in gevaar	270
5.39	Identifiseringstegnieke: komplikasies	270
5.40	Identifiseringstegnieke: omstandighede	270
5.41	Identifiseringstegnieke: kykers en karakter beleef saam	271
5.42	Identifiseringstegnieke: visuele perspektief van die karakter	271
5.43	Identifiseringstegnieke: stel kykers bloot aan die karakter	271
5.44	Identifiseringstegnieke: die karakter toon emosie	271
5.45	Identifiseringstegnieke: selfonthulling deur die karakter	271

5.46	Identifiseringstegnieke: die karakter het 'n gewete .....	272
5.47	Identifiseringstegnieke: die karakter word meer soos die kykers .....	272
5.48	Identifiseringstegnieke: kykers ervaar opponente as bedreigings ....	272
5.49	Redes waarom kykers nie met karakters identifiseer nie .....	272
5.50	Tipe karakters .....	273
5.51	Tipe karakters: protagonis .....	274
5.52	Tipe karakters: soorte protagoniste .....	278
5.53	Tipe karakters: antagoniste .....	280
5.54	Tipe karakters: bykarakters .....	284
5.55	Tipe karakters: geliefde .....	285
5.56	Tipe karakters: mentors .....	285
5.57	Tipe karakters: tipe mentors .....	286
5.58	Tipe karakters: funksies van mentors .....	287
5.59	Tipe karakters: bondgenote .....	288
5.60	Tipe karakters: drempelwagte .....	289
5.61	Tipe karakters: morf .....	290
5.62	Tipe karakters: nar en komiese karakters .....	290
5.63	Tipe karakters: boodskappers .....	291
5.64	Tipe karakters: ekstras .....	292
5.65	Tipe karakters: kinders .....	292
5.66	Tipe karakters: diere .....	292
5.67	Funksionaliteit van karakters .....	292
5.68	Kontras .....	293
5.69	Konflik .....	293
5.70	Doelwitte .....	294
5.71	Karaktersterkte .....	295
5.72	Verhoudings tussen karakters .....	295
5.73	Motivering vir gedrag .....	296
5.74	Konsekwente gedrag .....	298
5.75	Geloofwaardige gedrag .....	299
5.76	Dominante karaktertrekke .....	300
5.77	Filosofie .....	300
5.78	Stereotipes .....	301
5.79	Karakterverandering/-ontwikkeling .....	301
5.80	Karakter en tema .....	305
Hoofstuk 6: Inventaris van dialoog- en diverse tegnieke .....		306
6.1	Aard en funksie van dialoog .....	306
6.2	Effektiewe dialoog .....	307
6.3	Realistiese dialoog .....	310
6.4	Subteks .....	311
6.5	Dialoog en genre .....	313
6.6	Die struktuur van 'n gesprek .....	313
6.7	Tempo en ritme .....	314
6.8	Vloei van dialoog .....	314
6.9	Plot .....	315





6.10	Uiteensetting .....	316
6.11	Tema .....	317
6.12	Vooruitskouing .....	317
6.13	Afwagting .....	318
6.14	Emosie .....	318
6.15	Onnodige dialoog .....	320
6.16	Monoloë/gedagtes .....	320
6.17	Vertelling/stem-oor/kommentaar .....	321
6.18	Eenvoud .....	321
6.19	Vrae .....	322
6.20	Dialoog en beeld .....	322
6.21	Aksie .....	322
6.22	Karakters .....	323
6.23	Vreemde tale .....	324
6.24	Antieke of futuristiese tale .....	325
6.25	Dialekte en periode-uitsprake .....	325
6.26	Sleng .....	326
6.27	Clichés .....	326
6.28	Kru taal .....	326
6.29	Grammatika .....	326
6.30	Ironiese dialoog .....	327
6.31	Humoristiese dialoog .....	327
6.32	Poëtiese dialoog .....	328
6.33	Kinders .....	328
6.34	Name .....	328
6.35	Telefoongesprekke .....	329
6.36	Dialoogwagsnitte .....	330
6.37	Stilte en lyftaal .....	331
6.38	Ander klanke .....	331
6.39	Begroting .....	332
6.40	Styl .....	334
6.41	Teikenmark .....	334
6.42	Sosiale behoeftes .....	335
6.43	Datering .....	335
6.44	Bemaking en kommersiële potensiaal .....	336
6.45	Die titel .....	338
6.46	Musiek .....	339
Hoofstuk 7: Navorsingsresultate: die meesterkontrolelys		341
7.1	Makrokontrolelys: Struktuur .....	341
7.1.1	Dramatiese en tegniese struktuur .....	341
7.1.2	Eerste bedryf .....	342
7.1.3	Tweede bedryf .....	343
7.1.4	Derde bedryf .....	344
7.1.5	Tempo, ritme en tydsverloop .....	345



7.2	Makrokontrolely: Plot .....	347
7.2.1	Konsep .....	347
7.2.2	Begroting en praktiese uitvoerbaarheid .....	350
7.2.3	Teikenmark, bemarking en kommersiële potensiaal .....	351
7.2.4	Plotte/storielyne .....	354
7.2.5	Primêre en sekondêre plotte .....	354
7.2.6	Subplotte, lopers en lopende grappe .....	356
7.2.7	Titel, begin en titelsekwens .....	357
7.2.8	Perspektief .....	360
7.2.9	Ruimte en terrein .....	360
7.2.10	Tyd .....	362
7.2.11	Uiteensetting: algemeen .....	362
7.2.12	Uiteensetting: tegnieke .....	363
7.2.13	Uiteensetting: voorstorie, terugflitse, drome, montages .....	365
7.2.14	Versteuring .....	366
7.2.15	Weiering van oproep/snellergebeurtenis/oorsteek van drempel .....	367
7.2.16	Storieprobleem .....	368
7.2.17	Dramatiese vrae .....	370
7.2.18	Behoeftes .....	371
7.2.19	Motivering .....	372
7.2.20	Doelwitte .....	373
7.2.21	Spesiale wêreld en nadertog tot die binneste grot .....	375
7.2.22	Hindernisse/komplikasies .....	376
7.2.23	Gevaar/risiko's .....	377
7.2.24	Besluite, planne en insig .....	377
7.2.25	Handeling/gebeure/aksie .....	378
7.2.26	Dramatiese bou/momentum .....	381
7.2.27	Eenheid .....	383
7.2.28	Oorsaaklikheid en voorspelbaarheid .....	384
7.2.29	Geloofwaardigheid .....	384
7.2.30	Vorbereiding en uitbetaling vir plot .....	386
7.2.31	Sekwense .....	388
7.2.32	Tonele .....	390
7.2.33	Simboliek .....	394
7.2.34	Kommunikasie .....	395
7.2.35	Visuele inhoud .....	395
7.2.36	Tema en boodskap .....	397
7.2.37	Die binneste grot, krisis en prys .....	399
7.2.38	Die pad terug .....	400
7.2.39	Opstanding/hoofklimaks .....	401
7.2.40	Afloop/epiloog/einde .....	403
7.3	Makrokontrolely: Emosie .....	405
7.3.1	Emosie: algemeen .....	405
7.3.2	Genre/sielkundige ruimte/styl/kontras .....	407
7.3.3	Krisis en konflik: algemeen .....	408
7.3.4	Eksterne en interne konflik .....	412

7.3.5	Konfrontasie en oorgange .....	414
7.3.6	Vorbereiding en uitbetaling vir emosie .....	415
7.3.7	Goed en kwaad .....	416
7.3.8	Belangstelling/afwagting .....	418
7.3.9	Spanning/vrees .....	420
7.3.10	Verligting van spanning .....	423
7.3.11	Onthulling/ontdekking/verrassing/skok .....	423
7.3.12	Wendings en omkere .....	426
7.3.13	Sensasie/skouspel .....	428
7.3.14	Humor .....	428
7.3.15	Tragedie .....	429
7.3.16	Ironie .....	430
7.3.17	Emosionele polariteit en lading .....	431
7.3.18	Krisis/donkerste oomblik .....	432
7.3.19	Hoofklimaks .....	434
7.3.20	Afloop/epiloog/einde .....	435
7.4	Makrokontrolelys: Karakters .....	436
7.4.1	Algemeen .....	436
7.4.2	Held .....	437
7.4.3	Opponent .....	441
7.4.4	Geliefde en romantiese objek .....	444
7.4.5	Mentor .....	444
7.4.6	Bondgenoot .....	447
7.4.7	Nar .....	448
7.4.8	Morf .....	448
7.4.9	Drempelwag .....	449
7.4.10	Boodskapper .....	450
7.4.11	Diverse karakters .....	450
7.4.12	Bykarakters .....	451
7.4.13	Funksionaliteit van karakters .....	452
7.4.14	Identifisering: algemeen .....	453
7.4.15	Identifisering: behoeftes, motiverings en doelwitte .....	454
7.4.16	Identifisering: persoonlikheidseienskappe .....	456
7.4.17	Identifisering: fisiese eienskappe .....	458
7.4.18	Identifisering: handeling .....	459
7.4.19	Identifisering: omstandighede .....	460
7.4.20	Faktore wat identifisering teenwerk .....	461
7.4.21	Bekendstelling en vestiging .....	462
7.4.22	Karakterisering .....	463
7.4.23	Karakteruiteensetting .....	467
7.4.24	Gedrag/konsekwentheid/voorspelbaarheid/geloofwaardigheid .....	469
7.4.25	Karakterverandering/-ontwikkeling .....	472
7.5	Makrokontrolelys: Dialoog .....	476
7.5.1	Algemeen .....	476
7.5.2	Uiteensetting .....	478

7.5.3	Verskillende karakters .....	479
7.5.4	Monoloë/gedagtes/vertellings/stem-oor .....	481
7.5.5	Funksionaliteit/eenvoud/kommunikasie .....	483
7.5.6	Fokus/voorwaartse beweging/afwagting/spanning/konflik .....	483
7.5.7	Aksie/gedrag .....	484
7.5.8	Struktuur .....	484
7.5.9	Vloei van dialoog .....	485
7.5.10	Tempo, ritme en variasie .....	485
7.5.11	Realisme/kru taal .....	486
7.5.12	Poëtiese en ironiese dialoog .....	487
7.5.13	Humoristiese dialoog .....	488
7.5.14	Subteks .....	488
7.5.15	Emosie .....	489
7.5.16	Grammatika en clichés .....	490
7.5.17	Vreemde tale/dialekte/sleng .....	491
7.5.18	Name .....	492
7.5.19	Telefoongesprekke .....	493
7.5.20	Die res van die klankbaan .....	493
7.6	Eindnote .....	495
Hoofstuk 8: Samevatting		510
8.1	Antwoorde op die navorsingsvrae .....	510
8.2	Tekortkominge in die studie .....	514
8.3	Aanbevelings vir verdere studie .....	515
Bibliografie		517
Bylaag 1: Dokumentasie vir die fokusgroep .....		525
Bylaag 2: Verslae van fokusgroeplede .....		534

\*\*\*\*\*

## Hoofstuk 1: Navorsingsontwerp

### Oorsig

Die hoofstuk bevat die

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

\*\*\*\*\*

### 1.1 Oriëntasie ten opsigte van die onderwerp

#### 1.1.1 Die dramadraaiboek

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

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

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

#### 1.1.2 Die rolprent as kunsvorm

Die rolprent is 'n kombinasie van verskillende kunsvorms:

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

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

### 1.1.3 Die rolprent as vermaak en kommunikasiemedium

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

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

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

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

### 1.1.4 Die belangrikheid van die draaiboek

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

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

## 1.2 Konteks van die navorsing

### 1.2.1 Relevantheid van die navorsing

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 1.2.2 Motivering

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

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

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

### 1.2.3 Bestaande navorsing

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

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

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

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

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

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

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

### 1.3 Teoretiese grondslag

#### 1.3.1 Tipe navorsing

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

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

#### 1.3.2 Inhoud van literatuurstudie

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

##### 1.3.2.1 Primêre teorieë

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

##### 1.3.2.2 Sekondêre teorieë

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

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

#### 1.3.2.3 Inventaris van kontrolelyste

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

#### 1.3.2.4 Inventaris van genre-eienskappe

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

#### 1.3.3 Aannames

Die volgende aannames is onderliggend aan die studie:

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

#### 1.3.4 Definisies

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

#### **Afloop**

Sien: **ontknoping**.

#### **Aksiestorie** (*action story*)

Sien: **primêre plot**.

#### **Antagonis**

Sien: **opponent**.

### **Antiklimaks**

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

### **Antiplot**

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

### **Argeplot (*archplot*)**

Sien: **klassieke struktuur**.

### **Argetipe (*archetype*)**

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

### **Avant-garde**

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

### **Bedryf (*act*)**

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

### **Behandeling (*treatment*)**

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

### **Binnestorie**

Sien: **sekondêre plot**.

### **Buitestorie**

Sien: **primêre plot**.

### **Deux ex machina**

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

### **Dieptestruktuur (*deep structure, direction, spine*)**

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

### **Dilemma**

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



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

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

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

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

**Draaiboek** (*script*)

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

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

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

**Dramatiese boog** (*dramatic arc*)

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

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

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

**Eksposisie**

Sien: **uiteensetting**.

**Ekspressionisme**

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

**Emosionele polariteit/waarde** (*story value*)

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

**Emosionele storie**

Sien: **sekondêre plot**.

**Episodiese struktuur** (*episodic structure*)

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

### **Finale draaiboek/finale weergawe (final draft)**

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

### **Gebeure (beat)**

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

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

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

### **Genre**

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

### **Geslote einde**

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

### **Greep (bit)**

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

### **Held/heldin**

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

### **Hoofkarakter (main character)**

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

### **Hoofklimaks**

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

### **Hoofkrisis**

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

## Hoofplotte

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

## Impakkarakter

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

## Intrige

Sien: plot.

## Jaagsekwens

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

## Karakter

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

Die volgende indelings kom voor:

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

## Karakterkomedie (*Screwball Comedy*)

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

## Karakterboog (*character arc*)

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

## Karaktergedrewe stories/menslike dramas

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

## Karakter-ontwikkeling (*character development*)

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

## Katarsis

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

### **Klassieke struktuur/paradigma**

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

### **Keerpunt van toneel**

Sien: **klimaks van toneel**.

### **Klimaks**

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

### **Klimaks van toneel**

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

### **Kommersiële dramarolprent**

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

### **Komplikasie**

Sien: **wending en snellergebeurtenis**.

### **Konflik**

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

### **Konfrontasie**

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

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

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

### **Kontinuiteit** (*continuity*)

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

### **Krisis**

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

### **Loglyn (*log line*)**

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

### **Loketinkomste**

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

### **Loklyn (*Tagline*)**

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

### **Lopende grap (*Running Gag*)**

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

### **Loper (*Runner*)**

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

### **Metafoor**

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

### **Middelpuntgebeure/krisis (*crisis, ordeal*)**

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

### **Miniplot**

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

### **Motief**

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

### **Motoriese moment**

Sien: **snellergebeurtenis**.

### **McGuffin**

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

### **Multiplot**

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

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

#### **Nie-plot** (*nonplot*)

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

#### **Omkeer** (*reversal*)

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

#### **Ontknoping/afloop** (*dénouement*)

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

#### **Oop einde**

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

#### **Opponent**

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

#### **Persepsie**

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

#### **Plan** (*block*)

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

#### **Plant/vestiging/postering** (*plant*)

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

#### **Plat karakter** (*flat character*)

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

#### **Plot**

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

#### **Plotpunt**

Sien: **wending**.

### **Primêre plot**

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

### **Protagonis**

Sien: held/heldin.

### **Realisme**

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

### **Reddingsboei (*lifeline*)**

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

### **Rektiwiteit (*rectivity*)**

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

### **Resolusie (*resolution*)**

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

### **Rolprent (*film, motion picture, movie*)**

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

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

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

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

### **Ronde karakter (*round character*)**

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

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

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

**Scenario** (*scenario*)

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

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

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

**Sekondêre plot**

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

**Sekwens** (*sequence*)

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

**Sekwensskoot** (*sequence shot*)

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

**Sekwensuitleg** (*sequence outline*)

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

**Spilkarakter** (*central/pivotal character*)

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

**Simbool**

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

**Sinopsis** (*synopsis*)

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

**Skelet** (*spine*)

Sien: **dieptestruktuur**.

**Skietteks** (*shooting script*)

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

**Skok**

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

**Skurk**

Sien: **opponent**.



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

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

### **Spanning**

Afwagting plus gevaar (Derry 1978: 77).

### **Speelprent** (*feature film*)

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

### **Storie**

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

### **Storielyn**

A-storielyn– sien: **primêre plot**.

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

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

### **Storiewaarde**

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

### **Struktuur**

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

### **Subplot**

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

### **Subteks**

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

### **Surrealisme**

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

## **Teks**

Sien: **draaiboek**.

### **Tema** (*theme, theme-statement*)

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

### **Terugflits** (*flashback*)

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

### **Toneel** (*scene*)

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

### **Uiteensetting** (*exposition, establishment*)

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

### **Uitleg** (*outline*)

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

### **Verpligte toneel** (*obligatory scene*)

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

### **Versteuring** (*disturbance*)

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

### **Vertelling** (*narration*)

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

### **Verwerking** (*adaptation*)

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

### **Visuele skietteks** (*storyboard*)

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

### **Vlak karakter**

Sien: **plat karakter**.

### **Vol karakter**

Sien: **ronde karakter**.

### **Voorskadu**

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

### **Voorstorie (backstory)**

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

### **Weduwee (widow)**

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

### **Weeskind (orphan)**

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

### **Weergawe (draft)**

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

### **Wending/komplikasie (twist, complication, plot point)**

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

## 1.4 Formulerings van die navorsingsprobleem

### 1.4.1 Doel

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

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

### 1.4.2 Navorsingsfokus

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

### 1.4.3 Navorsingsvrae

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

- 1) Vir die teoretiese onderbou is daar **ag**t vrae:
  - a) Hoe neem kykers rolprente waar?
  - b) Hoe neem kykers deel aan die rolprentstorie?
  - c) Wat motiveer die mens ten opsigte van sy psigiese behoeftes?
  - d) Wat is houdings en emosie?
  - e) Watter eienskappe kom algemeen in leiers voor?
  - f) Is daar kernwaardes en -ideale onder kykers ?
  - g) Is daar universele storiepatrone vir dramarolprente?
  - h) Watter draaiboekstrukture word suksesvol aangewend?
- 2) Vir die skepping van die inventaris van genre-eienskappe is daar **een** vraag:
  - a) Wat is die eienskappe van elke dramagenre, komedie uitgesluit?
- 3) Vir die skepping van die inventaris van tegnieke/riglyne is daar **sewe** vrae:
  - a) Watter **kontrolelyste** bestaan vir die evaluering van draaiboeke?
  - b) Hoe evalueer **produksiemaatskappye** in die VSA 'n draaiboek?
  - c) Watter tegnieke bestaan vir die skryf van 'n effektiewe **struktuur**?
  - d) Watter tegnieke bestaan vir die skryf van 'n effektiewe **plot**?
  - e) Watter tegnieke bestaan vir die skep van effektiewe **emosie**?
  - f) Watter tegnieke bestaan vir die skep van effektiewe **karakters**?
  - g) Watter tegnieke bestaan vir die skryf van effektiewe **dialog**?
- 4) Vir die skepping van die meesterkontrolelys is daar **vyf** vrae, soos gelys in 1.6.1.

## 1.5 Metodologie

Die studie behels die volgende stappe:

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

## 1.6 Skepping van die meesterkontrolelys

### 1.6.1 Kriteria

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

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

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

### 1.6.2 Die meesterkontrolelys

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

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

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

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

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

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

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

### 1.6.3 Fokusgroep

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

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

Die fokusgroep het bestaan uit die volgende lede:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 1.6.4 Die finale meesterkontrolelyns

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

#### 1.7 Styl, aanbieding en terminologie

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

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

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

## 1.8 Oorsig van navorsing

Vervolgens 'n uiteensetting van die navorsingsrestant.

Hoofstuk 2: Teoretiese onderbou bevat die fundamentele literatuurstudie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ten slotte volg die Bibliografie en bylaes.

\*\*\*\*\*



## Hoofstuk 2: Teoretiese onderbou

### Oorsig

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

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

\*\*\*\*\*

### 2.1 Primêre teorieë

#### 2.1.1 Anderson en Anderson se teorie van rolprentwaarneming

##### 2.1.1.1 Inleiding

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

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

##### 2.1.1.2 Grondbeginsels van die ekologiese teorie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wat oorbly is 'n positiewe seleksie vir

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

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

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

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

### 2.1.1.3 Die waarneming van rolprente

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2.1.2 Deelnemersteorie van kykersreaksie

### 2.1.2.1 Inleiding

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

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

### 2.1.2.2 Deelname aan gesprekke

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

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

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

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

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

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

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

#### 2.1.2.3 Deelname aan rolprente

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

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

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

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

#### 2.1.2.4 “Asof”-reaksies en -emosies

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

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

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

#### 2.1.2.5 Die simulasiemodel

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

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

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

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

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

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

## 2.2 Sekondêre teorieë

### 2.2.1 Inleiding

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

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

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

### 2.2.2 Sielkunde

#### 2.2.2.1 Freud se teorie oor menslike gedrag

##### 1) Inleiding

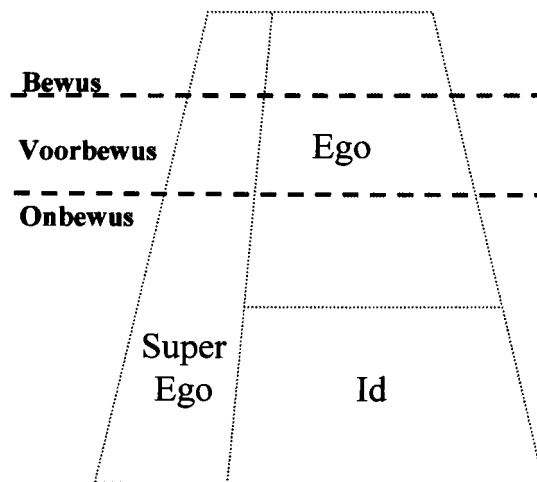
Alhoewel Freud se model vir die verduideliking van menslike gedrag gekritiseer word vir die klem wat dit lê op die mens se aggressiewe en seksuele instinkte (Möller 1980: 48 - 50), het dit praktiese nut vir die teoretiese onderbou omdat dit:

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



## 2) Die struktuur van persoonlikheid

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



Skets 2.1

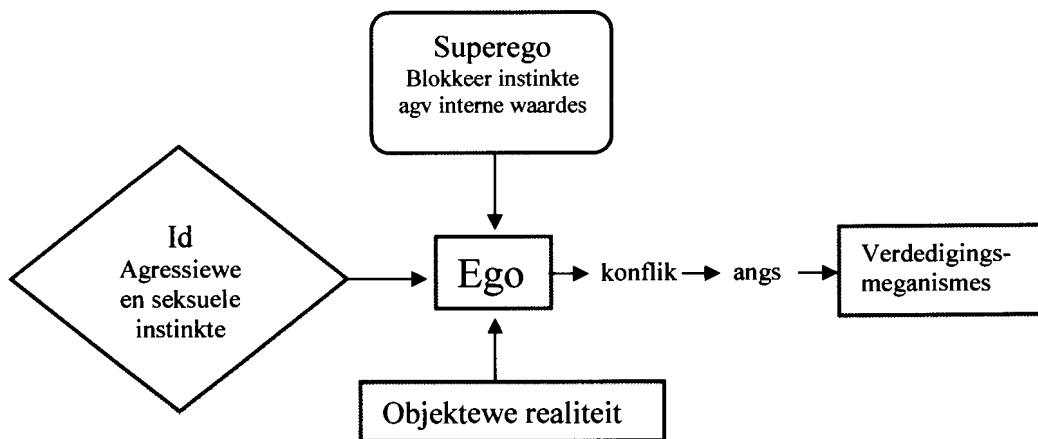
Die **Id** is die biologiese deel van persoonlikheid: die setel van die **instinkte** en die eerste bron van motivering. Instink is 'n drang soos honger, wat 'n spanningstoestand in die persoon skep. Die Id soek maniere om die spanning te verminder en 'n toestand van homeostase te handhaaf. Die Id maak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

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

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

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

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



Skets 2.2

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

### 3) Angs

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

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

### 4) Sielkundige selfverdedigingsmeganismes

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

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

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

#### 2.2.2.2 Houdings en identifisering

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

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

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

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

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

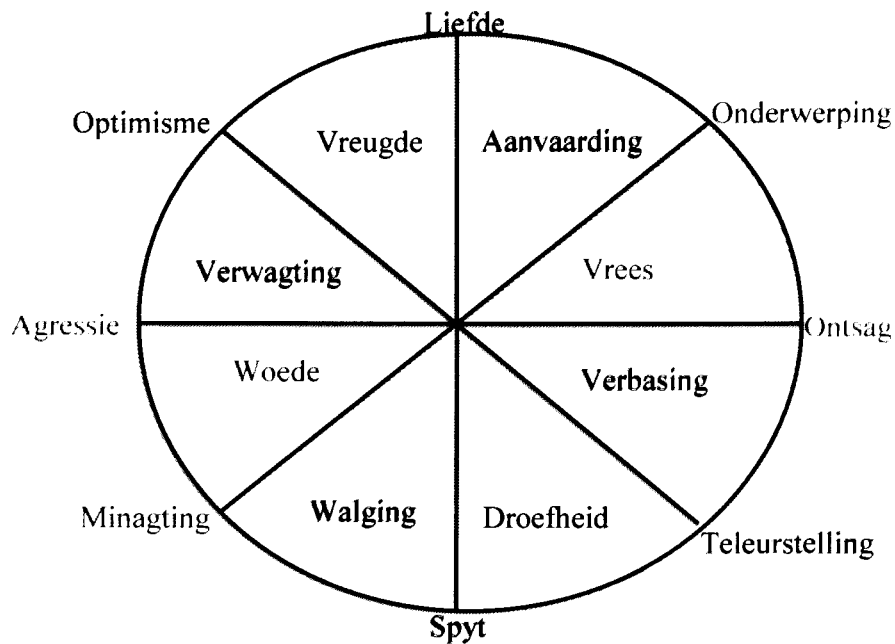
### 2.2.2.3 Emosie

#### 1) Inleiding

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

#### 2) Die eienskappe van emosie

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



Skets 2.3

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

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

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

Die volgende eienskappe van emosie is deur navorsers geïdentifiseer:

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

#### 2.2.2.4 Leiers

##### 1) Mag van leiers

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

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

##### 2) Eienskappe van leiers

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

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

##### 3) Leierskapsfunksies

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

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

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

### 2.2.3 Kommunikasiekunde

#### 2.2.3.1 Sosiale interaksie

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

##### 1) Die gedrag van leiers

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

Die bevoegste lede se stellings en gedrag was:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2) Besluitneming in kleingroepe

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

Volgens Baird is:

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

## 3) Openbare waardes

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

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

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

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

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

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

### 2.2.3.2 Empatie in fiksierolprente

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Voortvloeiend hieruit word vyf veranderlikes van rolprent-emosie gepostuleer:

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

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

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

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

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

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

## 2.2.4 Mitologie

### 2.2.4.1 Joseph Campbell

#### 1) Inleiding

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

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

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

## 2) Die avontuur van die held

### a) Inleiding

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

### b) Die vertrek

#### 1. Die oproep tot avontuur

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

#### 2. Die weiering van die oproep

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

#### 3. Bonatuurlike hulp

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

#### 4. Die oorsteek van die eerste drempel

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

#### 5. Die maag van die walvis

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

### c) Inisiasie

#### 6. Die pad van beproewings

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

#### 7. Ontmoeting met die godin

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

#### 8. Vrou as verleier

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

#### 9. Versoening met die vader

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

#### 10. Verheerliking/apoteose (*apotheosis*)

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

#### 11. Die finale seën

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

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

### d) Terugkeer

#### 12. Weiering van die terugkeer

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

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

### 13. Die towervlug

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

### 14. Redding van buite

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

### 15. Die oorsteek van die terugkeerdrempel

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

### 16. Meester van twee wêreldes

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

### 17. Vryheid om te lewe

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

## e) Die sleutels

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

## 3) Die kosmiese siklus

### a) Inleiding

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

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

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

#### **b) Openbarings**

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

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

#### **c) Die maagdelike geboorte**

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

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

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

#### **d) Die transformasie van die held**

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

#### **e) Ontbinding (einde)**

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

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

## 2.2.4.2 Chris Vogler

### 1) Inleiding

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

### 2) Karakters

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

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

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

### 3) Opsomming van die struktuur-elemente

#### Eerste Bedryf

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

#### Tweede bedryf

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

#### Derde bedryf

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

#### 4) Die karakterboog van die held

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

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

#### 5) Oorsig van die Heldereis

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

##### **Fase 1: Die gewone wêreld**

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

##### **Fase 2: Oproep tot avontuur**

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

##### **Fase 3: Weiering van die oproep tot avontuur**

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



#### **Fase 4: Ontmoeting met die mentor**

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

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

#### **Fase 5: Oorsteek van die eerste drempel**

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

#### **Fase 6: Toetse, bondgenote en vyande**

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

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

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

#### **Fase 7: Nadertog tot die Binneste Grot**

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

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

#### **Fase 8: Die Krisis**

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

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

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

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

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

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

### **Fase 10: Die Pad Terug**

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

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

### **Fase 11: Die Opstanding**

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

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

### **Fase 12: Terugkeer met die Prys**

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

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

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

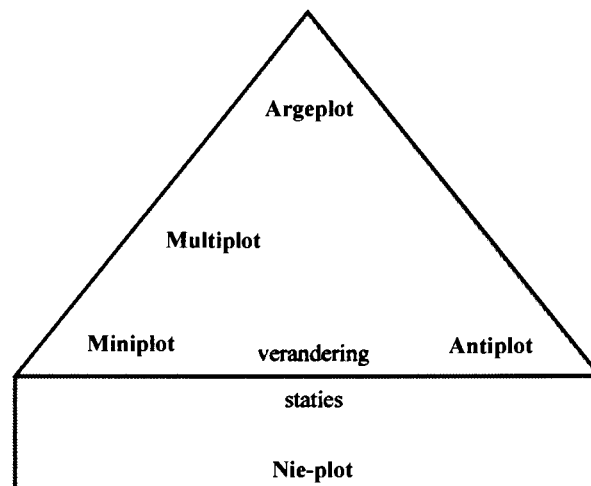
- As dit met 'n verklarende stelling afsluit ("liefde oorwin alles"), is dit soos 'n punt.
- As dit eindig op 'n noot wat aksie oproep of alarm maak ("iets moet gedoen word"), is dit soos 'n uitroepteken.
- Oop eindig wat eindig met 'n vraag, is soos 'n vraagteken.
- As die oop einde die gevoel gee van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

## 2.2.5 Draaiboekskryfteorie

### 2.2.5.1 Die klassieke dramatiese struktuur

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

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



Skets 2.4 (p 57)

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

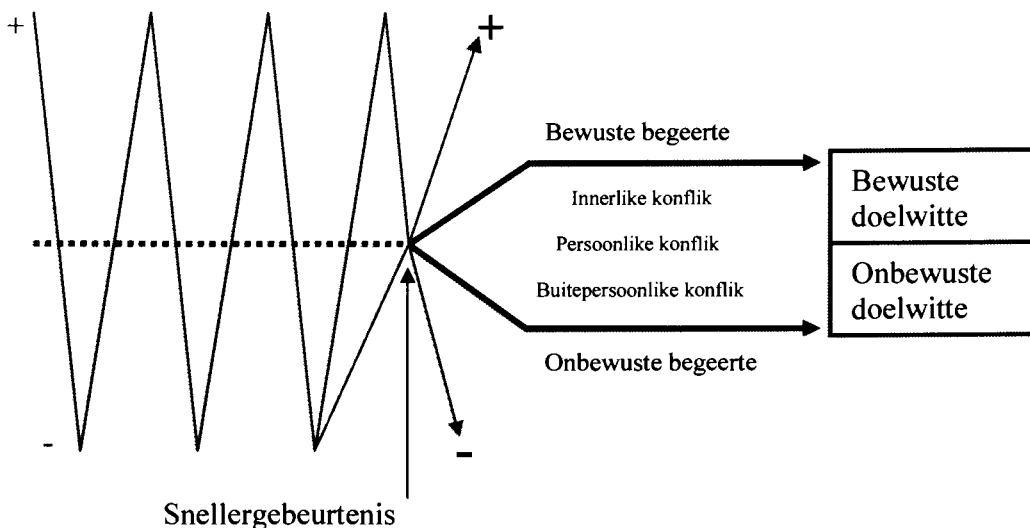
*This atrophy has nothing to do with quality or a lack of it. All three corners of the story triangle gleam with masterworks that the world treasures, pieces of perfection for our imperfect world. Rather, the audiences shrinks for this reason: Most human beings believe that life brings closed experiences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

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

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

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

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



Skets 2.5 (p 190)

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

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

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

#### 2.2.5.2 Die tweedoeelwitstruktuur

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

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

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

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

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

### 2.2.5.3 Die negebedryf-struktuur

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

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

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

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

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

In bedryf 0 moet die draaiboekskrywer onderskeid tref tussen:

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

#### 2) Bedryf 1: *Die eerste beelde.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In bedryf 3 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

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

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

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

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

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

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

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

Die karakter kan in die water spring (trek)

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

Voorbeelde van stampe:

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

Voorbeelde van trekke:

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

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

In bedryf 4 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

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

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

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

In bedryf 5 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

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

7) Bedryf 6: *Die omkeer.*

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



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

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

In bedryf 6 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

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

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

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

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

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

In bedryf 7 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

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

9) *Bedryf 8: Resolusie en afloop.*

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

In bedryf 8 moet die draaiboekskrywer bedag wees op:

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

## 2.3 Inventaris van kontrolelyste

### 2.3.1 Inleiding

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

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

#### 2.3.2.1 As die plot afgesaag is

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

#### 2.3.2.2 As die plot toneelspelwaarde (acting value) kort

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

#### 2.3.2.3 As die plot spanning kort

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

#### 2.3.2.4 As die plot nie oortuigend is nie

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

#### 2.3.2.5 As die plot nie sterk genoeg is nie

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

#### 2.3.2.6 As die plot kamerawaarde (camera value) kort

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

#### 2.3.2.7 As die plot fisiese beweging kort

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

#### 2.3.2.8 As die plot visuele waarde (pictorial value) kort

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

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

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

#### 2.3.4 Storiekonsep (Hauge 1988: 21 - 31)

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

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

#### 2.3.5 Struktuur (Hauge 1988: 87 - 104)

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

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

### 2.3.6 Tonele (Hauge 1988: 144 - 147)

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

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

### 2.3.7 Karaktervorming (Human 1988: 266 - 270)

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

#### 2.3.7.1 Die karakter se innerlike lewe

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

#### 2.3.7.2 Die vorming van karakters

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

### 2.3.8 Karakteropenbaring (Human 1988: 271 - 281)

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

#### 2.3.8.1 Handeling

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

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

#### 2.3.8.2 Dialoog

Dialoog het drie breë funksies, naamlik:

##### 1) Inligtingsfunksies

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

##### 2) Gevoelsfunksies

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

##### 3) Karakteriseringsfunksies

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

#### 2.3.8.3 Uiteensetting

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

#### 2.3.9 Karakterontwikkeling (Human 1988: 282 - 289)

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

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

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

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

### 2.3.11 Karakters (Katahn 1990: 48 - 54)

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



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

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

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

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

#### 2.3.13      Struktuur (Katahn 1990: 57 - 62)

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

#### 2.3.14      Die kykers (Katahn 1990: 62 - 63)

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

#### 2.3.15      Struktuur (Seger 1994: 37 - 38)

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

#### 2.3.16      Subplotte (Seger 1994: 58 - 59)

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

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

#### 2.3.17 Tonele (Seger 1994: 74 - 100)

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

#### Vrae om tonele mee te kontroleer:

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

#### 2.3.18 Integreëring van die draaiboek (Seger 1994: 114)

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

### 2.3.19 Mitologiese patroon (Seger 1994: 146)

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

### 2.3.20 Karakterskelet (Seger 1994: 162)

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

### 2.3.21 Konflik (Seger 1994: 178 - 179)

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

### 2.3.22 Ronde karakters (Seger 1994: 198)

- 1) Haak die storie vas by stereotipes?

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

### 2.3.23 Karakterfunksies (Segar 1994: 212)

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

### 2.3.24 Effektiewe karakters (Miller 1998: 46)

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

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

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

### 2.3.25 Storiestructuur (Miller 1998: 85 - 86)

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

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

#### 2.3.26 Storietegnieke (Miller 1998: 115)

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

#### 2.3.27 Tonele (Miller 1998: 174 - 175)

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

#### 2.3.32 Dialoog (Trottier 1998: 93, checkpoint 22)

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

#### 2.3.33 Diverse (Trottier 1998: 92, checkpoint 21)

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

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

##### 2.3.34.1 Is daar probleme met die perspektief?

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

#### 2.3.34.2 Is dit die regte lengte?

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

#### 2.3.34.3 Is die konsep interessant en geloofwaardig?

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

#### 2.3.34.4 Begin die storie op die regte plek?

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

#### 2.3.34.5 Is die storie goed gestruktureerd?

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

#### 2.3.34.6 Voldoen die storie aan die verwagting?

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

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

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

#### 2.3.35.1 Struktuur

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

#### 2.3.35.2 Plot

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

### 2.3.35.3 Karakters

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

### 2.3.35.4 Dialoog

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

### 2.3.35.5 Spanning en emosie

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

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

### 2.3.35.6 Diverse

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

### 2.3.36 Evalueringsdokumentasie van Amerikaanse maatskappye

#### 2.3.36.1 Tekstverslag (Lucey 1996: 368 - 369)

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

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

#### 2.3.36.2 Kandidaatleser evalueringseksamen (Lucey 1996: 371 - 372)

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

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

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

#### 2.3.36.3 Tekstverslag (Katahn 1990: 66)

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

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

## 2.4 Inventaris van genre-eienskappe

### 2.4.1 Inleiding

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

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

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

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



## 2.4.2 Plot en struktuur

### 2.4.2.1 Dappergenres: algemene kenmerke

Russin en Downs (2000: 197 - 206):

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

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

#### 2.4.2.2 Dappergenres: aksie/aksie-avontuur

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

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

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

Parker (1999: 156):

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

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

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

Mora (2003: 28):

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

#### 2.4.2.3 Dappergenres: avontuur

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

Lucey (1996: 21):

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

#### 2.4.2.4 Dappergenres: spanning (*thriller*)

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

Trottier (1998: 33):

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

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

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

#### 2.4.2.5 Dappergenres: oorlog

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

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

Dancyger en Rush (2002: 84):

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

#### 2.4.2.6 Dappergenres: epies (histories of biografies)

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

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

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

Dancyger en Rush (2002: 86 - 87):

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

#### 2.4.2.7 Dappergenres: biografieë

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

McKee (1998: 84):

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

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

Dancyger en Rush (2002: 88):

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

#### 2.4.2.8 Dappergenres: rampverhale

Voorbeelde: *Earthquake*, *Twister*, *Armageddon*.

Mora (2003: 29):

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

#### 2.4.2.9 Dappergenres: Wilde Weste

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

Herman (1952: 53, 85):

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

Boggs (1991: 352, 354 - 355):

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

Dancyger en Rush (2002: 69):

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

#### 2.4.2.10 Dappergenres: wraak

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

Lucey (1996: 21):

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

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

#### 2.4.2.11 Dappergenres: polisie

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

Mora (2003: 30):

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

#### 2.4.2.12 Dappergenres: sport

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

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

Dancyger en Rush (2002: 87):

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

#### 2.4.2.13 Dappergenres: dapper fantasie/wetenskapsfiksie

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

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

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



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

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

1) **Harde wetenskapsfiksie.**

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

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

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

3) **Militêre wetenskapsfiksie.**

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

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

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

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

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

6) **Alternatiewe realiteite**

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

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

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

#### 2.4.2.14 Fantasiëgenres

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

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

Tuttle (2001: 10 - 11):

1) **Heldfantasie.**

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

2) **Epiese fantasie.**

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

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

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

4) **Humoristiese fantasie.**

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

5) **Donker fantasie.**

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

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

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

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

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

#### 2.4.2.15 Vreesgenres: rillers

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

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

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

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

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

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

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

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

McKee (1998: 80) identifiseer die volgende subgenres:

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

Mora (2003: 28) identifiseer die volgende subgenres:

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

Russin en Downs (2000: 206 - 212):

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

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

Dancyger en Rush (2002: 82):

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

2.4.2.16 Vreesgenres: donker wetenskapsfiksie

Voorbeelde: *Aliens, The Fly, Godzilla*.

Dancyger en Rush (2002: 83):

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

#### 2.4.2.17 Liefdesgenres: algemene kenmerke

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

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

#### 2.4.2.18 Liefdesgenres: romantiese komedie

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

Parker (1999: 33):

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

Russin en Downs (2000: 224 - 228):

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

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

#### 2.4.2.19 Liefdesgenres: dramatiese romanse

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

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

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

Parker (1999: 32):

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



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

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

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

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

#### 2.4.2.20 Liefdesgenres: melodrama

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

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

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

Leibowitz (1996: 220 - 226):

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

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

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

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

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

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

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

#### 2.4.2.21 Liefdesgenres: platoniese liefde

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

Russin en Downs (2000: 228 - 232):

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

#### 2.4.2.22 Liefdesgenres: tragiese/donker romanse

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

Parker (1999: 35 - 36, 155):

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

#### 2.4.2.23 Raaiselgenres: algemene kenmerke

Russin en Downs (2000: 213 - 218):

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

#### 2.4.2.24 Raaiselgenres: misterie en speur

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

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

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

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

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

Lucey (1996: 85):

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

Parker (1999: 155):

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

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

#### 2.4.2.25 Raaiselgenres: komplot

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

Parker (1999: 155):

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

#### 2.4.2.26 Alternatiewe indelings: reis

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

Mora (2003: 29):

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

#### 2.4.2.27 Alternatiewe indelings: sosiale dramas

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

Mora (2003: 30):

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

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

#### 2.4.2.28 Alternatiewe indelings: karaktergedrewe genres

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

Wolff en Cox (1988: 182):

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

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

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

Lucey (1996: 238):

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

Parker (1999: 159 - 160):

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



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

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

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

2.4.2.29 Alternatiewe indelings: stories gebaseer op 'n karakterboog

McKee (1998: 81) identifiseer die volgende genres:

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

2.4.3 Karakters

2.4.3.1 Aksiegenre

Herman (1952: 52 - 53):

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

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

Dancyger en Rush (2002: 52, 85):

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

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

#### 2.4.3.2 Spanningsgenre

Dancyger en Rush (2002: 100):

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

#### 2.4.3.3 Wilde Weste genre

Herman (1952: 54 - 55):

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

Boggs (1991: 352 - 353):

#### Die held

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

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

### Die heldin

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

### Die skurk

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

### Ander karakters

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

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

Dancyger en Rush (2002: 69):

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

#### 2.4.3.4 Oorlogsgenre

Dancyger en Rush (2002: 84):

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

#### 2.4.3.5 Epiesegenre

Dancyger en Rush (2002: 86):

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

#### 2.4.3.6 Biografiesegenre

Dancyger en Rush (2002: 88):

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

#### 2.4.3.7 Sportgenre

Dancyger en Rush (2002: 87):

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

#### 2.4.3.8 Rillers

Dancyger en Rush (2002: 82):

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

#### 2.4.3.9 Melodrama

Dancyger en Rush (2002: 79, 92):

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

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

#### 2.4.3.10 Wetenskapsfiksie

Dancyger en Rush (2002: 83):

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

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

##### 1) Die Onkenbare

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

##### 2) Snaakse Vreemdelinge

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

##### 3) Vreemdes

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

\*\*\*\*\*

## Hoofstuk 3: Inventaris van strukturele tegnieke

### Oorsig

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

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

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

### Bogenoemde benadering

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

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

\*\*\*\*\*

### 3.1 Die aard en funksie van dramatiese struktuur

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

**Eerste bedryf**

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

**Tweede bedryf**

- c) Aan die begin van die bedryf is daar 'n pouse waartydens voorafgaande gebeure bespreek word. Motiverings kan ontleed, implikasies bespreek en planne opgestel word. Dit duur gewoonlik twee tot vier minute. Die tonele neig om emosioneel en persoonlik te wees en onthul karakter en/of tema.
- d) Aksietonele wat die plot vorentoe neem.
- e) Voorstorienele laat karakters toe om oor persoonlike sake te praat, gedrag en motivering te verduidelik en aan te dui hoe die gebeure hulle affekteer. Dit bied geleentheid om karakter en/of tema te onthul.
- f) Tonele wat aspekte van die ruimte soos lewenstyl, geskiedenis, terrein, gevare, weer en wildlewe uitbeeld.
- g) Die stres van die drama dryf karakters op 'n romantiese vlak uitmekaar of na mekaar. Romantiese tonele behels openhartige gesprekke, sekstonele, aanlê-tonele of 'n avontuur. Dit moet plot en karakterverhoudings bevorder, anders sal die storie ontfokus en die energie wegdreineer.
- h) Privaat oomblikke met die held of opponer. Dit handel met motiverings, huislike lewe, probleme en ambisie.
- i) Aan die einde van die tweede bedryf is nog 'n komplikasie. Dit is die karakter se donkerste oomblik en maak kykers bekommerd dat hy verslaan is.
- j) Soms word die donkerste oomblik vererger deurdat 'n romantiese objek of beste vriend beseer of doodgemaak word.
- k) Aan die einde van die tweede bedryf is die held se situasie so benard dat hy radikaal moet optree. Hierdie laaste stuip trekking-aksies, wat bo sy normale vermoëns is, is dit wat finaal die oorwinning aan hom verskaf.



### Derde bedryf

- l) Die kern van die derde bedryf is die klimaks. Voor die klimaks is daar tonele wat die gebeure saambind en voorberei op die finale konfrontasie.
- m) Voor die klimakssekwens is daar 'n sekwens waar die held en opponent voorberei op die finale konfrontasie. Dit kan stil oomblikke van nabetragting of voorbereiding behels, vriende wat mooipraat, saamsweer, saamwerk of onttrek en die held in die steek laat.
- n) Die klimakssekwens is die storie se hoogtepunt. Daar kan vals klimakse wees wat oortref word deur die finale klimaks, soos in *The Terminator*.
- o) 'n Epiloog rond die storie af en lewer kommentaar op die dramatiese aksie. Nie alle rolprente bevat 'n epiloog nie.
- 17) Elke bedryf moet merkbaar verskil van die ander twee – elkeen moet 'n unieke funksie hê. Met 'n huis word die fondasie nie dieselfde as die mure gebou nie, wat weer nie dieselfde as die dak gebou word nie (Becker 1997a).
- 18) Bedrywe 1 en 2 moet eindig in 'n situasie sonder wegkomkans (*recourse*) vir die hoofkarakter – as dit nie so eindig nie, is dit verkeerd (Becker 1997a).
- 19) Die sekondêre en subplotte moet dieselfde breë strukturele elemente bevat as die hoofplot, maar korter. Elkeen moet uiteensetting, snellergebeurtenisse, progressie, bedryfklimakse en hoofklimakse bevat (McKee 1998: 219).
- 20) 'n Hoofstorie wat in die middel trek, kan verbeter word deur meer bedrywe by te voeg. Volgens McKee (1998: 220 - 221) het *Four Weddings And a Funeral* vyf en *Raiders Of The Lost Ark* sewe bedrywe.
- 21) Die grafiek van die klassieke dramatiese struktuur styg met 'n saagtandpatroon wat die toename in tempo en intensiteit verteenwoordig (Miller 1998: 49).
- 22) Miller (1998: 65) bied die volgende storiemodel:
- |        |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| (1)    | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- | ----- |
| (2)    | ---   |       |       |       |       | ---   |       | ---   | ---   |
| (3)    |       | ---   | ---   |       | ---   |       |       | ---   | ---   |
| (4)    |       |       |       | ---   |       |       | ---   |       | ---   |
| Minute | 0     | 15    | 30    | 45    | 60    | 75    | 90    | 105   | 120   |
- (1) = Hoofdoelwit storielyn.  
(2) = Interne storielyn.  
(3) = Verhouding/romantiese storielyn.  
(4) = Subplot wat aan 'n ander karakter behoort.
- 23) In 'n lesing by die Loyola Marymount Universiteit in 1987, het Brenner 'n vals-waredoelwitstoriemodel beskryf. 'n Hoofkarakter jaag 'n vals doelwit na omdat hy onbewus is van die ware doelwit. By die klimaks kry hy insig en kies die ware doelwit. In *Gregory's Girl*, laat vaar 'n seun sy obsessie met een meisie en begin 'n verhouding met 'n ander een (Miller 1998: 70).
- 24) Die heldereis se struktuur moet nie aandag vestig op sigself nie (Vogler 1998: 26).
- 25) Rolprentstories gebruik dikwels 'n raam (*framing device*) waarin die hoofstorie geplaas word. 'n Voorbeeld is die avonturier-wetenskaplike wat soek na die wrak in *Titanic*. Dit gee "boekmerke" in die vorm van werklike dokumentêre beeldmateriaal van Titanic se wrak en die ou Rose-karakter. Dit herinner kykers eerstens dat dit nie 'n opgemaakte storie is nie. Tweedens koppel dit die



- gebeure met die hede, die moderne kykers. Derdens verskaf die raam 'n misterie en kykers wonder wie die ou vrou is, wat van die juweel geword het, het sy liefde gevind, ensovoorts (Vogler 1998: 243 - 246).
- 26) Cowgill (1999: 20 - 22) gee die volgende riglyne vir elke bedryf :
- Die einde van die eerste bedryf formuleer die dramatiese probleem vir die hoofkarakter op 'n wyse wat lei tot nuwe ontwikkelings, storievoortgang en 'n eskalاسie van konflik wat die middel van die storie uitbou en die tema definieer.
  - Aan die einde van die tweede bedryf gebeur amper die teenoorgestelde as aan die einde van die eerste bedryf. Die fokus is weer op die dramatiese probleem (storiendoelwit) van die hoofkarakter, maar in stede daarvan dat dit lei tot komplikasies, wys dit direk na die onvermydelike konfrontasie wat tussen die hoofkarakter en die opponent moet plaasvind. Dit vorm die fokus van die laaste deel van die storie.
  - As daar 'n sekondêre plot of belangrike subplot is, het dit teen die einde van die tweede bedryf met die primêre plot saamgesmelt om een plot te vorm.
  - Die derde bedryf begin met en bou voort op die tonele waarmee die tweede bedryf eindig: 'n ontwikkeling of gevolg van die voorafgaande krisis begin 'n lyn van aksie wat direk lei tot die finale krisis, hoofklimaks en resoluasie.
- 27) Volgens Cowgill (1999: 28 - 29) is die vyf sleutelpunte in die struktuur:
- Die snellergebeurtenis.
  - Die klimaks van die eerste bedryf.
  - Die middelpunt.
  - Die klimaks van die tweede bedryf.
  - Die klimaks van die derde bedryf.
- 28) Daar is baie teorieë oor die aantal bedrywe in 'n draaiboek, maar hulle is nie in kompetisie met mekaar nie. Almal is gefundeer op die driebedryf dramatiese struktuur wat deur Aristoteles geïdentifiseer is (Deemer 1/10/2000).
- 29) Verhalende struktuur kan gebaseer word op teenoorgesteldes. Positiewes kom te staan teenoor negatiewes. A wil iets hê en word teëgestaan deur B (Halperin 2000: 5).
- 30) 'n Bedryf is 'n boog, 'n aksielyn wat lei tot 'n klimaks of kulminerende gebeurtenis. Die beste bedrywe eindig met oop tematiese of verhalende vrae wat kykers in die volgende bedryf intrek (Ryan 2000: 77).
- 31) Elke bedryf moet meer inligting oor die karakters verskaf (Ryan 2000: 84). Op grond hiervan word gepostuleer dat die eerste bedryf meer inligting oor die ruimte en die voorstorie verskaf en minder oor die hoofkarakter. Die tweede en derde bedryf sal meer inligting bevat oor die hoofkarakter se diepere gevoelens. Die tweede bedryf sal meer inligting oor die plot verskaf as die eerste of derde.
- 32) Ryan (2000) tref onderskeid tussen een-, twee- en driebedryfdraaiboeke. Dit is nie korter of langer draaiboeke nie – die verskil lê in die storiestruktuur.
- 'n Eenbedryfstorie het net een sentrale aksielyn en die storie het nooit 'n wending wat dit in 'n ander rigting stuur nie (*Vagabond, Mean Streets*). Sulke stories skep 'n gevoel dat alles vooraf bestem (*preordained*) is en kykers sink sielkundig weg in 'n gehipnotiseerde toestand. Dit bied baie geleentheid vir inligting oor karakters en ruimte (pp. 86 - 89).

- b) 'n Tweebedryfstorie suggereer dat alle besluite gevolge het. Die protagonis moet 'n keuse uitoefen en dit stel nuwe kragte vry wat lei tot die tweede bedryf (*Jules and Jim, Full Metal Jacket*) (pp. 90 - 94).
  - c) 'n Driebedryfstorie is die tradisionele struktuur wat gebruik word en eindig gewoonlik in die herstel van orde (*The Godfather, The Fugitive*). Ryan skep verkeerdelik die indruk dat sulke draaiboeke altyd eindig in 'n herstel van die *status quo* (pp. 95 - 99).
- 33) Die dominante model vir die struktuur van dramarolprente is die herstellende (*restorative*) driebedryfstruktuur. Dit behels dat die orde versteur word, maar aan die einde word dit weer herstel en is daar geen onopgeloste vrae nie (Dancyger & Rush 2002: 19).

### 3.2 Tipes strukture

- 1) Parker (1999: 22 - 23) noem vyf strukture wat in drama kan voorkom:
- a) **Liniêr.** Die gebeure is in chronologiese volgorde. Daar is twee tipes:
    - *Eenvoudig.* Al die storielyne ontwikkel gelyktydig in dieselfde tydraam (*Ghandi, Speed*).
    - *Kompleks.* Ander storielyne ontwikkel in 'n ander tydraam (*The English Patient, The Terminator*).
  - b) **Episodies.** 'n Aantal episodes vorm saam die groter storie. Elkeen kan op sy eie gekyk en verstaan word. Daar is twee tipes:
    - *Eenvoudig.* Elke episode staan op sy eie (*Columbo, Canterbury Tales*).
    - *Kompleks.* Verskeie stories kom voor in elke episode. Sommige word voltooi in die episode en ander loop deur na volgende episodes (*NYPD Blue, Northern Exposure*).
  - c) **Tematies.** Verskillende gebeure wat verskillende karakters behels, is gekoppel deur 'n soortgelyke probleem of terrein. Die tema is die rede vir die storie se bestaan en vorm die dramatiese struktuur (*A Night on Earth, The Big Chill*).
  - d) **Assosiërend.** Die storie word gevorm deur gemeenskaplike elemente en maak nie staat op chronologie of episodiese verhoudings om die effek te skep nie. Dit is die dominante vorm in advertensies (kort rolprente: *The Old Man and the Sea, Blue*).
  - e) **Sirkulêr.** Die storie word gevorm deur herhalende gebeure. Die hoof aanwending is in interaktiewe video-speletjies (*Groundhog Day, Super Mario*).

Die verskillende strukture kan gekombineer word, maar die skrywer moet seker maak watter struktuur moet domineer. *Pulp Fiction* is 'n episodiese storie met sirkulêre gebeure wat 'n begin en einde byvoeg en verwysings na elemente in elke episode regdeur die storie moontlik maak.

- 2) Volgens Dancyger en Rush (2002: 24 - 26) is die eienskappe van 'n herstellende driebedryfspeelprent as volg:

#### **Eerste Bedryf**

- a) 'n Spesifieke *periode* in 'n karakter se lewe word geneem en die belangrikste moment van sy lewe gemaak.



- b) Die karakter beweeg deur 'n *eenrigtinghek*, waarna daar geen omdraaipunt is nie.
- c) Daar is 'n *vals oplossing* vir die probleem.
- d) Die einde van die eerste bedryf dwing 'n *besluit* op die karakter af. Die gevoel word geskep dat as die karakter 'n ander besluit geneem het, sou die storie verby gewees het.

#### Tweede bedryf

- e) Kykers is vir die grootste deel van die storie *voor die karakter*, veral in die tweede bedryf as die karakter onbewus is van sy werklike situasie.
- f) Die tweede bedryf is die bedryf van *gevolge*. Die karakter vang op met die kykers en moet die gevolge van die vals oplossing van die eerste bedryf in die gesig staar.
- g) Die einde van die tweede bedryf is gewoonlik die punt met die *hoogste identifisering* deur kykers met die karakter, want die karakter besef dan sy fout en die kykers is tevrede dat hy met hulle herenig is.
- h) Aan die einde van die tweede bedryf lyk dit of die *karakter verlore* is.
- i) Die bereidheid van die karakter om hom tot die saak te *herverbind*, dryf die storie voort na die derde bedryf.
- j) Van daar af lei die karakter die kykers. Hy verbaas *kykers* met sy insig/planne en verbind insig aan sukses. Hy bewys ook dat as hy eerlik na homself kyk, hy suksesvol is.

#### Derde bedryf

- k) Die eksterne gebeure van die tweede bedryf het *gelei tot insig*, nie tot 'n onomkeerbare katastrofe nie.
- l) Na die karakter sy fout besef, is hy in staat om *op te staan* en sy interne spanning en eksterne konflik op te los.
- m) Die oplossing van die *interne konflik* is gewoonlik eerste.
- n) Die res van die bedryf word gewei aan die oplos van die *eksterne konflik*.
- o) Die herstellende derde bedryf het 'n *positiewe einde*.
- p) Die patroon van oortreding, herkenning en versoening maak die herstellende driebedryf 'n *gerusstellende struktuur*. Kykers kan identifiseer met karakters wat verby die punt van aanvaarbare gedrag beweeg, want hulle is bewus dat die karakters hulle gedrag sal moet konfronteer (Dancyger & Rush 2002: 38).

### 3.3 Strukturele gebreke

- 1) Seger (1994: 36 - 37) identifiseer die volgende gebreke in rolprentstrukture:
  - a) Die uiteensetting aan die begin, voor die snellergebeurtenis, is te lank en/of te stadig (*Tender Mercies, Kiss of a Spider Woman*).
  - b) Die storie voor die eerste bedryf se wending is te lank. Kykers verloor belangstelling en dit kondenseer die tweede bedryf (*Awakenings*).
  - c) Die tweede bedryf se wending is te vroeg, gevolglik is die derde bedryf te lank en trekkerig.
  - d) Die tweede bedryf se wending is te laat, gevolglik is daar te min tyd om spanning te ontwikkel wat lei tot die groot einde.
  - e) Die resoluie is te lank en hou aan lank na die klimaks bereik is (*A Passage to India, The Colour Purple*).

- 2) Skrywers ervaar dikwels probleme met die lengte van die tweede bedryf. Dit is omdat hulle dit bloot sien as 'n reeks hindernisse op pad na die held se finale doelwit. Selfs die ligsinnigste komedie of lighartigste romanse het 'n sentrale lewe-of-dood krisis in die tweede bedryf nodig (Vogler 1998: 165).
- 3) 'n Hoof storie wat in die middel trek, kan verbeter word deur subplotte by te voeg. Alle subplotte hoef nie naby die einde van die storie te eindig nie. Een kan byvoorbeeld in die middel eindig, 'n ander driekwart en 'n derde aan die einde (McKee 1998: 219).
- 4) Die tweede bedryf is die langste en dus kwesbaarste om momentum of kohesie te verloor. Daarom word 'n middelpuntgebeure in die helfte daarvan geplaas. Die middelpuntgebeure is die hoogtepunt van 'n aksielyn vanuit die eerste helfte en dit forseer die plot vorentoe na die tweede bedryf se klimaks. Dit hoef nie presies in die middel te wees nie (Cowgill 1999: 29).

#### 3.4 Tegnieese struktuur

- 1) Om advertensies te akkommodeer, bestaan die tegnieese struktuur van 'n rolprent-van-die-week uit sewe bedrywe van 14 minute elk. Die bedrywe se lengte kan met 'n paar minute wissel (Wolff & Cox 1988: 128) (Press 2004: 85).
- 2) Advertensiebreke in 'n rolprent-van-die-week moet nie op die half-uur eindig nie, aangesien ander kanale dan nuwe programme begin (Wolff & Cox 1988: 128).
- 3) Die einde van elke bedryf vir 'n rolprent-van-die-week moet 'n spanningslyn hê sodat kykers na die advertensiebreek sal aanhou kyk (Wolff & Cox 1988: 128).
- 4) Televisiedramareekse van een uur se episodes bestaan uit vier bedrywe van ongeveer 13 minute elk (Wolff & Cox 1988: 146).
- 5) Dokumentêre speelprente vir netwerktelevisie is gewoonlik twee uur lank. Sonder advertensiebreke is dit ongeveer 100 minute (Rosenthal 1995: 63 - 64).
- 6) Dokumentêre speelprente vir netwerktelevisie word gestruktureer in sewe bedrywe. Drie in die eerste uur en vier in die tweede uur. Die eerste bedryf is gewoonlik die langste, ongeveer 25 minute en stem ooreen met die eerste bedryf van 'n speelprent. Behalwe vir die klimaks en hoek aan die einde van elke bedryf, moet daar 'n hoogtepunt aan die einde van die derde bedryf wees sodat kykers nie op die uur van kanaal verwissel nie (Rosenthal 1995: 64).

#### 3.5 Die aard van tonele

- 1) Die **hoof tonele** van die storie moet reg gespaseer en geplaas word (Swain & Swain, 1988: 152).
- 2) **Ontspanningstonele** bied die geleentheid om spanning te verlig, atmosfeer/tyd/plek te verander, humor of kontras te beklemtoon. Hulle moet pas by die storielyn en algemene aard van die storie (Swain & Swain 1988: 153).
- 3) **Kerntonele** (*kernel scenes*) inisieer, vermeerder of voltooi 'n onsekerheid. **Aanvullende** (*satellite*) tonele versterk of kleur in deurdat dit die kernegebeure handhaaf, vertraag of verleng (Horton 1994: 110).
- 4) Karaktergedrewe draaiboeke sal meer *aanvullende* tonele hê as wat daar in plotgedrewe draaiboeke voorkom (Horton 1994: 110).
- 5) Die punt van 'n toneel word aan die einde gemaak (Lucey 1996: 116).
- 6) 'n Toneel is 'n miniatuur storie (McKee 1998: 233).

- 7) 'n Toneel is 'n aksie deur konflik in 'n kontinuïteit van tyd en ruimte, wat die **waardelading** van 'n karakter se toestand verander (McKee 1998: 233).
- 8) Tonele moet gesien word as **eenhede van aksie** wat handel oor dit wat die karakter wil bereik in konteks van die hoofkonflik (Cowgill 1999: 249).
- 9) George Lucas is ten gunste van 60 goeie 2-minuuttonele (Rossio & Elliot 2004).

### 3.6 Effektiewe tonele

- 1) Elke toneel moet 'n logiese uitvloeisel wees van die vorige, 'n definitiewe indruk maak, een ding bereik en die storie vorentoe neem (Patterson 1920: 117, 129).
- 2) Elke toneel in verhoogdrama bevat: uiteensetting van karakter en plot vir daardie toneel, konflik, oorgang, krisis, klimaks en gevolgtrekking (Egri 1946: 225).
- 3) Elke skoot en toneel moet bydra tot voorwaartse beweging (Herman 1952: 183).
- 4) Volgens Lehman, onderhoud in Hollenbach (1980: 123 - 124), moet individuele tonele nie te lank aanhou nie, veral as dit net gesprekke bevat.
- 5) As 'n toneel verwyder kan word sonder om die toneel daarvoor of daarna te affekteer, is daar 'n gebrek in die storiestructuur. As 'n toneel nie die storie vorentoe neem, die konflik kompliseer/konsentreer of begin om die konflik op te los nie, moet dit waarskynlik uitgehaal word (Blacker 1986: 22).
- 6) Aan die begin van 'n toneel luister kykers nie aandagtig na die dialoog nie, want hulle raak nog gewoond aan die nuwe omgewing (Wolff & Cox 1988: 97).
- 7) Die lengte van tonele kan wissel van 'n paar reëls tot baie bladsye. As die lengte van tonele varieer, gee dit 'n gevoel van ritme. As al die tonele dieselfde lengte het, kan dit eentonig raak (Wolff & Cox 1988: 98).
- 8) Daar moet 'n **brug** in en uit elke toneel wees (Horton 1994: 164).
- 9) Horton (1994: 165) noem verskeie maniere om tonele aan mekaar te bind:
  - a) Musiek.
  - b) Klank/stem.
  - c) Ooreenstemmende snitte/beelde.
  - d) Kontrasterende snitte/beelde.
  - e) Kruisdowe of ander spesiale oorgange.
- 10) Lucey (1996: 302) vra die volgende vrae oor 'n toneel:
  - a) Maak elkeen 'n spesifieke punt op 'n dramatiese wyse?
  - b) Is die uitslag in die weegskaal tot die laaste oomblik?
  - c) Is almal noodsaaklik of kan van hulle weggelaat of gekombineer word?
  - d) Onthul die toneel karakters deur konflik en drama of daarsonder?
  - e) Is daar tonele waarin die karakters kragtige emosies beleef?
  - f) Is daar tonele waarin karakters se vrese, behoeftes en drome onthul word?
  - g) Kort die tonele energie?
- 11) As 'n toneel te kort is, is dit dalk onnodig of dit maak die verkeerde punt (Lucey 1996: 302).
- 12) Cowgill (1999: 241 - 252) gee die volgende riglyne vir effektiewe tonele:
  - a) 'n Goeie toneel sal
    - 'n idee bekendstel;
    - bou op die idee;
    - spanning en onsekerheid skep oor hoe die idee sal verloop en
    - die kykers lei na die volgende toneel.



- b) Goeie tonele is dié waarin iets substansieels gebeur binne die konteks van 'n onvergeetlike karakter en sy reaksie op gebeure.
- c) 'n Karakter wat onvermydelik deur sy persoonlikheid gedwing word om heldhaftig op te tree, gee aanleiding tot 'n goeie toneel.
- d) 'n Toneel bereik een of meer van drie doelwitte:
  - Dit neem die plot vorentoe na die klimaks.
  - Dit bevorder kykers se verstaan van die hoofkarakter.
  - Dit bevorder kykers se verstaan van die storie deur inligting oor te dra.
- e) Teen die einde van die toneel moet iets weggeneem of bygevoeg wees tot die situasie aan die begin. As niks verander nie, raak die storie vervelig.
- f) 'n Goeie toneel het net een hoofpunt/hoofdoelwit. Ander inligting moet so ingewerk word dat dit nie afbreek doen aan die hoofdoelwit nie.
- g) Te veel belangrike idees in 'n toneel kompeteer vir die begrip van die kykers. Goeie rolprente los die probleem op deur aparte tonele te skep vir elke belangrike punt.
- h) In elke toneel het die karakters 'n bepaalde doelwit. In goeie tonele het die karakters dikwels konflikterende behoeftes.
- i) In sommige tonele word die karakter se doelwit ondermyn deur sy eie innerlike behoefte.
- j) Elke toneel het sy eie protagonis wat die aksies binne die toneel orkestreer. Dit is nie noodwendig dieselfde as die storieprotagonis nie.
- k) Net soos 'n draaiboek opbou tot die mees dramatiese punt met die klimaks, moet 'n toneel ook bou tot die belangrikste. As die belangrikste inligting aan die begin gegee word, is alles wat daarop volg 'n antiklimaks.
- l) As die hoofpunt van 'n toneel gemaak is, is die toneel effektief verby.
- m) Binne 'n paar sekondes is daar 'n definitiewe punt waar die storie begin. Dit kan voorafgegaan word deur 'n paar reëls dialoog of 'n paar sekondes beeld.
- n) 'n Toneel wat handel oor 'n karakter se emosionele lewe of 'n liefdestoneel kan langer neem om op te stel en die hoofpunt te bereik.
- o) Sommige tonele maak staat op 'n dreigende risiko/konflik wat in voorafgaande tonele geskep is. Dit maak tonele wat slegs uiteensetting verskaf, interessanter. 'n Voorbeeld is die toneel in *One Flew Over the Cuckoo's Nest* waar McMurphy, Chief en Cheswick buite die skokterapie-kamer wag. Na Cheswick protesterend weggeneem is, word dit onthul dat Chief kan praat en hulle bespreek die moontlikheid om na Kanada te vlug.
- p) Die middelste deel van 'n toneel bevat gewoonlik die stryd of konflik soos die toneelprotagonis poog om sy doelwit te bereik.
- q) Tonele is op hul sterkste as hulle nie volledig staatmaak op dialoog om betekenis te kommunikeer nie. Die dramatisering van 'n storie deur middel van aksie, eerder as dialoog, verdiep kykers se betrokkenheid.
- r) Die hoofvrae wat beantwoord moet word ten opsigte van 'n toneel is:
  - Wat is die doel van die toneel?
  - Wie is in die toneel?
  - Waar sal die toneel afspeel?
  - Wat wil die karakters bereik in die toneel?
  - Wat is die behoefte (subteks) van die karakters?
  - Wat is elke karakter se houding?
  - Wat veroorsaak die spanning?

- Is die konflik overt of kovert?
  - Bou die toneel na 'n dramatiese of komiese punt toe?
  - s) Addisionele karakters in 'n toneel, naas die hoofdeelnemers, kan waarde bydra wat nie ooglopend is nie. Hoofkarakters kan byvoorbeeld vir dramatiese of komiese effek reageer op newekarakters of newekarakters kan 'n kontrapunt vir die hoofkarakters verskaf of hulle versterk.
  - t) Die skrywer moet homself vra of hy al die tipe toneel vantevore gesien het. Dit help om clichés en onbewuste nabootsing uit te skakel.
- 13) Elke woord en elke gebeurde in 'n toneel moet 'n funksie hê (Deemer 1/04/2001).
- 14) Deemer (1/04/2001) sê 'n toneel moet so laat moontlik begin. Die maatstaf vir wanneer, is die mate waarin dit kykers se aandag hou. Dit word bepaal deur die hoeveelheid afwagting en spanning wat gekoppel is aan die toneelgebeure. As 'n toneel handel oor 'n vrou wat in 'n restaurant aan haar vervreemde man gaan sê sy wil 'n egskeiding hê, kan daar min tyd aan die voorbereiding en arriewering spandeer word. As die man vooraf 'n pistool in sy sak plaas, is daar meer afwagting en kan die toneel langer wees. Die toneel moet eindig na dit sy punt gemaak het. Na die nuus aan die man oorgedra is, kan dit eindig. In die weergawe met die pistool kan dit langer wees. Die navorser postuleer dat indien dieselfde toneel voorkom aan die einde van die storie, wat opgebou het tot die moment, dit nog langer uitgerek kan word.
- 15) Deemer (1/05/2001) gee die volgende wenke vir goeie toneelontwerp:
- a) Maak die toneeloorloopte so kort en dramaties moontlik.
  - b) Wat uitgelaat word, is net so belangrik as dit wat ingesluit word.
  - c) Elke toneel moet met 'n klimaks of 'n oomblik wat 'n vraag skep, eindig.
  - d) Al die inligting oor die voorbereiding tot die werklike gebeure moet uitgesny word en die toneel moet begin waar nuwe storie-inligting verskaf word.
- 16) Elke toneel moet konflik bevat tot by die resoluksie, hetsy onmiddellike konflik of dreigende konflik (Russin & Downs 2000: 123).
- 17) Om konflik te handhaaf, kan daar weggesny word van 'n toneel net voor konflik tot uitbarsting kom. Die afwagting word dan oorgedra na die volgende toneel. Wanneer daar teruggesny word na die toneel kan die konflik reeds aan die gang wees – dit skep 'n gevoel van dringendheid (Russin & Downs 2000: 129).
- 18) Voor 'n toneel geskep word, moet die vraag gevra word waarom daardie oomblik in tyd uniek is. Hoekom is vandag soos geen ander dag nie. *The Godfather* begin met die troue van Don Corleone se dogter en *Saving Private Ryan* begin op D-dag (Ryan 2000: 145).
- 19) Jack Nicholson sê hy sal 'n rol vertolk in 'n rolprent as daar drie uitstaande tonele is en geen swakke nie. Rossio en Elliot (2004) sê 'n skrywer moet homself in die skoene van 'n ego-gedrewe akteur plaas en vra (a) of daar drie uitstaande tonele is vir elke hoofkarakter en (b) of daar enige swak tonele is.

### 3.7 Sekwense

- 1) Struktuur is effektief as die regte gebeure in die regte sekwense plaasvind om optimale emosionele betrokkenheid by kykers te ontlok (Hauge 1988: 82).



- 2) Die patroon van drama is **doelwit – konflik – ramp, reaksie – dilemma – besluit**. Hierdie patroon herhaal homself tot aan die einde van die rolprent en is van toepassing op alle genres (Swain & Swain 1988: 143).
- 3) Kan twee sekwense saamgevoeg word om dieselfde effek te bereik? (Swain & Swain 1988: 157).
- 4) Mehring (1990: 58 - 68) gee die volgende riglyne vir sekwense:
  - a) 'n Sekwens is 'n groot beweging, 'n belangrike stap in die protagonis se stryd om sy doelwit te bereik. *Rebel Without a Cause* bevat agt dramatiese gebeure (agt verenigde idees) en dus agt sekwense.
  - b) Elke sekwens het 'n begin, middel en einde.
  - c) Sekwense bevat ook omkere as deel van hulle struktuur. Die omkere is egter minder belangrik/radikaal. Sekwensomkere veroorsaak dikwels dat die protagonis sy strategie verander na 'n nuwe sekwensdoelwit en -strategie.
  - d) Na die omkeer volg daar 'n oomblik van *beseft*, wanneer die karakter beseft en aanvaar dat sy strategie nie vir die spesifieke sekwensdoelwit werk nie.
  - e) Die beseft van die karakter dat die doelwit nie so bereik kan word nie, word gevolg deur 'n brug na die volgende sekwens.

Uit voorafgenoemde kan afgelei word dat Mehring die volgende patroon in sekwense identifiseer: **doelwit – strategie – stryd – omkeer – beseft – brug na volgende sekwens**.

- 5) Horton (1994: 164) gee die volgende riglyne vir sekwense:
  - a) Sekwense is vir 'n draaiboek wat hoofstukke vir 'n boek is. 'n Sekwens verbind kort tonele (*minor scenes* en *bits*) en lang tonele in 'n volledige eenheid. Die gemiddelde draaiboek bevat tussen agt en twaalf sekwense.
  - b) 'n Sekwens moet ten minste een sleuteltoneel en 'n paar korter tonele bevat.
  - c) Die struktuur van 'n sekwens kan verdeel word in uiteensetting, komplikasie en omkeer/resolusie, met 'n brug na die volgende sekwens.
- 6) Sekwense kan gesien word as episodes binne 'n bepaalde tydraam, volledig met begin, middel, einde en karakter- en tema-ontwikkeling deur middel van aksie (Cowgill 1999: 154).
- 7) Cowgill (1999: 171 - 176) gee die volgende riglyne vir sekwense:
  - a) 'n Sekwens is 'n groep tonele wat gestruktureer is rondom die *konfrontasie van 'n hindernis, komplikasie of probleem*. Karakters moet die probleem aanspreek en skep sodoende 'n plan van aksie.
  - b) 'n Sekwensplot kan die gebeure bevat wat aanleiding gee tot die probleem, sowel as die gevolge van die konfrontasie daarvan. Dit kan alternatiewelik begin met die probleem en bou tot by die oplossing daarvan.
  - c) 'n Sekwens se tonele bou liniêr, sonder onderbreking deur ander storielyne, subplotte of karaktertonele en beweeg met oorsaak-gevolg tot by sy klimaks.
  - d) Sekwense verhoog verhalende momentum op twee maniere:
    - Hulle het 'n definitiewe progressie na 'n doel wat in gevaar blyk tot die sekwens se klimaks.
    - Hulle verhoog die oorhoofse spanning in die storie deur die bekendstelling van die nuwe bedreiging.



- e) Daar is **aksiesekwense** en **karaktersekwense**.
- *Aksiesekwense* gebruik fisiese aksie en geweldadige konfrontasie in hul konstruksie. Die hindernis bied 'n bedreiging vir die protagonis en sy doelwit.
  - *Karaktersekwense* bevat nie geweldadige konfrontasie of direkte konflik tussen die protagonis en antagonis nie. Daar is steeds 'n probleem en die sekwens wys hoe die karakter dit hanteer. Die sekwens eindig met die karakter wat nuwe aksie inisieer.
- 8) Parker (1999: 195) verskaf die volgende vrae ten opsigte van sekwense:
- a) Wat is die aktiewe vrae wat elke sekwens definieer?
  - b) Is daar te veel of te min dramatiese vrae op sekere plekke in die storie?
  - c) Is daar 'n variasie in die vrae se dramatiese gewig?
  - d) Skep die sekwense 'n definitiewe en effektiewe ritme?
  - e) Reflekteer elke sekwens die oorhoofse atmosfeer/styl van die storie?
  - f) Is daar genoeg visuele sekwense om die dialooggedeeltes van die storie op te breek?
  - g) Is daar genoeg pouses na elke hoof dramatiese ontwikkeling en is hulle te lank of te kort?

### 3.8 Strukturele eenheid

- 1) Herman (1952: 39) gee die volgende riglyne vir strukturele eenheid:
- a) Die punte van dramatiese impak moet kontinuïteit hê.
  - b) Die punte van dramatiese impak moet 'n eenheid vorm.
  - c) Die punte van dramatiese impak moet bou tot die klimaks.
  - d) Gebeure in die storie moet uit of rondom die tema vloei.
  - e) Alles in die storie (die karakters, hulle aksies en reaksies, spraak, ensovoorts) moet bydra tot strukturele eenheid.
- 2) Op grond van Aristoteles se verduideliking van die konsepte begin, middel en einde, maak Cowgill (1999: 2) die volgende afleidings:
- a) Daar is 'n basiese liniêre kwaliteit in die struktuur van goeie storievertel.
  - b) Die rangskikking van gebeure in die plot moet lei tot 'n dramatiese voltrekking (einde).
  - c) Om 'n dramatiese oplossing aan die einde te hê, moet 'n dramatiese vraag aan die begin geskep word.
  - d) Alles in die storie moet duidelik veroorsaak word deur iets voorafgaande.
  - e) Alles in die storie moet die oorsaak wees van iets wat daarop volg.
  - f) Die sekwens van gebeure moet lyk of dit onvermydelik is.
- 3) Swak draaiboeke voel of dit bestaan uit klonte van ongefokusde aksie. Goeie draaiboeke ontvou oomblik na oomblik, soos pêrels aan 'n snoer (Rossio & Elliot 2004).

### 3.9 Tempo, ritme en tydsverloop

- 1) Vir reekse wat in rolprentteaters vertoon word, moet jaagsekwens sewe minute lank wees (Herman 1952: 52).
- 2) Die lengte van die skote, tonele en sekwense moet so beplan word dat dit die tempo skep wat die storie benodig en bevorder (Herman 1952: 187).

- 3) Rosenthal (1995: 82) identifiseer die volgende probleme in dokumentêre drama wat die ritme en tempo benadeel:
  - a) Sekwense wat te lank is.
  - b) 'n Gebrek aan verband tussen sekwense.
  - c) Te veel soortgelyke sekwense wat opmekaar volg.
  - d) Te veel aksietonele of te veel refleksietonele.
  - e) Geen sin van ontwikkeling in die volgorde van die sekwense nie.
  - f) Geen sin van logika in die volgorde van die sekwense nie.
  - g) Geen emosionele patroon in die volgorde van die sekwense nie.
- 4) Herhaling is die vyand van ritme. Die dinamika van 'n storie berus op die wisseling van sy waardeladings. As die protagonis sy doelwit bereik met die hoofklimaks (positiewe lading), moet die waardelading van die vorige bedryf se klimaks negatief wees. Dinge kan nie wonderlik wees en dan word dit beter nie. As die protagonis nie sy doelwit bereik aan die einde van die hoofklimaks nie moet die vorige bedryf se klimaks positief wees. As dit 'n ironiese einde is (wat beide positiewe en negatiewe elemente bevat), moet daar gekyk word wat die primêre emosie is. Is dit positiewe ironie of negatiewe ironie en dan moet die voorlaaste bedryfsklimaks die teenoorgestelde wees (McKee 1998: 225 - 226).

### 3.10 Die heldereis, fase 1: Die gewone wêreld/uiteensetting

- 1) Die tyd is verby dat 'n storie waarin die eerste paar honderd voet film gebruik word om die karakters bekend te stel, goedgekeur sal word (Hill 1919: 76).
- 2) Uiteensetting is nie dieselfde as die begin van die drama nie. Uiteensetting is deel van die hele drama en moet sonder onderbreking voortduur tot aan die einde (Egri 1946: 235).
- 3) Kleiner detail kan versprei word deur die storie, maar tyd, plek, verhoudings en die begin van die konflik is te belangrik om uit te stel (Blacker 1986: 43).
- 4) Wat is die Gewone en Spesiale Wêreld van die karakters? (Vogler 1998: 239).
- 5) Die draaiboekskrywer skep 'n wêreld vir die storie. Die tyd, ruimte, waardes en sosiale nuanses word gedefinieer vanaf die eerste toneel, gebeure en karakters. Dit is die Gewone Wêreld vir die karakter, maar nie noodwendig vir kykers nie. Hierdie wêreld is die verwysingspunt. In *E.T.* is die Gewone Wêreld een van 'n tipiese Amerikaanse middelklasgesin (Deemer 6/05/2002).

### 3.11 Die heldereis, fase 2: Oproep tot avontuur/versteuring

- 1) Baie stories neem te lank voor dit begin. Dit ploeter voort terwyl dit karakters bekendstel en die storieruimte vestig. Uitsonderings is stories wat komplekse en eksotiese omgewings het en dus belangstelling behou terwyl dit uiteengesit word (*Jurassic Park, Alien, Cool Hand Luke*) (Lucey 1996: 297).
- 2) Aangesien baie stories op meer as een vlak funksioneer, kan daar meer as een Oproep tot Avontuur wees (Vogler 1998: 104).
- 3) Is die oproep op die ideale plek/oomblik/terrein Vogler (1998: 106)?
- 4) Die oproep kan positief of negatief wees. In 'n positiewe oproep het die held 'n keuse. In 'n negatiewe oproep, soos met die heldin in *Titanic*, het sy nie 'n keuse nie (Vogler 1998: 247).

3.12 Die heldereis, fase 3: Weiering van die oproep tot avontuur (Vogler 1998: 17, 107 - 115)

- 1) Vogler identifiseer die volgende dramatiese funksies van die huiwering om die oproep te aanvaar:
  - a) Dit stuur die boodskap aan kykers dat die reis gevaarlik is.
  - b) Die verposing om die gevolge op te weeg, regverdig die keuse van die held.
  - c) Dit forseer die held om die heldereis deeglik onder oë te neem en moontlik die doelwitte daarvan aan te pas.
- 2) Die versteuring is egter nog nie groot genoeg nie en Weiering van die Oproep volg. Wanneer die versteuring groter raak, oorskry dit die drempel wat nodig is om hom te laat oorgaan tot aksie.
- 3) Gewillige helde aanvaar die oproep sonder huiwering of vrees. Die vrees en twyfel wat deur die Weiering van die Oproep verteenwoordig word, word egter steeds uitgedruk deur ander karakters wat byvoorbeeld die held waarsku.
- 4) As helde gewilliglik die oproep aanvaar, kan die vrees en twyfel deur 'n drempelwag aan die begin van die reis oorgedra word (*Romancing the Stone*).
- 5) Die vraag of die gewillige held die vermoë het om die opdrag uit te voer, skep twyfel by kykers. Hierdie twyfel is baie interessanter as die wete dat die held in staat is om alles te hanteer.
- 6) Weiering van die Oproep kan 'n enkele gebeure aan die begin wees of dit kan in elke stap van die heldereis plaasvind.
- 7) Waarvoor is die held van die storie bang, watter is regte vrese en watter is paranoia?

3.13 Die heldereis, fase 4: Ontmoeting met die mentor (Vogler 1998: 117 - 125)

- 1) Die ontmoeting met die mentor is die stadium waar die held voorberei word vir die reis deur voorrade, kennis en selfvertroue te verkry.
- 2) Selfs al is daar nie 'n individu wat die rol van die mentor vervul nie, bekom die held steeds wysheid/inligting oor die reis wat voorlê.
- 3) Die ontmoeting met die mentor is 'n fase wat ryk is aan potensiële konflik, betrokkenheid, humor en tragedie.
- 4) Alhoewel die opleiding en toetse 'n tydelike fase is, is dit noodsaaklik om die storie verby die blokkade van vrees en twyfel te neem.
- 5) Sommige stories het nie 'n mentor nodig nie, maar op 'n sekere punt in feitlik enige storie word die mentorfunksie deur een of ander karakter of mag vervul.

3.14 Die heldereis fase 5: Oorsteek van die eerste drempel (Vogler 1998: 128 - 133, 240)

- 1) Die held sal normaalweg nie outomaties die drempel oorsteek nie. Daar moet gewoonlik eers 'n stimulus soos 'n nuwe wending wees, met ander woorde 'n addisionele versteuring soos 'n moord of dreigement.
- 2) Die gebeure wat die held oor die drempel forseer kan ekstern (*North by Northwest*) of intern (*Ordinary People*) of beide (*Beverly Hills Cop*) wees.
- 3) Om die Eerste Drempel oor te steek, moet die held verby drempelwagte kom.
- 4) Die oorsteek van die drempel kan die grens van twee wêreldes behels. Dit word dikwels geïllustreer deur hindernisse soos deure, brûe, woestyne of oseane.



- 5) Al is daar nie 'n fisiese skeiding tussen die eerste en die tweede bedryf van 'n rolprent nie, beleef kykers steeds 'n duidelike verskuiwing in energie tydens die oorsteek van die drempel. Dit kan gedoen word met die klankbaan (byvoorbeeld 'n lied) of die beeld (byvoorbeeld 'n drastiese visuele kontras).
- 6) Die oorsteek van die drempel kan 'n enkele oomblik duur of 'n uitgebreide deel in die storie behels.
- 7) Die Eerste Drempel is die keerpunt waar die avontuur in alle erns begin.
- 8) Samevattend vra Vogler die volgende vrae:
  - a) Hoe weet kykers dat die storie van een wêreld na 'n ander oorgegaan het?
  - b) Hoe voel die energie van die storie anders?
  - c) Is die held gewillig om die drempel oor te steek en hoe affekteer dit die oorsteek van die drempel?
  - d) Is daar drempelwagte en hoe bemoeilik dit die held se sprong in die duister?
  - e) Hoe hanteer die held die drempelwagte?
  - f) Wat leer die held tydens die oorsteek van die drempel?
  - g) Watter opsies gee 'n held op as hy 'n drempel oorsteek?
  - h) Sal die onbenutte opsies wat die held ignoreer voor die drempel, later terugkom om by hom te spook?

### 3.15 Die heldereis, fase 6: Die Spesiale Wêreld (Vogler 1998: 19, 135 - 143)

- 1) In Wilde Weste-rolprente ontmoet die held dikwels bondgenote en vyande en leer hy die nuwe reëls van die Spesiale Wêreld in 'n kroeg. In *Star Wars* vind dit in die *cantina* plaas.
- 2) In sommige stories, soos *The Wizard of Oz*, ontmoet die held sy bondgenote en vyande en leer hy die nuwe reëls van die Spesiale Wêreld, tydens 'n reis.
- 3) Ongeag hoeveel onderrig en voorbereiding die held deurgemaak het, is hy opnuut 'n groentjie in die nuwe wêreld.
- 4) Kykers se eerste ervaring van die Spesiale Wêreld moet skerp kontrasteer met die Gewone Wêreld, selfs as dit slegs 'n figuurlike Spesiale Wêreld is.
- 5) Die toetse aan die begin van die tweede bedryf is moeilik, maar het nie die lewe-of-dood kwaliteit van latere gebeure nie.
- 6) Die toetse kan in die argitektuur/landskap van die Spesiale Wêreld ingebou wees. Die Spesiale Wêreld word gewoonlik bewoon deur 'n skurk wat sy wêreld omring met lokvalle, strikke en hindernisse. Hoe die held hierdie lokvalle hanteer, is dikwels deel van die toetse.
- 7) Tydens hierdie fase kan 'n span saamgestel word, waar elke lid spesifieke vaardighede het.
- 8) Die held kan tydens die fase 'n stryd voer om beheer van die span.
- 9) In romantiese stories kan die toetsfase die geleentheid wees vir 'n eerste ontmoeting.
- 10) Hierdie fase kan gebruik word sodat die karakters mekaar beter kan leer ken.
- 11) Die held samel inligting in tydens hierdie fase om hom voor te berei vir die volgende fase, naamlik Nadertog tot die Binneste Grot.
- 12) Samevattend vra Vogler die volgende vrae:
  - a) Op watter wyse word die held getoets?
  - b) Wanneer maak die held bondgenote of vyande?
  - c) Is daar eensame helde wat nie bondgenote het nie?

- d) Is die held 'n enkele karakter of 'n groep soos 'n peloton?
- e) Indien 'n groep karakters op 'n gelyke vlak is, moet die vraag gevra word: wanneer word hulle 'n koherente groep?
- f) Hoe reageer die held op die vreemde reëls en onbekende mense?

### 3.16 Die heldereis, fase 7: Nadertog tot die Binneste Grot (Vogler 1998: 145 - 157)

#### Die Tussengebied

- 1) Na die held aangepas het in die Spesiale Wêreld, reis hy verder na die Binneste Grot. In die proses reis hy deur 'n Tussengebied (*intermediate region*) wat strek vanaf die grens tot by die kern van sy reis.
- 2) In die Tussengebied kom die held nog 'n misterieuse sone, met sy eie Drempelwagte, agendas en toetse teë.
- 3) Soos wat helde die kern van die Spesiale Wêreld nader, maak hulle planne, doen verkenning, bewapen hulleself, ontspan en versterk hulle bande vir oulaas.

#### Romanse

- 4) Die nadertog kan die arena wees vir uitgebreide hofmakery.

#### Die direkte benadering

- 5) Selfversekerde helde sal daarop aandring om binnegelat te word (Axel Foley in *Beverly Hills Cop*). Sommige helde volg die direkte benadering omdat hulle hulself opoffer vir iets/iemand anders (Gary Grant in *Gunga Din*). In *Unforgiven* gaan Clint Eastwood die Binneste Grot binne as gevolg van onkunde: Hy ry die dorp in tydens 'n reënstorm en sien nie die bord wat vuurwapens verbied nie.

#### Illusies

- 6) Die held moet op sy hoede wees vir illusies en verleidings tydens die nadertog. Hy moet paraat bly en nie aan die slaap raak nie.

#### Vorige ervaring

- 7) Niks is gemors nie en elke uitdaging van die verlede berei hom voor vir die toekoms. Vorige ondervindings is dikwels sy paspoort oor nuwe drempels.
- 8) Die held kan respek afdwing omdat hy so ver gevorderd het.

#### Spesiale Wêreld binne Spesiale Wêreld

- 9) Die held kan nuwe Spesiale Wêreld teëkom, selfs 'n reeks daarvan: een binne die ander.

#### Bruisende selfvertroue

- 10) Helde gaan dikwels die hoofgebeure van die storie tegemoet met oordrewe selfvertroue. Dit wat volg is dan 'n skok en bring die boodskap dat belangrike gebeure met balans aangepak moet word – selfvertroue moet met nederigheid en 'n bewustheid van die gevaar getemper word.

#### Mooiweersvriende

- 11) Die held kan ook ontdek dat hy geïsoleerd is – mooiweersvriende laat hom in die steek as die stryd fel raak.

### Nog 'n Drempel

- 12) By die Binneste Grot is daar nog 'n drempel met 'n kragtiger drempelwag.

### Leer jou bondgenote ken

- 13) As helde verdrag word deur hindernisse, betaal dit hulle om meer te wete te kom van hulle bondgenote se ambisies.

### Emosionele oproep tot die drempelwag

- 14) As die tegnieke en troefkaarte wat tot op daardie punt suksesvol was nie nou werk nie, kan 'n emosionele appèl soms toegang tot die Binneste Grot verskaf.

### Die onmoontlike opdrag

- 15) Na die drempel ontvang die held 'n onmoontlike opdrag as hy sy doel wil bereik. Die held en kykers word herinner dat hy 'n kragtige status quo uitdaag.

### Die buitengewone omgewing

- 16) Soos wat die held die Binneste Grot nader, gaan hy deur 'n omgewing wat toenemend buitengewoon en vreesaanjaend word. Hy is nou op die gebied van die *Sjamaan*, op die rand van lewe en dood.

### Komplikasies

- 17) Die held kan terugslae (komplikasies) ervaar soos hy die finale doelwit nader.

### Hoër risiko's

- 18) Tydens dié fase raak dit wat op die spel is groter. Kykers word herinner aan die lewe-en-dood-aspek van die saak, die horlosie se tyd wat uitloop.

### Herorganisasie

- 19) Tydens die nadertog word daar dikwels gehergroepeer en geherorganiseer. Daar kan 'n magstryd wees vir die beheer van die groep.

### Swaar fortifikasies

- 20) Die verdedigingsinfrastruktuur om die skadu se hoofkwartier is oorweldigend.

### Verstaan die antagonis se denke

- 21) As die held verstaan hoe die antagonis se denke werk, is dit makliker om verby hom te kom of om sy energie te absorbeer.

### Deurbraak

- 22) Op 'n stadium kan geweld nodig wees vir 'n deurbraak. Soms moet die held se eie weerstand of vrees oorwin word deur 'n geweldadige daad.

### Geen uitkomstans

- 23) Ongeag hoe hard helde probeer, is alle ontsnappingsroetes geblokkeer en hulle is omsingel. Daarmee is die Nadertog na die Binneste Grot afgehandel.

- 24) Opsommend vra Vogler die volgende vrae:

- Watter spesiale voorbereiding vind plaas tydens die oloop tot die Krisis?
- Wil die held omdraai of is hy ten volle verbind tot die avontuur?
- Kom die held innerlike demone en hindernisse teë?
- Is daar 'n fisiese Binneste Grot, byvoorbeeld 'n hoofkwartier van die skurk, wat die held nader of is daar 'n emosionele ekwivalent?

### 3.17 Die heldereis, fase 8: Die Krisis (Vogler 1998: 20, 159 - 179)

- 1) Die Binneste Grot is 'n gevaarlike plek, soms diep ondergronds en dikwels die hoofkwartier van die grootste vyand. Dit bevat die objek van die soektog.
- 2) As die held die Binneste Grot betree, gaan hy oor die tweede drempel.
- 3) Die held konfronteer uiteindelik die vreesaanjaendste uitdaging nog in die diepste kamer van die Binneste Grot. Dit is die kern van die saak, die Krisis.
- 4) Die kern van die Krisis is dat die held moet sterf en weer gebore word. In alle stories staar hy die dood, sy grootste vrees, die mislukking van 'n onderneming of 'n verhouding in die gesig. Gewoonlik oorleef hy wonderbaarlik en word letterlik of figuurlik wedergebore om die gevolge van sy oorwinning te pluk. Hy het die hooftoets om 'n held te wees, geslaag.
- 5) Die held word altyd getransformeer deur sy ervaring met die dood.
- 6) Daar is dikwels ooggetuies van die oënskynlike dood en kykers beleef dit deur hulle. In *Star Wars* luister die twee robotte R2D2 en C3PO oor die interkom hoe Skywalker en sy metgeselle oënskynlik vergruis word deur 'n reuse-vullisverwerker. As die ooggetuies treur, treur kykers saam. As die ooggetuies ontdek die held lewe nog, is kykers net so bly soos hulle.
- 7) Die held kan ook tydens die Krisis sien hoe iemand anders sterf. So sien Luke Skywalker in *Star Wars* hoe sy mentor, Obi Wan, sterf in 'n geveg met Darth Vader. Obi Wan se liggaam verdwyn egter, want as Sjamaan is Obi Wan gewoond om die drempel van die dood heen en weer oor te steek.
- 8) Die held kan ook tydens die Krisis die oorsaak van iemand anders se dood wees. In *Body Heat* vermoor William Hurt die man van Katheleen Turner. In 'n sekere opsig sterf hy omdat sy onskuld dan sterf.
- 9) Die algemeenste Krisis is 'n geveg of konfrontasie met 'n opponerende mag.
- 10) Soms sterf die skurk tydens die Krisis.
- 11) Die held kan ook die skurk wond en daarna ontsnap hy, net om in die derde bedryf met groter mag terug te kom.
- 12) In 'n romanse kan die Krisis wees dat die verhouding oënskynlik sterf.
- 13) In die mitologiese Heilige Huwelik is beide die vroulike en manlike kante van 'n persoon se persoonlikheid in balans. Dit plaas die held in 'n toestand van balans met homself en die natuur.
- 14) Die Krisis in menslike dramas is dikwels die punt waar die held 'n gesagsfiguur of bestaande strukture konfronteer.
- 15) Wat is die held se grootste vrees?

### 3.18 Die heldereis, fase 9: Die Beloning (Vogler 1998: 181 - 192)

- 1) Na die Krisis beleef die held 'n emosionele hoogtepunt. Die groep kan feesvier, die gebeure hersien, spog, grappe maak, offers bring of uitrus vir die terugtog.
- 2) Dit gee kykers geleentheid om hul asem terug te kry. Die intimiteit om te hoor hoe die karakters die gebeure beleef het, verhoog identifisering met hulle.
- 3) Na die Krisis is daar geleentheid vir 'n liefdestoneel.
- 4) Die kern van dié fase is dat die held nou besit neem van dit waarna hy gesoek het: 'n swaard, goud, geheime, selfrespek, kennis of liefde.
- 5) Die held moet dikwels die Prys (*Elixer*) steel.
- 6) Die held word dikwels geïnisieer in 'n groep of bevorder na 'n hoër rang.





- 7) Die held kan ook *regreer*. Hy kan arrogant, hoogmoedig of wreed word. In *Lawrence of Arabia* ontdek die hoofkarakter dat hy dit geniet om dood te maak.
- 8) Helde kan hulself oorskot na die Krisis, net om te ontdek dat hulle gelukkig was.
- 9) Nog 'n beloning kan wees dat die Drempelwagte nou aan die held se kant is, soos in *The Wizard of Oz*.
- 10) Opsommend vra Vogler die volgende vrae:
  - a) Wat leer die held(e) deur die dood waar te neem, te ervaar of te veroorsaak?
  - b) Het die held enige negatiewe eienskappe van die skadu geabsorbeer?
  - c) Verander die storie van rigting na die Krisis?
  - d) Besef die helde dat hulle verander het? Is daar byvoorbeeld nabetragting of 'n besef van 'n breër bewuswording?
  - e) Het die held geleer om sy innerlike foute te hanteer?

### 3.19 Die heldereis, fase 10: Die Pad Terug (Vogler 1998: 193 - 201)

- 1) Hierdie fase verteenwoordig die hoofkarakter se vasberadenheid om terug te keer na die Gewone Wêreld en die lesse wat hy geleer het, te implementeer.
- 2) Die held het baie redes om te dink dat die mense in die Gewone Wêreld hom nie sal glo nie.
- 3) Die Pad Terug is 'n tyd waarin die held hom herverbind tot die avontuur. Die storie se energie moet nou weer verhoog word. Na die Beloning is hy op 'n plato en moet daarvan afgeforseer word, hetsy deur sy eie motivering of deur 'n eksterne mag.
- 4) Dikwels word die held gemotiveer tot aksie omdat die magte wat hy oorwin het, begin om hulleself te monster en terug te keer, veral as die Prys gesteel is.
- 5) Die Pad Terug is nog 'n drempel wat die oorgang van die tweede tot die derde bedryf verteenwoordig. Soos die oorsteek van die Eerste Drempel kan dit 'n verandering in die doel van die storie veroorsaak: 'n storie oor die bereiking van 'n doelwit word byvoorbeeld 'n storie oor ontsnapping.

#### Teenaanvalle

- 6) Die teenaanval kan deur 'n maat of ondergeskikte van die karakter wat oorwin is, uitgevoer word. Die held kan ontdek dat dit 'n ondergeskikte is wat hy doodgemaak het en nou is die werklike karakter op sy spoor.
- 7) Dikwels verlaat die held slegs die Spesiale Wêreld omdat hy gejaag word. Daarom is die einde van die tweede bedryf 'n gewilde plek vir 'n jaagtoneel.
- 8) Transformasie is dikwels 'n deel van die jaagtoneel. Die held moet hom soms vermom om te ontsnap of in 'n sielkundige drama moet hy sy gedrag verander.
- 9) Die held moet dikwels 'n besluit neem oor wat belangrik is tydens die jaagtog en iets agterlaat.
- 10) Alternatiewe is dat die skadu wat tydens die Krisis gevang is nou ontsnap. Hy kan met een van die held se bondgenote of die romantiese objek vlug. Die held kan ook deur bewonderaars agtervolg word.
- 11) Die held kan 'n terugslag kry wat dit laat lyk of die hele avontuur gedoem is.
- 12) Opsommend vra Vogler die volgende vrae:
  - a) Wat is die voordeel as die held uit die Spesiale Wêreld gegooi/gejaag word?
  - b) Wat is die voordeel as die held die Spesiale Wêreld vrywillig verlaat?
  - c) Wat het die held geleer deur die dood, neerlaag of gevaar te konfronteer?

### 3.20 Die heldereis, fase 11: Die Opstanding (Vogler 1998: 203 - 220)

- 1) Vir die storie om volledig te voel is 'n addisionele oomblik van dood en Opstanding nodig. Dit is die klimaks, die laaste en gevaarlikste ontmoeting met die dood.
- 2) Die held moet finaal gesuiwer word voor hy kan terugkeer na die Gewone Wêreld.
- 3) Die held moet direk en pro-aktief by die oplossing van die probleem in die klimaks betrokke wees. Die held kan hulp kry, maar hy moet self die beslissende daad uitvoer en die skadu oorwin.
- 4) Tweegevegte is nie bevredigende eindes nie, behalwe as die held tot op die rand van die dood geneem word.
- 5) Tragiese helde of bondgenote van die held kan wel op die stadium sterf.
- 6) 'n Finale misstap of flater net voor hy sy doel bereik, kan groot drama veroorsaak. Die struikeling kan 'n fisiese/morele/emosionele gebeure by die drempel wees.
- 7) Die Opstanding vereis dikwels 'n offer soos 'n gewoonte of lewe. In *Terminator 2* is die fisiese klimaks as die skurk vernietig word. Daar is 'n tweede emosionele klimaks as die robotheld homself opoffer om toekomstige geweld te voorkom.
- 8) Die deel van die held wat opgewek word, moet belangrik wees vir die plot/tema.
- 9) Die hoofklimaks moet voldoen aan die vereistes van die storie.

### 3.21 Insig

- 1) Naby die einde van die tweede bedryf het die hoofkarakter gewoonlik 'n oomblik van insig wanneer dinge vir hom duidelik word (Halperin 2000: 43).
- 2) 'n Kritieke tegniek van die herstellende driebedryf is dat die karakter se selfinsig plaasvind voor die eksterne konflik opgelos word (Dancyger & Rush 2002: 19).

### 3.22 Klimaks en hoofklimaks

- 1) Een rede waarom draaiboeke deur rolprentateljees afgekeur word, is die afwesigheid van 'n plot en 'n geskikte dramatiese hoofklimaks (Hill 1919: 87).
- 2) Elke toneel, besluit, of gebrek daaraan, skep die klimaks (Blacker 1986: 23).
- 3) Die hoofklimaks is die wen of verloor oomblik vir die magte van goed en kwaad (Swain & Swain 1988: 125).
- 4) Die klimaks volg altyd op 'n krisis, aangesien 'n konflik daardeur besleg word (Cowgill 1999: 19).
- 5) Volgens Cowgill (1999: 19 - 20) kom klimakse gewoonlik op die volgende plekke in die struktuur voor:
  - a) Gekoppel aan die snellergebeurtenis.
  - b) Na aan die einde van die eerste bedryf.
  - c) In die middel van die tweede bedryf.
  - d) Aan die einde van die tweede bedryf.
  - e) Die hoofklimaks aan die einde van die derde bedryf.
- 6) Die finale krisis bring al die hoofkarakters bymekaar. Die klimaks beëindig dan al hulle betekenisvolle betrokkenheid by die storie (Cowgill 1999: 25).

### 3.23 Die heldereis, fase 12: Terugkeer met die Prys (Vogler 1998: 221 - 235)

- 1) Die held(e) gaan altyd die toekoms in met die gevoel dat hy 'n nuwe lewe begin, ongeag of hy terugkeer na die beginpunt, in die Spesiale Wêreldbly of 'n nuwe koers inslaan.

- 2) Die Terugkeer is effektief die afloop/ontknoping. Alle plotte, subplotte, vroe en los elemente moet vasgemaak word, alhoewel nuwe vroe gevra kan word.
- 3) Die gewildste einde is die sirkulêre vorm waarin die held letterlik terugkom by die begin of in 'n visuele/metaforiese wyse deur sekere beelde te herhaal.
- 4) As die held terugkeer na die begin is dit maklik om te illustreer hoe ver hy ontwikkel het. Skrywers sal soms iets aan die einde plaas wat hy nie aan die begin kon doen nie. Die feit dat hy in staat is om dit te doen, illustreer sy groei.
- 5) Die gelukkige eindes van Hollywood-rolprente stem ooreen met feeëverhale, wat gewoonlik eindig met 'n stelling van volmaaktheid (...lank en gelukkig gelewe.).
- 6) 'n Gespesialiseerde funksie van die Terugkeer is die uitdeel van beloning en straf. Dit is deel van die proses om balans te herstel in die wêreld van die storie.
- 7) As 'n held gefaal het om 'n les te leer, kan hy ook daarvoor gepeenaliseer word.
- 8) As die tema is dat die lewe nie regverdig is nie, moet die straf en beloning tydens die Terugkeer dit reflekteer.
- 9) Die werklike sleutel tot die finale fase van die heldereis is die Prys. Wat is dit wat die held terugbring van die Spesiale Wêreld en deel tydens die Terugkeer?
- 10) Die terugbring van die Prys is die held se finale toets. Die Prys bewys hy was daar, dit dien as 'n voorbeeld vir ander en dit wys dat die dood oorwin kan word.
- 11) Soos alles in die heldereis kan die Terugkeer met die Prys letterlik ('n skat of medisyne) of metafories (kennis of vrede) wees.
- 12) Liefde is een van die gewildste Pryse.
- 13) 'n Veranderde wêreld kan ook die gevolg wees van die Prys.
- 14) Die aanvaarding van verantwoordelikheid is 'n kragtige Prys. 'n Held kan sy eensame status opgee en deel word van die gemeenskap (*Mad Max*).
- 15) Vogler identifiseer die volgende slaggate van die Terugkeer:
  - a) Die Terugkeer is te skielik en daar is onafgeronde elemente. Dit het dikwels te doen met bykarakters/subplotte. 'n Goue riglyn is dat subplotte ten minste drie tonele of sekwense verspreid oor die storie moet hê – een in elke bedryf.
  - b) Die einde moet nie te kompleks en repeterend wees nie. Kykers wil weet die storie is klaar en die teater verlaat met 'n sterk lading emosie. 'n Uiterste voorbeeld is *The Karate Kid*.
  - c) Die einde is te skielik. 'n Storie voel onvolledig as daar nie tyd is om van die karakters afskeid te neem en die nodige gevolgtrekkings te maak nie.
  - d) Die Terugkeer kan ongefokus voel as die dramatiese vroe wat in die eerste bedryf gevra is en in die tweede bedryf ontwikkel is, nie aan die einde beantwoord word nie. Of as die tema verskuif het, byvoorbeeld van 'n liefdesverhaal na 'n onthulling oor regeringskorrupsie.
- 16) Is die Prys groot genoeg om die heldereis die moeite werd te maak?

### 3.24 Ontknoping/afloop/epiloog/einde

- 1) As kykers die einde kan voorsien voor dit ontvou, faal die storie (Hill 1919: 76).
- 2) Die verloop van die storie na die rolprent eindig, kan gesuggereer word deur dialoog of aksie aan die einde (Herman 1952: 32).
- 3) Na die klimaks moet die rolprent so gou moontlik eindig. Al wat nog kan plaasvind, is 'n toneel wat los punte uitklaar (Blacker 1986: 24 - 25).
- 4) Indien daar 'n epiloog is, moet dit kort gehou word (Wolff & Cox 1988: 28).

- 5) 'n Epiloog duur van twee tot vyf minute. Alle stories bevat nie 'n epiloog nie (Lucey 1996: 88).
- 6) Die resoluksie toon die situasie wat volg op die klimaks (Cowgill 1999: 25).
- 7) As die hoofbedreiging vir die hoofkarakter om sy doelwit te bereik uit die weg geruim is, is die storie oor. As dit voortgaan met sekondêre materiaal, val die spanning en eindig die storie in 'n antiklimaks (Swain & Swain 1988: 388 - 389).

### 3.25 Dramatiese bou

- 1) Herman (1952: 183 -185) beveel aan dat, soos die rolprent ontwikkel, moet
  - a) elke skoot en toneel bydra tot voorwaartse beweging.
  - b) elke situasie en gebeure interessanter en aantrekliker aangebied word.
  - c) die karakters ontwikkel, of ten goede of ten kwade.
  - d) die emosies van al die karakters toeneem, sodat die besluite wat hulle geforseer word om te neem belangriker raak vir hulself en die storie.
  - e) oorsaak en gevolg gebruik word om die drama en storie te ontwikkel.
  - f) detail gebruik word om belangrike tonele of die plot te ontwikkel.
- 2) Met sy verwerking van *West Side Story* het Lehman veranderings in een danstoneel voorgestel om te verhoed dat dit die dramatiese opbou in konflik tussen die twee bendes verbreek (Hollenbach 1980: 109).
- 3) Lehman het *The Sound of Music* se draaiboek so verander dat kaptein Von Trapp nie *Edelweiss* sing voor die kinders *The lonely goatherd* sing nie, maar eers daarna. Dit het verhoed dat *Edelweiss* volg op 'n ander sterk, ernstige lied, naamlik *The sound of music* (Hollenbach 1980: 158 - 159).
- 4) Volgens Hitchcock is kykers se belangstelling hoër aan die begin as aan die einde. Om te verhoed dat hulle verveeld word, moet die gebeure geleidelik versnel word. Dit beteken dat daar meer aksie, minder dialoog en meer kriptiese dialoog na die einde toe sal wees (Otto 1983: 156).
- 5) Die bepalende krisis moet so gepasieer word dat kykers kan herstel van een voor die volgende begin (Swain & Swain 1988: 124).
- 6) Die belangrikheid van die krisis moet toeneem na die klimaks toe (Swain & Swain 1988: 125).
- 7) Volgens McCannies (onderhoud in Wolff & Cox 1988: 42), moet die sterkste toneel van die tweede bedryf aan die einde van die tweede bedryf wees. As dit in die middel is, sal die res van die bedryf afdraande loop.
- 8) Elke oorgang van punt tot punt, toneel tot toneel, sekvens tot sekvens moet of 'n sukses of 'n terugslag vir die hoofkarakter in sy stryd teen die opponent wees (Russin & Downs 2000: 107).

### 3.26 Multiplot- en nie-liniêre-plotstories

- 1) Cowgill (1999) noem die volgende relevante feite oor multiplotstories:
  - a) Die tema word dikwels sterker oorgedra as in stories met 'n enkele protagonis (p. 126).
  - b) Die baie protagoniste bemoeilik dit vir kykers om 'n verwagting te ontwikkel oor hoe die individuele stories gaan verloop (p. 128).



- c) Multiplotstories sny dikwels te gereeld tussen die verskillende storielyne. Die plotte moet die sleuteldele in sekwense aanbied sodat kykers die gebeure kan volg en die storie momentum kan opbou (p. 133).
- 2) Cowgill (1999: 150) identifiseer drie elemente wat dramatiese eenheid skep en sodoende die inligting in nie-liniêre rolprente sal saambind:
  - a) 'n Beherende tema.
  - b) 'n Beherende idee.
  - c) Aksie wat 'n raam verskaf.
- 3) Cowgill (1999) noem die volgende relevante feite oor nie-liniêre-plotstories:
  - a) 'n Goeie nie-liniêre storie onthul die karakter en/of situasie uit verskillende oogpunte (p. 149).
  - b) Elke sekvens het sy eie antagonis, wat die storie se hoof antagonis of iemand anders kan wees (p. 155).
  - c) Dit verwar kykers indien daar te gereeld tussen plotte gesny word. Kykers moet hulself eers oriënteer ten opsigte van die nuwe tydraam, sowel as die belangrikheid van die gebeure waarna hulle kyk (p. 157).
  - d) Baie nie-liniêre rolprente maak gebruik van 'n teenwoordigetyd raam om die verskillende bedrywe te anker (p. 159).

### 3.27 Draaiboeklengte

- 1) 'n Storie moet nie te kort wees nie, want, net soos iets wat te klein raak, verloor dit sy skoonheid. Dit moet nie te lank wees nie, maar binne die reikwydte van die mens se geheue bly (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 16).
- 2) 'n Epiese gedig moet nie poog om die hele historiese gebeurtenis te dek nie, maar slegs dit wat 'n organiese eenheid vorm. Epiese gedigte handel oor een persoon, tydperk of aksie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 42 - 43).
- 3) Die maksimum tyd wat 'n musiekrolprent kan duur is 2 uur en 20 minute (Hollenbach 1980: 287).
- 4) Draaiboeke is gewoonlik van 105 tot 125 bladsye lank. Komiediedraaiboeke is gewoonlik 95 tot 115 bladsye lank (Wolff & Cox 1988: 94).
- 5) Draaiboeke vir die teater wissel tussen 85 en 135 minute. Vir televisie pas dit presies in 'n twee-uur gleuf, wat beteken dit is 94 minute lank (Wolff & Cox 1988: 127 - 128).

\*\*\*\*\*

## Hoofstuk 4: Inventaris van plot- en emosietegnieke

### 4.1 Die aard en funksie van storie/plot/drama

- 1) Die doel van drama is nie om karakters uit te beeld nie, maar gebeure (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 13).
- 2) Drama behels gebeure wat meegevoel en vrees verwek by die gehoor (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 19).
- 3) 'n Reeks van gebeure bied nie op sigself 'n plot nie. Klem moet gelê word op oorsaaklikheid en die aksie en reaksie van die menslike wil (Patterson 1920: 5).
- 4) Om plot te skep moet 'n stryd, probleem of komplikasie geskep word. Kykers is dan in 'n toestand van spanning oor die uitkoms daarvan (Polti 1921: 115 - 120).
- 5) Elke dramatiese situasie ontstaan uit konflik tussen twee hoofrigtings van aksie (Polti 1921: 120).
- 6) Volgens Polti (1921: 131) is die taal van die dramatiese nie een van woorde nie, maar van opwinding en sensasie (*thrills*).
- 7) Die karakters moet verstrik word in 'n versameling van oënskynlik onoplosbare probleme en situasies (Herman 1952: 28).
- 8) Volgens Herman (1952: 38) kan gewone gebeure dramaties gemaak word deur risiko of emosie by te voeg.
- 9) Die storie moet nooit bestaan uit liniêre, voorspelbare gebeure nie (Herman 1952: 39).
- 10) Selfs dramas wat aangebied word as realisme is hoofsaaklik fantasie. Dit het ten doel om ontvlugting aan Jan Alleman te verskaf. Daarom is rolprente wat fantasie vermeng met oënskynlike realisme baie suksesvol (Herman 1952: 84).
- 11) Die drama beperk hom tot sekere elemente van die werklikheid en skep 'n nuwe werklikheid (Conradie, 1979: 3).
- 12) Drama is nie die uitbeelding van karakters nie maar van aksie. Die siel van die drama is die plot. Dramaturge gebruik dus nie aksie om karakters uit te beeld nie – hulle sluit karakters in ter wille van aksie (Blacker 1986: 36).
- 13) Ongeag watter vorm die werklikheid in die verhaal aanneem, bly dit 'n werklikheid waarin die mens en menslike ervaring sentraal staan (Meij & Snyman 1986: 11).
- 14) 'n Verhaal is 'n organisasie van handelingsmomente (Meij & Snyman 1986: 36).
- 15) Hauge (1988: 4) gee die mikpunt van 'n speelprent in een sin: "Stel 'n simpatiewekkende karakter in staat om 'n reeks groeiende, oënskynlik onoorbrugbare hindernisse te oorkom om sodoende 'n brandende begeerte te bereik."
- 16) Die basis van enige draaiboek is die sigbare doelwit van die hoofkarakter(s) (Hauge 1988: 11).
- 17) Op 'n praktiese vlak kan 'n storie gedefinieer word as die verslag oor 'n soektog (*quest*) en die uitkoms daarvan (Swain & Swain 1988: 121).
- 18) Konflik is die basis van drama. In goeie drama staan karakters in 'n dinamiese verhouding wat verskille beklemtoon (Seger 1994: 165).
- 19) Lucey (1996) stel die volgende oor die aard van drama:
  - a) 'n Definisie van drama wat reeds vroeg in die 1930's by Fox gebruik is, lui: "Drama is die reaksie van karakter op krisis." (p. 48).
  - b) Suksesvolle stories is dramaties as gevolg van die protagonis se stryd. Die skrywer moet dus 'n buitengewone lewenstoets vir hom skep (p. 49).



- c) 'n Storie sal suksesvol wees as dit die volgende reël nakom: maak die kykers iets begeer, maak dit onbereikbaar en gee dit dan vir hulle (p. 86).
  - d) Kykers word maklik verwar deur ingewikkelde plotte, maar hulle het 'n groot kapasiteit vir karakters (p. 73).
  - e) Dramatisering beteken om situasies en oomblikke te skep wat kykers se aandag so vashou dat hulle meegesleur word na die storiewêreld (p. 189).
  - f) Dramatisering beteken om die lewe moeilik te maak vir die hoofkarakter. As sy opdrag moeilik lyk, maak dit moeiliker sodat dit onmoontlik lyk (p. 190).
  - g) Dramatisering beteken om die onreg, passie, risiko en enigiets wat gepas is te verhoog en te intensiveer (p. 190).
- 20) Kykers stel selde belang en is nooit oortuig deur 'n bespreking van idees nie. 'n Storie is die middel waardeur die skrywer 'n idee uitdruk en dan bewys, sonder verduideliking (McKee 1998: 113 - 114).
  - 21) 'n Storie sonder 'n stryd kan nooit 'n dramatiese storie wees nie, want die kern van 'n dramatiese storie is die stryd, die begeerte om pyn te elimineer deur verkryging of verdrywing (Vale 1998: 91).
  - 22) Die waardes van die heldereis is dit wat belangrik is – jong helde op soek na towerswaarde van ou towenaars, heldinne wat hulle lewens waag om geliefdes te red, ridders wat wegry om drake in donker grotte te beveg – is simbole van universele lewensondervindings. Die simbole kan onbeperk verander word om die behoeftes van die storie en samelewing te pas (Vogler 1998: 26 - 27).
  - 23) Volgens Jung is feëverhale en mites soos die drome van hele kulture, wat voortspruit uit hulle kollektiewe onderbewuste (Vogler 1998: 29) [geen bronverwysing vir Jung nie].
  - 24) Elke goeie storie reflekteer die totale menslike storie, die universele storie van geboorte, groei, leer, stryd om 'n individu te word en dood, met karakters wat universele, argetipe-eienskappe vergestalt wat begrypbaar is deur die groep en die individu (Vogler 1998: 32).
  - 25) In die kern van elke storie is 'n konfrontasie met die dood. Indien die held nie met die dood self slaags raak nie, is daar die dreigement van die dood of 'n simboliese dood in die vorm van 'n hoëpremie-spel, liefdesverhouding of avontuur waarin die held kan slaag (leef) of faal (sterf) (Vogler 1998: 38).
  - 26) Volgens Cowgill (1999: 44) gaan rolprentstories op 'n basiese vlak oor
    - a) karakters wat keuses uitoefen;
    - b) hulleself verbind tot mekaar onder moeilike omstandighede en
    - c) wat die karakters bereid is om te doen om hulle verbondenheid te handhaaf.
  - 27) 'n Storie wat goed vertel word, laat kykers 'n koherente uitdrukking van betekenis beleef, al is dit net vir 'n paar uur – ongeag of dit die gevoel versterk dat ons lewens 'n doellose chaos is (Russin & Downs 2000: 39).
  - 28) Volgens Chatman (1978: 48) is die basiese vraag in plot: "Wat gaan of het gebeur?"

#### 4.2 Effektiewe plotte/stories

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 32 - 33) identifiseer vier tipes drama en beveel aan dat die skrywer so veel moontlik daarvan aanwend:
  - a) Die komplekse drama wat heeltemal uit omkeer en ontdekking bestaan.
  - b) Die drama van lyding.



- c) Die drama van karakter.
  - d) Een waarin skouspel oorheers.
- 2) Patterson (1920: 5 - 7) identifiseer die volgende elemente wat noodsaaklik is vir 'n effektiewe plot:
- a) Oorsaak en gevolg.
  - b) Stryd.
  - c) Lyding.
  - d) Oorsaaklikheid.
  - e) Spanning.
  - f) Konflik.
- 3) Volgens Egri (1946: 2) het 'n goeie plot 'n duidelike sentrale idee/lyn van argumentering/tema/doelwit/onderwerp/doel/dryfkrag.
- 4) Daar moet nie so baie aksie wees dat daar nie genoeg tyd aan karakterisering bestee word nie. Daar moet ook nie so baie tyd aan karakterisering bestee word dat die storie trek nie (Herman 1952: 30 - 31).
- 5) Plot en die karakterisering moet in mekaar verweef wees (Herman 1952: 31).
- 6) Volgens Herman (1952: 31) behoort 'n plot te bestaan uit
- a) 'n Sentrale karakter(s) in 'n hopelose situasie,
  - b) wat in konflik kom met homself, die natuur of ander karakters,
  - c) al meer verstrik raak in komplikasies,
  - d) wat sy hopelose situasie al hopeloser maak en
  - e) hom dwing om te doen wat hy normaalweg nie sal doen nie.
- Hierdie dade lei
- f) tot 'n reeks krisis in sy lewe,
  - g) wat opbou tot die klimaks,
  - h) wat daardie episode van die karakter se lewe afsluit.
- 7) Niks in die plot moet irrelevant, arbitrêr of toevallig wees nie (Rand 1969: 60).
- 8) Die eenheidsbeginsel behels dat elke onderdeel in die verloop van 'n drama 'n organiese deel van die geheel moet wees (Schutte 1985: 201).
- 9) Egri (1946: 50 - 51) pas Sokrates se dialektiese metode toe op die skepping van plot. Dit begin met 'n tese, byvoorbeeld ouers se wens dat hulle dogter moet trou en die dogter se wens om nie te trou nie, maar 'n bekende danser te word (antitese). Die dogter besluit dan om weg te loop (sintese).
- 10) In idiootplotte moet een of meer karakters onlogies optree om dit te laat werk. Voorbeeld: 'n Vrou wat welwetende 'n afspraak maak met 'n moordenaar in 'n afgesonderde plek. Vra die vraag of daar genoeg druk is dat 'n normale persoon onder sulke omstandighede so iets sal doen (Swain & Swain 1988: 129 - 130).
- 11) 'n Storie bestaan uit begeerte plus risiko. Dit begin as die sentrale karakter hom verbind tot die bereiking van die storiendoelwit in die aangesig van opposisie. Dit eindig as hy slaag of faal (Swain & Swain 1988: 136).
- 12) Skrywers moet dit vermy om kykers te probeer intrek deur middel van oordadige seks, geweld of obseniteit. Indien dit nie deur karaktermotivering en plot gedoen kan word nie, sal die byvoeg van onnodige tonele net inmeng met die effektiewe vertel van die storie. Versinsels wat nie gemotiveerd is deur die karakters nie, maar deur die skrywer se pen, is die duidelikste teken van 'n amateur (*The New York Screenwriter Monthly* 1994).





- 13) Lucey (1996) gee die volgende riglyne vir effektiewe plotte:
  - a) Stories is vervelig as karakters te veel praat en die plot stilstaan (p. 294).
  - b) Vermy situasies, karakters en dialoog wat voorspelbaar is (p. 296).
  - c) Kykers verloor maklik die draad van 'n storie as dit te veel karakters, subplotte en wendings het. Dit word vererger as tyd verkwis word aan die opstel van plot, eerder as om karakters te ontwikkel (p. 298).
  - d) As 'n storie drama kort, kan dit verbeter word deur onreg, ongelykheid en verontwaardiging wat verband hou met die hoofkarakter se lyding (p. 300).
  - e) Die skrywer moet deeglik bewus wees van wat hy kykers belowe, veral ten opsigte van die hoofkarakter en sy stryd. Wat in die klimakstoneel plaasvind, is wat kykers belowe moes gewees het (p. 301).
- 14) Gewaarborgde mislukking is ongestruktureerde, persoonlike snitverhale en oorgestruktureerde, ooringewikkelde, oorbevolkte, onophoudelike-aksie-en-effekte-stories (McKee 1998: 23 - 24).
- 15) Swak stories vervang insig met inligting (McKee 1998: 238).
- 16) Volgens Gertler, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), versin skrywers dikwels oordoeende gebeure waardeur die karakter moet gaan. Hulle weet nie wat om met hom te doen anders as om hom in belaglike situasies te plaas nie.
- 17) Die behoeftes van die storie dikteer die struktuur: vorm volg funksie. Die skrywer se standpunte, die karakters, tema, styl, atmosfeer wat hy probeer oorbring, teikenmark en tydsera waarin die storie afspeel, bepaal die vorm en ontwerp van die plot (Vogler 1998: 238).
- 18) Die skep van 'n geloofwaardige, onvoorspelbare en opwindende plot is, tesame met die skep van effektiewe karakteriserings, een van die moeilikste aspekte van draaiboekskryf (Cowgill 1999: 77).
- 19) Cowgill (1999: 77) gee die volgende riglyne vir 'n suksesvolle plot:
  - a) Dit moet logiese reëls volg, maar onvoorspelbaar bly.
  - b) Dit moet op kykers se emosie werk sonder om manipulerend te wees.
  - c) Dit moet uiterlike storieprobleme verweef met innerlike karakterdilemmas sodat alles aan die einde verband hou en geen tyd vermors word nie.
  - d) Dit moet kykers lei op 'n pad wat bestaan uit hoogte- en laagtepunte.
  - e) Daar moet onverwagte hindernisse sowel as onverwagte vreugde wees.
  - f) Dit moet onverwagte komplikasies bevat wat verrassings bring.
  - g) As die storie klaar vertel is, moet dit by kykers bly en hulle verryk.
- 20) Ryan (2000: 143 - 144) stel voor dat daar nie net "Wat as...?" vrae gevra word om die plot te ontwikkel nie, maar ook "Wat is die ergste wat kan gebeur?"
- 21) Wetenskapsfiksie-skrywers maak dikwels gebruik van ekstrapolering om ruimte of plot te skep. Bestaande neigings soos byvoorbeeld genetiese ingenieurswese word tot sy logiese uiterste gevoer (Tuttle 2001: 31).
- 22) Volgens Press (2004: 19) is die geheim van Shakespeare dat hy gewone, diep menslike passies ontleed het binne 'n konteks wat breër is as die gewone lewe.
- 23) Indien 'n storie jou intellek aangryp, hart vinniger laat klop en beter of meer nadenkend laat, is dit 'n sukses. Die hooftoets is of die storie kykers meer lewendig laat voel (Press 2004: 92).
- 24) Die enkele faktor wat die meeste by suksesvolle rolprentstories voorkom, is dit wat Press (2004: 99 - 102) die "iets waarvan kinders hou"-eienskap noem. Dit

- kan 'n tipe genre wees waarvan kinders hou, 'n karakter met 'n kinderkonneksie (enigiets van 'n kind tot Forrest Gump), nie-menslike karakters waarvan kinders hou of 'n liefdestorie.
- 25) Dikwels lê die verbetering van 'n storie nie in die byvoeging van nuwe wendings en gebeure nie, maar in die ontginning van bestaande gebeure. Dit maak die storie voller en afgeronder (Rossio & Elliot 2004).
- 26) Karakters, stories en storietyempo (*beats*) faal baie meer dikwels omdat dit nie ver genoeg gaan nie, eerder as om té ver te gaan. As 'n karakter, emosie of situasie tot die uiterste gedruk word, sal dit feitlik altyd werk in die rolprent. Die effek op genre en stemming moet egter in gedagte gehou word (Rossio & Elliot 2004).
- 27) Rossio en Elliot (2004) se persoonlike lys van elemente wat nie werk in rolprente nie is:
- a) Kultusse (*Dragnet, Young Sherlock Holmes*).
  - b) Babas in gevaar (*Ghostbusters II, Willow*).
  - c) Sneeuterreine.
  - d) Gereguleerde werkeronderdrukkende samelewings (*Toys*).
  - e) Dwelm- en alkoholverslawingstories.
  - f) Stories wat wentel om die feit dat die openbare mening die karakter dwing om aksie te neem.
  - g) Tennis as 'n sportsoort.
- 28) Rossio & Elliot (2004) se persoonlike lys van elemente wat werk in rolprente is:
- a) Poker.
  - b) Verleidings.
  - c) Bieëry/veilingtonele (*Hitchcock*).
  - d) Teregstellings.
  - e) Sonnige, tropiese terreine.
  - f) Kaarte en skattejagte.
  - g) 'n Wedloop van enige aard.
  - h) Helde/heldinne wat glimlag, veral as dit in die eerste, tweede en derde bedryf gebeur.
  - i) Basketbal as sportsoort.

#### 4.3 Genre

- 1) Volgens Parker (1999: 164 - 165) is die algemeenste foute ten opsigte van genre die volgende:
- a) Die basiese parameters word nie vroeg genoeg in die storie gevestig nie.
  - b) Die hoofkarakters is te naby aan tipes en word daarom vinnig stereotipes. As hulle voorspelbaar raak, word hulle oninteressant.
  - c) Die skrywer dink dat die verwagtings wat die genre skep voldoende is om kykers te interesseer. In werklikheid is dit die oorspronklikheid van die karakters en plot wat die storie interessant maak.
  - d) Genre bring baie voorspelbaarheid aan die storie, daarom moet dit op 'n geloofwaardige manier teëgewerk word.
  - e) Die styl bots met die genre en reflekteer nie die oorhoofse karakterisering of storieontwikkelings nie.

#### 4.4 Storielyne

- 1) Volgens Hill (1919: 77 - 78) moet die storie net een plot hê en hoofsaaklik op die hoofkarakter fokus. Vermoedlik komplekse stories met parallelle plotte of subplotte rondom karakters wat nie die hoofplot vorentoe neem nie. Vermoedlik ook stories
  - a) wat retrospektief is.
  - b) wat in die middel begin en dan die voorafgaande gebeure vertel.
  - c) waarin een van die hoofkarakters 'n droom het. Die droom word op die skerm vertel, daarna word die karakter wakker en die storie gaan voort.
  - d) binne 'n storie.
  - e) wat terugbeweeg.
- 2) Alhoewel dit selde gebruik word, is meervuldige plotte een van die effektiefste storietypes (*The Big Chill, Hannah and her Sisters, The Gods must be Crazy*). Televisiereekse (*L.A. Law, NYPD Blue*) en ramprolprente gebruik dikwels veelvuldige storielyne met groot sukses (Lucey 1996: 103).
- 3) As gevolg van tydsbeperkings kan veelvuldige storielyne slegs basiese plotte ontwikkel. Die gevolg is dat karakters nie so volledig ontwikkel as in 'n monoplote nie. Die verskillende storielyne maak dit ook noodsaaklik dat die dramatiese probleme in elk eenvoudiger gehou word (Lucey 1996: 103).
- 4) Lucey (1996:104 - 105) identifiseer drie kategorieë van veelvuldige storielyne:
  - a) **Verweefde** (*intersecting*) storielyne. Dit is verskillende stories wat soms oorleuel en mekaar versterk (*Pulp Fiction, The Gods Must be Crazy*).
  - b) **Konvergerende** storielyne (*converging plots*). Dit is stories wat verwyderd van mekaar begin en uiteindelik saamgevoeg word. Dit is dikwels verskillende karakters wat op pad is na dieselfde geleentheid, byvoorbeeld 'n reünie (*California Suite, Murder on the Orient Express, Nashville*).
  - c) **Toevalstorielyn** (*tangential storyline*). Dit behels karakters wat weens omstandighede saamgegooi word en dan hulle verskillende stories uitbeeld (*The Poseidon Adventure, M.A.S.H., The Big Chill*).
- 5) Sommige stories lyk of dit veelvuldige storielyne het, maar is in werklikheid enkelstorielyne waarin die bykarakters steeds ondergeskik is aan 'n sentrale hoofkarakter waarby almal betrokke is. In veelvuldige storielyne is daar 'n protagonis en unieke probleem vir elke storielyn (Lucey 1996: 105).
- 6) Elke storielyn (A, B, ensovoorts) het dieselfde elemente as die hoofstorie, naamlik: begin, uiteensetting, doelwit, dramatiese bou, komplikasies, klimaks en resoluë (Miller 1998: 59).
- 7) Miller (1998: 61) identifiseer drie tipes storielyne:
  - a) **Doelgerig** (*task*): Dit is gewoonlik die hoofstorielyn en handel oor die hoofkarakter se doelwit.
  - b) **Interpersoonlik** (*relationship*): Dit handel oor die emosionele interaksies tussen karakters. Dit is dikwels die romantiese storielyn.
  - c) **Intern** (*personal*): Dit handel oor die karakter se interne verandering en groei. Dit dek aspekte soos waardes en houdings. Dit is nie noodwendig dieselfde as die karakterontwikkeling van die hoofkarakter nie.
- 8) Volgens Rabiger (2000: 157) bevorder parallelle storielyne en subplotte:
  - a) **Uitweiding** (*digression*): Situasies, karakters en ander kwessies kan ontwikkel buite die hoofstorielyn. Kykers sien die hoofkarakter in ander

- verhoudings en ontdek dus nuwe dimensies van hom.
- b) **Spanning:** Ander storielyne en subplatte sal normaalweg met die hoofplot verweef raak, maar kykers wonder hoe en waar dit sal gebeur.
  - c) **Verhalende kompressie:** Wanneer daar tussen verskeie storielyne gesny word, kan die tempo verhoog en die storie beperk word tot die essensie.
  - d) **Verbeelding:** Veelvuldige storielyne impliseer komplekse patrone in die lewe en nooi kykers om hulle kennis van die lewe en hulle vermoë om te interpreteer en te voorspel te gebruik.
  - e) **Aktiewe deelname:** 'n Komplekse storie maak ons 'n aktiewe deelnemer eerder as 'n passiewe ontvanger van iets eenvoudig.
  - f) **Veelvuldige perspektiewe:** Dit herinner kykers daaraan dat daar baie geldige sienings en maniere van doen is.

#### 4.5 Primêre plot/hoofplot

- 1) Draaiboeke vir rolprente-van-die-week konsentreer gewoonlik op sosiale probleme (kindermishandeling, vigs, dwelmmisbruik) of persoonlike probleme (kanker, epilepsie, blindheid) (Wolff & Cox 1988: 127).
- 2) Televisienetwerke hou van stories wat lyk of dit kontroversieel is, maar dit nie werklik is nie (Wolff & Cox 1988: 127).
- 3) Een van die belangrikste punte in Lucey se boek is dat draaiboekskrywers eenvoudige stories en komplekse karakters moet skep (1996: 5).
- 4) Dortort beweer dat daar breedweg ses argetipiese storiepatrone is:
  - a) **Held** – 'n Dapper persoon aanvaar 'n gevaarlike opdrag. Hy is gebonde aan die morele en goeie. As hy dit verlaat, kan hy faal.
  - b) **Vriendskap** – Twee persone vat die wêreld aan, hetsy as vriende of in 'n liefde-haat-verhouding.
  - c) **Onmoontlike avontuur** – Die karakter(s) onderneem 'n edele avontuur, eerder as om 'n spesifieke skurk te probeer verslaan. Die held moet ook hier die morele en goeie handhaaf.
  - d) **Wegbreek** – Konflik tussen ouer en kind of omdat die ou orde verander.
  - e) **Medea** – Die konsep van vroulike mag.
  - f) **Faust** – Die stryd met morele waardes. Die korrupterende mag is iets soos 'n maatskappy, burokrasie of individu (Lucey 1996: 27).
- 5) Die primêre plot handel gewoonlik oor 'n eksterne probleem, 'n konkrete doelwit (Lucey 1996: 51).
- 6) Die draaiboek moet fokus op die probleem wat die A-storielyn volg, anders sal dit drama kort (Lucey 1996: 295).
- 7) Konnekteer die storie met 'n hooflebensprobleem, byvoorbeeld familie, sukses, identiteit, innerlike vrede en liefde? Deel van die sukses van rolprente soos *Forest Gump*, *Pulp Fiction*, *Sleepless in Seattle* is hulle konneksie met populêre waardes en menings (Lucey 1996: 298).
- 8) Parker (1999: 77 - 79) identifiseer tien argetipiese storiepatrone:
  - a) **Die Romanse:** 'n Karakter het 'n emosionele behoefte wat hy dink iemand of iets anders kan vervul.
  - b) **Die Onerkende Gawe:** 'n Karakter met 'n bedekte gawe raak verlief op 'n belangrike figuur in 'n ander wêreld en wen die persoon se liefde as gevolg van die gawe.



- c) **Die Fatale Gebrek:** 'n Karakter se besondere gawe lei tot sy sukses, maar uiteindelik kom hy tot 'n val.
- d) **Die Uitstaande Skuld:** 'n Karakter bekom iets voordelig op skuld, vermy daarna die skuldeiser, maar moet uiteindelik die skuld betaal.
- e) **Die Spinnekop en die Vlieg:** 'n Karakter flous iemand om iets te doen wat tot sy voordeel is.
- f) **Die Verlore Gawe:** 'n Karakter verloor 'n gawe en in die pogings om dit terug te kry, ontdek hy 'n nuwe status quo.
- g) **Die Soektog:** 'n Karakter gaan op 'n soektog, vind dit wat gesoek word en word beloon of nie.
- h) **Die Rituele van Deurgang:** 'n Karakter faal 'n uitdaging binne 'n nuwe fase van sy lewe, ontwikkel dan en slaag in die uitdaging.
- i) **Die Swerwer:** 'n Karakter arriveer in 'n nuwe plek, ervaar 'n probleem wat eie is aan die plek en beweeg aan voor of na die probleem opgelos is.
- j) **Die Volhardende Karakter:** 'n Karakter met sekere vermoëns volhard in die aangesig van stygende opposisie en oorwin uiteindelik.

#### 4.6 Sekondêre plot

- 1) Volgens Seger (1994: 39 - 40) sal 'n goeie sekondêre plot/subplot
  - a) 'n uitwerking hê op die hoofplot en dikwels die rigting daarvan verander.
  - b) oorvleuel/verbind wees met die hoofplot.
  - c) die tema dra. In *Dead Poet Society* het elke seun 'n subplot wat die tema van kreatiwiteit en konformiteit ontwikkel.
  - d) soms die liefdesverhaal bevat.
  - e) individuele temas soos identiteit, integriteit, inhaligheid, liefde of om jouself te vind bevat.
  - f) soms die karakter se doelwitte, drome en begeertes verskaf. Binne die primêre plot is dit dalk nie moontlik om sulke inligting oor hom te onthul nie.
  - g) die transformasie van karakters kan aandui.
  - h) kykers kan help om te verstaan hoekom en hoe die karakter verander.
  - i) hom soms verleen tot interessanter karakters of gebeure as die primêre plot.
- 2) Die sekondêre plot handel gewoonlik oor 'n interne probleem soos 'n emosionele of sielkundige doelwit (Lucey 1996: 51).
- 3) Die sekondêre plot
  - a) gee dimensie aan karakters deur hulle binne verhoudings te toon. Die verhoudings in die sekondêre plot kan gevoelens soos empatie of haat skep teenoor karakters in die hoofplot.
  - b) skep hoër risiko's in 'n storie as die verhouding waaroor dit handel in gevaar kom in die tweede deel van die hoofplot.
  - c) en subplotte dra by tot die karakterboog deurdat dit gebeure orkestreer wat lei tot verandering in die hoofkarakter.
  - d) word gebruik om storie-inligting, wat later 'n belangrike rol in die hoofplot speel, oor te dra.
  - e) dra by tot 'n oorhoofse gevoel van realiteit deur gebruik te maak van omgewings wat die storieruimte verbreed.
  - f) moet geïntegreer wees in die hoofplot. Dit kan nie 'n faset van die hoofkarakter se lewe wys wat geen verband het met die hoofplot nie.

- g) het ook 'n definitiewe begin, middel en einde. Die begin stel die probleem, die hoofkarakter neem die uitdaging aan om betrokke te raak, nuwe ontwikkelings ontstaan wat die probleem vererger tot by sy einde.
  - h) kan sommige of al die komponente van die hoofplot bevat, byvoorbeeld wendings, omkere, hindernisse en komplikasies.
  - i) kan enige plek in die tweede deel van die rolprent, waar dit gewoonlik aansluit by die hoofplot, sy klimaks hê. As dit belangrik is, kan sy klimaks naby of saam met die van die hoofplot val. Dit kan ook sy eie afloop hê.
  - j) se spanning is gewoonlik laer as die van die hoofplot.
  - k) of subplot kan effektief begin as daar 'n komplikasie in die hoofplot is, omdat dit konflik en onmiddellike probleme bevat (Cowgill 1999: 108 - 113).
- 4) Die sekondêre plot of 'n subplot illustreer dikwels hoe die hoofkarakter ontwikkel of verander. Dit lei dan tot sy sukses of mislukking in die bereiking van sy doelwit. Die skrywer moet besluit wat die protagonis benodig ten opsigte van karakter-ontwikkeling en hoe hy dit kan bereik. Dan skep hy 'n innerlike probleem vir die karakter of die karakter raak bewus van die gebrek tydens die uiterlike stryd. Die skrywer eksternaliseer dan die probleem in die konstruksie van die sekondêre plot (Cowgill 1999: 115).

#### 4.7 Subplotte

- 1) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir subplotte:
  - a) Dit kan as kontras (spieëlbeeld) vir die hoofplot(te) gebruik word (p. 36).
  - b) Om effektief te wees, moet dit in die hoofstorielyn geïntegreer word deur by te dra tot die ontwikkeling en die krisis en/of klimaks beïnvloed (p. 36).
  - c) Dit behels dikwels die aktiwiteite van bykarakters (p. 36).
  - d) Hoe verder dit van die hoofplot verwyder is, hoe meer word die eenheid van die storie vernietig en kykers verwar (p. 36).
  - e) Dit kan effektief aangewend word om komiese verligting, krisisverligting en tydsverloop te bewerkstellig (p. 37).
  - f) Dit moet 'n storie in eie reg wees, maar moet nooit met die hoofplot kompeteer nie (p. 37).
  - g) Hoe meer subplotte 'n storie bevat, hoe groter is die kans dat die totale storie verwarrend is (p. 37).
  - h) Hoe korter die rolprent, hoe minder subplotte moet dit bevat (p. 38).
- 2) Katahn (1990: 46) identifiseer die volgende addisionele eienskappe van 'n goeie subplot:
  - a) Dit bied 'n soortgelyke konflik as die hoofplot, maar van 'n ander hoek/karakter se perspektief.
  - b) Dit funksioneer as 'n tipe kontratema en onderstreep die boodskap.
- 3) Seger (1994) gee die volgende riglyne vir subplotte:
  - a) Die meeste rolprente bevat ten minste een of twee subplotte, maar sommige so veel as vyf of ses (p. 41).
  - b) Subplotte kan gebruik word om 'n storielyn wat te voorspelbaar is meer kompleks te maak (p. 41).



- c) Die subplot moet ook 'n begin, middel en 'n einde bevat. 'n Goeie subplot bevat 'n duidelike uiteensetting, ontwikkeling, wending(s) en 'n uitbetaling aan die einde (p. 41).
  - d) Die sekondêre plot en die subplot(te) se klimakse kan so gespaseer word dat dit plaasvind wanneer die hoofplot se ontwikkeling tussen klimakse/wendings is (p. 51).
- 4) Seger (1994: 57) identifiseer die volgende gebreke wat in subplotte en sekondêre plotte voorkom:
- a) Dit kort struktuur:
    - Dit is ongefokus.
    - Dit karring aan.
    - Dit disoriënteer kykers.
  - b) Dit hou nie verband met die plot nie. Alhoewel dit baie interessant is, sweef dit op sy eie rond (*Places in the Heart*).
  - c) Dit begin voor die hoofplot en ontwikkel so ver dat kykers dink dit is die hoofplot (*Out of Africa*).
- 5) Lucey (1996) gee die volgende riglyne vir subplotte:
- a) Subplotte ontstaan as die held en die opponent verhoudings het met bykarakters (p. 92).
  - b) Dit is makliker om die funksionaliteit van 'n subplot te oordeel as in gedagte gehou word of die subplot handel oor emosie of uiteensetting (p. 93).
  - c) Subplotte word in die eerste bedryf bekendgestel en in die tweede bedryf gebruik om die bedryf sinvol te vul (p. 93).
  - d) Subplotte word gebruik om karakter en tema te ontwikkel (p. 93).
  - e) Karakters het subplotte nodig om emosioneel te ontwikkel. Daarsonder raak die storie te plotgedrewe en afhanklik van aksie en leë skouspel (p. 93).
  - f) Subplotte het agendas soos om tematiese aspekte, kinderdae, drome, waardes, ensovoorts, te bespreek. Romantiese objek-subplotte gee die held geleentheid om teerder gevoelens teenoor 'n geliefde uit te druk (p. 93).
  - g) Die meeste stories word verbeter deur romantiese subplotte, selfs al is dit net 'n platoniese vriendskap (p. 94).
  - h) Die verskeidenheid van subplotte laat stories en karakters toe om verskillende emosionele kleure en energie te vertoon (p. 94).
  - i) Baie subplotte handel oor die B-storielyn en dit trek aandag weg van die A-storielyn. Dit kan daartoe lei dat kykers tred verloor met wat in die hoofstorie gebeur. Skrywers moet dus daarop let dat die storielyn nie versteur word as gevolg van te veel subplotte nie (p. 94).
  - j) Tydens die tweede bedryf gly die held al dieper in die moeilikheid in. Subplotte verskyn dan wat handel oor voorstorie, innerlike worstelings, verhoudings en die tema (p. 294).
- 6) McKee (1998: 227 - 229) identifiseer die volgende funksies van subplotte (sy definisie van subplot sluit die sekondêre plot in):
- a) Om die Beherende Idee van die hoofplot te weerspreek en sodoende die storie te verryk met ironie.
  - b) Om die Beherende Idee van die hoofplot te versterk deurdat die subplot die negatiewe gevolge wys as die tema verontagsaam word.

- c) Om die Beherende Idee van die hoofplot te verryk deurdat die subplot(te) variasies op die tema van die hoofplot bied.
- d) Om die hoofplot te kompliseer.
- e) As voorbereiding indien die hoofplot se snellere gebeurtenis vertraag moet word.

#### 4.8 Die storiekonsep

- 1) Drama moet 'n aksie van omvang behels (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 15).
- 2) Die konsep moet belowend wees en kykers se aandag van die begin af aangryp (Patterson 1920: 9).
- 3) Die tipiese rolprentstorie met sy formuleplot en al te bekende situasies is vinnig besig om uit te sterf. Rolprentmaatskappye soek na stories wat edele gedagtes bevat, vonke van entoesiasme, met regte mense wat werklike funksies in die lewe het, met dramatiese situasies wat ontstaan uit die botsing van ideale en wilskrag (Patterson 1920: 35).
- 4) Volgens Polti (1921: 126) beteken 'n oorspronklike storie nie dat dit ongeloofwaardig of onoortuigend is nie.
- 5) Om te verseker dat die storie konflik bevat, moet die basiese idee reeds die saad van konflik bevat (Herman 1952: 29).
- 6) Die kern van alle konsepte is die beantwoording van die vraag: "Wie wil wat hê en waarom kan hy nie?" (Swain & Swain 1988: 78).
- 7) Die kern van alle fiksiekonsepte is iemand (of iets) wat iets wil verander (Swain & Swain 1988: 78).
- 8) Die konsep moet dramatiese moontlikhede hê (Swain & Swain 1988: 82).
- 9) Wolff en Cox (1988: 9 - 12, 17) gee die volgende riglyne vir 'n konsep:
  - a) Het die storie 'n hoek wat kykers sal aangryp, byvoorbeeld mense wat vasgekeer is in 'n sinkende skip (*Posseidon Adventure*)?
  - b) Spreek die storie 'n sosiale kwessie aan, byvoorbeeld die regte van 'n pa in 'n skeisaak (*Kramer vs Kramer*)?
  - c) Is die draaiboek gebaseer op 'n ware storie ("*All the President's Men*")?
  - d) Is die onderwerp aktueel en tans baie in die media?
  - e) Bevat die storie iets wat vars is (*Outland* is *High Noon* op 'n ruimte-stasie)?
  - f) Bevat die storie 'n onderliggende tema of betekenisvolle boodskap?
  - g) Daar moet goeie konflik in die storie wees. Dit beteken dat daar 'n duidelike persoon, persone of mag moet wees wat die hoofkarakter opponeer.
  - h) Is die storie in baie opsigte dieselfde as ander rolprente wat onlangs vervaardig is, maar met 'n verskil wat dit genoegsaam anders maak?
- 10) Indien 'n skrywer 'n storie bou rondom 'n aantal karakters in een vertrek, begin hy met een hand agter sy rug vasgebind (McCanlies, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 43).
- 11) Wanneer vervaardigers praat van 'n storie wat kreatief is, bedoel hulle dat dit anders/uniek is. Meeste van die suksesvolste kommersiële rolprente, byvoorbeeld *Ghostbusters*, *E.T.*, *WarGames* het geen voorganger gehad ten opsigte van die storie nie (Seger 1994: 119).



- 12) Volgens Lucey (1996: 4 - 12) is die eienskappe van 'n goeie storiekonsep:
  - a) **Eenvoud** – die basiese idee behels 'n eenvoudige plot wat interessante karakters deur 'n reuse-avontuur (*ordeal*) plaas.
  - b) **Dramatiese kontras** – die karakters wat teenoor mekaar staan, verskil drasties van mekaar in sosiale status, ekonomiese of loopbaangeleenthede, intelligensie, mag of 'n spesiale vermoë.
  - c) **Humanisme** – die storie skakel deur middel van tematiese inhoud in by kykers se stryd om ten volle mens te wees, die triomf van die menslike gees.
  - d) **Skrywersperspektief** – dit is etiese of sosiale waardes wat verband hou met die samebindende storie-idee.
  - e) **Teikengehoor** – dit moet aanklank vind by die teikengehoor.
  - f) **Emosionele impak** – 'n sterk emosionele invalshoek is noodsaaklik vir die dramatisering van die materiaal.
- 13) Nuwe skrywers word dikwels aangetrek deur stories wat onverbiddelik, ongelukkig, stroef, depressief en aggressief is. Sulke stories kan kykers negatief "aanrand." As sulke konsepte gebruik word, moet dit ligter gemaak word deur middel van humor, ironie, metafore of avontuur (Lucey 1996: 297).
- 14) Moenie tyd mors met 'n draaiboek wat nie groot internasionale kykerstalle sal lok nie (Miller 1998: 15).
- 15) Is die konsep uniek genoeg om te verhoed dat dit verveel, maar nie so verwarrend afwykend dat dit kykers sal vervreem nie? (Miller 1998: 15 - 16).
- 16) Daar moet in die konsep reeds duidelik bepaal word wie se storie dit is. Dit berus op die vrae: Wie het die doelwit, wie ervaar die konflik, wie gaan pro-aktief deur die storie, wie realiseer die klimaks en resoluksie? (Miller 1998: 56).
- 17) Trottier (1998: 19) identifiseer die volgende elemente van 'n goeie konsep:
  - a) Kan maklik verstaan word deur 'n dertienjarige kind.
  - b) Kan in 'n sin of twee saamgevat word.
  - c) Prikkelend en groot.
  - d) Karakter plus konflik plus 'n hoek.
  - e) Klink soos 'n "gebeure"-rolprent met opvolgpotensiaal.
  - f) Kan op sy eie staan sonder sterre.
  - g) Sal 'n groot ster trek.
  - h) Vars en hoogs bemerkbare idee.
  - i) Uniek met bekende elemente.
- 18) Gedagtebelaaide romans verwerk moeilik in draaiboeke (Press 2004: 84).
- 19) Romans wat handel oor sielkundige afwykings is dikwels suksesvolle rolprente, want kykers kan die uiterlike gedrag sien (Press 2004: 84).

#### 4.9 Openings

- 1) Iets interessants moet binne die eerste nege minute gebeur (Hill 1919: 76).
- 2) 'n Situasië moet aan die begin van die storie geskep word wat komplikasies veroorsaak – een wat 'n probleem skep wat opgelos moet word, 'n behoefte wat bevredig moet word of 'n belofte wat verskriklike gevolge inhou (Hill 1919: 76).
- 3) Die storie moet begin waar die plot interessant genoeg is om te vertel en dan moet dit verder ontwikkel word (Hill 1919: 77).
- 4) As die gordyn oopgaan, wil die gehoor so gou moontlik weet wie die mense op die verhoog is, hoekom hulle daar is en wat hulle wil hê (Egri 1946: 182).



- 5) Volgens Egri (1946: 183) kan 'n verhoogstuk begin
  - a) op die punt waar 'n konflik sal lei tot 'n krisis.
  - b) waar ten minste een van die karakters 'n keerpunt in sy lewe bereik het.
  - c) met 'n besluit wat 'n konflik sal bespoedig.
  - d) waar daar iets van lewensbelang op die spel is.
- 6) Volgens Herman (1952: 178) kan 'n rolprent begin
  - a) met 'n atmosferiese toneel wat die gevoel van die storie vaslê.
  - b) met 'n aksietoneel wat karakter onthul.
  - c) met 'n statiese uiteensetting wat 'n voorloper is vir die aksie wat gaan volg.
  - d) deur kykers direk in die storie te gooi.
- 7) Daar is geen vaste reël hoe rolprente moet begin nie. Elke storie het sy eie vereistes (Herman 1952: 178).
- 8) Dit is redelik algemeen dat Hollywoodrolprente direk met die storie begin, sonder dat daar enige uiteensetting is. "Begin met 'n *bang*." is dikwels die standpunt van die Hollywoodvervaardigers (Herman 1952: 178).
- 9) Vir televisiedramas is dit belangrik om met aksie te begin, anders skakel kykers oor na 'n ander kanaal (Herman 1952: 179).
- 10) As die rolprent met aksie begin, is dit moeilik om die tempo vol te hou en te eindig met 'n klimaks wat die vorige aksie oortref (Herman 1952: 179).
- 11) Britse rolprente begin gewoonlik stadiger as Amerikaanse rolprente (Herman 1952: 179).
- 12) Vir televisie moet die storie met 'n sterk hoek begin. Dramas vir die teater het genoeg tyd om die ruimte, karakters en situasie te vestig (Goldman 1983: 110).
- 13) Aan die begin van die storie moet daar eerder gekonsentreer word op betrokkenheid as die verskaffing van inligting (Otto 1983: 178).
- 14) Root (1979: 79 - 80) onderskei drie interessante tipe openinge vir speelprente:
  - a) *Aksie*: Gebeure soos moord, ontvoerings, rooftogte of motorongelukke.
  - b) *Situasie*: Kykers word van die begin af gekonfronteer met 'n gevaarlike situasie waaraan daar spoedig iets gedoen moet word. Byvoorbeeld: 'n dodelike slang maak hom tuis op die bed van 'n slapende man.
  - c) *Karakter*: Kykers ontmoet 'n interessante of innemende karakter wat met groot uitdagings gekonfronteer word.
- 15) Die opening moet kykers se aandag aangryp en die stemming en tekstuur van die storie vestig (Hauge 1988: 99).
- 16) Hauge (1988: 99 - 101) identifiseer die volgende tipe openinge:
  - a) Held-in-aksie.
  - b) Held-sonder-aksie.
  - c) Aksie sonder held.
  - d) Nuwe aankoms.
  - e) Toekomsflits.
  - f) Proloog.
  - g) Montage.
- 17) Volgens Swain en Swain (1988: 36) maak drie elemente die begin van 'n nie-fiksie-rolprent interessant:
  - a) Nuuskierigheid.
  - b) Verandering.
  - c) Gevolge.

- 18) Volgens Swain en Swain (1988: 121 - 122) word twee elemente benodig om 'n rolprent goed te laat begin:
  - a) **Die hoek:** Dit is enigiets wat kykers se belangstelling sal wek. Dit moet potensieel katastrofiese of fassinerende gevolge inhou. Dit kan strek van 'n bom wat ontplof tot 'n baba se geluide tot reën wat van die ruit afloop.
  - b) **Die verbintenis:** Die werklike storie begin eers as die karakter hom verbind tot 'n doelwit.
- 19) Kykers se houding teenoor die rolprent word in die begin van die storie bepaal (Wolff & Cox 1988: 23).
- 20) Die plek waar en die situasie waarin die hoofkarakter eerste gewys word, is baie belangrik. Dit bepaal die eerste indrukke wat kykers van die karakter kry (Wolff & Cox 1988: 24).
- 21) Volgens *The New York Screenwriter Monthly* (1994) moet die eerste tien bladsye die volgende bereik:
  - a) Karakters vestig.
  - b) Doelwitte vestig.
  - c) Die protagonis teenoor die antagonis of hindernisse tot sy doelwit opstel.
  - d) Kykers laat omgee vir die protagonis.
- 22) 'n Aksie-opening trek kykers in deur middel van 'n visueel treffende toneel, soos byvoorbeeld in die *James Bond*-rolprente. Dit kan terselfdertyd die held of die opponent bekendstel (Lucey 1996: 73).
- 23) Uiteensettingsopeninge begin die storie deur die ruimte, tyd, atmosfeer, styl en genre te vestig, byvoorbeeld *Places in the Heart* (Lucey 1996: 74).
- 24) As daar eers aan kykers aangedui is dat die storie 'n bepaalde genre en styl volg, is dit gevaarlik om na 'n ander genre of styl oor te skakel. Die storie moet verskaf wat dit aan die begin belowe (Lucey 1996: 74).
- 25) Voor 'n storie begin, moet die verteller besluit wat die eerste ding is wat kykers sal ervaar. Is dit die titel, 'n sin dialoog of beeld? Waar in die lewens van die karakters moet hy begin? (Vogler 1998: 82).
- 26) Sommige stories begin met 'n proloog-gedeelte wat die hoofstorie voorafgaan. Die voordele daarvan is dat dit noodsaaklike inligting kan gee, kykers kan voorberei op die tipe storie wat dit is of die storie met 'n "bang" laat begin (Vogler 1998: 84).
- 27) Sommige stories se proloog bevat die snellergebeurtenis en dan word die hoofkarakter in die hoofstorie bekendgestel (Vogler 1998: 85).
- 28) Cowgill (1999) gee die volgende riglyne vir openings:
  - a) As die storie byvoorbeeld komedie is, moet kykers dit onmiddellik sien, sowel as watter tipe (satire, klug of romanties) (p. 5).
  - b) Die beste openings is visueel en gebruik aksie (nie noodwendig hoë tempo aksie nie) om die aandag aan te gryp en die uiteensetting te verbloem (p. 183).
  - c) Dit is nie belangrik dat die hoofkarakter kykers se simpatie aan die begin het nie, solank hy net interessant is (p. 189).
  - d) Dit is nie die hoofkarakter wat kykers aan die begin aangryp nie, dit is die probleem (p. 189).
  - e) Goeie rolprente begin 'n paar tonele voor die krisis of besluit, in die middel van die krisis of besluit of net daarna. Deur naby aan die krisis of besluit te

begin, word afwagting by kykers geskep, want hulle weet iets gaan gebeur of verander (p. 190).

- f) Baie van die goeie rolprente begin deur die probleem reg aan die begin te vestig. Dit skep onmiddellik konflik en spanning (p. 191).
  - g) Wanneer 'n rolprent begin met 'n verandering in die omgewing, is dit dieselfde as om te begin met die probleem. Die verandering kan 'n dramatiese situasie skep wat kykers se belangstelling aangryp. Dit skep ook afwagting deurdat kykers wonder hoe die nuwe situasie die hoofkarakter gaan affekteer. 'n Verandering aan die begin kan iets wees soos 'n oorlog, 'n natuurlike ramp, die aankoms van iemand of die dood van iemand (p. 191).
- 29) Volgens Cowgill (1999: 193) bereik 'n effektiewe eerste toneel een of meer van die volgende:
- a) Dit skep 'n vraag oor wat volgende in die storie gaan gebeur.
  - b) Dit bevat komponente van konflik en/of aksie om kykers in te trek.
  - c) Dit voorskadu konflik.
  - d) Dit bevat opwinding of suggestie.
- 30) Loudermilk (Barnes 2001: 8) gee die volgende wenke vir openings:
- a) Begin aksiestories met 'n groot aksie-opening.
  - b) Begin rillerstories met 'n misterieuse, bangmaakopening.
  - c) Karakterstories begin dikwels met 'n stem-oor wat die storie en karakters bekendstel.
  - d) Romanse begin gewoonlik met troues.

#### 4.10 Die titelsekwens

- 1) Die rolprent kan begin met titels voor die beelde self begin, of die titels kan oor die beelde vertoon word of daar is 'n voortitelsekwens (Segar 1994: 33).
- 2) Die gebruik van 'n voortitelsekwens kan verdere struktuur aan die storie verleen. Die skrywer kan eers die situasie vestig en dan die karakters bekend stel na die titelsekwens of byvoorbeeld eers die karakters wys as kinders, dan die titelsekwens en dan begin die storie (Segar 1994: 33 - 34).
- 3) Die voortitelsekwens is gewoonlik kort ( 2 - 3 minute), maar is soms baie lank. *WarGames*, *Born on the Fourth of July* is beide 7 minute (Segar 1994: 34).

#### 4.11 Ruimte: algemeen

- 1) Die ruimte is net so belangrik soos die plot en karakters en al drie moet nou verweef wees in 'n hegte eenheid (Patterson 1920: 48).
- 2) Die ruimte moet nie net interessant of mooi wees nie, dit moet ook dramatiese betekenis hê. Dit moet nie net die plot ondersteun nie maar 'n integrale deel daarvan wees. Mense word beïnvloed deur die omgewing: hulle kan moord of selfmoord pleeg of hulle lotsbestemming kan verander as gevolg daarvan (Patterson 1920: 51).
- 3) Volgens Patterson (1920: 54) speel die ruimte 'n rol in die plot as dit
  - a) karakter uitbeeld;
  - b) die storie vorentoe neem;
  - c) funksioneer as 'n antagonis of hindernis en
  - d) 'n gedagte uitdruk deur simboliek.



- 4) 'n Storie waarin die stryd volledig in die denke van die karakter plaasvind, bevat nie kinematiese aksie nie (Patterson 1920: 69).
- 5) Baie Hollywoodrolprente speel af in Amerikaanse stedelike of voorstedelike omgewings. Sommige ruimtes is nie kontemporêr nie, maar het deur die jare bekendheid bereik by kykers, byvoorbeeld die ou Weste, Tweede Wêreldoorlog en die buitenste ruim (Hauge 1988: 24 - 25).
- 6) 'n Konstante realiteit is fiktiewe ruimtes wat realiteitsriglyne neerlê en konsekwent daarby hou regdeur die storie (McKee 1998: 53).
- 7) 'n Onkonstante realiteit is fiktiewe ruimtes wat realiteite vermeng sodat die storiegebeure inkonsekwent spring tussen realiteite en sodoende 'n gevoel van absurditeit skep (McKee 1998: 54).
- 8) Die held van die heldereis in moderne dramas hoef nie in grotte en labirinte te gaan om mistieke monsters te beveg nie, maar gaan 'n Spesiale Wêreld en Binneste Grot binne deur hulle te waag in die buitenste ruim, die bodem van die see, die dieptes van 'n moderne stad of in hulle eie harte (Vogler 1998: 27).
- 9) Dit is krities belangrik dat kykers tydens die opening sien watter tipe genre dit is en wat die grense van gebeure is (Parker 1999: 163).
- 10) Die ruimte skep die atmosfeer, definieer die protagonis, die hindernisse en die antagonis (Russin & Downs 2000: 43).
- 11) Elke storie en elke karakter sal verander as hulle in 'n ander ruimte geplaas word (Russin & Downs 2000: 43).
- 12) Volgens Russin en Downs (2000: 44 - 46) moet elke skrywer die volgende vrae vra ten opsigte van ruimte:
  - a) Het ek die regte wêreld (ruimte) vir my storie gekies?
  - b) Het ek die regte karakters vir die ruimte gekies?
  - c) Hoe affekteer die ruimte my storie?
  - d) Hoe affekteer die ruimte my karakters?
  - e) Hoe affekteer my storie die ruimte?
  - f) Hoe affekteer my karakters die ruimte?
  - g) Reflekteer die ruimte die tema van my storie?
  - h) Hoe affekteer die ruimte my tema?
  - i) Is die ruimte visueel interessant?
- 13) Russin en Downs (2000: 44 - 45, 196) identifiseer die volgende funksies en vereistes vir ruimte:
  - a) Elke toneel moet 'n oorhoofse gevoel van die groter ruimte reflekteer en meewerk om die latente emosie en tematiese moontlikhede wat die ruimte bied, te ontgin.
  - b) Wanneer die ruimte die storie reflekteer, dra dit by om belangrike atmosfeer, perspektief en konteks te verskaf aan elke toneel.
  - c) Die ruimte kan ook die storie ondersteun deur belangrike bronne van konflik of hindernisse vir die karakter te verskaf.
  - d) Karakters vloei voort uit 'n bepaalde ruimte waarin hulle tuis is. Die ruimte definieer en onthul hulle persoonlikhede. Dit is veral waar ten opsigte van hulle persoonlike omgewings soos huise, kantore, motors en enige omgewing wat direk met hulle te make het.

- e) 'n Karakter se beroep, smaak, inkomste, opvoeding en temperament word gereflekteer in hulle omgewing. Kykers weet wie hulle is omdat hulle sien hoe en waar hulle leef.
  - f) Hollywood-tekstlesers raak ongeduldig met stories wat nie 'n opwindende en relevante ruimte bevat nie. In stede daarvan is die ruimte iets generies wat die karakters niks gee waarmee daar interaksie kan wees nie.
  - g) As die storie nie hou by die parameters van die ruimte wat geskep is nie, ontstaan daar gate in die storie en word die delikate illusie van realiteit vernietig.
- 14) Volgens Mora (2003: 34) identifiseer die *Dramatica*-sagteware die volgende elemente van ruimte:
- a) **Heelal**. Dit is 'n konflikterende situasie.
  - b) **Fisika**. Dit is uitdagende aktiwiteite.
  - c) **Brein**. Dit is problematiese, gefikseerde idees.
  - d) **Sielkunde**. Dit is problematiese maniere van dink en manipulerings.
- 15) Oppas vir elemente in die storie wat op sigself waarde het, maar nie in die ruimte of genre pas nie (Press 2004: 318 - 319).

#### 4.12 Fisiese ruimte

- 1) 'n Terrein wat vir 20 minute dieselfde bly, raak uiters irriterend (Patterson 1920: 115).
- 2) Om optimaal effektief te wees, moet jaagsekwense plaasvind in omgewings wat buitengewoon en op sigself interessant is (Herman 1952: 49).
- 3) Die verhoogstuk van *Who's Afraid of Virginia Woolf?* het ten volle in die sitkamer afgespeel. Die draaiboek het addisionele terreine soos die kombuis, slaapkamer en kampus bygevoeg (Hollenbach 1980: 321).
- 4) Die hoof van Twentieth Century Fox, Darryl Zanuck, het na *The King and I* voltooi was, opdrag gegee dat 'n baie duur stel gebou word en die aankoms van Anna en haar seun by die paleis oorgeskiet word. Kykers het sodoende 'n gevoel gekry van die hoofkarakters se eerste blootstelling aan die vreemde nasie van Siam en hulle koning (Hollenbach 1980: 392).
- 5) Elke toneel moet nie 'n agtergrond hê wat kommentaar lewer op die inhoud nie (Wolff & Cox 1988: 99).
- 6) 'n Storie kan vervelig wees omdat die terreine vervelig is (Lucey 1996: 294).
- 7) Miller (1998: 107) gee die volgende riglyne vir terreine:
  - a) Terreine en streke druk betekenis uit omdat elkeen 'n karakteristieke argitektuur het. Stede, woonbuurtes, huise en vertrekke sê iets oor die mense wat daar woon.
  - b) Stories met baie dialoog (*The Breakfast Club*, *The Big Chill*) plaas die karakters in 'n geslote omgewing wat gesprekke afdwing.
  - c) Stemming en atmosfeer word beïnvloed deur die terrein.
- 8) As die karakters interaksie het met die terrein of rekwisiete, maak dit die vlak van realisme hoër (Cowgill 1999: 251).
- 9) Kykers wil meegevoer word na nuwe en buitengewone plekke of hulle wil die gewone op 'n buitengewone manier sien (Russin & Downs 2000: 44).
- 10) 'n Rolprent wat plaasvind in 'n visueel stimulerende omgewing is aanskoulik, maar skep nie op sigself 'n betekenisvolle wêreld nie (Russin & Downs 2000: 44).



- 11) Dikwels is die ruimte 'n bron van konflik deurdat dit nie die karakter reflekteer nie, maar in direkte kontras staan met hom. Dit staan dan bekend as 'n vis uit die water storie (*Romancing the Stone, Splash*) (Russin & Downs 2000: 46).
- 12) Komiese situasies kan enige plek in die wêreld afspeel, maar slegs binne 'n konteks wat wêreldwyd bekend is. So byvoorbeeld sal 'n komedie gebaseer op 'n man met 'n worsbroodstalletjie nie noodwendig goed werk in 'n bevolking wat nog nooit 'n worsbrood gesien het nie (Press 2004: 122).

#### 4.13 Tydsruimte

- 1) Die lengte van 'n subtitel wat tydsverloop aandui en die tyd wat dit kykers neem om dit te lees, moet proporsioneel wees tot die lengte van die tydsverloop. Dit help kykers om groot sielkundige spronge van byvoorbeeld 20 jaar in tyd te maak (Patterson 1920 : 105 - 106).
- 2) Vermy visuele clichés wat gebruik word om tydsverloop aan te dui, byvoorbeeld 'n asbakkie wat vol word (Herman 1952: 241).
- 3) Volgens Conradie (1979: 4 - 5) moet drama die handeling beperk tot 'n aantal tye, anders kan dit daartoe lei dat die drama versnipper.
- 4) Volgens Mehring (1990: 93 - 94) kan die verloop van tyd aangedui word deur
  - a) die hantering van objekte (die voëlhok in *Witness* wat beskadig en dan herbou word);
  - b) dialoog en
  - c) gebeure wat op sigself beweging deur tyd aandui (die lengte van die manlike karakters se hare in *An Officer and a Gentleman*).
- 5) 'n Montage kan tyd kondenseer of rek (Mehring 1990: 95).
- 6) Die rolprent kan tyd herorganiseer. Indien dit gebruik word as 'n geïntegreerde element van geheue, verwagting, angs en begeerte, kan dit insig en duidelikheid verskaf. Indien dit slegs gebruik word as uiteensetting, vestig dit die aandag op sigself, versteur die dramatiese vloei van die storie en verskaf die inligting ter wille van die kykers. Indien dit geïntegreer word in die storie, word die inligting verskaf ter wille van die karakter (Mehring 1990: 107).
- 7) Daar moet 'n dringende logika wees hoekom die hede, verlede en toekoms herstruktureer word, anders is dit ooglopend en verswak die eenheid van struktuur (Mehring 1990: 108).
- 8) Elke storie het 'n ingeboude tydsraamwerk waarbinne dit afspeel. Een uur televisiedramas se geïmpliseerde tydsraamwerk is gewoonlik 'n week en die van Sitkoms is gewoonlik 'n dag. In speelprente verloop die storie gewoonlik oor 'n paar weke of maande (Lucey 1996: 213).
- 9) Kykers kan verdwaal raak in 'n storie as hulle nie 'n verwysingsraamwerk van die tydsverloop ontvang nie. Van die strategieë is om die hoofkarakters te laat verouder, datums te superponeer, nuusberigte van die tydsera, stem-oor-vertellings, produkte wat tipies is van die era, kostuums, kinders wat ouer word, plante wat groei en konstruksieprojekte wat vorder (Lucey 1996: 214).
- 10) Die terrein waar 'n toneel afspeel, het 'n groot invloed op die atmosfeer daarvan. Die skrywer moet daarop konsentreer om 'n terrein te skep wat die maksimum bydrae lewer tot die inhoud van die toneel. 'n Oop veld teen sonsopkoms, middag, sonsondergang, in winter, lente, somer of herfs verleen verskillende interpretasies aan 'n konteks (Cowgill 1999: 251 - 252).

- 11) Die rolprent se ruimte sluit die seisoen, geografiese ligging, fisiese omgewing en historiese tydperk in (Russin & Downs 2000: 43).
- 12) Tuttle (2001: 40 - 41) identifiseer die volgende fisiese en tydsruimtes waarin wetenskapsfiksie afspeel:
  - a) **Die nabye toekoms:** 5 – 20 jaar vanaf die hede.
  - b) **Na die katastrofe:** Die wêreld na 'n groot ramp amper alles vernietig het.
  - c) **Die verre toekoms:** Dit lê millennia in die toekoms en die mensdom het moontlik uitgebrei na ander sonne- of sterrestelsels.
  - d) **Aardse wêreld:** Dit is gewoonlik 'n oordrywing van een deel van die aarde, byvoorbeeld sneeubedekte of woestynagtige planete.
  - e) **Geslote habitats:** Byvoorbeeld 'n ruimteskip of stad onder die see.

#### 4.14 Sielkundige ruimte/realiteit

- 1) Die storie moet bly binne die realiteit wat aan die begin geskep word. In *Outward Bound* is die hele storie 'n fantasie en kykers aanvaar dit so. Aan die einde word die illusie van fantasie verpletter wanneer die hoofkarakter, en dus die kykers, teruggebring word na 'n harde, vuil bestaan (Herman 1952: 85).
- 2) Die emosionele toon en styl word reeds vroeg vasgelê (Lucey 1996: 63).
- 3) Kykers aanvaar die reëls wat neergelê word aan die begin van die storie en beoordeel dit wat daarop volg daarvolgens. As die reëls klaar neergelê is, kan die skrywer nie daarvan afwyk nie. Die storie moet ook logies ontwikkel binne die gevestigde konteks (Lucey 1996: 91).
- 4) Toon (*tone*), stemming (*mood*) en atmosfeer (*atmosphere*) vorm die emosionele klimaat van die rolprent (Miller 1998: 103).
- 5) Die ruimte moet regdeur die storie konstant bly, anders voel kykers hulle is bedrieg. As dit dus 'n ruimte is waarin pyn skadeloos is soos in fisiese komedie, kan die pyn nie later realisties raak nie (Russin & Downs 2000: 196).

#### 4.15 Die gewone wêreld (Vogler 1998)

- 1) Die meeste stories neem die held uit die gewone, eentonige wêreld en in 'n Spesiale Wêreld wat nuut en vreemd is (p. 15).
- 2) Alhoewel die Gewone Wêreld vaal en vervelig is in vergelyking met die Spesiale Wêreld, is die saad van die probleme reeds teenwoordig en wag om geaktiveer te word (p. 86).
- 3) Die Gewone Wêreld word dikwels gebruik om komende gebeure in die Spesiale Wêreld te voorskadu (pp. 86 - 87).
- 4) Die dramatiese vrae word in die Gewone Wêreld gesuggereer. Dit is vrae oor die held, byvoorbeeld: Sal hy sy doel bereik/sy swakhede oorwin/sy lesse leer wat hy moet leer? (p. 87).

#### 4.16 Uiteensetting: algemeen

- 1) Die verkryging van kennis lei tot liefde of haat (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 20).
- 2) Slegs in misteries kan inligting van kykers weerhou word. In alle ander stories moet kykers by die skrywer aansluit en ten volle ingelig wees oor die feite wat die karakters in die storie nie het nie (Hill 1919: 77).





- 3) Die uiteensetting moet duidelik en ekonomies gegee word en kykers moet nie later verward wees oor hoe dinge in mekaar steek nie (Patterson 1920: 9).
- 4) Die doel van die uiteensetting is om kykers te oriënteer. 'n Gebrek aan oriëntasie verwar kykers. Hulle moet altyd ten volle bewus wees van wat aangaan, hoekom dit gebeur, wie betrokke is, waar dit gebeur, hoe die gebeure die karakters affekteer en wanneer dit plaasvind (Herman 1952: 71).
- 5) Indien daar 'n groot tydsverloop tussen die bedrywe van 'n drama plaasvind, moet elke bedryf opnuut weer met uiteensetting begin (Conradie 1979: 11).
- 6) Uiteensetting moet nie die storie tot stilstand bring nie (Blacker 1986: 49).
- 7) Alle inligting hoef nie onmiddellik aan kykers oorgedra te word nie. As kykers wonder waarom iemand byvoorbeeld in die tronk is, kan dit bydra tot afwagting en spanning (Wolff & Cox 1988: 24).
- 8) Volgens Gelbart, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 122), is uiteensetting die een deel van die struktuur wat nie deur 'n regisseur of redigeerder verander kan word nie. Daarom moet die skrywer dit op 'n vermaaklike wyse oordra.
- 9) Volgens Field (1994: 70 - 72) moet die drama binne die eerste tien bladsye die volgende vestig:
  - a) Wie is die hoofkarakter. Dus: oor **wie** gaan die storie?
  - b) Wat is die dramatiese onderwerp (*premise*). Dus: oor **wat** gaan die storie?
  - c) Wat is die dramatiese situasie. Dus: onder **watter omstandighede** speel die storie af?
- 10) Kykers moet eers die karakter in aksie sien voordat hulle hom sien ontwikkel in die tweede bedryf (Seger 1994: 27).
- 11) Baie skrywers fouteer deur die eerste tien bladsye te vul met uiteensetting en nuttelose tonele en die drama eers rondom bladsy 30 te begin. Die eerste deel hoef nie 'n lewensbedreigende krisis of groot skouspel te bevat nie, maar die storie moet vorentoe beweeg (*The New York Screenwriter Monthly* 1994).
- 12) Stories is vervelig as dit oorverduidelik, want dit neig om misterie en verrassing uit te skakel (Lucey 1996: 294).
- 13) Party draaiboeke is so beplak met uiteensetting dat dit voorwaartse momentum kort. Dit manifesteer daarin dat karakters te veel tyd spandeer om hulle verlede, hede, toekoms, motiverings en ander onderwerpe te ontleed (Lucey 1996: 295).
- 14) Niemand vertel ooit iets aan iemand wat hulle albei reeds weet nie, tensy die sê van die ooglopende 'n ander behoefte vul (McKee 1998 : 335).
- 15) Kykers se aandag word nie gehou deur die verskaffing van feite nie, maar deur die weerhouding van feite (McKee 1998 : 336).
- 16) Swak uiteensetting neig om die aandag op sigself te vestig (Vogler 1998: 95).
- 17) In plaas van 'n stem-oor of 'n karakter wat opkom net om inligting aan kykers oor te dra, kan kykers eerder direk in die aksie geplaas en toegelaat word om self die feite uit te werk soos dit ontvou (Vogler 1998: 95).
- 18) 'n Onbekende omgewing moet aan kykers bekendgestel word. Die teikenmark van *Witness* was bekend met geweld, maar nie met die nie-gewelddadige, kommunale Amish gemeenskap nie (Cowgill 1999: 6).

#### 4.17 Uiteensetting: tegnieke

- 1) Uiteensetting moet binne die dramatiese omstandighede versteek word (Hollenbach 1980: 220).

- 2) Uiteensetting moet vloei uit die dramatiese konteks en nie bo-oor dit neergelê word nie (Hollenbach 1980: 220).
- 3) Uiteensetting kan ingewerk word in 'n toneel waar daar konflik is. Dan lyk dit of omstandighede, eerder as die skrywer, die karakter dwing om iets te sê (Hollenbach 1980: 220).
- 4) Karakters wat net daar is om uiteensetting te verskaf, soos bediendes, is uitgedien (Blacker 1986: 49).
- 5) Swain en Swain (1988: 146 - 147) gee die volgende wenke vir die kommunikeer van uiteensetting:
  - a) Beperk dit wat kykers moet weet.
  - b) Kykers moet nuuskierig wees oor die karakter se verlede.
  - c) Die karakters moet inligting benodig en sukkel om dit in die hande te kry.
  - d) Koppel uiteensetting aan aksie.
- 6) 'n Gesprek tussen twee karakters is 'n baie effektiewe manier om inligting aan kykers oor te dra, maar is baie ondramaties (Wolff & Cox 1988: 24).
- 7) Om van iets te hoor, is nooit so opwindend as om dit te sien nie (Wolff & Cox 1988: 24).
- 8) McKee (1998) gee die volgende riglyne vir uiteensetting:
  - a) Die sleutel tot uiteensetting is die gesegde: "Wys, moenie vertel nie". Dit beteken nie dat die kamera noodwendig oor 'n reeks foto's moet swenk om uiteensetting te verskaf nie – die kamera moet net so geloofwaardig optree binne die konteks as die karakters (pp. 334 - 335).
  - b) Moenie woorde in 'n karakter se dialoog forseer om sodoende uiteensetting te gee nie (p. 334).
  - c) Dramatiseer uiteensetting deur eerlike, natuurlike tonele waarin karakters op geloofwaardige maniere optree, maar terselfdertyd noodsaaklike inligting verskaf. Dit moet ten eerste die konflik bevorder en ten tweede die uiteensetting verskaf (p. 334).
  - d) Maak uiteensetting effektief deurdat die karakters dit gebruik as ammunisie in hulle stryd om te kry wat hulle wil hê (p. 335).
  - e) Moet niks insluit in uiteensetting (a) wat kykers self maklik kan aflei nie en (b) indien die feit verwarring veroorsaak nie (pp. 335 - 336).
  - f) Soos alles anders in die storie moet uiteensetting 'n progressiewe patroon hê. Die dramatiese onbelangrikste feite kom eerste, dan die belangrike feite en die kritieke feite soos geheime, kom heel laaste (p. 336).
  - g) Die donkerste geheime word onder die grootste druk openbaar en in 'n goed gestruktureerde storie is dit naby die einde (p. 336).
  - h) Onthul net dit wat kykers absoluut benodig en wil weet en niks meer nie. Indien kykers te veel inligting kry, voorsien hulle hoe die storie gaan eindig. Hou dus die beste uiteensetting vir laaste (p. 337).
  - i) Indien daar op 'n punt in die storie inligting benodig word waarsonder kykers nie die storie sal verstaan nie, kan die skrywer die behoefte vir die inligting by die kykers skep voor hy dit gee (p. 337).
- 9) Uiteensetting kan deur middel van gesprekke, terugflitse, titels of 'n verteller verskaf word (Miller 1998: 96).

- 10) Volgens Miller (1998: 96 - 97) moet uiteensetting natuurlik verskaf word. Dit kan bereik word deur byvoorbeeld
  - a) 'n telefoongesprek;
  - b) 'n televisienuusberig;
  - c) 'n emosionele gesprek;
  - d) dit geleidelik oor die verloop van die storie te verskaf;
  - e) dit te verskaf wanneer dit die nodigste is en
  - f) dit te verskaf wanneer kykers dit wil weet.
- 11) Wanneer uiteensetting gedoen word, moet die skrywer homself afvra:
  - a) Watter inligting moét aan die begin onthul word?
  - b) Water inligting kan teruggehou word?
  - c) Wat kan geïmpliseer word? (Cowgill 1999: 188).
- 12) Elke keer wat daar nuwe inligting oor 'n karakter onthul word, neem die storie 'n nuwe wending (Halperin 2000: 76).
- 13) In *Romancing the Stone* gee Joan Wilder se woonstel baie uiteensetting oor haar persoonlikheid en lewe, sonder dat 'n enkele woord daarvoor gesê word (Russin & Downs 2000: 45).
- 14) Russin en Downs (2000: 302) gee die volgende wenke om uiteensetting wat te ooglopend is, reg te stel:
  - a) Gebruik die omgewing om die uiteensetting te reflekteer, eerder as om die karakters daarvoor te laat praat.
  - b) Voeg konflik by die dele waar die uiteensetting te ooglopend raak.  
Byvoorbeeld: Laat die protagonis sy lewensverhaal aan die romantiese objek vertel terwyl hulle vlug vir die polisie, eerder as tydens 'n ete.
- 15) Uiteensettingsklonte (*expository lumps*) of inligtingstorting (*info-dump*) is uiteensetting wat die aandag op sigself vestig. Die storie kom tot stilstand terwyl die inligting oorgedra word. Dit kan in enige genre 'n probleem wees, maar wetenskapsfiksie loop veral die risiko omdat daar soveel vreemde/nuwe inligting is wat oorgedra moet word (Tuttle 2001: 85).

#### 4.18 Uiteensetting: voorstorie

- 1) Die gebeure voor die rolprent begin het, kan subtiel aangebied word deur middel van dialoog of aksie wat terugverwys na soortgelyke gebeure in die verlede (Herman 1952: 32).
- 2) Kragtige onthullings kom van die voorstorie: vorige betekenisvolle gebeure in die karakter se lewe kan op kritieke oomblikke onthul word om wendings of omkere te veroorsaak (McKee 1998 : 340 - 341).
- 3) Terugflitse is 'n manier om voorstorie te verskaf (McKee 1998: 341).
- 4) Kykers sal meer betrokke voel as hulle moet werk om die voorstorie aanmekaar te sit (Vogler 1998: 95).
- 5) Die voorstorie kan geleidelik uitgedeel word soos wat die storie verloop (Vogler 1998: 95).
- 6) Baie word onthul deur dit wat 'n karakter nie wil sê nie (Vogler 1998: 95).
- 7) Baie dramas gaan oor geheime wat stadig en pynlik onthul word. Dit maak kykers deelnemers in 'n emosionele legkaart (Vogler 1998: 95).

- 8) Daar moet nuuskierigheid by kykers geskep word oor die karakters, waar hulle vandaan kom en wat hulle motiveer (Halperin 2000: 77).
- 9) Hoeveel voorstorie was daar in die oorspronklike *Star Wars*-rolprent? Drie speelprente, maar kykers het dit nie geweet of daarin belanggestel nie (Press 2004: 156).

#### 4.19 Uiteensetting: terugflitse

- 1) Herman (1952) konstateer die volgende oor terugflitse:
  - a) Terugflitse is retrospektief, daarom strem dit die voorwaartse beweging van 'n rolprent. Kykers van 'n drama wil weet wat volgende gaan gebeur, terwyl 'n terugflitse handel oor wat vooraf gebeur het (p. 67).
  - b) Terugflitse vernietig aandagtrekkende en aandaghoudende spanning (p. 67).
  - c) Die illusie van onmiddellikheid is belangrik vir die belewenis van rolprentstories. Terugflitse ondermyn die belewenis van hierdie illusie (p. 67).
  - d) Die lewe is 'n aaneenlopende vloei van gebeure wat begin en eindig sonder om terug te gaan in tyd. As 'n terugflitse nie voldoende gemotiveer is nie, onderbreek dit hierdie aaneenlopende vloei van gebeure wat 'n storie probeer uitbeeld (p. 67).
  - e) Indien 'n hele rolprent geskryf word as 'n terugflitse, is dit noodsaaklik dat die storie vertel word deur 'n hoof- of bykarakter, of selfs deur iemand wat nie deel is van die storielyn self nie (*Sunset Boulevard*) (p. 67).
  - f) Terugflitse het produksiewaarde en rolprente wat dit gebruik doen gewoonlik goed by die loket (p. 69).
  - g) 'n Draaiboek wat 'n verteller en terugflitse bevat skryf makliker, aangesien die terugsnitte na die verteller dien as oorgange tussen die verskillende terugflitssekwense (p. 69).
  - h) Oorgange na die verteller word dikwels gemaak om kykers te heroriënteer en nie omdat die storie daarvoor vra nie (p. 69).
  - i) Herman stel dit kategoriees dat enige rolprent wat volledig met terugflitse vertel is net so goed of beter deur middel van 'n liniêre struktuur vertel kan word (p. 69).
  - j) Skrywers en vervaardigers word aangetrek deur die terugflitse want daarmee kan hulle middelmatigheid kamoefleer met iets blinkerig (*flashy*) (p. 69).
  - k) In sommige verhale, byvoorbeeld misteries, is dit nodig om inligting van kykers te weerhou om spanning of 'n vertraagde dramatiese impak te skep. In so 'n geval kan die terugflitse, ten spyte van sy gebreke, nuttig gebruik word (p. 69).
  - l) Wanneer die terugflitse gebruik word om inligting wat weerhou is te verskaf, hoort dit naby aan die einde. Die terugflitse mag egter nooit self die klimaks uitmaak nie en die afloop moet ook in die hede afspeel (p. 70).
  - m) Indien die terugflitse aan die begin van die rolprent gebruik word, neig dit om kykers te verwar. Hulle is nog nie behoorlik georiënteer ten opsigte van die karakters nie en word dan reeds verplaas na 'n tyd in die verlede toe die karakters anders gelyk en aangetrek het (p. 70).
  - n) Die enigste aanwending vir 'n terugflitse is vir gebeure wat lank voor die begin van die storie plaasgevind het. Dit is dus onverskoonbaar om 'n terugflitse te



- gebruik aan die begin as dit 'n gebeure uitbeeld wat kort voor die opening plaasgevind het (p. 70).
- o) Verwarring word vererger as die terugflits 'n tweede terugflits bevat soos in *The Passionate Friends of The Lady in the Lake* (p. 71).
  - p) In televisie skep die terugflits addisionele probleme Dit is noodsaaklik om na elke advertensiebreek kykers te heroriënteer deur die verteller terug te bring (p. 71).
  - q) Die herroep van 'n klank wat vroeër in die storie gehoor is, kan gebruik word as 'n ouditiewe terugflits (p. 270).
- 2) 'n Terugflits kan effektief in 'n ware storie gebruik word. Indien die storie nie opbou na 'n dramatiese klimaks nie, kan dit byvoorbeeld begin by 'n deel waar dit nuuskierigheid of afwagting skep by kykers. Daarna kan dit terugflits en die karakter se storie vertel tot by die punt waar dit opvang met die hede. Beide *Lawrence of Arabia* en *Chariots of Fire* begin met die begrafnis van die karakter en vertel dan sy storie (Rosenthal 1995: 74).
  - 3) Volgens Lucey (1996: 157) is 'n terugflits soos 'n musieksnit: dit vermaak solank dit duur, maar as dit verby is, moet die storie weer oor begin. In die meeste gevalle is dit gevaarlik om die storie te onderbreek.
  - 4) Terugflitse kan net so vervelig wees as ander uiteensettings. Die geheim is dieselfde as vir gewone uiteensetting: Dramatiseer dit. Probeer om 'n minidrama van sy eie te skep, kompleet met 'n snellergebeurtenis, progressie en 'n wending (McKee 1998: 341).
  - 5) Moenie 'n terugflits inbring voordat jy nie 'n behoefte by kykers vir die inligting daarin geskep het nie (McKee 1998: 342).
  - 6) Volgens Trottier (1998: 55) werk omtrent 95% van die terugflitse in onverkoopte draaiboeke nie. Daarom geld die volgende vereistes vir terugflitse:
    - a) Dit moet die storie vorentoe neem.
    - b) Dit moet die storie motiveer.
    - c) Dit moet nie plaasvind voor kykers omgee oor wat in die toekoms gaan gebeur nie.
    - d) Dit moet nie lank wees nie.
    - e) Dit moet met 'n duidelike oorgangstegniek ingelui word.
  - 7) 'n Terugflits moet noodsaaklik wees vir die hele struktuur van die storie en nie net 'n manier om inligting oor te dra nie (Cowgill 1999: 17).
  - 8) 'n Terugflits wys inligting eerder as om dit te vertel (Cowgill 1999: 158).

#### 4.20 Uiteensetting: droomsekwense

- 1) Droomsekwense is selde suksesvol. 'n Droomsekwens poog gewoonlik om uiteensetting te gee in terme van Freudiaanse sielkunde. Dieselfde beginsels wat vir 'n terugflits geld, geld ook vir 'n droom (McKee 1998: 343).

#### 4.21 Uiteensetting: montage

- 1) Soos die droomsekwens is die montage 'n poging om uiteensetting op 'n interessante manier te gee (McKee 1998: 343 - 344).
- 2) Met enkele uitsonderings is 'n montage 'n lui manier om versierende fotografie en redigering te gebruik as substituuat vir dramatisering (McKee 1998: 344).

#### 4.22 Uiteensetting: stem-oor en titels

- 1) Daar moet geen subtitels wees wat vorige of toekomstige gebeure beskryf nie (Hill 1919: 77).
- 2) Die toets of stem-oor goed gedoen is, is of die rolprent nog net so goed sal werk daarsonder (McKee 1998: 344).
- 3) Die algemene beginsel vir stem-oor is: minder is beter (McKee 1998: 344).
- 4) Kontrapunt (*counterpoint*) stem-oor (*Hannah and Her Sisters, Husbands and Wives*) kan die storie meer genotvol maak (McKee 1998: 344).
- 5) Stem-oor voel dikwels onnatuurlik en geforseerd. Dit werk as dit bydra tot die storie se stemming en styl (Cowgill 1999: 184).

#### 4.23 Herhaling

- 1) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir herhaling:
  - a) Kykers kan georiënteer word deur herhaling. Dit kan verseker dat die belangrikste storie-elemente geïntegreer bly met die tema (p. 72).
  - b) Karaktereienskappe moet herhaal word, nie noodwendig identies nie, maar volgens gedragpatrone. Sulke herhaling is noodsaaklik om die karakter te handhaaf (p. 72).
  - c) Feite en syfers wat belangrik is vir die storie moet voldoende herhaal word sodat kykers dit herken wanneer dit met die resoluksie na vore kom (p. 72).
  - d) Vermoed onnodige herhaling (p. 72).
  - e) 'n Toneel of gesprek moet nooit herhaal word nie, byvoorbeeld ter wille van 'n karakter wat nie die eerste keer teenwoordig was nie (p. 72).
  - f) Herhaling kan deur 'n opsomming van een of ander aard plaasvind (p. 73).
- 2) Die herhaling van klanke, dialoog, aksie, terreine of natuurlike gebeure kan dramaties wees (Lucey 1996: 203).
- 3) Volgens Vale (1998: 24 - 25) herhaal die rolprent homself op so 'n wyse dat dit nie as herhaling beskou kan word nie. Dieselfde inligting word op verskillende maniere gekommunikeer, byvoorbeeld deur verskillende visuele tegnieke of ouditief. Die doel van sulke herhaling is om seker te maak kykers volg die belangrikste plotinligting.

#### 4.24 Versteuring/oproep tot avontuur

- 1) Vale (1998: 86) identifiseer die volgende vier fases in 'n plot:
  - a) Onversteurde toestand.
  - b) Versteuring.
  - c) Stryd.
  - d) Aanpassing.
- 2) 'n Versteuring vind plaas as iemand pyn ervaar. Daar is dus twee komponente in 'n versteuring, naamlik die pyn en die bron van die pyn (Vale 1998: 87).
- 3) Om 'n versteuring te veroorsaak, moet entiteite wat mekaar afstoot, bymekaar geforseer word en entiteite wat mekaar aantrek, van mekaar verwyder word (Vale 1998: 87).
- 4) Vogler (1998) gee die volgende riglyne/vrae oor die Oproep tot Avontuur:
  - a) Die oproep kan wees deur middel van 'n boodskap of boodskapper. Dit kan enigiets wees soos 'n oorlogsverklaring, lasbrief vir inhegtenisname, 'n droom,



- telegram, verveeldheid wat 'n drempel oorskry, versoeking, ambisie of 'n verlies in die held se lewe (pp. 100 - 103).
- b) Die Oproep tot Avontuur word dikwels afgelewer deur 'n boodskapper-argetipe (p. 101).
  - c) Die held sal dikwels die goedbedoelde oproep van 'n mentor verwar met die van 'n vyand, of die toenadering van 'n vyand misinterpreteer as 'n genotlike avontuur (p. 101).
  - d) Dikwels ontken die held dat daar iets verkeerd is met sy Gewone Wêreld. Hy het net-net daarin geslaag om oor die weg te kom deur middel van 'n arsenaal krukke, verslawings en selfverdedigingsmeganismes. Die doel van die boodskapper is om hierdie ondersteunings weg te skop en aan te kondig dat die wêreld van die held onstabiel is en weer in 'n gesonde balans geplaas moet word deur aksie, die neem van risiko's en avontuur (pp. 101 - 102).
  - e) Die verkenningstog van die skurk kan die gemeenskap en die held op hulle hoede plaas dat daar onheil oppad is (p. 102).
  - f) Die Oproep tot Avontuur kan wees omdat die held uit opsies raak (p. 104).
  - g) Die Oproep tot Avontuur is 'n proses van seleksie. 'n Onstabiele toestand ontstaan in 'n gemeenskap en iemand tree na vore om die verantwoordelikheid te aanvaar (p. 105).
  - h) Onwillige helde moet herhaaldelik geroep word. Gewillige helde beantwoord die innerlike oproep en het geen uiterlike oproep nodig nie (p. 105).
  - i) Watter argetipe word gemanifesteer deur die boodskapper? (p. 106).
  - j) Die probleem waarmee die hoofkarakter gekonfronteer word aan die begin, moet 'n direkte verband hê met die hoofklimaks. Dit behou eenheid tussen die dele (p. 187).
  - k) Baie rolprente skep 'n krisis of besluit wat die karakter moet neem. Dit plaas hom op pad na die snellergebeurtenis, wat dan die storie aan die gang sit (p. 190).
- 5) Na die kykers se aandag bekom is, moet die storie nie te lank draal voor die komplikasie intree nie. Die *komplikasie* neem **kykers** na die **kern** (*spine*) van die storie. Die komplikasie in *Jurassic Park* is wanneer die prokureur na die wag se dood sê dat 'n gerespekteerde wetenskaplike benodig word wat kan bevestig die park is veilig (Deemer 1/11/2000).
- 6) Die Oproep tot Avontuur neem die **hoofkarakter** na die **kern** van die storie. Die wetenskaplike in *Jurassic Park* word so 'n goeie aanbod gemaak dat hy ja sê (Deemer 1/11/2000).

#### 4.25 Snellergebeurtenis

- 1) Die skrywer moet besluit watter van die twee opponente bestaan vooraf. Die tweede karakter se verskyning laat dan die stryd begin (Polti 1921: 121).
- 2) As die storie karaktergedrewe is, kan die hoofkarakter eers gewys word in 'n relevante omgewing en met gebeure wat aandui watter tipe persoon hy is voordat die snellergebeurtenis plaasvind. As die storie aksiegedrewe is, kan die snellergebeurtenis baie naby aan die begin van die storie plaasvind (Wolff & Cox 1988: 25).

- 3) 'n Geheime plan is 'n ou strategie om die storie aan die gang te kry. Dit behels gewoonlik iemand wat vir 'n ander karakter 'n plan voorlê sonder dat kykers hoor wat dit is (Lucey 1996: 204).
- 4) Die snellergebeurtenis versteur die balans van magte in die protagonis se lewe radikaal, of in 'n positiewe of in 'n negatiewe rigting (McKee 1998: 190).
- 5) Die snellergebeurtenis moet die protagonis dwing om daarop te reageer (McKee 1998: 191).
- 6) Volgens McKee (1998: 198) kan 'n snellergebeurtenis plaasvind deur
  - a) ewekansigheid of
  - b) oorsaaklikheid.
- 7) Die snellergebeurtenis van die primêre plot moet in beeld gebeur. Dit kan nie tussen tonele of in die voorstorie gebeur nie (McKee 1998: 198).
- 8) In genres wat meer karaktergedrewe is, is die bewuswording van 'n *noodsaaklike toneel* vaer tydens die snellergebeurtenis (McKee 1998: 199).
- 9) Die snellergebeurtenis moet nie net die kykers emosioneel aangryp nie, maar ook rasioneel, sodat hulle die *hoof dramatiese vraag* sal vra. Daarom is dit noodsaaklik dat die snellergebeurtenis so gou moontlik plaasvind, maar eers as die oomblik reg is (McKee 1998: 201 - 202).
- 10) Volgens McKee (1998: 206 - 207) is die klimakstoneel die moeilikste toneel in die draaiboek en die snellergebeurtenistoneel die tweede moeilikste. Hy gee die volgende vrae as riglyn vir die skep van 'n effektiewe snellergebeurtenis:
  - a) Wat is die **ergste** ding wat met die protagonis kan gebeur? Hoe kan dit verander om die beste moontlike ding te word wat met hom kon gebeur?
  - b) Wat is die **beste** ding wat met die protagonis kan gebeur? Hoe kan dit verander om die ergste moontlike ding te word wat met hom kon gebeur?

'n Storie kan meer as een keer deur hierdie patroon gaan, van slegste tot beste of omgekeerd.
- 11) Aangesien die snellergebeurtenis aanleiding gee tot die verwagting van die *noodsaaklike toneel* (klimakstoneel), word gepostuleer dat die verwagting ten opsigte van die afloop van die storie sterker sal wees indien die protagonis en die antagonis (of die antagonis se sterkste verteenwoordiger) betrokke is by die snellergebeurtenis (sien McKee 1998: 198 - 199).
- 12) Dit word gepostuleer dat die minimum versteuring aan die begin van die plot is. Daarna neem dit progressief toe tot by die klimaks.

#### 4.26 Die storieprobleem/dramatiese enjin/bedreiging

- 1) Die karakters moet betrek word by 'n probleem of reeks van probleme wat opgelos word (gelukkige einde) of nie opgelos word nie (tragiese einde) (Herman 1952: 28).
- 2) Die probleme wat die karakters ervaar moet natuurlik uit hulle persoonlikhede, agtergrond en omstandighede voortvloei (Herman 1952: 29).
- 3) Die storieprobleem organiseer die plot (Lucey 1996: 45).
- 4) Die storieprobleem kan aan die begin bekendgestel word, byvoorbeeld met 'n aksie-opeening ("*All the President's Men*") of geleidelik (*Alien*, *Terminator*, *Rocky*) (Lucey 1996: 76).



- 5) Dit wat die storie vorentoe dryf, is gewoonlik gekoppel aan die storieprobleem. Die probleem kan weer 'n karakter, mag, doelwit of situasie skep wat die storie vorentoe dryf (Lucey 1996: 192).
- 6) Lucey (1996: 192 - 195) identifiseer die volgende dramatiese enjins:
  - a) Die probleem (*The Fugitive, The Guns of Navarone, On the Waterfront*).
  - b) Die opponent (*The Terminator, High Noon, Jurassic Park*).
  - c) Die held (*The African Queen, Crocodile Dundee, Superman*).
  - d) Die sisteem (*Three Days of the Condor, Quiz Show, The Firm*).
  - e) 'n Natuurmag (*The Poseidon Adventure, Jaws, The Andromeda Strain*).
  - f) 'n Opdrag/soektog (*Braveheart, Lawrence of Arabia, Romancing the Stone*).
  - g) Die konvensies en omstandighede (*Ghandi, Amadeus, Sleepless in Seattle*).
- 7) Om kykers se belangstelling te hou oor hoe die probleem opgelos gaan word, moet die eerste bedryf genoeg dramatiese potensiaal bevat om die storie deur die tweede bedryf te dra (Lucey 1996: 293).
- 8) Die energie van die protagonis se begeerte, vorm die dieptestruktuur (*spine*) van die storie. Dit is die begeerte en gevolglike aksie van die protagonis om balans in sy lewe te herstel. Dit is die primêre samebindende faktor wat die storie-elemente bymekaar hou (McKee 1998: 194).
- 9) Volgens Miller (1998: 54) kan die storie aangedryf word deur die volgende:
  - a) 'n Doelwit kan nagejaag word.
  - b) 'n Konflik moet opgelos word.
  - c) 'n Probleem moet opgelos word.
  - d) 'n Behoefte/gebrek moet aangevul word.
  - e) 'n Bedreiging moet teëgestaan word.
  - f) 'n Besluit moet geneem word.
  - g) 'n Uitdaging moet gewen word.
  - h) 'n Raaisel moet opgelos word.
  - i) 'n Hindernis moet oorkom word.
- 10) Die bedreiging vorm die kern van die hoëkonsep-storie (Bonnet 2003: 1).
- 11) Die bedreiging is die agent wat die probleem skep wat lei tot die negatiewe toestand. Voorbeelde is a) die haai in *Jaws*, (b) Voldemort in *Harry Potter* en (c) die ma in *Ordinary People* (Bonnet 2003: 2).

#### 4.27 Die dramatiese vraag

- 1) Die vrae wat aan die begin by kykers geskep word, is die rede waarom hulle aanhou kyk na die rolprent (Hauge 1988: 87).
- 2) Volgens Hauge (1988: 87 - 88) is dit moontlik om een dramatiese vraag met 'n ander te vervang, mits dit
  - a) natuurlik voortvloei uit die eerste vraag;
  - b) ernstiger en
  - c) prikkelender is as die eerste vraag.
- 3) Die karakter moet 'n doel of begeerte hê, want dit verskaf die dramatiese vraag: Sal die karakter sy doel bereik? (Swain & Swain 1988: 31).
- 4) Die storie begin effektief as die hoofkarakter hom verbind tot die bereiking van 'n doel en die dramatiese vraag dan gevra word: Sal hy daarin slaag om...? (Swain & Swain 1988: 121).



- 5) Die storieprobleem is gewoonlik 'n "hoe?"-vraag oor die verloop van die storie. Byvoorbeeld: Hoe gaan Sarah en Reese die *cyborg* in *The Terminator* vernietig? (Lucey 1996: 45).
- 6) Die snellergebeurtenis gee direk of indirek aanleiding tot die hoof dramatiese vraag, wat 'n variasie is van: "Hoe gaan dit eindig?" (McKee 1998: 198).
- 7) Aksie-vrae dryf die plot voorwaarts en dramatiese vrae betrek kykers by die emosies van die karakters (Vogler 1998: 87).
- 8) Parker (1999: 24 - 25) noem tipiese vrae wat in sekere genres voorkom:
  - a) **Romanse** – Sal die protagoniste verlief raak en teen watter prys?
  - b) **Rillers** – Sal die protagonis(te) die bedreiging oorleef?
  - c) **Raaisel** – Sal die verlore dele van die raaisel gevind word?
  - d) **Reis** – Sal die protagonis(te) die reis voltooi en hoekom is dit belangrik?
  - e) **Wraak** – Sal die skuld vereffen word en aan wie?
  - f) **Kompetisie** – Wie sal uiteindelik wen en wanneer?
  - g) **Ramp** – Wie sal oorleef?
- 9) Baie stories begin met 'n moeilike opdrag aan die held. Hy gaan dan teen alle opposisie voort om die feitlik onmoontlike opdrag uit te voer (Halperin 2000: 4).
- 10) Stel die beantwoording van kykers se vrae so lank moontlik uit. Dit vertraag afsluiting en handhaaf spanning effektief (Rabiger 2000: 94).
- 11) Elke belangrike toneel moet vrae wek. Soos wat kykers soek vir antwoorde, word hulle gelaai met afwagting vir die volgende toneel (Rabiger 2000: 154).
- 12) Ryan (2000) gee die volgende riglyne aangaande dramatiese vrae:
  - a) Die sentrale dramatiese vraag is die eerste stap in die bou van 'n rolprentstruktuur (p. 70).
  - b) Die sentrale punt van 'n toneelstuk en draaiboek is die punt met die hoogste betrokkenheid deur kykers. As daardie punt ontdek is, kan die skrywer terugwerk en 'n vraag ontwerp wat hierdie oomblik ondervang (p. 70).
  - c) Die dramatiese vraag moet duidelik wees, maar nie simplisties nie. Die draaiboek moet egter nie poog om 'n tesis daaroor te doen nie, dit moet slegs 'n deurdagte evaluering verskaf (p. 72).
  - d) Die vraag moet 'n vraag wees, nie 'n stelling nie. Sodoende sal die storie 'n ontdekking bly en nie in 'n bewys ontaard nie (p. 72).
  - e) Vrae met oop eindes is effektiewer. Hulle bied meer buigsaamheid en laat groter kreatiwiteit toe (p. 72).
  - f) Die sentrale dramatiese vraag wentel om een sentrale emosie. In *The Fugitive* is dit byvoorbeeld regverdiging (*vindication*), in *The Producers* is dit selfsugtige geldgierigheid en in *400 Blows* is dit verlatenheid. 'n Sentrale emosie is noodsaaklik, want kykers gaan na die teater om 'n emosie te beleef (p. 74).
  - g) Ryan spekuleer dat draaiboekskrywers herhaaldelik oor dieselfde emosie in hulle draaiboeke skryf (p. 74).
- 13) Dit word gepostuleer dat daar normaalweg nie 'n persoonlike dramatiese vraag geskep moet word vir karakters wat reeds in die eerste of selfs tweede bedryf gaan sterf of uit die storie verdwyn nie, aangesien die kwessie dan irrelevant raak.

#### 4.28 Doelwitte

- 1) Die “prys” (byvoorbeeld testament, geheime formule of skat) wat die skurk wil hê, moet vroeg in die storie na vore kom, net na die karakters bekendgestel is (Herman 1952: 53).
- 2) 'n Storie kan twee hoofdoelwitte hê. Die protagonis kan byvoorbeeld probeer om die vyand te oorwin én om die liefde van 'n meisie te wen (Otto 1983: 128).
- 3) As die hoofkarakter twee doelwitte het, moet hulle so naby moontlik aan mekaar gebring word, anders verdeel die storie in twee. Die storie kan byvoorbeeld so ontwerp word dat die hoofkarakter net die meisie kan kry as hy ook die opponent oorwin (Otto 1983: 128). Ander alternatiewe is dat hy (a) slegs die opponent sal oorwin as hy die meisie kry of (b) die meisie sal kry en die opponent sal oorwin indien hy karakterontwikkeling ondergaan (homself oorwin).
- 4) 'n Doelwit wat baie ver in die toekoms lê, het 'n klein aantrekkingskrag op kykers (Otto 1983: 131).
- 5) Die hoeksteen van enige draaiboek is die sigbare doelwit van die hoofkarakter(s). Alle fasette van die storie, byvoorbeeld karakterontwikkeling, struktuur en elke individuele toneel, draai daarom (Hauge 1988: 11, 22).
- 6) Die hoofkarakter moet 'n spoedeisende doelwit hê. Die bevrediging daarvan moet so sterk wees dat dit as te ware 'n kwessie van lewe en dood moet wees (Human 1989: 82).
- 7) Die doelwit wat die karakter wil bereik, is identies met die eliminerings van die motivering (Vale 1998: 83).
- 8) Twee of meer voornemens kan dieselfde doelwit hê. So kan meer as een man die voorneme hê om met dieselfde vrou te trou (Vale 1998: 84).
- 9) Die protagonis het 'n bewuste doelwit en 'n onbewuste behoefte. Indien die karakter se onbewuste behoefte sy bewuste doelwit opponeer, sal die toneel en plot anders verloop en gespeel word as wanneer die twee in harmonie is (Cowgill 1999: 282).
- 10) As die antagonis en protagonis geografies naby mekaar is, is dit makliker dat hulle dieselfde doelwit najaag (Russin & Downs 2000: 115).
- 11) 'n *Toestand* moet nie verwar word met 'n *doelwit* nie. Iemand met kanker het 'n toestand, maar die vraag is wat wil hy hê, wat is sy doelwit. Wil hy wraak hê, 'n meisie se hand wen, ensovoorts? (Ryan 2000: 140 - 141).
- 12) In essensie is die protagonis ten gunste van die doelwit en die antagonis daarteen. In die geval van 'n negatiewe doelwit, byvoorbeeld een wat 'n skurk najaag, word die definisie van die protagonis bepaal deur die skrywer se siening van die storie. Indien die skrywer ten gunste is van die bereiking van die negatiewe doelwit, is die skurk die protagonis. Indien die skrywer ten gunste is van die voorkoming van die negatiewe doelwit, is die teenstander van die skurk die protagonis. Dit hou nou verband met die vertellersperspektief, die hoofkarakter met wie die meeste tyd spandeer word en met wie kykers die sterkste identifiseer (Dramatica tip of the month: Januarie 2001).
- 13) Nelson (2004) vra die volgende vrae aangaande die karakters se doelwitte in elke toneel:
  - a) Wat is die doelwitte van elke karakter as die toneel begin?
  - b) Wat bereik elke karakter in die toneel?
  - c) Is dit wat die karakter bereik dieselfde as wat hy aanvanklik beplan het?

- d) Hoe is elke karakter anders aan die einde van die toneel?
- e) Is die emosie aan die begin van die toneel anders as aan die einde?
- 14) Interne doelwitte is moeilik om uit te beeld. Daarom moet dit 'n eksterne speelveld gegee word sodat kykers dit kan sien (Rossio & Elliot 2004).

#### 4.29 Subdoelwitte

- 1) Otto (1983) konstateer die volgende oor subdoelwitte:
  - a) Daar kan 'n aantal kleiner subdoelwitte wees wat die karakter moet bereik oppad na sy hoofdoelwit (p. 129).
  - b) Subdoelwitte moet gerig wees op die bereiking van die hoofdoelwit (p. 129).
  - c) Die impak (sterkte) van 'n subdoelwit moet nie die impak van die hoofdoelwit oorskadu nie (p. 129).
  - d) Alle subdoelwitte moet afgehandel word, dit kan nie ontwikkel word en dan in die lug hang nie (p. 129).
  - e) Wanneer 'n subdoelwit bereik word, word die aantrekkingskrag wat dit vir kykers gehad het, beëindig. Daar moet dus betyds 'n volgende subdoelwit verskyn wat die storie verder neem na die hoofdoelwit (p. 130).
  - f) Om die probleem van die swakheid van 'n doelwit wat te ver in die toekoms lê te oorkom, kan 'n aantal subdoelwitte geskep word (p. 131).
- 2) Soos alle voornemens moet die subvoorneme (*sub-intention*) 'n oorsaak en 'n doel hê (Vale 1998: 105).
- 3) Die subvoornemens se doelwitte sal nie reëlmatig en met 'n konstante sterkte voorkom nie. Dit kan varieer in frekwensie en sterkte (Vale 1998: 106).

#### 4.30 Sekondêre doelwitte

- 1) As die hoofkarakter romanties by 'n ander karakter wil betrokke raak, vorm dié persoon ten minste 'n deel van sy uiterlike motivering (Hauge 1988: 59).
- 2) Elke voorneme wat nie die hoofvoorneme bevorder nie, is 'n onafhanklike voorneme (Vale 1998: 104).

#### 4.31 Dit wat op die spel is

- 1) Neem die risiko's toe totdat dit lewensveranderend of lewensbedreigend is? (Lucey 1996: 294).
- 2) Elke storie het 'n lewe-of-dood-situasie nodig waarin die held of sy doelwit, in ernstige gevaar is (Vogler 1998: 22).
- 3) Draaiboeke faal dikwels omdat daar nie genoeg op die spel is nie. Dit is onvoldoende dat die held slegs in die verleentheid gestel gaan word; daar moet baie op die spel wees (Vogler 1998: 94).
- 4) Daar moet genoeg op die spel wees sodat kykers sal omgee of die krisis opgelos word of nie (Russin & Downs 2000: 120).
- 5) Dit word gepostuleer dat kykers onbewustelik besef dat hoe groter die gevolg van die stryd waarom die storie draai, hoe kleiner is die moontlikheid dat die held nie sy doelwit aan die einde sal bereik nie. Daarom is dit makliker om 'n ongelukkige einde te hê in 'n menslike drama as in 'n storie oor terroriste wat 'n sportstadion vol toeskouers wil opblaas. Dus:
  - a) As die held die wêreld moet red, weet kykers hy gaan dit regkry.

- b) As die held sy persoonlikheid moet verander om 'n meisie te kry, asook 'n karategeveg teen 'n boelie te wen (*The Karate Kid*), is kykers minder seker dat hy een of altwee doelwitte gaan bereik.
- 6) Dit word gepostuleer dat die spanning/kykersbetrokkenheid hoër sal wees as:
  - a) Daar nie net baie op die spel is vir die hoofkarakter(s) nie, maar ook vir die gemeenskap/volk/wêreld.
  - b) Die held nie net baie kan wen nie, maar ook baie kan verloor.

#### 4.32 Motivering

- 1) Die motivering val weg as die doelwit bereik is (gelukkige einde) of as dit verval (ongelukkige einde) (Otto 1983: 126).
- 2) Alle mense begeer geluk. Dit beteken egter verskillende dinge vir verskillende mense (Swain & Swain 1988: 78).
- 3) Vale (1998) maak die volgende stellings oor motiewe/motivering:
  - a) Geen aksie is moontlik sonder 'n motivering nie. Die motivering vir aksie is volgens hom pyn, hetsy sielkundig of fisies (pp. 80 - 81).
  - b) Twee tipes motiewe kom by mense voor, naamlik aantrekking (toenadering) en afstoting (vermyding) (p. 81).
  - c) Motivering lei tot 'n voorneme om iets te doen, 'n doelwit te bereik (p. 82).
  - d) 'n Voorneme lei altyd die toekoms in. Niks kan in die toekoms gebeur as iemand nie die voorneme het dat dit moet gebeur nie (p. 83).
  - e) Die krag van die voorneme word bepaal deur (a) die intensiteit van die pyn wat die motivering veroorsaak en (b) die krag waarmee die mens in staat is om te reageer (p. 92).
  - f) 'n Flou motivering kan nooit lei tot 'n sterk voorneme nie (p. 92).
- 4) 'n Karakter se motivering dra meer gewig indien dit 'n goed bewaarde geheim is, aangesien dit is hoe dit in die werklike lewe is (Cowgill 1999: 282 - 283).
- 5) Halperin (2000: 48 - 49) verwys na eksterne en interne druk as dryfvere wat die karakter vorentoe dryf.

#### 4.33 Oorsaaklikheid

- 1) 'n Fiktiewe geskiedenis vorm in drama die onderliggende struktuur. Hierdie fiktiewe geskiedenis bestaan uit 'n reeks gebeurtenisse wat op logies-chronologiese wyse met mekaar verband hou (Beneke 1985: 207).
- 2) Die algemeenste fout wat skrywers in die derde bedryf maak, is dat nuwe ontwikkelings nie logies voortvloei uit die voorafgaande gebeure van die vorige twee bedrywe nie en dat die weg vir die gebeure nie vooraf gebaan is nie (Wolff & Cox 1988: 28).
- 3) Kykers prosesseer inligting op 'n oorsaaklike wyse – hulle moet 'n verband sien tussen dit wat gebeur om ten volle betrek te word by die plot (Cowgill 1999: 86).
- 4) Gebeure staan los van mekaar totdat daar 'n oorsaak-en-gevolg-verhouding geskep word. Byvoorbeeld: Die koning sterf en toe sterf die koningin, teenoor: Die koning sterf en toe sterf die koningin van droefheid. Die byvoeging van oorsaaklikheid skep dus 'n storie (Ryan 2000: 23).

#### 4.34 Besluite

- 1) Dit het dramatiese waarde wanneer 'n karakter gedwing word tot groot besluite omdat hy tussen verskeie groot krisisse vasgekeer is (Herman 1952: 39).
- 2) Al die betrokke karakters moet geforseer word om besluite te neem (Herman 1952: 183).
- 3) Forseer die storieprobleem die protagonis en antagonis om moeilike besluite te neem, wat weer die drama laat eskaleer? (Lucey 1996: 294).
- 4) Die waarde van 'n karakter se begeerte is in direkte proporsie tot die risiko wat hy bereid is om te neem om dit te bereik: hoe groter die waarde, hoe groter die risiko (McKee 1998: 150).
- 5) Karakters neem voortdurend besluite. In elke toneel neem hulle 'n besluit om een aksie te neem eerder as 'n ander. Die grootste besluit word geneem in 'n krisis, want elke krisis skep geleenthede as die regte besluit geneem word en gevaar indien die verkeerde besluit geneem word (McKee 1998: 303).
- 6) Die oomblik van grootste spanning in die storie is wanneer die protagonis al sy opsies opgebruik het en daar nog net een keuse oor is. Sy volgende keuse is sy laaste, daar is geen tweede kans nie. Die karakter en kykers weet dat die besluit wat in hierdie oomblik van gevaar geneem word, die dramatiese vraag "Hoe gaan dit alles eindig?" gaan beantwoord (McKee 1998: 303).
- 7) Hoe groter die besluit wat die karakter moet neem, hoe beter die storie. Die gevolge van aksie of nie-aksie voeg 'n morele dimensie by tot die storie, wat weer dit verhoog wat vir die karakter en kykers op die spel is (Cowgill 1999: 44).

#### 4.35 Planne

- 1) Voordat die held oor die tweede drempel gaan, vertoef hy eers om voor te berei en om die vyand se wagte te uitoorlê (Vogler 1998: 20).
- 2) Cowgill (1999: 11) noem die volgende oor die protagonis se plan:
  - a) Hy het gewoonlik 'n plan wat hy begin implementeer sodra die probleem hom konfronteer.
  - b) Die plan kan bewustelik of onbewustelik wees.
  - c) Die plan reflekteer gewoonlik in sy dialoog, gevolglik is kykers bewus van sy bedoeling.
  - d) Die plan maak dit vir kykers moontlik om te begryp hoe die hoofkarakter die probleem sien.
  - e) Soos die plot verloop, veroorsaak die gaping tussen die hoofkarakter se verwagte resultate en die realiteit van die hoofkonflik verrassings en lei tot 'n groter stryd. Dit skep groter spanning.
- 3) Na die snellergebeurtenis neem die protagonis konserwatiewe, minimum aksie om die gebeure reg te stel. Dit vererger egter die hindernisse en konflik. Kykers besef dit is 'n keerpunt en dat verdere minimale pogings nie die balans sal herstel nie. Elke keer wat hy sy poging vergroot en misluk, gebeur dieselfde. Die skrywer moet dus nie, behalwe as dit vir 'n spesiale rede is, die protagonis se pogings hou op dieselfde vlak as dit reeds op daardie vlak misluk het nie (McKee 1998: 208).

#### 4.36 Hindernisse/antagonisme

- 1) Volgens Patterson (1920: 5) stem alle kenners op die gebied van drama saam dat stryd (*struggle*) noodsaaklik is vir drama.
- 2) Oomblikke van onsekerheid kan slegs geskep word as die held geopponeer word deur 'n mag wat groter of gelyk is aan homself (Herman 1952: 41).
- 3) 'n Hindernis is 'n omgewings- of omstandighedsfaktor wat in die pad van die karakter staan (Otto 1983: 140).
- 4) Swain en Swain (1988: 32) identifiseer drie tipes gevaar. Die bedreiging van
  - a) lewe;
  - b) geluk en
  - c) waardigheid.
- 5) Gevaar is enigiets wat ons huidige of toekomstige geluk bedreig (Swain & Swain 1988: 78).
- 6) Hoe dieper die karakter in die moeilikheid raak soos wat die storie verloop, hoe meer geniet kykers dit (Swain & Swain 1988: 124).
- 7) Verskillende elemente kan parallel of in serie die hoofkarakter opponeer soos die storie ontwikkel. Een van hierdie elemente moet egter so gou moontlik na vore tree as die belangrikste. Dit is nodig omdat die karakter 'n spesifieke opponent moet hê om te oorwin of deur wie hy oorwin word by die klimaks (Swain & Swain 1988: 130).
- 8) Wolff & Cox (1988) gee die volgende riglyne vir hindernisse:
  - a) Die mense of magte wat die hoofkarakter opponeer, is die hindernisse in die pad van die hoofkarakter om sy doelwit te bereik (p. 19).
  - b) Indien die mag wat die hoofkarakter opponeer in sy eie persoon lê, byvoorbeeld alkoholisme, moet dit geëksternaliseer word. Iemand moet byvoorbeeld op 'n funksie druk op hom uitoefen om te drink of hy moet sy werk verloor (p. 26).
  - c) Soos wat die tweede bedryf vorder, moet die hindernisse toeneem (p. 26).
  - d) Elke hindernis moet voortspruit uit die een voor hom (p. 26).
  - e) Die impak van 'n hindernis word bepaal deur beide sy fisiese en sielkundige grootte. As die hoofkarakter 20 benedeelde oorwin in 'n toneel en dan teen slegs een veg in die volgende toneel, is dit 'n kleiner hindernis en antiklimaks. As die persoon waarteen hy tot die dood moet veg egter sy beste vriend is, sal die dramatiese impak groter wees as in die vorige toneel (p. 27).
- 9) Die protagonis en die modifiseerder wil albei in die rigting van hulle doelwitte beweeg, maar kan nie, omdat hulle doelwitte in mekaar se pad staan. Hulle kan egter nie net eenvoudig om mekaar beweeg nie, hulle *moet* tot 'n resoluë kom. Dié stryd moet voortduur totdat iets die skaal swaai deur karaktergroei in die protagonis te bewerkstellig (Mehring 1990: 197).
- 10) 'n Hindernis stop die aksie tydelik en dan gaan die protagonis daar rondom en gaan voort. Die storie bou nie op die hindernis nie, maar op die besluit om 'n ander aksie te neem om die hindernis te oorkom (Seger 1994: 63).
- 11) Daar is 'n uiterste grens wat bepaal word deur die genre en die ruimte, en die protagonis moet tot op die rand daarvan gedryf word. Dit moet saamval met 'n finale aksie waar anderkant kykers hulle nie kan verbeel dat daar nog iets is nie (McKee 1998: 140).



- 12) Die protagonis en storie kan net so intellektueel en emosioneel meesleurend wees as wat die magte van antagonisme dit maak. 'n Sterk antagonistiese mag dwing die beste uit die karakter en die storie (McKee 1998: 317).
- 13) Wanneer die protagonis op die oomblik van die snellergebeurtenis geëvalueer word en die som van sy intellektuele, emosionele, sosiale en fisiese vermoëns opgeweeg word teen die som van die antagonistiese magte vanuit (a) sy menslikheid, (b) sy persoonlike konflikte, (c) die antagonistiese instellings en (d) die omgewing, moet hy net 'n klein kans hê om sy doelwit te bereik (McKee 1998: 318).
- 14) McKee (1998: 319 - 331) skep 'n model om die omvang van die negatiewe magte te kwantifiseer. Dit behels een positiewe kategorie en drie negatiewe kategorieë wat toeneem in intensiteit.

Positief Element	Negatief Teenoorgesteld	Negatief Teenstrydig	Negatief Ontkenning van die ontkenning
Geregtigheid	Ongeregtigheid	Onwettig	Tirannie
Liefde	Onbetrokkenheid	Haat	Selfhaat
Liefde	Onbetrokkenheid	Haat	Haat verbloem as liefde
Waarheid	Halwe waarhede	Leuens	Selfbedrog
Bewussyn	Bewusteloos	Dood	Verdoemenis
Ryk	Middelklas	Arm en armoedig	Ryk, maar armoedig
Kommunikasie	Vervreemding	Isolasie	Geestelik versteurd
Sukses	Kompromie	Mislukking	Boedel oorgee
Wysheid	Onkunde	Onnoselheid	Onnoselheid aangesien vir intelligensie
Vryheid	Beperking	Slawerny	Slawerny gesien as vryheid
Dapperheid	Vrees	Lafhartigheid	Lafhartigheid verwar as dapperheid
Lojaliteit	Verdeelde lojaliteit	Verraad	Selfverraad
Volwassenheid	Kinderagtigheid	Onvolwassenheid	Onvolwassenheid gesien as volwassenheid

Hy postuleer dat 'n storie wat in diepte en breedte van konflik ontwikkel tot by die grense van menslike ervaring, deur 'n patroon moet beweeg wat die teenoorgestelde, teenstrydige en die ontkenning van die ontkenning insluit.

- 15) Volgens Vale (1998: 92) is daar drie tipes probleme:
  - a) Die **hindernis** (die oorsprong daarvan lê in die omstandighede).
  - b) Die **komplikasie** (die oorsprong daarvan lê in toeval).
  - c) Die **teenvoorneme** (die oorsprong daarvan lê in 'n ander persoon).
- 16) Omdat die *teenvoorneme* gerig is op dieselfde doelwit as die voorneme, is dit die effektiefste dramatiese probleem. Die *komplikasie* is minder effektief omdat dit op toeval berus. Die *hindernis* se nadeel is dat dit neig om staties te bly. Die berg bly byvoorbeeld 'n berg (Vale 1998: 93).
- 17) Na die eerste drempel begin die held om die reëls van die Spesiale Wêreld te leer en kom hy nuwe uitdagings, toetse en vyande teë (Vogler 1998: 19).
- 18) Elke held het beide innerlike en uiterlike probleme nodig. Dit is maklik om 'n uiterlike probleem te skep, maar skrywers laat dikwels na om ook 'n innerlike probleem te skep. Die gevolg is dat die karakter dan plat en onbetrokke voorkom, ongeag hoe heldhaftig hy optree (Vogler 1998: 87 - 88).



- 19) Cowgill (1999: 9) identifiseer vier tipes hindernisse in stories:
  - a) Die antagonis.
  - b) Fisiese obstruksies.
  - c) Innerlike (sielkundige) probleme.
  - d) Mistieke kragte.
- 20) Indien die protagonis se behoeftes verskil van sy doelwit, dra dit by tot die innerlike hindernisse wat hom opponeer (Cowgill 1999: 45).
- 21) Die innerlike hindernisse wat die karakter moet oorkom voordat hy die konflik kan oplos, word dikwels in 'n subplot hanteer. Dit kommunikeer dikwels die persoonlike storie van die hoofkarakter (Cowgill 1999: 56).
- 22) Dit word gepostuleer dat indien 'n karakter 'n hindernis teëkom wat hy nie kan oorkom nie, hy gedwing word om of sy koers te verander of om self te verander (sien Cowgill 1999: 57).

#### 4.37 Krisis en konflik: algemeen

- 1) Mededinging tussen gelykes is 'n situasie, maar dit is nie 'n dramatiese situasie nie. Dit is die feit dat een oënskynlik 'n agterstand het wat dit 'n dramatiese situasie maak (Hill 1919: 18).
- 2) 'n Krisis vind plaas as twee konflikterende magte ontmoet en 'n onmiddellike aanpassing verreis. Die klimaks is die grootste krisis van die storie (Patterson 1920: 14).
- 3) Krixisse moet spaarsamig gebruik word. Die hele storie moet nie bestaan uit krixisse wat oortref word deur groter krixisse nie, aangesien dit eentonig raak (Herman 1952: 32).
- 4) Egri (1946: 126, 128 - 129, 146) verdeel konflik in vier kategorieë, naamlik:
  - a) **Staties**: As die karakter 'n besluit neem, maar nie die krag of moed het om dit deur te voer nie, is die storie staties. Dit beweeg stadig op een vlak.
  - b) **Springend**: Indien 'n karakter 'n drastiese besluit neem en dit uitvoer, is dit springende konflik. Dit is egter ongeloofwaardig, want geen eerlike persoon sal sommer oornag 'n dief word nie. Die gedrag moet dus goed gemotiveer word deur sielkundige voorbereiding te toon.
  - c) **Stygend**: Konflik wat geleidelik styg is meer geloofwaardig, omdat die gehoor kan sien hoe die gebeure stap-vir-stap bydra tot sy besluite.
  - d) **Voorskaduend**: Alle stygende konflik moet voorskadu word deur die bepalende magte wat teen mekaar opgestel word.
- 5) Volgens Egri (1946: 65, 171) bestaan alle konflik uit aanvalle en teenaanvalle. Die teenstrydighede in 'n mens en rondom hom skep besluite en konflik. Dit forseer die karakter om nuwe besluite te neem wat tot nuwe konflik lei. Die mens neem nie maklik 'n besluit of gaan oor tot aksie nie. Gevolglik is baie tipes druk nodig voor dit sal gebeur. Die hoofgroepe van druk is fisiologies, sosiologies en psigologies.
- 6) Die punt waar iemand sê dat 'n teks of toneelstuk vervelig raak, is die punt waar daar te min konflik is (Egri 1946: 171).
- 7) Die voorskadu van konflik lei tot afwagting/spanning by die gehoor en hou hulle aandag (Egri 1946: 178).
- 8) Volgens Lehman, onderhoud in Hollenbach (1980: 219), is dramatiese konflik die essensie van goeie tonele.

- 9) Volgens Otto (1983: 135) moet die konflik
  - a) gou bekendgestel word;
  - b) fotografeerbaar wees en
  - c) verstaanbaar wees vir kykers.
- 10) Konflik is die nastreef van begeerte (doelwitte) in die aangesig van risiko of hindernisse (Swain & Swain 1988: 32).
- 11) Die konflik moet sterk genoeg wees om kykers vir twee uur betrokke te hou. As die konflik slegs 'n klein meningsverskil is wat maklik opgelos kan word, sal die storie baie pap wees in die middel (Wolff & Cox 1988: 13).
- 12) Konflik begin by 'n besluit wat gekoppel is aan die uitgangspunt van die storie. Dit lei tot 'n teenbesluit van die teenparty. Hierdie twee besluite voer die storie na sy bestemming, naamlik die toets van die uitgangspunt (Human 1989: 78).
- 13) Rolprentkonflik is alomteenwoordig, veelvlakkig, baie konkreet, onvoorspelbaar en vereis 'n enorme hoeveelheid energie van die protagonis en antagonis (Mehring 1990: 61).
- 14) Mehring (1990: 61 - 62) maak die volgende algemene stellings oor konflik:
  - a) Dit is altyd doelgeoriënteerd.
  - b) Indien daar net een vlak van konflik is, moet die karakters dieselfde gevegte oor en oor veg. Veelvlakkige konflik skep ruimte vir baie verskillende en eskalerende konfrontasies en laat 'n kaleidoskopiese interaksie toe.
  - c) Konflik behels 'n heen-en-weer aksie. Karakters wen of verloor nie op grond van 'n enkele aksie nie.
  - d) Konflik in stories is nie daar om 'n kompetisie te skep nie, dit is daar om die wil van die karakters op te skerp en te toets.
  - e) Konflik vereis sterkte van voorneme by die karakters.
- 15) Seger (1994) identifiseer vyf tipes konflik:
  - a) **Innerlik** (karakter vs. self): Dit is as die karakter onseker is oor homself of sy aksie of wat hy wil hê. Dit is moeilik om aan kykers oor te dra. 'n Stem-oor of titels werk nie goed nie. Indien die karakter dit aan 'n vertroueling meedeel, kan dit werk as dit spaarsamig aangewend word. Die effektiwste is om dit na buite te projekteer op iets of iemand, want dit word dan sigbaar in die verhouding waarbinne dit staan (*Tootsie*) (pp. 166 - 168).
  - b) **Verhouding** (karakter vs. karakter): Die meeste konflik sentreer op die wedersydse uitsluitende doelwitte van die protagonis en die antagonis (*Unforgiven, The Silence of the Lambs*) (pp. 168 - 169).
  - c) **Sosiaal** (karakter vs. samelewing): Dit is konflik tussen 'n individu en 'n groep, byvoorbeeld 'n burokrasie, regering, bende, familie of die regering. Die individue en groepe is dikwels verteenwoordigend van groter groepe (*The Killing Fields, Star Wars, The African Queen*) (pp. 170 - 171).
  - d) **Situasioneel** (karakter vs. natuurkragte): 'n Situasië soos 'n ongeluk of ramp skep die spanning en gevaar. Meeste konflik is egter op verhoudingsvlak, want daarsonder sal die situasionele konflik nie lank gehandhaaf kan word nie (*The Poseidon Adventure, Earthquake*) (pp. 173 - 174).
  - e) **Kosmies** (karakter vs. kosmiese kragte): Die karakter is in stryd met God, Satan of 'n onsigbare wese. Die konflik moet op iets of iemand konkreet geprojekteer word sodat kykers kan sien hoe dit ontwikkel (*Amadeus, King Lear*) (p. 174).



- 16) Seger (1994: 175 - 176) identifiseer die volgende probleme met storiekonflik:
- Te veel verskillende konflik – dit is onduidelik wat die hoofkwessies is.
  - Te veel antagoniste – daar nie 'n duidelike fokus nie.
  - Die konflik verander deur die storie – dit is inkonsekwent (*Out of Africa*)
  - Te min konflik – dus geen dwingende storielyn wat alles verbind nie.
  - Te veel innerlike konflik. Dit is veral 'n probleem as romans verwerk word.
  - Die protagonis het nie 'n gelyke of meerdere opponent nie (*The Mosquito Coast*).
  - Indien die konflik nie deur die hele storie loop nie, maak regisseurs dikwels gebruik van die tema om eenheid te bewerkstellig. Dit versterk egter die verhalende kwaliteit eerder as die dramatiese kwaliteit.
- 17) Die konflik kan geskakeer word met konflik tussen ander karakters en die hoofkarakters (Seger 1994: 178).
- 18) Konflik kan gebruik word om magspele en verskillende sienings, houdings, filosofieë en oorhoofse doelwitte uit te beeld (Seger 1994: 179).
- 19) Wat sal gebeur as die krisis nie opgelos word nie? (Lucey 1996: 48).
- 20) Die enigste plekke in die storiestruktuur waar harmonie aanvaarbaar is, is aan die begin tydens die stilte voor die storm of kortliks aan die einde van die storie as die storm verby is (Lucey 1996: 53).
- 21) Een van die oorsake van swak konflik is wanneer daar oor die konflik gegaas word nadat dit opgestel is. Dit laat 'n gaping, omdat die dramatiese geleentheid nie benut is nie (Lucey 1996: 55).
- 22) Volgens McKee (1998: 249 - 251) is konflik wat wissel tussen positief en negatief nie dilemma nie, maar ossilasie. Sy het my lief, sy het my nie lief nie, sy het my lief, ossilleer tussen goed en sleg. Dit is nie net repeterend nie, maar het ook geen einde nie. As daar op die positief geëindig word, dink kykers: "Wag tot môre, dan het sy jou nie meer lief nie." As daar op die negatief geëindig word, dink kykers: "Sy sal terugkom. Sy het nog altyd." Selfs al word die geliefde doodgemaak, wonder die protagonis nog steeds of sy hom liefgehad het of nie en kykers wonder oor die doel van die storie.
- Om 'n werklike keuse te skep moet die skrywer 'n driehoekige situasie konstrueer. Die byvoeging van C skep genoeg geleentheid om herhaling te verhoed. Die drie moontlike verhoudings tussen A en B is: liefde/haat/neutral. Dieselfde verhoudings is moontlik tussen A en C en tussen B en C. Net so kan A en B saamstaan teen C of A en C teen B of B en C teen A. Of almal kan in 'n liefdesverhouding staan of almal kan mekaar haat.
- 23) Die stryd is die storie se verpligte toneel. Vanaf die snellergebeurtenis wag kykers met groeiende afwagting vir die oomblik wanneer die protagonis van aangesig tot aangesig met die sterkste en mees gekonsentreerde magte van antagonisme in sy lewe te doen sal kry (McKee 1998: 303).
- 24) Volgens McKee (1998: 304) moet die krisis 'n dilemmakeuse wees tussen
- onversoenbare goeie opsies;
  - die beste van twee slegte opsies of
  - beide.
- 25) Die dilemma moet gekoppel wees aan die protagonis se doelwit (*object of desire*) (McKee 1998: 304).

- 26) Tydens die krisis word die protagonis se wilskrag die meeste getoets (McKee 1998: 304).
- 27) Die krisisbesluit en die klimaksgebeure vind dikwels aaneenlopend op dieselfde terrein plaas. Dit kan wel op twee verskillende terreine plaasvind, maar dan moet dit in tyd en ruimte verenig word. As daar ander materiaal, byvoorbeeld 'n subplot tussenin is, sal 'n deel van die kykers se opgeboude energie wegdreineer (McKee 1998: 307 - 308).
- 28) Die krisisbesluit is 'n noodsaaklike toneel en moet doelbewus 'n statiese oomblik wees. 'n Emosionele tempo het opgebou tot op hierdie punt, maar die krisis dam dit op. Die oomblik van keuse word gevries en kykers wonder wat die protagonis gaan besluit. Spanning en afwagting bou op en na die besluit ontplof dit in die klimaks (McKee 1998: 308).
- 29) Cowgill (1999: 5, 17 - 18) maak die volgende algemene stellings oor konflik:
- Die saad van die konflik moet so gou as moontlik aan die begin gesaai word, aangesien dit kykers se belangstelling behou.
  - Krisisse is nie net beperk tot die hoofkarakters nie.
  - Gedurende die leeftyd van die krisis is die uitkoms daarvan onseker.
  - Aangesien die finale uitkoms van 'n krisis onseker bly tot met die klimaks, skep krisisse van nature spanning.
  - As daar te min krisisse is vir die hoofkarakters, verloor die plot sy momentum en kykers verloor belangstelling.
  - 'n Krisis behels 'n kombinasie van fisiese, verbale, emosionele en intellektuele aktiwiteite deur een of meer karakters.
  - 'n Goed deurdagte krisis sal:
    - Die karakter(s) forseer om besluite te neem.
    - Dramatiese aksie verskaf.
    - 'n Wending in die plot forseer.
  - In goeie drama bou die krisis en daarmee saam die momentum, die aksie en die intensiteit op pad na die krisis.
- 30) Stygende spanning en konflik is die kenmerk van die tweede bedryf (Halperin 2000: 95).
- 31) 'n Karakter se konflik word dikwels verkeerdelik toegeskryf aan sy situasie of gevoelens. Lokaliseer sy konflik deur te vra wat hy wil kry of doen en wat hom verhoed. In sy daaglikse konflik sal daar baie kleinere konflikte wees, maar hulle sal almal verband hou met die hoofkonflik (Rabiger 2000: 128).
- 32) 'n Rolprent is 'n kontinuum en die hoof organiserende faktor op die kontinuum is die aard, vlakke en orkestrasie van die konflikte (Russin & Downs 2000: 107).
- 33) Volgens professor Suber van UCLA se rolprentskool is konflik 'n eienskap van bestaan. Dit strek van die Groot Knal deur die ontstaan van sterre en bergreekse, die stryd tussen jagter en prooi, spesie en spesie, tot die verhoudings tussen volke, ouers en kinders, mans en vrouens. Dit is die chaotiese kookpot van skepping en vernietiging en die resoluë daarvan is die fondasie van orde en balans. Alle konflik gaan oor mag – wie dit het, wie dit wil hê, wie of wat hulle help om dit te kry en wie of wat in die pad is (Russin & Downs 2000: 108) [geen bronverwysing vir Suber nie].

- 34) Russin en Downs (2000) maak die volgende algemene stellings oor konflik:
- 'n Draaiboek is in essensie die geskiedenis van 'n bepaalde konflik. Dit begin met die eerste tekens van konflik en volg dit deur 'n reeks pieke soos die konflik opbou tot 'n klimaks. Slegs die finale toneel, na die klimaks, kan sonder konflik verloop – en in sommige rolprente ook nie eers nie (p. 108).
  - Die eenvoudigste en fassinerendste vorm van menslike konflik is fisiese geweld. Dit is hoekom rolprente dit dikwels gebruik – as die storie te stadig raak is 'n goeie tweegeveg of jaagtoneel die maklikste manier om die tempo te versnel. Dit is 'n ooglopende magstryd met 'n ooglopende resoluusie – die sterkste of slimste karakter wen (p. 109).
  - Alhoewel gewelddadige konflik op sigself vermaaklik is om na te kyk, is dit nie op sigself 'n goeie storie nie. 'n Gewelddadige oproer by 'n sokkerwedstryd is fassinerend, maar storieloos. Om dit betekenis as storie te gee, moet daar gefokus word op 'n individu of groep van individue wat iets op die spel het, 'n storie waarmee kykers kan identifiseer (p. 109).
  - In wese bestaan 'n magstryd uit drie elemente: 'n doelwit, 'n hindernis en 'n onwilligheid om 'n kompromie aan te gaan (p. 109).
  - Konflik word vereenselwig met vernietiging, maar dit is ook die grondslag vir skepping. In 'n rolprent moet konflik lei tot groei of nuwe wysheid: 'n wêreld uit balans word herstel tot ekwilibrium of word beter verstaan (p. 111).
  - Baie jong draaiboekskrywers verwar emosionele situasies met konflik. 'n Emosionele gebeure moet ook konflik bevat as dit suksesvol wil wees. 'n Rugbywedstryd is vol konflik, maar die emosionele prysuitdeling na die tyd is nie. 'n Soen kan baie emosioneel wees, maar daar is nie konflik by betrokke nie, behalwe as iemand nie gesoen wil word nie (p. 112).
  - Die kern van 'n draaiboek is konflik, nie emosionele gebeure nie – emosie moet ontstaan uit konflik of dit moet die oorsaak wees van konflik (p. 113).
  - Aksie- en avontuurprente gebruik konflik in sy sterkste vorm. 'n Rolprent soos *Cliffhanger* maak gebruik van al vyf tipes konflik (p. 118).
- 35) Russin en Downs (2000: 301) gee die volgende wenke vir flou konflik:
- Maak die antagonis sterker as die protagonis – moenie dat die protagonis te maklik die oorhand kry nie.
  - Verhoog die gevolge van die protagonis se optrede – laat dit wat hy probeer doen meer probleme veroorsaak.
- 36) Skryf die karakter in hoeke in en benut die emosionele implikasies daarvan – moet hulle nie maklik daarvan laat afkom nie (Nelson 2004).
- 37) Dit word gepostuleer dat:
- Vrouekykers en manskykers verskillende voorkeure het oor die tipe en omvang van konflik.
  - Hindernisse wat nie konflik skep nie, nie so sterk en bruikbaar is soos die wat dit wel skep nie.

#### 4.38 Eksterne en interne konflik

- Konflik hoef nie net tussen karakters te wees nie, dit kan ook tussen die aangeleerde gedrag en ingebore drange van een karakter wees (Otto 1983: 136).
- Emosionele geweld is betekenisvoller as fisiese geweld, soos byvoorbeeld in die klimaks van *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (Blacker 1986: 24).

- 3) Innerlike konflik is dit wat sielkundig in die pad staan van die karakter om sy innerlike motivering te bereik (Hauge 1988: 54).
- 4) Lucey (1996: 48, 300) vra die volgende vrae oor die krisis:
  - a) Wie of wat veroorsaak die krisis?
  - b) Hoe reageer die karakters op die krisis?
  - c) Hoe het die antagonis en die protagonis by die krisis betrokke geraak?
  - d) Watter ander karakters is betrokke by die krisis?
  - e) Is daar oomblikke wanneer eksterne magte 'n uitbarsting van emosie en konflik by 'n karakter veroorsaak?
- 5) McKee (1998) konstateer die volgende oor interne en eksterne konflik:
  - a) Konflik wat uitsluitlik ekstern is, gee aanleiding tot 'n hoofkarakter wat hoofsaaklik aktief is. Konflik wat uitsluitlik intern is, gee aanleiding tot 'n hoofkarakter wat hoofsaaklik passief is (p. 50).
  - b) Aksie- en avontuurrolprente bestaan hoofsaaklik uit konflik wat op die buitepersoonlike vlak lê (p. 213).
  - c) Sepies bestaan hoofsaaklik uit konflik wat op die persoonlike (intra- en interpersoonlike) vlak is (p. 214).
  - d) Daar bestaan nie rolprente waar die konflik slegs op die innerlike vlak is nie (p. 214).
  - e) Die storie kan kompleks gemaak word deur die konflik op al drie vlakke (innerlik, persoonlik en buitepersoonlik) te laat plaasvind (p. 215).
- 6) Volgens Gertler, onderhoud in *The New York Screenwriter Monthly* (1998), hoef interne konflik nie 'n stryd tussen goed en kwaad te wees nie. Dit kan subtiele veranderings wees wat plaasvind soos die storie verloop. Die situasies in die storie moet daartoe lei dat die karakters en hul motiverings beter verstaan word.
- 7) Die eenheid van teenoorgesteldes is dit wat die protagonis en die antagonis verbind, hulle forseer om te bots (Cowgill 1999: 81).
- 8) Volgens Cowgill (1999: 81 - 82) kan die eenheid van teenoorgesteldes een of meer van die volgende wees:
  - a) iets wat die karakters opponeer.
  - b) Dieselfde doelwit.
  - c) Familiebande.
  - d) Liefde/verliefdheid.
  - e) 'n Persoon.
  - f) 'n Voorwerp wat beide wil hê.
- 9) Russin en Downs (2000) konstateer die volgende oor interne konflik:
  - a) Interne konflik is iets wat die karakter moet uitwerk of oorwin, byvoorbeeld 'n morele konflik of 'n debat oor watter aksie om te neem. Dit moet natuurlik uit die karakter se persoonlikheid voortvloei om dit effektief te maak (p. 73).
  - b) Interne konflik is die sterkste indien dit veroorsaak word deur twee kragtige, positiewe, maar teenoorgestelde kragte (p. 73).
  - c) Interne konflik kan ook ontstaan as die karakter se behoeftes en doelwitte in botsing kom met sy gebreke (p. 73).
  - d) Die karakter se aksie moet nie verwar word met sy interne konflik nie. Sy optrede is dikwels die gevolg van sy interne konflik (p. 74).
  - e) Eksterne konflik is antagonis en interne konflik protagonis gedrewe (p. 115).



- f) Interne konflik behels 'n stryd teen 'n interne gebrek soos vrees of verstandelike versteurdheid, of 'n morele vraag soos "Moet ek of moet ek nie?" of 'n sielkundige wond soos die skuld vir iemand se dood (p. 117).
  - g) Interne konflik kom voor in feitlik al die goeie rolprente, maar in sommige gevalle handel die rolprent primêr oor interne konflik (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, *How to Make an American Quilt*, *Death of a Salesman*) (p. 117).
- 10) Russin en Downs (2000: 115 - 117) identifiseer vier tipes eksterne konflik:
- a) **Karakter vs. karakter.** Feitlik alle Hollywood-rolprente het hierdie tipe konflik (*Ordinary People*, *Terminator*).
  - b) **Karakter vs. samelewing.** Dit handel oor die hulpeloosheid van die individu teenoor die samelewing. "Samelewing" sluit groepe soos die weermag of wesens uit die buitenste ruimte in. Om hierdie tipe storie te laat werk, moet die "samelewing" 'n gesig hê, 'n karakter wat die samelewing verteenwoordig (*Dead Poet Society*, *Mr Smith Goes to Washington*).
  - c) **Karakter vs. natuur.** Die geografie of natuurlike rampe is die opponent. Dit is nie sterk genoeg om 'n storie te dra nie, daarom word karakter vs. karakter konflik ook bygeskryf (*Jurassic Park*, *Twister*, *Homeward Bound*).
  - d) **Karakter vs. lotsbestemming.** Die meeste antieke Griekse tragedies het hieroor gehandel. Die drama ontstaan wanneer mense probeer om hulle vrye wil uit te oefen en dan in botsing kom met die gode. Moderne skrywers het lotsbestemming vervang met ander beperkings soos die karakter se vrese of geslag (*The Last Picture Show*, *Butch Cassidy and the Sundance Kid*).
- 11) Dit word gepostuleer dat die karakter se innerlike konflik:
- a) Kan spruit uit enige van die vlakke van Maslow se behoeftehiërargie (sien 5.7.3 22a, 6.44 5e).
  - b) Kan spruit uit konflik tussen die verskillende vlakke. Dit is dan beskryfbaar in terme van Freud se Id, Ego, Superego en omgewingsrealiteite (sien 2.2.2.1).

#### 4.39 Konfrontasie

- 1) Konflikresolusie sonder konfrontasie neig om swak en onbevredigend te wees (Blacker 1986: 23).
- 2) 'n Groot konfrontasie is dikwels die hoogtepunt in 'n karakter se ontwikkeling omdat dit hom dwing om 'n keuse te maak (Human 1989: 80 - 81).
- 3) "Die karakters in suksesvolle draaiboeke dwing konfrontasie op hulle teenstanders af en hou daarmee vol tot die stryd gewen of verloor is." (Human 1989: 81).
- 4) Te veel konfrontasie benadeel die geloofwaardigheid van 'n storie. Dit is omdat daar te min tyd tussen die konfrontasies is om kykers te oortuig dat die konflik is onvermydelik en om afgwagting/spanning te skep oor komende konfrontasie (Human 1989: 81).
- 5) Swain en Swain (1988) identifiseer drie elemente van konfrontasie, naamlik:
  - a) **Doelwit** (pp. 137 - 139)
    - 'n Konfrontasie is 'n botsing van doelwitgeoriënteerde aksies: iemand wil iets doen en iemand wil keer dat hy dit bereik.
    - 'n Doelwit behels die bereiking van 'n nuwe, veranderde toestand of die handhawing van 'n bestaande, onveranderde toestand.

- 'n Suksesvolle konfrontasie sal die opponerende karakters op so 'n wyse bymekaarbring dat hulle kan toetree tot die stryd. Meestal behels dit om hulle van aangesig tot aangesig te bring.
  - Die doelwitte moet
    - i. Spesifiek en konkreet wees.
    - ii. Onmiddellik wees. Verkieslik moet dit dringende aksie vereis.
  - Sterk gemotiveerd wees.
  - Vroeg bekendgestel word. Hoe gouer die doel gekommunikeer word, hoe gouer kan die konfrontasie begin.
- b) **Konflik** (pp. 139 - 140)
- Wedersyds onversoembare doelwitte bring karakters in konflik.
  - Konflik kan kort of uitgerek, klein of groot wees, afhangende van die vereistes van die storie.
  - Die eenheid van konflik, naamlik konfrontasie, kan uitgerek of gekonsentreer word deur intensiteit, tydsbeperkings, wendings of komplikasies by te voeg.
- c) **Ramp** (pp. 140 - 141)
- Die konflik eindig uiteindelik in 'n ramp.
  - Die ramp behels onverwagte ontwikkelings wat die situasie vererger.
  - Die ramp skep nuwe en interessante vrae oor die karakter se toekoms.
- 6) Die storie kan soms daardeur bevoordeel word as van die stappe in konfrontasiesekwense uitgelaat word (Swain & Swain 1988: 144).
- 7) "Die tromp-op konfrontasie tussen twee partye is die hoogtepunt van 'n dramatiese verhaal, moenie huiwer om dit te gebruik nie." (Human 1989: 80).

#### 4.40 Storie-oorgange

- 1) Kykers kan nie oormatige, aanhoudende spanning verduur nie. Daarom moet die skrywer na konfrontasietonele 'n oorgang van spanningsontlading of komiese verligting invoeg (Otto 1983: 159).
- 2) 'n Oorgang is 'n toneel of sekvens wat nie deur konflik aangedryf word nie. Dit vorm 'n oorgang tussen konfliksekwense. Vir alle praktiese doeleindes kan 'n oorgang beskou word as alle dele van die storie wat nie konflik is nie (Swain & Swain 1988: 140).
- 3) 'n Oorgang word saamgebind deur die dilemma van 'n karakter. Die dilemma is die gevolg van 'n voorafgaande konfrontasie en kristalliseer in die vraag: "Wat gaan ek nou doen?" (Swain & Swain 1988: 141).
- 4) Die oorgang is 'n dinamiese element van die storie en nie 'n sinlose opvul van tyd nie (Swain & Swain 1988: 141).
- 5) Swain en Swain (1988) identifiseer drie elemente van oorgange, naamlik:
  - a) **Reaksie** (pp. 141 - 142)
    - Oorweldig deur die ramp, reageer die karakter op 'n kenmerkende manier.
    - Hierdie reaksie kan enigiets wees soos woede, skok, paniek, moedeloosheid of hulpeloosheid.
    - Die reaksie sal afhang van die karakter se persoonlikheid.
  - b) **Dilemma** (pp. 142)
    - Die karakter beleef 'n dilemma en weet nie wat om volgende te doen nie.



- Die optrede van die karakter kan uiteenlopend wees: enigiets van rondswaai, raad vra tot bid vir leiding.
- c) **Besluit** (pp. 143)
  - Uiteindelik neem die karakter 'n besluit oor 'n plan van aksie om te volg.
  - Die besluit gee die karakter 'n nuwe doel, wat die storie vorentoe neem.
- 6) Die storie kan soms daardeur bevoordeel word as 'n deel of die hele oorgang tussen konfrontasiesekwense uitgelaat word (Swain & Swain 1988: 144).
- 7) Volgens Swain en Swain (1988: 145 - 146) het die patroon van konfrontasie en oorgang drie waardevolle sekondêre funksies:
  - a) **Regulering van opwinding en geloofwaardigheid.**
    - Om opwinding aan 'n vervelige storie te gee, kan die hoeveelheid konflik relatief tot die oorgange vermeerder word. Dit kan gedoen word deur die hoeveelheid konfrontasies te laat toeneem of deur die tydsduur van die rolprent te verkort. Indien die konfrontasies egter te vinnig en intens op mekaar volg, raak die rolprent ongeloofwaardig.
    - Om geloofwaardigheid en logika aan 'n storie te gee, kan die oorgange vermeerder word. Die logika van die held se aksies en die onvermydelike keuses van sy doelwitte moet beklemtoon word. As die oorgange egter te veel uitgerek word, raak die storie vervelig.
  - b) **Uiteensetting en vestiging.**
    - Beperk die gebruik van konfrontasie vir vestiging en uiteensetting, behalwe as die inligting 'n integrale deel van die aksie is.
    - Vermoed verduidelikings tydens konfrontasie, aangesien dit die vloei van inligting onderbreek.
    - Moenie die oorgange met inligting oorlaai nie.
    - Gebruik aksietonele om inligting mee te kommunikeer. Inligting moet dus gewys word en deur aksie oorgedra word.
  - c) **Ritme en tempo.**
    - Konfrontasie en oorgang kan gebruik word om die ritme en tempo van die storie te struktureer.
    - 'n Ekstra konfrontasie sal dikwels 'n nuwe oorgang tot gevolg hê.
    - As die tempo te vinnig is, kan 'n konfrontasie uitgesny of 'n oorgang ingevoeg word.
    - As die tempo te stadig is, kan nuwe konfrontasies ingevoeg word.
    - Indien 'n skrywer nie weet waar om rou materiaal te kry om in te voeg nie, kan hy homself afvra waar al die karakters in die storie is en wat hulle doen of moontlik kan doen.
    - Nuwe storiegebeure kan as invoegsels of as parallelle aksie ingebring word.

#### 4.41 Kompromieë

- 1) Russin en Downs (2000) gee die volgende riglyne vir kompromieë:
  - a) Die antagonis en protagonis kan nie 'n kompromie aangaan nie, want dit beteken die einde van die konflik (p. 110).
  - b) Daar word dikwels 'n toneel ingesit om te wys hoekom die antagonis en protagonis nie 'n kompromie kan aangaan nie (p. 110).

- c) Alhoewel die held en die skurk nie 'n kompromie kan aangaan nie, kan kompromieë in 'n subplot gebruik word as kontras vir die hoofstorie (p. 110).
- d) Die tegniek om te verseker dat die protagonis en die antagonis nie 'n kompromie aangaan nie, word 'n **slagyster** (*trap*) genoem. Dit behels 'n situasie, omgewing, sperdatum of karaktereienskap wat dit onmoontlik maak vir hulle om kop uit te trek en dwing om op te tree (p. 121).
- e) Die beste slagyster is karakter. Sterk konflik ontwikkel uit karakters met sterk motiverings wat onwillig is om kompromieë aan te gaan (p. 122).

#### 4.42 Tonele

- 1) Tonele kan meer bereik as net plotontwikkeling, byvoorbeeld: karakter-agtergrond, innerlike motivering, innerlike konflik, identifisering, tema, humor, uiteensetting, sowel as strukturele tegnieke soos meerderwaardige posisie, vooruitskouing, voorbereiding en herhaling (Hauge 1988: 147).
- 2) Maak seker dat 'n toneel ten minste twee redes/vlakke van bestaan het. Dit hou gewoonlik verband met die dieptestruktuur en 'n hoofplot of subplot. Dit kan dinge behels soos spanning tussen wat gesien en gesê word, tussen voorgrond en agtergrond, tussen wat gesê en bedoel word en tussen dit wat die kykers weet en wat die karakter weet (Horton 1994: 126).
- 3) Dink in terme van wat die tipiese manier is om 'n bepaalde toneel te skryf. Dink dan aan alternatiewe maniere om dit op nuwe maniere te doen. In *Adams Rib* is 'n toneel waar die kamera op 'n leë slaapkamer is terwyl die twee hoofkarakters met mekaar praat van weerskante die skerm, elkeen in hulle eie badkamer (Horton 1994: 162).
- 4) Karakteronthulling vind gewoonlik in subplotte plaas, maar die hoofplot(te) se tonele kan ook karakter onthul, veral deur middel van aksies, besluite en gedrag onder druk (Seeger 1994: 77).
- 5) 'n Primêre oorsaak van swak draaiboeke is omdat tonele faal om hul dramatiese punt op 'n ondubbelsinnige manier te maak. As die punt van 'n toneel onduidelik is, word die draad van die storie uitgerafel of gebreek. Dit gebeur dikwels omdat die skrywer nie te ooglopend wil wees met die plotinligting nie (Lucey 1996: 114).
- 6) 'n Toneel moet die dramatiese punt maak wat in die gebeure-uitleg aangedui is (Lucey 1996: 117).
- 7) Sommige tonele begin met 'n stukkie dialoog of handeling om kykers te oriënteer voordat die werklike substansie van die toneel aangespreek word. Dit is gewoonlik binne die eerste paar sekondes van die toneel (Lucey 1996: 118).
- 8) Tonele behels dikwels 'n karakter waarop druk uitgeoefen word om iets te doen, byvoorbeeld om die dorp te verlaat of 'n geliefde op te gee. As die karakter nie toegee aan die druk nie, volg die toneel 'n "jaag-en-ontsnap"-patroon. As die karakter toegee, volg dit 'n "jaag-en-vang"-patroon (Lucey 1996: 119).
- 9) McKee (1998: 252) sê dat wanneer 'n toneel nie werk nie, skrywers neig om die dialoog te herskryf om die toneel te verbeter. Die probleem lê gewoonlik nie in die dialoog of uitwendige handeling nie, maar by dit wat in storieverband gebeur. Om die gebreke van 'n toneel te ontdek, moet dit in sy dele opgebreek word. Hy stel die volgende stappe voor (pp. 257 - 259):
  - a) **Stap 1:** Skei die teks van die subteks.
    - Bepaal wat word gesê en gedoen en wat word werklik bedoel en beoog.

- b) **Stap 2** : Definieer konflik
- Vra wie die toneel aandryf en laat gebeur.
  - Kyk na die teks en subteks van die karakter en vra wat sy begeerte is.
  - Vra watter magte van antagonisme blokkeer die begeerte van die karakter, hetsy teks of subteks.
  - Vra wat is die magte van antagonisme se begeerte.
  - Kyk of die begeertes van die protagonis en antagonis in opposisie is.
- c) **Stap 3**: Bepaal die polariteit van opening.
- Kyk wat die polariteit van die openingswaarde is: positief of negatief. Dit kan gedoen word vir alle karakters, insluitende die antagonis(te).
- d) **Stap 4**: Breek die toneel op in sy gebeure (*beats*).
- Lys die eerste gebeure in die toneel met 'n werkwoord of werkwoordfrase in die aktiewe vorm, byvoorbeeld pleit of kruip aan haar voete.
  - Doen dit met die teks en subteks in gedagte. Dus: wat werklik gebeur.
  - Kyk watter reaksie daar op die eerste aksie is en lys dit met 'n werkwoord of werkwoordfrase in die aktiewe vorm.
  - Een stel van aksie en reaksie vorm 'n gebeure. Selfs as die interaksie 'n paar keer herhaal word, bly dit dieselfde gebeure.
  - Indien karakter A se gedrag verander na dreig, begin 'n nuwe gebeure.
- e) **Stap 5**: Bepaal polariteit van einde.
- Vergelyk die eindwaarde met beginwaarde.
  - Indien die polariteit van die begin en die einde dieselfde is, is die aktiwiteit tussenin nie relevant nie.
  - Indien die polariteit verander het, het die toneel 'n funksie.
- f) **Stap 6**: Karteer gebeure en bepaal wending.
- Evalueer die aksie-reaksie-patroon van die toneel.
  - Bepaal waar 'n groot gaping ontstaan tussen verwagting en uitkoms.
  - Hierdie punt is die wending en verander die polariteit na die eindwaarde.
- 10) 'n Toneel kan net op een van twee maniere aangewend word: óf vir aksie óf vir uiteensetting (McKee 1998: 340).
- 11) Volgens Miller (1998: 157 - 158) moet elke toneel 'n duidelike doel hê. Dit kan
- a) karakters bekend stel;
  - b) karakters onthul;
  - c) karakterverhoudings vestig;
  - d) uiteensetting verskaf;
  - e) inligting verskaf;
  - f) terrein vestig;
  - g) atmosfeer skep;
  - h) kykers kans gee om asem te skep;
  - i) komiese verligting verskaf;
  - j) die plot vorentoe neem;
  - k) aksie uitbeeld;
  - l) 'n oorgang van plek skep;
  - m) 'n oorgang van tyd skep of
  - n) tema uitdruk.

- 12) Miller (1998: 159 - 167) gee die volgende wenke vir effektiewe tonele:
- Laat die tonele vloei. Dit kan gedoen word deur
    - nie alle probleme in die toneel op te los nie, sodat kykers afwagting het oor die volgende toneel.
    - nie die afloop van die konflik te wys nie, maar weg te sny na die volgende toneel, waarna die afloop gewys en die volgende probleem dan begin.
    - te verseker dat die toneeltempo gepas is vir die inhoud.
  - Die gevoel en atmosfeer van die toneel moet gepas wees vir die inhoud.
  - Die karakters moet fisies aktief wees, selfs al is dit 'n dialoogtoneel.
  - Vra die vraag: Wie se toneel is dit?
  - Feitlik elke toneel baat by spanning of konflik of verrassing.
  - Daar moet 'n gepaste uitbetaling vir die opbou van die toneel wees.
- 13) Die tonele moet in tempo en intensiteit varieer. 'n Reeks tonele van dieselfde tempo en intensiteit kan selfs by die klimaks uitputtend raak. Veral in die tweede bedryf moet dit gebalanseer word deur rustiger tonele (Miller 1998: 168).
- 14) Miller (1998: 168 - 169) gee die volgende tegnieke om toneelritme te manipuleer:
- Vinniger en stadiger aktiwiteite.
  - Intense en minder intense inhoud.
  - Dialoog en aksie.
  - Ligte en ernstige stemmings.
  - Lang en kort lengtes.
  - Dag en nag.
  - Intern en ekstern.
  - Staties en dinamiese aktiwiteite.
  - Beperkte en ruim terreine.
  - Subjektiewe en objektiewe perspektiewe.
  - Lawaaiig en stil.
  - Naby of ver.
  - Terugflitse en werklike tyd.
  - Toekomsflitse en werklike tyd.
  - Inhoud varieer tussen inligting en stemming of emosie.
  - Inhoud varieer tussen tema, karakter, stemming en plot.
  - Positiewe en negatiewe plotontwikkelings.
- 15) Toneeloorloopte kan interessant gemaak word as sommige bestaan uit die oorvleueling van klank of dialoog (Miller 1998: 169).
- 16) Soms word die protagonis gewys buite die hoofkonflik. Dit skep 'n verlaging in spanning sodat kykers hulle asem kan terugkry. In 'n goeie rolprent handel hierdie oomblikke op so 'n wyse met die karakters dat kykers hulle beter leer ken en sodoende ook die ware aard van die stryd leer (Cowgill 1999: 111).
- 17) Tonele wat te vroeg in die storie voorkom, voordat hulle inhoud ryp is, benadeel die draaiboek as geheel (Press 2004: 213).
- 18) Press (2004: 216) vra die volgende vrae om 'n toneel effektief te maak:
- Dra alle dele van die toneel by tot sy essensie?
  - Dra elke karakter in die toneel by tot die essensie?
  - Volg die begin, middel en einde van die toneel 'n 1:2:1 verhouding?
  - Kan die toneel geskryf word met minder dialoog of sonder dialoog?
  - Forseer die einde van die toneel kykers in die volgende toneel in?

#### 4.43 Sekwense

- 1) Swain & Swain (1988: 154) vra die volgende vrae oor sekwense:
  - a) Neem die sekvens die storie nader aan sy klimaks?
  - b) As die toestand van gebeure aan die einde van 'n sekvens dieselfde is as aan die begin, het dit enige bestaansreg?
  - c) Is die sekvens interessant?
- 2) Mehring (1990: 59 - 60) konstateer die volgende oor sekwense:
  - a) In elke sekvens het die protagonis 'n doelwit.
  - b) Die sekvensdoelwit is nie noodwendig geartikuleerd of bewustelik nie, maar die protagonis glo dat dit sal lei tot die bereiking van die oorhoofse plotdoelwit(te).
  - c) Die sekvensdoelwitte hou almal verband met die hoofdoelwit, maar moet altyd:
    - verskil van sekvens tot sekvens en
    - toeneem in belangrikheid.
  - d) Indien sekvensdoelwitte herhaal of die belangrikheid neem nie toe nie, neem die dramatiese vlakke af.
  - e) Die strategie is die optrede wat die protagonis volg om die sekvensdoelwit te bereik.
  - f) 'n Groot deel van die sekvens bestaan uit 'n stryd om die strategie te laat werk. Dit is nie net een poging nie, maar herhaalde pogings, wat eers beëindig word as iets ongewens of onverwags gebeur.
- 3) Daar moet 'n oorhoofse tema/eenheid/atmosfeer en/of tekstuur aan die sekvens wees (Horton 1994: 164).
- 4) McKee (1998: 288) skep die term **komposisie** en definieer dit as die ordening en koppeling van tonele. Daarvoor het verskeie grondwaarhede binne draaiboekskryf ontstaan. In hierdie studie word dit op beide tonele en sekwense toegepas:
  - a) **Eenheid en verskeidenheid** (*unity and variety*).
    - Selfs as 'n storie chaos uitdruk, moet dit steeds 'n eenheid vorm. Daar moet 'n oorsaaklike verband wees tussen die snellergebeurtenis en die klimaks. Hulle moet verbind wees deur die skelet (p. 288).
    - Binne die eenheid moet die skrywer so veel verskeidenheid moontlik skep. *Casablanca* is 'n liefdesverhaal, met 50% politieke drama. Die aksie-sekwense word gekontrasteer deur fyn humor. Meer as 'n dosyn liedjies is strategies deur die storie versprei en lewer kommentaar op, of berei voor vir, betekenis en emosie (pp. 288 - 289).
  - b) **Spoed** (*pacing*).
    - Die wisseling tussen spanning en ontspanning is die pols van die lewe. In drama moet die siklusse tussen die twee die spanning tot by die klimaks laat toeneem (pp. 289 - 291).
  - c) **Ritme en tempo** (*rhythm and tempo*).
    - Die lengte van die tonele bepaal die ritme. Die gemiddelde lengte van 'n toneel is twee tot twee en 'n half minute. Indien die draaiboek gaan van eenminuut- na sesminuut- na vierminuut- na agtminuuttonele, is daar nie ritme nie en is sommige tonele boonop te lank (pp. 291 - 292).

- Tempo is die hoeveelheid aktiwiteit binne 'n toneel en word bepaal deur dialoog en aksie. 'n Slaapkamertoneel waar persone lê en gesels, het 'n stadige tempo. 'n Straatopstand het 'n vinnige tempo (p. 293).
  - In 'n goeie storie sal die volgorde van tonele en sekwense die spoed laat toeneem. Soos wat dit nader aan bedryfsklimakse beweeg sal die tonele korter raak en die tempo (hoeveelheid aksie) toeneem.
  - Klimaks beteken nie kort en kragtig nie, maar drastiese verandering, daarom is klimakstonele gewoonlik uitgerek. Indien die minder belangrike toneel/sekwens voor dit stadig en uitgerek is, sal die klimakstoneel platval – die kykers se energie is gemors op minder belangrike gebeure.
  - Die verlenging van tyd tydens die klimaks moet verdien word deurdat die ritme reg gestruktureer word en die tempo toeneem tot voor dit (p. 293).
- d) **Groeiende inspanning.**
- Soos die storie ontwikkel, moet dit al groter menslike kapasiteit en wilskrag van die hoofkarakter(s) vereis, hulle in groterwordende gevaar plaas en groter verandering in hulle teweegbring. Dit word gedoen deur sosiale, persoonlike, simboliese en ironiese progressie (p. 294).
- e) **Sosiale progressie (social progression).**
- Die impak van die karakter se aksies op die samelewing moet verbreed.
  - Die storie kan intiem begin en net 'n paar mense betrek. Soos die storie vorder, impakteer hulle aksies uitwaarts na die wêreld rondom hulle en affekteer en verander die lewens van al meer en meer mense.
  - Progressie moet nie eenmalig plaasvind nie, dit moet geleidelik wees.
  - Voorbeeld : In *Men In Black* is daar 'n toevallige ontmoeting tussen 'n boer en 'n voortvluggende ruimtewese. Dit kring uit totdat dit uiteindelik die hele skepping bedreig (pp. 294 - 295).
- f) **Persoonlike progressie (personal progression).**
- Indien die logika van die ruimte dit nie toelaat dat die storie wyd uitkring nie, moet dit diep indring.
  - Die aksies moet diep insny in die intieme verhoudings van die karakters.
  - Die aksies moet diep insny in die innerlike lewens van die karakters.
  - Begin met 'n persoonlike of innerlike konflik wat balansering vereis, maar wat relatief eenvoudig lyk om op te los.
  - Soos die storie vorder, moet dit emosioneel, sielkundig, fisies en moreel dieper inboor, tot by die donker geheime agter die openbare maskers.
  - Voorbeeld: *Ordinary People* is beperk tot 'n familie, 'n vriend en 'n dokter. Dit begin met 'n spanning tussen ma en seun wat lyk of kommunikasie en liefde dit kan oplos. Dit eindig met 'n pa wat moet kies tussen die geestesgesondheid van sy seun en die eenheid van sy familie, die seun wat op die rand van selfmoord is, die ma wat haar haat vir haar eie seun onthul en die pa wat die vrou wat hy liefhet, verloor (pp. 295 - 296).
- g) **Simboliese progressie (symbolic ascension).**
- 'n Goeie rolprent word nog beter as daar subtiele simboliek bykom.
  - Die simboliese inhoud moet ontwikkel van die spesifieke na die universele/argetipiese.
  - Begin met karakters, aksies en beelde (byvoorbeeld terreine) wat net hulleself verteenwoordig.

- Soos die storie vorder moet karakters, aksies en beelde groter en groter betekenis verkry. Teen die einde moet dit staan vir universele idees.
  - Voorbeeld: In *The Terminator* vorder Sarah Connor van kelnerin tot “godin” wat die redder van die wêreld gaan baar (296 - 298).
- h) **Ironiese progressie** (*ironic ascension*).
- Ironie verhoog die gevoel van realisme.
  - Verbale ironie ontstaan as gevolg van die diskrepansie tussen woorde en hulle betekenis.
  - In ’n storie berus ironie op (a) aksies en die resultate daarvan: die primêre bron van storie-energie en (b) voorkoms en realiteit: die primêre bron van waarheid en emosie (p. 298).
  - Net soos simboliek word ironie vernietig indien die storie daarna verwys.
  - McKee identifiseer ses storiepatrone wat ironie bevat:
    - i. Die karakter kry wat hy nog altyd wou hê, maar te laat om dit te geniet (*Othello*).
    - ii. Hy word al verder en verder van sy doelwit gedryf, net om te ontdek dat hy tot by dit gelei is (*Ruthless People*).
    - iii. Hy verwerp iets, net om te ontdek dit is onmisbaar vir sy geluk (*Moulin Rouge*).
    - iv. Om ’n doelwit te bereik, neem die karakter die presiese stappe wat nodig is om hom weg te lei van die doelwit (*Tootsie*).
    - v. Die aksie wat die karakter neem om iets te vernietig, is presies wat nodig is om daardeur vernietig te word (*Rain*).
    - vi. Die karakter bekom iets wat hy seker is hom ongelukkig gaan maak, doen alles wat hy kan om daarvan ontslae te raak, net om te ontdek dat dit die bron van geluk is (*Bringing Up Baby*) (pp. 298 - 300).
- i) **Die beginsel van oordrag** (*the principle of transition*).
- ’n Storie moet progressie hê om struktuur en kontinuïteit te hê.
  - Die siklusse van stygende aksie moet oorgange bevat wat kykers glad van die een na die volgende neem.
  - Hierdie oorgange is ’n derde element wat gewoonlik gebaseer is op (a) iets wat die tonele gemeen het of (b) iets wat die tonele in opposisie het.
  - Voorbeelde van oorgange:
    - ’n Karakteriserende eienskap. Byvoorbeeld: Gemeen: Sny van bedorwe kind na kinderagtige volwassene. In opposisie: Sny van onbeholpe protagonis na elegante antagonis.
    - ’n Aksie.
    - ’n Voorwerp.
    - ’n Woord.
    - ’n Kwaliteit van lig.
    - ’n Idee (pp. 301 - 302).

#### 4.44 Emosie

- 1) Gebeure wat meegevoel en vrees skep, het die grootste impak as dit onverwags gebeur en die uitvloeisel is van mekaar (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 19).



- 2) Die basiese emosies is begeerte, vrees, bejammering, liefde en haat. Enige van hulle is 'n goeie basis vir 'n verhoogstuk (Egri 1946: 6).
- 3) Emosie is staties as dit nie aan aksie gekoppel word nie (Herman 1952: 38).
- 4) Die emosie van al die betrokke karakters moet toeneem soos die storie ontwikkel, sodat die besluite wat hulle geforseer word om te neem belangriker raak vir hulleself en dus die storie (Herman 1952: 32).
- 5) Emosie is 'n ander naam vir innerlike spanning en spanning is die dryfkrag van alle aksie (Swain & Swain 1988: 78).
- 6) Enigiets wat nie bydra daartoe om emosie op te wek nie, is nutteloos in fiksie (Swain & Swain 1988: 78).
- 7) Volgens Macgowan wil kykers hulle bekommer, ongeag of dit 'n tragedie, ernstige drama of komedie is (Swain en Swain 1988: 78) [geen bronverwysing vir Macgowan].
- 8) 'n Karakter se emosies definieer hom ook (Seger 1994: 184).
- 9) Buitengewone omstandighede lei tot buitengewone emosionele reaksies. 'n Karakter wat gewoonlik opgewek is, kan kwaad word oor 'n ongeregtheid (Seger 1994: 185).
- 10) Rolprente wys dikwels karakters met 'n baie nou emosionele spektrum (*Out of Africa*). Indien die karakter 'n wyer emosionele spektrum het (*Working Girl*), betrek dit kykers by die karakter en die storie (Seger 1994: 185).
- 11) 'n Toneel word verryk as die karakters sterk emosies beleef. Sulke emosionele hoogtepunte is van die mees dramatiese oomblikke in rolprentstories. 'n Tipiese rolprent kan een of twee sulke oomblikke van hoë dramatiese emosie bevat. As 'n karakter 'n pynlike, persoonlike ervaring deurmaak is dit 'n goeie geleentheid vir 'n emosionele hoogtepunt (Lucey 1996: 115).
- 12) 'n Emosionele hoogtepunt moet verdien word deur die gebeure in die drama, anders kom dit oor as sentimentele manipulasie wat die storie benadeel (Lucey 1996: 115).
- 13) Een van die eerste besluite wat die draaiboekskrywer moet neem, is watter emosie die storie by kykers moet ontlok (Lucey 1996: 189).
- 14) Die storie moet een van die basiese emosies van die mens teiken. Dit moet kykers laat lag of huil of vrees of opwinding ervaar. Die storie moet egter nie heelyd op een emosionele noot speel nie. Soos 'n simfonie moet die storie beweeg deur 'n hele reeks emosionele toonhoogtes en stemmings. Kykers moet lag, huil, angsbevange wees, bekommerd wees, gespanne wees en dramatiese hoogte- en laagtepunte beleef (Lucey 1996: 297).
- 15) Volgens McKee (1998: 243) is daar net twee tipes emosie in die lewe: pyn of plesier. Elkeen het sy variasie:
  - a) Pyn: angs, benoudheid, vrees, onrustigheid, skrik, ontsteltenis, droefheid, vernedering, stres, berou, kwaadwilligheid, woede, ensovoorts.
  - b) Plesier: blydskap, liefde, geluk, geesdrif, pret, ekstase, opwinding, saligheid, heilsaamheid, ensovoorts.
- 16) Emosie is 'n relatiewe korttermyn, hoë-energie ervaring wat piek, afneem en dan verby is (McKee 1998: 243 - 244).
- 17) McKee (1998: 309) skryf dat as hy net een boodskap aan vervaardigers van rolprente kan oordra, sal dit wees: "Betekenis (*meaning*) genereer emosie, nie geld of seks of spesiale effekte of sterakteurs of mooi fotografie nie."





- 18) Volgens McKee (1998: 370) is skrywers bang om tonele met sterk emosie en passie te skryf, omdat hulle bang is dit word beskou as melodramaties. Hy gee die volgende riglyne oor emosie versus melodrama:
- Niks wat mense doen, is op sigself melodramaties nie en die koerante is vol van uiterste gedrag, van selfopoffering tot uiterste wreedheid.
  - Melodrama** lê nie in **ooruitdrukking** nie, maar in **ondermotivering**.
  - Die krag van 'n toneel kan net so groot wees soos die somtotaal van sy oorsake.
  - Indien die motivering nie pas by die aksie nie, ervaar kykers dit as melodramaties.
  - Indien die magte wat die karakter dryf gelyk aan of hoër is as die emosie, sal die kykers hoë drama verwelkom omdat dit hulle na uiterstes toe neem.
- 19) As die emosie wat 'n karakter toon uit proporsie is a) met die storie of b) met hulle persoonlikhede, voel dit kunsmatig. Kykers herken hulle emosie, maar deel dit nie (Miller 1998: 24).
- 20) Net soos in die werklike lewe, word 'n ontwikkeling in iemand se gevoelens die beste geopenbaar deur wat hy of sy doen. Draaiboekskrywers maak te veel staat op dialoog of gesigsuitdrukkings om belangrike innerlike veranderings oor te dra, maar dit is net nog 'n vorm van vertelling (*narration*). 'n Reeks ontvouende aksies verskaf baie beter bewyse (Rabiger 2000: 102).
- 21) Rolprente kan oorloë of 'n geliefde se gefluister uitbeeld, maar dit kan nie 'n karakter se interne gemoedstoestand, toekomstrome, reuke, smake of ingesteldhede uitbeeld nie (Russin & Downs 2000: 12 - 13).
- 22) Vogler (1998: 165) stel die volgende oor emosie:
- Die mens se emosies het oënskynlik elastiese eienskappe soos 'n bal. As dit hard neergegooi word, hop dit hoog terug.
  - In enige storie probeer die skrywer om kykers se emosie en bewussyn te verhoog. Die struktuur funksioneer soos 'n pomp wat die betrokkenheid van kykers verhoog. 'n Goeie storiestructuur sal alternatiewelik die held (en kykers) se geluk laat styg en daal. Om kykers se emosie af te druk het dieselfde effek as om 'n opgeblaaide bal onder die water te druk: as die afwaartse druk weggeneem word, skiet dit bo die water uit.
  - Die Krisis is een van die diepste onderdrukkings van emosie in die storie en lei daarom tot een van die hoogste emosionele pieke.
- 23) Volgens James (2004) is daar drie emosies wat die draaiboekskrywer moet gebruik om kykers in te trek:
- Die **Voyeuristiese** reaksie. Dit berus op die mens se nuuskierigheid aangaande nuwe inligting en die verhoudings tussen karakters.
  - Die **Empatieke** (*vicarious*) reaksie. Dit het tot gevolg dat kykers emosie beleef wat die karakters beleef.
  - Die **Emosionele** (*visceral*) reaksie. Dit is gebaseer op wat kykers beleef terwyl hulle na die rolprent kyk. Dit omvat emosies soos nuuskierigheid, betrokkenheid, afgagting, spanning en vrees.
- 24) Wat het met elke karakter gebeur voor die toneel en wat is die emosionele toestand van elke karakter aan die begin van die toneel? (Nelson 2004).



#### 4.45 Gebeure/aksie/handeling

- 1) Dade en gebeure moet funksioneel en gepas wees (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26).
- 2) Daar hoef nie geweldadige aksie soos 'n geveg te wees om spanning te skep nie. Die aksie kan 'n interne stryd wees, byvoorbeeld van iemand wat op 'n pynigingsbank uitgerek word en dan sterf (Hill 1919: 79).
- 3) Konflik lei op sigself tot emosie by karakters, wat weer lei tot aksie, wat 'n primêre noodsaaklikheid is vir rolprentdrama (Herman 1952: 27).
- 4) Alle aksie hoef nie op sigself dramatiese te wees nie. Wat belangrik is, is dat dit gemotiveer word deur spesifieke emosies wat slegs kan lei tot daardie aksie (Herman 1952: 38).
- 5) Herman (1952: 45 - 48) konstateer die volgende oor jaagsekwense:
  - a) Dit bring altyd beweging tot enige rolprent.
  - b) Jaagsekwense kan komies gemaak word deur byvoorbeeld die aksie vinniger te maak.
  - c) Die jaagsekwens moet eers plaasvind wanneer die karakters goed geïdentifiseer is en hulle rol in die storie goed gevestig is.
  - d) Die jaagsekwens moet dien as hoogtepunt van die opbou.
  - e) 'n Jaagsekwens moet hoofsaaklik uit aksie bestaan.
  - f) Die tonele van amper vang of amper ontsnap, moet progressief korter word sodat die finale vangs of ontsnapping op 'n hoogtepunt plaasvind.
  - g) 'n Jaagsekwens se einde moet nie voorspelbaar wees nie. By tye moet die vluggende persoon amper ontsnap of gevang word.
- 6) In jaagtonele kan feitlik enigiets gebeur, selfs in stories wat baie realisties is. Die skrywer het dus die geleentheid om sy verbeelding vrye teuels te gee wanneer hy dit skryf (Herman 1952: 49).
- 7) Jaagtonele is generies deel van die spanningsgenre, net soos vuurwapengevegte generies deel is van die Wilde Weste-rolprent (Derry 1978: 13).
- 8) Elke handeling moet die toets van noodsaaklikheid slaag. Daar mag nie oorbodige handeling wees nie (Human 1989: 106).
- 9) Die essensie van karakters is aksie. Aksie is die vensters in die karakter se gedagtes, emosies en siel (Mehring 1990: 188).
- 10) Handeling is besluite wat geëksternaliseer word (Mehring 1990: 188).
- 11) Daar is twee tipes aksies, naamlik plot - en karakteriseringsaksies. Plotaksies beweeg die gebeure van een oomblik na die volgende. Karakteriseringsaksies wys wat die karakter dink en voel (Mehring 1990: 189).
- 12) Daar is twee tipes aksie – fisies en emosioneel. Fisies is byvoorbeeld om 'n bank te beroof. Emosioneel is inter- en intrapersoonlik (Field 1994: 23).
- 13) Die storie word vorentoe gedryf deur dramatiese gebeure wat 'n reaksie veroorsaak of vereis en gewoonlik lei tot 'n ander aksie (Seger 1994: 62).
- 14) Aksie is die noodsaaklikste in die tweede bedryf, waar die storie die meeste momentum benodig (Seger 1994: 62).
- 15) Die manier waarop die protagonis sy doelwit bereik, demonstreer sy krag en toewyding. Iemand wat sê dat hy iets wil hê, maar niks doen om dit te bereik nie, is nie ernstig daarvoor nie. Dit is moeilik vir kykers om in sulke karakters te glo (Seger 1994: 157).

- 16) Indien 'n hoofkarakter passief bly vir die grootste deel van die storie, verloor kykers belangstelling. Erens teen die middelpunt moet die karakter begin om pro-aktief op te tree, eerder as om 'n slagoffer te bly (Seger 1994: 160).
- 17) Wat ook al die handeling van die karakter, is dit belangrik dat
  - a) dit die vermoë het om die storie vorentoe te dryf;
  - b) dit 'n aantal gebeure (*beats*) in beslag neem en
  - c) die uitkoms van die storie affekteer (Seger 1994: 184).
- 18) Stories is vervelig as die aksie/handeling oninteressant is (Lucey 1996: 294).
- 19) Enige dier of persoon neem altyd die pad met die minste risiko en die minste moeite om 'n doelwit te bereik. In 'n storie konsentreer die skrywer op die oomblik wat die karakter 'n aksie neem en verwag om 'n nuttige reaksie van die omgewing te kry, maar in stede daarvan is die reaksie verskillend of kragtiger as wat hy verwag het, of beide (McKee 1998: 144 -145).
- 20) Tydens die *Pad Terug* kry die held te doen met die gevolge van sy Stryd met die *Donker Magte* (Vogler 1998: 23).
- 21) As die held na die Beloning-fase homself nog nie met die ouer/gode/vyandige magte versoen het nie, kan hulle hom tydens die *Pad Terug*-fase met woede agtervolg (Vogler 1998: 23).
- 22) Sommige van die beste jaagsekwense kan plaasvind tydens die *Pad Terug*-fase (Vogler 1998: 24).
- 23) As jy iets nie kan sien of hoor nie, moet jy dit nie skryf nie (Russin & Downs 2000: 13).
- 24) Dramatiese aksie beteken dat daar konflik is en belangrike gevolge van die konflik afhang (Russin & Downs 2000: 59).
- 25) Volgens Russin en Downs (2000: 59) behels dramatiese aksie dat iemand
  - a) veg om sy eie vrese of beperkings te oorwin;
  - b) die doelwitte en aksies van ander karakters teëstaan of
  - c) optree as optrede verbode is.
- 26) Russin en Downs (2000) gee die volgende riglyne vir dramatiese aksie :
  - a) Aksie op sigself is nie genoeg vir 'n goeie storie nie: dit moet 'n doel hê en dit moet opposisie teëkom (p. 59).
  - b) Dramatiese aksie kan getoon word met gewapende konflik of deur 'n stille soen (p. 59).
  - c) Dramatiese aksie vereis dat die karakter(s) in 'n situasie is waar daar baie op die spel is, daar verskeie keuses is en hulle bereid is om dit te neem. Hoe hoër die risiko's, hoe belangriker die keuses (p. 64).
  - d) Die sterkste dramatiese aksie vanuit die perspektief van 'n storie, is aksie wat 'n ander karakter dwing om op te tree (p. 67).
- 27) Passiewe karakters is tragies en weerspieël die lewese beperkings (Russin & Downs 2000: 65).
- 28) Passiewe karakters word dikwels in subplotte gebruik as kontras vir die aksies van die held (Russin & Downs 2000: 65).
- 29) Swak karakters tree slegs reaktief op teenoor die veranderings wat ander aanbring (Russin & Downs 2000: 65).
- 30) Vermy passiewe hoofkarakters, behalwe as ander karakters opmaak vir hulle passiwiteit (Dancyger & Rush 2002: 146 - 147).

#### 4.46 Fokus/eenheid/funksionaliteit

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963) konstateer die volgende oor eenheid:
  - a) Eenheid van plot word nie verkry deur bloot 'n enkele hoofkarakter te hê nie,
    - Want baie dinge kan met 'n persoon gebeur wat nie 'n eenheid vorm nie.
    - 'n Persoon kan baie dinge doen wat nie gereduseer kan word tot 'n enkele aksie nie (p. 16).
  - b) 'n Drama moet een aksie, 'n volledige eenheid, behels (p. 17).
  - c) Die onderskeie gebeure in 'n drama moet op so 'n wyse verbind wees dat die geheel ontwig sal wees as een van die gebeure verwyder of omgeruil word (p. 17).
  - d) Gebeure wat losstaande of deur toeval plaasvind, skep minder verwondering by die gehoor (p. 19).
  - e) Toevallige gebeure is die effektiefste as dit lyk of dit 'n agtergrond van ontwerp het, as dit geïntegreerd is in die plot. Byvoorbeeld: die standbeeld van Mity's wat op Mity's se moordenaar val (p. 19).
  - f) Wanneer iets gebeur, moet dit 'n uitvloeisel/gevolg wees van voorafgaande gebeure (p. 26).
- 2) Daar is so iets soos om te veel goeie materiaal in 'n drama te sit. Dit is net so ernstig soos om te min materiaal in te sit (Hill 1919: 82).
- 3) Spanning kan bydra tot kontinuïteit deurdat dit kykers forseer om te wil weet wat volgende gaan gebeur. Sodoende laat dit kykers gefokus bly op die storie (Herman 1952: 40).
- 4) Blacker (1986: 26 - 28) noem die volgende oor eenheid:
  - a) Eenheid van onderwerp: Die rolprent is 'n organiese geheel. As kykers een aspek vergeet as gevolg van 'n ander, is daar iets fout.
  - b) Eenheid van konflik: Alle subplotte moet verband hou met die hoofkonflik.
  - c) Eenheid van tyd: dit is moeilik om tonele met jare verskil in tydsverloop tussenin, byvoorbeeld epiese verhale, aan mekaar te heg.
  - d) 'n Terrein kan eenheid aan die storie gee.
  - e) Die styl van die storie moet eenvormig wees. As dit poëties of brutaal realisties is, moet dit so bly. Die storie moet dus bly binne die parameters wat daar vanaf die begin gevestig is.
- 5) Een van die foute wat professionele draaiboeke steeds maak, is om vir 'n ruk af te dwaal na 'n ander storie, gewoonlik in die middel van die storie. Die gevolg is dat die momentum van die storie verloor word (Wolff & Cox 1988: 20).
- 6) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 142), moet die gebeure katalities wees en die protagonis dwing om nie net waar te neem nie, maar te reageer.
- 7) Gebeure vind plaas as gevolg van die logika van die storie en die oorhoofse rigting waarin dit gaan (Lucey 1996: 95).
- 8) Een van die effektiefste storie tegnieke is om karakters kwaad te maak sodat hulle emosioneel reageer. Sodoende word 'n aksie geskep deur middel van 'n reaksie (Lucey 1996: 97).
- 9) Stuur die storie op 'n duidelike punt af of is dit besig om te dwaal? Bly die storie op die spoor van die probleem of is dit vaag en verwarrend? (Lucey 1996: 294).

- 10) Indien die skrywer homself dissipleneer en die storie aanbied vanuit die perspektief van die protagonis, is die storie gefokus, afgerond en iets wat kykers sal onthou (McKee 1998: 364).
- 11) Oorsaaklikheid dryf 'n storie waarin gemotiveerde aksies gevolg het wat op hulle beurt weer die oorsaak is van ander gevolge. Dit verbind die verskillende vlakke van konflik in 'n kettingreaksie van gebeure tot by die storielimum. Dit beklemtoon die geïntegreerdheid van realiteit (McKee 1998: 52).
- 12) Toeval dryf 'n fiktiewe wêreld waarin ongemotiveerde aksies gevolg het wat nie verdere gevolge het nie. Dit fragmenteer die storie in episodes, skep 'n oop einde en beklemtoon die ongeïntegreerdheid van bestaan (McKee 1998: 52).
- 13) Russin en Downs (2000: 302) gee die volgende wenke om 'n verwarrende storie reg te stel:
  - a) Evalueer elke toneel binne die konteks van die storie om te bepaal of dit 'n oorsaak-en-gevolgstruktuur het.
  - b) Wat is die protagonis se doelwit? Volg elke toneel van die rolprent die ruggraat van daardie doelwit?
  - c) Volg die storie die korrekte strategieë vir die genre waarin dit val?
- 14) Dit word gepostuleer dat baie en/of groot veranderinge in terrein 'n negatiewe effek op die storie kan hê.

#### 4.47 Perspektief

- 1) Die plasing van die kamera kan ook kykers se perspektief verander. Mehring (1990: 122 - 123) gee die volgende perspektiewe:
  - a) 'n Objektiewe perspektief skep die gevoel dat kykers slegs waarneem wat gebeur. Die kamera neem 'n verwyderde posisie in soos 'n waarnemer.
  - b) Die subjektiewe perspektief skep die gevoel dat kykers die karakter is. Dit maak kykers aktief betrokke by die storie.
  - c) 'n Karakter se perspektief skep die gevoel dat kykers sien wat die karakter sien. Dit is nie dieselfde as die subjektiewe perspektief waar kykers die karakter word nie.
- 2) Wie vertel die storie? (Horton 1994: 107).
- 3) Die klassieke Hollywood-storie word vertel deur 'n ongeïdentifiseerde, verwyderde, alomteenwoordige verteller (Horton 1994: 107 - 108).
- 4) In die rolprent, *My Life as a Dog*, word die storie deur 'n stem-oor vertel, wat 'n onmiddellike band tussen die seun en die kykers skep (Horton 1994: 108).
- 5) Meerderwaardige posisie vind plaas as kykers of 'n karakter iets weet wat die hoofkarakter nie weet nie (Lucey 1996: 205).
- 6) Daar kan van perspektief gepraat word vanuit:
  - a) Visuele oogpunt. Dit verwys na die kameraplasing en die skote. Dit hou verband met die regie.
  - b) Perspektief. Dit verwys na wie die storie vertel (Miller 1998: 104).
- 7) Miller (1998: 104) identifiseer die volgende perspektiewe in rolprente:
  - a) 'n **Verteller**. Dit is gewoonlik een van die karakters in die storie (eerstepersoonverteller), maar in uitsonderlike gevalle soos *Tom Jones*, is dit 'n onbekende, alomteenwoordige kommentator (derdepersoonverteller) soos wat by dokumentêre produksies aangetref word. Die voordele van 'n verteller



- is dat dit kontinuïteit verskaf en 'n intimiteit aan die storie verleen, asof dit 'n persoonlike biografie of outobiografie is.
- b) 'n **Objektiewe perspektief**. Die perspektief verskuif en geen karakter se gesigspunt domineer nie.
  - c) 'n **Subjektiewe perspektief**. Kykers beleef die storie saam met een van die karakters. Die gebeure word aangebied vanuit sy perspektief en kykers kan beperk word tot dit wat in sy teenwoordigheid plaasvind.
- 8) Giannetti (2002: 401 - 405) wys daarop dat die vier perspektiewe van prosa, ook in rolprente voorkom:
- a) **Eerste-persoon**. Die literêre en ouditiewe eerstepersoonverteller vertel sy eie storie, byvoorbeeld deur stem-oor. Die visuele ekwivalente daarvan is subjektiewe skote. So byvoorbeeld is *The Lady in the Lake* vanuit die subjektiewe oogpunt van die hoofkarakter geskiet.
  - b) **Alomteenwoordige**. Die literêre en ouditiewe verteller is verwyderd van die storie en kan oral en by alle karakters teenwoordig wees. Die visuele ekwivalente daarvan is die kamera wat oral teenwoordig is en verskillende hoeke en skote kan neem.
  - c) **Derde-persoon**. Die literêre en ouditiewe derde-persoonverteller vertel die storie vanuit die oogpunt van 'n enkele karakter in die storie. In sommige gevalle is die verteller nader aan 'n eerstepersoonverteller en weet hy wat in die persoon se gedagtes aangaan. Visueel sal die kamera heeltyd by die karakter bly.
  - d) **Objektiewe**. Dit is 'n variasie van die alomteenwoordige verteller. Dit bly heeltemal neutraal en gaan nie in die denke van die karakters in nie. Visueel bly die kamera objektief en gedistansieerd en lewer geen kommentaar nie. Die tegnieke is wye skote, neutrale hoeke en geen spesiale effekte nie.
- 9) Omdat die meeste rolprente deur mans gemaak word, is die algemene perspektief op die gebeure in die storie 'n manlike perspektief. So sal gebeure of voorwerpe aangewend word wat mans interesseer. Vrouens sal vertoon word op 'n manier wat aan mans se voyeuristiese behoeftes voldoen. Wanneer die skrywer en regisseur 'n vrou is, is dit gewoonlik 'n vroulike perspektief (Giannetti 2002: 443).
- 10) Die *Dramatica*-sagteware (Dramatica tip of the month: Januarie 2005) beperk die draaiboek se storielyne/perspektiewe tot vier:
- a) **Oorhoofs** (objektiewe storie).
  - b) **Hoofkarakter**.
  - c) **Impakkarakter** (hindernis karakter).
  - d) **Hoofkarakter vs. Impakkarakter** (subjektiewe storie).
- Die redenasie is dat daar net vier perspektiewe is wat mense in hulle alledaagse lewe kan gebruik, naamlik die
- a) **innerlike siening van die innerlike** (die persoonlike "ek" eerstepersoonperspektief/hoofkarakterperspektief);
  - b) **uiterlike siening van die uiterlike** (die objektiewe "hulle" derdepersoonperspektief/oorhoofse-storieperspektief);
  - c) **innerlike siening van die uiterlike** (die onpersoonlike, bekende "jy" tweedepersoonperspektief/impakkarakterperspektief) en

d) **uiterlike siening van die innerlike** (die subjektiewe meervoud “ons” tweedepersoonperspektief/hoofkarakter – impakkarakterstorieperspektief/ subjektiewe-storieperspektief).

Ons kan die *Ek-*, *Jy-* en *Ons-*perspektiewe direk sien. Ons kan net raai oor die *Hulle-*perspektief, aangesien ons nie buite onself kan staan en objektief kan sien hoe ons in die probleem inpas nie. In die lewe van ander mense kan ons die *Hulle-*, *Ons-* en *Jy-* perspektiewe direk sien. Ons kan net raai oor die *Ek-*perspektief, aangesien ons nie in ander mense se skoene kan staan nie.

Stories bied al vier perspektiewe binne ’n enkele konteks. Dit is een van die redes hoekom rolprente so boeiend is.

#### 4.48 Kontras

- 1) Om enige eienskap, goed of sleg, effektief aan te bied, moet daar altyd ’n verwysingspunt wees in ’n dramarolprent. Daarom moet kontras gebruik word om byvoorbeeld die goeie met die slegte, die stadige met die vinnige of ryk met arm te kontrasteer (Herman 1952: 36).
- 2) Om aksie in die storie te skep, is dit nie altyd nodig om fisiese beweging te gebruik nie. Die effek van voorwaartse beweging kan byvoorbeeld verkry word deur een kwaliteit te kontrasteer met ’n ander kwaliteit (Herman 1952: 187).
- 3) Een van die tegnieke wat skrywers die meeste gebruik om stories ’n werklikheid te maak, is kontras. Die skrywer kies opponerende magte om die kontras opvallender te maak (Meij & Snyman 1986: 5).
- 4) Vis-uit-die-waterstories het ’n spesiale aantrekkingskrag omdat óf die hoofkarakter óf die situasie, dramatiese kontras verskaf (*Crocodile Dundee* en *E. T.*) (Lucey 1996: 21).
- 5) Kontras tussen karakters en/of hulle omgewings kan drama skep (Lucey 1996: 202).
- 6) Kontras is die kern van alle kuns – in der waarheid van alle waarneming. Die mens hunker na kontras – daarsonder is dit nie moontlik om perspektief, grense of beelde vas te stel nie. ’n Draaiboekskrywer kan kontras gebruik om ’n toneel interessant te maak. ’n Man wat ’n boek lees in ’n stil omgewing is op sigself oninteressant – ’n man wat ’n boek lees op ’n lawaaierige konstruksieterrein is fassinerend. Die soldaat wat sterf terwyl hy ’n masjiengeweerstelling stormloop laat nie kykers soveel nadink as een wat sterf omdat hy uitreik na ’n skoeklapper wat bo die modder van die slagveld rondfladder nie (*All Quiet on the Western Front*). Geliefdes wat argumenteer in ’n sitkamer is nie so interessant as geliefdes wat argumenteer tydens ’n troue nie (*Arthur*) (Russin & Downs 2000: 47 - 49).
- 7) Visuele kontras en ironie kan die hele storie definieer. *Witness* sou ’n gemiddelde polisiestorie gewees het as dit nie in ’n vreedsame Amish gemeenskap afgespeel het nie. Die liefdesverhaal in *The Great Gatsby* sou nie so interessant gewees het as dit nie armoede en rykdom met mekaar gekontrasteer het nie. *Phantom of the Opera* sou ’n tipiese riller wees as dit nie die skoonheid van ’n Paryse operahuis en ’n mooi sopraan op ’n ironiese wyse kontrasteer met die mismakke protagonis wat in die rioolstelsel onder die strate woon nie (Russin & Downs 2000: 49).

#### 4.49 Ekspressionisme

- 1) Herman (1952: 86) gee die volgende riglyne vir ekspressionisme:
  - a) Ekspressionisme kan effektief in selfs 'n realistiese storie aangewend word, byvoorbeeld 'n droomtoneel. Wanneer daar 'n behoefte daaraan is, werk dit goed en hoe meer oorspronklik en ekspressionisties dit is, hoe beter vermaak dit kykers.
  - b) Die draaiboekskrywer se keuse van ekspressionistiese tonele moet gepas wees in tyd, plek en inhoud.
  - c) Om ekspressionisme te laat werk, moet dit spaarsamig gebruik word.
  - d) Die lengte van 'n ekspressionistiese toneel moet nie inmeng met die tempo van 'n storie nie.
  - e) Die storie-inhoud van 'n ekspressionistiese toneel moet gemotiveerd wees en natuurlik uit die storie vloei.
- 2) Mehring (1990: 86 - 92) gee die volgende riglyne oor tydsverloop:
  - a) Reaksieskote en wegsnykote verleng tydsverloop.
  - b) Tydsverloop kan uitgerek word deur addisionele skote van ander dinge of gebeure.
  - c) Tyd kan uitgerek word deur aksie van dieselfde gebeure te oorvleuel van verskillende hoeke of afstande.
  - d) Tydsverloop kan versnel of vertraag word deur die beeldspoed te versnel of te vertraag.
  - e) Wanneer die beeldspoed vertraag word, word die kommunikasie hoogs subjektief en word 'n gevoel van surrealisme geskep.
  - f) Die manipulasie van beeldspoed kan die sielkundige toestand van die karakter reflekteer, die karakter se fisiese inspanning intensiveer, onderliggende emosie van 'n gebeure aandui en die ritme varieer.
  - g) Wanneer die beeld gevries word, skep dit die gevoel dat tyd stilstaan. Dit kan 'n oomblik in tyd daarstel wat deeglik deur kykers bestudeer kan word, dit kan die einde van 'n stryd simboliseer en dit kan 'n subjektiewe gemoedstoestand uitbeeld.

#### 4.50 Voorspelbaarheid

- 1) Kykers moet nie vooraf insien hoe die storie gaan verloop nie (Hill 1919: 74).
- 2) Die storie moet bestaan uit 'n aantal logiese, maar onvoorspelbare ontwikkelings (Swain & Swain 1988: 123).
- 3) Alhoewel kykers weet dat die karakter uiteindelik gaan oorwin, weet hulle nie hoe nie (Swain & Swain 1988: 123).
- 4) Om voorspelbaarheid te voorkom, moet dit wat kykers as die volgende ooglopende gebeure beskou, in gedagte gehou word. Daarna moet al die alternatiewe gelys en dié een wat die effektiefste sal wees, gekies word (Swain & Swain 1988: 123).
- 5) Cowgill (1999: 202 - 203) noem die volgende oor voorspelbaarheid:
  - a) Die vyand van spanning is voorspelbaarheid. Die moontlikheid van 'n krisis skep spanning, nie die sekerheid daarvan nie.
  - b) As kykers weet hoe en waar en met wie die konflik gaan plaasvind, verloor dit momentum sowel as hulle belangstelling.



- c) 'n Protagonis wat fisies en/of intellektueel sterk genoeg is om alle probleme op te los, sal nie veel spanning genereer nie.
- d) As die antagonis te vroeg in die storie verdwyn, sal dit die onsekerheid en opwinding van die hoofklimaks ernstig benadeel.

#### 4.51 Voorbereiding vir plot

- 1) As kykers nie voorberei word op belangrike gebeure nie, kan dit hulle koud laat, al is dit hoe indrukwekkend. As kykers nie 'n gebeurtenis in 'n mate verwag nie, sal hulle minder intens met die karakter se lotgevalle saamleef (Otto 1983: 143).
- 2) Inligting wat voorheen in die storie verskaf is, kan dramatiese diepte aan selfs 'n eenvoudige toneel gee (Otto 1983: 143).
- 3) As gewoontes of gedrag soos humeurigheid, duimsuig of vrees vir aanraking, later 'n rol gaan speel, moet dit geplant of geprofeteer word (Blacker 1986: 41).
- 4) As hindernisse te maklik oorkom word, is daar geen spanning of afwagting nie. As die hindernisse te moeilik is, moet die storie so geskryf word dat dit geloofwaardig is dat die karakter dit oorkom. Die oplossing is voorbereiding. Deur vroeër in die storie die fondasie te lê vir die tegnieke waarmee die karakter die hindernisse gaan oorkom, raak die aanwending daarvan geloofwaardig. Dit is veral belangrik vir die klimaks wanneer die hoofkarakter sy grootste hindernis teëkom (Hauge 1988: 93 - 94).
- 5) Die omvang van die voorbereiding moet aangepas word by die teikenmark. Vir jong kykers moet die voorbereiding byvoorbeeld prominenter wees (McKee 1998: 240).
- 6) Voorbereiding is die verskaffing (plant) van inligting vroeër in die storie sodat toekomstige gebeure geloofwaardig is. Dit verhef moontlike storiegebeure van die vlak van onwaarskynlik/moontlik, na die vlak van waarskynlik/onvermydelik (Miller 1998: 98).
- 7) Selfs die mees terloopse opmerking kan kykers onbewustelik voorberei om 'n latere ontwikkeling te aanvaar (Miller 1998: 98).
- 8) Dit is gewoonlik die sleutelgebeure (*key beats*), die belangrike plotwendings en ontwikkelings, waarop kykers voorberei word (Miller 1998: 98).

#### 4.52 Voorbereiding vir en die skep van emosie

- 1) Dramatiese tegnieke soos byvoorbeeld verrassing of misverstande skep vals emosie wat die storie oppervlakkig en manipulerend maak. Die emosie wat dit bevat, word nie verdien deur die drama nie (Lucey 1996: 210).
- 2) Sentimentaliteit ontstaan as die karakters mishandel word ongeag of dit geregverdig of geloofwaardig is (Lucey 1996: 210).
- 3) Patos word verkry as dit verdien word deur die trauma van die hoofkarakters (Lucey 1996: 210).
- 4) Volgens Lucey (1996: 210) kan sentimentaliteit voorkom word deur te vra of dit
  - a) eg voel;
  - b) logies is;
  - c) gemotiveerd is;
  - d) in die storieruimte kan plaasvind en
  - e) verband hou met die held-skurkkonflik.



- 5) Kykers word nie emosioneel geroer deur die karakter se trane of oorfloedige dialoog waarmee hy sy blydschap voordra of deur 'n erotiese omhelsing te beskryf nie. Die skrywer moet die presiese omstandighede om die emosie te ervaar, skep en dan die kykers daardeur neem (McKee 1998: 243).
- 6) McKee (1998: 243 - 248) gee riglyne vir die skepping van emosie:
  - a) Wendings en omkere verskaf insig en skep ook die dinamika vir emosie.
  - b) Kykers beleef emosie as die gebeure hom deur 'n verandering van emosionele polariteit neem. Om dit te bereik moet kykers
    - met die karakter identifiseer;
    - weet wat die karakter wil hê;
    - hoop die karakter kry wat hy wil hê en
    - verstaan watter waardes in die karakter se lewe op die spel is.Voorbeeld: Indien die rolprent begin met 'n protagonis aan die negatiewe kant van die waarde rykdom (armoede) en sy lewe verander na die positiewe kant (rykdom), ervaar kykers 'n positiewe emosie.
  - c) Sodra die piek bereik is, neem die emosie vinnig af. Die storie moet daarna in 'n nuwe rigting draai om 'n oorgang van positief na negatief te skep. Soos die gebeure beweeg van rykdom na armoede, ervaar kykers 'n negatiewe emosie.
  - d) Die **Wet van Dalende Opbrengs** (*Law of Diminishing Returns*) bepaal dat hoe gereelder iets ervaar word, hoe minder raak die effek daarvan. As kykers dus 'n bepaalde emosie om 'n bepaalde rede ervaar, sal die emosie die eerste keer die sterkste wees. Die tweede keer het dit die helfte van die effek en die derde keer het dit die teenoorgestelde effek.
  - e) Dieselfde emosie moet dus nie herhaal word in 'n paar tonele na mekaar nie. Indien daar drie tragiese tonele na mekaar plaasvind, sal kykers met die eerste een huil, die tweede een treurig voel en met die derde een lag. Hy is nie in staat om dieselfde ernstige emosie aanmekaar te beleef nie.
  - f) In komedie lyk dit of dieselfde emosie oor en oor plaasvind, maar elke lag bestaan uit 'n opbou en 'n ontlading. Daar kan nie ontlading op ontlading op ontlading wees nie.
  - g) 'n Storie kan van positief na positief of van negatief na negatief gaan indien die kontras van die eerste na die tweede baie groot is. Voorbeeld: Twee geliefdes baklei en maak uit. Die een maak die ander dood.
  - h) Indien die verskil tussen gelyke emosionele ladings groot genoeg is, kan gebeure van positief na positief beweeg sonder sentimentaliteit en van negatief en negatief sonder geforseerde negatiewiteit.
  - i) Sodra 'n emosie geskep is, kom gevoel ter sprake. Gevoel is langtermyn en kan ure, dae en selfs jare voortduur. In rolprente staan gevoel bekend as atmosfeer (*mood*) en dit word deur die hele rolprent beïnvloed.
  - j) Atmosfeer kan nie 'n substituuat wees vir emosie nie.
- 7) Die opwinding en emosie van 'n toneel moet deur kykers ervaar word, nie net deur die karakters op die skerm nie. Indien karakters emosie toon waarmee kykers nie kan empatiseer nie, voel die emosie misplaas. Kykers vind dit onaangenaam en melodramaties (Miller 1998: 111).

- 8) Kykers kan betrokke gemaak word by die emosies van die karakter as hy dit nie sterk vertoon nie, maar ooglopend poog om dit terug te hou. Die karakter vertoon dan nie meer emosie as wat die kykers ervaar nie (Miller 1998: 112).
- 9) Indien kykers deeglik verstaan wat aangaan, sal hulle ook makliker die emosie beleef (Miller 1998: 112).

#### 4.53 Voorskadu (*foreshadowing*)

- 1) Voorskadu suggereer 'n belangrike gebeure soos die dood van 'n karakter of 'n hoofmoment wat later in die storie sal plaasvind (Lucey 1996: 204).
- 2) Suggereer 'n beeld waarheen die storie op pad is? (Vogler 1998: 98).
- 3) In drama behels voorskadu dramatiese wenke om gebeure te "profeteer" en afwagting te skep by kykers. Musiek kan die verskyning van 'n opponent voorskadu of die uitkoms van die son agter die wolke kan simbolies die herstel van die heldin voorskadu (Rabiger 2000: 174).

#### 4.54 Emosionele polariteit/waarde (*story values*)

- 1) Die polariteit van 'n toneel verwys na die feit of die toneel positief begin en negatief eindig, of negatief begin en positief eindig (Lucey 1996: 119). Die navorser postuleer die volgende stelsel om 'n emosionele waardepatroon vir 'n toneel mee te skep: positief – positief (pp), negatief – negatief (nn), positief – negatief (pn) of negatief – positief (np). 'n Skaal van 1 – 3 kan bygevoeg word om die intensiteit aan te dui, byvoorbeeld p1p3 of p3n2.
- 2) 'n Polariteitsverskuiwing vind plaas as die stemming van die toneel verander van vriendelik na liefvallig, gereserveerd na aanvaarding, onaangenaam na wreed, gespanne na kwaad. Die verskuiwing is dus relatief (Lucey 1996: 119).
- 3) In die meeste tonele is konflik verantwoordelik vir die polariteitsverskuiwing (Lucey 1996: 119).
- 4) Volgens McKee (1998: 34) kan *storiewaardes* gebruik word om kykers se belewenis van die storie te beheer. Hy noem die volgende voorbeelde:
  - a) Liefde – haat.
  - b) Vryheid – slawerny.
  - c) Waarheid – leuen.
  - d) Dapperheid – lafhartigheid.
  - e) Lojaliteit – verraad;
  - f) Krag – swakheid.
  - g) Reg – verkeerd.
  - h) Lewe – dood.
  - i) Goed – kwaad.
  - j) Hoop – wanhoop.
- 5) 'n Storiegebeure lei tot betekenisvolle verandering in die situasie van 'n karakter, wat uitgedruk en ervaar word in terme van 'n storiewaarde en bereik word deur middel van konflik (McKee 1998: 34).
- 6) 'n Karakter kies 'n aksie, maar binne een of meer van die vlakke van konflik (innerlik, persoonlik en buitepersoonlik) kom daar 'n onverwagte reaksie. Gevolglik verander sy *uiterlike* of *innerlike toestand*, of beide, van positief na negatief of negatief na positief (McKee 1998: 233 - 234).

- 7) 'n Toneel veroorsaak 'n polariteitsverskil op klein skaal; 'n sekwensklmaks op 'n matige skaal. 'n Bedryfsklmaks is 'n toneel wat 'n groot wending of omkeer veroorsaak (McKee 1998: 234). Dit kan aanvaar word dat die hoofklmaks die grootste polariteitsverskil behoort te veroorsaak.
- 8) Op grond van die voorafgaande postuleer die navorser dat stories of gedeeltes van stories se waardes kan ossilleer tussen neutraal en positief, neutraal en negatief, of positief en negatief.

#### 4.55 Plante (*plants*)

- 1) Herman (1952: 58 - 59) gee die volgende riglyne vir die aanwending van plante:
  - a) Dit is inligting in die vorm van dialoog, beeld, aksie of 'n kombinasie daarvan. Dit word aan die begin van die storie bekendgestel, ontwikkel in die tweede bedryf en dan ontplof deur 'n skielike onthulling.
  - b) 'n Plant moet subtiel en sonder vertoon geplaas word.
  - c) 'n Plant moet natuurlik uit die voorafgaande toneel, aksie of dialoog vloei en weer natuurlik in die volgende toneel, aksie of dialoog invloei.
  - d) As daar 'n vreemde element ingebring word as deel van die plant, telegrafeer dit dikwels die plant omdat dit uitstaan.
  - e) Dit moet nie so terloops aangebied word dat kykers dit mis nie. Daarom is dit amper noodsaaklik om dit in die tweede bedryf te herhaal.
- 2) 'n Reddingsboei is 'n tipe plant, byvoorbeeld 'n vaardigheid, instrument, wapen of bondgenoot wat die held gebruik om die dramatiese probleem mee op te los. Hy gebruik dit in die laaste oomblik van die klimakstoneel. Voorbeelde is die gassilinder in *Jaws*, die ruimtepak in *Alien* en die modder in *Predator*. Nie alle rolprente gebruik reddingsboeie nie (Lucey 1996: 87).
- 3) 'n Plant is iets soos 'n karakter, terrein, wapen of stuk gereedskap wat bekendgestel word en dan later 'n invloed het op die verloop van die storie (Lucey 1996: 207).
- 4) 'n Plant berei kykers voor op 'n aksie, gebeure, spesiale voorwerp of persoon. In *Dual* gee die motor se verkoeler op 'n kritieke oomblik in, maar dit is geloofwaardig omdat kykers daarop voorberei is (Miller 1998: 98 - 99).
- 5) Die beginsel van oorsaak en gevolg wat die basis vorm van plot, is ook die grondslag van plante en uitbetalings. Dit weef verbindings deur die plot en dra by om dramatiese eenheid te versterk deur spesifieke konneksies tussen uiteenlopende dele van die plot te skep (Cowgill 1999: 229).
- 6) Plante, net soos profesieë, het 'n tydsverloop tussen die plant en die uitbetaling (Cowgill 1999: 229).
- 7) Cowgill (1999: 230 - 235) identifiseer die volgende tipes en aanwendings van plante:
  - a) Plant van inligting.
    - Dit is die eenvoudigste tipe.
    - Dit gee inligting oor wat gaan gebeur en wat verwag kan word.
    - Dit kan inligting gee oor wat die karakter verwag sal gebeur, maar dan gebeur die teenoorgestelde.
  - b) Plant van plekke.
    - Deur vroeg 'n terrein te vestig wat later 'n belangrike rol sal speel, word die geloofwaardigheid verhoog.

- c) Plant van objekte.
  - Deur vroeg 'n objek te vestig wat later 'n belangrike rol sal speel, word die geloofwaardigheid verhoog.
  - 'n Belangrike objek moet nie net verskyn nie – die relevantheid daarvan moet vroeg gevestig word. Wanneer die belangrikheid geïdentifiseer word, moet dit voel soos 'n natuurlike deel van die omgewing.
- d) Plant van karaktereienskappe.
  - Wanneer 'n karaktereenskap geplant en ontwikkel word deur uitbreiding of kontras, word die karakterisering versterk. Dit kan uitbetaal ten opsigte van die plot of ter wille van komedie.
  - Karakterplante kan uitbetaal om die ontwikkeling van vaardighede te toon.
  - Karakterplante kan uitbetaal om karakterontwikkeling te toon.
- e) Plant van/met dialoog.
  - Dialoog is die maklikste manier om inligting te plant.
- f) Kombinasie van plante.
  - Deur inligting op verskillende maniere te plant en dit binne verskillende kontekste uit te betaal, is dit interessanter en effektiewer.
- g) Kamouflering van plante.
  - Een manier om 'n plant weg te steek en kykers te verras, is deur dit te laat lyk of dit irrelevant is op daardie oomblik, byvoorbeeld deur 'n weggooireël of 'n toevallige rekwisiet.
  - Wanneer die konteks van 'n plant verander word en kykers dit beter verstaan, kan die uitbetaling groot wees.
  - Raaiselgenres floreer op plante. Dit moet in die plot verweef word en op verskillende tye uitbetaal om kykers betrokke te hou.

#### 4.56 Belangstelling/nuuskierigheid/misterie/afwagting/verbeelding

- 1) Probeer om kykers se afwagting deur middel van hulle verbeelding te stimuleer (Freeburg 1918: 110).
- 2) In stories waar 'n raaisel of misterie 'n groot rol speel, moet dit vroeg bekendgestel word om belangstelling en spanning te skep (Hill 1919: 19).
- 3) Indien inligting doelbewus van kykers weerhou word, moet dit die moeite werd wees as dit gegee word, anders is hulle teleurgesteld (Patterson 1920: 30).
- 4) Storiegebeure moet nie getelegrafeer word nie, want dit neem die impak daarvan weg. 'n Voorbeeld van ouditiewe telegrafering is 'n dreigement van 'n karakter dat die ander karakter sal spyt wees oor iets (Herman 1952: 40).
- 5) Beelde soos skaduwees, die haarlynkruis van 'n teleskoop, 'n geslote deur en 'n bos sleutels kan gebruik word om afwagting te skep (Derry 1978: 19).
- 6) **Nuuskierigheid** gaan oor iets onbekends, byvoorbeeld 'n voorwerp. **Afwagting** is nuuskierigheid oor iets wat gaan gebeur. **Afwagting** is dus nuuskierigheid binne die konteks van 'n reeks gebeure. **Spanning** is afwagting plus risiko. (Derry 1978: 74 - 77).
- 7) Die storie moet kykers in 'n toestand plaas waar hulle wil hê sekere dinge moet gebeur. Hulle moet bewustelik of onbewustelik vir die hoofkarakter sê wat om volgende te doen (Derry 1978: 92 - 93).

- 8) 'n Goeie dramaturg sal nie al die uiteensetting aan die begin verskaf nie, maar slegs 'n aanduiding gee van wat aan die gang is. Sodoende skep hy nuuskierigheid (Conradie 1979: 9).
- 9) Die moontlikheid dat iets in die toekoms kan gebeur, skep afwagting by kykers. Om die moontlikheid van 'n gebeurtenis te voorsien, moet hulle op toekomstige gebeurtenisse voorberei word (Otto 1983: 143).
- 10) Die afwagting van wat gaan gebeur, hou kykers betrokke. Dit is hoekom die meeste mense spanningsrolprente verkies bo rolprente met onophoudelike geweld (Hauge 1988: 90).
- 11) Elke keer wat die storie afwagting skep, moet dit beloon word (Hauge 1988: 90).
- 12) Nuuskierigheid is die hoofmosie van 'n raaiselgenre. Raaiselgenres is egter minder suksesvol as spanningsgenres, want nuuskierigheid het nie dieselfde impak as meerderwaardige kennis en afwagting nie (Hauge 1988: 92).
- 13) Hoe langer 'n geheim van kykers weerhou word, hoe belangriker word dit (Hauge 1988: 92).
- 14) Volgens Swain en Swain (1988: 158) hou jy nie kykers se aandag nie, jy gryp en hergryp dit. Dit kan op drie maniere gedoen word. Een of meer van die tegnieke moet in elke sekvens voorkom:
  - a) Manipuleer spanning. Dit behels onder andere 'n toenemende toestand van spanning as gevolg van 'n verwagting aangaande 'n dreigende ramp.
  - b) Skakel abstraksies om in die feit dat karakters menslik is. Maak kykers bewus van hoe mense in die werklikheid optree, in teenstelling met hoe hulle veronderstel is om op te tree.
  - c) Fokus op die logiese, maar onverwagse. Dit is dinge wat in die werklikheid kan verkeerd loop, soos die verkeerde mense wat op die verkeerde tyd op die verkeerde plek is, of skemas wat verkeerd loop. Dit sluit ook dinge in wat onverwags kan reg loop, soos 'n mooi natuurgebeurtenis.
- 15) 'n *McGuffin* trek die storie vorentoe. Dit kan enigiets van 'n virus, bom, skat of formule behels. Voorbeelde is die vuur in *Quest for Fire* en die juweel in *Romancing the Stone* (Lucey 1996: 203).
- 16) 'n Storie kan net die aandag gryp en stewig hou as dit beide intellek en emosie betrek. McKee (1998: 346) noem nuuskierigheid (*curiosity*) en besorgdheid (*concern*) as twee basiese behoeftes wat gebruik kan word.
- 17) Volgens McKee (1998: 346) is nuuskierigheid die intellektuele behoefte om vrae te beantwoord en oop patrone te sluit.
  - a) Stories doen die teenoorgestelde: dit skep vrae en open situasies.
  - b) Elke wending is opnuut 'n hoek vir die nuuskierigheid van kykers.
  - c) Soos die protagonis in groter gevaar geplaas word, wonder kykers wat volgende gaan gebeur.
  - d) Die oorkoepelende vraag wat kykers vra is: Hoe gaan alles eindig?
  - e) Die vraag oor hoe alles gaan eindig, moet eers beantwoord word met die klimaks.
- 18) Volgens McKee (1998: 346 - 348) is *besorgdheid* die emosionele behoefte vir die positiewe waardes van die lewe, byvoorbeeld geregtigheid, krag, oorlewing, liefde, waarheid en dapperheid.
  - a) Die menslike natuur word afgestoot deur dit wat hy beskou as negatief en aangetrek deur dit wat beskou word as positief.

- b) Soos die storie begin en ontvou, inspekteer kykers bewustelik of instinktief die waardes van die ruimte en die karakters.
  - c) Kykers probeer om onderskeid te tref tussen goed en sleg, reg en verkeerd en dinge met waarde van dinge met geen waarde nie.
  - d) Kykers soek dus na die **Kern van Goed**. Spoor dit op en koppel emosies daaraan, want kykers sien hulself as goed.
  - e) Op die minste moet die kern van goed in die protagonis geleë wees.
  - f) Ander karakters kan deel in die kern van goed, maar kykers moet identifiseer met die protagonis.
  - g) Die definisie van goed word bepaal relatief tot die agtergrond van negatiwiteit wat in die storieruimte voorkom.
- 19) Volgens McKee (1998: 349, 254) skep nuuskierigheid en besorgdheid drie moontlike maniere om kykers by die storie te betrek: misterie, spanning en dramatiese ironie. In baie stories word die drie vermeng.
- 20) Volgens McKee (1998: 349 - 350) weet kykers in **misterie** minder as die karakters.
- a) In misterie word die belangstelling deur nuuskierigheid alleen verkry.
  - b) Sommige van die uiteensetting, veral van die voorstorie, word van kykers weerhou.
  - c) Kykers se nuuskierigheid oor die gebeure van die verlede word doelbewus geprikkel.
  - d) Kykers word doelbewus mislei deur vals leidrade.
  - e) Hierdie tegniek werk net in een genre en dit is in moordmisteries.
  - f) Kykers identifiseer en simpatiseer met die protagonis.
  - g) Daar is twee subgenres, naamlik: Geslote Misterie en Oop Misterie.
  - h) In die geslote misterie is daar 'n moord tydens die voorstorie gepleeg en die vraag is: Wie het die moord gepleeg?
  - i) In die oop misterie sien kykers hoe die moord gepleeg word en die vraag is: Hoe gaan hy die moordenaar vang?
- 21) Volgens McKee (1998: 351) het kykers en karakters in **spanning** dieselfde inligting.
- a) Spanning kombineer beide nuuskierigheid en besorgdheid.
  - b) Negentig persent van alle films skep belangstelling hierdeur.
  - c) Die spanning draai nie om feite nie, maar om uitkoms, want in teenstelling met die misterie, kan die storie positief, negatief of ironies eindig.
  - d) Kykers en karakter ontdek saam en weet nie hoe dit gaan afloop nie.
  - e) Onder die omstandighede identifiseer, empatiseer en soms simpatiseer kykers met die protagonis.
- 22) Volgens McKee (1998: 351 - 355) weet kykers in **dramatiese ironie** meer as die karakter.
- a) Dit skep belangstelling suiwer deur besorgdheid.
  - b) Dit gee soms doelbewus die uitkoms weg deur te begin met die einde.
  - c) Kykers is in 'n verhewe posisie en weet die gebeure voor dit gebeur.
  - d) Die emosionele ervaring is die angs oor wat gaan gebeur as die karakter iets ontdek en meegevoel vir iemand wat ons sien op pad is na 'n katastrofe.
  - e) Daar is beperkte nuuskierigheid deurdat kykers wonder hoe en hoekom dit wat hulle reeds weet, gebeur het.



- f) Kykers word gedwing om meer na die motivering en oorsaaklike magte in die karakter se lewe te kyk. Dit is hoekom kykers dit soms meer geniet wanneer hulle die rolprent vir die tweede keer kyk: hy kan nou meer konsentreer op innerlike lewens, onbewuste energie en die subtiele werking van die samelewing.
- 23) Indien kykers aktief is in die uitwerk van betekenis en gebeure, is hulle meer betrokke by die storie. Die storie moet dus ook suggestie en konnotasie bevat en nie altyd net verduideliking en denotasie nie. Dit kan gedoen word deur klein storiegapings te laat wat kykers self invul (Miller 1998: 112).
- 24) Gesigsreaksies van karakters, waarin kykers self die betekenis inlees, maak hulle ook betrokke (Miller 1998: 112).
- 25) Vale (1998) gee die volgende riglyne vir afwagting:
- a) Afwagting is die vermoë om 'n gebeure in die toekoms te voorsien. Om dit te bewerkstellig moet kykers weet van iets wat beplan word (p. 109).
  - b) Sommige inligting wat afwagting skep, is algemene kennis, ander is storie-spesifiek en moet deur die skrywer verskaf word. So byvoorbeeld moet kykers ingelig word dat 'n karakter wreed is sodat hulle kan antisipeer dat hy sy kind sal slaan as hy 'n venster breek (p. 111).
  - c) 'n Afwagting wat nie vervul word nie, moet beëindig word, anders het kykers 'n blywende onderliggende gevoel van ontevredenheid (p. 112).
  - d) Indien daar afwagting by kykers geskep word wat nie vervul gaan word nie, moet die rede vir die onvervulling daarvan aan hulle gekommunikeer word. As 'n karakter byvoorbeeld beoog om beeste te steel en dit nooit doen nie, moet kykers ingelig word waarom dit nie gebeur het nie (p. 112).
  - e) Indien kykers seker is 'n karakter gaan sy doelwit bereik, is die bereiking daarvan gedeeltelik 'n duplisering (p. 113).
  - f) Die vertraging (*delay*) is 'n effektiewe aanwending van afwagting. Dit is net moontlik indien kykers verwag dat iets teen 'n sekere tyd sal plaasvind. Indien dit nie gebeur nie, sal kykers se afwagting verhoog (p. 114).
  - g) Solank as wat kykers verwag dat iets teen 'n bepaalde tyd sal gebeur, kan die gebeure vroeër of later plaasvind. 'n Vrou kan byvoorbeeld verwag haar man kom oor 'n week terug en dan kom hy twee dae later (p. 114).
  - h) Die verwagte gebeure kan aangenaam of onaangenaam wees. Indien die verwagte gebeure aangenaam is, sal kykers ywerig wees dat dit sal plaasvind. Indien die verwagte gebeure onaangenaams is, sal dit kykers met vrees vervul (p. 115).
  - i) Beide 'n hoopvolle en 'n vreesvolle afwagting kan verras word. Die verrassing van hoopvolle afwagting lei tot teleurstelling. Die verrassing van vreesvolle afwagting lei tot verligting (p. 115).
  - j) In 'n storie met voornemens en teenvoornemens sal kykers verwagtinge hê oor die dae van die held en die van die opponent (p. 115).
- 26) Effektiewe drama bied 'n storie as 'n reeks van gedragsboublokke. Elke toneel streef daarna om 'n raaisel te skep en kykers met afwagting te vul oor die uitkoms daarvan (Rabiger 2000: 103).
- 27) As karakters keuses moet uitoefen, word kykers ingetrek in die assessering van wat hulle volgende gaan doen en hoekom. Intelligente drama vertraag die



resolusie van hierdie situasies so lank moontlik. Dit verseker dat kykers aktief betrokke is eerder as om passief te sit en kyk (Rabiger 2000: 103).

- 28) Indien te veel inligting verskaf word of as dit te direk (*literal*) is, word kykers se verbeelding nie geprikkel nie (Ryan 2000: 82).

#### 4.57 Die aard van spanning

- 1) Die plot moet vrees skep (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 21).
- 2) Spanning neem die vorm van 'n vraag waarvan die antwoord altyd buite bereik is (Patterson 1920: 14).
- 3) Volgens Patterson (1920: 15) is daar twee tipes spanning:
  - a) Voorwaartse spanning: kykers is geïnteresseerd in komende gebeure.
  - b) Retrospektiewe spanning: kykers kyk na die verlede om vas te stel watter geheime dit bevat. Laasgenoemde is nie baie geskik vir rolprentdrama nie.
- 4) Tydspanning is wanneer kykers weet iets gaan gebeur, maar hulle weet nie wanneer nie (Patterson 1920: 16).
- 5) Die skep van gebeure net om die spanning uit te rek, byvoorbeeld 'n motor wat breek terwyl iemand op pad is met 'n vryskelding na die galg, skep tydelike belangstelling sonder om die hoof dramatiese belangstelling van die storie te ontwikkel. Dit is foefies wat die storie vervlak en moet ontmoedig word (Patterson 1920: 16).
- 6) Herman (1952) konstateer die volgende oor spanning:
  - a) Spanning moet teenwoordig wees in alle stories om kykers se aandag te hou (p. 39).
  - b) Spanning moet nie ingebring word as 'n doel op sigself nie, maar moet geregverdig wees deurdat dit voortvloei uit die karakters en hulle aksies (p. 42).
  - c) Spanning moet glad verloop tot die uiteindelijke openbaring wat kykers skielik bewus maak van die volle betekenis van dit wat tot dusver onbekend was (p. 42).
  - d) As die karakters betrokke raak by gebeure wat niks met die werklike storielyn te doen het nie, net om kykers te verwar en sodoende te verhoed dat hulle die plot vroegtydig ontrafel, raak die storie vervelig. Die irrelevantehede hou ook aan om kykers te pla en trek hulle aandag af van die geldige spanningsgebeure wat die skrywer geskep het (p. 42).
  - e) Om optimaal effektief te wees, moet spanning opbou tot 'n klimaks. Enigiets wat inmeng met die geleidelike opbou van spanning, benadeel kykers se belangstelling (p. 67).
- 7) Volgens Highsmith (1966: 1) is spanningsverhale "verhale wat die bedreiging van geweldadige fisiese aksie en gevaar bevat."
- 8) As die draaiboekskrywer die spanning laat verslap, verloor hy die kykers (Hollenbach 1980: 221).
- 9) Spanning kan ontstaan as gevolg van die wyse waarop die karakters op die omstandighede reageer (Lucey 1996: 216).
- 10) Die verwagting van geweld is beter as geweld self (Trottier 1998: 64 - 65).
- 11) Spanning is nie 'n storie-element nie, maar 'n reaksie van kykers op die storie. Dit is die effek van ander dramatiese elemente (Vale 1998: 116).
- 12) Na die klimaks val die spanning vinnig (Cowgill 1999: 24).

- 13) Die middelste deel van die rolprent bevat die grootste toename in spanning (Cowgill 1999: 199).
- 14) Spanning is 'n verstandelike toestand van opgewekte onsekerheid wat geskep word deur 'n hangende besluit of uitkoms (Cowgill 1999: 199).

#### 4.58 Spanningstegnieke

- 1) Daar moet twee spanningslyne gelyktydig wees: een vir elke krisis en een vir die storie as geheel (Hill 1919: 76).
- 2) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir spanning:
  - a) Die gehalte van spanning word bepaal deur grade van rasonele onsekerheid, nuuskierigheid, angs en simpatie (p. 40).
  - b) Enigiets wat die kykers sien, maar nie geredelik verstaan nie, sal bydra tot spanning (p. 42).
  - c) Spanning kan nie gehandhaaf word as noodsaaklike inligting doelbewus van kykers weerhou word nie. In misteries word belangrike inligting dikwels weerhou sodat die identiteit van die moordenaar geheim kan bly. Wanneer die onthulling dan aan die einde gedoen word, voel kykers gekul en val die afloop plat (p. 42).
  - d) Tydsdruk (n wedloop teen tyd) lei altyd tot spanning (p. 43).
  - e) Vier voorbeelde van tegnieke wat spanning skep:
    - Iemand anders kom deur die deur as die verwagte persoon.
    - 'n Band bars of 'n enjin breek.
    - Die boodskapper of afgevaardigde stop uit nuuskierigheid erns.
    - Die ignorering van 'n belangrike brief, pakkie of ander item deur mense wat voordeel daaruit kan trek as hulle weet wat daarin is (p. 43).
  - f) Enigiets wat die onafwendbare versteur, skep spanning (p. 43).
  - g) Tydsdruk wat gekoppel is aan beweging gee aanleiding tot 'n jaagsekwens. Jaagsekwense is al holrug gery maar kan op 'n kreatiewe manier vars aangebied word (p. 44).
  - h) Alle stories wat 'n stryd bevat om 'n spesifieke doel te bereik, moet in 'n mindere of meerdere mate van tydsdruk as tegniek gebruik maak. In essensie kom dit altyd daarop neer dat iemand iets moet doen voor iets of iemand anders hom stop (pp. 44 - 45).
- 3) Volgens Derry (1978: 70 - 71) word vrees geskep deur
  - a) oopte;
  - b) donkerte en
  - c) die verlies van voorwerpe van veiligheid.
- 4) Hitchcock het dikwels situasies geskep waar kykers iets weet wat die karakter nie weet nie (Derry 1978: 83 - 84)
- 5) Om spanning te skep, moet die skrywer eers 'n duidelike doelwit skep en dan moet daar twyfel wees of die karakter sy doelwit gaan bereik (Otto 1983: 144).
- 6) Nuuskierigheid is 'n gebrek aan kennis oor die verloop of einde van die storie. Met nuuskierigheid wil kykers die doel of die uiteindelijke gebeure vasstel. Spanning is die onsekerheid of 'n karakter sy doelwit gaan bereik – die kykers moet dus weet wat die doelwit is. Volgens Otto (1983: 149) het Hitchcock

- verkies dat kykers weet wie die moordenaar is sodat hulle heeltyd die karakters wil waarsku, eerder as 'n situasie waar hulle wonder wie die moord gepleeg het.
- 7) Die spannendste sportwedstryde is dié waarvan die uitslag nie voorsien kan word nie en eers in die finale oomblikke beslis word (Wolff & Cox 1988: 13).
  - 8) Die spanning in 'n rolprent word meestal veroorsaak deur kykers se vrees dat die held deur die skurk verslaan gaan word en/of dat hy nie in staat sal wees om die dramatiese probleem van die storie op te los nie (Lucey 1996: 7).
  - 9) Oorhoofse storiespanning ontstaan dikwels wanneer 'n bedreiging oor die hoofkarakters gebring word en hulle geleidelik inhaal (Lucey 1996: 216).
  - 10) Lucey (1996: 216) identifiseer twee maniere hoe dramatiese spanning voorkom:
    - a) 'n Oorhoofse bekommernis of die hoofkarakter die probleem wat die storie organiseer gaan oplos.
    - b) Spanning binne elke afsonderlike toneel.
  - 11) Die skrywer skep spanning elke keer as hy 'n kwelvraag skep wat beantwoord/opgelos moet word (Miller 1998: 52).
  - 12) Spanning bestaan uit afwagting en verwagting (Miller 1998: 52).
  - 13) Spanning bestaan dikwels uit 'n patroon van: **wenk – vertraging – opbrengs** (*cue-delay-payoff*). Die kykers word 'n wenk gegee dat iets gaan gebeur, byvoorbeeld dat daar 'n bom in die vertrek is. Dan is daar 'n vertraging om afwagting te skep, byvoorbeeld die mense staan op om die vertrek te verlaat, maar gaan sit dan weer. Dan ontplof die bom (Miller 1998: 52).
  - 14) Volgens Miller (1998: 52) opereer spanning op drie vlakke:
    - a) **Storievlak:** Dit is gebaseer op die dramatiese vraag van die storie en die twyfel wat daarmee saamgaan.
    - b) **Toneelvlak:** Dit is gebaseer op die dramatiese vraag van die toneel.
    - c) **Inligtingsvlak:** Dit is gebaseer op die manipulerings van inligting soos wie weet wat. Dit wat kykers nie weet nie, wil hulle uitvind. Dit wat hulle weet wat die karakters nie weet nie, skep 'n verwagting by kykers oor hoe die karakters gaan reageer as hulle uitvind.
  - 15) Miller (1998: 106) beskryf tydsdruk as iets wat gaan gebeur
    - a) binne 'n spesifieke tydsbeperking, byvoorbeeld vyf dae of drie ure ('n bom of huwelik).
    - b) sonder 'n spesifieke tydsbeperking, byvoorbeeld in die afsienbare toekoms ('n sneeustorm).
  - 16) Trottier (1998: 63 - 66) noem die volgende tegnieke om spanning te skep:
    - a) Ontlok emosie deur karakters soos die kykers te skep. Hulle moet geloofwaardig wees en die kykers se simpatie wek.
    - b) Skep konflik. Stygende konflik tussen twee vasberade magte verhoog altyd spanning.
    - c) Skep opposisie. Hoe groter die opposisie, hoe groter die spanning.
    - d) Bou afwagting aangaande moeilikheid. 'n Voorbeeld is die babastootwaentjie in *The Untouchables*.
    - e) Plaas kykers in 'n meerderwaardige posisie.
    - f) Gebruik verrassing deur 'n lelike of skielike wending in te sit. Na die verrassende moordtoneel in *Psycho* is daar net een gewelddadige gebeurtenis in die hele rolprent, maar kykers was in afwagting regdeur.
    - g) Skep dringendheid, byvoorbeeld iets belangriks wat op die spel is.

- h) Vestig gevolge indien 'n doelwit nie bereik word nie.
  - i) Beperk tyd. Gebruik die uurglastegniek as 'n addisionele opponent.
  - j) Handhaaf twyfel. Solank as daar redelike twyfel is hoe die toneel of storie gaan eindig, word die spanning versterk.
- 17) Cowgill (1999: 200 - 201) noem die volgende tegnieke om spanning te skep:
- a) 'n Sterk antagonis dra baie by tot die oorhoofse spanning. Hoe sterker die antagonis, hoe meer twyfel kykers of die protagonis gaan slaag.
  - b) Plaas die hoofkarakters in gevaar en hou hulle daar. Gevaar kan persoonlik wees, byvoorbeeld die risiko om respek of 'n geliefde te verloor, of dit kan fisies wees.
  - c) 'n Negatiewe gevolg wat wag op die karakter as hy misluk om die plot se probleme op te los, dra by tot die spanning. Die negatiewe gevolge moet vroeg in die plot gevestig word. Dit moet egter nie te vroeg, voor die hoofkonflik begin het, gevestig word nie, anders het dit nie 'n groot effek nie. Die negatiewe gevolge moet ook toeneem soos wat die plot toeneem.
  - d) Onverwagte komplikasies verhoog spanning omdat dit nuwe en addisionele hindernisse vir die protagonis skep.
- 18) As die skrywer spanning wil skep, moet hy dit wat die protagonis weet, beperk en terselfdertyd 'n paar wenke aan die kykers gee (Russin & Downs 2000: 214).
- 19) Tydens die *derde bedryf* kom daar dikwels 'n wedloop teen tyd voor – die uurglas wat leegloop (Deemer 1/01/2001).

#### 4.59 Verligting van spanning

- 1) Herman (1952: 62 - 64) gee die volgende riglyne vir komedieverligting:
- a) Komedieverligting is nodig om kykers se aandag te behou aangesien hulle konsentrasievermoë beperk is.
  - b) Direk na 'n dramatiese toneel moet daar 'n kort toneel wees om die spanning te verlig.
  - c) Spanningsverligting hoef nie altyd komies te wees nie.
  - d) Die spanningsverligting moet natuurlik uit die vorige dramatiese toneel vloei.
  - e) Die spanningsverligting moet net lank genoeg duur om die dramatiese spanning te verlig sonder om dit heeltemal te breek.
  - f) Komedieverligting moet normaalweg nie geskied deur middel van 'n karakter wat nou net 'n uitmergelende emosionele ondervinding gehad het nie. Dit sal die karakterisering, atmosfeer en storielynontwikkeling ontwig. Die komedie moet deur 'n sekondêre, belangrike karakter plaasvind.
  - g) Die beste manier om komedieverligting met intense dramatiese aksie te integreer, is om dit as 'n natuurlike reaksie aan te bied. So byvoorbeeld kan die reaksie van 'n omstander of troeteldier gebruik word.
  - h) Indien daar weggesny word na 'n ander toneel met ander karakters, is dit noodsaaklik dat iets wat hulle sê of doen, moet inskakel by dit wat in die vorige toneel plaasgevind het.
  - i) Komedieverligting kan onvanpas wees in gevalle waar die dramatiese spanning teen 'n laer vlak gehandhaaf moet word.
  - j) Indien kykers tydens 'n dramatiese oomblik lag, is dit dikwels omdat hulle nie voorheen voldoende spanningsverligting gegee is nie.
  - k) 'n Wegsnit vir komedieverligting moet steeds die storie vorentoe neem.

- 2) Lag word gebruik om kykers se spanningsvlak af te bring om hulle sodoende voor te berei vir die volgende krisis. Indien iets in die storie kykers gaan laat lag op 'n oomblik waar dit onvanpas is (byvoorbeeld omdat hulle ongemaklik voel), kan die skrywer doelbewus iets insit wat hulle rede gee om te lag. Dan lag hulle met die storie en nie vir die storie nie (Miller 1998: 106).

#### 4.60 Ontdekking, onthulling en misleiding van kykers

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 20 - 30) noem die volgende ten opsigte van ontdekking:
  - a) Die beste vorm van ontdekking is een wat met omkeer gepaard gaan, soos in *Oedipus*.
  - b) **Tipes:** Die oortreder is nie bewus van die verhouding tussen hom en sy slagoffer nie en ontdek dit eers na die tyd, byvoorbeeld in *Oedipus*.
  - c) **Tipes:** Die oortreder is nie bewus van die verhouding tussen hom en sy slagoffer nie en ontdek dit voor hy die misdaad pleeg.
  - d) **Tipes:** Die mees gebruikte, maar onkreatiefste aanwending is wanneer die ontdekking plaasvind as gevolg van 'n merk op die karakter se liggaam of eksterne kentekens soos halssnoere.
  - e) Ontdekkings wat direk deur die skrywer gemaak word, is onkreatief. Iemand sê byvoorbeeld wat die skrywer vereis, maar nie wat die storie vereis nie.
  - f) **Tipes:** Een tipe ontdekking is deur geheue waar 'n karakter iets onthou na 'n stimulus soos 'n prent of musiek.
  - g) **Tipes:** Nog 'n tipe ontdekking is deur middel van deduktiewe redenering byvoorbeeld in *Choephoroi* van Aeschylus: "Iemand soos ek is hier; niemand behalwe Orestes is soos ek nie; daarom moet hy hier wees".
  - h) Die beste ontdekking is een wat uit die gebeure voortvloei, wanneer die verrassing ontstaan as gevolg van 'n geloofwaardige gebeure. Die tweede beste tipe ontdekking is een wat uit redenering voortspruit.
- 2) Ontdekking is as 'n karakter op iets afkom wat die storie vorentoe neem of karakter onthul, byvoorbeeld 'n wapen, dagboek of leidraad (Lucey 1996: 201).
- 3) As ontdekking oorgebruik word, maak dit die storie kompleks, moeilik om te volg of ongeloofwaardig (Lucey 1996: 201).
- 4) Misverstande vind plaas as karakters 'n probleem verkeerd interpreteer. Dit word dikwels in komedies gebruik (Lucey 1996: 204).
- 5) 'n Vals alarm is 'n matige en effektiewe strategie. Dit lyk of een van die hoofkarakters in gevaar is, maar die bedreiging blyk uiteindelik vals te wees (Lucey 1996: 205).
- 6) 'n Vals leidraad is iets wat die hoofkarakters of opponente najaag in hulle poging om die probleem op te los. Dit word dikwels in misdaadstories en romantiese komedies gebruik. Skrywers moet misleiding versigtig gebruik, aangesien kykers nie daarvan hou nie, behalwe as daar 'n uitbetaling is (Lucey 1996: 205).
- 7) 'n Onthulling vind plaas as kykers iets belangriks leer oor die karakter of plot. In *Star Wars* vind hulle uit Darth Vader is Luke Skywalker se pa (Lucey 1996: 206).
- 8) 'n Storie kan so veel as ses onthullings bevat (*Speed, Paths of Glory*) (Lucey 1996: 206).
- 9) Daar is dikwels 'n oorvleueling tussen 'n ontdekking, 'n onthulling en 'n verrassing (Lucey 1996: 206).



- 10) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor onthulling:
- a) 'n Onthulling kom as 'n verrassing, maar maak sin (p. 16).
  - b) Die onthullingstoneel of groepering van tonele openbaar finaal die waarheid en die karakters, veral die hoofkarakter, moet dit verwerk (p. 16).
  - c) Onthullings gee kykers insig in die redes vir gebeure en die gedrag van karakters (p. 16).
  - d) Storieonthulling is dikwels karakteronthulling (p. 16).
  - e) Onthullings is dikwels in die tweede helfte van 'n rolprent. Hoofonthullings is dikwels naby die klimaks van die tweede bedryf. Dit kan egter so vroeg as die einde van die eerste bedryf plaasvind, soos in *Witness* (p. 16).
  - f) 'n Onthulling is sterker as dit gekombineer word met 'n ander element soos 'n omkeer of krisis, klimaks of resoluksie (p. 16).
  - g) Baie spannings- en aksieprente gebruik 'n onthulling vroeg in die storie om die aksie aan die gang te kry (p. 16).
  - h) Onthulling is 'n katalis om die plot voort te dryf na die volgende deel van die storie (p. 16).
  - i) 'n Sterk onthulling het altyd gevolge, dikwels drastiese gevolge (p. 16).
  - j) 'n Onthulling laat dikwels die karakter twyfel aan homself voordat hy weer moed skep om homself opnuut te verbind tot die doelwit (p. 16).
  - k) 'n Onthulling is op hulle kragtigste as hulle eenvoudig maar verrassend is (p. 17).
  - l) 'n Onthulling is die effektiwste as aksies dit dramatiseer of konflik die openbaarmaking daarvan afdwing (p. 17).
  - m) Inligtingstoesprake of terugflitse is 'n swak manier om onthulling te doen (p. 17).
  - n) 'n Onthulling is as 'n karakter of die kykers iets nuuts (gewoonlik ontstellend of skokkend) leer wat die plot vorentoe neem (p. 203).
  - o) 'n Onthulling moet plaasvind op 'n oomblik wanneer inligting wat krities belangrik is vir die verstaan van die storie, nie langer van die karakter(s) en kykers weerhou kan word nie (p. 206).
  - p) Goeie onthullings werk emosioneel op die karakters en kykers. Dikwels is daar gevolge op die onthulling wat die karakter dwing om op te tree (pp. 206 - 207).
  - q) 'n Onthulling wat 'n direkte verhouding het met die hoofuiteensetting is die kragtigste, aangesien dit oorsaak-en-gevolg-verhoudings versterk, sowel as die oorhoofse gevoel van dramatiese eenheid (p. 207).
  - r) Solank die onthulling verborge is, dra dit by tot die rede waarom die protagonis probleme ervaar in die bereiking van sy doelwit. Na die onthulling is hy bevry om sy doelwit effektiewer na te jaag (p. 207).
  - s) Onthulling is 'n sterk vorm van uiteensetting. Uiteensetting vind regdeur die storie plaas, maar hoofonthullings word gehou vir spesiale dramatiese oomblikke (p. 207).
- 11) Drama poog om kykers te konfronteer met bewyse sodat hulle hul kritiese en analitiese fasiliteite gebruik. Dit is hoekom hofsake inherent dramaties is (Rabiger 2000: 121).

#### 4.61 Verrassing en skok

- 1) Om kykers te skok, moet die storie faktore bevat wat empatieke reaksies by hulle wek. Dit moet afwyk van die verwagte norme/gebeure sodat dit 'n definitiewe reaksie ontlok (Herman 1952: 38).
- 2) Verrassings moet logies (realisties) wees binne die konteks van die karakters en hulle gedrag. Dit moet so aangebied word dat kykers dit aanvaar as iets wat kan gebeur (Herman 1952: 56).
- 3) Verrassing in rolprente bestaan uit drie komponente, naamlik a) voorbereiding, b) misleiding en c) die verrassing self (Derry 1978: 105).
- 4) In 'n musiekprent is dit baie goed as kykers verras word omdat hulle nie beseft dat hulle na die inleiding van 'n liedjie luister nie (Hollenbach 1980: 222).
- 5) In 'n goeie verhaal verras die vol karakter die leser, al dink die leser hy ken die karakter so goed dat hy sy handeling kan voorspel (Meij & Snyman 1986: 13).
- 6) **Skok** is iets wat skielik en verrassend gebeur, soos 'n deur wat oopgemaak word en 'n lyk val uit (Lucey 1996: 201).
- 7) Wanneer daar 'n gaping kom tussen verwagting en uitkoms, verras dit kykers, omdat die wêreld anders gereageer het as wat hulle of die karakter verwag het. Dit versterk die vrae: "Wat gaan gebeur?" en "Hoe gaan dit eindig?" Hoe groter die gaping, hoe groter is die afwagting en die aantal vrae wat ontstaan (McKee 1998: 235).
- 8) Daar is twee tipes verrassing: goedkoop en eg. Egte verrassing spruit uit die skielike onthulling van die gaping tussen verwagting en resultaat. Goedkoop verrassing misbruik kykers se kwesbaarheid en bied iets wat hulle nie verwag nie of sny weg van iets wat hulle verwag gaan aanhou, sonder dat dit werklik gemotiveer is deur die dramatiese vraag (McKee 1998: 356).
- 9) Die belangrikste tegnieke om die aandag van kykers te behou, is spanning en verrassing (Miller 1998: 52).
- 10) Verrassing is die skielike skok van die onverwagte en gaan hand aan hand met spanning (Miller 1998: 52).
- 11) Verrassing kan gebruik word om die resultaat van spanning wat gebou is effektiewer te maak, deurdat die uitbetaling nie plaasvind soos kykers verwag het nie. 'n Voorbeeld is die toneel in *Alien* waar die personeel van die ruimtetuig soek na die vreemde wese wat op die tuig is. Spanning bou op soos hulle die lesing op hulle meter volg en al nader kom aan 'n kas. Die *spanning neem toe* as hulle gereed maak om die kas oop te maak. As hulle die deur ooppluk, volg die *verrassing* as hulle troetelkat in die kas is (Miller 1998: 53).
- 12) Indien kykers 'n verwagting het en alles gebeur daarvolgens, is dit vervulde afwagting. As iets ander plaasvind, is dit verrassing. Verrassing kan net verkry word via afwagting. Kykers moet iets verwag sodat iets anders kan plaasvind (Vale 1998: 113).
- 13) Verrassing kan kykers verskillende emosies laat beleef soos verbasing, skok of laat lag (Cowgill 1999: 203).
- 14) Volgens Cowgill (1999: 203) word verrassing meestal geskep deur
  - a) komplikasies;
  - b) ontdekkings;
  - c) omkere en
  - d) onthullings.



- 15) Verrassing moet nie vreemde elemente in die storie inbring wat nie relevant is vir dit wat tot op daardie punt geskryf is nie. Die verrassing moet binne die konteks van die storie bly (Halperin 2000: 43).
- 16) Verrassing (skok), in teenstelling met spanning, is altyd op beide die karakter en kykers van toepassing (Russin & Downs 2000: 214). Behalwe as die karakter kykers verras/skok.
- 17) Die tegniek om spanning en verrassing te kombineer, is al gebruik tot op die punt dat dit 'n cliché is. Dit bestaan uit twee fases: Eers is daar 'n vals verrassing as 'n kat of duif ons laat skrik. Dit het 'n vals gerustheid onder kykers en die protagonis tot gevolg, waarop die werklike gevaar dan verskyn en 'n tweede, groter skok veroorsaak (Russin & Downs 2000: 214).
- 18) Verrassing moet spaarsamig gebruik word, want na 'n paar onverwagse verrassings kry kykers die gevoel dat daar net te veel toevallighede plaasvind. Om dit te verhoed, moet daar iets geplant word wat die omkeer geloofwaardig maak (Russin & Downs 2000: 215).

#### 4.62 Storiegebeure, komplikasies en wendings (*twists/turning points/plot points*)

- 1) Komplikasies is die kern van die storie. Dit is die logiese gevolg van die oorsake. Indien daar onvoldoende oorsake of geen oorsake is nie, is die storie onooruigend (Patterson 1920: 11 - 14).
- 2) 'n Swak en onbevredigende einde is een waar alles net 'n droom, grap of fout was. Dit is 'n aanduiding dat die skrywer sulke komplekse situasies geskep het dat hy nie die karakters daaruit kon kry nie (Patterson 1920: 28).
- 3) 'n Komplikasie is iets wat per toeval intree (Otto 1983: 140).
- 4) Die onverwagte is verfrissender as die roetine (Blacker 1986: 22).
- 5) Seger (1994: 28 - 29) identifiseer die volgende funksies van die wending aan die einde van die eerste bedryf:
  - a) Dit draai die aksie in 'n nuwe rigting.
  - b) Dit bring weer die sentrale (dramatiese) vraag na vore en laat kykers wonder oor die antwoord.
  - c) Dit is dikwels 'n oomblik van besluitneming of herverbintenis aan die kant van die protagonis.
  - d) Dit verhoog die risiko.
  - e) Dit forseer die storie in die volgende bedryf in.
  - f) Dit neem kykers na 'n nuwe arena en gee hulle 'n nuwe perspektief.'n Sterk wending sal al bogenoemde bereik, maar baie bereik net sommige.
- 6) Die wending aan die einde van die tweede bedryf het een addisionele funksie : dit versnel die aksie en maak die derde bedryf intenser/dringender as die ander twee (Seger 1994: 31).
- 7) Volgens Seger (1994: 66) het 'n komplikasie die volgende eienskappe:
  - a) Dit betaal nie onmiddellik uit nie en voeg daardeur afwagting by die storie.
  - b) Dit draai nie die storie om nie, dit beweeg die storie vorentoe, maar met 'n nuwe koers of subplot.
  - c) Dit kom in die pad van 'n karakter se intensie.
- 8) Wendings moet kykers verras, die situasie kompliseer en dit bemoeilik vir die hoofkarakter (Lucey 1996: 217).
- 9) Meeste draaiboeke bevat een of twee wendings per bedryf (Lucey 1996: 218).





- 10) Die tipe wending hang af van die genre en styl van die storie. Hoë-energie-rolprente met baie lewe-of-dood-konflikte soos *Speed* en *Alien* het gewoonlik 'n dramatiese wending aan die einde van elke sekvens. Die wending is gewoonlik kleiner as in rolprente met minder wendings (Lucey 1996: 218).
- 11) 'n Plot kan 'n dramatiese wending gegee word deur 'n nuwe karakter in te bring (Lucey 1996: 219).
- 12) Die skrywer moet poog om 'n storie te ontwerp waarin elke toneel 'n klein, matige of groot wending bevat (McKee 1998: 234).
- 13) Die skrywer se primêre wyse om homself uit te druk in 'n storie, is nie deur die gebruik van dialoog en beskrywings nie, maar deur die vloed van insig wat vloei uit 'n wending/omkeer. Die unieke manier waardeur die skrywer die storie wendings gee, sê wat sy visie van die lewe is (McKee 1998: 237 - 238).
- 14) 'n Wending is gebaseer op die keuse wat 'n karakter onder druk uitoefen (McKee 1998: 248).
- 15) Cowgill (1999) noem die volgende oor komplikasies:
  - a) Komplikasies is enige faktor wat tot die storiewêreld gevoeg word wat die situasie moeiliker maak vir 'n hoofkarakter en 'n wending in die storie veroorsaak (p. 11).
  - b) 'n Komplikasie ontstaan wanneer 'n onverwagse probleem die hoofkarakter konfronteer en 'n verandering in die koers van aksie veroorsaak (p. 11).
  - c) 'n Komplikasie verskil van 'n hindernis deurdat dit nie 'n onmiddellike ooglopende bedreiging inhou nie (p. 11).
  - d) 'n Komplikasie veroorsaak reperkussies wat gewoonlik eers later in die plot gekonfronteer moet word (p. 11).
  - e) Die beste komplikasies is onverwags maar geloofwaardig en voeg spanning by tot die storielyn (p. 12).
  - f) Die volgende elemente kan komplikasies veroorsaak:
    - Die aankoms van 'n karakter.
    - 'n Onverwagse stel omstandighede.
    - 'n Verwarde identiteit.
    - 'n Misverstand.
    - 'n Ontdekking (p. 12).
  - g) 'n Komplikasie dien dikwels as 'n sneller vir 'n subplot (p. 12).
  - h) Een bydrae van 'n komplikasie tot die plot is storieverlenging (p. 12).
  - i) Komplikasies kan
    - spesifieke insidente wees, soos iemand wat in die karakter se lewe inkom of iets wat verloor word of
    - nuwe houdings of karaktergevoelens wees (p. 202).
  - j) Goeie rolprente bevat meer as een tipe komplikasie wat 'n effek het op verskeie karakters (p. 202).
  - k) Komplikasies skep dikwels dieper karakteriserings en aangrypende plotte. Hoe 'n karakter handel met 'n komplikasie, toon sy ontwikkeling en definieer hom fyner (p. 202).
  - l) Komplikasies breek die liniêre aard van die plot deur dit in nuwe rigtings te forseer (p. 202).
  - m) 'n Goeie komplikasie spin die web om die protagonis stywer deur meer hindernisse en probleme in sy pad te lê (p. 202).

- 16) Die **middelpunt** (*midpoint*) verdeel die draaiboek, sowel as die tweede bedryf in twee. Dit gee koers aan die eerste helfte van die tweede bedryf en 'n nuwe koers/doelwit vir die tweede helfte van die tweede bedryf (Seger 1994: 35). In *Jurassic Park* ontsnap die prehistoriese diere en begin die mense in die park terroriseer (Deemer 1/12/2000).
- 17) Halperin (2000: 129 - 130) identifiseer twee tipes wendings, naamlik
  - a) emosionele wendings, waar die sielkundige omstandighede verander en
  - b) aksiewendings, waar 'n fisiese ontdekking of verandering plaasvind.
- 18) Dit word gepostuleer dat wendings nie net in die plot aangewend kan word nie, maar ook in die karakters/karakterisering, emosie en dialoog.

#### 4.63 Omkeer (*reversal*)

- 1) Wanneer omkeer (van geluk of ongeluk) in die plot aangewend word, moet dit voortvloei uit dit wat vooraf gebeur het (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 19 - 20).
- 2) Die omkeer van 'n held se lot moet nie wees as gevolg van verdorwe sedes nie, maar as gevolg van 'n oordeelsfout wat hy maak terwyl hy voorspoed beleef (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 22).
- 3) Herman (1952: 55 - 57) noem die volgende oor omkere:
  - a) Foefies (*gimmicks*) behels die arbitrêre omswaai van die normale elemente van 'n situasie om sodoende 'n skokeffek te verkry.
  - b) Die impak van verrassing wat 'n omkeer veroorsaak as dit op die regte plek en tyd en met die nodige karakteropbou gebruik word, kan baie goeie vermaak wees.
  - c) 'n Omkeer moet volkome in die vloei van die storie geïntegreer word. Dit moet volkome binne die realiteit van die storie val. Kykers moet dit aanvaar as iets wat wel kan gebeur.
  - d) As die omkeer nie in die storie geïntegreer is en voortvloei uit geldige karakterontwikkeling nie, oorskadu dit die hoofstorielyn.
  - e) Dikwels word die effek van 'n omkeer verkry deur 'n gaping in die storie te los. Dit lei tot ontevredenheid by kykers.
  - f) Omkeer word dikwels in komedie gebruik om 'n toneel of sekvens met 'n lag af te sluit.
- 4) Omkeer is wanneer 'n bondgenoot van die held byvoorbeeld sy vyand word (Derry 1978: 69 - 70).
- 5) Die sterkste aksiepunt is 'n **omkeer** omdat dit die polariteit van die storie 180 grade verander. Dit is sterker as 'n **wending** wat die rigting van die storie verander, maar dit nie omkeer nie (Seger 1994: 66 - 67).
- 6) 'n Omkeer kan fisies of psigies wees. Dit kan aksies of emosies omkeer (Seger 1994: 67).
- 7) Omdat 'n omkeer soveel momentum genereer, het 'n draaiboek selde meer as een of twee nodig om deur die moeilike tweede bedryf te kom (Seger 1994: 68).
- 8) 'n Omkeer vind plaas as goeie nuus slegte nuus word of as slegte nuus goeie nuus word. Sommige van die beste omkere vind plaas in die kompliserende tonele aan die einde van die eerste en tweede bedryf (Lucey 1996: 200).
- 9) Omkere is op hul effektiwste as een omkeer 'n ander opvolg in dieselfde toneel (Lucey 1996: 200).

- 10) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor omkere:
- a) Die omkeer is een van die belangrikste tegnieke wat die skrywer tot sy beskikking het (p. 14).
  - b) Aangesien 'n omkeer die aksie in 'n nuwe rigting stuur, kan die hoofkarakter nie voortgaan op die pad wat hy beplan het nie (p. 15).
  - c) Die omkeer is om twee redes 'n kragtige tegniek:
    - Dit vereis 'n reaksie van die hoofkarakter, wat op sy beurt weer die plot vorentoe dryf.
    - Dit lei tot groter kykersbetrokkenheid, omdat dit hulle verras. Enige idees wat hulle gevorm het oor die verloop van die storie word irrelevant en hulle moet noukeurig aandag skenk aan wat volgende gebeur (p. 15).
  - d) Die situasie wat deur die omkeer geskep word, is nie net onverwags nie, dit is ook ongewens. Die gevolg is dat spanning bygevoeg word (p. 204).
  - e) 'n Omkeer kan ook 'n slegte situasie in 'n goeie verander. Dit skep egter nie so baie drama en spanning nie (p. 204).
  - f) 'n Slegte situasie verander gewoonlik in 'n goeie een net voor
    - nog 'n omkeer die aksie terugstuur na groter konflik of
    - die einde van die storie (p. 204).
  - g) Daar is groot en klein omkere. 'n Groot omkeer stuur die protagonis in 'n totaal nuwe en onvoorsiene rigting. 'n Klein omkeer kan hom byvoorbeeld dwing om sy plan van aksie te laat vaar ten gunste van iets anders (p. 205).
  - h) Meeste rolprente het ten minste een of meer groot omkere (p. 205).
  - i) 'n Omkeer is optimaal effektief as dit naby enige van die vyf sleutel-fokuspunte in die struktuur geplaas word, aangesien dit help om die momentum te maksimaliseer. *Witness* het 'n omkeer aan die einde van die eerste bedryf. *Risky Business* het 'n omkeer in die middel, een by die klimaks van die tweede bedryf en weer by die hoofklimaks. In *Casablanca* is daar 'n omkeer aan die einde van die tweede bedryf en weer met die hoofklimaks (p. 205).
  - j) 'n Omkeer werk die beste as emosie gekoppel is aan die aksie en/of die gevolg daarvan. Emosie gee diepte aan 'n omkeer en versterk dus die drama. Emosie kan die oorsaak of gevolg van 'n omkeer wees (p. 205).

#### 4.64 Sensasie/fassinering van kykers

- 1) Die skrywer moet poog om materiaal te skep wat nie voor die hand liggend is nie (Hill 1919: 74).
- 2) Spesiale filmiese momente (*epiphanies*) is iets wat uitstaan in die dialoog, toneelspel, visuele of ouditiwe kommunikasie. Dit is geniale insette wat uitstaan bo die normale standaard waaraan kykers gewoond is. Hierdie momente kan gekonstrueer word om liriese momente, poësie in beweging, te wees (Herman 1952: 261).
- 3) Volgens Derry (1978: 64) verskaf die volgende sensasie aan mense:
  - a) Hoë spoed.
  - b) Blootstelling, byvoorbeeld skubaduik of bergklim.
  - c) Nuwe ervarings, byvoorbeeld nuwe kos of kulture.

- 4) Wanneer kykers iets onbekends ontdek, as die plot 'n skielike wending neem, wanneer 'n karakter op 'n verrassende manier optree of iets onverklaarbaars doen, word kykers se aandag geprikkel (Cowgill 1999: 203).

#### 4.65 Momentum/voorwaartse beweging

- 1) Geen doodloopstrate moet geskep word nie. Alle karakters, handeling van karakters en gebeure moet funksioneel wees en nie kykers op 'n dwaalspoor lei nie. Byvoorbeeld: 'n Paartjie word in 'n hotelkamer gewys waar hulle 'n heftige gesprek voer. Daar is 'n klop aan die deur, 'n kelner bring 'n koerant in en sit dit op die tafel. Die man tel dit op, blaai daardeur, sit dit neer en gaan voort met die gesprek met sy vrou. Vir kykers is die idee geskep dat die koerant 'n rol speel of gaan speel in die storie (Hill 1919: 78).
- 2) As dramatiese beweging deur aanskoulike tonele vervang word, word die fyner meganismes van die drama uitgewis deur 'n realisme wat versadig en wat enige iets daaropvolgend flou laat voorkom. "*Not only the play, but the characters and the audience may be lost in the wreckage...*" (Hill 1919: 80).
- 3) Moet nooit aksie inskryf wat nie die storie vorentoe neem nie. Kry die plot aan die gang sonder inleidings en hou dit aan die gang (Hill 1919: 82).
- 4) Beweging kan geïmpliseer word deur sekere eienskappe te herhaal (Herman 1952: 187).
- 5) Botsing (konflik) lei baie gouer tot verdere ontwikkelinge (Conradie 1979: 8).
- 6) Vermy onnodige repetisie van inligting (Hollenbach 1980: 221).
- 7) Musiekrolprente bied veral probleme om momentum te behou (Hollenbach 1980: 221).
- 8) Buster Keaton het 'n toneel in *The General* wat hy as van die snaakste beskou het, verwyder omdat dit voorwaartse beweging gestop het (Blacker 1986: 22).
- 9) 'n Rolprent moet beweeg, die storie vertel in aksie. Oppas vir statiese situasies waar karakters byvoorbeeld sit en gesels oor vorige, huidige of toekomstige aksie (Swain & Swain 1988: 130).
- 10) Hoe kry die skrywer 'n karakter van die begintoestand tot die eindtoestand wat heers by die klimaks? Deur middel van konfrontasie en aanpassing. Elke konfrontasie en aanpassing verander die omstandighede en die ingesteldheid van die karakter en beweeg hom nader aan die klimaks (Swain & Swain 1988: 136).
- 11) Moenie tyd mors in 'n eenuurtelevisie-episode deur die individu in 'n groot groep mense voor te stel nie. Sê byvoorbeeld net "Julle almal ken Jessica" en gaan voort met die storie (Van Scoyk, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 170).
- 12) Momentum bestaan as een toneel lei tot die volgende. Die saad van een toneel moet dus in die vorige toneel voorkom (Seger 1994: 60 - 61).
- 13) Seger (1994: 70 - 71) wys daarop dat 'n gebrek aan momentum een van die algemeenste foute is wat in rolprente voorkom. Sy wys die volgende foute uit:
  - a) Dit is gewoonlik omdat daar nie 'n duidelike driebedryf struktuur met duidelike wendings is nie.
  - b) Soms is daar tonele wat die storie laat afdwaal.
  - c) Probleme met momentum word dikwels verkeerd gediagnoseer. Daar word dan verkeerdlik gepoog om dit op te los met meer aksie soos jaagtonele of



- vuiggevegte. Dit laat die storie afdwaal van sy skelet en verlaag die momentum nog meer, veral as die aksie afgehandel is.
- d) Soms word momentum verwar met tempo (*spacing*). Dan word die plot sodanig versnel dat kykers nie kan byhou by die storie nie.
  - e) Soms lyk die probleem na momentum, maar dan is dit omdat die storie te voorspelbaar is.
  - f) Indien daar geen subplotte is nie of as die karakters stereotipes is, verminder dit kykers se belangstelling.
- 14) 'n Katalis is 'n insident, karakter of emosionele toestand wat 'n plot of verhouding laat versnel. Dit gebeur byvoorbeeld as karakters beseer raak of 'n toestand beleef waarin hulle iets sê of doen wat die aksie laat versnel (Lucey 1996: 202).
- 15) Lucey (1996: 212 - 213) konstateer die volgende oor storiemomentum:
- a) Dit is 'n belangrike element van drama.
  - b) Dit gee verhalende dringendheid aan die storie, 'n gevoel dat iets gebeur en dat die gebeure en karakters voortgedryf word na 'n klimaktiese oomblik.
  - c) In die meeste gevalle begin storiemomentum binne die eerste paar minute van 'n speelprent en selfs nog vroeër in die meeste televisiedramas. In *The Terminator* begin die storie met twee naakte mans wat uit die lug val en onmiddellik begin om 'n sending uit te voer. Al weet kykers nie wat hulle bedoelings is nie, gee dit 'n gevoel dat die storie begin het.
  - d) In die meeste gevalle is die dryfkrag agter storiemomentum die storieprobleem en die gedreweheid van die hoofkarakters.
  - e) As die storie sy klimaks nader, skep die voortsnellende gebeure 'n sin van dramatiese dringendheid wat kykers bekommerd laat oor die konflik en die hoofkarakters.
  - f) Kykers het min moeite om die vinnige tempo van vandag se moderne stories te volg, danksy die invloed van televisie.
  - g) Storiemomentum is nie 'n konstante nie, maar verskil tussen stories met 'n vinnige en stadige tempo. So is *Speed* 'n vinnige storie met baie energie en *The Remains of the Day* stadig en stylvol.
  - h) Avontuurstories kan momentum gegee word deur 'n tydfaktor, byvoorbeeld 'n horlosie wat aftik na 'n gebeure toe.
  - i) Sekere genres soos aksie, misdaad, sportstories, wetenskapfiksie en speurverhale neig om 'n horlosie te gebruik om storiemomentum te skep. So byvoorbeeld het hofdramas die tydsbeperking van getuies wat moet opdaag, die protokol wat gevolg moet word, tyd wat verloop, wat alles bydra om momentum te skep. Dieselfde geld vir stories oor 'n sending, 'n sperdatum of 'n kompetisie – dit gebruik tyd om die drama te intensiveer.
- 16) Baie rolprente trek in die middel. Dit is omdat die skrywer nie progressie kon bou nie. In die middel het hy die karakters aksies van mindere of gelyke kwaliteit of omvang gegee as aan die begin (McKee 1998: 209 - 210).
- 17) Niks kan vorentoe beweeg in 'n storie behalwe deur konflik nie. Konflik is soos die musiek wat 'n orkes uitvoer. Solank as daar konflik is, gaan die tyd vinnig verby. As die konflik ophou is dit soos 'n musiekuitvoering wat in die middel ophou – kykers raak intens bewus van die stilte/gebrek aan voorwaartse beweging (McKee 1998: 210 - 211).



- 18) Voorwaartse beweging word nie verkry deur kort tonele, kort dialoog of vinnige redigering nie. Dit berus daarop dat kykers spanningsvol betrokke moet wees (Miller 1998: 101).
- 19) Pierson (1986: 2 - 3) glo kykers moet meegesleur word sonder 'n geleentheid om te reflekteer of asem te skep.
- 20) 'n Effektiewe middelpunt is een wat aktief en dramaties is. Dit los óf 'n probleem/krisis op óf dit skep meer daarvan. Dit bied dikwels 'n verrassing, omkeer, ontdekking of nuwe komplikasie (Cowgill 1999: 29).
- 21) Die tweede bedryf moet die emosionele, passievolle, snaakse of diaboliese kant van die storie onthul (Halperin 2000: 33).
- 22) Niks moet die voorwaartse beweging van die storie strem nie – elke oomblik van die storie moet noodsaaklik wees (Russin & Downs 2000: 13).
- 23) Russin en Downs (2000: 301) gee drie wenke vir 'n storie wat te stadig verloop:
  - a) Verhoog die risiko. Byvoorbeeld: Die hoofkarakter se huwelik is op die spel – plaas ook hom en sy dogter se lewens op die spel.
  - b) Te veel tyd word spandeer aan beskrywings van die omgewing en atmosfeer en te min aan aksie – snoei die beskrywings en fokus die gebeure.
  - c) Daar is te veel tyd wat verloop tussen hoofgebeure – sny van die subplotte tussenin wat nie werklik die storie vorentoe neem nie.
- 24) Amerikaanse rolprente gaan oor wat volgende gebeur (Toscan, aangehaal deur Deemer 1/10/2000) [geen bronverwysing vir Toscan].
- 25) Die teenoorgestelde daarvan om te wil weet wat volgende gaan gebeur, is verveling, wat die ergste ding is wat oor 'n storie gesê kan word (Deemer 1/10/2000).
- 26) Deemer (1/12/2000) identifiseer die volgende probleme wat in die tweede bedryf kan voorkom:
  - a) Verlies aan fokus omdat die storie kompleks word.
  - b) Subplotte word soms belangriker as hoof dramatiese kwessies.
  - c) Sekondêre karakters word interessanter as die hoofkarakter.
  - d) Onvoldoende opbou in spanning.
  - e) Onvoldoende opbou in die kompleksiteit van die storie.
  - f) Daar is nie 'n storielyn wat deurloop (*through-line*) en alles saambind nie.
  - g) Dit wat op die spel is word nie verhoog met elke wending nie.
  - h) As die opponent interessanter is as die hoofkarakter, steel hy die kalklig van die hoofkarakter. In *The Silence of the Lambs* is daar 'n dinamiese opponent wat nie die fokus van die hoofkarakter wegneem nie.
  - i) Die diepste oomblik is nie diep genoeg nie. Die risiko of dit wat op die spel is, is nie groot genoeg nie.

#### 4.66 Belangrike keuses

- 1) In baie rolprente moet die hoofkarakter of die opponent 'n belangrike keuse maak. Die keuses bevat dikwels 'n "of anders"-komponent (Lucey 1996: 207).
- 2) Belangrike keuses kan rasonale besluite, waarde besluite of intuïtiewe besluite wees (Lucey 1996: 207).
- 3) McKee (1998) konstateer die volgende oor keuses:
  - a) Die menslike natuur bepaal dat mense altyd die goeie of regte keuse, volgens

- hulle persepsie, sal maak. As die verskil duidelik is, is 'n keuse tussen goed en kwaad of reg en verkeerd nie 'n keuse nie (p. 248).
- b) Ook misdadigers sal nie kies om misdaad te pleeg voordat hulle nie oortuig is dat dit die regte keuse is nie (p. 248).
  - c) Goed/sleg of reg/verkeerd keuses is dramaties ooglopend en daarom triviaal (p. 249).
  - d) 'n Ware keuse vind in twee situasies plaas:
    - 'n Keuse tussen twee onversoenbare goeie opsies.
    - 'n Keuse tussen die beste van twee slegte opsies (p. 249).
  - e) Ware keuse is 'n dilemma en bied 'n kragtige uitdrukking van die karakter se persoonlikheid en die ruimte waarin hy woon (p. 249).
  - f) Driehoekige verhoudings bring afsluiting, aangesien dit normaalweg 'n finale keuse behels (p. 351).
  - g) 'n Oorspronklike werk skep keuses tussen unieke maar onversoenbare begeertes, tussen enige konflikterende begeerte op enige vlak van konflik. Maar die beginsel is universeel: Keuse moet nie twyfel wees nie, maar dilemma, nie tussen goed en sleg of reg en verkeerd nie, maar tussen óf positiewe óf negatiewe begeertes van gelyke gewig en waarde (p. 351).
- 4) Karakters dra by tot die skepping van hulle eie lot deur besluite te neem wat gedikteer word deur hulle ondervinding en temperament (Rabiger 2000: 122).
  - 5) Wanneer 'n karakter 'n keuse moet maak, is dit een van die fassinierendste oomblikke in 'n storie. Kykers is gewoonlik bewus van die verskillende implikasies en het geen idee watter keuse die karakter gaan maak nie. Gevolglik skep dit baie afwagting of spanning (Nelson 2004).
  - 6) 'n Keuse hoef nie te gaan oor lewe of dood om belangrik te wees nie (Nelson 2004).
  - 7) Kontroleer tonele om vas te stel of die karakters keuses moet uitoefen (Nelson 2004).
  - 8) Is die keuse wat die karakter in 'n toneel maak die regte of verkeerde een en wat is die keuse se implikasies vir die volgende toneel? (Nelson 2004).

#### 4.67 Geloofwaardigheid/realisme

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963) het die volgende siening oor geloofwaardigheid in dramas:
  - a) Dit wat moontlik is, is geloofwaardig (p. 18).
  - b) Alle gebeure moet geloofwaardig wees (p. 27).
  - c) Indien 'n ongeloofwaardige gebeure gebruik word, moet dit buite die storie self lê (p. 27).
  - d) 'n Oortuigende onmoontlikheid is te verkies bo 'n onoortuigende moontlikheid. Die skrywer moet leer om op die regte manier te mislei deur middel van valse logika (pp. 45 - 46).
  - e) Onmoontlikhede in beskrywings is foute op sigself. Dit is egter aanvaarbaar as dit die doelwit van die werk ondersteun en 'n deel daarvan meer verbasend maak. As dieselfde doelwit egter bereik kan word sonder die fout, is die onmoontlikheid onverskoonbaar (pp. 48 - 49).

- 2) As 'n held in 'n situasie is waaruit hy oënskynlik nie kan ontsnap nie, moet hy nie daaruit kom deur toeval of geluk nie, maar deur eie vernuf (Herman 1952: 40 - 41).
- 3) Rolprente wat streef na realisme, soos *The Bicycle Thief*, moet baie aandag gee aan detail (Herman 1952: 77).
- 4) Die inleiding tot die lirieke van 'n lied moet natuurlik vloei uit die omstandighede en/of dialoog (Hollenbach 1980: 222).
- 5) Vermoë toeval in die storie. Alhoewel alles in stories versin (*contrived*) is, moet dit geloofwaardig gemaak word deur die manier waarop dit aangebied word (Blacker 1986: 32).
- 6) Volgens Meij en Snyman (1986: 14) bepaal die skrywer se vermoë om die optrede van die karakters te motiveer of hy 'n bevredigende illusie van die werklikheid skep.
- 7) Die grense van die ruimte moet duidelik van die begin af getrek word, byvoorbeeld dat mense kan vlieg of deur tyd en ruimte kan reis. Dit is hoekom fantasie- en toorstories so moeilik is om te laat slaag – dit is moeilik om die grense duidelik af te baken (Hauge 1988: 87 - 104).
- 8) Die twee grootste oortredings ten opsigte van geloofwaardigheid is: (a) Hoekom gaan hulle nie uit die huis nie? en (b) Hoekom bel hulle nie die polisie nie? Om sulke situasies geloofwaardig te maak, moet daar 'n rede geskep word waarom die karakter(s) dit nie kan doen nie (Hauge 1988: 96).
- 9) 'n Storie kan geloofwaardig gemaak word deur regverdiging vir alles te verskaf. Dit word gedoen deur stimuli te skep waarop die karakters reageer en dus hulle optrede motiveer. Dit is belangrik dat kykers bewus is van die stimuli. As hulle verstaan hoekom die karakters so optree, is hulle gedrag geloofwaardig (Swain & Swain 1988: 189).
- 10) Oorreaksie en onderreaksie is twee van die hoofredes waarom rolprente ongeloofwaardig is. Reaksies op stimuli moet dus in proporsie gehou word. As 'n man 'n terloopse uitnodiging aan 'n meisie rig vir 'n afspraak, 'n "nee" ontvang en uitbars in trane, sal kykers voel dat hy oorreageer. As 'n kind bebloed en gillend die kamer instorm en die ma gaan voort om brug te speel, sal kykers voel dat sy onderreageer (Swain & Swain 1988: 189).
- 11) Alhoewel sommige plotte ongelooflike fantasieë is, moet die gebeure steeds geloofwaardig wees binne die ruimte en grense van die storie (Lucey 1996: 90).
- 12) Lucey (1996: 91) bied die volgende vrae om probleme met logika op te los:
  - a) Is die dramatiese oomblik eg?
  - b) Wat kan werklik in so 'n situasie gebeur?
  - c) Is 'n belangrike saak opgediep of weggelaat sonder dat dit opgevolg word?
  - d) Is die karakter(s) gemotiveer om dit te doen?
- 13) Wilder se belangrikste advies aan jong skrywers is om seker te maak dat hulle plotte geloofwaardig is. Hy en sy kollega het soms maande daaraan spandeer om 'n plot uit te werk (Lucey 1996: 218).
- 14) Kykers sal 'n groot sprong in logika aanvaar as dit kom by stories wat fantasieë is, maar hulle is onverdraagsamer teenoor realistiese stories wat logika misbruik (Lucey 1996: 296).
- 15) Kykers moet nie net verstaan nie, hulle moet ook glo dat die storie 'n ware metafoor van die lewe is (McKee 1998: 113).



- 16) Volgens McKee (1998: 356) word storie gestruktureer op oorsaak en gevolg en wentel dit oor die skepping van betekenis. Toeval is onvoorspelbaar en daarom op sigself die vyand van storie. Toeval is egter 'n deel van die lewe en kan dus gebruik word. Dit moet gedramatiseer word binne die konteks van sy feitlik betekenislose toetrede tot 'n mens se lewe (versteyring) en die groeiende belangrikheid wat dit mettertyd verkry (*Jaws*).
- 17) McKee (1998: 356 - 358) gee riglyne vir die aanwending van toeval:
- Plaas die toeval vroeg in die storie. Die haai eet die swemmer vroeg in *Jaws*.
  - Skep betekenis uit die toeval deurdat dit deel bly van die storie. Toeval moet dus nie inspring in 'n toneel, die gebeure verander en dan weer verdwyn nie. Die haai verdwyn nie uit *Jaws* nie, maar ontwikkel tot 'n kragtige antagonis.
  - Toeval moet nooit gebruik word om 'n einde te draai nie. Dit is *deus ex machina*, 'n skrywer se grootste sonde.
- 18) Komedie verdra meer toeval as drama (McKee 1998: 361).
- 19) In komedie kan daar 'n *deus ex machina*-einde wees indien:
- Die gevoel geskep is dat die protagonis buitengewoon gely het.
  - Hy nooit moedeloos raak en nooit hoop opgee nie (McKee 1998: 361).
- 20) Miller (1998: 101 - 102) gee enkele addisionele riglyne vir geloofwaardigheid:
- Geloofwaardigheid berus in 'n groot mate op die karakters se gedrag: wie hulle is, wat hulle motiveer en die omstandighede en verhoudings waarop hulle reageer.
  - Gebeure wat berus op toeval, grierf of versinsels voel vir kykers soos manipulasie. Toeval is gebeure wat nie berus op logiese plotontwikkelings of storieprobleme oplos nie.
  - Toeval is minder steurend as kykers
    - behoorlik daarop voorberei is of
    - so geabsorbeer is deur die storie dat hulle dit skaars agterkom.
- 21) Miller (1998: 106) gee die volgende wenke vir iets wat ongeloofwaardig sal wees vir kykers:
- Dit kan geantisipeer en versag word.
  - Beswaar kan daarteen gemaak word binne die storie en 'n antwoord kan verskaf word waarom dit moontlik is. Selfs al is die antwoord nie baie geloofwaardig nie, stel dit kykers tevrede.
- 22) Onvolledige navorsing lei tot swak tonele en toesprake (Press 2004: 213).
- 23) Die skrywer moet deur die hele storie gaan vanuit die perspektief van die kykers. Wat kykers weet en glo relatief tot die karakter, is krities tot die geloofwaardigheid van elke toneel. Soms werk 'n toneel nie omdat die karakter te veel of te min weet. Deur kykers van 'n meerderwaardige na 'n minderwaardige perspektief of omgekeerd te neem, word die probleem soms opgelos (Rossio & Elliot 2004).
- 24) Afgesien van die streng storielogika, is daar ook emosionele logika: as kykers graag wil hê iets moet gebeur, is dit makliker om hulle te laat glo dat dit kan gebeur (Rossio & Elliot 2004).
- 25) As 'n toneel of plotgebeure swak of ongeloofwaardig is, kan dit sterker gemaak word deur die plotoomblik 'n karakteroomblik te maak. Beweeg weg van die logikagedrewe plotkomponent na emosiegedrewe karakterkomponent. Laat die

toneel/oomblik handel oor die karakter, byvoorbeeld sy passie, vrees, begeerte of aggressie (Rossio & Elliot 2004).

#### 4.68 Gate in die storie

- 1) Herman (1952) konstateer die volgende oor gate in stories:
  - a) Gate in stories is plotte, aksie of dialoog wat ongemotiveerd, onverstaanbaar, onduidelik, onlogies of onwaar is (p. 87).
  - b) Kykers tel gate in stories dikwels op in moordmisteries, omdat hulle heeltyd probeer om die raaisel te ontsyfer. In *The Winslow Boy* word kykers nooit ingelig hoe dit moontlik is dat so 'n groot hoeveelheid onbetwiste getuies teen die seun opgestapel kon word nie (p. 87).
  - c) Gate in stories het tot gevolg dat kykers 'n vae gevoel van ontevredenheid teenoor die storie as geheel ervaar (p. 87).
  - d) 'n Goed beplande storie sonder gate gee kykers 'n gevoel dat hulle 'n eenvormige, bevredigende verloop van gebeure beleef het (p. 87).
  - e) Alles in 'n storie moet na die afloop vir kykers duidelik wees (p. 88).
  - f) Elke los draad, persoon wat afwesig of aanwesig is, opmerking, inkom of uitgaan van 'n karakter en toeval moet voldoende gemotiveer word (p. 88).
  - g) Daar moet geen konflik wees tussen wat vantevore, tans of in die toekoms gaan gebeur nie (p. 88).
  - h) Daar moet honderd persent seker gemaak word dat daar konsekwentheid, logika en relevantheid is tussen huidige dialoog en voorafgaande en toekomstige aksie (p. 88).
  - i) As kykers 'n ontevredenheid beleef wat hulle nie kan peil nie, is dit as gevolg van die skrywer se onverskilligheid teenoor klein detail (p. 222).
- 2) Soms kan 'n gat in die storie ongemerk verbygaan, omdat kykers te min kennis het op daardie punt om dit te beseef of omdat dit te vinnig verbygaan (McKee 1998: 371).
- 3) Indien 'n gat onvermydelik is, kan een van die karakters dit korrigeer. In *Casablanca* tree die karakter Ferrari, wat 'n uiterste skurk en kapitalis is, uit karakter op deur iemand te help. Die skrywer laat hom sê: "*Why I'm doing this I don't know because it can't possibly profit me...*" (McKee 1998: 372).
- 4) Om te bepaal of die storie sonder gate is, kan dit vanuit die perspektief van elke karakter gevolg word (Rossio & Elliot 2004).

#### 4.69 Romanse

- 1) James (2004), beklemtoon die belangrikheid van 'n romantiese bestanddeel in die storie, al is dit net as 'n subplot.

#### 4.70 Visuele inhoud

- 1) Die storie moet visuele waardes bevat. Kykers moet 'n ervaring kry wat berus op die groot skerm en goeie klankstelsel van 'n teater, byvoorbeeld besondere terreine, aksiesekwense of spesiale effekte (Wolff & Cox 1988: 15).
- 2) Lucey (1996: 243 - 251) identifiseer die volgende tegnieke om 'n draaiboek meer visueel te maak:
  - a) Beeld wat voortvloei uit aksie.

- b) Indrukwekkende beelde soos panoramiese skote, die natuur of mooi huise.
  - c) Visuele metafore.
  - d) Simbole.
  - e) Beelde ter wille van kontinuïteit wanneer karakters byvoorbeeld van een plek na 'n ander reis.
  - f) Beelde wat atmosfeer skep en kykers voorberei vir komende gebeure.
  - g) Muurpapierbeelde wat 'n interessante agtergrond skep vir dialoog.
  - h) Loop-en-praat-tonele.
  - i) Rektiwiteite.
- 3) Kostuums dui die sosiale stand en smaak van die karakters aan, sowel as die tydsera van die storie (Miller 1998: 109).
  - 4) Elke seisoen het sy eie gevoel (Miller 1998: 110).
  - 5) Disney Studios vra: Neem die storie kykers na nuwe plekke of laat dit hulle bekende plekke op 'n nuwe manier beleef? (Vogler 1998: xiv).

#### 4.71 Storie-clichés

- 1) Vermy visuele clichés waaraan kykers gewoond is of wat neig na melodrama. Byvoorbeeld: Die klein meisie wat 'n man se oorgrote pajamas aantrek of 'n man met 'n te groot langonderbroek aan (Herman 1952: 240).
- 2) Vermy dramatiese visuele clichés soos 'n pop wat uit die hande van 'n dooie kind val of 'n kanarie in 'n hok wat sy eienares se gevangenskap simboliseer (Herman 1952: 241).
- 3) Neem uitgediende clichés en projekteer dit op nuwe voorwerpe. As 'n kers wat korter brand, gebruik is om tydsverloop aan te dui, dink aan ander voorwerpe wat kan korter word/afslut/minder word, byvoorbeeld skoensole of 'n waterhouer se inhoud (Herman 1952: 244).
- 4) Clichés is die wortel van alle kykersontevredenheid: eindes wat van die begin af ooglopend is, tonele en karakters wat al baie gesien is (McKee 1998: 67).

#### 4.72 Lopers (*runners*)

- 1) Herman (1952: 61 - 62) noem die volgende oor lopers:
  - a) Dit hoef nie altyd komies te wees nie. Dit kan ook in ernstige stories gebruik word om 'n reeks van situasies te skep.
  - b) Die loper is feitlik 'n noodsaaklikheid in misteries en rillers waar skaduwees, voetstappe, klanke, ensovoorts gebruik word.
  - c) Die loper kan gebruik word om tonele te verbind of as 'n oorgang. In die rolprent *The Informer* word die tikgeluide van 'n blinde persoon se kiere gebruik om verskillende stadstonele te verbind.
  - d) Wanneer beide beeld en klank gebruik word vir die lopers, werk dit goed.
  - e) Rekwisiete, veral lewendiges, verskaf goeie materiaal vir lopende grappe. In *My Favourite Wife* en in *The Awful Truth* word 'n hond gebruik.
  - f) Lopers en lopende grappe kan gebruik word om karakterisering te bewerkstellig. As dit oordoen word, kan dit egter die vals verwagting van 'n uitbetaling skep (*Storm in a Teacup*).
  - g) Indien 'n lopende grap te veel gebruik word kan dit, ten spyte van die uitbetaling, plat val (*Laughing in Paradise*).

#### 4.73 Uitbetaling (*pay off*)

- 1) Elke dramatiese element in die storie moet uitbetaal. Dit moet bevredigend afloop voor die rolprent eindig. Lopende grappe moet afsluit met 'n *topper*, die verlore erfgenaam moet opdaag, die spesifieke persoonlikheidseienskappe van 'n karakter moet 'n positiewe bydrae lewer en bykarakters en subplotte moet 'n rol speel in die einde van die storie (Herman 1952: 42 - 43).
- 2) 'n Plant moet altyd uitbetaal. As kykers gekondisioneer word dat iets gaan gebeur, moet die verwagting nie gefrustreer word nie (Herman 1952: 59).
- 3) Uitbetaling moet nie 'n verbeeldinglose onthulling wees nie (Herman 1952: 59).
- 4) Kykers moenie beseft dat 'n plant later gaan uitbetaal nie (Herman 1952: 58).
- 5) Voorbereiding behels om kennis in lae te verskaf. 'n Gaping word geskep tussen die verwagting en die uitkoms wat kykers ervaar. Dan word kennis verskaf wat die gaping toemaak. Dit kan gedoen word deurdat kykers moet teruggaan en nuwe betekenis gee aan storie-elemente wat vroeër verskaf is, maar toe nie dieselfde betekenis gehad het as nou nie (McKee 1998: 238).
- 6) Die uitbetaling van 'n plant kan lei tot 'n beter verstaan van die storie, tot geloofwaardiger plotgebeure of tot humor (Cowgill 1999: 229).

#### 4.74 Humor

- 1) Freeburg (1918: 179) wys daarop dat daar onderskeid getref moet word tussen die kuns van toneelspel vir rolprentkomedie en 'n rolprentkomedie. Hy maak die stelling dat Charlie Chaplin 'n baie goeie rolprentkomediant is, maar dat hy tot op hede (1918) nie in enige goeie rolprentkomedies gespeel het nie. Die komedies sal nie suksesvol wees as hy nie die hoofrol vertolk nie.
- 2) Freeburg (1918: 179 - 190) gee die volgende riglyne vir rolprentkomedie:
  - a) Dit moet nie die emosie van kykers opwek nie.
  - b) Dit moet kykers se aandag aflei van hulleself en hulle eie emosies.
  - c) Dit moet nie 'n appèl maak op hulle rede nie.
  - d) Die humor moet die regte grondslag hê en kykers moet nie na die tyd sleg voel omdat hulle gelag het nie.
  - e) Dit moet nie lewensbedreigende gevolge hê nie.
  - f) Maak gebruik van ligte, speelse, onskadelike inkongruensies.
  - g) Die komedie moet nie gebaseer wees op die ernstige dele in die storie nie.
  - h) Daar kan oordrywing wees, maar dit moet op die waarheid gebaseer wees.
  - i) Dit moet gebaseer wees op dit waarmee die gewone publiek kan identifiseer.
  - j) Gebruik diere.
  - k) Gebruik rekwisiete.
  - l) Gebruik die terrein/ruimte.
  - m) Vergroot die vermoëns van mens of dier.
  - n) Vertraag of versnel die normale beeldspoed.
  - o) Skep komiese situasies vir die karakters.
- 3) Patterson (1920: 133 - 144) gee die volgende riglyne vir rolprentkomedie:
  - a) Komedie is die moeilikste van alle dramavorms om te skryf, maar lewer ook die grootste finansiële vergoeding.
  - b) Komedie verskil nie van tragedie ten opsigte van inhoud nie, maar ten opsigte van die hantering van die inhoud.
  - c) Komedie moet werklike pyn en lyding vermy en dit as lagwekkend aanbied.



- d) Die protagonis moet nie belaglik gemaak word nie, anders verloor kykers simpatie met hom.
  - e) Satire kan gebruik word indien dit nie te bitter en venynig is nie.
  - f) Iets wat nie komies is nie, word soms deur herhaling raak komies.
  - g) Woorde wat terugkeer na die skepper daarvan om hom te treiter is ook snaaks. Rolprentkomedie moet hoofsaaklik staatmaak op aksie.
  - h) Net soos woorde kan aksie wat herhaal word, snaaks wees.
  - i) Diere het 'n groot komiese effek op kykers.
  - j) Komedie ontstaan as rolle en karakters omgeruil word.
  - k) Die lag moet altyd gerig wees op die persoon wat dit verdien, aangesien kykers se sin vir regverdigheid vervul moet word.
  - l) Die materiaal waaroor die komedie handel, moet reserw wees.
  - m) Indien moontlik moet die oplossing (klimaks) ook snaaks wees.
- 4) Herman (1952: 65 - 66, 85) gee die volgende riglyne vir rolprentkomedie:
- a) In komedie is dit nie nodig dat 'n karakter soos 'n gewone mens praat nie: hy word toegelaat om die een skerpsinnigheid na die ander kwyt te raak, solank dit snaaks is.
  - b) 'n Oormaat snaakse sêgoed wat ad hoc gebruik word, werk nie. Oscar Wilde, 'n meester van pittige opmerkings, het die omstandighede vir sy verbale humor deeglik voorberei voor hy dit aangewend het.
  - c) Visuele humor is die beste tipe humor.
  - d) Situasionele humor is beter as verbale humor.
  - e) Humoristiese situasies moet nie vergesog en kunsmatig wees nie. Soos alle ander elemente moet dit geïntegreer word in die storie.
  - f) Humoristiese situasies moet nie net geskep word vir die lag wat dit ontlok nie, maar moet ook die storie of 'n karakter ontwikkel of atmosfeer skep.
  - g) Egte humor word deur egte mense geskep. Mense in die tentakels van die moderne samelewing wat met natuurlike vermyding en voorwendsels daarop reageer. In die rolprent *To Live in Peace* is 'n hele dorp vreesbevange dat 'n dronk Duitse soldaat sal wakker word en onthou dat hy die vorige nag sy Nazi-rassebeginsels omvergewerp het deur met 'n swart Amerikaanse soldaat te dans.
  - h) Realisme in 'n gesofistikeerde komiese klug lei tot iets wat nie gesofistikeerd of komies of 'n klug is nie. Dit het daardie kunsmatige onrealisme nodig om te werk.
- 5) Komiese tonele moet nie episodes wees nie, dit moet geïntegreer wees in die hele storie (Higgins, onderhoud in Wolff & Cox 1988: 112).
- 6) Die gaping tussen verwagting en uitkoms gee aanleiding tot lag in komedie (McKee 1998: 362).
- 7) Om komedie te skep, moet daar op wendings gekonsentreer word. Vra vir elke aksie wat die teenoorgestelde daarvan is en neem dit dan een stap verder deur te vra wat die absurde ekwivalent (*off-the-wall*) daarvan is (McKee 1998: 362).
- 8) Drama vaak dikwels teen melodrama deur die avontuur komiese eienskappe te gee (Miller 1998: 37).
- 9) 'n Skrywer moet dit oorweeg om humor enige plek te gebruik waar dit natuurlik in 'n toneel inpas, ongeag die genre. Die humor moet organies wees tot die situasie en nie 'n verskoning om snaaks te wees nie (Cowgill 1999: 253).

- 10) Grappies wat die protagonis verander in 'n komediant, neig om die storie te vertraag (Cowgill 1999: 253).

#### 4.75 Tragedie

- 1) In 'n tragedie moet die held se lot omkeer van voorspoed na teëspoed (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 22).
- 2) In die rolprent *The Hasty Heart* is 'n lopende grap gebruik waarin die saalpatiënte probeer uitvind wat die Skot onder sy kilt dra. Dit is gebruik om die swaar tragedie plek-plek met humor te verlig (Herman 1952: 63).
- 3) Conradie (1979: 31 - 33) konstateer die volgende oor tragedie in drama:
  - a) Elke groot tragiese verhoogdrama skep die idee van onafwendbaarheid wat in die wese van die omstandighede/gebeure is. Die indruk word geskep dat daar 'n mag buite-om die mens is wat sy lewensloop bepaal.
  - b) Tragedie behels die tydelike vernietiging of verduistering van hoër waardes deur laer waardes. Die hoër waardes kan in die held vernietig word of hy kan as verdediger van hoër waardes ondergaan.
  - c) Die effek van die tragedie is nie altyd neerdrukkend nie, omdat die toeskouer meestal voel dat die hoër waardes nie permanent vernietig is nie en weer tot hulle reg sal kom.
  - d) Indien die held vanweë 'n oortreding gestraf word, is dit 'n bevestiging van die krag van hoër waardes.
  - e) Indien die held in sy stryd vir die goeie ondergaan, is die toeskouer oortuig dat sy stryd nie tevergeefs was nie en sy saak nog sal seëvier. Sy grootheid in sy ondergang gee vertroue in die mensdom en die toekoms.
  - f) Die katartiese effek van die klimaks en afloop laat kykers met 'n aangename gevoel.
- 4) In Griekse tragedies het die held baie goeie eienskappe, maar ook een tragiese swakheid (*hamartia*) wat hom in botsing bring met sy lotsbestemming, medemenslike of die gode. Die swakheid is dikwels 'n tipe domastrante hoogmoed bekend as *hubris*. Hulle dink hulle is gelyk aan of beter as die gode. Hulle ignoreer dan waarskuwings of morele kodes, wat 'n krag bekend as *Nemesis*, die godin van vergelding, vrystel. Sy herstel dan die balans (Vogler 1998: 92).
- 5) Leer iemand anders 'n les in 'n tragedie waarin die held sterf of nie sy les geleer het nie? (Vogler 1998: 220).
- 6) Tragedies se Prys is dit wat kykers leer uit die held se foute (Vogler 1998: 229).

#### 4.76 Dramatiese ironie

- 1) Dramatiese ironie is wanneer 'n karakter beloon of gestraf word deur iets wat hy oor homself bring (Lucey 1996: 208).

#### 4.77 Goed en kwaad

- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 21) konstateer die volgende oor goed en kwaad:
  - a) Die plot moet ons sin vir regverdigheid ondersteun.
  - b) 'n Goeie persoon moet nie van geluk na ongeluk beweeg nie, want dit is 'n skending van ons sin vir morele regverdigheid.



- c) 'n Slegte persoon moet nie van teëspoed na voorspoed vorder nie. Dit behels geen vrees of simpatie nie en doen nie 'n beroep op ons sin vir morele regverdigheid nie.
  - d) 'n Uitermatig slegte persoon moet nie van geluk na ongeluk beweeg nie. Dit sal menslike gevoelens in ons opwek, maar nie ons vrees of simpatie nie. Simpatie word ontlok deur onverdiende ongeluk en vrees deur teëspoed wat 'n persoon soos onself tref.
  - e) Om te oordeel of iets moreel reg of verkeerd is, moet daar gekyk word na die konteks daarvan en die motivering daaragter – is dit om 'n groter goed te bereik of om 'n groter euwel te vermy.
- 2) Kykers wil hê die skurk moet kry wat hom toekom, dat misdaad nie moet betaal nie, onreg oorwin moet word en geregtigheid op sigself 'n deug moet wees (Herman 1952: 89).
  - 3) Die oorwinning van goed oor kwaad moet spruit uit 'n goed ontwikkelde stryd tussen die held en die protagonis van kwaad (Herman 1952: 89).
  - 4) Die magte van die bose moet groter of ten minste gelyk wees aan die van die goeie (Herman 1952: 89).
  - 5) Volgens Rand (1969: 125) is aksierolprente 'n vereenvoudigde weergawe van Romantiese letterkunde. Dit neem sekere fundamentele waardes as gegewe en bied 'n geïdealiseerde en dapper wêreldbeeld, met vaste waardes en 'n stryd tussen goed en kwaad.
  - 6) Die skurk se neerlaag word onder andere veroorsaak deur sy onvermoë om te verander. Hy tree selfsugtig op en verwyder homself van die morele pad wat die domein van die held is (Lucey 1996: 56).
  - 7) Die held se wenvoordeel spruit dikwels uit 'n intuïtiewe besluit om die morele pad te kies. Dit koppel die held met die universele mag wat die mensdom van die begin af gelei het, terwyl die skurk nie daarmee koppel nie (Lucey 1996: 56).
  - 8) Russin en Downs (2000: 111 - 112) konstateer die volgende oor goed en kwaad:
    - a) Die magstryd wat die kern van die meeste rolprente uitmaak, het 'n morele basis: daar is goeie mag en daar is slegte mag.
    - b) Die protagonis se verkryging van goeie mag kom dikwels deurdadig dat hy wysheid verkry sonder om sy onskuld in te boet. Die antagonis se slegte mag kom van die donker kant van die mens se begeertes.
    - c) Geestelike of emosionele insig is goed, maar vleeslike kennis is negatief. Liefde, moraliteit en persoonlike oortuigings is goed, maar selfsug en roekeloosheid is boos.
    - d) Die kern van stories behels 'n omkeer: Aan die begin is die wêreld uit balans as gevolg van die antagonis se uitoefening van negatiewe mag. As die protagonis die antagonis oorwin, word die magspolariteit omgekeer en heers die goeie mag. As hy verloor, bly die bose mag dominant.
    - e) Alle rolprente handel nie oor 'n konflik tussen opponerende morele magte, waar die een die ander moet vernietig nie. Konflik kan ook bestaan tussen twee goeie mense of sake. In 'n liefdesverhaal of komedie kan die konflik byvoorbeeld ontstaan as gevolg van persoonlikheidsverskille tussen die karakters.

#### 4.78 Die aanwesigheid van hoop

- 1) Daar moet hoop wees dat karakters wat in gevaar verkeer, veiligheid kan bereik (Derry 1978: 28).
- 2) 'n Belangrike element van 'n effektiewe einde is die bied van vals hoop, of 'n vals oplossing van dit wat lyk na die hoofprobleem. Dit lyk of die held(e) gewen het en alles goed afgeloop het. Dan vind die katastrofe plaas en die storie draai in 'n nuwe onverwagte rigting (Halperin 2000: 135).

#### 4.79 Die aanwending van objekte

- 1) Daar is oneindig baie maniere om voorwerpe aan te wend om die storie te vertel. Geskeurde klere vertel byvoorbeeld die storie van 'n geveg (Patterson 1920: 24).
- 2) Herman (1952) noem die volgende oor rekwisiete:
  - a) Dit kan effektief in komedie aangewend word (p. 245).
  - b) Dit kan karakters identifiseer (p. 246).
  - c) Belangrike rekwisiete moet vroeg in die storie gevestig en ontwikkel word en verkieslik 'n dividend oplewer (p. 246).
  - d) Dit is veral nuttig om kinderakteurs te laat ontspan en natuurlik te laat toneelspeel (pp. 246 - 247).
  - e) Dit kan effektief gebruik word om spanning te skep, byvoorbeeld die sak vol dinamiet in *The Time Bomb* (p. 247).
  - f) Dit kan simbolies gebruik word (p. 247).
- 3) Spanningsdramas bevat baie vervoermiddels, byvoorbeeld motors, vliegtuie, bote, en wetenskaplike apparaat, byvoorbeeld radio's en televisie, wat kykers sensasie verskaf (Derry 1978: 28).
- 4) Die held kan deur objekte soos vervoermiddels in gevaar gestel word (Derry 1978: 28).
- 5) Rekwisiete kan gebruik word om karakters te individualiseer of dit kan 'n "karakter" in eie reg wees (Miller 1998: 109).

#### 4.80 Binne-inligting

- 1) 'n Geheime ondervinding behels 'n privaat, persoonlike gebeure wat op een of ander wyse dramaties is. 'n Rolprent kan gewoonlik net een of twee sulke geheime ondervindings dra (*Close Encounters of the Fourth Kind, Poltergeist, E.T. – The Extraterrestrial*) (Lucey 1996: 205 - 206).
- 2) Baie kykers hou van die gevoel dat hulle blootgestel word aan binne-inligting, byvoorbeeld 'n wetenskaplike gesprek tussen kenners (Rossio & Elliot 2004).

#### 4.81 Die aard van tema en boodskap

- 1) Plaas 'n boodskap in elke storie (Hill 1919: 77).
- 2) 'n Tema kan spesifiek filosofies of eng veralgemenend wees (Rand 1969: 58).
- 3) Aangesien die tema 'n siening oor die mens se bestaan is, moet dit in terme van sy effek op menslike aksies aangebied word (Rand 1969: 59).
- 4) 'n Kardinale beginsel van goeie fiksie is dat die tema en die plot geïntegreerd moet wees (Rand 1969: 63).





- 5) As die tema baie duidelik uitstaan, is die verhaal didakties. As die verhaal swak geskryf is, bied dit 'n verwarrende beeld ten opsigte van die uitspraak wat dit maak (Meij & Snyman 1986: 50).
- 6) Die tema bepaal of die keuse van karakters, motivering van karakteroptrede, intrigebou, ensovoorts, funksioneel is (Meij & Snyman 1986: 51).
- 7) Tema is universeel en is van toepassing op alle mense (Hauge 1988: 71).
- 8) Volgens Hauge (1988: 72) word die tema sigbaar as die held se ooreenkomste met die opponent en verskille met die refleksie onthul word.
- 9) Tema is nie dieselfde as boodskap nie. 'n Boodskap is volgens Hauge (1988: 31, 78) 'n politieke stelling. Dit is op sekere mense in 'n bepaalde situasie van toepassings is en nie universeel op alle mense nie.
- 10) Baie rolprente (*Raiders of the Lost Ark*) verskaf uitstekende vermaak sonder dat hulle tema ontwikkel of benut (Hauge 1988: 80).
- 11) Volgens Hill, onderhoud in Wolff en Cox (1988: 142 - 143), is dit belangrik dat die storie 'n samebindende tema het. Tema word gewoonlik deur karakterontwikkeling onthul. In 'n dramareeks kan die held nie te veel ontwikkel/verander nie, aangesien hy in elke episode moet verskyn.
- 12) McKee (1998: 115) verkies die term **beherende idee** (*controlling idea*) bo tema, omdat die begrip tema te vaag geword het. Die beherende idee bestaan uit:
  - a) **waarde**: die positiewe of negatiewe lading van die storie se kritieke waarde.
  - b) **oorzaak**: die hoofrede waarom die waarde verander na sy finale toestand.Die storieprogressie word gebou deur dinamies te beweeg tussen die positiewe en negatiewe ladings van die waardes wat ter sprake is. In 'n misdaadstorie kan die **kritieke waarde** byvoorbeeld wees: Betaal misdaad of nie? Die storie wissel dan tussen negatief (as die skurke op daardie oomblik die oorhand het) en positief (as die protagonis op daardie oomblik die oorhand het). Dit vind regdeur die storie plaas tot by die einde, wanneer die waarde gefinaliseer word.  
Welke antwoord ook al wen, word die beherende idee van a) waarde + b) oorsaak. As die protagonis die oorhand kry is die beherende idee a) **waarde**: misdaad betaal nie en b) **oorzaak**: omdat die protagonis volhardend vindingryk en dapper is (*Bad Day at Black Rock, Speed, The Silence of the Lambs*). As die antagonis die oorhand kry is die beherende idee a) **waarde**: misdaad betaal en b) **oorzaak**: omdat die antagonis oorweldigend roekeloos/magtig is (*Seven, O & A, Chinatown*).
- 13) Temas druk oor die algemeen universele konsepte uit soos geldgierigheid of die verontmensliking van die moderne samelewing. Dit word dikwels opgesom met stellings soos "Liefde oorwin alles" of "Ons is almal broers" (Miller 1998: 110).
- 14) 'n Rolprent kan baie vermaaklik wees sonder dat dit 'n sterk tema het, maar dit sal nooit beskou word as klassiek nie. Meeste Oscar-wenners het sterk temas (Miller 1998: 111).
- 15) Tema gaan oor die essensie van die storie en die enkele konsep wat dit kan uitdruk. Dit is 'n onderliggende stelling of aanname oor 'n aspek van die lewe (Vogler 1998: 95).
- 16) Dit is noodsaaklik om die tema te ken voordat die finale besluite oor dialoog, aksie en stelkleding gemaak word. Dit verander die storie in 'n koherente ontwerp, want in 'n goeie storie is alles verwant aan die tema (Vogler 1998: 96).

- 17) Tematiese kwessies speel 'n sleutelrol in die ontwerp van die plot. Die tema word geïllustreer in die storie se aksie en is nie gereduseer tot toesprake wat karakters maak nie (Cowgill 1999: 32).
- 18) Al die storielyne moet dieselfde tema reflekteer (Parker 1999: 93).
- 19) Effektiewe boodskappe laat kykers werk om die betekenis daarvan te bekom. Hoe harder hulle werk, hoe beter onthou hulle dit (Rabiger 2000: 94).
- 20) Tema kan soms geformuleer word as 'n eenvoudige stelling, byvoorbeeld: "n Huis wat verdeeld is, kan nie standhou nie." Dikwels is dit baie kompleks, byvoorbeeld 'n morele stelling of 'n ontdekking aangaande die menslike natuur wat die skrywer gemaak het (Russin & Downs 2000: 39).
- 21) Die herstellende driebedryfrolprentdrama het die basiese aanname dat goeie motiverings uiteindelik triomfeer, dat die wêreld verstaanbaar, konstant en bestuurbaar is en reageer op goedheid en waarheid. Die gevolg is dat eksterne gebeure selde arbitrêr is – dit word verdien (Dancyger & Rush 2002: 37).

#### 4.82 Effektiewe temas en boodskappe

- 1) Die skrywer se funksie is om die storie te vertel. Hy moet dus op die agtergrond bly en nie sy eie sienings en gevoelens uitdruk soos baie skrywers maak nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 45).
- 2) Die tema moet dit wat reg en edel is ondersteun, maar dit moet nie preuts of prekerig wees nie (Hill 1919: 75).
- 3) Die tema moet beter dinge *inspireer*, eerder as om dit te *leer* (Hill 1919: 75).
- 4) 'n Drama wat twee temas bevat, is verwarrend (Egri 1946: 11).
- 5) In konfliktsituasies kom die tema duideliker na vore (Otto 1983: 135).
- 6) Slegs as die tema universeel is, is die verhaal lewensvatbaar vir alle mense (Meij & Snyman 1986: 51).
- 7) Die tema moet groei uit die plot en moet nooit daarop afgedwing word nie (Hauge 1988: 72).
- 8) Alle karakters moet 'n siening hê oor die betekenis of implikasies of potensiaal van die storie se onderwerp (Swain & Swain 1988: 103).
- 9) As daar te veel klem gelê word op tema, raak die storie styf en prekerig (Swain & Swain 1988: 131).
- 10) Volgens Mehring (1990: 223) kan die tema uitgedruk word wanneer
  - a) die protagonis verander;
  - b) 'n geartikuleerde probleem opgelos word;
  - c) 'n situasie verander;
  - d) daar 'n gevoel van voltooidheid is en
  - e) die klimaks plaasvind.
- 11) Skrywers van dokumentêre drama moet daarop let dat hulle nie prekerig en didakties raak nie. Dit is veral 'n slagat in historiese en kwessiegedrewe stories (Rosenthal 1995: 140).
- 12) Die tema moet in die storiemateriaal ingeweeft word en nie dogmaties, prekerig, verbitterd of ooglopend wees nie (Lucey 1996: 56).
- 13) Het die opponent 'n opponerende tema wat sy of haar motivering suggereer? (Lucey 1996: 300).
- 14) McKee(1998: 120 - 121) waarsku daarteen om 'n storie te bou op 'n sterk idee, byvoorbeeld passifisme, wat die skrywer wil kommunikeer. Die risiko is dat die



- rolprent didakties word en nie oortuigend is nie. Daarom moet hy seker maak dat die opponerende idee (negatiewe lading) net so effektief gekommunikeer word. Dit verhoed ook dat die storie voorspelbaar is.
- 15) Die tema moet deur die storie gekommunikeer word eerder as andersom (Miller 1998: 110).
  - 16) Die tema word in die Gewone Wêreld (eerste bedryf) uitgedruk. Dit kan 'n terloopse stelling wees wat dan getoets word deur die storie (Vogler 1998: 96).
  - 17) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor tema:
    - a) Vir 'n rolprent om suksesvol te wees, moet kykers nie net onseker wees oor die finale afloop van die storie nie, maar ook oor die ware betekenis daarvan (p. 66).
    - b) In 'n goeie rolprent kondig die tema homself aan in die klimaks (p. 66). Dit beteken dus dat die plotklimaks en die tematiese klimaks saamval. Indien daar 'n hipotetiese strukturele klimaks is, kan gepostuleer word dat die strukturele klimaks die effektiefste sal wees as dit ondersteun word deur (saamval met) die tematiese en plotklimakse.
    - c) Baie onsuksesvolle rolprente het onware temas (met ander woorde temas wat onlogies of foutief is) of geen temas nie. Dit is hoofsaaklik omdat niemand aandag daaraan geskenk het of aan die vlakke van karakterisering wat die storie rig en die betekenis bepaal nie (pp. 68 - 69).
    - d) Baie potensiële goeie rolprente faal omdat die draaiboekskrywers en regisseurs nie die temas verstaan wat aan die begin gesuggereer word nie en dit dus nie deurvoer tot by die klimaks en resoluë nie (p. 69).
    - e) Kykers moet nie met die tema oor die kop geslaan word nie: hulle moet wenke en stukkie daarvan ontvang soos die plot ontwikkel (p. 192).
    - f) As die tema vroeg in die struktuur ingewef word, begryp kykers die rolprent se ware betekenis vroeër (p. 192).
  - 18) Didaktiese draaiboeke offer die karakter en storie op om 'n bepaalde tema reg te bewys. Die gevolg is propaganda – 'n storie waarin die karakters slegs marionette is vir die skrywer se boodskap (Russin & Downs 2000: 41).
  - 19) Ongeag of die tema 'n eenvoudige idee of 'n komplekse motief is, moet dit diep in die aksie en in die subteks verweef wees. Dit moet net openlik gestel word as dit natuurlik in die dialoog gedoen kan word (Russin & Downs 2000: 41).
  - 20) Vermoed didaktiese draaiboeke deur temas te vermoed wat klink soos politieke of persoonlike slagspreuke of filosofiese lesings. Die skrywer moet kykers oorreed, nie indoktrineer nie (Russin & Downs 2000: 41).
  - 21) Volgens Zemeckis, in Rossio en Elliot (2004) [geen bronverwysing vir Zemeckis] kan tema oort aangebied word in 'n subplot. In *Back to the Future* handel die tema oor die bymekaarskraap van moed om oor te gaan tot aksie (*carpe diem*). Dit is uitgebeeld in die subplot waar Marty sy pa help om uiteindelik by sy ma aan te lê.

#### 4.83 Simboliek/metafore

- 1) Freiburg (1918: 112) wys daarop dat alledaagse aktiwiteite soos om hande te skud, te soen, trouinge, kranse op 'n graf en godsdienstige aktiwiteite almal simbole is.

- 2) Freiburg (1918: 114 – 116, 125) gee die volgende aanwendings van simboliek:
  - a) Identifisering van karakters.
  - b) Aanduiding van 'n karakter se persoonlikheid.
  - c) Uitdrukking van betekenis wat moeilik is om kinematies te kommunikeer.
  - d) Uitdrukking van abstrakte betekenis.
  - e) Beklemtone van die plot se betekenis.
  - f) 'n Karakter as simbool.
  - g) Gee van vooruitskouing.
  - h) Die titel.
- 3) Herman (1952) gee die volgende riglyne vir simboliek:
  - a) 'n Simbool moet 'n definitiewe doel dien in 'n storie (p. 262).
  - b) 'n Simbool kan iets kommunikeer op 'n mooier, sterker of gevoelvoller wyse as dit wat deur die simbool verteenwoordig word (p. 262).
  - c) Rolprente verleen hul goed vir die gebruik van simboliek (p. 262).
  - d) Simbole moet ooglopend identifiseerbaar en verstaanbaar wees vir kykers, want as hulle dit nie herken en verstaan nie, benadeel dit voorwaartse beweging (p. 262).
  - e) Rolprentsimbole moet universele betekenis hê. Dit kan nie so esoteries wees dat slegs die skepper daarvan dit verstaan nie, want dit sal kykers laat met 'n vae gevoel van ontevredenheid (p. 262).
  - f) Ooglopende simbole wat clichés is, moet vermy word, maar simbole wat slegs ontdek kan word deur die rolprent oor en oor te kyk of deur kommentare daarvoor te lees, het geen funksie nie (p. 264).
  - g) Die skrywer moet vars simbole skep of vars aanwendings vir cliché-simbole uitdink (p. 264).
  - h) Simbole versier die prosaïese met die poëtiese (p. 264).
  - i) 'n Simbool hoef nie met die eerste oogopslag verstaan word nie. Dit kan 'n sensasie van insig in die onderbewussyn skep sodat die kumulatiewe effek die vereiste effek op kykers het (p. 265).
- 4) In baie van Hitchcock se rolprente is daar voorwerpe wat nie net funksioneel is vir die storie nie, maar wat ook 'n simboliese waarde het (Derry 1978: 61).
- 5) Simboliek moet vir 'n baie duidelike doel aangewend word (Blacker 1986: 33).
- 6) Alle voorwerpe kommunikeer hul eie unieke betekenis. 'n Hobbelperd kommunikeer beweging en 'n Chinese porseleinpop 'n bevrore oomblik. As 'n karakter op die voorwerp reageer, word nog 'n betekenis gekommunikeer, byvoorbeeld wat sy gevoelens of gedagtes is (Mehring 1990: 191).
- 7) 'n Uurglas se denotatiewe betekenis is 'n ou tipe horlosie. Die konnotatiewe betekenis is sterflikheid. Deur die regte kontekste te ontwerp, kan die skrywer betekenis gee aan voorwerpe, gebeure of karakters wat hulle alledaagse betekenis transendeer (Rabiger 2000: 36).
- 8) Na die kern van die storie geskep is, kan die skrywer dink aan simbole wat organies is aan die storie (Rabiger 2000: 155).

#### 4.84 Kommunikasie

- 1) Belangrike inligting moet sorgvuldig oorgedra word aan kykers. In *North by Northwest* het Ernest Lehman 'n gedeelte van die dialoog laat oordonder met die klank van die vliegtuig, want kykers het reeds die inligting geweet, maar die

hoofkarakter nie. Toe is die vliegtuigklank weggeneem en kykers kon die belangrike onthulling hoor, naamlik dat die vroulike hoofkarakter vir Amerika werk. Hierdie tydelike weerhouding het tot gevolg gehad dat kykers die eerste inligting daarna duidelik waargeneem het (Hollenbach 1980: 221).

- 2) Gebruik so veel moontlik visuele kommunikasie eerder as dialoog om inligting soos emosies oor te dra (Wolff & Cox 1988: 98).
- 3) Stories bestaan uit primêre en sekondêre inligting. Die primêre inligting is plot, voorwaartse beweging, karakter en tema. Dit word hoofsaaklik gekommunikeer deur aksie en dialoog. Sekondêre inligting is detail, inkleur, verryking en kommentaar, byvoorbeeld sekondêre aksies en dialoog, rekwisiete, kleur, beligting, klanke, kostuums, haarstyle en grimering. Die sekondêre inligting skep dikwels die natuurlike atmosfeer van die toneel (Mehring 1990: 127).
- 4) Elke keer wat daar nuwe inligting aan kykers gegee word, gaan hulle terug na die storie as geheel, herinterpreteer die inligting en verkry dieper insig. Kykers beleef dit asof hulle self die nuwe inligting bekom het (McKee 1998: 237).

#### 4.85 Skouspel (*spectacle*)

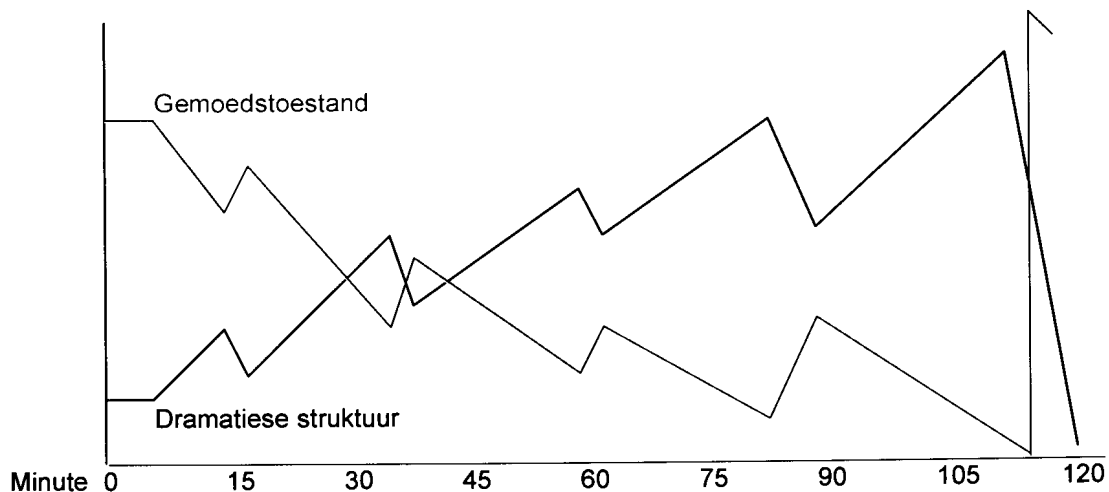
- 1) Aristoteles (geredigeer deur Moxon 1963: 23, 45) noem die volgende oor skouspel:
  - a) Dit kan gebruik word om vrees en simpatie te skep, maar dit is beter om dit te bereik deur die strukturering van gebeure.
  - b) Diegene wat skouspel slegs gebruik om dit te paradeer, het geen doel in drama nie.
  - c) Die epiek het meer ruimte vir die wonderbaarlike.
  - d) Die onwaarskynlike is die hoofbestanddeel van die wonderbaarlike.
- 2) Aanskoulike tonele soos ontploffings of gevegte tussen twee leërs is net toelaatbaar indien dit verband hou met die feite van die hoofkarakters. "*A circus may legitimately have side shows, but the drama cannot.*" (Hill 1919: 80).
- 3) Skouspele is ultrarealisme en dit moet nie Idealisme en Romantiek oordonder nie. Idealisme is delikaat en weerspieël skoonheid, drome en volmaaktheid. Romantiek is ryk en geniet die grille van die jeug, die lus na liefde en die bedwelming van avontuur (Hill 1919: 80).
- 4) As die storie 'n romanse is, moet die bydraende elemente romanties en nie skouspelagtig wees nie (Hill 1919: 80).

#### 4.86 Beloning/prys (*Reward/Seizing the sword*)

- 1) Na die held die doodsgevaar oorleef het, neem hy die Beloning in besit. Dit kan byvoorbeeld 'n towerswaard of kennis of iets wees wat die land kan genees. In *Star Wars* is dit die planne van die Dood-Ster (Vogler 1998: 22).
- 2) Tydens die beloningsfase versoen die held hom dikwels met 'n ouer (Vogler 1998: 23).
- 3) Die held keer terug na die Gewone Wêreld, maar die reis is sinneloos as hy nie 'n beloning of les van die Spesiale Wêreld saambring nie (Vogler 1998: 25).
- 4) Die beloning wat die hoofkarakter najaag, kan tasbaar of ontasbaar wees. In *Life is Beautiful* is die hoofkarakter se doelwit ontasbaar, naamlik om sy seun te beskerm teen die gruwel van die oorlog. 'n Tasbare beloning maak dit makliker om 'n storie te skryf (Halperin 2000: 110).

4.87 Laagtepunt/donkerste oomblik/diepste oomblik

- 1) *Somebody Up There Likes Me* het die laagtepunte in Graziano se lewe uitgebou, sodat die lang opbou na die klimaks geloofwaardig is (Hollenbach 1980: 226).
- 2) Die meeste stories bevat 'n donkerste oomblik aan die einde van die tweede bedryf, wanneer dit lyk of die held oorwin is (Lucey 1996: 63).
- 3) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die donkerste oomblik:
  - a) Die held beleef sy emosionele laagtepunt in die Binneste Grot (p. 21).
  - b) Hy beleef die Krisis (*ordeal*) wanneer hy sy grootste vrees direk konfronteer en tot by die rand van die dood kom in 'n geveg met 'n vyandige krag (p. 21).
  - c) Vir kykers is die Krisis die donkerste oomblik, aangesien hulle nie weet of die hoofkarakter gaan leef of sterf nie. In *Star Wars* is dit waar Luke deur die monster in die riolering ingetrek word en kykers nie weet of hy nog leef nie. In *E.T.* is dit die toneel waar hy lyk of hy dood is op die operasietafel (p. 21).
  - d) 'n Donker oomblik vir die held is 'n helder oomblik vir die skurk en andersom (p. 169).
  - e) Die verwagting word dikwels geskep dat die held gaan sterf. Onder andere word dit onthul dat baie voor hom probeer het en almal het met hulle lewe geboet (p. 170).
- 4) Deemer (1/12/2000) konstateer die volgende oor die laagste oomblik:
  - a) In die tweede helfte van die tweede bedryf verloop die held se reis afwaarts tot by die einde-van-die-bedryf-plotwending, wat die laagste oomblik vir die held is. Op daardie punt lyk alles verlore. In *Jurassic Park* stort die sekuriteitstelsel in duie wanneer die rekenaar probleme gee.
  - b) Die held moet uit die laagste oomblik kom deur aktief te wees, nie passief nie. Hy moet byvoorbeeld nie deur iemand gered word nie.
  - c) Die terugkeer moet geloofwaardig wees binne die konteks van die storie.
  - d) In die derde bedryf moet die held herstel van die laagste oomblik, sodat hy kan deelneem aan die finale deel van die storie.
- 5) Dit word gepostuleer dat die grafiek wat die negatiewe emosionele toestand van die hoofkarakter(s) en kykers uitbeeld vanaf die voorversteurde toestand, deur die donkerste oomblik tot by die helderste oomblik, breedweg teenoorgesteld is van die grafiek wat die dramatiese struktuur (spanning) uitbeeld:



#### 4.88 Insig

- 1) Die karakter sal 'n graad van bewustheid en kennis hê van die situasie (Polti 1921: 119).
- 2) Sodra die karakter in die tweede bedryf inbeweeg, begin hy reik na die waarheid. Die storie se hoofdoel in die tweede bedryf moet wees om die misterie, onsekerheid of verwarring wat die hoofkarakter omring, op te klaar. Uiteindelik word die waarheid onthul, maar eers as dit lyk of die held verslaan is (Halperin 2000: 96).
- 3) Die soektog, jaagtog of agtervolging van die tweede bedryf moet die hoofkarakter lei om een of ander tipe waarheid of spesiale kennis te ontdek. Soms kan dit die karakter in 'n doodloopstraat laat beland van waaruit hy vir sy lewe moet vlug (Halperin 2000: 126).

#### 4.89 Klimaks/katarsis/resolusie/opstanding

- 1) Die resolusie moet uit die plot voortvloei en nie staatmaak op 'n kunsmatige, meganiese versinsel nie (Aristoteles, geredigeer deur Moxon 1963: 26 - 27).
- 2) In stories waar raaisels of misteries 'n rol speel, moet die oplossing daarvan uitgestel word tot by die klimaks (Hill 1919: 19).
- 3) In stories waar 'n hoofkarakter valslik verdink word, moet die spanning rondom die misverstand behou word tot by die klimaks voor dit opgeklar word (Hill 1919: 26).
- 4) Volgens Hill (1919: 75) moet die spanning gehandhaaf word vanaf die begin van die storie tot by die sluitingstonele wat op die klimaks volg.
- 5) Elke klimaks binne die storie moet voorafgegaan word deur spanning of onsekerheid ten opsigte van die uitkoms van die situasie (Hill 1919: 75 - 76).
- 6) Met die klimaks is kykers se belangstelling en reaksie op sy hoogste (Otto 1983: 150).
- 7) Konflikresolusie sonder konfrontasie neig om swak en onbevredigend te wees (Blacker 1986: 23).
- 8) Die punt van maksimum spanning is die hoofklimaks, waar alles in fokus gebring en die konflik opgelos word (Blacker 1986: 23).
- 9) 'n Klimaks wat in die kop van die hoofkarakter plaasvind, bevat nie drama nie (Blacker 1986: 23).
- 10) Om 'n probleem uit te praat, is 'n swak visuele of dramatiese resolusie (Blacker 1986: 24).
- 11) Die protagonis moet die probleem oplos, 'n keuse uitoefen en die finale morele besluit neem (Blacker 1986: 24).
- 12) Die klimaks is die hoogste emosionele punt in die storie en moet die vraag of die held sy uiterlike motivering bereik of nie, duidelik beantwoord. Indien daar 'n sekondêre plot is, moet daar 'n tweede klimaks wees om dit op te los. Die afloop is die tonele wat die storie dra tot by die einde en kykers toelaat om die emosionele impak te verwerk (Hauge 1988: 102 - 103).
- 13) Die einde moet een wees wat emosioneel die bevredigendste vir kykers is. Dit beteken nie die storie moet 'n gelukkige einde hê nie, maar dit moet nie défaitisties wees nie. Rolprente wat die suksesvolste is, is die met gelukkige eindes (Hauge 1988: 103 - 104).



- 14) Swain & Swain (1988: 125 - 126) konstateer die volgende oor die klimaks:
- Die meeste klimakse bevat 'n moreelgeoriënteerde besluit deur die protagonis, wat bepaal of hy wen of verloor. Indien hy die regte besluit neem en daarvoor beloon word, voel kykers ook beloon.
  - Die hoofklimaks is die punt in die draaiboek waar die konflik tussen begeerte en gevaar sy hoogtepunt bereik.
  - 'n Tegniek om 'n morele/etiese besluit aan die klimaks te gee, is om 'n maklike uitweg vir die hoofkarakter by die klimaks te verskaf. Al wat hy moet doen, is om dié pad te volg en die druk is van hom af. Al is die gevaar en probleme hoe groot, laat hom 'n besluit neem om die "regte" ding te doen en die morele pad te kies.
  - Verkieslik moet die hoofkarakter nie verbaal wees oor sy morele keuse nie. Stilte, oppervlakkige sinisme of om koel en kalm te wees, is aanvaarbaar.
  - Dit is baie belangrik dat die hoofkarakter dapperheid toon tydens die klimaks, omdat dapperheid die eienskap is wat mense die meeste bewonder. Veral morele dapperheid word hoog aangeslaan.
- 15) Swain en Swain (1988: 127 - 128) identifiseer twee tipes spanning wat met die klimaks verlig kan word:
- Verligting van **onderwerp**-gegenereerde spanning: Dit hou grootliks verband met meganiese kwessies soos hoe om die kode te ontsyfer, die testament te kry of die held van die vuurpeleton te red. Dit moet altyd anders wees as wat kykers verwag dit gaan plaasvind
  - Verligting van **karakter**-gegenereerde spanning: Kykers sal nie totaal tevrede wees voor hulle nie weet hoe sake vir die karakters afgeloop het nie. Elke karakter moet kry wat hy deur die storie gedemonstreer het hy verdien.
- 16) Volgens Burns, onderhoud in Swain en Swain (1988: 349) kry kykers nie werklik satisfaksie uit die klimaks as die karakter die maklike uitweg vat/die ooglopende oplossing volg tydens die klimaks nie.
- 17) Een van die foute wat steeds in professionele draaiboeke gemaak word, is dat die plot opgelos word deur iets wat uit die bloute gebeur. Gevolglik voel kykers dat hulle gekul is (Wolff & Cox 1988: 20).
- 18) Die hoofkarakter, en nie 'n ander karakter nie, moet tydens die klimakssekwens die probleem oplos (Human 1989: 82).
- 19) Lucey (1996) noem die volgende oor die klimaks:
- In aksiestories is die konfrontasie fisies en sluit dit 'n een-tot-een-geveg tussen die held en opponent in. In karakterstories is die finale konfrontasie gewoonlik verbaal (p. 82).
  - Gewoonlik word die probleem ten gunste van die held opgelos. Soms wen die held sonder om te wen, soos in *Rocky*, waar hy nie die geveg wen nie, maar daarin slaag om op sy voete te bly tot die einde toe (p. 82).
  - As die held homself opoffer vir 'n goeie saak, verwerf hy eer en het die storie 'n positiewe einde (p. 82).
  - Die klimaks is dikwels 'n oog-vir-'n-oog-verhouding betreffende oortreding en straf. Die held se vernedering lei dikwels tot 'n groter vernedering vir die opponent. As die held onderwerp is aan fisiese of emosionele geweld, word die opponent aan nog groter geweld onderwerp (p. 83).



- e) Soms betoon die held genade aan die skurk, waarop hy dan die held aanval. Dit versterk die gevoel by kykers dat reg seëvier as die held dan die skurk vernietig (p. 83).
  - f) Kykers het die drama saam met die held beleef en hulle verwag dat hy moet seëvier in die klimaks. As die storie nie voldoen aan die belofte nie, voel kykers gekul uit die gelukkige einde wat hulle verwag het. In *The French Connection* is die klimakstoneel nie so indrukwekkend as die voorafgaande jaagsekwens nie en die skietgeveg eindig onbeslis (p. 83).
  - g) Om die klimaks uit te rek, moet gebeure, aksies, terreine en instrumente ontwerp word om die spanning te handhaaf (p. 84).
  - h) Die klimaks benodig 'n onverwagte, onvermydelike en bevredigende oplossing van die storie se eksterne en interne probleme (p. 212).
- 20) Cameron (Lucey 1996: 84) het geweet kykers sal besef dat *The Terminator* se vals eindes nie die ware eindes is nie, aangesien die vrae nog nie beantwoord is nie. Op grond hiervan word gepostuleer dat die klimaks verby is wanneer die dramatiese vrae beantwoord is.
- 21) McKee (1998) noem die volgende oor klimaks:
- a) 'n Hollywood-gesegde lui dat rolprente gaan oor die laaste 20 minute. As die eerste deel effens trek, maar dan geleidelik opbou, kykers al meer intrek en eindig met 'n goeie klimaks, sal dit soos *Kiss of the Spider Women*, 'n sukses wees. As dit die eerste tagtig minute baie effektief is en dan vanaf die klimaks van die tweede bedryf tot die einde platval, sal dit 'n mislukking wees soos *Blind Date* met Kim Basinger en Bruce Willis (pp. 107 - 108).
  - b) 'n Klimaks is die bevredigendste as dit gebou word op 'n wending. Dit forseer die gaping tussen verwagting en resultaat vir oulaas oop en skep 'n klimaks wat kykers vir 'n leeftyd sal onthou. In *The Empire Strikes Back* is Luke se eerste dilemma as hy moet besluit (a) of hy teen Vader gaan veg of vlug (*onversoembare opsies*), of (b) hy teen Vader gaan veg en sterf of vlug en 'n lafaard is en terselfdertyd sy vriende verraai (*beste van twee slegte opsies*). Hy kies om te veg. Dan sê Vader hy kan hom nie doodmaak nie, want hy is Luke se pa. Hy moet weer 'n dilemmabesluit neem: Hy kies om te veg. Dan kap Vader sy hand af en Luke val op die vloer. Vader nooi hom uit om by hom aan te sluit. Luke moet weer 'n dilemmabesluit neem (*beste van twee slegte opsies*): Sluit aan by die donker kant of sterf. Hy kies teen Vader en dan vind die klimaks plaas (pp. 304 - 306).
  - c) Alle genres is nie tot dieselfde mate geskik vir wendings tydens die klimaks nie. Fantasie kan meer en groter/fantastieser wendings hê as 'n realistiese menslike drama (sien pp. 304 - 306).
  - d) Die plasing van die krisis binne die klimaks word bepaal deur die lengte van die klimaks se aksie. Normaalweg gebeur dit in die laaste minute en in dieselfde toneel. Die krisis met sy gepaardgaande besluit kan ook aan die einde van die voorlaaste bedryf geplaas word, byvoorbeeld as deel van die bedryfsklimaks. Dan word die hele laaste bedryf aan die klimaks gewy. In rare gevalle vind die krisisbesluit direk na die snellergebeurtenis plaas en is die hele storie die uitvoering van die besluit. 'n Voorbeeld is die *James Bond*-rolprente waar hy die sending aanvaar ('n reg/verkeerd-keuse en dus nie 'n dilemma nie) en vir die res van die storie die skurk beveg. Hy neem geen besluit van substansie vir die res van die storie nie (pp. 306 - 307).

- e) Die klimaks moet nie noodwendig vol geraas en geweld wees nie – dit moet vol betekenis wees, want betekenis genereer emosie (p. 309).
  - f) Die aksie wat die klimaks veroorsaak moet voor die hand liggend wees en nie verduideliking, veral vertelling of stem-oor, benodig nie (p. 309).
  - g) Die aksie van die klimaks moet gepas wees vir die storie. In *Glory* is dit 'n verhewe gevegsekwens en in *Ordinary People* is dit 'n vrou wat opstaan na 'n sagte gesprek met haar man, haar tas pak en by die deur uitstap (p. 309).
  - h) Die ideaal is dat die subplotte se klimakse deel vorm van die hoofklimaks, mits dit logies is. As dit onmoontlik is, moet die onbelangrikste subplotte se klimakse eerste plaasvind, gevolg deur die volgende belangrike klimaks, tot by die hoofklimaks (p. 310).
  - i) Volgens Goldman (p. 310) [geen bronverwysing vir Goldman], is die sleutel tot alle rolprenteindes om kykers te gee wat hulle wil hê, maar nie soos hulle dit verwag nie.
  - j) Vervaardigers sê dat gelukkige eindes beter vaar by die loket as tragiese eindes. Kykers wil egter nie 'n gelukkige einde hê nie, maar 'n bevredigende einde (p. 311).
  - k) Die inhoudelike en emosionele omstandighede wat pas by die einde (gelukkig, tragies of ironies) moet van die begin af geskep word (p. 311).
  - l) Indien 'n sekere verwagting by kykers geskep is oor die einde, is dit katastrofies as die storie nie daaraan voldoen nie (p. 311).
  - m) Enige een kan 'n gelukkige einde skep – gee net die karakters alles wat hulle wil hê, of 'n tragiese einde – laat almal net sterf. Die meester verskaf die emosie wat hy belowe het, maar met 'n golf van onverwagte insig wat hy weerhou tot 'n wending in die klimaks self (p. 311).
  - n) Volgens Truffaut (p. 312) [geen bronverwysing vir Truffaut], is die sleutel tot 'n goeie rolprenteinde 'n kombinasie van skouspel en waarheid. Met skouspel bedoel hy 'n visuele einde, nie noodwendig spesiale effekte nie. Met waarheid bedoel hy die beherende idee. Hy probeer dus om 'n sleutelbeeld te skep wat die betekenis en emosie opsom en konsentreer.
  - o) Selfs al is alle los elemente afgehandel na die klimaks, benodig die meeste rolprente 'n afloop ter wille van die kykers. Hulle beleef 'n emosionele hoogtepunt met die klimaks en dit is onbehoorlik om op daardie oomblik na swart te gaan en die titels te rol. 'n Rolprent benodig wat in die teater bekend staan as 'n "stadige gordyn" (p. 314).
- 22) Die aanpassing (*adjustment*) vind plaas wanneer die doel bereik word, want die versteuring het opgehou om te bestaan. Volgens Vale (1998: 98) is daar net drie maniere waardeur die toestand van aanpassing bereik kan word:
- a) Die magte van aantrekking of wegstoting word vernietig.
  - b) 'n Verhouding word gevorm tussen die magte van aantrekking.
  - c) Die verhouding tussen die magte van wegstoting word onderbreek.
- 23) Volgens Vale (1998: 100) was kykers intens ontevrede na hulle Hitchcock se rolprent *Suspicion* gekyk het. Op die oog af lyk hulle ontevredeheid ongegrond, aangesien die einde gelukkig is. Die probleem is dat geen verandering deur die stryd bereik is nie – die hoofkarakters is gelukkig getroud voor die stryd en weer na die stryd. Die stryd vind ook nie plaas as gevolg van 'n werklike oorsaak nie, maar 'n fiktiewe oorsaak.

- 24) Dit word gepostuleer dat tonele se spoed en intensiteit gewoonlik toeneem nader aan die klimaks.
- 25) Vogler (1998) konstateer die volgende oor die klimaks:
- a) Die held moet deur 'n laaste reinigingsproses gaan. Dit behels 'n tweede lewensgevaarlike Stryd, waarin hy moet bewys dat hy die lesse van die eerste Stryd geleer het (p. 24).
  - b) Dit is 'n fout as die held redelik aktief is regdeur die storie en op die mees kritieke oomblik word hy passief en gered deur 'n mag van buite. Tydens hierdie kritieke oomblik, bo alle ander oomblikke, moet hy aktief wees, in beheer bly en meester wees van sy eie toekoms (p. 37).
  - c) Tydens die Opstandingsfase wend die Donker Magte 'n laaste poging aan om die held dood te maak. Die held word elke keer verander wanneer hy by die dood omdraai. In die proses steek hy die derde drempel oor. Hy keer terug as 'n nuwe wese met nuwe insig (pp. 24, 26).
  - d) In baie moderne stories word die held se persoonlikheid herstel of herskep. Die gebrek kan 'n kritiese element van sy persoonlikheid wees, byvoorbeeld die onvermoë om lief te hê of te vertrou (p. 40).
  - e) Die klimaks kan 'n keuse behels, byvoorbeeld tussen twee eggenote of twee mense se lewens (*Sophie's Choice*) (p. 208).
  - f) Die klimaks kan 'n **stil klimaks** wees waar die gevoel geskep word dat al die konflik harmonieus opgelos is. Die spanningsknope wat geskep is, kom los nadat dit 'n ligte pluk ontvang het (p. 208).
  - g) Die klimaks kan 'n **rollende klimaks** wees. Verskillende subplotte kan elkeen hulle eie klimaks hê of die held kan 'n klimaks op verskillende vlakke soos rationeel, emosioneel/geestelik en liggaamlik hê (Vogler 1998: 209).
  - h) Die klimaks moet 'n katarsis verskaf, 'n emosionele suiwering deur lag, huil of vrees (p. 210).
  - i) Die klimaks moet plaasvind wanneer kykers op hulle emosionele en persepsiële hoogtepunt is (p. 210).
  - j) Die klimaks kan bestaan uit 'n eenvoudige fisiese stryd en 'n emosionele/ sielkundige katarsis en steeds 'n bevredigende emosionele effek op kykers hê (pp. 210 - 211).
  - k) Lag is een van die sterkste kanale van 'n katarsis. 'n Komedie moet versigtig gekonstrueer word om op te bou tot 'n klimaks van lag (p. 211).
  - l) Die skurke moet hulle regmatige straf ontvang en nie ligtelik daarvan afkom nie (p. 226).
  - m) Kykers haat dit as die skurk te lig daarvan afkom (p. 226).
  - n) Die straf moet ook 'n element van poëtiese geregtigheid (*poetic justice*) bevat. Die manier waarop die skurk sterf of gestraf word, moet direk verband hou met hoe hy opgetree het (p. 226).
  - o) Die held moet ook kry wat hy verdien. Te veel rolprenthelde kry Belonings wat hulle nie werklik verdien het nie. Die Beloning moet proporsioneel wees tot hulle opoffering (p. 227).
- 26) Cowgill (1999) konstateer die volgende oor die klimaks:
- a) 'n Klimaks is op sy sterkste as die karakter iets ontdek of besef wat belangrik is vir die storie as geheel (p. 19).



- b) Die impak van die klimaks word bepaal deur die groter van die krisis wat dit voorafgaan (p. 19).
  - c) In baie rolprente eindig die klimaks van 'n krisis in die tweede bedryf negatief vir die hoofkarakter. Die karakter lyk vir 'n wyle of hy oorwin is voordat hy weer deur 'n nuwe verwickeling tot aksie gebring word (p. 19).
  - d) 'n Klimaks binne die storie dien dikwels as 'n omkeer of wending wat die plot of kykers se verwagting in 'n nuwe rigting stuur (p. 19).
  - e) Die finale deel van die storie na die klimaks, herrangskik die parameters van die storiewêreld. Dit verseël die lot van die hoofkarakters, veral die waarin kykers die meeste belangstel (p. 24).
  - f) Omdat die held wen of verloor, sy doel bereik of nie, word al die ander karakters geaffekteer (p. 25).
  - g) In die beste rolprente verskaf die resoluëie 'n laaste insig in die storie, wat help om die tema verder te definieer (p. 25).
  - h) Goeie rolprente bou totdat kykers dit nie meer kan vat nie. Dit bring dan op 'n verrassende manier die konflikterende elemente van die hoofkrisis bymekaar in die klimaks en bied 'n resoluëie vir die storie (p. 214).
  - i) 'n Goeie einde is die somtotaal van alles wat vooraf gebeur het. Dit is die oomblik waarvoor kykers gewag het sedert die bekendstelling van die hoofkonflik (p. 214).
  - j) Hoekom is sekere klimakse en resoluëies bevredigender as ander? Die verskil lê in die karakters wat betrokke is by die aksie. 'n Goeie storie se einde is bevredigend omdat kykers omgee vir die karakters wat betrokke is by die gebeure (p. 214).
- 27) Cowgill (1999: 215 - 221) identifiseer die volgende elemente van 'n goeie einde:
- a) Die klimaks vind plaas as die finale krisis sy grootste intensiteit bereik en die hoofkonflik opgelos word
  - b) Die hoofklimaks is die hoogtepunt van beide die konflik en die tema. Deur vir kykers te vertel wie wen en hoekom, definieer die klimaks die basiese betekenis van die storie.
  - c) Die oorsprong van die hoofklimaks begin reeds lank voor die begin van die finale krisis. Die fondasie lê in die skep van fassinerende karakters.
  - d) Die klimaks sal emosioneel en kataradies wees indien kykers sterk met 'n karakter identifiseer en dus omgee wat met hom gebeur.
  - e) Omdat kykers met die karakter(s) identifiseer, hoop hulle sterk dat die karakter die probleem gunstig sal oplos.
  - f) Terselfdertyd vrees kykers, in die lig van die hindernisse, dat die karakter dit nie sal regkry nie. Die interaksie van hoop en vrees dring kykers om die plot se verloop te antisipeer.
  - g) Daar is 'n sterk verband tussen die ontwikkeling van die hoofkarakter se persoonlike probleem en die resoluëie van die hoofkonflik. Die plot vestig 'n karakter met innerlike konflik en hy moet dit eers uitsorteer voordat hy die hoofkonflik kan oplos.
  - h) Soos die karakters probeer en faal om die uiterlike konflik op te los, verdien hulle die respek van kykers. Soos hulle gedwing word om met hulle innerlike konflik te worstel, groei kykers se verhouding met hulle, omdat kykers instinktief weet hoe moeilik dit is om te verander.

- i) Daar is groot en duidelik identifiseerbare risiko's op die spel. Soos die klimaks naderkom, raak kykers bewus van die risiko as die protagonis nie suksesvol is in sy hantering van die hoofkonflik nie.
  - j) Die spesifieke risiko's wat die protagonis moet hanteer in die finale klimaks is gewoonlik die gevolg van 'n aksie wat in die tweede, of selfs eerste bedryf in werking gestel is.
  - k) Risiko's is hoër as lewens en verhoudings betrokke is. Op hierdie punt verander die storie in 'n toets vir integriteit – watter prys sal die protagonis betaal om dit te handhaaf?
  - l) Die klimaks is die punt waar die protagonis demonstreer of hy die prys sal betaal of nie.
  - m) Aksie beslaan gewoonlik 'n deel van die klimaks.
  - n) Die aksie moet die finale uitslag van die klimaks in onsekerheid hou.
  - o) Die aksie moet die opponerende elemente van die storie bymekaar bring. Indien die protagonis en antagonis mekaar duidelik opponeer, moet hulle in die klimaks teen mekaar te staan kom, anders sal kykers bedrieg voel.
  - p) Die hoofbron van die protagonis se konflik moet ook die konflik van die klimaks wees.
  - q) Die enigste kwessies van twyfel is waar die klimaks sal afspeel en watter tipe aksie dit sal benodig.
  - r) Die aksie moet die terrein benut om kykers se aandag aan te gryp en hulle onseker te hou oor die finale uitkoms tot op die laaste oomblik.
  - s) Indien die antagonis nie die hoof- of werklike bron van die konflik vir die protagonis is nie, is sy teenwoordigheid by die hoofklimaks nie verpligtend nie. Die hoofkonflik is soms 'n interne konflik waarin die karakter homself opponeer (*Jerry Maguire, Quiz Show, Tootsie*).
  - t) Die afloop finaliseer die lot van die hoofkarakters, veral die waarin kykers die meeste belangstel. Die beste afloop werk op twee maniere:
    - Indien daar weinig of geen vrae is wat opgelos moet word nie, moet die afloop vinnig en op die man af wees. Dit kan so min as een bladsy tot een reël van dialoog behels.
    - Indien daar nog baie onbeantwoorde vrae is soos die lot van belangrike karakters of aksielyne, moet die gebeure van die afloop nog steeds kykers laat wonder wat volgende gaan gebeur.
- 28) Dit is baie moeilik om spanning te skep indien kykers reeds die afloop van 'n storie ken, soos met die ware storie *The Insider* (Giannetti 2002: 343).

#### 4.90 Afloop/epiloog/einde

- 1) Daar word te veel klem gelê op die gelukkige einde, selfs as dit inkonsekwent is en uit pas is met die artistieke. Dit is belangrik dat die einde voldoen aan die vereistes van die plot en die karakterisering (Patterson 1920: 26 - 27).
- 2) Herman (1952) noem die volgende oor die einde:
  - a) Die einde van die plot moet logies sin maak en nie kykers laat voel dat hulle gekul is soos in die geval van *Sunset Boulevard* nie (p. 68).
  - b) Die nadeel van 'n gelukkige einde is dat dit uit noodsaak getelegrafeer word. Kykers weet dat die held die probleme tussen hom en die meisie sal oplos, die hindernisse sal oorkom en die "papiere sal kry" (p. 88).

- c) Die sterstelsel van Hollywood maak dit noodsaaklik dat die storie 'n gelukkige einde het (p. 88).
  - d) As 'n karakter wat deur 'n ster gespeel word nie sy doelwit bereik nie, bereik hy wel 'n alternatiewe doelwit. As hy byvoorbeeld nie die ryk meisie kry nie, kry hy die arm meisie wat 'n beter vrou vir hom sal wees (p. 88).
  - e) Die statistiek oor loketinkomste bewys dat kykers van gelukkige eindes hou (p. 89).
  - f) As goed oor kwaad seëvier, is dit 'n gelukkige einde (p. 89).
  - g) As die oorwinning van goed oor kwaad uitsluitlik berus op toeval of die gevolg is van swak versinning, word die gelukkige einde getelegrafeer en gaan spanning en dramatiese impak verlore (p. 89).
  - h) As die storie die gevoel skep dat dit onvermydelik is dat die hoofkarakter sy doelwit sal bereik, is dit 'n fout as hy dit nie bereik nie (p. 89).
- 3) Dit is moeilik om nie gelukkige eindes te telegrafeer nie. Die volgende tegnieke kan volgens Herman (1952: 89 - 90) gebruik word om dit teen te werk:
- a) Hou die afloop so lank moontlik 'n geheim, selfs tot aan die einde.
  - b) Bring die persoon of tema wat uiteindelik tot die hoofkarakter se geluk gaan lei eers laat in die storie in.
  - c) Laat faal/verswelg die held deur 'n reeks probleme tot naby die einde.
- 4) 'n Behoorlike einde is een wat 'n verwagting by kykers vervul (Goldman 1983: 118).
- 5) Navorsing het bewys dat positiewe eindes gewilder is as negatiewe eindes. Dit beteken nie dat die einde 'n stroperige, altyd-gelukkige einde moet wees nie (Otto 1983: 183).
- 6) Dood is nie op sigself 'n oplossing (goeie einde) nie (Blacker 1986: 24).
- 7) Daar kan geen dubbelsinnigheid wees oor die klimaks van die storie nie – of die held bereik sy doelwit of hy bereik dit nie. Daar kan onopgeloste elemente aan die einde wees, maar dit mag nooit die bereiking van die held se uiterlike doelwit insluit nie (Hauge 1988: 102 - 103).
- 8) Die afloop van 'n storie moet oor die algemeen 'n gevoel van poëtiese regverdigheid bevat (Swain & Swain 1988: 127).
- 9) Kykers wil hê die hoofkarakter moet sy primêre doelwit bereik en nie 'n sekondêre doelwit nie, selfs al is die alternatiewe doelwit objektief gesien, beter. Die einde van *Pretty in Pink* is oorgeskië omdat kykers, wat hoofsaaklik uit tienermeisies bestaan het, ontevrede was dat die heldin nie die ryk maar mislike seun gekry het nie, maar 'n aantreklike *nerd* wat nog altyd haar vriend was (Wolff & Cox 1988: 13 - 14).
- 10) Ateljees maak nie sommer rolprente met ongelukkige eindes nie (Wolff & Cox 1988: 14).
- 11) 'n Einde is onbevredigend as die konflik opgelos word deur toeval, of 'n onlogiese/ongemotiveerde besluit van 'n karakter (*Pretty in Pink*) of deur mense of magte wat nie vooraf gevestig is nie (Wolff & Cox 1988: 28).
- 12) Die konflikresolusie moet primêr deur die hoofkarakter plaasvind. Kykers het hom die hele storie gevolg en wil nie hê iemand anders moet die storie aan die einde oorneem en die probleem oplos nie (Wolff & Cox 1988: 28 - 29).

- 13) Die cliché is dat Hollywood hou van gelukkige eindes. Die meeste rolprente waarvan kykers hou het egter nie gelukkige eindes nie, maar 'n gemengde emosionele einde en lê ook tussen 'n oop en 'n geslote einde (Horton 1994: 128).
- 14) Horton (1994: 173 - 175) identifiseer sewe tipes eindes, naamlik:
  - a) **Sirkulêr.** Die storie eindig waar dit begin het, met die verskil dat die storie nou afgehandel is (*Cape Fear*).
  - b) **Fantasie-triomf.** Dit het 'n gelukkige einde, maar deel of alles is in die karakter se verbeelding (*Raising Arizona*).
  - c) **Omhelsing/Seën.** Rolprente wat karakter en verhouding georiënteer is, moet 'n aanvaarding of seën of 'n verhouding wys aan die einde (*Rocky*).
  - d) **Alleen.** Aan die einde gaan die hoofkarakter voort op sy eie (*My Darling Clementine* of Charlie Chaplin se boemelaar).
  - e) **Die Vriesraam.** Dit dra die boodskap oor dat daar nie geëindig word nie, maar slegs gevries word in tyd (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*).
  - f) **Veelvuldige.** In *Time of the Gypsies* is daar ten minste vyf eindes.
  - g) **Die Baie-wyeskoot.** Dit verlaat die karakter vanaf 'n nabyskoot en eindig op 'n baie-wyeskoot.
- 15) Kykers verkies stories oor karakters wat worstel om selfverwesening of 'n oorwinning te behaal. Dit lê op 'n kontinuum wat strek van 'n lewe wat drasties ten goede verander (*Working Girl*), tot stories waar die hoofkarakter sterf, maar kykers met 'n positiewe gevoel gelaat word omdat dit die menslike gees veredel (*My Life, Awakenings, Dying Young*) (Lucey 1996: 85).
- 16) In aksie- en rillerstories is daar soms vals eindes, wat kykers gerusstel en dan kom die gevaar groter terug as tevore (*Alien, Aliens, Terminator*) (McKee 1998: 224 - 225).
- 17) Troues en nuwe verhoudings is 'n gewilde manier om stories te eindig (Vogler 1998: 224).
- 18) In 'n oop einde gaan die storie voort in die kykers se gedagtes. Dit is dikwels morele gevolgtrekkings wat aan kykers oorgelaat word. Sommige vrae word sonder, en ander met, verskeie antwoorde gelaat. Soms word nuwe vrae gevra wat voortbestaan lank na die rolprent verby is (Vogler 1998: 225).
- 19) Vir gesofistikeerde stories met 'n harde of realistiese gevoel is 'n oop einde soms die beste (Vogler 1998: 225).
- 20) 'n Epiloog kan die storie afrond deur te wys wat van die karakters geword het na die hoofstorie geëindig het. *Terms of Endearment* wys die karakters 'n jaar na die storie geëindig het (Vogler 1998: 230).
- 21) Hoeveel afloop sal kykers tevrede stel? (Vogler 1998: 235).
- 22) Is daar 'n positiewe emosionele krediet by kykers, of ten minste 'n balans tussen negatiewe en positiewe emosies, nadat hulle die rolprent gekyk het? (Giannetti 2002: 334).

\*\*\*\*\*

## 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
- a) weier om die waarheid wat hulle in die oog staar te erken.
  - b) hulle vyandigheid rig op 'n nie-vyandige persoon eerder as op die bron van vyandigheid.
  - c) humor gebruik om agter weg te kruip.
  - d) gevoel vermy deur betrokke te bly by intellektuele aktiwiteite.
  - e) ander beskuldig van die gedrag wat hulle in hulself haat.
  - f) hulle gevoelens ontken.
  - g) gedurig hulle onaanvaarbare gedrag verskoon.
  - h) oorpresteer.
  - i) onderpresteer.
  - j) in 'n fantasiewêreld leef.
  - k) angsprouerende gevoelens en gedagtes onderdruk.
  - l) 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):
- a) Helde met bimenslike eienskappe (*larger than life*).
  - b) Hoofkarakters wat soos die kykers is, maar interessanter, sodat hulle met hulle kan identifiseer.
  - c) 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.
  - d) Verskillende dimensies, soos doelwitte en ambisies, behoeftes en vereistes, sterkpunte en swakpunte.
  - e) 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 drempel 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 konflikerende 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 aandring 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 geboie 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 potensiele 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 aanvaarbaarder 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 **impakkarakter**. Dit is die karakter wat inwerk op die hoofkarakter en tot gevolg het dat die storie ontwikkel. Dit is dus grootliks dieselfde as die antagonis, 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 (Politi 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) **Komiesse 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 rond 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 ontgroei 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 uitvindsels 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 toenaar, 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) Mens 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, oninsklikke 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 waaroor 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 uithouvermoë 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:
- Dit vestig belangrike elemente soos die onderwerp, atmosfeer en kern-aannames.
  - Dit hou kykers op die regte pad.
  - Dit bly by die onderwerp.
  - Dit betrek kykers.
  - Dit is duidelik en op die punt af.
  - Dit word nie oordoen nie.
  - Dit is verbeeldingryk.
  - Dit bevat nie onnodige statistiek nie.
  - Dit is nie hoogdrawend, pseudo-intellektueel of vol foefies en geforseerde humor nie.
  - 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
- dit te skryf sodat die karakter eerder kan demonstreer wie/hoe hy is.
  - die toneel te vul met emosie, eerder as uiteensetting.
  - dit in 'n visueel interessante omgewing te laat afspeel.
  - 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:
- Dit moet gekonsentreerd wees: dit moet die maksimum sê met die minimum woorde.
  - Dit moet rigting hê: elke wisseling van dialoog moet die gebeure(*beats*) van die toneel in een of ander rigting draai sonder herhaling.
  - Dit moet 'n doel hê: elke sin of wisseling van dialoog is deel van 'n ontwerp wat die toneel bou rondom sy wending.
  - Dit moet maklik verstaan word: die woordeskat moet informeel en natuurlik wees, kompleet met verkortings, sleng en indien nodig kru taal.
  - 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 *we/* 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:
  - a) Verskille en argumente.
  - b) Deur vorige dialoog te onderbreek.
  - c) 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:
  - a) Vrae en reaksies. Die reaksie kan 'n antwoord wees, 'n ander vraag, 'n aksie, of 'n verandering van die onderwerp.
  - b) Saamstem en verskil. Die verskil kan uitgedruk word deur 'n teenstelling, ontwyking of stilte as 'n antwoord verwag is.
  - c) 'n Woord kan herhaal word of 'n woord wat pas by 'n vorige woord kan herhaal word.
  - d) Parallele (soortgelyke) konstruksie of herhaling van sinne/sinsdele. Byvoorbeeld: "Wat gaan ons doen?" "Wat gaan hulle doen?"
  - e) 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

- 1) Die storie moet bestaan uit 'n aaneenlopende ontwikkeling van kumulatiewe idees waarvan die dialoog slegs 'n deel uitmaak (Herman 1952: 205).
- 2) Die plot groei direk uit die interaksie tussen konflikterende karakters. Hierdie interaksie sluit dialoog in (Cowgill 1999: 263).
- 3) Dialoog wat die plot ontwikkel, hou verband met die konflik (Cowgill 1999: 263).
- 4) 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).
- 5) 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 spekulêr (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 gekamouflêr 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 proses.
  - 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:
    - iets 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 vrag 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 kontinuiteit 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 deurdit 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 metafoor 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 buitetonale 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) Onderwatertonale.
  - 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 (*Haloween*).
    - 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 rekenars 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 bemarkingsbegroting 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).

\*\*\*\*\*



## Hoofstuk 7: Navorsingsresultate: die meesterkontrolelys

Oorsig

Die hoofstuk bestaan uit ses afdelings:

7.1 tot 7.5 bevat die primêre navorsingsuitset, naamlik 'n omvattende kontrolelys. Dit bestaan uit vyf makrokontrolelyste naamlik struktuur, plot, emosie, karakters en dialoog. Daar is nie binne die kontrolelys verduidelik waarom 'n bepaalde kriterium gebruik is nie aangesien dit die hoofstuk onhanteerbaar lank sou gemaak het.

Eindnote is gebruik en 7.6 Eindnote bevat die verwysings na die bronne wat in hoofstukke 2 tot 6 gebruik is. Daardeur kan die gebruiker meer inligting kry indien 'n vraag onduidelik is. Indien die inligting in die inventaris van tegnieke/riglyne onvoldoende is, kan die gebruiker na die oorspronklike bron gaan vir 'n meer omvattende uiteensetting. Die letters e is gebruik vir eindnoot en ee vir eindnote.

Die meesterkontrolelys moet verkieslik saam met die inventaris van genre-eienskappe in hoofstuk 2 gebruik word.

\*\*\*\*\*

7.1 Makrokontrolelys: Struktuur

7.1.1 Dramatiese en tegniese struktuur

- 1) Hoe sterk is die liniêre kwaliteit van die storie? (e 706)
- 2) Het dit 'n duidelike begin, middel en einde? (ee 194, 558)
- 3) Het die storie 'n herstellende driebedryfstruktuur? (e 606)
- 4) Het die driebedryfstruktuur duidelike wendings? (e 2040)
- 5) Het die storie 'n eenbedryf-, tweebedryf- of driebedryfstruktuur? (ee 449, 605)
- 6) Watter struktuur of kombinasie van strukture het die storie:
  - a) Argeplot.
  - b) Miniplot.
  - c) Multiplot.
  - d) Antipplot.
  - e) Nieplot.
  - f) Episodies.
  - g) Sirkulêr? (ee 1, 304, 607)
- 7) Watter fases van die heldereis word aangewend/is afwesig? (ee 443, 444)
- 8) Is die heldereis se struktuur kreatief verander? (e 598)
- 9) Het dit 'n struktuur wat styg met 'n wisseling in tempo en intensiteit? (e 596)
- 10) Is die struktuur glad in mekaar verweef of staan die verskillende bedrywe, plotte en subplotte los van mekaar? (ee 304, 570)
- 11) Kom die volgende vier fases in die plot voor:
  - a) Onversteurde toestand.
  - b) Versteuring.
  - c) Stryd.
  - d) Aanpassing? (e 1276)

- 12) Beweeg die struktuur kykers konstant nader aan die hoofklimaks of is die
  - a) intensiteit (amplitudes) onreëlmatig en disproporsioneel?
  - b) tempo (frekwensie) onreëlmatig of disproporsioneel? (e 560)
- 13) Is die dramatiese struktuur in proporsie? (ee 7, 441)
- 14) Bevat die struktuur 'n raam waarin die hoofstorie plaasvind? (e 599)
- 15) Het die struktuur te veel vertakkings wat dit te kompleks maak? (e 304)
- 16) Bou aksie konsekwent van toneel tot toneel of is dit onreëlmatig? (e 387)
- 17) Is die struktuur gebou rondom die aanbod en volg van 'n dramatiese probleem tot by sy resoluksie? (e 572)
- 18) Indien dit 'n multiplotstruktuur is, is dit:
  - a) *Verweefde storielyne* waar die verskillende stories soms oorvleuel en mekaar versterk? (e 1002)
  - b) *Konvergerende storielyne* waar die stories verwyderd van mekaar begin en uiteindelik saamgevoeg word? (e 1003)
  - c) *Toevalstorielyn* waar karakters weens omstandighede saamgegooi word en dan hulle verskillende stories uitbeeld? (e 1004)
- 19) Indien dit 'n multiplotstruktuur is, het elke storielyn dieselfde elemente: held, opponent, unieke storielyn, begin, uiteensetting, doelwit, dramatiese bou, komplikasies, hoofklimaks en resoluksie? (ee 1005, 1006)
- 20) Het subplotte ten minste drie tonele/sekwense verspreid oor die storie? (e 875)
- 21) Indien dit 'n draaiboek vir netwerktelevisie is, is
  - a) dit gestruktureer in sewe bedrywe? (ee 629, 633)
  - b) die eerste bedryf die langste, ongeveer 25 minute? (e 633)
  - c) daar 'n hoogtepunt aan die einde van die derde bedryf? (e 633)
  - d) dit sonder advertensiebreke 94 - 100 minute lank? (ee 632, 914)
  - e) daar advertensiebreke wat presies op die halfuur eindig? (e 630)
  - f) daar 'n klimaks en hoek aan die einde van elke bedryf? (ee 631, 633)
  - g) drie van die bedrywe in die eerste uur en vier in die tweede uur? (e 633)
- 22) Is die draaiboekformaat korrek? (e 556)
- 23) Is 'n komedie tussen 95 en 115 bladsye? (e 913)
- 24) Is 'n musiekprent maksimum 140 bladsye? (e 912)
- 25) Is 'n drama tussen 85 en 135, verkieslik 105 tot 125 bladsye? (ee 913, 914)

### 7.1.2 Eerste bedryf

- 1) Skep dié bedryf die atmosfeer vir die storie wat volg? (e 566)
- 2) Duur dit ongeveer 'n kwart van die draaiboek (30 bladsye)? (ee 566, 567)
- 3) Word die volgende gevestig:
  - a) Omgewing? (e 723)
  - b) Tyd? (e 723)
  - c) Held? (e 564)
  - d) Opponent? (e 573)
  - e) Belangrike hoofkarakters? (e 723)
  - f) Verhoudings? (e 723)
  - g) Die held se dilemma? (e 564)
  - h) Die held se doelwit? (e 564)
  - i) Die held se gewilligheid/ongewilligheid? (ee 3022 – 3024)



- 4) Is daar binne vyf minute 'n hoek/verstoring/snellergebeurtenis? (ee 574, 722)
- 5) Is daar 'n ontmoeting met die mentor wat die held verby sy twyfel neem? (e 742)
- 6) Verbind die held hom om te veg vir die doelwit? (e 564)
- 7) Berei die mentor die held voor met voorrade/kennis/selfvertroue? (e 739)
- 8) Bekom die held wysheid/inligting vir die reis, selfs sonder 'n mentor? (e 740)
- 9) Bevat dit meer inligting oor die ruimte as die tweede bedryf? (e 604)
- 10) Is die hindernisse groter of kleiner as dié in die tweede bedryf? (e 8)
- 11) Neem die hindernisse minder tyd in beslag, as dié in die tweede bedryf? (e 8)
- 12) Verbind die komplikasie aan die einde van die bedryf die held aan die probleem en/of opponent? (e 583)
- 13) Plaas die komplikasie aan die einde van die bedryf die held op 'n pad van konflik met die opponent? (e 583)
- 14) Is die storie voor die snellergebeurtenis te lank? (e 622)
- 15) Is dit 'n aksielyn wat lei tot 'n snellergebeurtenis? (e 603)
- 16) Word die gevoel geskep dat as die held 'n ander besluit geneem het, die storie sou geïndig het? (e 611)
- 17) Is daar 'n komplikasietoneel in die laaste deel as die held die probleem aanpak? (e 575)
- 18) Is daar 'n vals oplossing vir die probleem? (e 610)
- 19) Is daar 'n toneel(...nele) wat handel oor die sekondêre plot? (e 577)
- 20) Dwing die einde van die eerste bedryf 'n besluit op die held af? (e 611)
- 21) Eindig dit met oop tematiese of verhalende vrae wat kykers in die tweede bedryf intrek? (e 603)
- 22) Is die held aan die einde in 'n situasie sonder uitkoms? (e 594)
- 23) Beweeg die held deur 'n eenrigtinghek sonder omdraaikans? (e 609)
- 24) Illustreer fisiese hindernisse soos deure, brûe of oseane die grens? (e 746)
- 25) Hoe weet kykers die storie gaan oor van een wêreld na 'n ander? (ee 747, 750)

### 7.1.3 Tweede bedryf

- 1) Is dit te kort of te lank? (ee 622 - 624)
- 2) Begin die avontuur in alle erns na die eerste drempel? (e 749)
- 3) Duur dit ongeveer die helfte van die draaiboek (60 bladsye)? (e 568)
- 4) Is die oorsteek van die drempel 'n moment of 'n lang deel van die storie? (e 748)
- 5) Bevat dit meer karakteronthulling as die eerste bedryf? (e 604)
- 6) Is die hindernisse groter of kleiner as in die derde bedryf? (e 8)
- 7) Is daar 'n voorstorie en/of uiteensettingstoneel(...nele) in die eerste deel? (e 576)
- 8) Bou/ontwikkel die
  - a) hindernisse?
  - b) krisis/komplikasies?
  - c) konflik?
  - d) spanning?
  - e) tempo?
  - f) humor?
  - g) karakterontwikkeling?
  - h) karakteronthulling?
  - i) storie (ee 212, 383, 562)
- 9) Neem die hindernisse minder of meer tyd in beslag as in die derde bedryf? (e 8)



- 10) Praat karakters oor persoonlike sake of verduidelik hulle gedrag en/of motivering en/of hoe die gebeure hulle affekteer tydens die voorstorie en/of uiteensettingstoneel(...nele)? (e 585)
- 11) Het die eerste hindernisse dieselfde lewe-of-dood-kwaliteit van lateres? (e 762)
- 12) Is die wending/krisis die hoogtepunt van 'n aksielyn uit die eerste helfte? (e 628)
- 13) Forseer die wending/krisis die storie vorentoe na die bedryf se klimaks? (e 628)
- 14) Word die tonele van krisis en aksie gebalanseer deur rustiger tonele? (e 1554)
- 15) Is dit die bedryf van *gevolge*, wanneer die held die gevolge van die vals oplossing van die eerste bedryf in die gesig staar? (e 613)
- 16) Eskaleer die konflik vanaf ongeveer bladsy 60? (e 571)
- 17) Is een van die hoofdoelwitte van die held in die tweede bedryf om die probleem, misterie, onsekerheid of verwarring op te klaar? (e 2347)
- 18) Is daar
  - a) romantiese tonele? (e 587)
  - b) 'n toneel(...nele) wat handel oor die sekondêre plot? (e 577)
  - c) 'n toneel(...nele) wat handel oor die tema naby die middel? (e 578)
  - d) 'n wending/krisis wat die bedryf in die helfte deel? (ee 490, 626)
  - e) oomblikke met die opponent, veral in die tweede helfte? (e 579)
  - f) privaat oomblikke met die held wat handel oor motiverings, huislike lewe, probleme of ambisie in die tweede helfte? (e 588)
  - g) 'n nabetragingstoneel(...nele) aan die begin wat emosioneel en persoonlik is en wat karakter en/of tema onthul? (e 584)
  - h) 'n donkerste oomblik vir die held in die primêre en/of sekondêre plot naby die einde van die tweede bedryf of in die derde bedryf? (ee 589, 590)
  - i) tonele wat ruimte-aspekte soos lewenstyl, geskiedenis, terrein, gevare, weer en wildewe uitbeeld? (e 586)
- 19) Haal die held in die tweede bedryf die kykers in ten opsigte van die werklike probleem en oplossing daarvan? (e 613)
- 20) Word die waarheid eers onthul as dit lyk of die held verslaan is? (e 2347)
- 21) Verkry die held insig of spesiale kennis naby die einde? (ee 614, 856, 2348)
- 22) Vorm die onvermydelike konfrontasie wat tussen die held en die opponent moet plaasvind die fokus van die laaste deel? (e 600)
- 23) Is die fokus aan die einde sterker op die dramatiese probleem/doelwit? (e 600)
- 24) Is die wending te vroeg of te laat? (ee 623, 624)
- 25) Is die sterkste toneel aan die einde van die bedryf? (e 898)
- 26) Herverbind die held hom tot die saak aan die einde? (e 615)
- 27) Is die bedryf 'n aksielyn wat lei tot 'n kulminerende gebeurtenis? (e 603)
- 28) Is die held oënskynlik deur die opponent verslaan aan die einde? (e 580)
- 29) Dryf die herverbinding van die held die storie voort na die derde bedryf? (e 615)
- 30) Eindig dit met oop tematiese of verhalende vrae wat kykers in die derde bedryf intrek? (e 603)

#### 7.1.4 Derde bedryf

- 1) Duur dit ongeveer 'n kwart van die draaiboek (30 bladsye)? (e 569)
- 2) Is dit te lank en trekkerig omdat die tweede bedryf te kort was? (e 623)
- 3) Is daar te min tyd om spanning te ontwikkel wat lei tot die hoofklimaks omdat die tweede bedryf te lank is? (e 624)

- 4) Is daar 'n toneel(...nele) waartydens die held voorberei vir die finale konfrontasie, nabetrugting doen, bondgenote wat mooipraat, saamsweer, saamwerk of die held in die steek laat? (ee 581, 592)
- 5) Is daar groot spronge in die tydsverloop in die derde bedryf? (e 24)
- 6) Is daar 'n toneel(...nele) wat handel oor die sekondêre plot? (e 577)
- 7) Is daar kritiese karakteronthulling? (e 562)
- 8) Bou die
  - a) hindernisse?
  - b) konflik?
  - c) spanning?
  - d) tempo?
  - e) karakterontwikkeling? (e 562)
- 9) Vind die resoluksie van die subplotte plaas? (e 582)
- 10) Word die interne konflik voor die eksterne konflik opgelos? (e 617)
- 11) Word die res van die bedryf, na die interne konflik opgelos is, gewy aan die oplossing van die eksterne konflik? (e 618)
- 12) Beleef die held 'n krisis/donkerste oomblik voor die hoofklimaks? (ee 12, 216)
- 13) Is daar 'n hoofklimaks vir die sekondêre plot? (e 166)
- 14) Ondermyn die sekondêre plot die primêre plot se hoofklimaks? (e 11)
- 15) Is daar 'n kragtige emosionele hoofklimaks vir die primêre plot? (e 214)
- 16) Word voldoende tyd aan die primêre plot se hoofklimaks spandeer? (e 15)
- 17) Het die hoofklimakssekwens 'n dramatiese struktuur wat toeneem in spanning tot by die klimaks? (e 16)
- 18) Is daar vals klimakse wat uiteindelik oortref word deur die hoofklimaks? (e 593)
- 19) Is die hoofklimakssekwens die hoogtepunt van die storie? (e 593)
- 20) Is dit 'n aksielyn wat lei tot 'n kulminerende hoofklimaks? (e 603)
- 21) Beleef die held 'n helderste oomblik met die hoofklimaks? (e 12)
- 22) Word die uiterlike doelwit van die held afgehandel? (e 563)
- 23) Word die konflik van die held opgelos? (e 563)
- 24) Hou die storie te lank aan na die hoofklimaks? (ee 389, 625, 886)
- 25) Is daar tyd vir kykers om asem te skep na die hoofklimaks? (e 388)

#### 7.1.5 Tempo, ritme en tydsverloop

- 1) Varieer die tempo? (e 6)
- 2) Neem die tempo toe? (e 6)
- 3) Bevat die storie dooie kolle? (ee 210, 658)
- 4) Hou tonele wat slegs dialoog bevat te lank aan? (e 646)
- 5) Handhaaf elke sekwens/toneel voorwaartse beweging? (e 213)
- 6) Is iets te kort omdat dit onnodig is of die verkeerde punt maak? (e 659)
- 7) Is die verhouding van sekwense/tonele interessant of herhalend? (e 430)
- 8) Pas die toneel-/sekwens-/storietyempo by die inhoud? (ee 119, 222, 1549)
- 9) Laat die volgorde van sekwense/tonele die tempo toe- of afneem? (e 1575)
- 10) Is die lengte van sekwense/tonele gepas vir hul posisie in die storie? (e 246)
- 11) Word lengte bepaal deur die hoeveelheid afwagting en spanning? (ee 675, 714)
- 12) Varieer lengte, tempo en intensiteit van tonele of is die struktuur eentonig? (ee 649, 1554)



- 13) Word die volgende aangewend om toneelritme te manipuleer:
- a) Dag en nag.
  - b) Dialoog en aksie.
  - c) Intern en ekstern.
  - d) Lang en kort lengte.
  - e) Spanning en ontspanning.
  - f) Ligte en ernstige stemmings.
  - g) Vinniger en stadiger aktiwiteite.
  - h) Staties en dinamiese aktiwiteite.
  - i) Intense en minder intense inhoud.
  - j) Subjektiewe en objektiewe perspektiewe.
  - k) Naby en ver.
  - l) Lawaai en stilte.
  - m) Beperkte en ruim terreine.
  - n) Terugflitse en werklike tyd.
  - o) Toekomsflitse en werklike tyd.
  - p) Positiewe en negatiewe plotontwikkelings.
  - q) Inhoud varieer tussen inligting en stemming of emosie.
  - r) Inhoud varieer tussen tema, karakter, stemming en plot? (ee 1555, 1574)
- 14) Skep die lengte en tempo van skote/tonele/sekwense 'n definitiewe en effektiewe ritme/herkenbare patrone wat die storie bevorder of varieer hulle lengtes ad hoc? (ee 697, 713, 1575, 3988)
- 15) Pas al die elemente van die storie by die ritme, vloei en tempo van die struktuur as geheel? (ee 233, 3991)
- 16) Kan ritme en tempo verbeter word deur 'n konfrontasie uit te sny of 'n oorgang in te voeg? (e 1526)
- 17) Kan tempo verbeter word deur nuwe konfrontasies in te voeg? (e 1526)
- 18) Kan ritme en tempo verbeter word deur nuwe storiegebeure as invoegsels of as parallelle-aksie in te bring? (e 1526)
- 19) Neem die sekwense/tonele se tempo toe soos dit nader aan die bedryfsklimakse beweeg? (e 1575)
- 20) Neem tydsverloop af soos die storie verloop? (e 18)
- 21) Versnel die storie soos wat dit nader aan die hoofklimaks beweeg? (e 215)
- 22) Is die tydsverloop van die storie die stadigste tydens die hoofklimaks? (e 18)
- 23) Is daar tonele waar die energie en afwagting oorgedra word na die volgende een deur weg te sny net voor die konflik tot uitbarsting kom? (e 680)
- 24) Word daar gesny na tonele waar die konflik reeds aan die gang is? (e 680)
- 25) Word die bepalende krisis so gepasieer dat kykers kans kry om te herstel van een voor die volgende een begin? (e 896)
- 26) Is jaagsekwense te kort of te lank vir die inhoud daarvan? (e 712)
- 27) Is pouses na die hoof dramatiese gebeure te lank of te kort? (e 700)
- 28) Is daar genoeg pouses na elke hoof dramatiese ontwikkeling? (e 700)
- 29) Kan die storie opwindender gemaak word deur dit te verkort? (e 1524)
- 30) Is daar genoeg visuele-/aksiesekwense om karaktersekwense/dialoggedeeltes op te breek? (e 699)



## 7.2 Makrokontrolelys: Plot

### 7.2.1 Konsep

- 1) Watter van die volgende argetipe storiepatrone word aangewend:
  - a) *Held*: 'n Dapper persoon aanvaar 'n gevaarlike opdrag.
  - b) *Vriendskap*: Twee persone vat die wêreld aan, hetsy as vriende of in 'n liefde-haatverhouding.
  - c) *Onmoontlike avontuur*: Die held onderneem 'n edele avontuur.
  - d) *Wegbreek*: Konflik omdat die ou orde verander of tussen ouer en kind.
  - e) *Medea*: Die konsep van vroulike mag.
  - f) *Faust*: Die stryd met morele waardes.
  - g) *Die romanse*: 'n Held het 'n emosionele behoefte wat hy dink iemand of iets anders kan vervul.
  - h) *Die onerkende gawe*: 'n Held raak verlief op 'n belangrike figuur in 'n ander wêreld en wen die persoon se liefde as gevolg van 'n bedekte gawe.
  - i) *Die fatale gebrek*: 'n Held se besonderse gawe lei tot sy sukses, maar uiteindelik kom hy tot 'n val.
  - j) *Die uitstaande skuld*: 'n Held bekom iets voordeligs op skuld, vermy daarna die skuldeiser, maar moet uiteindelik die skuld betaal.
  - k) *Die spinnekop en die vlieg*: 'n Held flous iemand om iets tot sy voordeel te doen.
  - l) *Die verlore gawe*: 'n Held verloor 'n gawe en in die pogings om dit terug te kry, ontdek hy 'n nuwe status quo.
  - m) *Die soektog*: 'n Held gaan op 'n soektog, slaag/misluk en word beloon of nie.
  - n) *Die rituele van deurgang*: 'n Held faal 'n uitdaging binne 'n nuwe fase van sy lewe, ontwikkel en slaag dan die uitdaging.
  - o) *Die swerwer*: 'n Held arriveer in 'n nuwe plek, ervaar 'n probleem eie aan die plek en beweeg aan voor of na die probleem opgelos is.
  - p) *Die volhardende held*: 'n Held met sekere vermoëns volhard in die aangesig van stygende opposisie en oorwin uiteindelik? (ee 1012, 1016)
- 2) Is dit 'n tipiese formuleplot met bekende situasies? (e 1058)
- 3) Is die storie te tegnies, te kompleks of te moeilik om te verstaan? (e 553)
- 4) Vereis die storie dat kykers name/datums/feite/gebeure moet onthou? (e 3674)
- 5) Is die inhoud uniek en opwindend of is die storie al honderde kere vertel? (ee 20, 309, 312, 972, 2024)
- 6) Behels dit 'n gebeure van omvang? (e 1056)
- 7) Bevat die konsep 'n element van bekendheid? (e 20)
- 8) Word bekende elemente gekombineer om iets nuuts te skep? (e 266)
- 9) Het die konsep dramatiese moontlikhede/n groot oomblik? (ee 224, 1063)
- 10) Maak die storie staat op naaktheid, geweld, skok of spesiale effekte? (e 540)
- 11) Meng die volgende in met die effektiewe vertel van die storie:
  - a) Ongemotiveerde tonele.
  - b) Oordadige seks.
  - c) Versinsels.
  - d) Obseniteit.
  - e) Geweld? (ee 962)
- 12) Wat is die ergste wat kan gebeur? (e 980)



- 13) Is dit van belang vir die gemiddelde kyker? (e 299)
- 14) Wat is dit wat die storie uniek en vars maak? (e 533)
- 15) Is die konsep geloofwaardig en oortuigend? (e 1059)
- 16) Is die konsep so belowend/interessant dat dit kykers van die begin af interesseer/aangryp? (ee 113, 1057)
- 17) Berus die konsep op een van die volgende elemente van Rossio & Elliot se persoonlike lys van elemente wat nie werk in rolprente nie:
  - a) Kultusse.
  - b) Sneeuterreine.
  - c) Babas in gevaar.
  - d) Tennis as 'n sport.
  - e) Dwelm- en alkoholverslawing stories.
  - f) Gereguleerde werkeronderdrukkende samelewings.
  - g) Die openbare mening dwing 'n held om aksie te neem? (e 987)
- 18) Is dit wat op die spel is groot genoeg vir 'n kommersiële rolprent? (e 530)
- 19) Bevat die konsep een van die volgende elemente van Rossio & Elliot se persoonlike lys van elemente wat werk in rolprente:
  - a) Poker.
  - b) Verleidings.
  - c) Teregstellings.
  - d) Basketbal as sport.
  - e) Bieëry/veilingtonele.
  - f) Kaarte en skattejagte.
  - g) Sonnige, tropiese terreine.
  - h) 'n Wedloop van enige aard.
  - i) Helde/heldinne wat glimlag, veral as dit in al drie bedrywe gebeur? (e 988)
- 20) Bepaal die skrywer se perspektief, boodskap/tema, karakters, styl, atmosfeer, tydsera en teikenmark die ontwerp van die plot? (e 971)
- 21) Handel die storie oor onderdrukte karakters? (e 4038)
- 22) Kan dit op sy eie staan sonder sterre? (e 1085)
- 23) Skakel die storie in by kykers se stryd om ten volle mens te wees/die triomf van die menslike gees? (e 1074)
- 24) Vloei gebeure in die storie uit/rondom die tema of onderwerp? (e 704)
- 25) Word karakterkontras gebruik om plotontwikkelings te skep? (e 3257)
- 26) Is karakters die oorsaak en die plot die gevolg? (ee 2476, 2522)
- 27) Bevat die storie 'n romantiese bestanddeel? (ee 477, 2136)
- 28) Is dit 'n karaktergedrewe storie? (ee 2492, 2500, 2509)
- 29) Spreek die storie 'n sosiale kwessie aan? (e 1064)
- 30) Is dit 'n eenvoudige plot wat komplekse/interessante karakters deur 'n reuse-avontuur plaas? (ee 1011, 1072)
- 31) Is die roman wat verwerk moet word een wat
  - a) gedagtebelaaid is? (e 1088)
  - b) handel oor sielkundige afwykings? (e 1089)
- 32) Is daar 'n mite teenwoordig in die storie? (e 442)
- 33) Pas die mite by kykers se sosiale omstandighede? (e 4010)
- 34) Konnekteer die storie met 'n hooflebensprobleem, populêre waardes, menings en vrese? (ee 4009, 4010)





- 35) Benut die storie
- a) plot (e 926);
  - b) aksie (e 915);
  - c) vrees (e 916);
  - d) emosie (e 928);
  - e) realisme (e 925);
  - f) spanning (e 918);
  - g) menslike ervaring (e 927);
  - h) onvoorspelbaarheid (e 923);
  - i) fantasie en ontvlugting (e 924);
  - j) opwindig en sensasie (e 920);
  - k) meegevoel/lyding (ee 916, 952);
  - l) risiko/intense gevaar (ee 922, 939);
  - m) simpatiewekkende karakter(s) (e 929);
  - n) die sigbare doelwit van die held (e 930);
  - o) die begeerte om vrees te oorwin (e 4041);
  - p) 'n brandende/onbereikbare begeerte (ee 929, 935);
  - q) die begeerte om uit die gewone te ontsnap (e 4041);
  - r) die begeerte om die betekenis van alles te verstaan (e 4041);
  - s) 'n soektog (e 931);
  - t) 'n onmoontlike opdrag (e 938);
  - u) interessante karakter(s) (e 936);
  - v) 'n buitengewone lewenstoets (e 934);
  - w) 'n botsing van ideale en wilskrag (e 1058);
  - x) aangrypende situasies en oomblikke (e 937);
  - y) aksie en reaksie van die menslike wil (ee 917, 933);
  - z) 'n dinamiese verhouding wat verskillende beklemtoon (e 932);
  - aa) stryd/konflik tussen twee hoofrigtings van aksie (ee 918, 919);
  - bb) groeiende, oënskynlik onoorbrugbare hindernisse (ee 918, 921, 929);
  - cc) tema (e 954);
  - dd) skouspel (e 953);
  - ee) intense onreg (e 939);
  - ff) intense passie (e 939);
  - gg) die begeerte om pyn te elimineer (e 941);
  - hh) simbole van universele lewensondervindings (e 942);
  - ii) karakters wat universele, argetipe-eienskappe vergestalt (e 944);
  - jj) 'n konfrontasie met die dood/n simboliese dood soos 'n kompetisie (e 945);
  - kk) die storie van geboorte, groei, stryd om 'n individu te word en dood (e 944);
  - ll) volksdrome (e 943);
  - mm) omkeer en ontdekking (e 951);
  - nn) karakters wat keuses maak (e 946);
  - oo) die vraag: "wat gaan gebeur?" (e 950);
  - pp) die begeerte om liefde te ervaar (e 4041);
  - qq) 'n koherente uitdrukking van betekenis (ee 940, 949);
  - rr) karakters wat worstel met selfverwesening (e 2462) en/of
  - ss) karakters wat lojale bly onder moeilike omstandighede (ee 947, 948)?
- 36) Verhef die storie die individu bo sosiale, historiese, ekonomiese en familie-beperkings? (e 2501)



- 37) Is die genre/storie/onderwerp
- a) tans gewild? (ee 20, 4011, 4026)
  - b) gebaseer op 'n ware verhaal? (e 1065)
  - c) aktueel en tans baie in die media? (e 1066)
  - d) so uniek dat dit geen voorganger het nie? (e 1071)
  - e) baie dieselfde as onlangse rolprente, maar genoegsaam anders? (e 1069)
- 38) Is daar 'n duidelike persoon, persone of mag wat die held opponeer? (e 1068)
- 39) Word bestaande neigings geëkstrapoleer/tot sy logiese uiterste gevoer, om ruimte of plot te skep? (e 981)
- 40) Bevat die konsep
- a) reeds die saad van konflik? (e 1060)
  - b) 'n sentrale held, begeerte plus risiko? (e 961)
- 41) Handel die storie oor een persoon, tydperk of aksie? (e 911)
- 42) Word die sosiale en intellektuele angste van die era gereflekteer? (e 4010)
- 43) Bevat dit 'n onderliggende tema/betekenisvolle boodskap/edele element/edele siening/etiese of sosiale waardes? (ee 1058, 1067, 1075)
- 44) Is daar 'n sterk emosionele invalshoek? (e 1077)
- 45) Rand die storie kykers negatief aan? (e 1078)
- 46) Is die storie
- a) so verwarrend afwykend dat dit kykers sal vervreem? (e 1080)
  - b) onverbiddelik ongelukkig/stroef/depressief/aggressief? (e 1078)
- 47) Vervul karakters die behoeftes van die plot of groei die storielyn uit die eiesoortighede en behoeftes van karakters? (e 2493)
- 48) Word stroewe, depressiewe of aggressiewe konsepte ligter gemaak deur humor, ironie, metafore of avontuur? (e 1078)
- 49) Kan dit in 'n sin of twee saamgevat word? (e 1083)
- 50) Het die storie opvolgpotensiaal? (ee 1084, 3444)
- 51) Is dit die held se storie? (e 2926)
- 52) Wie
- a) het die doelwit?
  - b) wil wat verander?
  - c) ervaar die konflik?
  - d) gaan pro-aktief deur die storie?
  - e) wil wat hê en waarom kan hy nie?
  - f) realiseer die hoofklimaks/resolusie? (ee 1061, 1062, 1081)
- 53) Kan dit maklik verstaan word deur 'n dertienjarige kind? (e 1082)
- 54) Is daar 'n "iets waarvan kinders hou"-element in die storie? (e 984)
- 55) Is die konsep beperkend ten opsigte van ruimte, terreine en karakters? (e 1070)

### 7.2.2 Begroting en praktiese uitvoerbaarheid

- 1) Wat is die geskatte begroting van die rolprent? (ee 70, 3984)
- 2) Is die begroting gepas vir die teikenmark se omvang? (e 555)
- 3) Hoeveel bladsye is die draaiboek? (e 70)
- 4) Is die lengte gepas vir 'n speelprent? (e 134)
- 5) Is die storie die geskikste vir 'n speelprent? (e 136)
- 6) Is dit geskik as speelprent vir teaters of televisie-rolprent-van-die-week? (e 395)

- 7) Konsentreer 'n rolprent-van-die-week op sosiale/persoonlike probleme? (e 1009)
- 8) Is daar genoeg karakters en plotkonflik om 'n minireeks te maak? (e 396)
- 9) Bevat die storie, animasie uitgesluit,
  - a) 'n historiese ruimte? (e 154)
  - b) baie eksotiese terreine? (e 154)
  - c) komplekse inhoud of terreine? (e 3973)
  - d) baie terreine/afstandsterreine? (ee 554, 3976, 3977)
  - e) baie terreine wat op meer as een vasteland voorkom? (e 3978)
  - f) komplekse aksies of kamerabewegings? (e 3974)
  - g) baie/duur spesiale effekte? (e 154)
  - h) duur waagtoertjies? (e 3976)
  - i) lugfotografie? (e 3981)
  - j) pirotegnieke? (e 3979)
  - k) te veel water? (e 554)
  - l) onderwatertonele? (e 3980)
  - m) dekor wat moeilik of duur is om te bou? (e 3963)
  - n) eksterne of buitengewone weersomstandighede? (ee 154, 3960)
  - o) sterre, supersterre of megasterre? (e 3983)
  - p) 'n groot rolverdeling? (ee 154, 3966, 3967)
  - q) baie en duur kostuums? (e 3982)
  - r) te veel diere/kinders? (e 554)
  - s) skares? (e 3970)?
- 10) Watter tipe akteur sal die rol aantrek? (e 360)
- 11) Is dit maklik om die rolverdeling te doen? (e 3975)
- 12) Is daar verskeie sterre wat die held kan vertolk? (e 3975)
- 13) Maak dit gebruik van bestaande terreine? (e 3961)
- 14) Maak dit gebruik van bestaande dekor? (e 3961)
- 15) Kan dieselfde vertrek(ke) of stelle verander word om te lyk soos ander? (e 3962)
- 16) Sal buitewonele of -skote
  - a) naby geskiet kan word?
  - b) nie al die akteurs benodig nie?
  - c) sonder klank geskiet kan word?
  - d) sonder ligte of baie ligte geskiet kan word? (e 3965)
- 17) Is die tonele waarin bykarakters verskyn beperk tot 'n paar terreine? (e 3968)
- 18) Indien 'n skare gebruik word, is die hele skare net 'n rukkie in beeld? (e 3971)
- 19) Het 'n ekstra enige dialoog? (e 3972)
- 20) Is die held gemasker? (e 3969)
- 21) Is die jaagsekwense goedkoop? (e 3977)
- 22) Benodig dit komplekse toerusting/gereedskap? (e 3973)
- 23) Kan indrukwekkende argiefskote gebruik word? (e 3964)
- 24) Is dit gemik op tieners en kos dit minder as \$15 miljoen? (e 3985)
- 25) Is daar duur kopiereg op die draaiboek of letterkundige werk? (e 4043)

### 7.2.3 Teikenmark, bemarking en kommersiële potensiaal

- 1) Is daar 'n duidelike teikenmark in die VSA? (ee 147, 4007)
- 2) Wie is die teikenmark in die res van die wêreld? (e 147)
- 3) Sal dit groot internasionale kykerstalle lok? (e 1079)



- 4) Sal dit 'n kleiner, beskikbare nismark interesseer? (e 394)
- 5) Word die relatiewiteit van die idee tot die
  - a) teikenmark se eie ervaring in gedagte gehou?
  - b) tyd en samelewing waarin kykers leef in gedagte gehou? (e 4008)
- 6) Sal die storie die betrokke teikenmark interesseer? (ee 393, 1076, 3995)
- 7) Teiken en bly die storie gefokus op ten minste een van die volgende:
  - a) Jeug.
  - b) Jong volwassenes.
  - c) Volwassenes? (e 4001)
- 8) Hoeveel weet die teikenmark van die onderwerp? (e 3993)
- 9) Hoekom sal kykers na die rolprent kyk? (e 3994)
- 10) Watter tipe kykers sal met die held identifiseer? (e 3996)
- 11) Val stories gemik op volwassenes binne hulle smaak? (e 3999)
- 12) Word 'n storie oor kinders verwar met 'n storie vir kinders? (e 4000)
- 13) Voldoen stories gemik op kinders tot ongeveer twaalf jaar aan die volgende vereistes:
  - a) Nie te seksueel.
  - b) Nie te gewelddadig.
  - c) Nie te emosioneel intens.
  - d) Kinders of diere as hoofkarakters? (e 3997)
- 14) Pas al die elemente soos ruimte, plot, karakters, karakterisering, rekwisiete, risiko, hindernisse en wat op die spel is, by die teikenmark? (e 4004)
- 15) Sal die storie aanklank vind by manlike kykers tussen 18 en 34 jaar? (e 4005)
- 16) Is die storie/heldereis aangepas vir manlike of vroulike kykers? (ee 4002, 4003)
- 17) Val stories gemik op jong volwassenes tussen ongeveer twaalf en vier-en-twintig jaar binne die volgende genres:
  - a) Uitgaan (*date*).
  - b) Geil (*gross*).
  - c) Superhelde.
  - d) Grootword;
  - e) Avontuur.
  - f) Komedie.
  - g) Aksie.
  - h) Riller? (e 3998)
- 18) Bevat 'n storie vir verspreiding in vreemde tale baie aksie en visuele kommunikasie? (e 4006)
- 19) Bevat die storie inligting of uitdrukkings wat gedateer sal wees wanneer die rolprent vrygestel word? (e 4012)
- 20) Is daar jaardatums wat die storie dateer? (e 4013)
- 21) Is daar inhoudelike inligting wat dit op die langtermyn sal dateer? (ee 4014, 4015)
- 22) Is die tema/onderwerp geskik vir die publiek se gemoedstoestand ten tye van die vrystelling van die rolprent? (e 4016)
- 23) Is die storie in pas met die sosiale neiging van die tyd? (e 4021)
- 24) Is daar inhoud wat nog nie ryp is vir openbare bespreking nie? (e 4017)
- 25) Is daar inhoud wat nie deur sensuurrade toegelaat sal word nie? (e 4017)
- 26) Is die draaiboek gebaseer is op 'n suksesvolle boek, verhoogdrama of bekende nuusgebeure? (e 4018)



- 27) Sal dit 'n groot ster(re) trek? (ee 359, 521, 1086)
- 28) Bevat die storie iets wat dit bemerkbaar maak? (e 4019)
- 29) Val die storie binne een of meer van die volgende gewilde genres:
- a) Riller.
  - b) Meisie.
  - c) Komedie.
  - d) Grootword.
  - e) Buitelewe/diere.
  - f) Animasie fantasie.
  - g) Romantiese komedie.
  - h) Spanningsverhale.
  - i) Wetenskapsfiksie.
  - j) Aksie/avontuur.
  - k) Wilde Weste.
  - l) Romanse.
  - m) Animasie.
  - n) Oorlog.
  - o) Vrees? (ee 4027, 4030, 4036)
- 30) Is die idee hoogs bemerkbaar? (e 1087)
- 31) Sal die risiko's kykers aangryp? (e 4024)
- 32) Sal die konsep kykers aangryp? (e 4020)
- 33) Het die konsep 'n universele appèl? (e 4020)
- 34) Val die storie binne een of meer van die volgende minder gewilde genres:
- a) Speur.
  - b) Anime.
  - c) Misterie.
  - d) Misdaad.
  - e) Multiplot.
  - f) Romanse.
  - g) Melodrama.
  - h) Dokter/hospitaal? (ee 4037, 4027)
- 35) Is die storie persoonlik en geloofwaardig? (e 4022)
- 36) Is die storie voorskrywend van hoe kykers wil hê iets moet wees? (e 4022)
- 37) Bevat die storie 'n grootste gemene deler wat baie kykers aanspreek? (e 4025)
- 38) Sal dit genoeg kykers trek om die koste te dek? (e 4025)
- 39) Kan die storie vir bemerking verskraal word tot effektiewe simbole/metafore wat reeds kykers in die regte stemming plaas? (e 4028)
- 40) Is dit 'n tragedie of epiese periodestuk? (e 4029)
- 41) Kan die storie, karakters of konsep verwerk word in videospelletjies en ander vorms van vermaak? (ee 4031, 4032, 4033, 4034)
- 42) Is dit 'n familievriendelike PG-13 storie? (e 4035)
- 43) Wat is die kans dat die storie/konsep 'n hoë bemerkingsbegroting van die verspreiders sal kry? (e 4039)
- 44) Is of lyk die storie kontroversieel? (ee 1010, 4040)
- 45) Bevat die storie iets wat potensiaal het vir handelsware? (e 69)



#### 7.2.4 Plotte/storielyne

- 1) Smelt die sekondêre plot en/of van die subplotte deur die loop van die tweede bedryf saam met die primêre plot om een plot te vorm? (e 601)
- 2) Is daar verskillende
  - a) helde vir die verskillende plotte? (e 901)
  - b) opponente vir die verskillende plotte? (e 907)
- 3) Maak verskillende helde vir verskillende plotte die verloop van die storie minder voorspelbaar? (e 901)
- 4) Maak verskillende opponente vir die verskillende plotte die verloop van die storie minder voorspelbaar? (e 907)
- 5) Bevat een van die plotte 'n element van menslikheid/sensitiwiteit? (e 307)
- 6) Is karakters en dramatiese probleme eenvoudiger in multiplotstories? (e 1001)
- 7) Is daar parallelleplotte of subplotte rondom karakters wat nie die primêre plot of storie vorentoe neem nie? (e 994)
- 8) Is die storie retrospektief? (e 995)
- 9) Beweeg die storie terug? (e 999)
- 10) Is dit 'n storie binne 'n storie? (e 998)
- 11) Begin die storie met 'n droom waarna die storie voortaan? (e 997)
- 12) Indien dit 'n rampstorie is, gebruik dit veelvuldige storielyne? (e 1000)
- 13) Begin die storie in die middel en vertel dan die voorafgaande gebeure? (e 996)
- 14) Word daar te gereeld tussen die verskillende plotte gesny? (ee 902, 908)
- 15) Bevat dit 'n doelgerigte, interpersoonlike en/of interne plot? (e 1007)
- 16) Eindig al die stories gelukkig in 'n multiplotstorie? (e 2949)
- 17) Word daar te lank by een plot op 'n slag gebly? (ee 902, 908)
- 18) Word verskillende plotte in sekwense aangebied sodat kykers die gebeure kan volg en die plot momentum kan opbou? (e 902)
- 19) Kry kykers genoeg tyd om hulle te oriënteer ten opsigte van 'n storielyn/plot nadat die beeld soontoe sny voordat belangrike dinge gebeur? (e 908)
- 20) Is daar te veel karakters, plotte, subplotte en wendings wat tot gevolg het dat kykers sukkel om die draad van die storie te volg? (e 965)

#### 7.2.5 Primêre en sekondêre plotte

- 1) Is daar 'n duidelike primêre plot? (e 25)
- 2) Bly die storie gefokus op die primêre plot? (e 195)
- 3) Definieer die held of die opponent die primêre plot? (e 174)
- 4) Bly die storie gefokus op die probleem van die primêre plot? (e 1014)
- 5) Is daar onnodige doodloopstrate in die primêre plot? (e 108)
- 6) Is daar onnodige inligting in die primêre plot? (e 207)
- 7) Sal die gemiddelde kyker die plot verstaan? (e 115)
- 8) Is daar 'n duidelike liniêre progressie in die primêre plot? (e 131)
- 9) Is die plot steeds vermaaklik indien dit intellektueel uitdagend is? (e 116)
- 10) Word 'n spesifieke periode in 'n held se lewe geneem en die belangrikste moment van sy lewe gemaak? (e 608)
- 11) Is dit 'n ongestruktureerde, persoonlike snitverhaal? (e 968)
- 12) Is dit 'n voorspelbaargestruktureerde, ooringewikkelde, oorbevolkte, onophoudelike aksie-en-effektestorie? (e 968)
- 13) Handel die primêre plot oor 'n eksterne probleem, 'n konkrete doelwit? (e 1013)



- 14) Konnekteer die primêre plot met 'n hooflebensprobleem, byvoorbeeld familie, sukses, identiteit, innerlike vrede en/of liefde? (e 1015)
- 15) Is daar te veel goeie materiaal in die storie? (e 1656)
- 16) Is die storie binne die reikwydte van die mens se geheue, of is dit te lank en/of te ingewikkel? (e 910)
- 17) Verloor die storie sy skoonheid omdat dit te kort is? (e 910)
- 18) Is daar 'n duidelike sekondêre plot? (e 27)
- 19) Bevat die sekondêre plot
  - a) die tema? (e 1019)
  - b) 'n liefdesstorie? (e 1020)
  - c) 'n definitiewe begin, middel en einde? (e 595)
  - d) die held se doelwitte, drome en begeertes? (e 1022)
  - e) inligting soos plante, wat 'n rol speel in die primêre plot? (e 1030)
  - f) ook 'n dramatiese struktuur, maar op 'n afgeskaalde vlak? (ee 1033, 1034)
  - g) individuele temas soos identiteit, integriteit, liefde of inhaligheid of om jouself te vind? (e 1021)
  - h) dieselfde dramatiese elemente as 'n primêre plot, maar op 'n afgeskaalde vlak? (e 1033)
- 20) Begin die sekondêre plot tydens 'n komplikasie in die primêre plot? (e 1036)
- 21) Begin die sekondêre plot voor die primêre plot en ontwikkel so ver dat kykers dink dit is die primêre plot? (e 1048)
- 22) Hoeveel tyd word aan die sekondêre plot bestee? (e 10)
- 23) Is daar 'n duidelike doelwit vir die sekondêre plot? (e 27)
- 24) Is daar 'n duidelike liniêre progressie in die sekondêre plot? (e 131)
- 25) Is die spanning in die sekondêre plot laer as die in die primêre plot? (e 1035)
- 26) Het die sekondêre plot 'n uitwerking op die primêre plot? (e 1017)
- 27) Is dit struktureel verweef of oorvleuel dit met die primêre plot? (ee 145, 1018)
- 28) Skep die verhoudings in die sekondêre plot gevoelens soos empatie of haat teenoor karakters in die primêre plot? (e 1027)
- 29) Wys die sekondêre plot 'n faset van 'n karakter se lewe wat geen verband hou met die primêre plot nie? (e 1032)
- 30) Handel die sekondêre plot oor 'n interne doelwit? (e 1026)
- 31) Dui die sekondêre plot die transformasie van karakters aan? (e 1023)
- 32) Help die sekondêre plot kykers verstaan hoekom karakters verander? (e 1024)
- 33) Watter van die volgende word deur die sekondêre plot bevorder:
  - a) *Uitweiding*: Situasies, karakters en ander kwessies word ontwikkel buite die hoofstorielyn sodat kykers nuwe dimensies daarvan ontdek.
  - b) *Spanning*: Kykers wonder hoe en waar die sekondêre en subplotte met die primêre plot verweefd gaan raak.
  - c) *Verhalende kompressie*: Dit verhoog die tempo en beperk die storie tot die essensie.
  - d) *Verbeelding en aktiewe deelname*: Die komplekse patrone nooi kykers om te interpreteer en te voorspel.
  - e) *Veelvuldige perspektiewe*: Dit herinner kykers dat daar baie geldige sienings en maniere van doen is? (e 1008)
- 34) Orkestreer die sekondêre plot gebeure wat lei tot verandering in die held? (e 1029)

- 35) Bevat die sekondêre plot interessanter karakters of gebeure as die primêre plot? (e 1025)
- 36) Kom die sekondêre plot se verhoudings in gevaar in die tweede helfte van die primêre plot? (e 1028)
- 37) Dra die sekondêre plot by tot 'n oorhoofse gevoel van realiteit deur omgewings wat die storieruimte verbreed? (e 1031)
- 38) Is die sekondêre plot se hoofklimaks in die tweede deel van die storie? (e 1034)
- 39) Vind die sekondêre plot se hoofklimaks plaas wanneer die primêre plot tussen klimakse/wendings is? (e 1045)
- 40) Indien die sekondêre plot belangrik is, is sy hoofklimaks naby of saam met die van die primêre plot? (e 1034)

### 7.2.6 Subplotte, lopers en lopende grappe

- 1) Is daar geen, te min of te veel subplotte? (ee 2, 145)
- 2) Is die subplotte duidelik en gefokus? (ee 207, 1047)
- 3) Hoeveel tyd neem die subplotte in beslag? (e 9)
- 4) Affekteer die subplot die held? (e 322)
- 5) Word die subplotte duidelik/effektief bekendgestel? (e 318)
- 6) Het die subplot 'n invloed op die verloop van die konflik? (e 321)
- 7) Word dit as kontras of spieëlbeeld vir die hoofplot(te) gebruik? (ee 320, 1037)
- 8) Is die subplot struktureel verweef met die hoofplotte? (ee 145, 409, 1018, 1019)
- 9) Watter van die volgende word deur die subplotte bevorder:
  - a) Tema.
  - b) Ironie.
  - c) Spanning.
  - d) Tydsverloop.
  - e) Nuwe komplikasies.
  - f) Verhalende kompressie.
  - g) Verbreding van storieruimte.
  - h) Komedie- of spanningsverligting.
  - i) Verbeelding en aktiewe deelname.
  - j) Uitbreiding van plot/nuwe dimensies.
  - k) Aanduiding van karakterverandering.
  - l) Veelvuldige perspektiewe? (ee 410, 496, 1008, 1023, 1031, 1039, 1054)
- 10) Begin die subplot tydens 'n komplikasie in een van die ander plotte? (e 1036)
- 11) Is die aantal subplotte proporsioneel tot die lengte van die storie? (e 1042)
- 12) Kan enige subplotte gesny word om die primêre en sekondêre plot en ander subplotte meer te fokus? (e 411)
- 13) Ontstaan dit
  - a) op 'n egte wyse uit karakters wat betrokke is? (e 323)
  - b) vanuit die hoofkarakters se verhoudings met bykarakters? (e 1049)
- 14) Maak die subplot die storie interessanter? (e 319)
- 15) Bevat dit onnodige/irrelevante inligting? (ee 207, 1032)
- 16) Is daar so baie subplotte dat die breë storie verwarrend is? (e 1041)
- 17) Help die subplot kykers verstaan hoekom karakters verander? (e 1024)
- 18) Begin die subplot eerste en skep die idee dat dit die/n hoofplot is? (e 1048)
- 19) Orkestreer die subplot gebeure wat lei tot verandering in karakters? (e 1029)



- 20) Bevat dit storie-inligting wat 'n belangrike rol speel in die hoofplot(te)? (e 1030)
- 21) Skep gebeure daarin gevoelens teenoor karakters in die hoofplot(te)? (e 1027)
- 22) Het elke subplot 'n duidelike
  - a) struktuur;
  - b) uiteensetting;
  - c) ontwikkeling;
  - d) wending en
  - e) klimaks? (ee 412 - 415, 1045)
- 23) Bied die subplot variasies op die tema van die primêre plot? (e 1055)
- 24) Is die spanning in die subplot laer as in die res van die storie? (e 1035)
- 25) Bevat dit interessanter karakters of gebeure as die hoofplot(te)? (e 1025)
- 26) Is daar 'n romantiese subplot, al is dit net 'n platoniese vriendskap? (e 1052)
- 27) Behels die subplot die aktiwiteite van bykarakters of hoofkarakters? (e 1038)
- 28) Is dit 'n storie in eie reg sonder om met die hoofplot(te) te kompeteer? (e 1040)
- 29) Handel dit oor
  - a) emosie;
  - b) 'n interne probleem;
  - c) uiteensetting en/of
  - d) die held se doelwitte, drome en begeertes? (ee 1022, 1026, 1050)
- 30) Dek dit soortgelyke konflik as 'n hoofplot, maar uit 'n ander perspektief? (e 1043)
- 31) Help die subplot om 'n voorspelbare storielyn meer kompleks te maak? (e 1044)
- 32) Handel die subplotte in die tweede bedryf oor voorstorie, innerlike worstelings, verhoudings en/of die tema? (e 1053)
- 33) Vul subplotte die hoofplotte in die tweede bedryf sinvol aan? (e 1051)
- 34) Trek dit die aandag af van die hoofplot(te)? (e 1025)
- 35) Is die subplotte opgelos teen die einde van die storie? (e 324)
- 36) Indien die subplot belangrik is, is sy klimaks naby of saam met die van die primêre plot? (ee 416, 1034)
- 37) Is subplotklimakse gespasieer tussen hoofplotklimakse/-wendings? (e 1046)
- 38) Eindig al die subplotte naby die einde van die storie of eindig dit verspreid vanaf die middel van die tweede bedryf? (e 627)
- 39) Is daar 'n loper? (e 220)
- 40) Word lopers gebruik vir karakterisering? (e 2158)
- 41) Word beide beeld en klank gebruik as loper? (e 2156)
- 42) Kan 'n loper gebruik word om 'n reeks van situasies te skep? (e 2153)
- 43) Word 'n loper gebruik om tonele te verbind of as 'n oorgang? (e 2155)
- 44) Bevat misteries en rillers lopers soos skadu's en klanke? (e 2154)
- 45) Skep lopers wat bedoel is vir karakterisering die vals verwagting van 'n uitbetaling? (e 2158)

### 7.2.7 Titel, begin en titelsekwens

- 1) Skep die titel (naam) die regte eerste indruk van die storie? (e 4044)
- 2) Is daar navorsing gedoen oor die titel se aanklank by kykers? (e 4053)
- 3) Is die titel kort genoeg om op 'n reklamebord by 'n teater te kom? (e 4063)
- 4) Is die titel van 'n bekende letterkundige produk onveranderd behou? (e 4049)
- 5) Prikkel die titel die belangstelling van kykers en kopers? (ee 218, 4047, 4054)
- 6) Is dit kort genoeg sodat potensieële kykers dit maklik sal onthou? (ee 4046, 4056)



- 7) Is die titel gekoppel aan een of meer van die volgende:
- Tema.
  - Genre.
  - Ruimte.
  - Konsep.
  - Terreine.
  - Tydseras.
  - 'n Karakter.
  - 'n Reël dialoog.
  - 'n Sleuteltoneel.
  - Oënskynlik niks.
  - 'n Sleutelgebeure? (ee 4050, 4052, 4055, 4056, 4058, 4061)
- 8) Verleen die titel sigself tot goeie, visuele plakkate? (e 4048)
- 9) Gee die titel die verloop van die storie weg? (e 4045)
- 10) Is die titel simbolies of ironies? (ee 2306, 4051)
- 11) Is die titel grafies/verbeeldingryk? (e 4055)
- 12) Is daar voordeel in 'n lang titel? (e 4059)
- 13) Is die titel inspirerend? (e 4060)
- 14) Wek die titel 'n beeld of emosie op? (e 4062)
- 15) Skep die titel die regte atmosfeer/emosie vir kykers? (e 4064)
- 16) Is die titel 'n metafoor van die toestand van die held of sy wêreld? (e 4065)
- 17) Skep die titel die regte verwagting by kykers oor watter genre dit is? (e 4057)
- 18) Begin die storie met 'n
- titel?
  - reël dialoog?
  - visueel treffende beeld/toneel?
  - interessante of innemende held?
  - besluit wat 'n konflik sal bespoedig?
  - konflik wat op die punt is om te lei tot 'n krisis?
  - karakter wat 'n keerpunt in sy lewe bereik het?
  - situasie waar iets van lewensbelang op die spel is?
  - atmosferiese toneel wat die gevoel van die storie vaslê?
  - gevaarlike situasie waaraan daar spoedig iets gedoen moet word?
  - aksietoneel soos moord, ontvoering, treinramp, rooftog of motorongeluk?
  - statiese uiteensetting wat 'n voorloper is vir die aksie wat gaan volg? (ee 397, 1094, 1095, 1103, 1110, 1113, 1116)
- 19) Gryp die opening jou aan? (e 197)
- 20) Is dit 'n effektiewe opening? (e 2)
- 21) Watter tipe opening is dit:
- Held-sonder-aksie.
  - Aksie-sonder-held.
  - Held-in-aksie.
  - Toekomsflits.
  - Montage.
  - Proloog.
  - Nuwe aankoms.
  - Uiteensettingsopening wat ruimte, styl en genre vestig? (ee 1105, 1111)



- 22) Bereik die eerste tien bladsye die volgende:
  - a) Vestig karakters.
  - b) Vestig doelwitte.
  - c) Laat kykers omgee vir die held.
  - d) Stel die held op teenoor die opponent of die hindernisse? (e 1109)
- 23) Wat is die eerste ding wat kykers ervaar? (e 1113)
- 24) Gebeur iets interessants binne die eerste vyf minute? (e 1090)
- 25) Berei die begin die storie voor/vestig dit die storie-idee? (ee 198, 559)
- 26) Word 'n situasie aan die begin geskep wat komplikasies veroorsaak? (e 1091)
- 27) Skep die begin die regte houding/ingesteldheid by kykers vir die storie (e 1107)
- 28) Bereik die eerste toneel een of meer van die volgende:
  - a) Voorskadu konflik.
  - b) Bevat opwinding of suggestie.
  - c) Skep 'n vraag oor wat volgende in die storie gaan gebeur.
  - d) Bevat komponente van konflik en/of aksie om kykers in te trek? (e 1117)
- 29) Gee die opening 'n gevoel van die storie se styl en stemming? (ee 398, 1104)
- 30) Sien kykers tydens die opening wat die grense van realiteit is? (e 1130)
- 31) Waar in die lewens van karakters begin die storie? (e 1113)
- 32) Sien kykers vroeg in die storie waarom dit gaan? (e 155)
- 33) Begin die storie te laat? (e 117)
- 34) Begin 'n
  - a) romanse met 'n troue?
  - b) karakterstorie met 'n stem-oor?
  - c) aksiestorie met 'n groot aksie-opening?
  - d) rillerstorie met 'n misterieuse, bangmaakopening? (e 1118)
- 35) Begin die storie direk, sonder enige uiteensetting? (e 1097)
- 36) Komplimenteer of benadeel die opening die res van die storie? (e 1100)
- 37) Verskaf die storie die genre en styl wat dit aan die begin belowe? (e 1112)
- 38) Bevat die begin nuuskierigheid en/of verandering en/of gevolge? (e 1106)
- 39) Begin die storie waar die plot interessant genoeg is om te vertel of begin dit te vroeg en trek sodoende? (ee 382, 1092)
- 40) Word kykers se nuuskierigheid oor wie karakters is, hoekom hulle daar is en wat hulle wil hê, benut? (e 1093)
- 41) Indien dit 'n televisiespeelprent is, begin dit met aksie of is dit so interessant dat kykers nie sal oorskakel na 'n ander kanaal nie? (ee 1098, 1101)
- 42) Indien die storie met aksie begin, word die tempo volgehou en oortref die hoofklimaks die voorafgaande aksie? (e 1099)
- 43) Word daar aan die begin gekonsentreer op die skepping van betrokkenheid by kykers of op die verskaffing van inligting? (e 1102)
- 44) Bevat die proloog die snellergebeurtenis? (e 1114)
- 45) Word die titels oor die beelde vertoon? (e 1119)
- 46) Begin die titels voor die beelde self? (e 1119)
- 47) Is daar 'n voortitelsekwens? (e 1119)
- 48) Lewer die voortitelsekwens 'n positiewe bydrae tot die struktuur? (e 1120)
- 49) Is die voortitelsekwens te lank of te kort? (e 1121)
- 50) Is die titelsekwens te ver in die storie? (e 1121)

### 7.2.8 Perspektief

- 1) Wie vertel die storie? (e 1676)
- 2) Ondersteun die perspektief die inhoud? (ee 1675, 1682, 1684)
- 3) Ondersteun die visuele oogpunt die vertellersperspektief? (e 1680)
- 4) Sal dit beter wees as iemand anders die storie vertel? (ee 102, 225)
- 5) Is die storie gefokus omdat dit die perspektief van die held is? (e 1668)
- 6) Is die held afwesig van belangrike tonele omdat die storie nie sy perspektief volg nie? (e 103)
- 7) Ontstaan 'n meerderwaardige perspektief omdat die kykers of 'n karakter iets weet wat 'n ander karakter nie weet nie? (e 1679)
- 8) Word die afloer-reaksie van kykers benut? (e 1611)
- 9) Bevat die storie meervoudige perspektiewe? (e 104)
- 10) Word die situasie onthul vanuit verskillende perspektiewe? (e 906)
- 11) Word meervoudige perspektiewe duidelik gekommunikeer? (e 105)
- 12) Pas die algemene perspektief op gebeure by die teikenmark? (e 1683)
- 13) Kan parallelle storielyne verbeter word met meer perspektiewe? (e 1684)
- 14) Is daar 'n onbekende, alomteenwoordige derdepersoonverteller? (e 1677)
- 15) Sal die storie meer intiem wees met 'n eerstepersoonverteller is? (e 1681)

### 7.2.9 Ruimte en terrein

- 1) Is dit die beste ruimte vir die storie? (e 1133)
- 2) Het die ruimte dramatiese betekenis? (e 1123)
- 3) Reflekteer die ruimte/terrein die tema? (e 1138)
- 4) Sal die storie baat by addisionele terreine? (e 1151)
- 5) Druk die ruimte/terrein 'n konsep simbolies uit? (e 1124)
- 6) Is die ruimte en karakters verweef in 'n eenheid? (e 1122)
- 7) Word die kinematiese medium optimaal benut? (ee 137, 1154)
- 8) Spring die storiegebeure inkonsekwent tussen realiteite rond? (e 1128)
- 9) Hoe beïnvloed die
  - a) storie die ruimte? (e 1136)
  - b) ruimte/terrein die tema? (e 1139)
  - c) ruimte die storie? (ee 1124, 1132)
  - d) ruimte/terrein die karakters? (ee 1123, 1135)
  - e) ruimte/terrein die karakters se lutsbestemming? (e 1123)
- 10) Wat is die gewone en spesiale wêreld van karakters? (e 724)
- 11) Is die ruimte/terrein 'n integrale deel van die plotgebeure? (ee 226, 1123)
- 12) Is die gewone wêreld vaal in vergelyking met die spesiale wêreld? (e 1182)
- 13) Is die storieruimte 'n spesiale wêreld en binneste grot vir die kykers? (e 1129)
- 14) Definieer die ruimte die
  - a) held?
  - b) hindernisse?
  - c) opponent(e)? (e 1131)
- 15) Is die
  - a) tydsera interessant? (e 261)
  - b) sosiale klas waarin die storie afspeel interessant? (e 261)
- 16) Skep die ruimte die regte stemming en atmosfeer? (ee 1131, 1156)



- 17) Word die realiteit wat vir die storie geskep is, gehandhaaf? (ee 24, 89, 1127)
- 18) Is die ruimte/konteks van die storie
  - a) wêreldwyd verstaanbaar? (e 1161)
  - b) volledig in die held se denke? (e 1125)
- 19) Beeld die ruimte/terrein karakter uit? (e 1124)
- 20) Is dit die regte karakters vir die ruimte? (e 1134)
- 21) In hoeveel kernruimtes speel die storie af? (e 24)
- 22) Kontrasteer die ruimte/terrein met die held? (e 1160)
- 23) Neem die ruimte of terreine kykers na nuwe en buitengewone plekke of sien hulle die gewone op 'n buitengewone manier? (ee 118, 1123, 1158)
- 24) Skep die ruimte/terrein 'n betekenisvolle wêreld of is dit net 'n visueel stimulerende omgewing? (e 1159)
- 25) Is die volgende deel van die ruimte:
  - a) Situasië.
  - b) Manipulerings.
  - c) Problematiese maniere van dink.
  - d) Problematiese gefikseerde idees? (ee 1146, 1147)
- 26) Is die opponente en held geografies naby mekaar? (e 1341)
- 27) Funksioneer die ruimte as 'n opponente of hindernis? (e 1124)
- 28) Kan kykers identifiseer met die ruimte van die storie? (ee 153, 1126)
- 29) Is die ruimte/terreine iets generies of
  - a) bied dit iets waarmee karakters interaksie kan hê? (e 1145)
  - b) verskaf dit bronne van konflik/hindernisse vir die held? (e 1142)
- 30) Reflekteer elke toneel 'n oorhoofse gevoel van die groter ruimte? (e 1140)
- 31) Verskaf die ruimte/terrein perspektief en konteks aan elke toneel? (e 1141)
- 32) Word realisme verhoog omdat karakters interaksie het met die terrein of rekwisiete? (e 1157)
- 33) Ontgin elke toneel die
  - a) latente emosie van die ruimte/terrein?
  - b) latente hindernisse van die ruimte/terrein?
  - c) tematiese moontlikhede van die ruimte/terrein? (e 1140)
- 34) Raak terreine irriterend/vermoeiend omdat dit te lank dieselfde bly? (e 1149)
- 35) Vind jaagsekwense plaas in interessante/buitengewone omgewings? (e 1150)
- 36) Gee die terrein kykers 'n gevoel van die hoofkarakters se belewenis van die ruimte of gebeure? (e 1152)
- 37) Is die fisiese ruimte in wetenskapsfiksie
  - a) *aardse wêreld*: 'n Oordrywing van 'n deel van die aarde, byvoorbeeld sneeubedekte of woestynagtige planete.
  - b) *geslote habitats*: Byvoorbeeld 'n ruimteskip of stad onder die see? (e 1176)
- 38) Lewer elke toneel se agtergrond kommentaar op die inhoud of is daar sommige tonele wat neutraal is? (e 1153)
- 39) Is dit funksioneel vir die terrein om kommentaar te lewer of nie? (e 1153)
- 40) Is karakters in 'n geslote omgewing wat gesprekke afdwing indien die storie baie dialoog bevat? (e 1155)

### 7.2.10 Tyd

- 1) Speel die storie oor so baie tye af dat dit die drama versnipper? (e 1164)
- 2) Is daar 'n verwysingsraamwerk van die tydsverloop vir kykers? (e 1172)
- 3) Word tydsverloop aangedui deur beeld, kleur of klank? (ee 1163, 1172)
- 4) Word tyd gekondenseer of gerek deur 'n montage? (e 1168)
- 5) In watter van die volgende tydsruimtes speel wetenskapsfiksie af:
  - a) *Die nabye toekoms*: 5 – 20 jaar vanaf die hede.
  - b) *Na die katastrofe*: Die wêreld na 'n ramp amper alles vernietig het.
  - c) *Die verre toekoms*: Millennia in die toekoms en die mensdom het moontlik uitgebrei na ander sonne- of sterrestelsels? (e 1175)
- 6) Is daar visuele clichés wat tydsverloop aandui? (e 1163)
- 7) Word tyd geherorganiseer? (e 1169)
- 8) Is die herorganisasie van tyd geïntegreer met die storie? (e 1169)
- 9) Word inligting oor die herorganisasie van tyd verskaf ter wille van karakters of ter wille van uiteensetting? (e 1169)
- 10) Indien tyd geherorganiseer word, is dit 'n geïntegreerde element van geheue, verwagting, angs of begeerte? (e 1169)
- 11) Is daar 'n dringende logika hoekom tyd geherorganiseer word, of is dit ooglopend en verswak die eenheid van struktuur? (e 1170)
- 12) Word tydsverloop aangedui deur
  - a) dialoog;
  - b) kostuums;
  - c) 'n montage;
  - d) datums te superponeer;
  - e) die hantering van objekte;
  - f) die hoofkarakters te verouder;
  - g) produkte wat tipies is van die era;
  - h) nuusberigte van die tydsera;
  - i) kinders wat ouer word;
  - j) stem-oorvertellings;
  - k) plante wat groei;
  - l) konstruksieprojekte wat vorder en/of
  - m) gebeure wat op sigself beweging deur tyd aandui? (ee 1165 - 1168, 1172)
- 13) Is die tydsraamwerk van die storie 'n paar dae, weke of maande? (e 1171)
- 14) Word die tyd van die dag, seisoene of die historiese tydperk gebruik om betekenis aan die inhoud te verleen? (ee 1173, 1174)
- 15) Is die lengte van subtitels wat tydsverloop aandui en die tyd wat dit kykers neem om dit te lees, proporsioneel tot die lengte van die tydsverloop? (e 1162)

### 7.2.11 Uiteensetting: algemeen

- 1) Weet kykers binne die eerste tien bladsye oor *wie* en *wat* die storie gaan en onder *watter omstandighede* dit afspeel? (e 1194)
- 2) Is die eerste tien bladsye gevul met uiteensetting/nuttelose tonele of beweeg die storie vorentoe? (e 1196)
- 3) Is die uiteensetting verspreid oor die storie? (e 3)
- 4) Bevat die eerste bedryf die meerderheid van die uiteensetting? (e 561)



- 5) Ontvang kykers genoeg inligting om die storie te verstaan? (ee 1189, 1201)
- 6) Is die uiteensetting voor die snellergebeurtenis te lank en/of te stadig? (e 621)
- 7) Spandeer karakters te veel tyd om hulle verlede, hede, toekoms, motiverings en ander onderwerpe te ontleed? (e 1198)
- 8) Vestig die eerste bedryf effektief die
  - a) tyd;
  - b) ruimte;
  - c) situasie;
  - d) karakters;
  - e) uiterlike doelwit en
  - f) waardes en sosiale nuanses? (ee 561, 725)
- 9) Word woorde in 'n karakter se dialoog geforseer vir uiteensetting? (e 1212)
- 10) Is daar karakters wat net daar is om uiteensetting te verskaf? (e 1205)
- 11) Is die enigste funksie van 'n toneel om uiteensetting te gee? (e 3680)
- 12) Is die uiteensetting effektief of benadeel dit die storie deur
  - a) te oorverduidelik;
  - b) die aandag af te trek;
  - c) dit tot stilstand te bring;
  - d) die verloop weg te gee;
  - e) inligting te direk te verskaf;
  - f) inligting onnodig te herhaal;
  - g) insig te vervang met inligting;
  - h) kykers te verveel omdat hulle te veel te vroeg weet en/of
  - i) die irrelevantheid daarvan? (ee 3, 110, 161, 535, 969, 1188, 1191, 1197, 1218, 1778, 1839, 3680, 3683)
- 13) Oriënteer of verwar die uiteensetting kykers? (ee 1188, 1189, 1215)
- 14) Hou die inligting verband met die resoluë van die storie? (e 3683)
- 15) Gee die uiteensetting kykers insig in die huidige situasie? (e 3682)
- 16) Is die
  - a) storiebeperkings duidelik?
  - b) karakterbeperkings duidelik? (e 325)
- 17) Wat kan geïmpliseer word? (ee 1215, 1223)
- 18) Is daar uiteensettingsklonte of inligtingstorting? (e 1227)
- 19) Word nuwe elemente op gepaste tye bekendgestel? (ee 143, 441)
- 20) Word karaktereenskappe wat uitgelig word, later aangewend? (e 3690)

#### 7.2.12 Uiteensetting: tegnieke

- 1) Hoor kykers van iets of sien hulle dit? (e 1210)
- 2) Word dit wat kykers moet weet, beperk? (e 1206)
- 3) Word die behoefte vir inligting by kykers geskep voor dit gegee word? (e 1219)
- 4) Word alle inligting onmiddellik aan kykers oorgedra of is daar afwagting en spanning omdat hulle wonder oor sekere karakters of gebeure? (ee 537, 1192)
- 5) Onthul die uiteensetting net dit wat kykers absoluut nodig en wil weet en niks meer nie? (e 1218)
- 6) Watter inligting moet aan die begin onthul word en watter kan teruggehou word? (ee 1221, 1222)



- 7) Word uiteensetting verskaf deur
  - a) titels;
  - b) terugflitse;
  - c) 'n verteller;
  - d) omgewing;
  - e) gesprekke;
  - f) 'n telefoongesprek;
  - g) 'n televisienuusberig en/of
  - h) 'n emosionele gesprek? (ee 1220, 1225)
- 8) Lei die uiteensetting tot liefde of haat vir 'n karakter? (e 1186)
- 9) Lag kykers tydens 'n toneel wat uiteensetting bevat? (e 3685)
- 10) Word die uiteensetting op 'n vermaaklike wyse oordra? (e 1193)
- 11) Word inligting in raaiselgenres effektief van kykers weerhou? (e 1187)
- 12) Is daar voldoende uiteensetting vir komplekse en eksotiese ruimtes? (e 726)
- 13) Word uiteensetting verskaf om kykers te heroriënteer indien daar 'n groot tydsverloop tussen die verskillende plote was? (e 1190)
- 14) Word kykers direk in die aksie geplaas en toegelaat om self die feite uit te werk soos dit ontvou? (e 1200)
- 15) Lyk dit of omstandighede karakters dwing om iets te sê? (e 1204)
- 16) Word uiteensetting binne die dramatiese omstandighede versteek? (e 1202)
- 17) Vertel karakters mekaar iets wat hulle albei reeds weet? (ee 1199, 3667)
- 18) Indien karakters mekaar iets vertel wat hulle albei reeds weet, vul dit 'n ander ooglopende behoefte? (e 1199)
- 19) Benodig karakters die inligting? (e 1208)
- 20) Affekteer die uiteensetting die huidige aksie direk? (e 3682)
- 21) Vloei uiteensetting uit die dramatiese konteks of is dit bo-op neergelê? (e 1203)
- 22) Word uiteensetting geleidelik deur die toneel of 'n paar tonele gedoen? (e 3668)
- 23) Ondermyn die uiteensetting kykers se emosionele toestand wat die storie op daardie oomblik vereis? (e 3674)
- 24) Is die uiteensetting ammunisie in karakters se stryd? (e 1214)
- 25) Kan die uiteensetting verbeter word deur konflik by te voeg? (e 1226)
- 26) Skep die inhoud eerstens konflik en verskaf tweedens uiteensetting? (e 1213)
- 27) Is uiteensetting ingewerk in
  - a) aksie;
  - b) konflik of
  - c) statiese dialoog? (ee 538, 1204, 1209)
- 28) Tree die kamera tydens uiteensetting ook geloofwaardig op? (e 1211)
- 29) Word uiteensetting gedramatiseer deur eerlike, natuurlike tonele waarin karakters op geloofwaardige maniere optree, maar terselfdertyd noodsaaklike inligting verskaf? (e 1213)
- 30) Verskaf persone inligting vrywillig of moet karakters sukkel om inligting te bekom? (ee 1208, 3661)
- 31) Bevraagteken, ignoreer of verwerp 'n karakter inligting wat iemand vrywillig aan hom verskaf? (e 3662)
- 32) Maak 'n karakter verkeerde afleidings van inligting wat iemand vrywillig aan hom verskaf? (e 3663)





- 33) Is die inligting wat iemand vrywillig verskaf vals of slegs 'n gedeelte van die waarheid, met gepaardgaande gevolge? (ee 3664, 3665)
- 34) Het die uiteensetting 'n progressiewe patroon deurdat dramaties onbelangrike feite eerste kom, dan belangrike feite en kritieke feite heel laaste? (e 1216)
- 35) Skep die verkryging van inligting 'n patroon van stygende aksie/spanning? (e 3661)
- 36) Kry kykers die gevoel dat hulle blootgestel word aan binne-inligting? (e 2246)
- 37) Neem die storie 'n wending as inligting oor 'n karakter onthul word? (e 1224)
- 38) Is daar subtittels wat vorige of toekomstige gebeure beskryf? (e 1264)
- 39) Dra subtittels by tot die storie se stemming en styl? (e 1268)
- 40) Sal die storie net so goed werk sonder subtittels? (e 1265)

#### 7.2.13 Uiteensetting: voorstorie, terugflitse, drome, montages

- 1) Is daar te veel voorstorie? (e 2678)
- 2) Word geheime stadig en pynlik onthul? (e 1234)
- 3) Verskaf die voorstorie kragtige onthullings? (e 1229)
- 4) Is daar iets waaroor 'n karakter nie wil praat nie? (e 1233)
- 5) Onthul dit waarom karakters nie wil praat nie, iets? (e 1233)
- 6) Word voorstorie
  - a) subtiel aangebied? (e 1228)
  - b) geleidelik deur die storie onthul? (ee 336, 1232)
  - c) deur terugflitse/drome verskaf? (ee 1230, 1241, 1254)
  - d) verskaf wat onnodig is om die storie te verstaan? (e 3683)
  - e) aangebied deur subtiele dialoog wat terugwys na gebeure? (e 1228)
  - f) aangebied deur subtiele aksie wat terugwys na soortgelyke gebeure? (e 1228)
- 7) Word vorige betekenisvolle gebeure in karakters se lewe op kritieke oomblikke onthul om wendings of omkere te veroorsaak? (e 1229)
- 8) Word kykers ingetrek deurdat hulle moet werk om die voorstorie aanmekaar te sit? (ee 1231, 1234)
- 9) Is daar nuuskierigheid by kykers oor karakters, waar hulle vandaan kom en wat hulle motiveer? (e 1235)
- 10) Word uiteensetting gedoen deur middel van 'n
  - a) droom? (e 1261)
  - b) montage? (e 1262)
- 11) Is die terugflits/droom/montage
  - a) te lank? (e 1257)
  - b) interessant? (e 1263)
  - c) gedramatiseer? (e 1252)
  - d) noodsaaklik vir die struktuur? (e 1259)
  - e) binne 'n tweede terugflits/droom? (e 1249)
  - f) met 'n duidelike oorgangstegniek ingelui? (e 1258)
  - g) voor kykers omgee oor wat in die toekoms gaan gebeur? (e 1256)
  - h) voordat kykers georiënteer is ten opsigte van die karakters? (e 1247)
  - i) verwarrend omdat dit te naby aan die begin van die storie is? (e 1247)
- 12) Strem die retrospektiewe aard van terugflitse momentum? (e 1236)
- 13) Het die montage 'n funksie of is dit 'n lui substituuat vir dramatisering? (e 1262)



- 14) Bevat terugflitse/drome 'n snellergebeurtenis, progressie en wending? (e 1252)
- 15) Is terugflitse, drome, montages, lang uiteensettingstoesprake of lang voorstorie werklik nodig? (ee 460, 539)
- 16) Skep 'n verteller die oorgange tussen verskillende terugflitse/drome? (e 1242)
- 17) Is daar 'n verteller indien die hele storie geskryf is as 'n terugflits/droom? (e 1240)
- 18) Word oorgange tussen terugflitse/drome na die verteller gemaak om kykers te heroriënteer en nie omdat die storie daarvoor vra nie? (e 1243)
- 19) Skep terugflitse/drome in televisie die behoefte om na advertensiebreke die kykers te heroriënteer deur die verteller terug te bring? (e 1250)
- 20) Word die terugflits/droom gebruik om inligting van kykers te weerhou om spanning of 'n vertraagde dramatiese impak te skep? (e 1245)
- 21) Ondermyn/onderbreek die terugflits/droom/montage die
  - a) illusie van onmiddellikheid?
  - b) aandaghoudende spanning?
  - c) gevoel van 'n aaneenlopende vloeï van gebeure wat begin en eindig sonder om terug te gaan in tyd? (ee 1237 - 1239)
- 22) Sal die storie beter werk sonder terugflitse/drome/montages? (e 1244)
- 23) Word die hoofklimaks of die afloop as 'n terugflits/droom aangebied? (e 1246)
- 24) Is terugflitse/drome wat inligting verskaf wat weerhou is, naby die einde? (e 1246)
- 25) Wys die terugflits/droom iets wat kort of lank voor die opening plaasgevind het? (e 1248)
- 26) Word 'n klank wat vroeër in die storie gehoor is, gebruik as 'n ouditiewe terugflits? (e 1251)
- 27) Word die donkerste geheime
  - a) naby die einde openbaar?
  - b) onder die grootste druk openbaar? (e 1217)
- 28) Motiveer die terugflits/droom/montage die storie? (e 1255)
- 29) Wys die terugflits/droom inligting of vertel dit inligting? (e 1260)
- 30) Is daar 'n behoefte geskep by kykers vir die inligting in die terugflits/droom/montage? (e 1253)

#### 7.2.14 Versteuring

- 1) Wat gee aanleiding daartoe dat karakters oorgaan tot aksie? (e 342)
- 2) Is die versteuring 'n telegram, telefoonoproep, lasbrief vir inhegtenisname, droom, ambisie, oorlogsverklaring, verveeldheid wat 'n drempel oorskry, versoeking, 'n gemis of 'n geheime plan? (ee 1279, 1294)
- 3) Word die katalis uitgedruk deur aksie? (e 401)
- 4) Is dit 'n positiewe of negatiewe oproep? (e 729)
- 5) Ervaar iemand pyn tydens die versteuring? (e 1277)
- 6) Watter argetipe bring die oproep tot avontuur? (e 1287)
- 7) Watter groot gebeure impakteer werklik op die held se lewe? (e 487)
- 8) Word die versteuring veroorsaak deur entiteite wat mekaar
  - a) afstoot wat bymekaar geforseer word?
  - b) aantrek wat van mekaar verwyder word? (e 1278)
- 9) Het die probleem waarmee die held aan die begin gekonfronteer word, 'n direkte verband met die hoofklimaks? (e 1288)

- 10) Waarsku die verkenningstog van die opponer die gemeenskap en die held dat daar onheil op pad is? (e 1283)
- 11) Verwar die held die
  - a) positiewe oproep van 'n mentor met die van 'n vyand?
  - b) toenadering van 'n vyand as 'n genotlike avontuur? (e 1281)
- 12) Word die oproep tot avontuur op die ideale plek en tyd gelewer? (e 728)
- 13) Is die versteuring deur middel van 'n boodskap of boodskapper? (ee 1279, 1280)
- 14) Kondig die boodskapper aan dat die wêreld van die held onstabiel is en in balans geplaas moet word deur die neem van risiko's en avontuur? (e 1282)
- 15) Is die katalis sterk en dramaties? (e 400)
- 16) Watter van die twee opponente
  - a) bestaan vooraf?
  - b) se verskyning laat die stryd begin? (e 1292)
- 17) Het die held tot dusver net-net oor die weg gekom deur middel van 'n arsenaal krukke, verslawings en selfverdedigingsmeganismes? (e 1282)
- 18) Ontken die held dat daar iets verkeerd is met sy gewone wêreld? (e 1282)
- 19) Is die oproep tot avontuur 'n proses van seleksie deurdat iemand na vore tree om die verantwoordelikheid te aanvaar? (e 1285)
- 20) Is die versteuring die laagste aan die begin van die storie en neem dit progressief toe tot by die hoofklimaks? (e 1303)

#### 7.2.15 Weiering van oproep/snellergebeurtenis/oorsteek van drempel

- 1) Is dit 'n gewillige held wat die
  - a) innerlike oproep beantwoord en geen uiterlike oproep nodig het nie? (e 1286)
  - b) oproep sonder huiwering of vrees aanvaar? (e 735)
- 2) As dit 'n gewillige held is, word die vrees en twyfel wat deur die weiering van die oproep verteenwoordig word, deur ander karakters uitgedruk? (e 735)
- 3) Is daar twyfel of 'n gewillige held die opdrag kan uitvoer? (e 736)
- 4) Huiwer/weier die held om die oproep te aanvaar? (ee 730, 734)
- 5) Regverdig die huiwering die keuse van die held? (e 332)
- 6) Stuur die huiwering die boodskap dat die reis gevaarlik is? (e 731)
- 7) Is dit 'n onwillige held wat herhaaldelik geroep moet word? (e 1286)
- 8) Eskaleer die versteuring totdat die held begin optree? (ee 734, 744)
- 9) Neem die held die heldereis deeglik onder oë tydens die huiwering? (e 333)
- 10) Is die weiering van die oproep 'n enkele gebeure aan die begin of kom dit in elke stap van die heldereis voor? (e 737)
- 11) Is daar 'n duidelike oomblik wanneer die held begin optree? (e 453)
- 12) Is daar 'n duidelike snellergebeurtenis vir al die plotte? (ee 199, 399, 727)
- 13) Is die snellergebeurtenis
  - a) gekoppel aan 'n krisis? (e 861)
  - b) gekoppel aan 'n klimaks? (e 862)
  - c) gekoppel aan 'n besluit? (e 1289)
  - d) op die regte oomblik in die storie? (e 1300)
  - e) deur ewekansigheid of oorsaaklikheid? (e 1297)
  - f) naby die begin van aksiegedrewe stories? (e 1293)
  - g) van die primêre plot in beeld, tussen tonele of in die voorstorie? (e 1298)

- 14) Neem die
  - a) *versteuring* die *kykers* na die *storiekern*? (e 1290)
  - b) *snellergebeurtenis* die *held* na die *storiekern*? (e 1291)
- 15) Is dit wat die held oor die drempel forseer ekstern, intern of beide (e 745)
- 16) Vind die snellergebeurtenis plaas omdat die held uit opsies raak? (e 1284)
- 17) Versteur die snellergebeurtenis die balans van magte in die held se lewe in 'n positiewe of 'n negatiewe rigting? (e 1295)
- 18) Is die held en opponent of die opponent se sterkste verteenwoordiger betrokke by die snellergebeurtenis? (e 1302)
- 19) Gryp die snellergebeurtenis kykers
  - a) emosioneel aan?
  - b) rasioneel aan sodat hulle die hoof dramatiese vraag vra? (e 1300)
- 20) Dwing die snellergebeurtenis die held om daarop te reageer? (e 1296)
- 21) Is die versteuring en snellergebeurtenis dieselfde gebeure? (ee 1290, 1291)
- 22) Is die bewuswording van 'n noodsaaklike toneel tydens die snellergebeurtenis
  - a) vaag in karaktergedrewe stories?
  - b) sterk in aksiegedrewe stories? (e 1299)
- 23) Hoe kan die gebeure van die snellergebeurtenis uitdraai om die beste/slegste moontlike ding te word wat met die held kon gebeur? (e 1301)
- 24) Verstaan kykers hoekom die
  - a) held begin optree?
  - b) opponent begin optree? (e 454)
- 25) Hoe affekteer die held se gewilligheid/onwilligheid die oorsteek van die drempel? (e 752)
- 26) Is daar drempelwagte by die drempel en hoe affekteer dit die held se sprong in die duister? (e 753)
- 27) Hoe hanteer die held die drempelwagte? (e 754)
- 28) Wat leer die held tydens die oorsteek van die drempel? (e 755)
- 29) Watter opsies gee die held op as hy die drempel oorsteek? (e 756)
- 30) Sal die onbenutte opsies wat die held ignoreer voor die drempel, later terugkom om by hom te spook? (e 757)

#### 7.2.16 Storieprobleem

- 1) Organiseer die storieprobleem die plot? (e 1306)
- 2) Is daar 'n bedreiging in die kern van die storie? (e 1313)
- 3) Begin die storie met 'n probleem, konflik of doelwit? (e 200)
- 4) Ontvang die held 'n onmoontlike opdrag aan die begin? (e 1322)
- 5) Watter van die volgende dramatiese enjins dryf die storie vorentoe:
  - a) Die opponent.
  - b) Die held.
  - c) Die sisteem.
  - d) 'n Natuurmag.
  - e) 'n Opdrag of soektog.
  - f) Konvensies en omstandighede? (e 1309)
- 6) Sien kykers vroeg in die storie waarop dit afstuur? (e 155)
- 7) Is daar konstante groei/progressie in die storieprobleem? (e 303)



- 8) Is die stryd as gevolg van 'n werklike, fiktiewe of triviale oorsaak? (e 2397)
- 9) Is die probleem of saad daarvan teenwoordig in die gewone wêreld? (e 1183)
- 10) Word die probleem volledig aan die begin bekendgestel of geleidelik? (e 1307)
- 11) Is dit wat op die spel is vir die held iets konkreets en substansieels? (ee 36, 178)
- 12) Begin menslike dramas met 'n persoonlike of innerlike probleem wat balansering vereis, maar wat relatief eenvoudig lyk om op te los? (e 1578)
- 13) Verbreed die impak van die held se aksies op die samelewing soos die storie verloop? (e 1577)
- 14) Watter van die volgende dramatiese kwessies dryf die storie vorentoe:
  - a) 'n Doelwit moet bereik word.
  - b) 'n Konflik moet opgelos word.
  - c) 'n Besluit moet geneem word.
  - d) 'n Raaisel moet opgelos word.
  - e) 'n Uitdaging moet gewen word.
  - f) 'n Hindernis moet oorkom word.
  - g) 'n Probleem moet opgelos word.
  - h) 'n Bedreiging moet teëgestaan word.
  - i) 'n Behoeftte/gebrek moet aangevul word? (e 1312)
- 15) Laat 'n hoek binne die eerste tien bladsye kykers wonder hoe dit gaan eindig? (e 325)
- 16) Is dit wat die storie vorentoe dryf gekoppel aan die storieprobleem? (e 1308)
- 17) Word die hoofkarakters betrek by 'n probleem of reeks van probleme? (e 1304)
- 18) Sny die storieprobleem by menslike dramas al dieper in karakters se
  - a) innerlike lewens?
  - b) intieme verhoudings?
  - c) donker geheime agter die openbare maskers?
  - d) emosionele, sielkundige, fisiese en morele dimensies? (e 1578)
- 19) Vloei die probleme natuurlik uit karakters se persoonlikhede, agtergrond en omstandighede? (e 1305)
- 20) Is daar 'n aaklige alternatief as die held nie sy doelwit bereik nie? (e 203)
- 21) Kan die storieprobleem vergroot word deur een karakter op te deel? (e 285)
- 22) Kan die storie verbeter word deur bestaande gebeure meer te ontgin? (e 985)
- 23) Sal die storie verbeter as daar belê word in verontwaardiging, ongelykheid en onreg wat verband hou met die held se lyding (e 966)
- 24) Affekteer die storie die lewens van al meer en meer mense? (e 1577)
- 25) Groei die impak op die held en samelewing eenmalig of geleidelik? (e 1577)
- 26) Indien die logika van die ruimte dit nie toelaat dat die storieprobleem wyd uitkring nie, dring dit dieper in? (e 1578)
- 27) Is die bedreiging die
  - a) agent wat die probleem skep wat lei tot die negatiewe toestand? (e 1314)
  - b) bron van weerstand wat die klassieke dramatiese struktuur skep? (e 1315)
- 28) Skep die probleem op sy beurt 'n karakter, mag, doelwit of situasie wat die storie vorentoe dryf? (e 1308)
- 29) Is daar genoeg dramatiese potensiaal in die eerste bedryf om die storie deur die tweede bedryf te dra? (e 1310)
- 30) Is uiterlike storieprobleme verweef met innerlike karakterdilemmas sodat alles aan die einde verband hou? (e 975)

## 7.2.17 Dramatiese vrae

- 1) Hoeveel kwelvrae is daar wat beantwoord/opgelos moet word? (e 1876)
- 2) Lei die versteuring direk of indirek tot die hoof dramatiese vraag? (e 1319)
- 3) Word die dramatiese vrae in die gewone wêreld gevra/gesuggereer? (e 1185)
- 4) Ontstaan die hoof dramatiese vraag te vroeg, te laat of op die regte tyd? (e 275)
- 5) Is daar 'n dramatiese vraag aan die begin wat lei tot 'n dramatiese oplossing aan die einde? (e 707)
- 6) Word die volgende generiese vrae gevra:
  - a) Romanse – sal die helde verlief raak en teen watter prys?
  - b) Rillers – sal die held(e) die bedreiging oorleef?
  - c) Raaisel – sal die verlore dele van die raaisel gevind word?
  - d) Reis – sal die held(e) die reis voltooi en hoekom is dit belangrik?
  - e) Wraak – sal die skuld vereffen word en aan wie?
  - f) Kompetisie – wie sal uiteindelik wen en wanneer?
  - g) Ramp – wie sal oorleef? (e 1321)
- 7) Is die hoof dramatiese vraag duidelik? (e 403)
- 8) Is daar 'n wending in die dramatiese vraag? (e 263)
- 9) Hou die hoof dramatiese vraag kykers emosioneel betrokke? (e 155)
- 10) Bestaan die vraag deurgaans of die held sy doel sal bereik? (e 1316)
- 11) Berei die hoof dramatiese vraag kykers voor op die hoofklimaks? (e 402)
- 12) Sal die belangstelling, afwagting of spanning verhoog indien die hoof dramatiese vraag vroeër gestel word? (e 275)
- 31) Ontstaan die vraag of die held sy doel gaan bereik spesifiek wanneer hy hom verbind tot die bereiking daarvan? (e 1317)
- 32) Is die hoof dramatiese vraag: "Hoe gaan dit eindig? (ee 1318, 1319)
- 33) Is daar aksievrae wat die storie vorentoe dryf en dramatiese vrae wat kykers betrek by karakters se emosies? (e 1320)
- 34) Word 'n dramatiese vraag geskep deur liefde te toets in 'n romanse? (e 331)
- 35) Wek elke belangrike toneel vrae? (e 1324)
- 36) Dryf die stres karakters romanties uitmekaar of na mekaar? (e 587)
- 37) Is die dramatiese vraag duidelik sonder om simplisties te wees? (e 1326)
- 38) Skep vrae in 'n toneel afwagting by kykers oor die volgende toneel? (e 1324)
- 39) Doen die storie 'n tesis oor die hoof dramatiese vraag of gee dit 'n deurdagte evaluering daarvan? (e 1326)
- 40) Is dit 'n oop dramatiese vraag of het dit 'n antwoord? (e 1328)
- 41) Wentel die hoof dramatiese vraag om een sentrale emosie? (e 1329)
- 42) Is die storie die ontdekking van 'n vraag of die bewys van 'n stelling? (e 1327)
- 43) Word daar 'n persoonlike dramatiese vraag geskep vir 'n karakter wat reeds in die eerste of tweede bedryf sterf of uit die storie verdwyn? (e 1330)
- 44) Word die beantwoording van kykers se vrae so lank moontlik uitgestel? (e 1323)
- 45) As die eerste dramatiese vraag deur 'n ander vervang word:
  - a) Is dit ernstiger as die eerste vraag?
  - b) Ontwikkel dit logies uit die eerste vraag?
  - c) Is dit meer prikkelend as die eerste vraag? (e 1315)
- 46) Onderlê die hoof dramatiese vraag die hoofklimaks? (ee 1325, 1841)
- 47) Word al die vrae/kwessies in die loop van die storie beantwoord? (e 327)
- 48) Word die dramatiese vrae te vroeg/laat of op die regte tyd beantwoord? (e 276)

### 7.2.18 Behoeftes

- 1) Watter behoefte/sielkundige geneigdheid maak karakters ingestel om onvermydelik op die bepaalde manier te reageer? (ee 3311, 3351, 3352)
- 2) Is die grootte van die verlore element in karakters proporsioneel tot die grootte van die behoefte of begeerte en aksies wat hulle neem? (e 3352)
- 3) Hou karakters se innerlike motivering verband met die verkryging van groter selfwaarde, 'n poging om beter te voel oor hulself? (e 3302)
- 4) Word karakters se genetiese en omgewingsfaktore gebruik om sielkundige behoeftes te skep wat hul motiveer? (e 3311)
- 5) Regverdig karakters se kernkonstantes/onderliggende lewenswaardes
  - a) die rasionaal vir hul doelwitte en
  - b) die metodes om dit te bereik? (ee 71, 2507)
- 6) Wat is karakters se sielkundige en dramatiese behoeftes wat hulle wil bevredig? (ee 3263, 3322)
- 7) Voel dit of karakters se optrede voortvloei uit die inherente dryfkrag van hul persoonlikheid? (e 2595)
- 8) Sal karakters omgee vir die kwessie waaroor die storie handel? (e 3306)
- 9) Is daar redenering, emosie en/of bedekte herinneringe agter karakters se aksies/dialog? (e 3295)
- 10) Wat is die held se definisie van die "geluk" wat hy najaag? (e 1365)
- 11) Het karakters 'n
  - a) onbewuste eksterne behoefte(s)? (e 347)
  - b) bewuste eksterne doelwit en 'n onbewuste innerlike behoefte? (ee 514, 1340)
- 12) Is daar onderstrominge van emosie en gedagtes wat karakters werklik motiveer om binne 'n toneel op te tree soos hulle optree? (e 3584)
- 13) Wat is agter dit wat karakters sê of doen, elke poging om reg of verkeerd te bewys of om simpatie of vrees te wek? (ee 3470, 3600)
- 14) Is die pyn wat die aksie motiveer sielkundig/intern of fisies/ekstern? (ee 1366, 1372)
- 15) Het karakters 'n selfkonsep
  - a) en probeer hulle om dit te handhaaf? (e 346)
  - b) wat kykers help om hul persoonlikheid en aksies te verstaan? (e 3299)
- 16) Ontdek kykers 'n karakter se bedekte motiewe voor hy dit self ontdek? (e 3264)
- 17) Is daar 'n ware karakter weggesteek agter karakters se masker? (e 2565)
- 18) Is die intensiteit van die pyn wat die motivering veroorsaak kragtig? (e 1369)
- 19) Word 'n dramatiese behoefte later vervang deur 'n ander een? (e 3263)
- 20) Dryf of trek die behoefte karakters na die hoofklimaks? (e 3267)
- 21) Leer kykers wat en hoe dringend karakters se behoeftes is, beide bewustelik en onbewustelik? (e 2685)
- 22) Weet kykers hoekom 'n karakter 'n bepaalde ingesteldheid of gedrag het? (ee 3307, 3297)
- 23) Word die regte/geloofwaardige omstandighede geskep vir 'n karakter om homself te onthul? (ee 3710, 3711)
- 24) Lewer die karakter se onthulling kragtige kommentaar op hom? (e 3711)
- 25) Stel die karakter se onthulling hom in 'n ander lig? (e 3711)



- 26) Beantwoord die innerlike motivering die vraag waarom karakters iets doen? (e 3303)
- 27) Is die held se innerlike motivering gekoppel aan die karakterontwikkeling en tema? (e 3303)
- 28) Is innerlike behoefte ooglopend of irrelevant tot die karakter? (e 3304)
- 29) Wat is karakters se interne konflik en selfkennis? (ee 335, 438, 3360)
- 30) Is karakters se ooglopende behoefte hul werklike behoefte? (e 3264)
- 31) Opponeer karakters se onbewuste behoefte hul bewuste doelwitte of is dit in harmonie? (e 1340)
- 32) Verskil karakters se begeertes van hul behoeftes? (e 3316)
- 33) Is die feit dat karakters se begeertes verskil van hul behoeftes 'n bron van interne konflik? (e 3324)
- 34) Opponeer karakters mekaar sonder 'n rede wat uit behoeftes en motiverings vloei? (e 3325)
- 35) Word karakters minder in kykers se oë omdat die skrywer spesifieke oorsake koppel aan elke motivering? (e 3313)
- 36) Watter vlak(ke) van Maslow se behoeftehiërargie dryf die aksies van karakters aan? (e 3314)
- 37) Het karakters konflikterende behoeftes op die behoeftehiërargie? (e 3314)
- 38) Het 'n karakter wat korttermyn trauma ondergaan het, sielkundige gevolge wat sy gedrag beïnvloed? (e 3312)
- 39) Hoe beïnvloed karakters se kinderdae hul gedrag vandag? (ee 3327, 3328)
- 40) Is die eienskappe waaroor die held moet beskik om sy doelwit te bereik interessant? (e 3272)

#### 7.2.19 Motivering

- 1) Hoe ver sal die karakter gaan om sy doelwit te bereik? (e 3823)
- 2) Is daar 'n fisiese aksie wat karakters vorentoe dryf? (e 3308)
- 3) Dryf die held se motiverings hom vorentoe? (ee 148, 150)
- 4) Hoe kompleks is karakters se motiverings? (e 3326)
- 5) Word karakters se motivering misverstaan omdat dit weggesteek is? (e 3583)
- 6) Berus motivering op aantrekking/toenadering of afstoting/vermyding? (e 1367)
- 7) Hoe duidelik is karakters se
  - a) innerlike motivering(s)?
  - b) uiterlike motivering(s)? (e 175)
- 8) Word karakters se motivering eksplisiet aan kykers uitgespel? (e 3317)
- 9) Is die motivering te flou vir die omvang van die doelwit? (ee 1368, 1370)
- 10) Is die doelwit te flou vir die sterkte van die motivering? (e 1370)
- 11) Word die uiterlike motivering onthul deur aksie? (e 3303)
- 12) Wil die spil karakter net iets hê of begeer hy dit so sterk dat hy bereid is om te vernietig of om vernietig te word? (ee 2517, 3262)
- 13) Wil karakters hulle geliefdes beskerm of mag/aansien verkry? (e 3582)
- 14) Is karakters se motivering realisties en organies tot die storie? (e 3318)
- 15) Word karakters gemotiveer deur interpersoonlike verhoudings om groot aksies te neem? (e 3298)
- 16) Het karakters 'n kragtige motivering om hul doelwit te bereik? (ee 139, 339, 502, 505, 3321)



- 17) Bly karakters se motivering konsekwent? (e 79)
- 18) Is karakters se motiverings geloofwaardig? (ee 2761, 4080)
- 19) Word spyt gebruik as motivering vir 'n karakter? (e 3293)
- 20) Het karakters 'n ambisie van een of ander aard? (e 3294)
- 21) Is daar 'n mate van dubbelsinnigheid in karakters se motivering? (e 3317)
- 22) Is daar voldoende/n geloofwaardige motivering wanneer karakters begin beweeg in die rigting van 'n doelwit? (e 3266)
- 23) Is daar iets op die spel wat dit vir kykers geloofwaardig/nodig maak dat die held die doelwit wil bereik? (e 3269)
- 24) Is karakters se gedrag ongeloofwaardig omdat dit nie ten volle gemotiveerd is nie? (e 3296)
- 25) Word die motivering effektief gekommunikeer of te terloops genoem? (e 3310)
- 26) Word karakters deur 'n gebrek aan goeie oordeel gemotiveer? (e 2757)
- 27) Is die geliefde 'n deel van die held se uiterlike motivering? (e 1336)
- 28) Is die held se motivering 'n goed bewaarde geheim? (e 1371)
- 29) Sal kykers die konteks van die motivering snap? (e 3310)
- 30) Dwing die storie die held om
  - a) op te tree?
  - b) te doen wat hy normaalweg nie sal doen nie? (e 957)
- 31) Sal die motivering beter gekommunikeer word deur dialoog, 'n terugflits of aksie? (ee 452, 3303, 3309, 3310, 3708)
- 32) Word die karakter en sy motiverings onthul deur die besluite wat hy neem of nie neem nie? (e 3300)
- 33) Verskaf die karakter se innerlike motivering die antwoord op die vraag hoekom hy sy uiterlike motivering wil bereik? (e 3301)
- 34) Is daar twee of meer voornemens wat dieselfde doelwit het? (e 1339)
- 35) Wat is die opponent se motivering om die doelwit te bereik? (e 340)
- 36) Hoe sterk is die opponent se motivering? (e 341)
- 37) Beantwoord die uiterlike motivering die vraag waarom die storie gaan? (e 3303)
- 38) Word goeie en slegte karakters deur dieselfde dryfkragte gemotiveer? (e 3305)
- 39) Het die held die wil om teen die opponent op te tree? (e 507)
- 40) Eindig of verval die motivering aan die einde? (e 1364)

#### 7.2.20 Doelwitte

- 1) Is daar 'n duidelike hoofdoelwit(te) wat die held wil bereik aan die einde van die storie? (ee 35, 3268)
- 2) Het die held 'n toestand of 'n doelwit? (e 1342)
- 3) Wat is elke karakter se doelwit? (ee 455, 3320)
- 4) Is die doelwitte en probleme gepas vir die genre? (e 2583)
- 5) Het karakters onmiddellike en langtermyn doelwitte? (e 3265)
- 6) Is die hoofdoelwit *duidelik* uitgedruk as aktiewe werkwoorde? (ee 177, 2516)
- 7) Is daar kleiner subdoelwitte wat gerig is op die bereiking van die hoofdoelwit? (ee 1349, 1350)
- 8) Is die karakter se langtermyn doelwit gekoppel aan sy karakterisering en die koers wat hy inslaan? (e 3265)
- 9) Bepaal die held se doelwit die dieptestruktuur van die storie? (ee 148, 150, 501, 1311, 3268)

- 10) Vloei alle fasette van die storie, byvoorbeeld karakterontwikkeling, struktuur en elke toneel, uit die sigbare hoofdoelwit van die held? (ee 150, 1335)
- 11) Streef elke karakter aktief om sy doelwit te bereik? (e 2538)
- 12) Streef die held die aktiefste na 'n doelwit? (e 2918)
- 13) Is daar 'n sekondêre doelwit? (e 1357)
- 14) Is beide die primêre en sekondêre plotte se doelwitte duidelik? (e 1332)
- 15) Indien die held twee doelwitte het, is hulle inmeakaargeveg of verdeel dit die storie in twee? (e 1333)
- 16) Het karakters 'n kans om hul doelwitte te bereik? (e 2970)
- 17) Word die meeste storietyd aan die hoofdoelwit gewy? (e 26)
- 18) Identifiseer kykers met die held se hoofdoelwit? (ee 65, 504)
- 19) Is een doelwit se bereiking afhanklik van die bereiking van 'n ander? (e 1333)
- 20) Is die hoofdoelwit voldoende dringend om die storie deur te dra? (ee 456, 1337)
- 21) Het karakters dwingende persoonlike doelwitte wat spruit uit diep persoonlike, verstaanbare, emosionele behoeftes en letsels? (ee 2541, 3351)
- 22) Is die doelwitte en probleme geloofwaardig vir karakters? (e 2583)
- 23) Het die held swakhede wat dit moeilik maak om sy doelwitte te bereik? (e 2536)
- 24) Jaag die held eers 'n vals doelwit na omdat hy onbewus is van die ware doelwit? (e 597)
- 25) Kry die held by die hoofklimaks insig en kies dan die ware doelwit? (e 597)
- 26) Lê die hoofdoelwit so ver in die toekoms dat dit 'n te klein aantrekkingskrag vir kykers het? (e 1334)
- 27) Is die doelwit wat die held wil bereik identies met die eliminerings van die motivering? (e 1338)
- 28) Bring die held se doelwit hom in direkte konflik met die doelwit van die opponent? (e 3270)
- 29) Is die opponent se doelwit(te) duidelik? (e 529)
- 30) Het die opponente 'n agenda om iets te keer of te laat gebeur? (e 3274)
- 31) Word die opponent se doelwit vroeg in die storie bekendgestel? (e 1331)
- 32) Probeer die held keer dat die opponent 'n negatiewe doelwit bereik? (e 1343)
- 33) Het die held 'n negatiewe doelwit? (e 1343)
- 34) Het antagonistiese en minderwaardige karakters ook morele doelwitte en sienings? (e 2471)
- 35) Dien ander karakters se doelwitte as hindernisse en komplikasies? (ee 1402, 3323)
- 36) Word interne doelwitte 'n eksterne speelveld gegee sodat dit sigbaar is? (e 1348)
- 37) Is karakterdoelwitte meer voor die hand liggend hoe korter die storie is? (e 2583)
- 38) Hou die kompleksiteit van die doelwit verband met die storielengte? (e 2583)
- 39) Oorskadu die impak van 'n subdoelwit(te) die van die hoofdoelwit? (e 1351)
- 40) Word alle subdoelwitte afgehandel of hang sommige in die lug? (e 1352)
- 41) Word 'n nuwe subdoelwit betyds geskep om die wat eindig te vervang en sodoende die storie verder te neem na die hoofdoelwit? (e 1353)
- 42) Is daar 'n aantal subdoelwitte wat die swakheid van 'n doelwit wat te ver in die toekoms lê, oorkom? (e 1354)
- 43) Het alle subdoelwitte 'n oorsaak? (e 1355)
- 44) Kom die subdoelwitte reëlmatig en met 'n konstante sterkte voor of varieer dit in frekwensie en sterkte? (e 1356)

- 45) Moet kykers die karakter se doelwitte/gedrag op hierdie punt in die storie verstaan? (e 3273)
- 46) Wat probeer karakters op hierdie punt in die storie doen of kry? (e 3275)
- 47) Wat is die doelwitte van elke karakter as die toneel begin? (e 1344)
- 48) Wat bereik elke karakter in die toneel? (e 1345)
- 49) Is dit wat die karakter bereik dit wat hy aanvanklik beplan het? (e 1346)
- 50) Hoe het karakters se doelwitte verander aan die einde van die toneel? (e 1347)

#### 7.2.21 Spesiale wêreld en nadertog tot die binneste grot

- 1) Hoe voel die energie van die storie anders in die spesiale wêreld? (e 751)
- 2) Kontrasteer kykers se eerste ervaring van die spesiale wêreld skerp met die gewone wêreld, selfs as dit 'n figuurlike spesiale wêreld is? (e 761)
- 3) Het die held tyd om aan te pas voor hy verder reis? (e 784)
- 4) Is die held 'n veteraan of 'n groentjie in die nuwe wêreld? (e 760)
- 5) Leer kykers saam met die held die reëls van die nuwe wêreld? (e 777)
- 6) Ontmoet die held die geliefde in die gewone of spesiale wêreld? (e 766)
- 7) Hoe reageer die held op die vreemdheid van die spesiale wêreld? (e 774)
- 8) Waar leer die held die nuwe reëls van die spesiale wêreld? (ee 759, 1409)
- 9) Vergesel die mentor/bondgenote die held tot in die spesiale wêreld? (e 777)
- 10) Waar ontmoet die held sy
  - a) bondgenote?
  - b) vyande? (ee 758, 759, 770)
- 11) Op watter wyse word die held getoets? (e 769)
- 12) Word die held se oordeel getoets as hy wil vasstel wie hy kan vertrou? (e 777)
- 13) Is die inwoners van die spesiale wêreld in twee groepe verdeel? (e 777)
- 14) Samel die held inligting in vir die nadertog tot die binneste grot? (e 768)
- 15) Reis die held deur 'n tussengebied wat strek vanaf die eerste drempel tot by die kern van sy reis? (e 784)
- 16) Kom die held
  - a) nog 'n misterieuse sone met sy eie drempelwagte en toetse teë? (e 785)
  - b) 'n reeks nuwe spesiale wêreld teë, een binne die ander? (e 792)
  - c) meer te wete van sy bondgenote se ambisies tydens die reis? (e 795)
  - d) nuwe uitdagings, toetse, illusies, verleidings en vyande teë? (ee 789, 1409)
- 17) Is daar hofmakery tydens die nadertog? (e 787)
- 18) Is die held op sy hoede vir illusies en verleidings tydens die nadertog? (e 789)
- 19) Het elke uitdaging van die verlede die held voorberei vir die hede? (e 790)
- 20) Dwing die held respek af omdat hy so ver gevorder het? (e 791)
- 21) Word selfversekerde helde geskok omdat hulle die omstandighede onderskat het? (e 793)
- 22) Leer selfversekerde helde lesse soos dat belangrike gebeure met balans aangepak moet word of dat selfvertroue met nederigheid en 'n bewustheid van die risiko getemper moet word? (e 793)
- 23) Is daar mooiweersvriende wat die held in die steek laat? (e 794)
- 24) Maak die held en sy bondgenote planne, doen verkenning, bewapen hulleself, ontspan en versterk hulle bande vir oulaas soos hulle die kern van die spesiale wêreld nader? (ee 786, 1384)
- 25) Is daar voor die binneste grot nog 'n drempel? (e 778)

- 26) Is die verdedigingsinfrastruktuur rondom die grot oorweldigend? (e 800)
- 27) Is die held geïsoleerd wanneer hy die tweede drempel bereik? (e 794)
- 28) Is daar 'n kragtiger drempelweg by die tweede drempel? (e 778)
- 29) Volg die held die direkte benadering
  - a) en dring daarop aan om binnegelaat te word omdat hy selfversekerd is?
  - b) omdat hy homself opoffer vir iets/iemand anders?
  - c) as gevolg van onkunde? (e 788)
- 30) Kom die held verby die drempelweg deur 'n emosionele appèl? (e 796)

#### 7.2.22 Hindernisse/komplikasies

- 1) Word die held gekonfronteer 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? (e 3404)
- 2) Staan die hindernisse tussen die held en sy doelwit? (e 3)
- 3) Hoe reageer karakters op hindernisse? (e 343)
- 4) Watter van die volgende word aangewend:
  - a) Hindernisse.
  - b) Komplikasies.
  - c) Teenvoornemens? (e 1408)
- 5) Wat het die held nodig om sy hindernisse te oorkom/doelwit te bereik? (e 176)
- 6) Hoe groot is die hindernisse in die pad van die held vir hom? (ee 37, 151)
- 7) Hoeveel van die hindernisse skep 'n stryd/konflik? (ee 1391, 1471)
- 8) Neem die hindernisse/komplikasies toe soos die tweede bedryf vorder? (e 26)
- 9) Is daar
  - a) ongewone hindernisse? (e 3011)
  - b) verskillende soorte hindernisse? (e 5)
- 10) Het die held ook innerlike hindernisse? (e 1410)
- 11) Spruit elke hindernis voort uit die een voor hom? (e 1400)
- 12) Is die hindernis groter as die een voor hom as gevolg van sy fisiese en/of sy sielkundige grootte? (e 1401)
- 13) Dwing elke hindernis wat die held teëkom wat hy nie kan oorkom nie, hom om óf sy koers te verander óf om self te verander? (e 1414)
- 14) Motiveer/forseer hindernisse karakters om nog harder te probeer? (e 344)
- 15) Is die hindernisse/toetse in die aard van die spesiale wêreld ingebou? (e 763)
- 16) Veroorsaak die komplikasie reperkussies wat eers later in die plot gekonfronteer moet word? (e 1987)
- 17) Is komplikasies kreatiewe, maar geloofwaardige faktore wat tot die storiewêreld gevoeg word? (e 1984)
- 18) Is die hindernisse/komplikasies
  - a) innerlike probleme;
  - b) fisiese obstruksies;
  - c) mense/die opponent;
  - d) mistieke of abstrakte magte;
  - e) gebeure/onverwagse probleme;
  - f) 'n omgewings- of omstandighheidsfaktor en/of
  - g) nuwe houdings? (ee 1393, 1398, 1411, 1985, 1992)

- 19) Dra die verskil tussen die held se behoefte en sy doelwit by tot die innerlike hindernisse wat hom opponeer? (e 1412)
- 20) Word die innerlike hindernisse wat die held moet oorkom in 'n subplot of in die primêre plot hanteer? (e 1413)
- 21) Bou die storie op die hindernis of die besluit en aksie om dit te oorkom? (e 1403)
- 22) Hoeveel hindernisse/komplikasies is daar? (ee 5, 1963)
- 23) Word die komplikasies veroorsaak deur
  - a) 'n ontdekking;
  - b) 'n misverstand;
  - c) 'n verwarde identiteit;
  - d) die aankoms van 'n karakter en/of
  - e) 'n onverwagse stel omstandighede? (e 1989)
- 24) Is daar verskillende tipes komplikasies? (e 1993)
- 25) Is dit 'n egte komplikasie of net 'n hindernis? (e 1986)
- 26) Kom die komplikasie in die pad van 'n karakter se doelwit? (e 1976)
- 27) Hoeveel bemoeilik die komplikasie die situasie vir die held? (e 1977)
- 28) Is daar voldoende, onvoldoende of geen oorsake vir die komplikasies? (e 1963)
- 29) Voeg die komplikasie afwagting/spanning by die storie deurdat dit nie onmiddellik uitbetaal nie? (ee 1974, 1988)
- 30) Tree 'n komplikasie per toeval in? (e 1965)
- 31) Dra die komplikasie by tot storieverlenging? (e 1991)
- 32) Skep die komplikasies dieper karakteriserings? (e 1994)
- 33) Spin die komplikasies die web om die held stywer? (e 1996)
- 34) Het die komplikasies 'n effek op verskeie karakters? (e 1993)
- 35) Toon die wyse hoe 'n held 'n komplikasie hanteer sy ontwikkeling? (e 1994)

#### 7.2.23 Gevaar/risiko's

- 1) Is die risiko groot genoeg? (e 286)
- 2) Is daar 'n konstante risiko dat die held kan verloor? (e 330)
- 3) Hoeveel van Maslow se behoeftehiërgievlakke is in gevaar? (e 4024)
- 4) Word die risiko wat die held konfronteer, effektief gekommunikeer? (e 128)
- 5) Is daar 'n situasie van lewe-of-dood of waar die held se doelwit in ernstige gevaar is? (e 1359)
- 6) Is daar soveel op die spel dat kykers omgee of die krisis opgelos word of nie? (ee 1360, 1361)
- 7) Kan die risiko verhoog word deur meer
  - a) terreine;
  - b) karakters;
  - c) reëls en/of
  - d) hindernisse te skep? (e 291)
- 8) Het die held met die snellergebeurtenis net 'n klein kans om sy doelwit te bereik, gesien binne die som van sy intellektuele, emosionele, sosiale en fisiese vermoëns en die som van die antagonistiese magte? (e 1406)
- 9) Word interne of abstrakte magte geëksternaliseer of konkreet gemaak (e 1399)
- 10) Voer die held 'n stryd om beheer van die span wat hom vergesel? (e 765)
- 11) Gebruik die held die opponent(te) se energie om deur hulle verdediging te dring/hulle te oorwin? (e 801)

- 12) Bevat die storie 'n tese, antitese en sintese? (e 959)
- 13) Wanneer besef die held hoe die opponent se denke werk? (e 801)
- 14) Geniet kykers dit as die held dieper in die moeilikheid raak? (e 1396)
- 15) Lyk die somtotaal van al die vlakke van antagonisme oorweldigend? (e 1406)

#### 7.2.24 Besluite, planne en insig

- 1) Neem die held na die snellergebeurtenis konserwatiewe, minimum aksie om die gebeure reg te stel of tree hy oordadig op? (e 1390)
- 2) Besef/vermoed kykers na die held se eerste pogings om die konflik op te los dat verdere minimale pogings nie die balans sal herstel nie? (e 1390)
- 3) Word karakters gekonfronteer met moeilike sosiale of etiese besluite wat ander mense beïnvloed? (ee 2490, 2587)
- 4) Word al die betrokke karakters geforseer om besluite te neem? (ee 1378, 2075)
- 5) Kan 'n toneel verbeter word deur 'n keuse/besluit vir 'n karakter te skep? (e 2087)
- 6) Word die held gedwing tot groot besluite omdat hy tussen twee vure is? (e 1377)
- 7) Is die held se besluite proporsioneel tot die risiko wat hy voor kans sien? (e 1380)
- 8) Neem karakters voortdurend besluite? (e 1381)
- 9) Is daar hoë risiko's gekoppel aan die besluit? (ee 1648, 2075)
- 10) Is die karakter nie in staat om 'n besluit te neem nie? (ee 2577, 3279)
- 11) Is dit rasoniese besluite, waardebepalings of intuïtiewe besluite? (e 2076)
- 12) Is daar keuses tussen
  - a) onversoerbare goeie opsies van gelyke gewig en waarde?
  - b) die beste van twee slegte opsies?
  - c) unieke, maar onversoerbare begeertes?
  - d) konflikterende begeertes op verskillende vlakke van konflik? (ee 2080, 2083)
- 13) In hoeveel tonele neem 'n karakter 'n besluit om een aksie te neem eerder as 'n ander? (e 1381)
- 14) Laat besluite die drama eskaleer? (e 1379)
- 15) Vind die groot keuses tydens 'n krisis/dilemma plaas? (ee 1381, 2081)
- 16) Is daar beide geleenthede en risiko's betrokke by die besluite? (e 1381)
- 17) Bly die held se pogings op die vlak waarop dit reeds misluk het? (e 1390)
- 18) Skep die gaping tussen die held se verwagte resultate en die hoofkonflik se realiteit, verrassings wat lei tot groter stryd en spanning? (ee 1389, 1390)
- 19) Maak karakters altyd die regte keuse volgens hulle persepsie? (e 2077)
- 20) Is die keuse tussen reg en verkeerd so ooglopend dat dit nie 'n dilemma/keuse is nie en daarom dramaties triviaal? (ee 2077, 2079)
- 21) Is daar verskeie keuses tydens aksie? (e 1648)
- 22) Is die keuse twyfel of dilemma? (e 2083)
- 23) Is daar driehoekige verhoudings wat 'n finale keuse afdwing? (e 2082)
- 24) Is die keuses 'n kragtige uitdrukking van die held se persoonlikheid en die ruimte waarin hy woon? (e 2081)
- 25) Dra karakters by tot die skepping van hulle eie lot deur hulle besluite? (e 2084)
- 26) Word karakters se besluite bepaal deur ondervinding en temperament? (e 2084)
- 27) Is die keuse een van die fassinerende oomblikke in die storie? (e 2085)
- 28) Skep die keuse afwagting of spanning? (e 2085)
- 29) Is kykers bewus van die verskillende implikasies, maar het geen idee watter keuse die held gaan maak nie? (e 2085)



- 30) Is daar keuses wat belangrik is sonder dat dit gaan oor lewe-of-doodkwessies? (e 2086)
- 31) Pleeg misdadigers eers misdaad na hulle oortuig is dat dit die regte keuse is? (e 2078)
- 32) Wat is die implikasies van 'n keuse vir die volgende toneel? (2088)
- 33) Word die krisisbesluit direk na die snellergebeurtenis geneem? (e 2384)
- 34) Is keuses wat karakters in die toneel maak die regte of verkeerde? (e 2088)
- 35) Neem die held besluite van substansie tydens die tweede en derde bedryf? (e 2384)
- 36) Is die krisis met sy gevaardgaande besluit
  - a) aan die einde van die tweede bedryf?
  - b) deel van die hoofklimaks? (e 2384)
- 37) Is daar 'n oomblik van grootste spanning wanneer die held se opsies uitgeput is en daar net een finale besluit oor is? (e 1382)
- 38) Beantwoord die finale besluit die vraag: "Hoe gaan alles eindig?" (e 1382)
- 39) Implementeer die held 'n plan as die probleem hom konfronteer? (e 1385)
- 40) Word die besluite wat karakters geforseer word om te neem, al belangrik vir hulleself en die einde, soos die storie ontwikkel? (ee 890, 1585)
- 41) Hoe groot is die finale besluit wat die held moet neem? (e 1383)
- 42) Is die plan bewustelik of onbewustelik? (e 1386)
- 43) Reflekteer die plan in dialoog? (e 1387)
- 44) Is kykers bewus van die held se bedoeling? (e 1387)
- 45) Dui die plan vir kykers aan hoe die held die probleem sien? (e 1388)
- 46) Wat is die held se graad van bewustheid en kennis van die werklike situasie? (ee 612, 2346)
- 47) Het kykers vir die grootste deel van die storie meer insig as die held? (e 612)
- 48) Vind die held se selfinsig plaas voor die eksterne konflik opgelos word? (e 857)
- 49) Verbind die held sy insig aan sy sukses? (e 616)
- 50) Lei en verbaas die held kykers vanaf die oomblik van insig? (e 616)

#### 7.2.25 Handeling/gebeure/aksie

- 1) Wat dryf die karakter aan? (e 3246)
- 2) Is die karakter aktief of passief? (e 457)
- 3) Is 'n passiewe karakter 'n tragiese karakter? (e 3455)
- 4) Is die held passief vir die grootste deel van die storie? (e 1634)
- 5) Is die karakter passief omdat sy keuses beperk word? (e 3454)
- 6) Weerspieël 'n passiewe karakter die lewe se beperkings? (e 3455)
- 7) Maak ander karakters op vir die held indien hy passief is? (e 2588)
- 8) Verander die karakter van passief na aktief tydens die storie? (e 3454)
- 9) Tree die karakter slegs reaktief op teenoor inisiatiewe van ander? (e 3457)
- 10) Word passiewe karakters in 'n subplot gebruik as kontras vir die held? (e 3456)
- 11) Dwing sterk katalitiese gebeure 'n karakter om te reageer? (ee 1649, 1664)
- 12) Is die wat 'n karakter dwing om op te tree, naby kernplotpunte? (e 1649)
- 13) Begin die held ten laaste teen die middelpunt om pro-aktief op te tree? (e 1634)
- 14) Is daar beide
  - a) fisiese en emosionele aksie? (e 1630)
  - b) plot- en karakteriseringsaksies? (e 1629)



- 15) Is daar voldoende plotpunte wat die storie vorentoe dryf? (e 1631)
- 16) Affekteer die handeling van die held die uitkoms van die storie? (e 1637)
- 17) Is die storie vervelig omdat die aksie/handeling oninteressant is? (e 1638)
- 18) Bevat die tonele oorbodige handeling of is alle handeling noodsaaklik? (e 1626)
- 19) Is dit geweldadige interaksie of interne lyding/individuele marteling? (e 1616)
- 20) Verskaf die aksie insig in karakters se gedagtes, emosies en siel? (e 1627)
- 21) Is die handeling besluite wat geëksternaliseer word? (e 1628)
- 22) Is daar te veel gebeure in die storie/toneel? (e 390)
- 23) Is die volgende in proporsie vir die genre:
  - a) Hoeveelheid fisiese en emosionele aksie? (e 1630)
  - b) Hoeveelheid plot- en karakteriseringsaksies? (e 1629)
- 24) Is daar inherente dramatiese waarde in die gebeure? (e 302)
- 25) Lewer elke gebeure 'n bydrae tot die plot of atmosfeer? (e 391)
- 26) Is daar dinamika in die interaksie van verskillende karakters? (e 357)
- 27) Dra elke gebeurtenis by tot die held se stryd om sy doelwit te bereik? (e 41)
- 28) Vorder hy deur sy pad te voel, te leer, aan te pas, te faal en te groei? (e 3357)
- 29) Strek die handeling van die held oor 'n aantal gebeure? (e 1636)
- 30) Neem die handeling van die held die storie vorentoe? (e 1635)
- 31) Bevat aksie-avontuurstories sterk dramatiese aksie? (e 459)
- 32) Bevat karaktergedrewe stories meer subtiele aksie? (e 459)
- 33) Voldoen die aksie aan die behoeftes van die plot? (e 458)
- 34) Word storieprobleme op nuwe maniere opgelos? (e 264)
- 35) Bou die aksie of is dit 'n statiese herhaling? (e 498)
- 36) Het alle dade en gebeure 'n doel? (ee 1615, 1647)
- 37) Bevat die plot genoeg aksie/gebeure? (e 301)
- 38) Varieer die intensiteit van die aksie? (e 157)
- 39) Kom die aksie opposisie teë? (e 1647)
- 40) Neem die held
  - a) geen bewustelike houding in teenoor gebeure nie? (e 2578)
  - b) geen aksie om sy omgewing te beheer nie? (ee 2579, 2588)
  - c) altyd die pad met die minste risiko en minste moeite? (e 1639)
- 41) Skep die gevolge van aksie of nie-aksie 'n morele dimensie? (e 1383)
- 42) Is gebeure en situasies wat die held beleef, oordoen of versin? (e 970)
- 43) Bevat die storie, veral spanningsgenres, 'n jaagsekwens? (ee 1619, 1625)
- 44) Word die persoon by tye amper gevang of ontsnap hy amper? (e 1623)
- 45) Is jaagsekwense kreatief met onverwagse en nuwe gebeure? (e 1624)
- 46) Word die tonele van amper vang/ontsnap progressief korter? (e 1622)
- 47) Is die jaagsekwens die hoogtepunt van 'n opbou? (e 1620)
- 48) Is die finale vangs of ontsnapping 'n hoogtepunt? (e 1622)
- 49) Bestaan die jaagsekwens hoofsaaklik uit aksie? (e 1621)
- 50) Is die jaagsekwens se einde voorspelbaar? (e 1623)
- 51) Demonstreer die wyse waarop die held sy doelwit bereik, sy krag en toewyding? (e 1633)
- 52) Behels die aksie iemand wat
  - a) optree as optrede verbode is? (e 1646)
  - b) veg om sy eie vrese of beperkings te oorwin? (e 1644)
  - c) die doelwitte en aksies van ander karakters teëstaan? (e 1645)



- 53) Is daar oomblikke waar die reaksie uit die omgewing op 'n held se aksie verskillend en/of kragtiger is as wat hy verwag het? (e 1639)
- 54) Het karakters iets om te doen tydens lang dialoogtonele? (e 3779)
- 55) Is daar belangrike gevolge wat van die aksie/konflik afhang? (e 1643)
- 56) Ontstaan die aksie vanuit emosie, wat weer uit konflik ontstaan? (e 1617)
- 57) Word die aksie in humoristiese jaagsekwense vinniger gemaak? (e 1619)
- 58) Word die aksie gemotiveer deur spesifieke emosies wat slegs kan lei tot daardie aksie? (e 1618)
- 59) Is daar voldoende aksie in die tweede bedryf? (e 1632)
- 60) Is die held se situasie so benard dat hy radikaal en bo sy normale vermoëns moet optree naby die einde? (e 591)

#### 7.2.26 Dramatiese bou/momentum

- 1) Is die storie vervelig? (e 2065)
- 2) Is die momentum gepas vir die genre? (e 2052)
- 3) Gaan die storie oor wat volgende gebeur? (e 2064)
- 4) Is die tempo te stadig vir moderne kykers? (e 2051)
- 5) Word momentum verhoog deur 'n tydsfaktor? (e 2053)
- 6) Word die storie vorentoe beweeg deur konflik? (e 2055)
- 7) Beweeg die storie omdat dit vertel word deur aksie? (e 2036)
- 8) Bevat die storie konstante, georkestreerde momentum? (e 2046)
- 9) Dra elke gebeure en toneel by tot voorwaartse beweging? (e 887)
- 10) Is daar voldoende konflik wat lei tot verdere ontwikkelinge? (e 2032)
- 11) Kan voorwaartse beweging verbeter word deur
  - a) meer terreine te skep?
  - b) bestaande terreine op te breek in verskillende seksies? (ee 291, 292)
- 12) Word beweging geïmpliseer deur sekere eienskappe te herhaal? (e 2031)
- 13) Kom die plot aan die gang sonder inleidings en hou dit momentum? (e 2030)
- 14) Is daar verhalende dringendheid in die storie, 'n gevoel dat iets gebeur? (e 2047)
- 15) Word elke situasie en gebeure interessanter en aantrekliker aangebied soos die storie ontwikkel? (e 888)
- 16) Neem die risiko's toe totdat dit lewensveranderend of lewensbedreigend is? (ee 1358, 1576)
- 17) Word karakters, plotte, situasies, emosies en storietempo tot die uiterste gedruk, binne die konteks van die genre en stemming? (e 986)
- 18) Vereis die storie al groter menslike kapasiteit en wilskrag van die held soos dit vorder? (e 1576)
- 19) Is daar sosiale, persoonlike, simboliese en ironiese progressie soos die storie vorder? (e 1576)
- 20) Vind die meeste gebeure plaas as gevolg van die logika van die storie en die oorhoofse rigting waarin dit gaan? (e 1665)
- 21) Bly die storie op die spoor van die probleem of is dit vaag en verwarrend? (e 1667)
- 22) Bevorder romantiese tonele die
  - a) plot?
  - b) karakterverhoudings?
  - c) voorwaartse beweging of dreineer dit die energie? (e 587)

- 23) Volg die storie die strategieë van die genre waarin dit val? (e 1673)
- 24) Belemmer die sang en musiek in musiekprente die momentum? (e 2034)
- 25) Is daar goeie of snaakse tonele wat die voorwaartse beweging strem? (e 2035)
- 26) Is daar aksie soos jaagtonele of vuisgevegte wat die storie laat afdwaal van sy skelet? (e 2041)
- 27) Is daar karakters, handeling van karakters en gebeure wat onfunksioneel is en kykers op 'n dwaalspoor lei? (2028)
- 28) Is daar statiese situasies waar mense byvoorbeeld sit en gesels oor vorige, huidige of toekomstige aksie? (e 2036)
- 29) Word dramatiese bou benadeel/is die momentum te stadig omdat
  - a) die konflik ophou? (e 2055)
  - b) die risiko te laag is? (e 2061)
  - c) karakters stereotipes is? (e 2044)
  - d) daar geen subplotte is nie? (e 2044)
  - e) inligting onnodig herhaal word? (e 2033)
  - f) die storie doodloopstrate bevat? (e 2028)
  - g) te veel tyd verloop tussen hoofgebeure? (e 2063)
  - h) daar onvoldoende opbou in spanning is? (e 2069)
  - i) die held dwaal sonder sig van die einddoel? (e 384)
  - j) die held belangstelling verloor in die einddoel? (e 385)
  - k) die donkerste oomblik nie diep genoeg is nie? (e 2074)
  - l) die subplotte nie die storie vorentoe neem nie? (e 2063)
  - m) daar aksie is wat nie die storie vorentoe neem nie? (e 2030)
  - n) die risiko of dit wat op die spel is, nie groot genoeg is nie? (e 2074)
  - o) te veel tyd spandeer word aan karakters se persoonlikhede? (e 3400)
  - p) te veel tyd spandeer word aan die omgewing en atmosfeer? (e 2062)
  - q) te veel tyd spandeer word aan interpersoonlike verhoudings? (e 3400)
  - r) daar onvoldoende opbou is in die kompleksiteit van die storie? (e 2070)
- 30) Verander elke konfrontasie en aanpassing die omstandighede en ingesteldheid van die held? (e 2037)
- 31) Beweeg elke konfrontasie en aanpassing die held na die hoofklimaks? (e 2037)
- 32) Kom die saad van een toneel reeds in die vorige toneel voor? (e 2039)
- 33) Word tyd gemors deur 'n groot groep mense voor te stel? (e 2038)
- 34) Kom die storie tot stilstand na 'n aksiesekwens verby is? (e 2041)
- 35) Is die storie so vinnig dat kykers nie kan byhou nie? (e 2042)
- 36) Verwar die skrywer momentum en tempo? (e 2042)
- 37) Is daar 'n poging om voorwaartse beweging te verkry deur kort tonele, kort dialoogreëls of vinnige redigering? (e 2056)
- 38) Is daar 'n gevoel dat die gebeure en karakters voortgedryf word na 'n klimaktiese oomblik? (e 2047)
- 39) Is daar kataliste soos insidente, karakters of emosionele toestande wat die storie of verhouding laat versnel? (e 2045)
- 40) Begin die storiemomentum binne die eerste paar minute? (e 2048)
- 41) Is die dryfkrag agter storiemomentum die storieprobleem en die gedreweheid van die hoofkarakters? (e 2049)
- 42) Skep die gebeure 'n sin van dramatiese dringendheid soos die storie sy hoofklimaks nader? (e 2050)

- 43) Trek die storie in die middel omdat karakters aksies van mindere of gelyke kwaliteit as aan die begin uitvoer? (e 2054)
- 44) Word voorwaartse beweging verkry deurdat kykers spanningsvol betrokke is? (e 2056)
- 45) Word kykers in aksiestories meegesleur sonder 'n geleentheid om te reflekteer of asem te skep? (e 2057)
- 46) Is die middelpunt aktief en dramaties? (e 2058)
- 47) Bied die middelpunt 'n verrassing, omkeer/wending of nuwe komplikasie? (e 2058)
- 48) Bou die intensiteit vanaf die middel tot by die hoofklimaks? (e 542)
- 49) Is elke oomblik van die storie noodsaaklik? (e 2060)
- 50) Word detail/inligting gebruik om belangrike tonele of die plot te ontwikkel, soos wat die storie vorder? (e 892)

### 7.2.27 Eenheid

- 1) Word die verskillende plotte saamgebind deur
  - a) aksie? (e 905)
  - b) 'n beheerende tema/idee? (ee 903, 904)
  - c) 'n raam soos 'n teenwoordigetyd-storielyn? (e 909)
- 2) Hou die spanning kykers gefokus op die storie? (e 1657)
- 3) Help die terreine om eenheid aan die storie te gee? (e 1661)
- 4) Word sekondêre karakters interessanter as die held? (e 2068)
- 5) Kort daar 'n storielyn wat deurloop en alles saambind? (e 2071)
- 6) Dwaal die storie af, veral in die tweede bedryf/middel? (ee 206, 1663)
- 7) Berus die eenheid slegs op die feit dat daar 'n enkele held is? (e 1650)
- 8) Word die subplotte belangriker as hoof dramatiese kwessies? (e 2067)
- 9) Is daar 'n verlies aan fokus omdat die storie te kompleks word? (e 2066)
- 10) Is die held betrokke by gebeure wat nie die eenheid bevorder nie? (e 1650)
- 11) Kan die fokus verbeter word deur twee of meer karakters te kombineer? (e 285)
- 12) Is daar irrelevant, arbitrêre of toevallige elemente? (e 958)
- 13) Is toevallige gebeure geïntegreerd in die plot? (e 1654)
- 14) Is die styl van die storie regdeur eenvormig? (e 1662)
- 15) Is die storie een gebeure, 'n volledige eenheid? (e 1651)
- 16) Is daar dele wat kykers uit die storie neem? (e 392)
- 17) Is daar gebeure wat losstaande is? (e 1653)
- 18) Is daar eenheid van
  - a) onderwerp of vergeet kykers een aspek as gevolg van 'n ander?
  - b) konflik deurdat alle plotte en subplotte verband hou met die hoofkonflik?
  - c) tyd of is daar tonele wat jare verskil in tydsverloop? (ee 1658 - 1660)
- 19) Bevat die storie aksies wat gevolge het sonder verdere gevolge? (e 1670)
- 20) Is daar gebeure wat verwyder of omgeruil kan word sonder om die geheel te ontwig? (e 1652)
- 21) Word die verskillende vlakke van konflik saamgebind deur oorsaaklikheid in 'n kettingreaksie van gebeure tot by die storieklimaks? (e 1669)
- 22) Is daar baie en/of groot veranderings in terrein/ruimte deur die verloop van die storie? (e 1674)
- 23) Dra karakters, hulle aksies, spraak, ensovoorts by tot strukturele eenheid? (e 705)

- 24) Is die energie van die held se doelwit die primêre samebindende faktor wat die storie-elemente bymekaar hou? (e 1311)
- 25) Vorm die storie 'n volledige eenheid of bestaan dit uit klonte van ongefokusde aksie? (ee 558, 711)

#### 7.2.28 Oorsaaklikheid en voorspelbaarheid

- 1) Ontwikkel die storie logies, met een ding wat lei tot 'n ander? (ee 196, 209, 300, 495)
- 2) Word oorsaak en gevolg gebruik om die drama te ontwikkel? (ee 891, 1655, 1375, 1376)
- 3) Het elke toneel 'n oorsaak-en-gevolgstruktuur binne die storiëkonteks? (e 1671)
- 4) Is daar oorsake vir karakters se aksies of bestaan hulle net om die plot te laat werk? (ee 278, 497)
- 5) Is daar iets wat nie
  - a) die oorsaak is van iets wat daarop volg nie? (e 709)
  - b) duidelik veroorsaak word deur iets voorafgaande nie? (e 707)
- 6) Is karakters se aksies te groot vir die oorsake daarvan? (ee 279, 280)
- 7) Lyk die volgorde van gebeure onvermydelik? (e 710)
- 8) Vloei die inleiding tot die lirieke van 'n lied in 'n musiekprent natuurlik uit die omstandighede en/of dialoog? (e 2095)
- 9) Word 'n hele karakter of subplot, eerder as net een sin dialoog gebruik indien kykers doelbewus op 'n dwaalspoor gelei word? (e 3691)
- 10) Is die storie logies sonder om voorspelbaar te word? (ee 973, 1373, 1705, 2043)
- 11) Vloei nuwe ontwikkelings in die derde bedryf logies voort uit die gebeure van die vorige twee bedrywe? (e 1374)
- 12) Is dit voorspelbaar
  - a) hoe die storie gaan eindig? (e 543)
  - b) of die held sy hoofdoelwit gaan bereik? (e 32)
  - c) of die held sy sekondêre doelwit gaan bereik? (e 32)
  - d) hoe die held sy hoofdoelwit gaan bereik? (ee 32, 1706)
  - e) hoe die held sy sekondêre doelwit gaan bereik? (ee 32, 1706)
- 13) Is die held so sterk/goed dat dit voorspelbaar is hy gaan wen? (e 1710)
- 14) Is die storie gebeure/situasies voorspelbaar of is daar genoeg komplikasies, verrassings of 'n omkeer van verwagting? (ee 144, 160, 313, 964, 1704)
- 15) Is daar die moontlikheid van 'n krisis, maar nie die sekerheid nie? (e 1708)
- 16) Is daar onsekerheid oor die uitkoms van elke klimaks in die storie? (e 2353)
- 17) Is gebeure anders as dit wat kykers as die ooglopende beskou het? (e 1707)
- 18) Weet kykers vooraf hoe en waar en met wie die konflik gaan plaasvind? (e 1709)
- 19) Verdwyn die opponent so vroeg in die storie dat dit die onsekerheid en opwinding van die hoofklimaks benadeel? (e 1711)
- 20) Is die resoluie 'n logiese, organiese uitvloeisel van die voorafgaande komplikasies of 'n *deus ex machina*? (ee 282, 283)

#### 7.2.29 Geloofwaardigheid

- 1) Hoeveel toeval is daar? (e 281)
- 2) Is die storie komies of ernstig? (e 2114)

- 3) Bevat die storie toeval en gerieflike gebeure? (e 221)
- 4) Kan dit gebeur binne die gegewe reëls van die ruimte? (e 316)
- 5) Lê ongeloofwaardige gebeure buite die storie self? (e 2090)
- 6) Mislei die skrywer deur valse logika? (ee 2108, 2091)
- 7) Is die storie kunsmatig of vloei dit natuurlik? (e 311)
- 8) Is daar gate wat ongemerk verbygaan omdat
  - a) dit te vinnig gebeur?
  - b) kykers op daardie punt te min kennis het om dit te besef? (e 2134)
- 9) Hoe geloofwaardig/geregverdig is gebeure oor die algemeen? (ee 23, 2089, 2100)
- 10) Is die storie so absorberend dat ongeloofwaardigheid/toeval nie saak maak nie? (ee 317, 2118)
- 11) Is daar idiootplotte waarin karakters onlogies optree? (e 960)
- 12) Ondersteun ongeloofwaardighede die doelwit van die werk? (e 2092)
- 13) Kan dieselfde doelwit bereik word sonder ongeloofwaardighede? (e 2092)
- 14) Maak ongeloofwaardighede 'n deel van die werk meer verbasend? (e 2092)
- 15) Is daar oortuigende onmoontlikhede of onoortuigende moontlikhede? (e 2091)
- 16) Kom karakters uit moeilike situasies deur toeval/geluk of eie vernuf? (e 2093)
- 17) Is karakters se optrede geloofwaardig gemotiveer? (ee 2097, 2100, 2106)
- 18) Is alle versinsels in die storie geloofwaardig versin? (e 2096)
- 19) Is die dramatiese oomblikke eg? (e 2103)
- 20) Is daar oorreaksie of onderreaksie op stimuli? (ee 229, 2101)
- 21) Word die grense van die ruimte duidelik van die begin af getrek? (e 2098)
- 22) Is gebeure binne fantasieë geloofwaardig binne die storieruimte? (e 2102)
- 23) Is daar 'n rede waarom karakters nie die ooglopende doen nie? (e 2099)
- 24) Wat kan werklik in so 'n situasie gebeur? (e 2104)
- 25) Is die storie geloofwaardig? (e 2107)
- 26) Sal kykers glo dat die storie 'n ware metafoor van die lewe is? (e 2109)
- 27) Is 'n belangrike saak opgediep of weggelaat sonder om dit op te volg? (e 2105)
- 28) Is die storie gestruktureer op oorsaak en gevolg wat betekenis skep? (e 2110)
- 29) Is daar gebeure wat nie berus op logiese plotontwikkelings of wat nie storieprobleme oplos nie? (e 2117)
- 30) Indien daar toeval is, is dit vroeg in die storie? (e 2111)
- 31) Is kykers behoorlik voorberei op toeval wat wel voorkom? (e 2118)
- 32) Is toeval gedramatiseer in die konteks van sy feitlik betekenislose toetrede tot 'n mens se lewe en die groeiende belangrikheid wat dit mettertyd verkry? (e 2110)
- 33) Bly die toeval deel van die storie? (e 2112)
- 34) Word toeval gebruik om die einde te draai/op te los? (e 2113)
- 35) Is karakters se gedrag geloofwaardig binne die verhoudings waarin hulle reageer? (e 2116)
- 36) Berus alle tonele en toesprake op deeglike navorsing? (e 2121)
- 37) Is baie aandag gegee aan detail in realistiese stories? (ee 2094, 2133)
- 38) Indien daar feite gegee word, sal dit 'n kenner op die gebied oortuig? (e 114)
- 39) Is iets ongeloofwaardig omdat 'n karakter te veel of te min weet? (e 2122)
- 40) Word die basiese inligting bestuur: wie weet wat, wanneer? (e 193)
- 41) Kan die ongeloofwaardigheid van 'n situasie opgelos word deur kykers se gesigspunt te verander? (e 2122)

- 42) Help die feit dat kykers graag wil hê iets moet gebeur om die gebeure geloofwaardiger te maak? (e 2123)
- 43) Kan 'n toneel of plotgebeure wat ongeloofwaardig is, sterker gemaak word deur die plotoomblik in 'n karakteroomblik te verander? (e 2124)
- 44) Sal 'n groter emosiegedrewe karakterkomponent die onlogika van die plot versteek? (e 2124)
- 45) Is daar plote, aksie of dialoog wat ongemotiveerd, onverstaanbaar, onduidelik, onlogies of onwaar is en sodoende gate in die storie laat? (e 2125)
- 46) Is elke los draad, persoon wat afwesig of aanwesig is, opmerking, bekendstelling, inkom of uitgaan van 'n karakter en toeval voldoende gemotiveer? (e 2130)
- 47) Is die plot waterdig indien dit 'n moordmisterie is? (e 2126)
- 48) Is daar konflik tussen wat tevore, tans of in die toekoms gaan gebeur? (e 2131)
- 49) Is daar konsekwentheid, logika en relevantheid tussen huidige dialoog en voorafgaande en toekomstige aksie? (e 2132)
- 50) Word iets wat ongeloofwaardig is, versag vir die kykers? (e 2119)
- 51) Word beswaar binne die storie gemaak en 'n antwoord verskaf oor iets wat ongeloofwaardig is? (ee 2120, 2135)
- 52) Het kykers 'n vae gevoel van ontevredenheid teenoor die storie as geheel omdat dit gate bevat? (e 2127)
- 53) Het kykers 'n gevoel dat hulle 'n eenvormige, bevredigende verloop van gebeure beleef het omdat die storie sonder gate is? (e 2128)
- 54) Indien daar 'n deus ex machina-einde in komedie is:
  - a) Is die gevoel geskep dat die held buitengewoon gely het?
  - b) Het die held nooit moedeloos geraak en hoop opgee nie? (e 2115)
- 55) Is alles van belang in die storie duidelik na die afloop? (e 2129)

### 7.2.30 Voorbereiding en uitbetaling vir plot

- 1) Hoeveel plante bevat die storie? (e 56)
- 2) Is daar profetiese vooruitskouing? (e 57)
- 3) Word profetiese vooruitskouing bewaarheid? (e 57)
- 4) Word belangrike gedrag, vaardighede en rekwisiete
  - a) vroeg in die storie geplant/geprofeteer;
  - b) ontwikkel en
  - c) het dit 'n uitbetaling? (ee 55, 162, 1714, 1766, 2238)
- 5) Word plante/voorskadu-inligting gekamoufler deur dit op daardie oomblik te laat voorkom of dit irrelevant is? (ee 436, 1770, 1755, 2163)
- 6) Vloei plante/voorskadu-inligting natuurlik uit die voorafgaande toneel, aksie of dialoog en weer natuurlik in die volgende toneel, aksie of dialoog? (e 1756)
- 7) Word plante wat aan die begin van die storie bekendgestel is en eers in die derde bedryf uitbetaal, ontwikkel in die tweede bedryf? (e 1754)
- 8) Word tegnieke waarmee die held hindernisse, veral tydens die hoofklimaks gaan oorkom, geplant? (e 1715)
- 9) Is karakters se omgewing en masker 'n vooruitskouing vir kykers van wat gaan uitkom? (e 2686)
- 10) Word terreine wat later 'n belangrike rol speel vooraf geplant? (e 1766)
- 11) Word sleutelgebeure, belangrike plotwendings en -ontwikkelings voorskadu? (ee 1719, 1743)

- 12) Is plante/voorbereiding so subtiel dat dit
  - a) kykers se aandag ontgaan? (e 1758)
  - b) onbewustelik op kykers werk? (e 1718)
- 13) Bevat 'n raaiselgenre genoeg plante? (e 1770)
- 14) Is die plante in 'n raaiselgenre in die plot verweef? (e 1770)
- 15) Betaal die plante in 'n raaiselgenre op verskillende tye uit? (e 1770)
- 16) Word komende gebeure reeds in die gewone wêreld voorskadu? (e 1184)
- 17) Is daar voorbereiding wat dit geloofwaardig maak dat die held moeilike hindernisse oorkom? (e 1715)
- 18) Word humor gebruik om inligting op te stel? (e 437)
- 19) Word die inligting op 'n oorspronklike manier geplant/voorskadu? (e 434)
- 20) Is kykers onbetrokke by die held se lotgevalle/belangrike gebeure omdat hulle dit nie tot 'n mate verwag het nie? (e 1712)
- 21) Is daar vooruitskouing wat kykers op 'n dwaalspoor lei? (e 3691)
- 22) Is die omvang van voorbereiding aangepas by die teikenmark? (e 1716)
- 23) Is gebeure ongeloofwaardig omdat inligting nie verskaf/geplant is nie? (e 1717)
- 24) Verhef die plant/voorbereiding die gebeure van onwaarskynlik/onmoontlik, na waarskynlik/onvermydelik? (ee 219, 1717, 1761)
- 25) Word die volgende gebruik om te voorskadu:
  - a) Musiek.
  - b) Beeld(e).
  - c) Simboliek? (ee 1744, 1745)
- 26) Is die plant in die vorm van inligting, dialoog, terrein, wapen, beeld, gereedskap, 'n karakter, karaktereienskappe, aksie, gebeure of 'n kombinasie daarvan? (ee 1754, 1760, 1761, 1764)
- 27) Bevat die storie 'n reddingsboei? (e 1759)
- 28) Is die reddingsboei
  - a) 'n vaardigheid, instrument, wapen of bondgenoot?
  - b) al wat die held nodig om die dramatiese probleem mee op te los? (e 1759)
- 29) Is daar voldoende tydsverloop tussen die plant en die uitbetaling? (e 1763)
- 30) Geld oorsaak en gevolg in die skeep van beide plante en uitbetalings? (e 1762)
- 31) Is daar voorbereiding wat inligting gee oor wat gaan gebeur en wat verwag kan word? (e 1765)
- 32) Is daar voorbereiding wat inligting gee oor wat 'n karakter dink sal gebeur, maar dan gebeur die teenoorgestelde? (e 1765)
- 33) Word die plant getelegrafeer omdat dit 'n vreemde element ingebring? (e 1757)
- 34) Voel 'n objek waarvan die belangrikheid geïdentifiseer word soos 'n natuurlike deel van die omgewing? (e 1767)
- 35) Word karakterisering versterk deur die plant van karaktereienskappe? (e 1768)
- 36) Dra die spesifieke persoonlikheidseienskappe van 'n karakter by tot die verloop van die storie? (e 2160)
- 37) Word die karakter op 'n spesifieke oomblik in tyd benadeel of bevoordeel deur sy interne gebrek? (e 3446)
- 38) Word karaktereienskappe wat geplant is, ontwikkel deur uitbreiding of kontras? (e 1768)
- 39) Betaal karaktereienskappe uit ter wille van die plot of komedie? (e 1768)

- 40) Word 'n kombinasie van plante gebruik om inligting op verskillende maniere te plant en dit binne verskillende kontekste uit te betaal? (e 1769)
- 41) Dra voorbereiding by om kennis in lae te verskaf? (e 2164)
- 42) Is daar weeskinders? (e 432)
- 43) Word elke dramatiese element in die storie bevredigend afgesluit (uitbetaal) voor die storie eindig? (e 2160)
- 44) Word kykers gekondisioneer dat iets gaan gebeur en dan word die verwagting gefrustreer? (ee 158, 2161)
- 45) Betaal alle voorbereiding uit? (ee 56, 433, 2161)
- 46) Is humor betrokke met die uitbetaling? (ee 437, 2165)
- 47) Word lopende grappe afgesluit met 'n klimaks (*topper*)? (e 2160)
- 48) Betaal sommige inligting anders uit as wat dit voorskadu is? (e 435)
- 49) Is uitbetalings oorspronklik of 'n verbeeldinglose onthulling? (ee 434, 2162)
- 50) Speel bykarakters en subplotte 'n rol in/teen die einde van die storie? (e 2160)
- 51) Is daar plante wat uitbetaal om
  - a) karakterontwikkeling te toon?
  - b) die ontwikkeling van vaardighede te toon? (e 1768)
- 52) Word die konteks van 'n plant soms verander
  - a) sodat kykers dit beter verstaan?
  - b) dit 'n groter uitbetaling gee? (e 1770)
- 53) Lei uitbetalings tot
  - a) 'n beter verstaan van die storie?
  - b) geloofwaardiger plotgebeure? (e 2165)
- 54) Maak uitbetalings 'n gaping toe wat geskep is tussen die verwagting en die uitkoms wat kykers ervaar? (e 2164)
- 55) Dwing uitbetalings kykers om terug te gaan en nuwe betekenis te gee aan storie-elemente wat vroeër verskaf is? (e 2164)

### 7.2.31 Sekwense

- 1) Begin sekwense effektief? (e 240)
- 2) Hoeveel sekwense is daar? (e 691)
- 3) Wat is die doel van elke sekwens? (e 671)
- 4) Begin dit waar nuwe storie-inligting verskaf word? (e 678)
- 5) Kan sekwense geskrap, gekombineer of opgedeel word? (ee 654, 685, 1564)
- 6) Is elke sekwens vars/interessant of is dit 'n cliché wat al baie vantevore gesien is? (ee 673, 1565)
- 7) Speel dit op die beste plek af? (e 671)
- 8) Wat is die subteks (behoefte) van elke karakter? (e 671)
- 9) Het karakters in elke sekwens 'n
  - a) houding?
  - b) doelwit? (ee 665, 671, 1566)
- 10) Is die konflik oort, kovert of beide? (e 671)
- 11) Wat veroorsaak die spanning/konflik? (e 671)
- 12) Wat is die aktiewe vraag/vrae wat elke sekwens definieer? (e 694)
- 13) Moet daar meer of minder karakters in die sekwens wees? (e 671)
- 14) Het elke woord en elke gebeure in die sekwens 'n funksie? (e 674)



- 15) Is daar
- 'n variasie in die sekvensvrae se dramatiese gewig? (e 696)
  - spanning en onsekerheid oor hoe die sekvens sal verloop? (e 660)
  - sekwense waarin hoofkarakters konflikterende behoeftes het? (e 665)
  - te veel/min dramatiese vrae op sekere plekke in die sekvens? (e 695)
  - tonele/sekwense waarin die held se doelwit ondermyn word deur sy eie innerlike behoefte? (e 666)
- 16) Is daar bykarakters in die sekvens
- van wie die hoofkarakters afspeel vir dramatiese of komiese effek?
  - wat 'n kontrapunt vir die hoofkarakters verskaf of hulle versterk? (e 672)
- 17) Bestaan elke sekvens uit 'n groot beweging/dramatiese gebeure/verenigde idee/ belangrike stap in die held se stryd om sy doelwit te bereik? (e 686)
- 18) Het die sekvens 'n patroon van *uiteensetting – doelwit – strategie – konflik – komplikasie – omkeer/resolusie – reaksie/dilemma – besluit – brug*? (ee 684, 688 - 690, 693)
- 19) Veroorsaak die sekvensomkere soms dat die held sy strategie laat vaar en oorskakel na 'n nuwe sekvensdoelwit en -strategie? (e 688)
- 20) Is sekvensomkere minder belangrik/radikaal as bedryfsomkere? (e 688)
- 21) Reflekteer elke sekvens die oorhoofse atmosfeer/styl van die storie? (e 698)
- 22) Is daar 'n oorhoofse tema/eenheid/atmosfeer en/of tekstuur aan die sekvens? (e 1572)
- 23) Bou die sekvens
- van die mins tot die mees belangrike?
  - na 'n dramatiese of komiese punt? (ee 668, 671)
- 24) Het die sekvens 'n begin, middel, einde? (ee 168, 236, 639, 687)
- 25) Volg die begin, middel en einde 'n 1:2:1 verhouding? (e 1561)
- 26) Eindig elke sekvens met 'n klimaks of vraag? (ee 241, 677)
- 27) Word die sekvens sy punt aan die einde gemaak? (e 638)
- 28) Is daar 'n
- sin van logika in die volgorde van die sekwense?
  - sin van ontwikkeling in die volgorde van die sekwense?
  - emosionele patroon in die volgorde van die sekwense? (ee 718 - 720)
- 29) Neem sekwense die storie nader aan die hoofklimaks? (ee 643, 645, 703, 1563)
- 30) Vorm sekwense 'n
- eenheid, selfs as die storie chaos uitdruk?
  - geïntegreerde eenheid van aksie met 'n oorsaaklike verband tussen die snellergebeurtenis en hoofklimaks? (ee 641, 701, 702, 715, 1573)
- 31) Is daar soortgelyke sekwense wat opmekaar volg? (e 716)
- 32) Bevat die sekvens te veel aksie- of refleksietonele? (e 717)
- 33) Is daar 'n verskeidenheid binne die eenheid van die sekwense? (e 1573)
- 34) Pas elke sekvens die effektiëfste tussen die een voor en na hom? (e 231)
- 35) Sal dit die sekvens daarvoor of daarna affekteer as dit verwyder word? (e 647)
- 36) Is daar sekwense waarin
- karakters kragtige emosies beleef? (e 656)
  - die held onvermydelik deur/teen sy persoonlikheid gedwing word om heldhaftig op te tree? (e 662)

- 37) Glo die held dat die sekvensdoelwit sal lei tot die bereiking van die oorhoofse plotdoelwit(te)? (e 1567)
- 38) Is die sekvensdoelwit bewustelik of ongeartikuleerd/onbewustelik? (e 1567)
- 39) Hou die sekvensdoelwitte almal verband met die hoofdoelwit? (e 1568)
- 40) Verskil die sekvensdoelwitte van sekvens tot sekvens? (e 1568)
- 41) Neem die sekvensdoelwitte toe in belangrikheid? (e 1568)
- 42) Daal die dramatiese vlakke omdat die sekvensdoelwitte herhaal of die belangrikheid nie toeneem nie (e 1569)
- 43) Watter strategie volg die held om die sekvensdoelwit te bereik? (e 1570)
- 44) Bestaan 'n groot deel van die sekvens uit 'n stryd van die held om die strategie te laat werk? (e 1571)
- 45) Is daar net een poging van die held of is daar herhaalde pogings? (e 1571)
- 46) Word die pogings eers beëindig as iets ongewens/onverwags gebeur? (e 1571)
- 47) Is die uitslag van die konflik in die weegskaal tot die laaste oomblik? (e 653)
- 48) Is iets teen die einde weggeneem of bygevoeg tot die situasie aan die begin, of is die toestand aan die einde dieselfde as aan die begin? (ee 663, 1564)
- 49) Word die waardelading van die held se toestand verander tydens die sekvens? (e 640)
- 50) Het elke sekvens ten minste een sleutel/uitstaande toneel? (e 692)

#### 7.2.32 Tonele

- 1) Hoeveel tonele is daar? (e 642)
- 2) Begin die toneel effektief? (e 240)
- 3) Het dit 'n funksionele perspektief? (e 424)
- 4) Wat is die belangrikste inligting wat kykers moet kry? (e 230)
- 5) Waarom is daardie oomblik in tyd van 'n openingstoneel uniek? (e 681)
- 6) Het elke toneel 'n definitiewe funksie binne die storie? (ee 230, 425, 3315)
- 7) Betree kykers die toneel
  - a) te laat?
  - b) te vroeg en is daar inligting wat onnodig is? (ee 238, 428, 675, 678)
- 8) Kan sommige tonele gekombineer of opgedeel word? (ee 654, 685)
- 9) Wat is die hoof funksie van die toneel:
  - a) Karakterverhoudings vestig.
  - b) Die storie vorentoe neem.
  - c) Uiteensetting verskaf.
  - d) Karakters onthul.
  - e) Terrein vestig.
  - f) Atmosfeer skep.
  - g) Karakters bekendstel.
  - h) 'n Oorgang van plek skep.
  - i) Kykers kans gee om asem te skep.
  - j) Komiese verligting verskaf.
  - k) Aksie uitbeeld.
  - l) Inligting verskaf.
  - m) 'n Oorgang van tyd skep.
  - n) Tema uitdruk? (ee 425, 671, 1547, 1548)
- 10) Dra elke toneel by om die storie te ontwikkel/vorentoe te neem? (ee 29, 419)



- 11) Dien die toneel veelvuldige funksies, byvoorbeeld storie-ontwikkeling, karakter agtergrond, innerlike motivering, innerlike konflik, identifisering, tema, humor, uiteensetting en strukturele tegnieke soos meerderwaardige posisie, herhaling, vooruitskouting, voorbereiding en uitbetaling? (ee 172, 417, 1532)
- 12) Bevat die meeste tonele uiteensetting, konflik, krisis/klimaks/komiese punt, gevolge en brug na volgende toneel? (ee 644, 650, 671)
- 13) Het die meerderheid tonele rigting, 'n gevoel dat dit êrens heen gaan? (e 427)
- 14) Vorm die kerntonele 'n oorsaaklike skelet/kontinue eenheid tussen die sneller-gebeurtenis en die held se doelwit/die hoofklimaks? (ee 701, 702, 1573, 1672)
- 15) Is die *kerntonele* reg gepasieer? (e 634)
- 16) Inisieer, vermeerder of voltooi die kerntonele 'n onsekerheid? (e 636)
- 17) Maak kerntonele hulle spesifieke punt op 'n dramatiese wyse? (e 652)
- 18) Versterk of kleur die *aanvullende tonele* die storie in deur die kerngebeure te handhaaf, vertraag of verleng? (e 636)
- 19) Is daar *ontspanningstonele* wat spanning verlig, atmosfeer/tyd/plek/karakter onthul of verander, humor of kontras beklemtoon? (e 635)
- 20) Pas die ontspanningstonele by die plot en algemene aard van die storie? (e 635)
- 21) Word kompetisie tussen belangrike idees verhoed deur aparte tonele te skep vir elke belangrike punt? (e 664)
- 22) Is die dieptestruktuur van die
  - a) primêre plot duidelik?
  - b) sekondêre plot duidelik? (e 423)
- 23) Maak die toneel 'n definitiewe indruk? (e 643)
- 24) Dra elke karakter in die toneel by tot die essensie? (e 1560)
- 25) Onthul elke toneel nuwe inligting oor karakters of plot? (e 142)
- 26) Moet daar meer of minder karakters in die toneel wees? (ee 234, 671)
- 27) Beklemtoon die tonele aksie en beelde of karakters wat praat? (e 245)
- 28) Benodig sommige tonele addisionele gebeure vir groter interessantheid? (e 244)
- 29) Is die toneel
  - a) vars of is dit 'n cliché? (e 673)
  - b) gebou op dit wat 'n karakter wil sê of doen? (e 171)
  - c) op 'n manier gekoppel aan die oorspronklike storiekonsep? (e 167)
- 30) Speel die toneel op die beste plek af? (e 671)
- 31) Het die meeste tonele interessante omgewings? (e 243)
- 32) Is die begeertes van die held en opponent in opposisie? (e 1542)
- 33) Het karakters in elke toneel 'n belangrike doelwit? (ee 170, 665, 671)
- 34) Het elke toneel 'n karakter wat die aksies binne die toneel dryf? (ee 667, 1542)
- 35) Watter magte van antagonisme blok die begeerte van karakters, hetsy teks of subteks? (e 1542)
- 36) Wat is die begeerte van die
  - a) held?
  - b) antagonistiese mag? (e 1542)
- 37) Is die konflik overt of kovert? (e 671)
- 38) Wat veroorsaak die spanning/konflik? (e 671)
- 39) Wat is elke karakter in elke toneel, se houding? (ee 235, 671)
- 40) Onthul die toneel karakters deur middel van konflik en spanning? (e 655)
- 41) Maak die toneel sy dramatiese punt op 'n ondubbelsinnige wyse? (ee 1536, 1537)



- 42) Bereik dit een spesifieke ding, maak 'n spesifieke punt, stel 'n idee bekend of bou op 'n idee? (ee 643, 652, 660)
- 43) Is dit 'n geïntegreerde eenheid van aksie wat handel oor of verband hou met dit wat die held wil bereik in konteks van die hoofkonflik? (e 641)
- 44) Loop afwagting/spanning oor van vorige tonele indien 'n toneel nie self inhoud het wat afwagting/spanning skep nie? (e 670)
- 45) Wat is die subteks van karakters? (e 671)
- 46) Is daar tonele waarin 'n karakter
  - a) kragtige emosies beleef? (e 656)
  - b) konflikterende behoeftes het? (e 665)
  - c) se vrese, behoeftes en drome onthul word? (e 657)
  - d) se reaksie op gebeure lei tot iets substansieel? (e 661)
  - e) se doelwit ondermyn word deur sy eie innerlike behoefte? (e 666)
  - f) deur/teen sy persoonlikheid gedwing word om heldhaftig op te tree? (e 662)
- 47) Bevat die toneel spanning en/of konflik en/of verrassing? (e 1552)
- 48) Het die meeste tonele konflik en spanning? (e 237)
- 49) Word tonele
  - a) se punt aan die einde gemaak? (e 638)
  - b) gepas en kreatief aan mekaar verbind? (ee 232, 651)
- 50) Het elke woord en elke gebeure in die toneel 'n funksie? (e 674)
- 51) Wat word gesê en gedoen en wat word werklik bedoel en beoog? (e 1541)
- 52) Betrek die meeste tonele kykers emosioneel? (e 418)
- 53) Is daar spanning in die toneel tussen
  - a) wat gesê en bedoel word?
  - b) wat gesê en gesien word?
  - c) voorgrond en agtergrond?
  - d) dit wat kykers weet en wat karakters weet? (e 1533)
- 54) Sal kykers vermaak word deur elke individuele toneel? (e 431)
- 55) Het elke toneel ten minste twee redes/vlakke van bestaan? (e 1533)
- 56) Is tonele wat oor die sekondêre plot of 'n subplot handel, steeds relevant vir die primêre plot? (e 1533)
- 57) Is die toneel op die tipiese manier geskryf of het dit 'n nuwe alternatiewe benadering? (e 1534)
- 58) Onthul die hoofplot(te) se tonele karakter deur middel van aksies, besluite en gedrag onder druk? (e 1535)
- 59) Word die draad van die storie uitgerafel of gebreek omdat die punt van die toneel onduidelik is? (e 1536)
- 60) Is daar bykarakters in die toneel
  - a) van wie die hoofkarakters afspeel vir dramatiese of komiese effek?
  - b) wat 'n kontrapunt vir die hoofkarakters verskaf of kan hulle versterk? (e 672)
- 61) Lê die probleem in die dialoog, uitwendige handeling of by dit wat in storieverband gebeur? (e 1540)
- 62) Wat is die reaksie op die eerste aksie? (e 1544)
- 63) Is karakters selfs in 'n dialoogtoneel fisies aktief? (e 1551)
- 64) Word daar druk op 'n karakter uitgeoefen om iets te doen? (e 1539)
- 65) Hoeveel stelle van aksie en reaksie vind plaas rondom een gebeure? (e 1544)



- 66) Word die maksimum emosionele betrokkenheid by kykers ontlok deur die volgorde van die tonele? (e 683)
- 67) Neem tonele wat handel oor die held se emosionele lewe of liefdestonele langer om op te stel en die hoofpunt te bereik? (e 669)
- 68) Is daar te veel of te min tonele wat
- a) tema onthul? (e 421)
  - b) karakter onthul? (e 420)
- 69) Pas elke toneel die effektiwste tussen die een voor en na hom? (e 231)
- 70) Kan dit verwyder word sonder dat dit die toneel daarvoor of daarna affekteer? (ee 647, 715)
- 71) Volg tonele wat handel oor die held se emosionele lewe of liefdestonele op 'n toneel(...nele) wat baie dramaties is? (e 669)
- 72) Het kykers afwagting oor die komende toneel omdat nie alle probleme in hierdie toneel opgelos is nie? (e 1549)
- 73) Word daar weggesny na die volgende toneel sonder om die afloop van die toneel se konflik te wys, dan word die afloop gewys en dan begin die volgende probleem? (e 1549)
- 74) Is daar
- a) te veel soortgelyke tonele wat opmekaar volg? (e 716)
  - b) spanning en onsekerheid oor hoe dit sal verloop? (e 660)
  - c) tonele wat sterk visuele materiaal skep vir die regisseur? (e 422)
  - d) tonele wat te vroeg voorkom, voordat hulle inhoud ryp is? (e 1558)
- 75) Is daar tonele waar die held buite die hoofkonflik gewys word? (e 1557)
- 76) Is die gevoel en atmosfeer van die toneel gepas vir die inhoud? (e 1550)
- 77) Behels sommige toneeloorloange die oorvleueling van klank of dialoog? (e 1556)
- 78) Volg die toneel 'n
- a) "jaag-en-ontsnap"-patroon?
  - b) "jaag-en-vang"-patroon? (e 1539)
- 79) Dra alle dele van die toneel by tot sy essensie? (e 1559)
- 80) Is daar 'n verskeidenheid binne die eenheid van die tonele? (e 1573)
- 81) Is daar genoeg tyd vir kykers om aan te pas by die nuwe omgewing/tyd van 'n toneel voor belangrike dialoog gelewer of die werklike substansie van die toneel aangespreek word? (ee 648, 1538)
- 82) Bou elke toneel
- a) na 'n dramatiese of komiese punt? (e 671)
  - b) van die mins tot die mees belangrike? (e 668)
- 83) Is toneeloorloange so kort en dramaties moontlik? (e 676)
- 84) Volg die begin, middel en einde 'n 1:2:1 verhouding? (e 1561)
- 85) Het die toneel 'n begin, middel, einde? (ee 168, 236, 639, 687)
- 86) Hoeveel tonele eindig met 'n klimaks of 'n vraag? (ee 241, 677)
- 87) Eindig die toneel na die punt gemaak is of hou dit aan? (e 429)
- 88) Is die uitslag van die toneel in die weegskaal tot die laaste oomblik? (e 653)
- 89) Is daar aan die einde van die toneel
- a) 'n gepaste uitbetaling vir die opbou? (e 1553)
  - b) iets weggehaal of bygevoeg tot die plot aan die begin? (e 663)

- 90) Verander die emosionele waarde van die begin na die einde vir elke karakter? (ee 640, 1543, 1545)
- 91) Stop die toneel te gou? (e 426)
- 92) Het sommige tonele verrassende eindes? (e 242)
- 93) Forseer die toneel kykers na die volgende toneel? (e 169)
- 94) Is daar ten minste drie uitstaande tonele vir die held? (e 682)
- 95) As 'n toneelkrisis opgelos word, is daar ander wat onopgelos gelaat is om kykers na die volgende toneel te beweeg? (e 239)

### 7.2.33 Simboliek

- 1) Word simboliek gebruik? (ee 2141, 2309, 2314)
- 2) Word simbole vir 'n definitiewe doel aangewend? (e 2317)
- 3) Is daar ooglopende simbole wat clichés is? (ee 2151, 2312)
- 4) Is daar vars toepassings vir cliché simbole? (e 2313)
- 5) Het die simbole universele betekenis? (e 2311)
- 6) Is daar vars nuwe simbole? (e 2313)
- 7) Is daar visuele metafore? (e 2140)
- 8) Is die simboliek subtiel? (e 1579)
- 9) Verteenwoordig karakters, aksies en beelde net hulleself aan die begin en verkry groter en groter betekenis soos die storie vorder? (e 1579)
- 10) Staan karakters, aksies en beelde teen die einde van die storie vir universele idees? (e 1579)
- 11) Word simboliek gebruik om
  - a) vooruitskouing te gee? (e 2305)
  - b) karakters mee te identifiseer? (e 2299)
  - c) abstrakte begrippe uit te druk? (e 2302)
  - d) die storie se betekenis te beklemtoon? (e 2303)
  - e) 'n karakter se persoonlikheid aan te dui? (e 2300)
  - f) betekenis uit te druk wat kinematies moeilik is om te kommunikeer? (e 2301)
- 12) Is simbole wat deel uitmaak van die skelet ooglopend verstaanbaar? (e 2310)
- 13) Het die kumulatiewe effek van subtiele simbole 'n definitiewe effek? (e 2315)
- 14) Word voorwaartse beweging/verstaanbaarheid benadeel omdat kykers nie noodsaaklike simboliek herken en verstaan nie? (ee 2310 - 2312)
- 15) Is daar te veel simboliek? (e 2312)
- 16) Is 'n karakter self 'n simbool? (e 2304)
- 17) Word stilte simbolies gebruik? (e 3939)
- 18) Dien die simbool 'n definitiewe doel in die storie? (e 2307)
- 19) Is die simbole organies aan die storie-inhoud? (ee 2316, 2320)
- 20) Word alledaagse aktiwiteite se simboliese betekenis benut? (e 2298)
- 21) Is daar simboliek in die reaksie van 'n karakter op 'n voorwerp? (e 2318)
- 22) Word die unieke betekenis wat voorwerpe kommunikeer, benut? (e 2318)
- 23) Word die simboliek vernietig deur daarna te verwys in die storie? (e 1580)
- 24) Kommunikeer die simbool beter as die konsep waarvoor dit staan? (e 2308)
- 25) Gee die konteks betekenis aan voorwerpe, gebeure of karakters wat hulle alledaagse betekenis transendeer? (e 2319)

### 7.2.34 Kommunikasie

- 1) Word primêre inligting duidelik gekommunikeer? (ee 536, 2323, 2321)
- 2) Help herhaling kykers om die belangrikste plotinligting te volg? (e 1275)
- 3) Word visuele kommunikasie eerder as dialoog gebruik vir emosies? (e 2322)
- 4) Word primêre inligting hoofsaaklik deur aksie en beelde gekommunikeer? (e 2323)
- 5) Kan ouditiewe inligting visueel oorgedra word? (ee 54, 287, 551, 2322, 3729, 3773, 3780)
- 6) Is daar essensiële feite wat tans deur dialoog verskaf word wat visueel oorgedra kan word? (e 3774)
- 7) Word herhaling
  - a) gebruik om kykers te oriënteer? (e 1269)
  - b) van voorwerpe gebruik om verandering te toon? (e 163)
  - c) gebruik om die storie 'n gevoel van kohesie te gee? (e 439)
  - d) gebruik om die storie-elemente met die tema te integreer? (e 1269)
  - e) van klank, dialoog, beeld, aksie, terreine of gebeure vir dramatiese doeleindes gebruik? (e 1274)
- 8) Is die inligtingstroom verlaag voor belangrike inligting gegee word? (e 2321)
- 9) Word sekondêre inligting benut om die natuurlike atmosfeer te verryk? (e 2323)
- 10) Het belangrike inligting tot gevolg dat kykers vorige inligting herinterpreteer en dieper insig verkry? (e 2324)
- 11) Word karaktereienskappe
  - a) herhaal om karakters te handhaaf?
  - b) identies herhaal of volgens gedragspatrone? (e 1270)
- 12) Word feite en syfers wat belangrik is voldoende herhaal sodat kykers dit herken wanneer dit tydens die hoofklimaks of afloop na vore kom? (e 1271)
- 13) Word gebeure of gesprekke herhaal ter wille van 'n karakter wat nie die eerste keer teenwoordig was nie? (e 1273)
- 14) Is die herhaling sodanig dat dit nie as herhaling beskou word nie deurdat dieselfde inligting op verskillende maniere gekommunikeer word? (e 1275)
- 15) Word onnodige herhaling vermy (e 1272)
- 16) Herhaal die dialoog dit wat beelde reeds kommunikeer het? (e 3778)
- 17) Is die dialoog toepaslik of kunsmatig ten opsigte van die beeld? (e 379)
- 18) Bevorder of benadeel die dialoogkontinuiteit die visuele kontinuiteit? (e 3775)
- 19) Bots beelde wat deur woorde opgeroep word, met die beeldmateriaal? (e 3777)
- 20) Is daar 'n oormaat ouditiewe inligting wat kykers se aandag aftrek van die visuele kommunikasie? (e 3776)

### 7.2.35 Visuele inhoud

- 1) Hoeveel visuele waarde bevat die storie? (e 305)
- 2) Is daar rekwisiete wat akteurs, veral kinderaktors, sal help ontspan en natuurlik laat toneelspeel? (e 2239)
- 3) Bevat aksieprente baie vervoermiddels en rekwisiete soos wetenskaplike apparaat? (e 2242)
- 4) Benut die storie die visuele en ouditiewe vermoëns van die groot skerm en goeie klankstelsel van 'n teater? (e 2137)



- 5) Kan die visuele waarde verhoog word deur
  - a) kostuums te benut?
  - b) kostuums te verander?
  - c) die terrein te verander?
  - d) meer karakters/ekstras?
  - e) fisiese aksie by te voeg of te verander?
  - f) rekwisiete by te voeg of bestaandes te verander?
  - g) die groepering van karakters of voorwerpe te verander? (ee 227, 293 - 298)
- 6) Word die held deur objekte in gevaar gestel? (e 2243)
- 7) Is daar rekwisiete wat 'n "karakter" in eie reg is? (e 2244)
- 8) Word toerusting aangewend as deel van die plot? (e 132)
- 9) Word rekwisiete effektief
  - a) benut? (e 227)
  - b) vir humor benut? (e 2236)
  - c) gebruik vir karakterisering? (e 2244)
  - d) gebruik om spanning te skep? (e 2240)
  - e) gebruik om karakters te identifiseer? (e 2237)
- 10) Is daar visuele clichés wat neig na melodrama? (e 2150)
- 11) Word uitgediende visuele clichés vars aangewend? (e 2152)
- 12) Word die storie visueel/symbolies vertel met voorwerpe? (ee 2235, 2241)
- 13) Is daar ouditiewe elemente wat verbeter kan word deur dit te kombineer/vervang met visuele elemente? (e 287)
- 14) Moet onkinematiese elemente soos 'n karakter se gemoedstoestand, toekomsdrome, reuke of smake dikwels uitgebeeld word? (e 1607)
- 15) Dui kostuums die
  - a) smaak van karakters aan?
  - b) sosiale stand van karakters aan? (e 2147)
- 16) Is daar besondere
  - a) beelde wat ontstaan as gevolg van aksie? (e 2138)
  - b) terreine, aksiesekwense of spesiale effekte? (e 2137)
  - c) beelde soos panoramiese skote, die natuur of mooi huise? (e 2139)
- 17) Is daar beelde wat atmosfeer skep en kykers voorberei vir gebeure? (e 2143)
- 18) Vind dialoog in 'n visueel interessante omgewing plaas? (ee 2144, 3498)
- 19) Word die unieke gevoel van elke seisoen benut? (e 2148)
- 20) Laat die storie kykers
  - a) nuwe plekke beleef?
  - b) bekende plekke op 'n nuwe manier beleef? (e 2149)
- 21) Is daar loop-en-praat-tonele? (e 2145)
- 22) Is daar rektiwiteite? (e 2146)
- 23) Word die volgende benut:
  - a) Kleur.
  - b) Tekstuur.
  - c) Vorm/ontwerp.
  - d) Visuele kontras? (e 288)
- 24) Bevat die storie 'n *McGuffin*? (e 1787)
- 25) Is daar beelde ter wille van kontinuïteit? (e 2142)



### 7.2.36 Tema en boodskap

- 1) Verleen die storie hom tot 'n tema of vermaak dit beter sonder een? (e 2256)
- 2) Bevat die storie 'n tema/boodskap? (ee 26, 31, 526, 2247, 2255, 2260)
- 3) Identifiseer kykers met die tema/waardes van die storie? (e 63)
- 4) Handel die tema oor die menslike toestand? (e 3453)
- 5) Is alles in die storie verwant aan die tema? (e 2262)
- 6) Kan die tema verwoord word in een sin? (e 2259)
- 7) Is daar 'n wending in die tema/boodskap? (e 263)
- 8) Staar die tema te duidelik uit? (e 2251)
- 9) Is die tema
  - a) onwaar of onlogies? (e 2290)
  - b) en plot geïntegreer? (e 2250)
  - c) en aksie geïntegreer? (e 2295)
  - d) in die subteks verweef? (e 2295)
  - e) spesifiek filosofies of eng veralgemenend? (e 2248)
- 10) Word die tema
  - a) geloofwaardig gekommunikeer? (e 332)
  - b) subtiel, maar begrypbaar uitgedruk? (e 228)
  - c) êrens in die storie verwoord? (ee 228, 3452)
  - d) in een of twee sinne verwoord in die storie? (e 3452)
  - e) gesuggereer deur dialoog eerder as direk uitgespel? (e 3687)
- 11) Pas die verwoording van die tema natuurlik in die dialoog? (e 2295)
- 12) As daar verskeie helde of opponente is, help elkeen om die tema effektiewer oor te dra? (e 900)
- 13) Is die
  - a) held die regte een om die tema oor te dra?
  - b) opponent die regte een om die tema oor te dra? (e 358)
- 14) Het alle karakters 'n siening oor die tema van die storie? (e 2275)
- 15) Maak karakters dit moontlik om 'n bepaalde tema oor te dra? (e 3447)
- 16) Is karakters in staat om gesprekke oor die tematiese onderwerpe te voer? (e 3447)
- 17) Is die gebeure, keuse van karakters, motivering van optrede en plot funksioneel ten opsigte van die tema? (ee 2252, 4023)
- 18) Maak die tema 'n onderliggende stelling of aanname oor 'n aspek van die lewe? (e 2261)
- 19) Handel die tema oor universele waardes en beginsels wat van toepassing is op alle mense? (ee 2253, 2273, 3449)
- 20) Is die storie verwarrend omdat dit twee temas bevat? (e 2271)
- 21) Word konfliktsituasies gebruik om die tema te belig? (e 2272)
- 22) Bied die storie 'n verwarrende beeld van die tema? (e 2251)
- 23) Is daar prekerige dialoog? (e 3686)
- 24) Weerspieël prekerige dialoog 'n karakter se siening? (e 3686)
- 25) Moet kykers werk om die boodskap/tema te bekom? (e 2265)
- 26) Inspireer die tema beter dinge eerder as om dit te leer? (e 2270)
- 27) Is die storie styf en prekerig as gevolg van te veel klem op tema? (ee 527, 2276)
- 28) Ontvang kykers wenke en stukkies tema soos die storie ontwikkel? (e 2292)



- 29) Word die tema
- a) afgedwing op die storie? (e 2274)
  - b) overt in 'n subplot aangebied? (e 2297)
  - c) vroeg in die struktuur ingeweef? (e 2293)
  - d) geïllustreer in die storie se aksie? (e 2263)
  - e) gereflekteer deur die weiering om op te tree? (e 3448)
  - f) deur die storie gekommunikeer of andersom? (e 2286)
  - g) gereduseer tot toesprake wat karakters maak? (e 2263)
  - h) deurgevoer tot by die hoofklimaks en resoluksie? (e 2291)
  - i) in terme van sy effek op menslike aksies aangebied? (e 2249)
  - j) in die eerste bedryf uitgedruk en dan getoets deur die storie? (e 2287)
- 30) Is karakters slegs marionette vir die skrywer se boodskap? (e 2294)
- 31) Harmonieer die tema met die essensie van die storie? (e 2261)
- 32) Reflekteer al die plote/storielyne dieselfde tema? (e 2264)
- 33) Is die tema 'n
- a) eenvoudige stelling;
  - b) morele stelling of
  - c) ontdekking aangaande die menslike natuur? (e 2266)
- 34) Is die tema preuts, prekerig, didakties, dogmaties, verbitterd, filosofiese lesings, persoonlike slagspreuke of ooglopend? (ee 2251, 2268, 2269, 2283, 2296, 2282)
- 35) Het die storie 'n kernwaarde met óf 'n positiewe óf 'n negatiewe lading en 'n hoofrede waarom die waarde verander na sy finale toestand? (e 2258)
- 36) Word die tema uitgedruk wanneer
- a) 'n situasie verander? (e 2279)
  - b) die hoofklimaks plaasvind? (e 2281)
  - c) daar 'n gevoel van voltooidheid is? (e 2280)
  - d) 'n geartikuleerde probleem opgelos word? (e 2278)
  - e) aksie 'n karakter lei om tematiese dialoog te sê? (e 3687)
  - f) die held se ooreenkomste met die opponent en verskille met die bondgenoot onthul word? (e 2254)
- 37) Gaan die ontplooiing van die tema hand aan hand met die karakterontwikkeling van die held? (ee 2257, 2277, 3450)
- 38) Het die opponent 'n opponerende tema wat sy motivering suggereer? (e 2284)
- 39) Help die opponerende tema keer dat die storie voorspelbaar is? (e 2285)
- 40) Word die opponerende tema net so effektief gekommunikeer? (e 2285)
- 41) Is die tema die duidelikste tydens die hoofklimaks? (e 2289)
- 42) Ondersteun die einde van die storie die tema? (e 527)
- 43) Dra die onsekerheid oor die afloop van die storie en die ware betekenis daarvan by tot die impak van die storie? (e 2288)
- 44) Ontstaan 'n gesprek/dialoog oor die tema as gevolg van 'n ontdekking wat vloei uit aksie? (e 3687)
- 45) Het die held 'n dieper insig bekom? (e 3453)
- 46) Is daar filosofieë wat vervang kan word met aksie? (e 290)
- 47) Is die tema gekoppel aan karakters se behoeftes? (e 3585)
- 48) Versterk die held se diepere behoefte(s) die tema? (e 3586)
- 49) Dui die dieper insigte waartoe die held kom die tema aan? (e 3451)
- 50) Val die plotklimaks, tematiese klimaks en strukturele klimaks saam? (e 2289)

### 7.2.37 Die binneste grot, krisis en prys

- 1) Verteenwoordig die binneste grot die dood? (e 779)
- 2) Kom die held innerlike demone en hindernisse teë? (e 806)
- 3) Is daar 'n fisiese grot of is dit 'n sielkundige ekwivalent? (e 807)
- 4) Word kykers herinner aan die horlosie se tyd wat uitloop? (e 799)
- 5) Is die binneste grot in die boesem van die vyandelike gebied? (e 778)
- 6) Word die held en kykers herinner dat hy 'n kragtige status quo uitdaag? (e 797)
- 7) Word die omgewing na die tweede drempel meer bonatuurlik, vreesaanjaend en buitengewoon? (ee 778, 798)
- 8) Wil die held omdraai of is hy ten volle verbind tot die avontuur? (e 805)
- 9) Is die risiko's nou groter en die lewe-en-dood-aspek baie prominent? (e 778)
- 10) Watter spesiale voorbereiding vind plaas tydens die oploop tot die krisis? (e 804)
- 11) Ontvang die held by of binne die grot 'n onmoontlike opdrag om uit te voer as hy sy doel wil bereik? (e 778)
- 12) Is daar uiteindelik geen uitkoms nie: al die ontsnappingsroetes is geblok en die held omsingel? (e 803)
- 13) Is daar 'n geheime ondervinding wat 'n dramatiese privaat, persoonlike gebeure is? (e 2245)
- 14) Is daar te veel geheime ondervindings in die storie? (e 2245)
- 15) Dwing die krisis 'n lewe-of-dood-besluit van die held af? (e 492)
- 16) Dwing die krisis 'n belangrike besluit op verskillende karakters af? (e 492)
- 17) Is die krisis in die grot die sentrale gebeure van die storie waarna en waaruit al die storiegebeure loop? (e 779)
- 18) Staar die held die dood of iets soos sy grootste vrees in die gesig tydens die krisis? (ee 808, 816)
- 19) Wat is die held se grootste vrees? (e 819)
- 20) Is die krisis 'n sentrale krisis of 'n vertraagde krisis? (e 779)
- 21) Beleef beide die held en heldin 'n sentrale krisis? (ee 808, 816)
- 22) Word die held se eie weerstand of vrees oorwin in die grot? (e 802)
- 23) Tot watter mate sterf die ego van die held tydens die krisis? (e 779)
- 24) Is die krisis 'n geveg of konfrontasie met 'n opponerende mag? (e 813)
- 25) Is daar een of meer ooggetuies van die held se oënskynlike dood? (e 810)
- 26) Beleef kykers die held se oënskynlike dood deur die ooggetuies? (e 810)
- 27) As die ooggetuies treur, treur die kykers saam met hulle? (e 810)
- 28) As die ooggetuies ontdek die held lewe nog, is die kykers saam bly? (e 810)
- 29) Indien die held nie fisies "sterf" nie,
  - a) sterf hy sielkundig? (e 812)
  - b) sterf die opponent? (e 814)
  - c) sien hy hoe iemand anders sterf? (e 811)
  - d) is hy die oorsaak van iemand anders se dood? (e 812)
- 30) Wond die held die opponent tydens die krisis, waarna hy ontsnap en in die derde bedryf met groter mag terugkom? (e 815)
- 31) Is die krisis in 'n menslike drama die punt waar die held 'n gesagsfiguur of entiteit konfronteer? (e 818)
- 32) Beleef die held na die krisis 'n emosionele hoogtepunt of laagtepunt? (e 820)
- 33) Tot watter mate word die held getransformeer na sy "dood"? (ee 808, 809)
- 34) Kom die held in 'n toestand van balans met homself en die natuur? (e 817)



- 35) Gee die beloningtonele kykers kans om hulle asem terug te kry? (e 821)
- 36) Kom die vroulike en manlike kante van die held meer in balans? (e 817)
- 37) Word die beloning of oorwinning van die krisis gevier? (e 781)
- 38) Vier die held fees, hersien die gebeure, spog, maak grappe, bring offers om dankie te sê en/of rus uit vir die terugtog na die krisis? (e 820)
- 39) Laat die intimiteit om te hoor hoe karakters die gebeure beleef het kykers sterker met hulle identifiseer? (e 821)
- 40) Word die held geïnisieer in 'n groep of ontvang hy bevordering na 'n hoër rang na die krisis? (e 825)
- 41) Neem die held nou besit van dit waarna hy gesoek het? (ee 780 823)
- 42) Is die prys wat die held najaag tasbaar of ontasbaar? (e 2334)
- 43) Is die drempelwagte nou aan die held se kant? (e 828)
- 44) Regreer die held as gevolg van die krisis? (e 826)
- 45) Is daar 'n liefdestoneel na die krisis? (e 822)
- 46) Moet die held die prys steel? (e 824)
- 47) Is die prys groot genoeg? (e 286)
- 48) Oorskat die held sy vermoëns na die krisis, net om later te ontdek dat hy gelukkig was? (e 827)
- 49) Wat het die held geleer deur die dood, neerlaag of gevaar te konfronteer? (ee 781, 829, 833, 846)
- 50) Besef die held dat hy verander het? (e 832)
- 51) Verander die storie van rigting na die krisis? (e 831)
- 52) Is die opponent behoorlik verslaan na die krisis? (e 781)
- 53) Is daar nabetraging of 'n besef van 'n breër bewuswording? (e 832)
- 54) Versoen die held hom tydens die beloningsfase met 'n ouer? (e 2332)
- 55) Het die held enige negatiewe eienskappe van die skadu geabsorbeer? (e 830)

#### 7.2.38 Die pad terug

- 1) Verteenwoordig die terugkeer die held se vasberadenheid om die lesse wat hy geleer het in die gewone wêreld te implementeer? (e 834)
- 2) Ontsnap die skadu indien hy tydens die krisis gevang is? (e 842)
- 3) Word die storie se energie verhoog tydens die pad terug? (e 836)
- 4) Herverbind die held hom tot die avontuur tydens die pad terug? (e 836)
- 5) Dink die held dat die mense in die gewone wêreld hom nie sal glo nie? (e 835)
- 6) Is die held se terugkeer na die gewone wêreld sinneloos omdat hy nie die prys saambring nie? (e 2333)
- 7) Kies die held om
  - a) in die spesiale wêreld te bly?
  - b) terug te gaan na die gewone wêreld?
  - c) verder te reis na 'n nuwe gebied of die finale bestemming? (e 781)
- 8) Word die held afgeforseer van die plato van die beloning, hetsy deur sy eie motivering of deur 'n eksterne mag? (e 836)
- 9) Is die pad terug 'n drempel wat die oorgang van die tweede tot die derde bedryf verteenwoordig? (e 837)
- 10) Wat is die voordeel as die held
  - a) die spesiale wêreld vrywillig verlaat? (e 845)
  - b) uit die spesiale wêreld gegooi/gejaag word? (e 844)



- 11) Kry die held tydens die pad terug te doen met die gevolge van sy stryd met die donker magte? (e 1640)
- 12) Ontdek die held dat hy 'n ondergeskikte doodgemaak het en nou is die werklike skadu op sy spoor? (e 838)
- 13) Agtervolg of val die skadu die held met hernude krag aan? (ee 781, 1641)
- 14) Word die teenaanval deur die skadu, 'n maat of ondergeskikte uitgevoer? (e 838)
- 15) Vlug die skadu met een van die held se bondgenote of die geliefde? (e 842)
- 16) Verlaat die held slegs die spesiale wêreld omdat hy gejaag word? (e 839)
- 17) Moet die held besluit oor wat belangrik is en iets agterlaat? (e 841)
- 18) Word die held deur bewonderaars agtervolg? (e 842)
- 19) Is transformasie deel van die jaagsekwens? (e 840)
- 20) Moet die held hom vermom om te ontsnap? (e 840)
- 21) Word die pad terug benut vir 'n jaagsekwens? (ee 839, 1642)
- 22) Moet die held in 'n sielkundige drama sy gedrag verander? (e 840)
- 23) Ondergaan die held 'n finale suiwering voor die gewone wêreld? (e 848)
- 24) Veroorsaak die pad terug 'n verandering in die doel van die storie? (e 837)
- 25) Kry die held 'n terugslag wat dit laat lyk of die hele avontuur gedoem is? (e 843)

#### 7.2.39 Opstanding/hoofklimaks

- 1) Wat is die finale stryd? (e 493)
- 2) Is die aanloop tot die hoofklimaks nuut? (e 265)
- 3) Is daar 'n hoofklimaks wat die sekondêre plot oplos? (e 2360)
- 4) Is die subplotte se klimakse deel van die hoofklimaks? (e 2388)
- 5) Is daar konflik resolusie sonder konfrontasie? (e 2355)
- 6) Word die probleem opgelos deur dit uit te praat? (e 2358)
- 7) Vind die hoofklimaks in die kop van die held plaas? (e 2357)
- 8) Vloei die resolusie uit die plot voort of is dit kunsmatig? (e 2349)
- 9) Is dit die beste, gepaste en mees dramatiese hoofklimaks? (ee 302, 858)
- 10) Word die probleem ten gunste van die held opgelos? (e 2373)
- 11) Offer die held homself op vir 'n goeie saak? (e 2374)
- 12) Verloor die held sonder om te verloor? (e 2373)
- 13) Is dit 'n groot finalé? (e 407)
- 14) Toon die held
  - a) dapperheid tydens die hoofklimaks?
  - b) morele dapperheid tydens die hoofklimaks? (e 2366)
- 15) Vind die onbelangrikste subplotte se klimakse eerste plaas, gevolg deur die volgende belangrike klimaks, tot by die hoofklimaks? (e 2388)
- 16) Is die storie 'n toets vir integriteit? (e 2433)
- 17) Word die gevoel geskep dat die held onvermydelik sy doelwit sal bereik en dan bereik hy dit nie? (e 2450)
- 18) Demonstreer die hoofklimaks die prys wat die held sal betaal om lewens/verhoudings/integriteit te handhaaf? (ee 2433, 2434)
- 19) Het die risiko tydens die opstanding sy wydste implikasies: nie net die held se lewe word bedreig nie maar ook die gemeenskap/wêreld? (e 782)
- 20) Is die aksie van die hoofklimaks gepas vir die behoeftes van die storie? (e 2387)
- 21) Sal nog 'n oomblik van dood en hergeboorte die storie volledig laat voel? (e 847)



- 22) Is die held direk en pro-aktief betrokke by die oplossing van die probleem in die hoofklimaks? (ee 849, 2359, 2371, 2400, 2459)
- 23) Is die held redelik aktief regdeur die storie en op die mees kritieke oomblik word hy passief en gered deur 'n buitemag? (ee 849, 2400)
- 24) Is daar twyfel oor
  - a) waar die hoofklimaks sal afspeel?
  - b) die tipe aksie wat die hoofklimaks sal benodig? (e 2439)
- 25) Benut die aksie die terrein om kykers
  - a) se aandag aan te gryp?
  - b) onseker te hou oor die finale uitkoms? (e 2440)
- 26) Is die finale konfrontasie van 'n karakterstorie verbaal (e 2372)
- 27) Indien die held hulp kry, is dit steeds hyself wat die beslissende daad uitvoer en die skadu oorwin? (e 849)
- 28) Is daar 'n finale drempel, misstap of val net voor die held sy doel bereik wat weer 'n simboliese dood verteenwoordig? (ee 782, 852)
- 29) Is die val tydelik of permanent? (e 782)
- 30) Ontdek of besef die held iets wat belangrik is vir die storie as geheel? (e 2413)
- 31) Word die held se weerstand of vrees oorwin tydens die opstanding? (e 802)
- 32) Is die struikeling van die held iets fisies of moreel of emosioneel? (e 782)
- 33) Vereis die opstanding 'n offer soos 'n ou gewoonte of 'n lewe? (e 853)
- 34) Oefen die held 'n keuse uit tydens die hoofklimaks? (ee 2359, 2362)
- 35) Is dit 'n lewe-of-dood-besluit wat die held moet neem? (e 492)
- 36) Bepaal die keuse van die held of hy wen of verloor? (e 2362)
- 37) Is die keuse self die hoofklimaks? (e 2403)
- 38) Is die besluit wat die held tydens die hoofklimaks neem moreel georiënteerd? (ee 2362, 2359)
- 39) Is daar 'n maklike alternatief vir die held wat die druk van hom sal wegneem? (ee 2364, 2369)
- 40) Kies die held die morele pad al is die risiko hoe groot? (ee 2364, 2369)
- 41) Is die held verbaal, stil, oppervlakkig sinies, of koel oor die morele keuse voor/tydens die hoofklimaks? (e 2365)
- 42) Voel kykers ook beloon as die held die regte besluit neem en beloon word? (e 2362)
- 43) Watter deel van die held word heropgewek? (e 854)
- 44) Bly die finale uitslag van die hoofklimaks onseker? (e 2436)
- 45) Kom die held en opponent teen mekaar te staan? (ee 14, 2437)
- 46) Is daar 'n behoefte vir 'n fisiese konfrontasie? (ee 855, 2371, 2435)
- 47) Is die aksie wat die hoofklimaks veroorsaak voor die hand liggend? (e 2386)
- 48) Is die konfrontasie 'n tweegeveg tussen die held en opponent? (ee 850, 2371)
- 49) Word die held in 'n tweegeveg tot op die rand van die dood geneem? (e 850)
- 50) Sterf die held tydens die hoofklimaks indien hy 'n tragiese held is? (e 851)
- 51) Sterf bondgenote van die held tydens die hoofklimaks? (e 851)
- 52) Is die hoofklimakstoneel uitgereek? (e 1575)
- 53) Word die hoofklimaks deur 'n groot krisis voorafgegaan? (e 2414)
- 54) Word kykers se energie gemors omdat die minder belangrike toneel/sekwens voor die hoofklimaks stadig en uitgereek is? (e 1575)

- 55) Word die verlenging van tyd tydens die hoofklimaks verdien deurdat die ritme reg gestruktureer is en die tempo toeneem tot voor dit? (e 1575)
- 56) Word die konflikterende elemente van die hoofkrisis op 'n verrassende manier bymekaargebring vir die hoofklimaks? (e 2420)
- 57) Is die hoofklimaks
- 'n stil klimaks? (e 2404)
  - die laaste en gevaarlikste ontmoeting met die dood? (e 847)
  - 'n wen-verloor-, verloor-verloor- of wen-wen-situasie? (e 560)
  - minder dramaties as 'n voorafgaande toneel/sekwens? (e 2377)
  - 'n finale aksie waarna kykers nie kan dink dat daar nog iets is nie? (e 1404)
- 58) Bring die finale krisis al die hoofkarakters bymekaar? (e 863)
- 59) Is dit fassinerende karakters wat teen mekaar te staan kom? (e 2425)
- 60) Identifiseer kykers sterk met die held(e) van die hoofklimaks? (ee 2422, 2426)
- 61) Beantwoord die hoofklimaks duidelik die vraag of die held sy uiterlike doelwit bereik of nie, of is daar dubbelsinnigheid? (ee 2360, 2455)
- 62) Word die hoofkonflik besleg met die hoofklimaks? (ee 13, 2356, 2423)
- 63) Word die konflik/plot opgelos deur *deus ex machina*? (ee 2370, 2449, 2458)
- 64) Is dit die oomblik waarvoor kykers wag sedert die konflik begin het? (e 2421)
- 65) Is die hoofbron van die konflik na die krisis, ook dié van die klimaks? (e 2438)
- 66) Is dit wat in die hoofklimaks plaasvind, dit wat kykers belowe is, veral ten opsigte van die held en sy stryd? (e 967)
- 67) Weet kykers hoe sake vir alle karakters afgeloop het? (e 2368)
- 68) Beëindig die klimaks die hoofkarakters se betrokkenheid by die storie? (e 863)
- 69) Is dit 'n rollende klimakssekwens van verskillende
- subplotte en plotte?
  - vlakke soos rasioneel, emosioneel/geestelik en liggaamlik? (e 2405)
- 70) Is die eerste tagtig minute baie effektief maar die storie val plat tydens die derde bedryf? (e 2381)
- 71) Is die laaste 20 minute van die storie goed? (e 2381)
- 72) Word die hele laaste bedryf aan die hoofklimaks gewy? (e 2384)
- 73) Eindig dit met 'n goeie hoofklimaks, al trek die eerste deel effens? (e 2381)
- 74) Word die aanpassing aan die einde bereik deurdat:
- Die magte van aantrekking of wegstoting vernietig word?
  - 'n Verhouding gevorm word tussen die magte van aantrekking?
  - Die verhouding tussen die magte van wegstoting onderbreek word? (e 2396)
- 75) Is daar 'n duidelike resoluë? (e 217)
- 76) Word alles in fokus gebring tydens die hoofklimaks? (e 2356)
- 77) Verdien die held die resoluë of het dit te maklik gebeur? (e 123)
- 78) Skep en vorm elke toneel, besluit, of aksie die hoofklimaks? (e 859)
- 79) Definieer die hoofklimaks die basiese betekenis van die storie? (e 2424)
- 80) Verskaf die resoluë 'n laaste insig in die storie, wat help om die tema verder te definieer? (ee 2419, 2424)

#### 7.2.40 Afloop/epiloog/einde

- Het die stryd van die storie 'n verandering bereik? (e 2397)
- Bevat die beloning/einde 'n element van verrassing? (e 783)



- 3) Is die
  - a) primêre plot deurgevoer tot sy einde en opgelos? (e 121)
  - b) sekondêre plot deurgevoer tot sy einde en opgelos? (e 131)
- 4) Is ander plotte/storielyne deurgevoer tot hulle einde en opgelos? (e 865)
- 5) Is alle subplotte, vrae en los elemente vasgemaak teen die einde? (ee 133, 865)
- 6) Bereik die held
  - a) sy primêre doelwit
  - b) net 'n sekondêre doelwit?
  - c) 'n kragtige alternatiewe doelwit? (ee 2447, 2457)
- 7) Wat is die prys wat die held terugbring? (e 871)
- 8) Is die terugbring van die prys die held se finale toets? (e 872)
- 9) Deel die held die prys met iemand of die gemeenskap? (e 871)
- 10) Is die prys groot genoeg om die heldereis te regverdig? (ee 286, 879)
- 11) Word straf of beloning uitgedeel aan die einde? (ee 494, 783, 869, 870)
- 12) Is die beloning of straf
  - a) letterlik of metafores? (e 873)
  - b) deel van 'n proses om balans te herstel? (e 869)
- 13) Behels die beloning
  - a) liefde, kennis, vrede, 'n veranderde wêreld, die aanvaarding van gesag of verantwoordelikheid, of gee die held sy eensame status op? (ee 873, 874)
  - b) 'n element van besitneem, feesviering, trou(ens), kampvuurtonele, 'n nuwe verhouding(s), selfverwesening of wraak? (ee 783, 2464)
- 14) Wys die onthulling positiewe aspekte van die mens uit? (e 783)
- 15) Is daar 'n ironiese/siniese ondertoon in die verrassing? (e 783)
- 16) Watter van die volgende eindes het die storie:
  - a) Alleen.
  - b) Sirkulêr.
  - c) Vriesraam.
  - d) Veelvuldige.
  - e) Omhels/seën.
  - f) Fantasie triomf.
  - g) Baie-wyeskoot? (ee 866, 2461)
- 17) Bewys die prys dat die held daar was, dien dit as 'n voorbeeld vir ander of wys dit dat die dood oorwin kan word? (e 872)
- 18) Lê die einde tussen 'n oop en 'n geslote einde? (ee 2455, 2460)
- 19) Kom die held letterlik terug by die begin of is die storie sirkulêr in 'n metaforesel/visuele wyse deurdat sekere beelde herhaal word? (e 866)
- 20) Eindig die storie met oop tematiese of verhalende vrae? (e 603)
- 21) Het gesofistikeerde stories met 'n harde of realistiese gevoel 'n oop einde of oop elemente in die einde? (e 2466)
- 22) Behels 'n oop einde
  - a) vrae wat sonder antwoorde gelaat word?
  - b) vrae wat met verskeie antwoorde gelaat word?
  - c) nuwe vrae wat voortbestaan na die storie verby is?
  - d) morele gevolgtrekkings wat aan die kykers oorgelaat word? (e 2465)
- 23) Is die einde te kompleks en repeterend met te veel eindes? (e 876)





- 24) Voel die einde soos 'n behoorlike gevolgtrekking, ongeag of dit gelukkig, treurig of dubbelsinnig is? (e 124)
- 25) Eindig die storie te
  - a) skielik na die hoofklimaks? (ee 112, 877)
  - b) lank aan na die hoofklimaks? (ee 19, 111)
- 26) Word die einde getelegrafeer? (ee 880, 2445)
- 27) Word nuwe vrae gevra teen die einde? (e 865)
- 28) Gaan die held die toekoms in met die gevoel dat hy 'n nuwe lewe begin, ongeag of hy terugkeer, in die spesiale wêreld bly of 'n nuwe koers inslaan? (e 864)
- 29) Stem die einde ooreen met die van feëverhale wat eindig met 'n stelling van volmaaktheid ("...lank en gelukkig gelewe.")? (e 868)
- 30) Maak die einde van die storie logies sin? (e 2444)
- 31) Behels die oplossing dat die held sterf? (e 2454)
- 32) Voel kykers gekul deur die einde? (e 2370)
- 33) Eindig die storie soos 'n
  - a) vraagteken met 'n oop einde?
  - b) uitroepteken met 'n oproep of alarm?
  - c) punt deur met 'n verklarende stelling?
  - d) ellips deurdad die einde die gevoel gee van 'n voortgaande tendens (e 783)
- 34) Word die verloop van die storie na die einde gesuggereer aan die einde? (e 881)
- 35) Kry kykers wat hulle wil hê, maar nie soos hulle dit verwag het nie? (e 2389)
- 36) Voldoen die einde aan die vereistes van die plot en karakterisering? (e 2443)
- 37) Is dit 'n ware storie waarvan kykers reeds die einde ken? (e 2442)
- 38) Is die einde inkonsekwent en uit pas met die artistieke? (e 2443)
- 39) Maak die einde dit moeilik om 'n sterakteur te bekom? (e 2446)
- 40) Voel die storie/einde onvolledig/ongefokus omdat
  - a) daar nie tyd is om van karakters afskeid te neem en die nodige gevolgtrekkings te maak nie? (e 877)
  - b) die dramatiese vrae wat in die eerste bedryf gevra en in die tweede bedryf ontwikkel is, onbeantwoord is? (e 878)
  - c) die tema verskuif het? (e 878)
- 41) Is daar 'n epiloog? (ee 883, 885, 2467)
- 42) Rond die epiloog die storie af of rek dit onnodig uit? (ee 883, 884, 2467)
- 43) Verseël die afloop die lot van die hoofkarakters, veral die waarin kykers die meeste belangstel? (e 2417)
- 44) Indien daar gebeure na die hoofklimaks plaasvind, is dit 'n toneel(...nele) wat los punte uitklaar? (e 882)
- 45) Is die einde die somtotaal van alles wat vooraf gebeur het? (e 2421)

### 7.3 Makrokontrolelys: Emosie

#### 7.3.1 Emosie: algemeen

- 1) Is emosie aan gebeure gekoppel? (e 1584)
- 2) Betrek die storie beide intellek en emosie? (e 1788)
- 3) Is daar een emosie wat die storie domineer? (e 4041)
- 4) Word bestaande emosie in die samelewing benut? (e 68)



- 5) Wat is die kwaliteit van die emosionele energie van die storie? (e 126)
- 6) Werk dit op kykers se emosie sonder om manipulerend te wees? (e 974)
- 7) Word kykers betrek deurdat hulle emosie verhoog word? (ee 1609, 1613)
- 8) Wat is die intensiteit van kykers se reaksie op die emosionele inhoud? (e 127)
- 9) Groei die held se emosiespan geloofwaardig of spring dit onreëlmatig? (e 386)
- 10) Is daar dele van die storie wat nie bydra tot die opwek van emosie nie? (e 1587)
- 11) Word gewone, diep menslike passies ontleed in 'n konteks breër as die gewone lewe? (e 982)
- 12) Word emosie gegeneer deur betekenis of deur sensasie, melodrama, seks, spesiale effekte en fotografie? (e 1598)
- 13) Hou die emosie wat domineer die intiemste verband met die tema, die doel van die storie en die katarsis aan die einde? (e 4041)
- 14) Sal kykers hulle bekommer, ongeag watter genre dit is? (e 1588)
- 15) Watter van die volgende emosies ontlok die storie by *kykers*:
  - a) *Pyn*: afwagting, nuuskierigheid, angs, benoudheid, spanning, vrees, haat, onrustigheid, skrik, skok, ontsteltenis, bejammering, droefheid, huil, vernedering, stres, berou, kwaadwilligheid, woede.
  - b) *Plesier*: verliefdheid, liefde, saligheid, heilsaamheid, geluk, geesdrif, blydschap, pret, lag, opgewondenheid, opwinding, ekstase? (ee 531, 532, 1583, 1596, 1613)
- 16) Watter van die volgende emosies beleef *karakters*:
  - a) *Pyn*: afwagting, begeerte, ambisie, woede, angs, spanning, benoudheid, vrees, haat, skrik, skok, bekommernis, ontsteltenis, eensaamheid, huil, droefheid, selfbejammering, lyding, vernedering, stres, berou.
  - b) *Plesier*: verliefdheid, liefde, saligheid, geesdrif, geluk, blydschap, pret, lag, opgewondenheid, opwinding, ekstase? (ee 531, 532, 1583, 1596, 1613)
- 17) Word dae wat verbasing, skok, afgryse, droefheid of simpatie wek, gepleeg teenoor familie, vriende, vyande of neutrale karakters? (ee 3284, 3285, 3286)
- 18) Wat het met elke karakter gebeur voor die toneel en wat is die emosionele toestand van elke karakter aan die begin van die toneel? (e 1614)
- 19) Het karakters 'n wye emosionele spektrum wat kykers by hulle en die storie betrek? (e 1591)
- 20) Is daar een of twee tonele wat emosionele hoogtepunte verskaf omdat karakters sterk emosies beleef? (e 1592)
- 21) Hoeveel tonele is daar wat emosionele hoogtepunte verskaf omdat kykers sterk emosies beleef? (e 1592)
- 22) Word dae gepleeg wat
  - a) woede, vrees, afgryse of droefheid wek, teenoor 'n empatieke karakter?
  - b) vreugde, liefde, aanvaarding of ontsag wek, deur 'n empatieke karakter?
  - c) woede, minagting, walging, ontsag of vrees wek teenoor 'n antagonistiese karakter? (e 4042)
- 23) Is daar 'n hoofemosie wat die storie by kykers ontlok? (e 1594)
- 24) Ontlok die storie die emosie van die genre waarin dit geskryf is? (e 333)
- 25) Speel die storie heeldyd op een emosionele noot of beweeg dit deur 'n hele reeks emosionele toonhoogtes en stemmings? (e 1595)
- 26) Is die emosies 'n relatiewe korttermyn, hoë-energie-ervaring wat piek, afneem en dan verby is? (e 1597)

- 27) Is daar tonele
- wat melodramaties is weens ondermotivering? (e 1601)
  - met uiterste gedrag soos selfopoffering of wreedheid? (e 1600)
  - met sterk emosie en passie wat behoorlik gemotiveerd is? (e 1599)
  - wat melodramaties is omdat die motivering nie pas by die aksie nie? (e 1603)
- 28) Is die emosie in 'n toneel so groot soos die somtotaal van sy oorsake? (e 1602)
- 29) Probeer karakters hul emosie wegsteek of ontken? (ee 3569, 3720)
- 30) Herken kykers karakters se emosie sonder om dit te deel? (e 1605)
- 31) Is dit moeilik vir die karakter om sy emosie weg te steek? (e 3718)
- 32) Is die magte wat karakters dryf gelyk aan of hoër as die emosie wat daaruit voortvloei? (e 1604)
- 33) Word 'n ontwikkeling in iemand se gevoelens geopenbaar deur wat hy doen/n reeks ontvouende aksies of deur dialoog/gesigsuitdrukkings? (e 1606)
- 34) Word karakters soms kwaad sodat hulle emosioneel reageer? (e 1666)
- 35) Voel die emosie wat 'n karakter toon kunsmatig omdat dit uit proporsie is met
- die storie?
  - sy persoonlikheid? (e 1605)

### 7.3.2 Genre/sielkundige ruimte/styl/kontras

- Watter genre is dit? (e 523)
- Bly die storie binne sy genre? (e 24)
- Wys die begin watter genre en subgenre dit is? (ee 21, 989, 1096, 1115)
- Word die voorspelbaarheid van die genre geloofwaardig teëgewerk? (e 992)
- Bots die styl met die genre, karakterisering en/of storie-ontwikkelings? (e 993)
- Maak die storie te veel staat op die verwagtings wat die genre skep eerder as 'n oorspronklike plot en karakters? (e 991)
- Is daar 'n konflik tussen verskillende elemente van die storie wat tot verskillende style/genres/ruimtes behoort? (ee 1148, 3986)
- Pas die oorheersende styl/atmosfeer by die dramatiese gevolgtrekking van die storie? (e 3987)
- Word ruimte, tyd, kleur en klank effektief aangewend om die styl van die storie te versterk? (e 3990)
- Pas die ruimte, plot, karakters, karakterisering, rekwisiete, dringendheid, risiko, hindernisse en prys by die genre? (e 3991)
- Dra die hele storie by tot die atmosfeer? (e 1738)
- Pas die stemming en atmosfeer by die inhoud en vorm? (e 223)
- Is daar 'n spesifieke emosionele atmosfeer en stemming? (e 524)
- Kan die atmosfeer/styl verbeter word deur meer terreine te skep? (e 291)
- Word die emosionele realiteit soos stemming, toon en styl vroeg vasgelê? (ee 1178, 1180)
- Bly die storie binne die sielkundige realiteit wat aan die begin neergelê is? (ee 1177, 1179, 1181)
- Ontwikkel die storie logies binne die gevestigde sielkundige realiteit? (e 1179)
- Word kontras gebruik om
  - 'n verwysingspunt te verskaf? (e 1685)
  - eienskappe soos goed of sleg aan te bied? (e 1685)
  - die effek van voorwaartse beweging te verkry? (e 1686)



- 19) Kan die kontras verhoog word deur meer terreine te skep? (e 291)
- 20) Skep die kontras tussen karakters en hulle omgewings drama? (e 1689)
- 21) Word visuele kontras of ironie gebruik om die storie te definieer? (e 1691)
- 22) Is die opponerende magte so geskep dat die kontras opvallend is? (e 1687)
- 23) Verskil die karakterisering te veel van die oorhoofse styl van die storie? (e 3989)
- 24) Word kontras gebruik om perspektief, grense, emosie of beelde te skep? (e 1690)
- 25) Is dit 'n vis-uit-die-water-storie waar die held/situasie dramatiese kontras verskaf? (e 1688)
- 26) Word tonele, karakters, aksies of beelde gekontrasteer om die storie meer dramatiese tekstuur en trefkrag te gee? (e 440)
- 27) Sal die storie baat by 'n gevoel van surrealisme? (e 1701)
- 28) Fokus die storie op die ongeïntegreerdheid van bestaan? (e 1670)
- 29) Kan die toneel/storie verbeter word met ekspressionisme? (e 1692)
- 30) Is ekspressionistiese tonele
  - a) oorspronklik en interessant? (e 1692)
  - b) gepas in tyd, plek en inhoud? (e 1693)
- 31) Sal die storie verbeter as
  - a) tyd uitgereken word deur reaksieskote, wegsnyskote, addisionele skote of deur aksie van dieselfde gebeure te oorvleuel van verskillende hoeke of afstande? (ee 1697, 1698, 1699)
  - b) tydsverloop versnel of vertraag word deur beeldspoed te versnel of vertraag? (e 1700)
  - c) die beeldspoed die sielkundige toestand van 'n karakter reflekteer, sy fisiese inspanning intensiveer, onderliggende emosie van 'n gebeure aandui of die ritme varieer? (e 1702)
  - d) 'n beeld gevries word? (e 1703)
- 32) Word ekspressionisme spaarsamig gebruik? (e 1694)
- 33) Meng die lengte van ekspressionistiese tonele in met die storietyempo? (e 1695)
- 34) Is die inhoud van ekspressionistiese tonele gemotiveerd en vloei dit natuurlik uit die storie? (e 1696)
- 35) Is die hoofklimaks op sigself dramaties, tragies of komies, maar die res van die storie reflekteer nie die styl op dieselfde wyse nie? (e 3987)

### 7.3.3 Krisis en konflik: algemeen

- 1) Varieer die konflik? (e 4)
- 2) Hoeveel konflik is daar? (e 129)
- 3) Word die konflik gou bekendgestel? (e 1423)
- 4) Is die hoofkonflik duidelik gedefinieer? (ee 135, 528)
- 5) Watter tipe druk word aangewend om die held te laat oorgaan tot aksie: fisiologies, sosiologies of psigologies? (e 1419)
- 6) Word beide innerlike en uiterlike konflik aangewend? (ee 463, 1433, 2582)
- 7) Watter tipe konflik word aangewend:
  - a) Staties.
  - b) Springend.
  - c) Stygend.
  - d) Voorskaduend? (e 1418)



- 8) Het een van die hoofkarakters interne konflik? (e 184)
- 9) Wat is die bronne van konflik tussen karakters? (e 3247)
- 10) Is daar 'n paar sterk/interessante karakters? (e 188, 2570)
- 11) Wat sal gebeur as die krisis nie opgelos word nie? (e 1442)
- 12) Stel die eerste 20 - 30 bladsye die sentrale konflik op? (e 541)
- 13) Kan die konflik verhoog word deur meer terreine te skep? (e 291)
- 14) Word etnisiteit of kultuur gebruik om konflik tussen karakters te skep? (e 3260)
- 15) Beweeg die konflik deur 'n patroon wat die teenoorgestelde, teenstrydige en die ontkenning van die ontkenning insluit? (e 1407)
- 16) Watter tipe risiko beleef elke karakter:
  - a) Die bedreiging van sy lewe.
  - b) Die bedreiging van sy geluk.
  - c) Die bedreiging van sy waardigheid? (e 1394)
- 17) Is daar
  - a) konflik regdeur die storie? (e 211)
  - b) te min, genoeg of te veel konflik in elke toneel? (e 1422)
  - c) klein konflikte wat ekstra impetus gee aan 'n toneel? (e 468)
  - d) sterk stygende konflik regdeur die tweede bedryf? (ee 488, 1457)
  - e) te min konflik en dus geen dwingende storielyn wat alles verbind nie? (e 1437)
  - f) dele wat vervelig raak weens te min konflik? (e 1420)
  - g) tonele wat dramatiese opbou van konflik verbreek? (e 893)
  - h) 'n interaksie van verskillende en veelvlakkige konflik? (e 1429)
  - i) een oorhoofse konflik wat die kwessie van die storie definieer? (e 469)
  - j) sekondêre konflik tussen ander karakters en die hoofkarakters? (e 1440)
  - k) 'n dramatiese gaping omdat daar oor die konflik gehaas word nadat dit opgestel is? (e 1444)
- 18) Bevat alle tonele onmiddellike of dreigende konflik? (e 679)
- 19) Watter vreeslike krisis staar die held in die oë? (e 491)
- 20) Loop die hoofkonflik regdeur die storie? (e 1439)
- 21) Raak die konflik meer prikkelend vir kykers? (e 156)
- 22) Styg die konflik natuurlik tot 'n krisis/klimaks? (e 500)
- 23) Is die uitkoms vir die volle duur van die storie onseker? (e 1453)
- 24) Hoe voorspelbaar is die hoofkonflik en die resoluë daarvan? (e 308)
- 25) Neem die konflik toe of is die vlak slegs repeterend? (ee 4, 489, 1429)
- 26) Is die konflik gekoppel aan die uitgangspunt/tema van die storie? (e 1426)
- 27) Word meeste konflik uitgedruk
  - a) deur aksie?
  - b) deur beelde?
  - c) deur dialoog?
  - d) as verhoudingskonflik? (ee 464 - 467)
- 28) Is die konflik
  - a) fotografeerbaar?
  - b) verstaanbaar vir kykers? (e 1423)
- 29) Is dit 'n stryd tot die einde? (e 3259)
- 30) Word die diepte van die konflik behoorlik aangebied? (e 129)
- 31) Het een van die mededingers oënskynlik 'n agterstand? (e 1415)
- 32) Hou die konflik verband met beide die storielyn en karakterskelet? (e 470)

- 33) Is dit 'n swak held wat
- a) baie druk vereis voordat hy begin veg? (e 3280)
  - b) nie die las van die uitgerekte konflik kan dra nie? (e 3276)
- 34) Word karakters se huidige of toekomstige geluk bedreig? (e 1395)
- 35) Is dit goedgedefinieerde, sterk, oninskiklike karakters wat bots? (e 3281)
- 36) Kan karakters die kwessies forseer totdat hulle hul doelwit bereik of oorwin is? (e 3278)
- 37) Verander die konflik karakters van 'n statiese objek na 'n lewensgetroue wese wat die nadele of voordele van hul keuses moet dra? (e 3283)
- 38) Raak kykers meer bewus van die risiko soos die storie vorder omdat die held onsuksesvol is in sy hantering van die hoofkonflik? (e 2431)
- 39) Word krisisse spaarsamig gebruik of raak dit eentonig omdat die hele storie bestaan uit krisisse wat oortref word deur groter krisisse? (e 1417)
- 40) Is daar
- a) te min krisisse vir die hoofkarakters? (e 1454)
  - b) lewens en verhoudings betrokke by die risiko's? (e 2433)
  - c) te min druk om die held te laat oorgaan tot aksie? (e 3280)
  - d) groot en duidelik identifiseerbare risiko's op die spel? (e 2431)
  - e) 'n spilkarakter wat konflik skep en die storie vorentoe dryf? (e 2948)
  - f) geen drama nie omdat daar geen kompetisie/konflik is nie? (e 3276)
- 41) Word 'n krisis geskep deur twee konflikterende magte wat ontmoet en 'n onmiddellike aanpassing vereis? (e 1416)
- 42) Word die held geforseer om nuwe besluite te neem wat tot nuwe konflik lei? (e 1419)
- 43) Is die konflik
- a) arbitrêr? (e 3288)
  - b) alomteenwoordig? (e 1427)
  - c) doelwitgeoriënteerd? (e 1428)
  - d) konkreet en onvoorspelbaar? (e 1427)
  - e) -resolusie swak en onbevredigend? (e 1497)
  - f) inkonsekwent omdat dit verander deur die storie? (e 1436)
  - g) sterk genoeg om kykers vir twee uur betrokke te hou? (e 1425)
- 44) Skep en hou die voorskadu van konflik afwagting by kykers? (e 1421)
- 45) Is daar misverstande omdat karakters iets verkeerd interpreteer? (e 1919)
- 46) Streef die held 'n doelwit na in die aangesig van gevaar of hindernisse? (e 1424)
- 47) Bevat elke magstryd 'n doelwit, hindernis en onwilligheid om 'n kompromie aan te gaan? (e 1463)
- 48) Skep die konflik 'n kompetisie? (e 1431)
- 49) Vereis die konflik sterkte van wil by karakters? (e 1432)
- 50) Word aanvalle en teenaanvalle effektief aangewend? (e 1419)
- 51) Wen of verloor karakters op grond van 'n enkele aksie? (e 1430)
- 52) Word kontras gebruik om konflik tussen karakters te genereer? (ee 88, 3257)
- 53) Gaan die konflik oor mag – wie dit het, wie dit wil hê, wie of wat hulle help om dit te kry en wie of wat in die pad is? (e 1460)
- 54) Spruit die konflik tussen karakters uit
- a) hulle natuurlike verskille?
  - b) die verskillende funksies wat hulle het in die storie? (e 3288)



- 55) Verskil opponerende karakters drasties in sosiale status, ekonomiese- of loopbaangeleentheid, intelligensie, mag of 'n spesiale vermoë? (e 1073)
- 56) Watter van die volgende teenoorgesteldes word gebruik om konflik tussen karakters te skep:
- a) Vuil – rein.
  - b) Slim – onnosel.
  - c) Mak – roekeloos.
  - d) Dapper – lafhartig.
  - e) Naïef – wêreldwys.
  - f) Fatsoenlik – vulgêr.
  - g) Moreel – immoreel.
  - h) Opgewek – morbied.
  - i) Kalm – gewelddadig.
  - j) Sensitief – onsensitief.
  - k) Gesond – hipochondries.
  - l) Humoristies – humorloos.
  - m) Bestendig – onbestendig.
  - n) Optimisties – pessimisties.
  - o) Spaarsamig – spandabelrig? (e 3260)
- 57) Maak humor van misverstande gebruik? (e 1919)
- 58) Bevat/onthul die tweede bedryf verskillende fases van die held se stryd? (e 565)
- 59) Is die hoof organiserende faktor van die storie die aard, vlakke en orkestrasie van die konflikte? (e 1459)
- 60) Is daar te veel
- a) opponente en dus is daar nie 'n duidelike fokus nie? (e 1435)
  - b) tipes konflik en dit is onduidelik wat die hoofkwessies is? (e 1434)
- 61) Ossilleer die konflik herhalend tussen twee punte of is daar 'n driehoekige of vierhoekige situasie geskep? (e 1445)
- 62) Beleef die sekondêre karakters ook krisis? (e 1452)
- 63) Is die kern van die storie konflik of emosionele gebeure? (e 1466)
- 64) Is die enigste plekke in die storiestructuur waar daar harmonie is
- a) aan die begin tydens die stilte voor die storm,
  - b) of kortliks aan die einde van die storie as die storm verby is? (e 1443)
- 65) Beeld die konflik magspele, verskillende sienings, houdings, filosofieë en oorhoofse doelwitte uit? (e 1441)
- 66) Bou die konflik tot waar die uitgangspunt/tema getoets word? (e 1426)
- 67) Bevat die konflik fisiese geweld soos 'n tweegeveg of jaagtoneel? (e 1461)
- 68) Is kykers bekommerd oor die konflik en hoofkarakters soos die hoofklimaks nader? (e 2050)
- 69) Is massakonflik effektief geïntegreerd in die storie? (e 1462)
- 70) Fokus massakonflik op 'n individu/groep individue met iets op die spel? (e 1462)
- 71) Fokus die hoofkonflik op dit wat die held wil kry of doen en wat in sy pad staan of fokus dit op sy situasie of gevoelens? (e 1458)
- 72) Verwar die skrywer emosionele situasies met konflik? (e 1465)
- 73) Styg die belangrikheid van die krisis na die hoofklimaks toe? (e 897)
- 74) Is die doelwit, hindernis en onwilligheid om 'n kompromie aan te gaan, in proporsie? (e 1463)

- 75) Lei die konflik tot
- ’n situasie verandering? (e 2920)
  - groeï, herstel of nuwe wysheid? (e 1464)
  - emosie of is emosie die oorsaak van konflik? (e 1466)
- 76) Bevat al die emosionele gebeure ’n element van konflik? (e 1465)
- 77) Voldoen die konflik aan die vereiste van die storie en die genre? (e 1506)
- 78) Is die problematiese gevolge van die held se optrede groot genoeg? (e 1468)
- 79) Is die tipe en omvang van die konflik die beste vir die geslag, ouderdom en kultuur van die teikenmark? (e 1470)
- 80) Is die held soms in ’n hoek vasgekeer? (e 1469)
- 81) Verf die held homself soms in ’n hoek vas? (e 1469)
- 82) Kom die held te maklik daarvan af as hy in ’n hoek is? (e 1469)
- 83) Word emosionele implikasies benut wanneer die held in ’n hoek is? (e 1469)
- 84) Vereis die konflik uitermatig baie energie van die held en opponent? (e 1427)
- 85) Bevat al die tonele in die derde bedryf tot met die hoofklimaks onmiddellike of dreigende konflik? (e 679)

#### 7.3.4 Eksterne en interne konflik

- Watter tipe eksterne konflik word aangewend:
  - Verhouding (held vs. karakter).
  - Sosiaal (held vs. samelewing).
  - Situasioneel (held vs. natuur).
  - Kosmies (held vs. kosmiese magte/lotsbestemming)? (ee 463, 1433, 1494, 2582)
- Is die eksterne konflik opponent-gedrewe? (e 1492)
- Het ’n karakter interne konflik in sy poging om sy interne doelwit te bereik? (ee 184, 345, 1474, 2572)
- Is die interne konflik
  - held-gedrewe?
  - ’n morele konflik?
  - ’n stryd tussen goed en kwaad?
  - iets wat die karakter moet oorwin?
  - iets wat die karakter moet uitwerk?
  - ’n natuurlike uitvloeisel van die karakter se persoonlikheid?
  - omdat behoeftes en doelwitte in botsing kom met gebreke?
  - as gevolg van twee sterk positiewe, teenoorgestelde kragte?
  - konflik tussen die Id, Ego, Superego en omgewingsrealiteite?
  - tussen die verskillende vlakke van Maslow se behoeftehiërargie?
  - ’n sielkundige wond soos die verantwoordelikheid vir iemand se dood?
  - ’n stryd teen ’n interne gebrek soos vrees of verstandelike verstoerdheid?
  - ’n debat oor watter aksie geneem moet word? (ee 1485, 1488 - 1490, 1492, 1493, 1495, 1496)
- Is die konflik net tussen karakters of ook tussen die aangeleerde gedrag en die ingebore drange van een karakter? (e 1472)
- Is die held terselfdertyd besig met ’n intrapersoonlike, interpersoonlike en uiterlike fisiese stryd? (ee 1484, 2540)





- 7) Is daar oomblikke wanneer eksterne magte 'n uitbarsting van emosie en konflik by 'n karakter veroorsaak? (e 1479)
- 8) Is daar 'n eenheid van teenoorgesteldes wat die held en die opponent verbind en hulle forseer om te bots? (e 1486)
- 9) Is die eenheid van teenoorgesteldes
  - a) 'n persoon?
  - b) familiebande?
  - c) dieselfde doelwit?
  - d) liefde/verliefdheid?
  - e) 'n voorwerp wat beide wil hê?
  - f) iets wat die karakters opponeer? (e 1487)
- 10) Word emosionele geweld, fisiese geweld of beide tydens die storie en/of hoofklimaks gebruik? (e 1473)
- 11) Is daar 'n toneel wat wys hoekom die opponent en held nie 'n kompromie kan aangaan nie? (e 1528)
- 12) Word kompromieë in 'n subplot gebruik as kontras vir die hoofstorie? (e 1529)
- 13) Is dit onmoontlik vir die held en opponent om kop uit te trek? (e 1530)
- 14) Verhoed 'n slagyster dat 'n kompromie aangaan word? (e 1530)
- 15) Word karakter as slagyster gebruik? (e 1531)
- 16) Is daar 'n sterk verband tussen die ontwikkeling van die held se persoonlike probleem en die resoluë van die hoofkonflik? (e 2429)
- 17) Moet die held eers sy persoonlike probleem uitsorteer voordat hy die hoofkonflik kan oplos? (e 2429)
- 18) Druk die karakter homself, in nie meer as 'n paar reëls nie, uit oor hoe hy homself sien in verhouding tot die konflik? (e 3299)
- 19) Is die held hoofsaaklik
  - a) aktief omdat die konflik uitsluitlik ekstern is? (e 1480)
  - b) passief omdat die konflik uitsluitlik intern is? (ee 1483, 1480)
- 20) Is die held passief omdat hy onbetrokke is by die konflik? (e 1480)
- 21) Is die konflik in aksie- of aksie/avontuur-stories hoofsaaklik op die buite-persoonlike vlak? (e 1481)
- 22) Is 'n karaktergedrewe storie se konflik intra- en interpersoonlik? (e 1482)
- 23) Lei die interne konflik daartoe dat
  - a) subtiele veranderings plaasvind soos die storie verloop?
  - b) karakters en hul motiverings beter verstaan word? (e 1485)
- 24) Is daar te veel interne konflik? (e 1438)
- 25) Laat die interne konflik die karakter twyfel aan homself? (e 1488)
- 26) Word die karakter se aksie verwar met sy interne konflik? (e 1491)
- 27) Is die karakter se optrede die gevolg van sy interne konflik? (e 1491)
- 28) Maak die held se innerlike probleme hom 'n ronder karakter? (e 1410)
- 29) Word innerlike konflik aangewend in gevalle waar die innerlike motivering berus op instink of norme? (e 3304)
- 30) Verwerk die held sy interne probleme deur middel van sy verhoudings met die bykarakters? (e 3604)



### 7.3.5 Konfrontasie en oorgange

- 1) Dwing 'n karakter(s) in die storie konfrontasie op sy teenstander af en hou hy daarmee vol tot die stryd gewen of verloor is? (e 1499)
- 2) Is daar sterk konflik tussen karakters met sterk motiverings wat onwillig is om kompromieë aan te gaan? (e 1531)
- 3) Word die patroon van doelwit, konflik en ramp effektief in konfrontasie aangewend? (e 1501)
- 4) Bring die konfrontasie die opponerende karakters
  - a) op so 'n wyse bymekaar dat hulle kan toetree tot die stryd?
  - b) van aangesig tot aangesig? (e 1504)
- 5) Ontstaan 'n nuwe, veranderde toestand of word die bestaande, onveranderde toestand gehandhaaf na die konfrontasie? (e 1503)
- 6) Bevat die konfrontasie 'n tydsbeperking? (e 1507)
- 7) Is die konfrontasie 'n botsing van doelwitgeoriënteerde aksie? (e 1502)
- 8) Voldoen die konflik aan die vereistes van die storie en genre? (e 1506)
- 9) Is die konfrontasiedoelwitte
  - a) onmiddellik;
  - b) gemotiveerd;
  - c) vroeg bekendgestel;
  - d) spesifiek en konkreet;
  - e) gekommunikeer voor die konfrontasie begin en
  - f) so dringend dat dit onmiddellike aksie vereis? (e 1505)
- 10) Eindig die konfrontasie in 'n ramp? (e 1508)
- 11) Skep die ramp nuwe en interessante vrae oor die held se toekoms? (e 1510)
- 12) Is die ramp wendings of komplikasies wat die situasie vererger? (ee 1507, 1509)
- 13) Word die patroon van doelwit, konflik en ramp rigied nagevolg of word dit soms verander? (e 1511)
- 14) Is daar 'n groot konfrontasie wat die hoogtepunt van die held se ontwikkeling is omdat dit hom dwing om 'n keuse te maak? (e 1498)
- 15) Vind die verpligte toneel plaas waarin die held van aangesig tot aangesig met die sterkste magte van antagonisme in sy lewe te doen kry? (e 1446)
- 16) Is die konfrontasie te
  - a) kort;
  - b) klein;
  - c) uitgereek of
  - d) groot? (e 1506)
- 17) Is daar na konfrontasietonele 'n oorgang van spanningsontlading? (e 1512)
- 18) Gaan die oorgang saam met 'n dilemma van die held? (e 1513)
- 19) Is daar te min tyd tussen konfrontasies om
  - a) kykers te oortuig dat die konflik onvermydelik is?
  - b) afwagting/spanning te skep vir 'n komende konfrontasie? (e 1500)
- 20) Is die oorgang 'n dinamiese element of 'n sinlose opvul van tyd? (e 1514)
- 21) Vra die held: "Wat gaan ek nou doen?" tydens die oorgang? (ee 1513, 1519)
- 22) Word die patroon van reaksie, dilemma en besluit effektief in die oorgang aangewend? (e 1515)

- 23) Is die reaksie van die held op die ramp tipies van sy persoonlikheid? (ee 1516 - 1518)
- 24) Wat doen die held tydens die dilemma? (e 1520)
- 25) Besluit die held uiteindelik op 'n plan van aksie? (e 1521)
- 26) Gee die besluit aan die held 'n nuwe doel, wat die storie vorentoe neem? (e 1522)
- 27) Is die oorgange met inligting oorlaai? (e 1525)
- 28) Reguleer oorgange die opwinding effektief? (e 1524)
- 29) Is daar te min konfrontasies relatief tot oorgange? (e 1524)
- 30) Sal die opwinding toeneem as die
  - a) oorgange verkort word?
  - b) konfrontasies vermeerder word? (e 1524)
- 31) Word 'n deel of die hele oorgang tussen konfrontasies soms uitgelaat? (e 1523)
- 32) Is die storie ongeloofwaardig omdat konfrontasies te vinnig en intens op mekaar volg? (ee 1500, 1524)
- 33) Kan geloofwaardigheid verhoog word deur die oorgange te vermeerder? (e 1524)
- 34) Moet die logika van die held se aksies en die onvermydelike keuses van sy doelwitte meer beklemtoon word tydens oorgange? (e 1524)
- 35) Indien konfrontasie gebruik word vir vestiging en uiteensetting, is die inligting 'n integrale deel van die aksie? (e 1525)
- 36) Eindig die konfrontasie omdat die opponent en held 'n kompromie aangaan? (e 1527)
- 37) Watter van die volgende oorgange word aangewend:
  - a) 'n Karakteriserende eienskap.
  - b) 'n Aksie.
  - c) 'n Voorwerp.
  - d) 'n Woord.
  - e) 'n Kwaliteit van beeld.
  - f) 'n Idee? (e 1581)
- 38) Is daar verduidelikings tydens konfrontasie wat die vloei onderbreek? (e 1525)
- 39) Is daar gladde oorgange tussen die siklusse van stygende aksie? (e 1581)
- 40) Is die oorgang iets wat die tonele in gemeen of in opposisie het? (e 1581)

### 7.3.6 Voorbereiding en uitbetaling vir emosie

- 1) Identifiseer kykers met die held? (e 1730)
- 2) Weet kykers wat die held wil hê? (e 1730)
- 3) Verstaan kykers deeglik wat aangaan? (e 1742)
- 4) Hoop kykers die held kry wat hy wil hê? (e 1730)
- 5) Is daar voldoende twyfel of die held sy doelwit gaan bereik? (e 202)
- 6) Word kykers voorberei op die belangrikste emosionele gebeure? (e 58)
- 7) Verstaan kykers watter morele waardes in die held se lewe op die spel is? (e 1730)
- 8) Het kykers insig wat die held nie het nie? (e 60)
- 9) Word die meerdere insig van kykers gekombineer met afwagting? (e 159)
- 10) Word spanning geskep deur kykers voor te berei op die hoofklimaks? (e 277)
- 11) Word dramatiese diepte aan selfs eenvoudige tonele gegee deur inligting wat vooraf verskaf is? (e 1713)

- 12) Kom emosionele gebeure oor as sentimentele manipulasie omdat dit nie voorberei is deur die gebeure in die storie nie? (e 1593)
- 13) Is daar tegnieke wat vals emosie skep en die storie oppervlakkig en manipulerend maak? (e 1720)
- 14) Is daar tegnieke soos verrassing of misverstande wat emosie bevat wat nie verdien word deur die storie nie? (e 1720)
- 15) Ontstaan sentimentaliteit omdat karakters mishandel word sonder dat dit geregverdig of geloofwaardig is? (e 1721)
- 16) Lei die trauma van die hoofkarakters tot verdienende emosie? (e 1722)
- 17) Voel die emosie eg? (e 1723)
- 18) Is die emosie logies/gemotiveerd? (e 1724, 1725)
- 19) Kan die emosie in die storieruimte plaasvind? (e 1726)
- 20) Hou die emosie verband met die held-opponentkonflik? (e 1727)
- 21) Skep die storie die presiese omstandighede om die emosie te ervaar en dan neem dit kykers daardeur? (e 1728)
- 22) Oorreed die storie kykers om hul emosies vir karakters oop te maak? (e 2812)
- 23) Poog die storie om kykers emosioneel te roer deur die karakter se situasie of sy oorfloedige dialoog waarmee hy sy emosie voordra? (e 1728)
- 24) Verskaf wendings en omkere die dinamika vir emosie? (e 1729)
- 25) Word die emosie te lank gemelk na die piek bereik is? (e 1731)
- 26) Word die wet van dalende opbrengs verbreek? (e 1733)
- 27) Word dieselfde emosie herhaaldelik gebruik of is daar afwisseling in emosie? (e 1734)
- 28) Word emosie gemotiveer deur 'n progressie van emosies of 'n progressie van tonele wat die emosie bou? (e 3719)
- 29) Is daar elke keer 'n nuwe opbou en ontlading vir elke emosie/emosionele sekvens? (e 1735)
- 30) Neem die gebeure kykers deur 'n verandering van emosionele waarde? (e 1730)
- 31) Is die kontras tussen 'n verskuiwing van dieselfde emosionele waardes groot genoeg? (e 1736)
- 32) Is daar sentimentaliteit of geforseerde emosie omdat die verskil tussen gelyke emosionele waardes nie groot genoeg is nie? (e 1737)
- 33) Is daar buitengewone omstandighede wat lei tot buitengewone emosionele reaksies by karakters? (e 1590)
- 34) Word atmosfeer gebruik as voorbereiding of as substituuat vir betekenis wat emosie skep? (e 1739)
- 35) Word die emosie deur kykers ervaar of net deur karakters? (e 1740)
- 36) Toon karakters emosie waarmee kykers nie kan empatiseer nie? (e 1740)
- 37) Voel die emosie vir kykers onaangenaam en melodramaties omdat hulle dit nie saam met karakters ervaar nie? (e 1740)
- 38) Poog die karakter ooglopend om sy emosies terug te hou? (e 1741)
- 39) Vertoon karakters meer of minder emosie as wat kykers ervaar? (e 1741)
- 40) Lei die storie tot 'n langtermyngevoel wat ure, dae of weke kan duur? (e 1738)

### 7.3.7 Goed en kwaad

- 1) Is geregtigheid op sigself 'n deug in die storie? (e 2222)
- 2) Identifiseer kykers met die verloop van die storie? (e 67)

- 3) Is die magte van die bose groter of ten minste gelyk aan die goeie? (e 2224)
- 4) Is die basiese aanname dat
  - a) goeie motiverings uiteindelik triomfeer, die wêreld verstaanbaar, konstant en bestuurbaar is en reageer op goedheid en waarheid?
  - b) eksterne gebeure verdien word en selde arbitrêr is? (e 2267)
- 5) Ondersteun of skend die storie kykers se sin vir regverdigheid? (ee 2218, 2220)
- 6) Word die samelewing se fundamentele waardes as gegewe geneem? (e 2225)
- 7) Word kykers se
  - a) aversie vir die negatiewe en aangetrokkenheid tot die positiewe benut deur die storie? (ee 1794, 1795)
  - b) siening van hulself as goed benut vir die skepping van emosies soos afwagting, spanning en vrees? (e 1798)
- 8) Is die wêreld aan die begin uit balans as gevolg van die opponent se uitoefening van negatiewe mag? (e 2231)
- 9) Spruit die oorwinning van goed oor kwaad uit 'n goed ontwikkelde stryd tussen die held en die opponent? (e 2223)
- 10) Bied die storie
  - a) 'n geïdealiseerde en dapper wêreldbeeld?
  - b) 'n stryd tussen goed en kwaad in die kern? (ee 2225, 2228)
- 11) Word die waardes van die ruimte en karakters gebruik om kykers te laat identifiseer met karakters, gebeure en uitkomst? (e 1796)
- 12) Is dit moontlik vir kykers om onderskeid te tref tussen goed of sleg, reg of verkeerd en dinge met waarde of dinge met geen waarde? (e 1797)
- 13) Is die karakter
  - a) se perspektief beperk en gefiltreer deur sy persoonlike voorkeure, vrese en behoeftes?
  - b) besig om, vanuit sy perspektief, iets negatiefs na iets positiefs te probeer verander?
  - c) onvolmaak en te betrokke by sy eie lewe om objektief na sy situasie te kyk? (ee 3353, 3355, 3356)
- 14) Is daar 'n duidelike Kern van Goed in die storie? (e 1798)
- 15) Is die Kern van Goed grootliks in die held geleë? (e 1799)
- 16) Is daar sterk emosie gekoppel aan die Kern van Goed? (e 1798)
- 17) Is daar ander karakters wat deel in die Kern van Goed? (e 1799)
- 18) Identifiseer kykers steeds primêr met die held selfs as ander karakters deel in die Kern van Goed? (e 1800)
- 19) Vind immorele gedrag plaas om 'n groter goed te bereik of om 'n groter euwel te vermy? (e 2221)
- 20) Word goed gedefinieer relatief tot die kwaad wat in die ruimte voorkom? (e 1801)
- 21) Is
  - a) vleeslike kennis, selfsug en roekeloosheid negatief in die storie?
  - b) geestelike/emosionele insig, liefde, moraliteit en persoonlike oortuigings positief in die storie? (e 2230)
- 22) Word positiewes afgespeel teenoor negatiewes? (e 602)
- 23) Is die konflik tussen twee goeie mense of sake? (e 2232)
- 24) Het 'n goeie karakter ook negatiewe eienskappe? (e 2592)

- 25) Is 'n goeie karakter se negatiewe eienskappe swart of grys? (e 2592)
- 26) Beweeg 'n
  - a) goeie persoon van geluk na ongeluk? (e 2219)
  - b) slegte persoon van teëspoed na voorspoed? (e 2220)
- 27) Is die held se bron van dapperheid, uithouvermoë en/of wenvoordeel die feit dat hy op die morele pad bly? (ee 2227, 3407)
- 28) Koppel die held se gedrag hom met die universele mag wat die mensdom van die begin af gelei het, terwyl die opponent nie daarmee koppel nie? (e 2227)
- 29) Tree die opponent selfsugtig op? (e 2226)
- 30) Beweeg die opponent weg van die morele pad? (e 2226)
- 31) Verloor die opponent onder andere weens sy onvermoë om te verander? (e 2226)
- 32) Kom die opponent se mag van die donker kant van menslike begeertes? (e 2229)
- 33) Kry die held mag deur wysheid te verkry sonder om onskuld in te boet? (e 2229)
- 34) Word die magspolariteit omgekeer as die held die opponent oorwin? (e 2231)
- 35) Het die karakter 'n filosofie/standpunt/iets waarin hy glo? (ee 2965, 3365)
- 36) Word die karakter se filosofie dramaties vergestalt in die aksies wat hy neem? (ee 2965, 3365)
- 37) Leer kykers die waarheid oor 'n karakter deur sy houding en aksie, eerder as sy filosofie? (e 3366)
- 38) Is die karakter
  - a) abstrak, praterig, selfgesentreer en/of vervelig omdat hy te veel gedefinieer word deur sy filosofie? (e 3364)
  - b) se filosofie en aksie teenstrydig? (e 3367)
  - c) se filosofie moeilik om uit te beeld? (e 3363)
- 39) Word die karakter se standpunte gereflekteer in sy ervaring van 'n situasie as positief of negatief? (e 3354)
- 40) Pleeg die karakter 'n misdaad op grond van 'n motivering wat vir hom positief is? (e 3355)

### 7.3.8 Belangstelling/afwagting

- 1) Leer kykers iets nuuts? (e 62)
- 2) Word storiegebeure getelegrafeer? (e 1774)
- 3) Hoe effektief word afwagting geskep? (ee 59, 1776)
- 4) Is kykers nuuskierig oor die held se verlede? (e 1207)
- 5) Word nuuskierigheid geskep deur iets onbekends? (ee 1776, 1860)
- 6) Word afwagting geskep deur middel van
  - a) beelde?
  - b) kykers se verbeelding? (e 1771)
- 7) Begin die raaisel of misterie in stories waar dit 'n groot rol speel, vroeg? (e 1772)
- 8) Is inligting wat doelbewus van kykers weerhou word die moeite werd wanneer dit gegee word? (e 1773)
- 9) Is die oorkoepelende vraag van kykers: Hoe gaan alles eindig? (e 1792)
- 10) Bestaan die moontlikheid dat iets in die toekoms kan gebeur? (e 1779)
- 11) Word belangrike geheime lank genoeg van kykers weerhou? (e 1783)
- 12) Word noodsaaklike inligting doelbewus van kykers weerhou? (e 1861)
- 13) Is die hoofmosie nuuskierigheid, afwagting of spanning? (e 1782)



- 14) Word afwagting beloon elke keer as dit geskep word? (e 1781)
- 15) Word die storie-inhoud interessant hanteer? (e 306)
- 16) Word die storie vanuit 'n nuwe hoek vertel? (e 310)
- 17) Hou die tweede bedryf kykers se aandag deur herhaalde krisisse? (e 205)
- 18) Onthul die tweede bedryf die emosionele, passievolle, snaakse of diaboliese kant van die storie? (e 2059)
- 19) Skep die storie vroe en open dit situasies? (e 1790)
- 20) Word kykers se nuuskierigheid gereeld geprikkel? (e 1790)
- 21) Is daar 'n ongelykheid tussen die held en die opponent? (e 3261)
- 22) Word besorgdheid gebruik om kykers te betrek? (ee 1789, 1794)
- 23) Is daar wendings wat opnuut kykers se nuuskierigheid prikkel? (e 1790)
- 24) Wonder kykers wat volgende gaan gebeur soos die held in groter gevaar geplaas word? (e 1791)
- 25) Word die vraag hoe alles gaan eindig eers beantwoord met die hoofklimaks? (e 1793)
- 26) Neem die emosies van alle karakters toe soos die storie ontwikkel? (ee 890, 1585)
- 27) Watter emosies word gebruik om kykers te betrek: nuuskierigheid, afwagting, spanning, vrees, opwinding en sensasie, lyding of dramatiese ironie? (ee 1802, 1776, 916, 920, 952)
- 28) Weet kykers
  - a) van iets wat beplan word? (e 1827)
  - b) meer as karakters? (ee 1187, 1818)
  - c) in misterie minder as karakters? (e 1803)
- 29) Ontdek kykers en karakters saam? (e 1816)
- 30) Sien kykers dinge wat hulle reeds weet? (e 1831)
- 31) Bevat misteries baie sterk nuuskierigheid? (e 1804)
- 32) Word sommige uiteensetting in misteries, veral van die voorstorie, van kykers weerhou? (e 1805)
- 33) Word kykers se nuuskierigheid oor gebeure in die verlede doelbewus geprikkel? (e 1806)
- 34) Word kykers van moord-misteries doelbewus mislei deur vals leidrade? (ee 1807, 1808)
- 35) Is die misterie 'n geslote of oop misterie? (e 1810)
- 36) Sien kykers in 'n oop misterie hoe die moord gepleeg word? (e 1812)
- 37) Is daar 'n moord tydens die voorstorie van 'n geslote misterie gepleeg? (e 1811)
- 38) Is die dramatiese vraag in 'n
  - a) geslote misterie: Wie het die moord gepleeg? (e 1811)
  - b) oop misterie: Hoe gaan hy die moordenaar vang? (e 1812)
- 39) Is daar klein storiegapings wat kykers self moet invul? (e 1825)
- 40) Bevat die storie
  - a) suggestie en konnotasie en nie net verduideliking nie? (e 1825)
  - b) gesigsreaksies waarin kykers self die betekenis inlees? (e 1826)
- 41) Is kykers aktief in die uitwerk van betekenis en gebeure? (e 1825)
- 42) Word kykers ingetrek in die keuses wat karakters moet uitoefen? (e 1838)
- 43) Assesseer kykers wat karakters volgende gaan doen en hoekom? (e 1838)
- 44) Word kykers die vermoë gegee om 'n komende gebeure te voorsien? (e 1827)



- 45) Berus afwagting op algemene kennis, storiespesifieke kennis of albei? (e 1828)
- 46) Het kykers 'n blywende onderliggende gevoel van ontevredenheid omdat daar afwagtings is wat nie vervul is nie? (e 1829)
- 47) Word afwagtings wat nie vervul word nie effektief beëindig? (e 1829)
- 48) Word die rede vir die onvervulling van afwagtings aan kykers gekommunikeer? (e 1830)
- 49) Voel kykers in misteries gekul en val die afloop plat omdat belangrike inligting weerhou is? (e 1861)
- 50) Is daar situasies waar kykers seker is die held gaan sy doelwit bereik en dus is die bereiking daarvan gedeeltelik 'n duplisering? (e 1831)
- 51) Word kykers se verwagting ten opsigte van
  - a) wanneer iets gaan gebeur verras deurdat dit vroeër of later gebeur? (e 1833)
  - b) die verwagte gebeure se aangenaam- of onaangenaamheid verras? (e 1834)
- 52) Streef elke toneel daarna om 'n raaisel te skep of bou en kykers met afwagting te vul oor die uitkoms daarvan? (e 1837)
- 53) Plaas die storie kykers in 'n toestand waar hulle
  - a) wil hê sekere dinge moet gebeur?
  - b) vir die held sê wat om volgende te doen? (e 1777)
- 54) Is daar verwagtings oor die optrede van beide die held en die opponent (e 1836)
- 55) Is daar verwagte
  - a) aangename gebeure waarvoor kykers ywerig wag?
  - b) onaangename gebeure wat kykers met vrees vervul? (e 1834)
- 56) Is daar verrassing
  - a) van hoopvolle afwagting wat lei tot teleurstelling?
  - b) van vreesvolle afwagting wat lei tot verligting? (e 1835)
- 57) Word twyfel gehandhaaf oor hoe die gebeure of storie gaan eindig? (e 1890)
- 58) Word vertraging aangewend om afwagting te versterk? (e 1832)
- 59) Is daar 'n geheime element in die storie? (e 2983)
- 60) Bly kykers vasgenaem tot aan die einde? (e 326)

### 7.3.9 Spanning/vrees

- 1) Varieer die spanning? (e 4)
- 2) Neem die spanning toe? (e 4)
- 3) Is die held onoorwinlik? (e 2537)
- 4) Hoeveel spanning is daar (ee 192, 1776)
- 5) Is die gevaar psigies, fisies of albei? (e 1892)
- 6) Waarvoor is die held van die storie bang? (e 738)
- 7) Word spanning as 'n doel op sigself geskep? (e 1846)
- 8) Is die spanning regdeur die storie sterk genoeg? (e 192)
- 9) Sal die spanning verhoog indien
  - a) meer terreine geskep word? (e 291)
  - b) meer probleme geskep word? (e 273)
  - c) meer opponente geskep word? (e 271)
  - d) meer hindernisse geskep word? (e 272)
  - e) die opponent sterker gemaak word? (e 270)
  - f) een van die dramatiese vrae beklemtoon word? (e 274)





- 10) Is die spanning voorwaartse spanning, retrospektiewe spanning of albei? (e 1842)
- 11) Skep die plot vrees? (e 1840)
- 12) Kombineer die plot meegevoel en vrees? (e 1582)
- 13) Berus die storie op spanning of onophoudelike geweld? (e 1780)
- 14) Ontlok karakters se ervarings vrees en/of simpatie by kykers? (e 2220)
- 15) Is die dapperheid wat vereis word fisies, psigies of beide? (ee 152, 155)
- 16) Is daar twee spanningslyne gelyktydig: een vir elke krisis en een vir die storie as geheel? (e 1858)
- 17) Watter van die held se vrese is regte vrese en watter is paranoia? (e 738)
- 18) Is gebeure wat meegevoel en vrees skep 'n uitvloeisel van mekaar? (e 1582)
- 19) Raak karakters betrokke by gebeure wat niks met die werklike storielyn te doen het nie? (e 1848)
- 20) Is daar irrelevantede wat kykers pla en hulle aandag aftrek van die geldige spanningsgebeure? (e 1848)
- 21) Is daar 'n uiteindelijke openbaring wat kykers skielik bewus maak van die volle betekenis van dit wat tot dan bekend en onbekend was? (e 1847)
- 22) Word spanning en afwagting ondermyn omdat hindernisse te maklik oorkom word? (e 1715)
- 23) Is daar
  - a) tydspanning? (ee 269, 1843)
  - b) spanning binne die meeste tonele? (e 1875)
  - c) 'n wedloop teen tyd in die derde bedryf? (e 1896)
  - d) tydsdruk met 'n spesifieke tydsbeperking? (e 1880)
  - e) spanning teenwoordig ongeag die genre? (e 1845)
  - f) tydsdruk sonder 'n spesifieke tydsbeperking? (e 1880)
  - g) grade van onsekerheid, nuuskierigheid, angs en simpatie? (e 1859)
  - h) gevolge as die toneel of sekvens doelwit nie bereik word nie? (e 1888)
  - i) substansiële gevolge as die storie se dramatiese doelwit nie bereik word nie? (e 1888)
  - j) dringendheid omdat iets belangriks op die spel is vir die held? (e 1887)
  - k) tydsdruk gekoppel aan beweging, wat kreatief bydra tot spanning? (e 1864)
  - l) oorhoofse spanning omdat 'n bedreiging geleidelik die held inhaal? (e 1874)
  - m) 'n toestand van toenemende spanning as gevolg van 'n dreigende ramp? (ee 1784, 1884)
- 24) Is spanning gebaseer op die uitkoms van die gedeure? (e 1815)
- 25) Skep die spanning 'n emosionele toestand van gelaaide onsekerheid? (e 1857)
- 26) Is daar
  - a) sterk opposisie? (e 1883)
  - b) 'n lelike wending? (e 1886)
  - c) stygende konflik tussen twee vasberade magte? (e 1882)
- 27) Vloei die spanning voort uit karakters, hulle aksies en emosies? (ee 1586, 1846)
- 28) Word enige van die volgende tipes tegnieke gebruik:
  - a) 'n Band bars of 'n enjin breek.
  - b) Iemand anders kom deur die deur as die verwagte persoon.
  - c) Die boodskapper of afgevaardigde wat uit nuuskierigheid êrens oorstop.
  - d) Die ignoreer van 'n belangrike brief, pakkie of ander item deur mense wat voordeel daaruit kan trek as hulle weet wat daarin is? (e 1862)



- 29) Is daar gevaarlike situasies waar kykers iets weet wat die held nie weet nie? (ee 1869, 1871, 1895)
- 30) Vrees kykers dat die held
  - a) deur die opponerent verslaan gaan word?
  - b) nie die dramatiese probleem kan oplos nie? (e 1873)
- 31) Is spanning gestruktureer om die dramatiese struktuur te ondersteun? (e 1784)
- 32) Is daar 'n stryd om 'n spesifieke doel te bereik voor iets of iemand anders die pogings stop? (e 1865)
- 33) Word vrees geskep deur
  - a) oopte? (e 1866)
  - b) donkerte? (e 1867)
  - c) die verlies van voorwerpe van veiligheid? (e 1868)
- 34) Het kykers/karakters in spanningsekwense/-stories dieselfde inligting? (e 1813)
- 35) Is die gevolg van dit waarom die storie draai so groot dat kykers besef dat die held wel sy doelwit aan die einde sal bereik? (e 1362)
- 36) Ontstaan die spanning as gevolg van die wyse waarop karakters of kykers op die storie-omstandighede reageer? (ee 1852, 1854)
- 37) Is kykers in 'n meerderwaardige posisie? (e 1885)
- 38) Is afwagting, verwagting, risiko en besorgdheid
  - a) gekombineer om spanning te skep?
  - b) teen optimale amplitudes? (ee 1776, 1814, 1877)
- 39) Is die spanning op die storievlak, toneelvlak en inligtingsvlak? (e 1879)
- 40) Volg die spanning 'n patroon van wenk – vertraging – opbrengs? (e 1878)
- 41) Is die doelwitte van so 'n aard dat kykers twyfel of die held gaan slaag in een of albei daarvan? (e 1362, 1870)
- 42) Dra die sekondêre doelwit by tot kykers se twyfel of die held een of albei sy doelwitte gaan bereik? (e 1362)
- 43) Is daar
  - a) iets wat die onafwendbare versteur? (e 1863)
  - b) hoop dat karakters veiligheid kan bereik? (e 2233)
  - c) meestal die bedreiging van geweld eerder as geweld? (e 1853)
  - d) die bedreiging van gewelddadige fisiese aksie en gevaar? (e 1850)
- 44) Is daar nie net baie op die spel vir die held nie, maar ook vir die gemeenskap/volk/wêreld? (e 1363)
- 45) Is daar
  - a) kontinuïteit in die spanning? (e 1847)
  - b) dele waar spanning verslap en kykers belangstelling verloor? (e 1851)
  - c) storie-elemente wat inmeng met die opbou van die spanning? (e 1849)
  - d) foefies wat die spanning uitrek sonder om die hoof dramatiese belangstelling te ontwikkel? (e 1844)
- 46) Styg die spanning sterk regdeur die tweede bedryf? (ee 488, 1457, 1856)
- 47) Kan die held nie net baie wen nie maar ook baie verloor? (e 1363)
- 48) Word die negatiewe gevolge as die held nie sy doelwit bereik nie
  - a) vroeg in die storie gevestig?
  - b) te vroeg gevestig? (e 1893)
- 49) Bly die hoofkarakters in gevaar? (e 1891)

- 50) Bou die spanning tot 'n hoofklimaks? (e 1849)
- 51) Val die spanning vinnig na die hoofklimaks? (e 1855)
- 52) Word die uitslag eers in die finale oomblikke beslis? (e 1872)
- 53) Neem die negatiewe gevolge toe soos die storie vorder? (e 1893)
- 54) Ontstaan daar onverwagte addisionele hindernisse vir die held? (e 1894)
- 55) Word kykers onderwerp aan oormatige, aanhoudende spanning? (e 1512)

#### 7.3.10 Verligting van spanning

- 1) Is daar 'n lopende grap? (e 220)
- 2) Val die lopende grap plat omdat dit te veel gebruik word? (e 2159)
- 3) Word rekwisiete, veral lewendiges, gebruik vir lopende grappe? (e 2157)
- 4) Is daar na 'n konfliksekwens 'n dilemma-, besluit- en brugfase waartydens die tempo afneem? (ee 684, 690)
- 5) Is sommige spanningsverligting niehumoristies? (e 1899)
- 6) Word komedieverligting gebruik om kykers se aandag te hou? (e 1897)
- 7) Vloei die spanningsverligting natuurlik uit die dramatiese toneel? (e 1900)
- 8) Is daar 'n kort toneel om die spanning te verlig na 'n dramatiese toneel? (e 1898)
- 9) Duur die spanningsverligting net lank genoeg om die dramatiese spanning te verlig sonder om dit heeltemal te breek? (e 1901)
- 10) Geskied komedieverligting deur 'n karakter wat pas 'n uitmergelende emosionele ondervinding gehad het? (e 1902)
- 11) Word die karakterisering, atmosfeer en storielynontwikkeling ontwig deur die komedieverligting? (e 1902)
- 12) Neem 'n wegsnit vir komedieverligting steeds die storie vorentoe? (e 1907)
- 13) Is die komedieverligting die reaksie van 'n omstander of troeteldier? (e 1903)
- 14) Vind komedieverligting plaas deur 'n sekondêre, belangrike karakter? (e 1902)
- 15) Indien die komedieverligting in 'n ander toneel met ander karakters plaasvind, is daar iets wat inskakel by die vorige toneel? (e 1904)
- 16) Word komedieverligting met intense drama geïntegreer as 'n natuurlike reaksie? (e 1903)
- 17) Lag kykers met die storie of vir die storie? (e 1908)
- 18) Sal kykers tydens 'n dramatiese oomblik lag omdat hulle nie voorheen voldoende spanningsverligting gekry het nie? (e 1906)
- 19) Is komedieverligting onvanpas omdat die dramatiese spanning eerder teen 'n laer vlak gehandhaaf moet word? (e 1905)
- 20) Is daar 'n rede verskaf vir kykers om te lag op plekke waar hulle 'n natuurlike behoefte het om te lag? (e 1908)

#### 7.3.11 Onthulling/ontdekking/verrassing/skok

- 1) Fokus die storie op die logiese, maar onverwagse? (e 1786)
- 2) Is daar onverwagte komplikasies wat verrassings bring? (e 978)
- 3) Is dit gebeure wat in die werklikheid kan verkeerd loop? (e 1786)
- 4) Kom die ontdekking/onthulling as 'n verrassing wat sin maak? (e 1925)
- 5) Ontstaan die verrassing as gevolg van 'n geloofwaardige gebeure? (e 1916)
- 6) Word die ontdekking deur die skrywer geskep of vereis die storie dit? (e 1913)
- 7) Vind gebeure wat meegevoel en vrees skep onverwags plaas? (e 1582)
- 8) Sal addisionele terreine die onthulling/verrassing/skok verbeter? (e 291)

- 9) Vloei die ontdekking voort uit die gebeure van die storie? (e 1916)
- 10) Is daar ontdekking wat met omkeer gepaard gaan? (e 1909)
- 11) Is die ontdekking
  - a) iets waarop 'n karakter afkom?
  - b) 'n wapen, dagboek of leidraad?
  - c) as gevolg van 'n merk of teken?
  - d) 'n verband tussen die opponent en held?
  - e) deur middel van deduktiewe redenering?
  - f) 'n verband tussen die opponent en slagoffer?
  - g) na 'n stimulus soos 'n beeld of musiek? (ee 1910, 1912, 1914, 1915, 1917)
- 12) Ontdek die held die verband voor of na die gebeure? (ee 1910, 1911)
- 13) Is daar gebeure in wat onverwags reg loop? (e 1786)
- 14) Neem die ontdekking die storie vorentoe? (e 1917)
- 15) Is daar 'n uitbetaling vir die vals leidraad? (e 1921)
- 16) Maak te veel ontdekkings die storie
  - a) ongeloofwaardig?
  - b) kompleks en moeilik om te volg? (e 1918)
- 17) Hoeveel onthullings bevat die storie? (e 1923)
- 18) Onthul die ontdekking karakter? (e 1917)
- 19) Word 'n vals alarm gebruik? (e 1920)
- 20) Is daar 'n onthulling waar kykers
  - a) finaal die waarheid ontdek?
  - b) iets belangriks leer oor die plot?
  - c) iets belangriks leer oor die held? (ee 1922, 1926)
- 21) Word 'n vals leidraad vir die hoofkarakters of opponente gebruik? (e 1921)
- 22) Oorvleuel ontdekking, onthulling en verrassing soms met mekaar? (e 1924)
- 23) Gee die onthullings kykers insig in die redes vir gebeure en gedrag? (e 1927)
- 24) Is die meeste onthullings
  - a) karakter- of plotonthullings? (e 1928)
  - b) in die tweede helfte van die storie? (e 1929)
- 25) Vind die hoofonthullings plaas
  - a) naby die klimaks van 'n bedryf? (e 1929)
  - b) op spesiale dramatiese oomblikke? (e 1943)
- 26) Word die onthulling gekombineer met
  - a) 'n omkeer?
  - b) 'n krisis?
  - c) die resoluësie? (e 1930)
- 27) Het die onthulling gevolge/drastiese gevolge? (e 1933)
- 28) Laat die onthulling die held twyfel aan homself? (e 1934)
- 29) Moet karakters, veral die held, die finale onthulling verwerk (e 1926)
- 30) Is daar 'n onthulling vroeg in die storie in die geval van 'n spannings- of aksieprent? (e 1931)
- 31) Word die onthulling deur
  - a) aksie gedramatiseer?
  - b) konflik afgedwing?
  - c) inligtingstoesprake of terugflitse gedoen? (ee 1936, 1937)



- 32) Leer kykers iets nuuts tydens die onthulling, maar nie karakters nie? (e 1938)
- 33) Is daar gebeure met 'n gaping tussen verwagting en uitkoms? (ee 61, 1951, 1956)
- 34) Is daar 'n groot onthulling by die klimaks van die tweede of derde bedryf? (e 1929)
- 35) Is die onthulling
  - a) ontstellend of skokkend? (e 1938)
  - b) eenvoudig maar verrassend? (e 1935)
  - c) 'n sterk deel van die uiteensetting? (e 1943)
  - d) 'n katalis wat die storie voortdryf na die volgende deel? (e 1932)
  - e) op 'n oomblik waar inligting wat krities belangrik is vir die verstaan van die storie, nie langer van karakters of kykers weerhou kan word nie? (e 1939)
- 36) Is daar gevolge op die onthulling wat die held dwing om op te tree? (e 1940)
- 37) Het die onthulling 'n direkte verband met die hoofuiteensetting? (e 1941)
- 38) Werk die onthulling emosioneel op karakters en kykers? (e 1940)
- 39) Versterk die onthulling/verrassing die
  - a) oorsaak-en-gevolg-verhoudings? (e 1941)
  - b) oorhoofse gevoel van dramatiese eenheid? (e 1941)
  - c) die vrae: "Wat gaan gebeur?" en "Hoe gaan dit eindig?" (e 1951)
- 40) Hou die onthulling verband met die rede waarom die held probleme ervaar in die bereiking van sy doelwit? (e 1942)
- 41) Is die held na die onthulling vry om sy doelwit effektiewer na te jaag? (e 1942)
- 42) Is kykers se kritiese denke betrokke by ontdekkings/onthullings/verrassings/skok? (e 1944)
- 43) Word kykers verras
  - a) deur die held al ken hulle hom baie goed? (e 1949)
  - b) in 'n musiekprent omdat hulle nie besef dat hulle na die inleiding van 'n liedjie luister nie? (e 1948)
- 44) Tree 'n karakter op 'n onverklaarbare manier op? (e 2027)
- 45) Maak voorbereiding/plante die verrassings/omkere geloofwaardig? (e 1962)
- 46) Is verrassings realisties in die konteks van karakters en hulle gedrag? (e 1946)
- 47) Word verrassing geskep deur komplikasies, ontdekkings, omkere of onthullings? (e 1958)
- 48) Is daar verrassing wat
  - a) kykers se kwesbaarheid misbruik?
  - b) nie gemotiveer is deur die dramatiese vraag nie? (e 1952)
- 49) Bring die verrassing vreemde elemente in wat irrelevant is vir dit wat tot op daardie punt gebeur het? (e 1959)
- 50) Bevat die storie skielike en verrassende skokfaktore wat afwyk van die verwagte en wat empatieke, maar onverwagte reaksies by kykers wek? (ee 1945, 1950)
- 51) Bestaan skok/verrassing uit
  - a) voorbereiding;
  - b) misleiding en
  - c) die skok/verrassing? (ee 1961, 1947)
- 52) Is daar te veel onthullings/verrassings? (e 1962)
- 53) Skep die verrassing skok, verbasing of humor? (ee 160, 1957)
- 54) Is skok/verrassing op beide karakters en kykers van toepassing? (e 1960)
- 55) Gaan die skok/verrassing saam met spanning en afwagting? (ee 1953 - 1956)

### 7.3.12 Wendings en omkere

- 1) Is daar groot en klein wendings/omkere? (e 2020)
- 2) Voeg die wending spanning by tot die storie? (e 2017)
- 3) Hoeveel wendings/omkere is daar per bedryf? (e 1978)
- 4) Is daar gebeure wat verfrissend onverwags is? (e 1966)
- 5) Verander die kleinste versteuring die patroon van die geheel? (e 3375)
- 6) Is daar beide onverwagte hindernisse en onverwagte vreugde? (e 977)
- 7) Skep 'n wending 'n groot gaping tussen verwagting en uitkoms? (e 1546)
- 8) Indien kykers vermoed dat die held gaan wen, is daar genoeg wendings om hulle te laat wonder hoe hy dit gaan regkry? (e 314)
- 9) Is daar so baie wendings dat hulle vervelig/belaglik/ongeloofwaardig is? (e 315)
- 10) Dien klimakse deur die storie as 'n wending wat die plot in 'n nuwe rigting stuur? (e 2416)
- 11) Beweeg elke wending die storie vorentoe, maar met 'n nuwe koers of subplot? (ee 1967, 1975, 1990)
- 12) Verhoog elke wending dit wat op die spel is? (e 2072)
- 13) Breek die wendings die liniêre aard van die plot? (e 1995)
- 14) Is die beste omkere aan die einde van die bedrywe? (e 2012)
- 15) Is wendings/omkere naby die vyf fokuspunte in die struktuur? (e 2022)
- 16) Verhoog die wending aan die einde van die eerste bedryf die risiko? (e 1970)
- 17) Bring elke wending weer die hoof dramatiese vraag na vore? (ee 404, 1968)
- 18) Bring/forseer die wending aan die einde van die eerste bedryf die
  - a) held in die avontuur in?
  - b) die storie in die volgende bedryf in?
  - c) kykers by 'n nuwe arena en nuwe perspektief?
  - d) held by 'n punt van besluitneming of herverbintenis? (ee 204, 405, 450, 1969, 1971, 1972)
- 19) Het hoë-energie rolprente met baie lewe-of-dood-konflik 'n dramatiese wending aan die einde van elke sekvens? (e 1979)
- 20) Vloei daar insig uit 'n wending/omkeer? (e 1982)
- 21) Is die wendings kleiner as daar baie voorkom? (e 1979)
- 22) Bevat elke toneel 'n klein, matige of groot wending? (e 1981)
- 23) Word 'n wending geskep deur 'n nuwe karakter in te bring? (e 1980)
- 24) Is daar 'n groot wending aan die einde van die tweede bedryf? (e 204)
- 25) Berei die tweedebedryfwending die storie voor op die hoofklimaks? (e 406)
- 26) Skep die tweedebedryfwending 'n donker oomblik, omkeer of amper-dood-ervaring? (e 451)
- 27) Versnel die wending aan die einde van die tweede bedryf die aksie en maak die derde bedryf meer intens/dringend as die vorige twee? (e 1973)
- 28) Vereis die wending 'n reaksie van die held? (e 2016)
- 29) Vorm die wendings deel van die storieterne? (e 2014)
- 30) Dwing die wending 'n karakter om af te sien van sy planne? (e 2015)
- 31) Word een wending opgevolg deur 'n ander in dieselfde toneel? (e 2013)
- 32) Is sommige wendings gebaseer op keuses van 'n karakter onder druk? (e 1983)
- 33) Sê die aard van die wendings wat die skrywer se visie van die lewe en menslike natuur is? (e 1982)

- 34) Gee die middelpunt koers aan die eerste helfte van die tweede bedryf en 'n nuwe koers/doelwit vir die tweede helfte van die tweede bedryf? (e 1997)
- 35) Is die wendings/omkere in die
- a) aksies?
  - b) dialoog?
  - c) emosie?
  - d) karakters/karakterisering? (ee 1998, 1999, 2010)
- 36) Oorskadu die omkeer die hoofstorielyn? (e 2005)
- 37) Is daar ten minste een of meer groot omkere? (e 2021)
- 38) Vloei die omkeer voort uit dit wat vooraf gebeur het? (e 2000)
- 39) Sal kykers die omkeer aanvaar as iets wat wel kan gebeur? (e 2004)
- 40) Sluit die omkere in komedie 'n toneel of sekvens met 'n lag af? (e 2007)
- 41) Lei die verrassing van die omkeer tot groter kykerbetrokkenheid? (e 2016)
- 42) Is daar 'n omkeer wanneer 'n bondgenoot van die held sy vyand word? (e 2008)
- 43) Is genoeg karakteropbou/-ontwikkeling vir die omkeer gedoen? (ee 2003, 2005)
- 44) Vind die omkeer plaas as gevolg van
- a) die korruptheid van karakters?
  - b) 'n oordeelsfout van karakters? (e 2001)
- 45) Is die omkeer
- a) vermaaklik?
  - b) op die regte tyd?
  - c) op die regte plek?
  - d) Is die omkeer fisies of psigies?
  - e) omdat goeie nuus slegte nuus word?
  - f) omdat slegte nuus goeie nuus word?
  - g) 'n foefie wat die situasie arbitrêr omswaai?
  - h) volkome in die vloei van die storie geïntegreer?
  - i) 'n kragtige plotpunt wat die emosionele waarde 180 grade verander?
  - j) volkome binne die realiteit van die storie? (ee 2002 – 2004, 2009, 2010, 2012)
- 46) Is daar een of twee omkere om die storie deur die tweede bedryf te dra? (e 2011)
- 47) Voel kykers gekul omdat 'n omkeer verkry is deur 'n storiegaping te los? (e 2006)
- 48) Gooi die omkeer die idees wat kykers gevorm het oor die verloop van die storie omvêr? (e 2016)
- 49) Dwing die omkeer kykers om noukeurig aandag te skenk aan wat volgende gebeur? (e 2016)
- 50) Is die situasie wat deur die omkeer geskep word onverwags en ongewens/gewens? (ee 2017, 2018)
- 51) Word die storie benadeel deur die aard of posisionering van positiewe omkere? (e 2018)
- 52) Is die hele storie aan die einde net 'n droom, grap of fout? (e 1964)
- 53) Word die positiewe omkeer opgevolg deur 'n negatiewe omkeer? (e 2019)
- 54) Is daar emosie gekoppel aan die omkeer en/of die gevolge daarvan? (e 2023)
- 55) Is die positiewe omkeer by die hoofklimaks en/of einde van die storie? (e 2019)

### 7.3.13 Sensasie/skouspel

- 1) Is skouspel
  - a) gepas vir die genre? (e 2327)
  - b) organies deel van die storie? (e 2329)
- 2) Bevat skouspel die buitengewone? (e 2328)
- 3) Sien, ontdek of ervaar kykers iets ongewoons? (ee 64, 2027)
- 4) Is daar aanskoulike tonele/skouspele wat
  - a) kykers uit die dramatiese struktuur/storie neem?
  - b) die idealisme en romantiek van die storie oordonder?
  - c) die fyner meganismes van die drama uitwis deur 'n realisme wat versadig en enige iets daaropvolgend flou laat voorkom? (ee 2029, 2330)
- 5) Is bydraende elemente skouspelagtig en/of romanties? (e 2331)
- 6) Bevat die storie hoë spoed, blootstelling en/of nuwe ervarings? (e 2026)
- 7) Is daar spesiale momente/elemente wat uitstaan in die dialoog, toneelspel, visuele of ouditiewe kommunikasie? (e 2025)
- 8) Handel die storie oor
  - a) mense eerder as skouspel? (e 2491)
  - b) dramatiese ontwikkeling eerder as aanskoulike tonele? (e 2029)
- 9) Word emosie geskep deur die strukturering van gebeure of deur skouspel? (e 2325)
- 10) Neem skouspel die storie vorentoe, kom dit tot stilstand of dwaal af? (ee 2326, 2329)

### 7.3.14 Humor

- 1) Bevat die storie beide erns en humor? (e 30)
- 2) Varieer die intensiteit van die humor? (e 157)
- 3) Vermy die humor werklike pyn en lyding? (e 2184)
- 4) Word die humor deur egte mense geskep? (e 2198)
- 5) Het die humor lewensbedreigende gevolge? (e 2171)
- 6) Is die lag gerig op iets/iemand wat dit verdien? (e 2190)
- 7) Is die humoristiese situasies vergesog en kunsmatig? (e 2196)
- 8) Probeer die humor snaaks wees of is dit natuurlik snaaks? (e 552)
- 9) Ontstaan humor uit kykers se geloof in die storie en karakters en die gevolglike emosionele betrokkenheid? (e 3343)
- 10) Word die storie vertraag deur grappies wat die held verander in 'n komediant? (e 2205)
- 11) Is die humor
  - a) gebaseer op die ernstige dele in die storie? (e 2173)
  - b) episodies of geïntegreerd in die hele storie? (ee 2196, 2200)
  - c) gebaseer op dit wat gewone kykers mee kan identifiseer? (e 2175)
  - d) organies tot situasies of verskonings om snaaks te wees? (ee 13, 2204)
  - e) gebaseer op mense wat met natuurlike vermyding en voorwendsels reageer op probleme? (e 2198)
- 12) Bevat die humor ligte, speelse, onskadelike inkongruensies? (e 2172)
- 13) Maak die humor 'n appèl op kykers se rede? (e 2169)
- 14) Is daar 'n oormaat snaakse sêgoed? (e 2193)



### 15) Word

- a) diere gebruik?
  - b) rekwisiete gebruik?
  - c) terreine/ruimte gebruik?
  - d) karakters se rolle omgeruil?
  - e) snaakse sêgoed ad hoc gebruik?
  - f) iets deur herhaling humoristies gemaak?
  - g) die vermoëns van mens of dier vergroot?
  - h) die normale beeldspoed vertraag of versnel?
  - i) humoristiese situasies vir karakters geskep?
  - j) Word dit wat normaalweg pyn en lyding sal veroorsaak as humor aangebied? (ee 2176 - 2181, 2184, 2187, 2189, 2193)
- 16) Is die omstandighede vir verbale humor deeglik voorberei? (e 2193)
- 17) Is die skerpsinnighede wat karakters kwytraak werklik snaaks? (e 2192)
- 18) Is daar woorde wat terugkeer om die skepper daarvan te treiter? (e 2188)
- 19) Berus die humor
- a) hoofsaaklik op aksie? (e 2188)
  - b) op goeie rolprentkomedie? (ee 2166, 2182)
  - c) op dieselfde inhoud as gewone drama maar met 'n komiese hantering? (e 2183)
- 20) Lei humor kykers se aandag af van die hoofemosies? (e 2168)
- 21) Word visuele humor eerder as verbale humor gebruik? (e 2194)
- 22) Word situasionele humor eerder as verbale humor gebruik? (e 2195)
- 23) Ontwikkel humor terselfdertyd die storie of karakter of atmosfeer? (e 2197)
- 24) Bevat die humor die nodige kunsmatige onrealisme wat dit laat werk? (e 2199)
- 25) Ontstaan die humor as gevolg van
- a) wendings?
  - b) die gaping tussen verwagting en uitkoms? (ee 2201, 2202)
- 26) Is daar oordrywing? (e 2174)
- 27) Is die oordrywing op die waarheid gebaseer? (e 2174)
- 28) Dra die humor by om melodrama te verhoed? (e 2203)
- 29) Is die materiaal waaroor die humor handel resent? (e 2191)
- 30) Verloor kykers simpatie met die held omdat hy belaglik gemaak word? (e 2185)
- 31) Is dit gepas vir die genre om dit wat normaalweg pyn en lyding sal veroorsaak as humor aan te bied? (e 2184)
- 32) Is satire wat gebruik word te bitter en venynig? (e 2186)
- 33) Voel kykers na die tyd sleg omdat hulle gelag het? (e 2170)
- 34) Kry kykers karakters te jammer om vir hulle te lag? (e 2167)
- 35) Is karakters se fobies of fiksasies 'n bron van vermaak? (e 2608)

### 7.3.15 Tragedie

- 1) Het die held baie goeie eienskappe, maar ook een tragiese swakheid? (e 2214)
- 2) Is die swakheid 'n vorm van hoogmoed? (e 2214)
- 3) Is die hoogmoed *hubris*? (e 2214)
- 4) Bring die held se swakheid hom in botsing met sy lotsbestemming, medemense of die gode? (e 2214)

- 5) Ignoreer die held waarskuwings of morele kodes? (e 2214)
- 6) Word die balans herstel deur 'n godin van vergelding? (e 2214)
- 7) Draai die held se lot om van voorspoed na teëspoed? (e 2206)
- 8) Behels die storie die tydelike vernietiging of verduistering van hoër waardes deur laer waardes? (e 2209)
- 9) Word die hoër waardes in die held vernietig of gaan hy as verdediger van hoër waardes onder? (e 2209)
- 10) Is die tragedie nie neerdrukkend nie, omdat die hoër waardes nie permanent vernietig is nie? (e 2210)
- 11) Word hoër waardes bevestig omdat die held vanweë 'n oortreding gestraf word? (e 2211)
- 12) As die held in 'n stryd vir die goeie ondergaan,
  - a) is kykers oortuig dit was nie tevergeefs nie en sy saak sal nog seëvier?
  - b) gee die grootheid daarvan vertroue in die mensdom en toekoms? (e 2212)
- 13) Word swaar tragedie plek-plek met humor te verlig? (e 2207)
- 14) Is die negatiewe effek van die tragedie neerdrukkend? (e 2210)
- 15) Laat die katarsis van die hoofklimaks kykers met 'n positiewe gevoel? (e 2213)
- 16) Leer iemand anders 'n les as die held sterf of nie sy les geleer het nie? (e 2215)
- 17) Verskaf dit wat kykers leer uit die held se foute voldoende bevrediging? (e 2216)
- 18) Is daar 'n gevoel
  - a) van onafwendbaarheid in die gebeure?
  - b) dat 'n mag buite-om die mens sy lewensloop bepaal? (e 2208)
- 19) Beweeg die storie vinnig oor dele wat dreig om sentimenteel te raak? (e 2813)
- 20) Kom sentimentaliteit slegs voor as karakters 'n sterk dramatiese krisis beleef? (e 2814)

### 7.3.16 Ironie

- 1) Is daar ironie wat berus op
  - a) voorkoms en realiteit?
  - b) aksies en die resultate daarvan? (e 1580)
- 2) Bring 'n karakter beloning of straf oor homself? (ee 1580, 2217)
- 3) Word die ironie vernietig deur daarna te verwys in die storie? (e 1580)
- 4) Is daar verbale ironie as gevolg van die diskrepansie tussen woorde en hulle betekenis? (e 1580)
- 5) Watter van die volgende ironiese storiepatrone word aangewend:
  - a) Hy kry wat hy nog altyd wou hê, maar te laat om dit te geniet.
  - b) Hy word al verder van sy doelwit gedryf, net om te ontdek dat hy tot by dit gelei is.
  - c) Hy verwerp iets, net om te ontdek dit is onmisbaar vir sy geluk.
  - d) Om 'n doelwit te bereik neem die held die presiese stappe wat nodig is om hom weg te lei van die doelwit.
  - e) Die aksie wat die held neem om iets te vernietig, is presies wat nodig is om daardeur vernietig te word.
  - f) Die held bekom iets wat hy seker is hom ongelukkig gaan maak, doen alles wat hy kan om daarvan ontslae te raak en ontdek dat dit die bron van geluk is? (e 1580)



- 6) Weet kykers in ironie
  - a) die finale uitkoms?
  - b) meer as karakters?
  - c) vooraf wat gaan gebeur? (ee 1818, 1820, 1821)
- 7) Maak dramatiese ironie sterk staat op besorgdheid (e 1819)
- 8) Beleef kykers van ironie
  - a) angs oor wat gaan gebeur as die held iets ontdek?
  - b) meegevoel vir die held as hulle sien hy is op pad na 'n katastrofe? (e 1822)
- 9) Is kykers nuuskierig oor hoe/hoekom dit wat hulle weet, gebeur het? (e 1823)
- 10) Dwing ironie kykers om na die oorsaaklike magte in karakters se lewens te kyk? (e 1824)

### 7.3.17 Emosionele polariteit en lading

- 1) Volg kykers 'n pad wat bestaan uit emosionele hoogte- en laagtepunte? (e 976)
- 2) Is die emosionele waardeverskuiwing van
  - a) die hoofklimaks die grootste;
  - b) bedryfsklimakse die tweede grootste;
  - c) sekvensklimakse die derde grootste en
  - d) tonele die kleinste? (e 1752)
- 3) Hoe gereeld wissel die emosionele
  - a) waarde van die storie?
  - b) polariteit van die storie? (ee 721, 1301)
- 4) Wissel die emosionele polariteit van die storie
  - a) op 'n voorspelbare wyse?
  - b) net tussen een vlak van positief en een vlak van negatief of is daar verskeie vlakke van elk? (ee 721, 1301)
- 5) Is die klimaks van die tweede bedryf se emosionele waarde teenoorgesteld van dié van die klimaks? (e 721)
- 6) Wissel die
  - a) lengtes van die verskillende emosionele waardes/polariteite deur die storie?
  - b) oorsake vir die wisseling in emosionele waarde/polariteite? (e 721)
- 7) Is emosionele hoogtepunte
  - a) gekoppel aan 'n intense, persoonlike ervaring? (e 1592)
  - b) verdien deur die gebeure in die drama? (e 1593)
- 8) Wat is die emosionele waardepatroon van
  - a) elke toneel?
  - b) elke sekvens?
  - c) elke bedryf?
  - d) die storie? (e 1746)
- 9) Ossilleer die emosionele waarde van elke toneel, sekvens en bedryf tussen neutraal en positief, neutraal en negatief of positief en negatief? (e 1753)
- 10) Wat veroorsaak die emosionele waardeverskuiwing in die toneel? (e 1748)
- 11) Watter vlakke van konflik onderlê die emosionele waardeverskuiwing? (e 1751)
- 12) Is die waardeverskuiwing proporsioneel tot die grootte van die konflik? (e 1750)
- 13) Word kykers se emosies soms diep onderdruk en dan hoog opgeskiet? (e 1608)

- 14) Waarmee word die emosionele waardes beheer:
- Lewe – dood.
  - Liefde – haat.
  - Goed – kwaad.
  - Reg – verkeerd.
  - Krag – swakheid.
  - Hoop – wanhoop.
  - Waarheid – leuen.
  - Lojaliteit – verraad.
  - Vryheid – slawerny.
  - Dapperheid – lafhartigheid? (e 1749)
- 15) Draai die storie na 'n emosionele piek in 'n nuwe rigting om sodoende 'n oorgang na die teenoorgestelde emosionele waarde te bewerkstellig? (e 1732)
- 16) Is daar 'n emosionele waardeverskuiwing van die begin tot die einde van die
- toneel?
  - sekwens?
  - bedryf?
  - storie? (e 1747)
- 17) Is elke oorgang van punt tot punt, toneel tot toneel, sekvens tot sekvens, óf 'n sukses óf 'n terugslag vir die held in sy stryd? (e 899)
- 18) Is die sentrale krisis een van die
- diepste onderdrukkings van emosie in die storie?
  - hoogste emosionele pieke in die storie? (e 1610)
- 19) Is die hoofklimaks die
- diepste onderdrukking van emosie in die storie?
  - hoogste emosionele piek in die storie? (e 1610)
- 20) Verorsaak die emosionele waardeverskuiwing 'n verandering in die held se uiterlike toestand, innerlike toestand, of beide? (e 1751)

### 7.3.18 Krisis/donkerste oomblik

- Loop dinge in die tweede bedryf al meer skeef vir die held? (e 2342)
- Bevat die storie 'n donkerste oomblik vir die held? (e 2336)
- Wie of wat veroorsaak die krisis? (e 1475)
- Is die lewe moeilik genoeg vir die held? (e 208)
- Hoe reageer elke karakter op die krisis? (e 1476)
- Forseer die krisis karakters om besluite te neem? (e 1456)
- Het die emosionele tempo opgebou tot waar die krisis dit opdam? (e 1451)
- Hoe het die opponent en die held by die krisis betrokke geraak? (e 1477)
- Watter ander karakters is betrokke by die krisis? (e 1478)
- Verskaf die krisis
  - dramatiese aksie? (e 1456)
  - 'n wending in die plot? (e 1456)
- Kom die held uit die krisis
  - deur aktief te wees?
  - deur passief te wees?
  - deurdat iemand anders hom red? (e 2343)

- 12) Is die opstanding geloofwaardig binne die konteks van die storie? (e 2344)
- 13) Is daar vals hoop of 'n vals oplossing van dit wat lyk na die hoofprobleem naby die klimakssekwens? (e 2234)
- 14) Is daar 'n krisis/donkerste oomblik aan die einde van die tweede bedryf? (ee 2336, 2342, 2384)
- 15) Lyk dit of alles goed afgeloop het, voordat 'n katastrofe die storie in 'n nuwe rigting draai? (e 2234)
- 16) Is die held oënskynlik oorwin aan die einde van die tweede bedryf voordat hy deur 'n nuwe verwickeling tot aksie gebring word? (e 2415)
- 17) Eindig die klimaks van die tweede bedryf negatief vir die held? (e 2415)
- 18) Beleef die held sy emosionele en/of fisiese donkerste oomblik tydens die krisis-/middelpuntgebeure? (e 2337)
- 19) Word die held tot op die uiterste grens, soos bepaal word deur die genre en die ruimte, gedryf? (e 1404)
- 20) Konfronteer die held sy grootste vrees tydens die krisis-/middelpuntgebeure/donkerste oomblik/hoofklimaks? (e 2338)
- 21) Kom die held tot by die rand van die dood in 'n geveg met 'n vyandige krag tydens die krisis-/middelpuntgebeure/hoofklimaks? (e 2338)
- 22) Is 'n donker oomblik vir die
  - a) held 'n helder oomblik vir die opponent? (e 2340)
  - b) opponent 'n helder oomblik vir die held? (e 2340)
- 23) Word die verwagting geskep dat die held tydens die krisis gaan sterf? (e 2341)
- 24) Weet kykers dat baie voor die held probeer en almal misluk het? (e 2341)
- 25) Is die krisis 'n ware dilemma deurdat dit 'n keuse is tussen
  - a) die beste van twee slegte opsies;
  - b) onversoenbare goeie opsies of
  - c) beide? (e 1447)
- 26) Behels die krisis 'n kombinasie van fisiese, verbale, emosionele en intellektuele aktiwiteite deur een of meer karakters? (e 1455)
- 27) Word die held se wilskrag die meeste tydens die krisis getoets? (e 1449)
- 28) Wonder kykers tydens die krisisbesluit wat die held gaan besluit? (e 1451)
- 29) Herstel die held in die derde bedryf van die donkerste oomblik, sodat hy kan deelneem aan die resoluë van die storie? (e 2345)
- 30) Is die
  - a) krisis vir kykers die donkerste oomblik? (e 2339)
  - b) krisisbesluit doelbewus 'n statiese oomblik? (e 1451)
  - c) krisis se dilemma gekoppel aan die held se doelwit? (e 1448)
  - d) donkerste oomblik vir die held ver voor die hoofklimaks? (e 2335)
  - e) krisis met sy gepaardgaande besluit deel van die hoofklimaks? (e 2384)
- 31) Dreineer ander materiaal van die kykers se opgeboude energie weg tussen die krisisbesluit en klimaksgebeure? (e 1450)
- 32) Is die krisisbesluit en hoofklimaks aaneenlopend op dieselfde terrein? (e 1450)
- 33) Word die krisisbesluit en die klimaksgebeure in tyd en ruimte verenig indien dit op twee verskillende terreine plaasvind? (e 1450)
- 34) Is daar 'n lang opbou van die donkerste oomblik na die hoofklimaks? (e 2335)
- 35) Ontplof/versnel die gebeure, spanning en afwagting na die krisisbesluit tot in die hoofklimaks? (e 1451)



### 7.3.19 Hoofklimaks

- 1) Faal die held tot naby die einde van die hoofklimaks? (e 2451)
- 2) Word spanning rondom misverstande behou tot by die hoofklimaks? (e 2351)
- 3) Is die uitkoms van die hoofklimaks onseker tot op die laaste oomblik? (e 2440)
- 4) Is die hoofklimaks die punt waar
  - a) kykers op hul emosionele en persepsiële hoogtepunt is? (e 2407)
  - b) emosie/spanning op sy maksimum is? (ee 2354, 2356, 2360, 2420)
  - c) die konflik tussen begeerte en gevaar sy hoogtepunt bereik? (ee 2363, 2420)
- 5) Word die emosie wat belowe is verskaf, maar met 'n golf van onverwagte insig tydens 'n wending in die hoofklimaks self? (e 2393)
- 6) Is die spesifieke risiko's wat die held hanteer in die hoofklimaks die gevolg van 'n aksie wat in die tweede of eerste bedryf in werking gestel is? (e 2432)
- 7) Word die oplossing van raaisels in 'n raaiselgenre uitgestel tot by die hoofklimaks? (e 2350)
- 8) Word plotgegenereerde spanning
  - a) verlig tydens die hoofklimaks?
  - b) anders opgelos as wat kykers verwag het? (e 2367)
- 9) Word karaktergegenereerde spanning
  - a) verlig tydens die hoofklimaks? (e 2368)
  - b) anders opgelos as wat kykers verwag het? (e 2367)
- 10) Bevat die hoofklimaks se wending 'n dilemmakeuse? (e 2382)
- 11) Kry elke karakter wat die storie demonstreer hy verdien? (ee 2368, 2375)
- 12) Val die opponent die held aan na hy genade aan hom betoon het? (e 2376)
- 13) Ondersteun gebeure, aksies, terreine en instrumente die spanning? (e 2378)
- 14) Is die hoofklimaks 'n onverwagse, onvermydelike en bevredigende oplossing van die storie se eksterne en interne probleme? (e 2379)
- 15) Bevat die hoofklimaks 'n wending? (e 2382)
- 16) Betoon die held genade aan die opponent? (e 2376)
- 17) Hoop kykers sterk dat die held die probleem sal oplos? (e 2427)
- 18) Word alle karakters geaffekteer as die held wen of verloor? (e 2418)
- 19) Is die wending tydens die hoofklimaks geskik/optimaal vir die genre? (e 2383)
- 20) Is die krisis met sy gepaardgaande besluit deel van die hoofklimaks? (e 2384)
- 21) Is die hindernisse so groot dat kykers vrees die held sal nie die probleem oplos nie? (e 2428)
- 22) Is die hoofklimaks 'n eenvoudige fisiese stryd en 'n emosionele katarsis? (e 2408)
- 23) Dring die interaksie van hoop en vrees kykers om die storie se verloop te antisipeer? (e 2428)
- 24) Verdien die held die respek van kykers soos hy probeer en faal om die uiterlike konflik op te los? (e 2430)
- 25) Groei kykers se verhouding met die held soos hy gedwing word om met sy innerlike konflik te worstel? (e 2430)
- 26) Is daar vals eindes vir gepaste genres? (e 2463)
- 27) Kom die gevaar groter terug as tevore na 'n vals einde? (e 2463)
- 28) Neem tonele se tempo en intensiteit toe nader aan die hoofklimaks? (e 2398)
- 29) Word die inhoudelike en emosionele omstandighede wat pas by die einde van die begin af geskep? (e 2391)

- 30) Verskaf die hoofklimaks
  - a) 'n katarsis?
  - b) net geraas en geweld?
  - c) betekenis wat emosie genereer? (ee 2385, 2406)
- 31) Bou 'n komedie op tot 'n hoofklimaks van lag? (e 2409)
- 32) Kry die opponent wat hom toekom? (ee 2222, 2375, 2410)
- 33) Kry die held te maklik die oorhand oor die opponent? (e 1467)
- 34) Is die held se beloning proporsioneel tot sy opoffering? (e 2412)
- 35) Is daar steeds afwagting/spanning teenwoordig tydens die ontknoping? (e 2352)

### 7.3.20 Afloop/epiloog/einde

- 1) Is daar 'n afloop wat die storie dra tot by die einde? (e 2360)
- 2) Is die afloop vinnig indien daar min of geen vrae is nie? (ee 408, 2441)
- 3) Laat die gebeure tydens die afloop steeds kykers wonder wat volgende gaan gebeur indien daar onbeantwoorde vrae is? (e 2441)
- 4) Wat bepaal of die storie gelukkig of ongelukkig eindig:
  - a) Tema?
  - b) Die held se diepere behoeftes? (e 3585)
- 5) Het die storie
  - a) 'n gemengde-emosie-einde? (e 2460)
  - b) stroperige, altyd gelukkige een? (e 2453)
- 6) Bly die storie na die tyd by kykers? (e 979)
- 7) Hoeveel afloop sal kykers tevrede stel? (e 2468)
- 8) Laat die storie kykers meer lewendig voel deur hulle
  - a) beter te laat voel?
  - b) intellek aan te gryp?
  - c) meer nadenkend te laat? (e 983)
- 9) Hoe sal kykers reageer na afloop van die rolprent? (e 3992)
- 10) Is daar 'n balans tussen negatiewe en positiewe emosies, nadat die storie verby is? (e 2469)
- 11) Voldoen die einde aan die verwagtings wat by kykers geskep is? (ee 122, 2392, 2452)
- 12) Bevat die einde/laaste skoot 'n sleutelbeeld wat die betekenis en emosie opsom en konsentreer? (e 2394)
- 13) Is die einde défaitisties? (ee 166, 2361)
- 14) Veredel die einde die menslike gees? (ee 979, 2462)
- 15) Seëvier goed oor kwaad ongeag of 'n/die held sterf? (e 2448)
- 16) Is die einde emosioneel die mees bevredigendste? (ee 534, 2361)
- 17) Is dit 'n gelukkige einde of 'n bevredigende einde? (ee 868, 2361, 2390)
- 18) Bevat die straf/einde 'n element van poëtiese geregtigheid? (ee 2411, 2456)
- 19) Kan kykers die emosionele impak verwerk tydens die afloop? (ee 2360, 2395)
- 20) Is daar 'n positiewe emosionele krediet by kykers na die storie verby is, selfs as die held sterf? (ee 17, 420, 2462, n2469)



## 7.4 Makrokontrolely: Karakters

### 7.4.1 Algemeen

- 1) Is karakters
  - a) tipes of stereotypes?
  - b) werklike simpatieke mense?
  - c) gebaseer op werklike persone?
  - d) 'n prototipe van volke en kulture?
  - e) 'n prototipe van karakters/beroepe?
  - f) gebaseer op bestaande mediakarakters?
  - g) 'n nuwe kombinasie van bestaande mediakarakters of stereotypes? (ee 990, 2513, 2999 – 3001, 3343)
- 2) Is karakters onvergeetlik/fassinerend? (e 2480)
- 3) Bevat dit regte mense met werklike funksies in die lewe? (e 1058)
- 4) Is objekte en diere wat karakters is, baie soos mense? (ee 2477, 2519)
- 5) Is karakters optimaal geskik vir die bestaansrede van die storie? (e 2514)
- 6) Is die hoofkarakters die hooffokus of kry bykarakters te veel tyd? (e 2494)
- 7) Vind die storie plaas binne die konteks van menslike verhoudings? (e 2488)
- 8) Is die
  - a) karakters baie oud?
  - b) karakters baie jonk?
  - c) slegte karakters te sleg?
  - d) goeie karakters te goed?
  - e) goeie karakters so goed en slegte karakters so sleg dat kykers die uitkoms kan voorspel? (ee 2512, 2557)
- 9) Groei karakters van kinders tot grootmense tydens die storie? (e 2511)
- 10) Watter van die volgende karakters word in die storie aangewend, hetsy as 'n volledige karakter of masker:
  - a) Held/heldin.
  - b) Opponent, antagonis, skurk, Nemesis, skadu.
  - c) Modifiseerder, impakkarakter.
  - d) Geliefde, romantiese objek.
  - e) Konfidant, refleksie.
  - f) Drempelwag.
  - g) Mentor.
  - h) Katalis.
  - i) Nar.
  - j) Morf.
  - k) Boodskapper.
  - l) Balanskarakter.
  - m) Tematiese segsman.
  - n) Stem-van...-karakter.
  - o) Kontrasterende karakter.
  - p) Skryweroogpunt-karakter.
  - q) Komieseverligting-karakter.
  - r) Kykersoogpunt-karakter.
  - s) Massa-en-gewig-karakters? (ee 2915 - 2917, 2925, 2941, 2944)



- 11) Watter karakter is 'n teleurstelling? (e 3282)
- 12) Wat is die hoof funksie vir elke karakter in die plot? (e 2515)
- 13) Leer karakters mekaar beter ken in die tweede bedryf? (e 767)
- 14) Word kontras gebruik om interessante verhoudings te skep? (e 3257)
- 15) Bevat stories oor bekende figure ander fiktiewe karakters wat help om afwagting/spanning te skep? (e 2518)
- 16) Sal die storie verbeter indien die volgende karakters 'n intiemer verhouding het:
  - a) Die held en sy bondgenote.
  - b) Die held en opponent.
  - c) Die held en geliefde.
  - d) Die held en mentor.
  - e) Enige ander karakters? (e 284)
- 17) Word die funksies van die argetipes effektief benut? (ee 446, 2938, 2939)
- 18) Bevat die draaiboek fyn detail oor gesigsuitdrukkings en bewegings? (e 2566)
- 19) Word die genre se eie gespesialiseerde karaktertipes effektief gebruik? (e 2942)
- 20) Is die held in die middel van die *verhoudingsirkel* en *ruimtesirkel*, dan die familie/ span, die gemeenskap en heel buite die samelewing? (e 3289)

#### 7.4.2 Held

- 1) Wie se storie is dit? (e 2991)
- 2) Definieer die held die storie? (e 2972)
- 3) Het die held genoeg om te doen? (e 267)
- 4) Is die held so normaal dat hy vaal is? (e 2989)
- 5) Is die held universeel en oorspronklik? (e 2977)
- 6) Gee die held kykers 'n venster in die storie? (e 2976)
- 7) Kan hy as die kruis van die storie funksioneer? (e 2957)
- 8) Word die held deur 'n kragtige passie aangevuur? (e 2950)
- 9) Reageer die held vinnig op konflik of hindernisse? (e 2993)
- 10) Is hy deel van die storie van die begin tot die einde? (e 2958)
- 11) Verander 'n onwillige held en verbind hom tot die avontuur? (e 3024)
- 12) Watter van die volgende tipes helde word in die storie aangewend:
  - a) Anti.
  - b) Ironies.
  - c) Komies.
  - d) Tragies.
  - e) Gewillig.
  - f) Onwillig.
  - g) Eensaam.
  - h) Dramaties.
  - i) Groepgeörienteerd.
  - j) Katalities? (ee 2997, 3014, 3020, 3022, 3023, 3028 - 3030, 3032, 3035)
- 13) Is opoffering, bo krag of dapperheid, die ware eienskap van die held? (e 2979)
- 14) Fokus die storie op 'n
  - a) individu of 'n groep/massa?
  - b) sentrale karakter wat binne die eerste tien bladsye na vore tree? (ee 33, 772, 2472, 2945, 2946, 2948, 2955, 2956)

- 15) As daar
  - a) twee helde is, is hulle gelyke vennote?
  - b) verskeie helde is, staan een meer uit? (e 2954)
- 16) Wie is aan die einde van die storie die held? (e 2985)
- 17) Raak die held betrokke by verhoudings en gebeure? (e 2992)
- 18) Het sekere karakters uitgestyg en ook helde geword? (e 2986)
- 19) Hardloop die held weg van iets of na iets toe of beide? (e 2988)
- 20) Oorwin die held sy vrees deurdat hy 'n mentor ontmoet? (e 2987)
- 21) Wanneer word 'n groep gelyke karakters 'n koherente groep? (e 773)
- 22) Maak verskillende helde vir verskillende plotte die storie verwarrend? (e 901)
- 23) Is die held se onbewuste behoefte in stryd met dit wat hy bewustelik dink sy behoefte is? (e 2968)
- 24) Is die held
  - a) 'n hoek? (e 2952)
  - b) se gedrag geloofwaardig? (e 47)
  - c) uniek en geïndividualiseerd? (e 186)
  - d) se begeerte groter as sy vrees? (e 2950)
  - e) die meeste van die tyd op die skerm? (e 148)
  - f) die regte een om die konflik deur te dra? (e 358)
  - g) rond, met beide sterk en swakpunte? (ee 46, 520)
  - h) 'n fiktiewe karakter wat vars en interessant is? (e 2952)
  - i) 'n historiese karakter waarin mense belangstel? (e 2952)
  - j) in staat om sy doelwit effektief na te jaag? (ee 179, 1369, 2969)
- 25) Bestaan die held voor die storie? (e 2947)
- 26) Hoe kompleks is die held se persoonlikheid? (e 268)
- 27) Lei 'n passiewe held tot kykers-onbetrokkenheid? (e 3024)
- 28) Is die held die karakter wat kykers die graagste wil sien wen? (e 2964)
- 29) Word genoeg identifiseringstegnieke op die held toegepas? (ee 518, 519)
- 30) Hoe druk die held sy vrees uit tydens die weiering van die oproep? (e 2984)
- 31) Sal die storie verbeter as die held begin as onheldhaftig, onskuldig, eenvoudig of onwillig? (e 447)
- 32) Is die held
  - a) pro-aktief, al is hy 'n vlugteling? (e 2988)
  - b) 'n slagoffer, vervolger of redder? (e 2923)
  - c) reeds reg om op te tree as held as die storie begin? (e 3389)
  - d) 'n onwillige, passiewe tipe wat deur magte buite homself in die avontuur gedruk moet word? (ee 3023, 3164)
  - e) 'n gewillige, aktiewe, selfgemotiveerde tipe wat dapper en sonder bedenkinge voortgaan? (e 3022)
- 33) Is die onwillige held 'n man of 'n vrou? (e 3024)
- 34) Neem die held op 'n afstand waar wat gebeur? (e 2973)
- 35) Is die storie van 'n onwillige held gemik op manlike of vroulike kykers? (e 3024)
- 36) Word voldoende motivering verskaf as 'n onwillige held homself verbind tot die avontuur? (e 3024)
- 37) Is die
  - a) held doelgerig?
  - b) bykarakters meer doelgerig as die held? (e 2994)

- 38) Werk die held sy heil aktief uit, neem hy net gebeure waar of bereik hy sy doelwit deur toeval? (ee 173, 2949, 2961, 2964)
- 39) Beweeg die held die storie vorentoe deur aksies te inisieer of deur te reageer op die aksies van ander? (e 2972)
- 40) Ondergaan die held die meeste verandering? (e 2964)
- 41) Is die held die een wat die meeste emosie beleef? (e 2964)
- 42) Bind die held die ander karakters saam tot die konflik? (e 2951)
- 43) Is nog 'n held nodig om 'n alternatiewe siening te verskaf? (e 2963)
- 44) Kom die held in opstand omdat sy geduld te veel beproef is? (e 2950)
- 45) Word die held se sukses of mislukking bepaal deur sy kernkonstantes en denkprosesse? (e 2470)
- 46) Het die held 'n
  - a) bewuste behoefte?
  - b) onbewuste behoefte? (ee 2967, 2968)
- 47) Voer die held die beslissende aksies van die storie uit? (e 2978)
- 48) Moet die held put uit sy reserwedapperheid om die krisis op te los? (e 3283)
- 49) Is die held implisiet groter of kleiner as die sekondêre- en bykarakters? (e 2996)
- 50) Dra 'n ander karakter vir 'n kort rukkie die masker van die held-argetipe? (e 2982)
- 51) Bevat die held die rou materiaal om te leer of om mag te verkry om die opponent te oorwin? (e 2990)
- 52) Bly 'n ironiese held op 'n afstand? (e 2997)
- 53) Transendeer die held die dood op 'n wyse? (e 2980)
- 54) Sterf die held 'n heldedood deur sy lewe op te offer? (e 2980)
- 55) Offer die held 'n gekoesterde ondeug, geliefde, vriend of die prys op? (e 2981)
- 56) Is die gevolge van die ironiese held meer tragies as heldhaftig? (e 2998)
- 57) Identifiseer kykers met die ironiese held, maar voel ook sy optrede is onnosel? (e 2998)
- 58) Sit die ironiese held aksies aan die gang wat homself/sy eie doelwitte benadeel? (e 2998)
- 59) Is daar kontrasterende eienskappe in die held? (e 3005)
- 60) Is die held in buitengewone/kontrasterende omstandighede? (e 3007)
- 61) Word bestaande gedrag en maniërismes vars gekombineer? (e 3002)
- 62) Het die held
  - a) energie?
  - b) wilskrag?
  - c) intrinsieke konflik?
  - d) 'n ongewone voorkoms?
  - e) ongewone vaardighede?
  - f) 'n ongewone uiterlike doelwit?
  - g) 'n ongewone innerlike doelwit?
  - h) ongewone gedrag en maniërismes?
  - i) genoeg sterkte om sy vernedering te dra?
  - j) buitengewone/interessante verbale vermoëns?
  - k) 'n groot hoeveelheid stamina om die hindernisse te oorwin?
  - l) spesiale eienskappe/voordele wat die antagonis se superieure krag neutraliseer? (ee 184, 2537, 2953, 2966, 2993, 3002 - 3004, 3008 - 3010, 3277)



- 63) Verteenwoordig die held 'n negatiewe aspek van die ego? (e 3021)
- 64) Voldoen die held breedweg aan die vereistes van die genre? (e 3013)
- 65) Verbreek die held grense wat mentors en drempelwagte gestel het? (e 2983)
- 66) Watter van die volgende tipes tragiese helde word in die storie aangewend:
- a) Hy maak hom aan 'n misdaad skuldig en boet daarvoor.
  - b) Hy kom aan die einde tot skulderkenning of nuwe kennis.
  - c) Hy word hoogmoedig as gevolg van sukses en kom tot 'n val.
  - d) Hy reken hy is verhewe bo die gewone wette en kom tot 'n val.
  - e) Hy gaan vrywillig die dood tegemoet ter wille van 'n goeie saak.
  - f) Hy het 'n aandeel in sy eie ondergang, maar die straf vir sy misdaad is nie volgens verdienste nie? (ee 3015 - 3019)
- 67) Styg die tragiese held in een of ander opsig uit? (e 3014)
- 68) Faal die tragiese held ten spyte van sy beste pogings? (e 3034)
- 69) Slaag die komiese held ten spyte van sy beste pogings? (e 3035)
- 70) Slaag die dramatiese held as gevolg van sy beste pogings? (e 3033)
- 71) Gaan die tragiese held onder in 'n heldhaftige stryd teen magte waarteen hy nie opgewasse is nie? (e 3014)
- 72) Is die tragiese held 'n martelaar wat sy eie ondergang veroorsaak, maar nie skuldig staan nie? (e 3017)
- 73) Erken kykers dat die tragiese held sy straf verdien maar voel jammer dat sy groot talente so tot niet moet gaan? (e 3015)
- 74) Is die held in opvolgspeelprente 'n katalitiese held? (e 3032)
- 75) Bewerkstellig die held veranderings in iemand anders? (e 3032)
- 76) Bly katalitiese helde in opvolgspeelprente vars en geloofwaardig? (e 3032)
- 77) Is die antiheld
- a) op die rand van die reg?
  - b) die teenoorgestelde van 'n normale held?
  - c) 'n uitgewekene uit die oogpunt van die samelewing?
  - d) iemand waarvan kykers nie hou nie of selfs verafsku?
  - e) negatief, maar met bewonderingswaardige eienskappe?
  - f) 'n eerbare persoon wat gebreek het met die samelewing?
  - g) 'n gewone held maar met 'n element van sinisme of 'n gekweste kwaliteit?
  - h) soos die klassieke tragiese held wat nooit sy innerlike demone oorwin nie?
  - i) met positiewe eienskappe se gebrek die rede vir sy uiteindelijke ondergang? (ee 3025 - 3027)
- 78) Tree die held grotendeels op as mentor? (e 3032)
- 79) Is die held/heldin daarop uit om die heldin/held te
- a) help;
  - b) vernietig;
  - c) verslaan of
  - d) opponeer? (ee 2927, 3065)
- 80) Is die held deel van 'n gemeenskap of familie? (e 3028)
- 81) Besluit die groepsgeoriënteerde held om in die spesiale wêreld te bly? (e 3029)
- 82) Is 'n eensame held se
- a) natuurlike habitat die wildernis en afsondering?
  - b) storiepatroon die van toetrede tot die samelewing, avontuur in die groep se territoriale gebied en terugkeer na isolasie? (e 3030)

- 83) Is dit 'n eensame held wat nie bondgenote het nie? (e 771)
- 84) Begin die held as eensame en eindig binne die groep? (e 3031)
- 85) Is 'n groepsgeoriënteerde held se storie die van skeiding van die groep, 'n eensame avontuur in die wildernis en hervereniging met die groep? (e 3028)

#### 7.4.3 Opponent

- 1) Is dit 'n waardige/die beste opponent? (e 3067)
- 2) Bring die opponent die beste in die held na vore? (e 3067)
- 3) Is daar 'n verskeidenheid antagonistiese elemente? (e 3037)
- 4) Geniet die opponent dit om kwaad aan iemand te doen? (e 3059)
- 5) Forseer die opponent die held in lewensgevaarlike situasies? (e 3067)
- 6) Stuur die opponent die konfrontasie in die rigting van 'n katastrofe? (e 3042)
- 7) Is daar voortdurende konfrontasie tussen die held en die opponent? (e 3046)
- 8) Probeer die storie kykers oortuig die skurke se gedrag is goed of net dat daar 'n motivering daarvoor bestaan? (e 3051)
- 9) As daar verskeie opponente of situasies is, staan een uit bo die ander en kom hy regdeur die storie voor? (ee 189, 3055)
- 10) Veroorsaak die opponent direk of indirek konflik? (e 3067)
- 11) Word die opponent se motivering vir sy gedrag verskaf? (e 3050)
- 12) Is die opponente se motivering lank en emosioneel of slegs leidrade? (e 3050)
- 13) Word beide/alle karakters se motiverings ewe veel gewys as hulle funksioneer as beide held en opponent? (e 3052)
- 14) Kom die held te staan teen 'n/die
  - a) bese?
  - b) objek?
  - c) vyand?
  - d) skurk?
  - e) held self?
  - f) opponent?
  - g) natuurkrag?
  - h) kontagonis?
  - i) diffuse opposisie?
  - j) antagonistiese mag?
  - k) sigbare en spesifieke karakter?
  - l) antagonistiese mag in die held self?
  - m) mens/wese met menslike eienskappe?
  - n) kollektiewe naamwoord soos die Mafia?
  - o) kwaliteit van die lewe, byvoorbeeld onreg?
  - p) kombinasie van bogenoemde? (ee 42, 3045, 3047, 3049, 3053, 3059, 3065, 3068, 3080, 3087, 3088)
- 15) Is 'n swak opponent die hooforsaak van swak konflik? (e 3056)
- 16) Daag die opponent die held direk uit of is hy agterbaks? (e 3067)
- 17) Tree een opponerende element na vore as die belangrikste? (e 1397)
- 18) Staan die opponent se doel teenstrydig met die van die held? (e 3060)
- 19) Tree die hoofelement van opposisie so gou moontlik na vore? (e 1397)
- 20) Is die opponent en held soos perde in 'n span wat in verskillende rigtings trek of soos treine wat op 'n trompop-botsing afstuur? (e 3065)

- 21) Is die opponent daarop uit om die held te
  - a) help?
  - b) verslaan?
  - c) vernietig?
  - d) opponeer? (ee 2927, 3065)
- 22) Is dit 'n bondgenoot wat nie saamstem met die held se taktiek nie? (e 3065)
- 23) Hou kykers van die opponent ten spyte van die dinge wat hy doen? (e 3096)
- 24) Is die opponent onaantreklik, negatief, kwaadwillig, nors, sadisties, afknouerig, obsessief, diabolies, magtig en/of vreesloos? (ee 3056, 3071, 3092, 3094, 3095)
- 25) Is die opponent sjarmant, intelligent, mooi/aantreklik, goed gebou, elegant en/of glad? (ee 3056, 3071, 3094, 3095)
- 26) Het die opponent
  - a) intrinsieke konflik? (e 184)
  - b) genoeg om te doen? (e 267)
  - c) 'n duidelike eksterne doelwit? (e 3090)
  - d) 'n psigiese afwyking of versteuring? (e 3092)
  - e) 'n gevoel vir iemand wat hy ken/onthou? (e 3096)
  - f) 'n duidelike en noodsaaklike dramatiese funksie? (e 3067)
  - g) die mag en wil om groot skade te doen? (ee 506, 3044, 3094)
  - h) 'n element van goedheid of 'n bewonderingswaardige eienskap? (ee 3071, 3094 - 3096)
- 27) Staan die opponent toevallig of doelgerig teenoor die held? (ee 503, 3036)
- 28) Skep die antagonistiese mag oomblikke van onsekerheid? (e 1392)
- 29) Is die antagonistiese mag groter of gelyk aan die held? (e 1392)
- 30) Is die opponent
  - a) boos? (e 3059)
  - b) onvergeetlik? (e 3071)
  - c) se gedrag geloofwaardig? (e 47)
  - d) die held van sy eie mite? (e 3073)
  - e) sterker as die held? (ee 3043, 3057)
  - f) rond of net sleg? (ee 46, 3040, 3089)
  - g) menslik omdat hy broos/tengerig is? (e 3072)
  - h) lojaal aan iemand, al is dit misplaas? (e 3096)
  - i) sterk omdat hy iets het wat hom dryf? (ee 3056, 3058, 3091)
  - j) Is die opponent 'n komplekse wese met sy eie interne stryd? (e 3061)
  - k) soveel interessanter as die held dat hy hom oorskadu? (ee 2073, 3062)
  - l) sterk genoeg om die held goed te laat lyk? (ee 2974, 3038, 3054, 3086)
  - m) uniek, geïndividualiseerd en interessant/fassinerend? (ee 141, 186, 2560)
  - n) die kompetisie vir die held in liefde, sport, besigheid of enige aktiwiteit? (e 3075)
- 31) Dwing die magte van antagonisme die beste uit die held en die storie? (e 1405)
- 32) Lyk dit of die opponente in die storie die enigste vir mekaar kan wees? (e 3084)
- 33) Word die held en opponent verhoed om verby mekaar te beweeg? (e 1402)
- 34) Maak die held en opponent se verskille 'n kompromie onmoontlik? (e 3048)
- 35) Word die held en opponent gedwing om sterker aksies te neem? (e 499)
- 36) Hoe kompleks is die opponent se persoonlikheid? (ee 268, 3058)
- 37) Ervaar kykers die opponent ook as 'n teëstander? (e 68)

- 38) Maak die magte van antagonisme die storie
- intellektueel fassinerend?
  - emosioneel meesleurend? (e 1405)
- 39) Probeer die skadu verhoed dat hy herken en in die lig openbaar word? (e 3077)
- 40) Is die opponent oorspronklik van die held se familie/span/gemeenskap? (e 3085)
- 41) Word die opponent gedwing om doelwitte te stel, strategieë uit te werk en te stry om sy doelwitte te bereik? (e 3054)
- 42) Is daar verskillende opponente
- vir die verskillende plotte? (e 907)
  - in parallel en/of serie wat die held opponeer? (e 1397)
- 43) Konfronteer die opponente die held genoegsaam? (e 2920)
- 44) Is die uurglastegniek 'n addisionele opponent? (e 1889)
- 45) Inisieer die opponente plotgebeure wat lei tot
- konflik?
  - lewe of dood?
  - sukses of mislukking?
  - dominasie of onderwerping?
  - 'n situasieverandering? (e 2920)
- 46) Duur die held en opponent se stryd voort totdat iets die skaal swaai? (e 1402)
- 47) Is die geveg oninteressant omdat een van die opponente te sterk is? (e 3039)
- 48) Is dit 'n wen/wen of wen/verloor stryd tussen opponente en held? (e 2920)
- 49) Is die opponent se goeie eienskappe ongeloofwaardig? (e 3041)
- 50) Is daar 'n opponent vir die geliefde? (e 3047)
- 51) Verteenwoordig die
- kontagonis verleiding en/of hindernis?
  - opponent vermy/voorkom/heroerweeg? (e 3087)
- 52) Lei die kontagonis die held op 'n dwaalweg? (e 3087)
- 53) Vertraag die kontagonis die held se vordering? (e 3087)
- 54) In watter mate is die opponent die held se skadu? (e 3081)
- 55) Tree die held soms op 'n selfvernietigende manier op? (e 3068)
- 56) Het die held interne gebreke wat die opponent se bondgenote is? (e 3182)
- 57) Is die skadu 'n interne dryfveer met prioriteite en 'n lewe van sy eie? (e 3066)
- 58) Word 'n natuurrampstorie aan interpersoonlike konflik gekoppel? (e 3053)
- 59) Funkioneer beide/alle karakters as held en opponent? (e 3052)
- 60) Toon die opponent onverwags helde-eienskappe? (e 3063)
- 61) Verteenwoordig die skadu
- die energie van die donkerkant? (e 3064)
  - die vernietigende krag van psigoses? (e 3066)
  - 'n duidelike/noodsaaklike sielkundige funksie? (e 3066)
  - elemente wat kykers nie van hulself wil erken nie? (e 3064)
  - die held se negatiewe eienskappe wat hy op ander projekteer? (e 3076)
  - miskende positiewe aspekte van die kykers se karakter? (e 3064, 3074)
  - ongeformuleerde, ongerealiseerde of verworpe aspekte van iets? (e 3064)
- 62) Word die skadu in die werklikheid of drome vergestalt as vreesaanjaende vyande soos monsters, demone, bose ruimtewesens of vampiere? (e 3066)

- 63) Word die masker van uitdagende energie van die skadu op verskillende tye deur verskillende karakters gedra? (ee 3068, 3069)
- 64) sien die opponent
  - a) homself as goed of sleg?
  - b) die kykers se held as 'n skurk? (e 3073)
- 65) Glo die opponent
  - a) sy doel is reg?
  - b) dat die doel die middel regverdig? (e 3073)
- 66) Demoniseer die opponent die held? (e 3076)
- 67) Projekteer die skadu sy negatiewe eienskappe op ander? (e 3076)
- 68) Het die held en opponent meer ooreenkomste as verskille? (e 3085)
- 69) Word die opponent se krag gekanaliseer deur bondgenote? (e 3082)
- 70) As watter ander argetipes kan die opponent ook manifesteer? (e 3083)
- 71) Is die opponent dom gemaak of 'n slim oplossing vir die held uitgedink? (e 3097)
- 72) Is die klimaks ongefokus omdat daar nie 'n dominante opponent is nie? (e 3049)
- 73) Word die opponent 'n held na hy dapper vir 'n saak geveg/hom bekeer? (e 3070)
- 74) Beleef die held simpatie met die opponent as hy hom moet doodmaak? (e 3072)
- 75) Is dit 'n morele besluit/emosionele gebeurtenis om die opponent te straf of dood te maak eerder as 'n outomatiese proses? (ee 3072, 3078, 3079)

#### 7.4.4 Geliefde en romantiese objek

- 1) Is daar 'n geliefde vir die
  - a) held?
  - b) opponent? (e 44)
- 2) Is die geliefde rond? (e 46)
- 3) Hoe dra die geliefde by tot die storie? (e 481)
- 4) Is die geliefde ook 'n opponent? (ee 3069, 3118)
- 5) Word die opponent mettertyd die geliefde? (e 3118)
- 6) Hoe kompleks is die geliefde se persoonlikheid? (e 268)
- 7) Is daar 'n karakter waarby die held romanties betrokke wil raak? (e 3119)
- 8) Simpatiseer kykers met die held se aangetrokkenheid tot die geliefde? (e 3121)
- 9) Het die geliefde genoeg om te doen? (e 267)
- 10) Is die geliefde se gedrag geloofwaardig? (e 47)
- 11) Identifiseer kykers ook met die geliefde? (e 3122)
- 12) Is die geliefde uniek en geïndividualiseerd? (e 186)
- 13) Gee die geliefde dimensie en diepte aan die held? (e 2928)
- 14) Sal kykers ook hou van/verlief raak op, die geliefde? (ee 191, 2758, 3122)
- 15) Wissel die geliefde se funksie tussen steun en ontwrigting van die held se poging? (e 3120)

#### 7.4.5 Mentor

- 1) Is daar 'n mentor vir die
  - a) held? (e 45)
  - b) opponent? (e 445)
- 2) Is dit 'n jong en naïewe mentor? (e 3155)
- 3) Leer die mentor ook by die held? (e 3158)



- 4) Het die mentor genoeg om te doen? (e 267)
- 5) Hoe dra die mentor by tot die storie? (e 481)
- 6) Is dit 'n jong mentor wat ouer karakters leer? (e 3155)
- 7) Is die held en die mentor dieselfde persoon? (e 3135)
- 8) Is onderrig 'n belangrike deel van die mentor? (e 3158)
- 9) Hoe kompleks is die mentor se persoonlikheid? (e 268)
- 10) Help die mentor die held voorberei vir die reis? (e 3156)
- 11) Gaan die mentor saam met die held op die avontuur? (e 3157)
- 12) Ontmoet die held die mentor voor of na die versteuring? (e 3123)
- 13) Sal dit die storie baat as 'n mentorkarakter(s) geskep word? (e 3137)
- 14) Skep die afwesigheid van 'n mentor interessante situasies vir die held? (e 3132)
- 15) Sal die mentor as karakter verbeter indien sommige van die argetipes omgekeer of verander of weggelaat word? (e 3132)
- 16) Watter tipe mentors kom in die storie voor:
  - a) Jong.
  - b) Donker.
  - c) Gevalle.
  - d) Innerlike.
  - e) Komiese.
  - f) Kontinue.
  - g) Sjamaan.
  - h) Onwillige.
  - i) Gewillige.
  - j) Voorstorie.
  - k) Meervoudige? (ee 3129, 3138, 3145, 3148, 3150 - 3155)
- 17) Is die mentor 'n tradisionele karakter soos 'n ou towenaar, gesoute weermag-instrukteur, sportafrigter, dokter, baas, terapeut, ouer, grootouer of helpende figuur? (ee 3123, 3124)
- 18) Is die mentor
  - a) rond? (e 46)
  - b) goddelik? (e 3126)
  - c) 'n gevalle held? (e 3129)
  - d) 'n voormalige held? (e 3129)
  - e) se gedrag geloofwaardig? (e 47)
  - f) uniek en geïndividualiseerd? (e 186)
  - g) 'n ouer/wyser of jonger/minderwaardige persoon? (e 3125)
  - h) geïnternaliseer in die held as 'n gedragskode? (ee 3153, 3170)
- 19) Wys die mentor dat hy verbind is met die natuur of 'n geesteswêreld? (e 3131)
- 20) Is dit 'n positiewe of negatiewe mag wat optree as mentor vir die
  - a) held?
  - b) opponent? (ee 776, 3125, 3133)
- 21) Lei die mentor die held deur drome en visioene? (e 3152)
- 22) Is die meeste karakters wat die held ontmoet mentors? (e 3136)
- 23) Word die ontmoeting met die mentor benut vir karakter-uiteensetting, konflik, humor en tragedie? (e 741)
- 24) Verraai die mentor die held? (e 3134)
- 25) Is die opponent ook 'n mentor? (e 3069)

- 26) Draai die held teen die mentor? (e 3134)
- 27) Word kykers mislei ten opsigte van die mentor? (e 3133)
- 28) Versuur die verhouding tussen die held en die mentor? (e 3134)
- 29) Verwys die held na 'n mentor wat 'n invloed op hom gehad het? (e 3154)
- 30) Soek die held 'n mentor of organisasie op as substituuat omdat sy mentor/ouers/familie dood, afwesig of onvoldoende rolmodelle is? (ee 3139, 3159)
- 31) Buit 'n donker mentor die held se behoefte aan 'n mentor/familie uit? (e 3139)
- 32) Poog die donker mentor om die held so veel as moontlik te korrupteer? (e 3171)
- 33) Was die held se pa self 'n korrupte polisiepersoon in 'n polisie-drama? (e 3140)
- 34) Bevat 'n polisie-drama 'n korrupte vaderfiguur wat optree as mentor vir 'n jonger held, maar uiteindelik teen hom draai? (e 3138)
- 35) Is daar 'n reeks van mentors wat elkeen spesifieke vaardighede, kennis of geskenke aan die held gee? (e 3150)
- 36) Is die keuse van die held of hy
  - a) die donker mentor gaan vernietig of deur hom vernietig te word?
  - b) gaan ingee aan korrupsie soos sy donker mentor of getrou gaan bly aan sy oortuigings? (ee 3141, 3142)
- 37) Word die donker mentor in 'n finale konfrontasie vernietig? (ee 3144, 3172)
- 38) Word die korrupte stelsel saam met die mentor vernietig? (e 3174)
- 39) Het die donker mentor 'n baas wat erger is? (e 3143)
- 40) Is daar hoop dat reg en geregtigheid eendag sal geskied as die donker mentor en bese stelsel nie vernietig is nie? (e 3144)
- 41) Bevat 'n antiheld storie 'n donker of antimentor? (e 3147)
- 42) Word die mentor 'n drempelwag in die held se pad? (e 3147)
- 43) Leer die held uit die swakhede en foute van die mentor? (e 3146)
- 44) Het 'n gewone mentor ook donker of negatiewe dimensies? (e 3147)
- 45) Beleef die mentor 'n krisis ten opsigte van
  - a) sy eie roeping?
  - b) 'n heldereis van sy eie?
  - c) die probleme van ouderdom/die naderende dood? (e 3148)
- 46) Ruk 'n gevalle mentor homself vir oulaas reg vir sy taak? (e 3148)
- 47) Gaan 'n gevalle mentor deur die heldereis op pad na sy eie vernuwing? (e 3148)
- 48) Het 'n gevalle mentor of die kykers ernstige bedenkinge of hy as mentor kan optree? (e 3148)
- 49) Verteenwoordig die mentor die
  - a) wyser/edeler deel van die mens? (e 3127)
  - b) held se hoogste aspirasies? (ee 776, 3128)
- 50) Bevat 'n reeks 'n mentor wat opdragte gee? (e 3149)
- 51) Gee die mentor opdragte en kry die storie aan die gang? (e 3149)
- 52) As daar nie 'n mentor is nie, word sy funksie deur ander karakters/magte vervul? (ee 743, 3130)
- 53) Het 'n romanse/romantiese komedie 'n mentor/bondgenoot wat die held
  - a) adviseer oor verhoudings? (e 3151)
  - b) Inisieer in die geheime van liefde/seks? (e 3166)
- 54) Verskaf die mentor humor of tragiese verhoudings? (e 3169)
- 55) Het die mentor se advies in romantiese komedies aanvanklik rampspoedige gevolge? (e 3151)



- 56) Funkseioneer die mentor as
  - a) die gewete van die held? (e 3163)
  - b) gewer van geskenke aan die held? (e 3160)
  - c) uitvinder of ontwerper wat geskenke gee? (e 3162)
- 57) Is die geskenke
  - a) toormiddels?
  - b) lewensbelangrike advies?
  - c) fisiese hulpmiddels? (e 3160)
- 58) Motiveer die mentor die held? (e 3164)
- 59) Help die mentor die held om vrees te oorwin? (e 3164)
- 60) Plant die mentor iets wat later aangewend word? (e 3165)
- 61) Moet die held die geskenk of hulp verdien deur leer, opoffering, toewyding of 'n toets? (e 3161)
- 62) Word die mentor se vermoë om te vermaak optimaal benut? (e 3125)
- 63) Word die mentor verteenwoordig deur 'n rekwisiet wat die held lei? (e 3154)
- 64) Word kykers se verwagting van die mentor gebruik om hulle te verras? (e 3168)
- 65) Help die vernietiging van die donker mentor met die hoofklimaks die held om die herinneringe aan sy eie pa te oorkom en 'n man in eie reg te word? (e 3173)

#### 7.4.6 Bondgenoot

- 1) Is daar bondgenote vir die
  - a) held?
  - b) opponer? (e 43)
- 2) Het die bondgenote genoeg om te doen? (e 267)
- 3) Hoe dra die bondgenoot by tot die storie? (e 481)
- 4) Gee die bondgenoot geloofwaardigheid aan die storie? (e 3178)
- 5) Ondersteun die bondgenoot die held in die najaag van sy doelwit? (e 3176)
- 6) Is die bondgenoot op 'n geloofwaardige wyse betrokke by die held? (e 3175)
- 7) Stel die held 'n span saam, waarin elke lid spesifieke vaardighede het? (e 764)
- 8) Is die bondgenote
  - a) rond? (e 46)
  - b) geloofwaardig? (e 47)
  - c) uniek en geïndividualiseer? (e 186)
- 9) Maak die bondgenoot dit makliker om agtergrondinligting, innerlike motivering, innerlike konflik en die tema te onthul? (e 3178)
- 10) Hoe sal kykers voel oor die
  - a) held se bondgenote?
  - b) opponer se bondgenote? (e 191)
- 11) Kom die held na die eerste drempel nuwe bondgenote teë? (e 3179)
- 12) Is 'n romantiese karakter 'n romantiese objek of 'n bondgenoot? (e 3177)
- 13) Is die konfidant 'n geliefde of mentor wat ook 'n ander funksie vervul? (e 3183)
- 14) Kan die bondgenoot beweeg tussen die maskers van mentor en nar? (e 3180)
- 15) Bevraagteken die bondgenoot plotgebeure wat grens aan verregaande, sodat 'n verduideliking gegee kan word waarom dit moontlik is? (e 3184)

#### 7.4.7 Nar

- 1) Is daar 'n nar-argetipe? (e 186)
- 2) Is daar 'n narheld-argetipe? (e 3203)
- 3) Het die nar genoeg om te doen? (e 267)
- 4) Is die refleksie komies as die held ernstig is? (e 3212)
- 5) Lewer die nar kommentaar op die gedrag van die held? (e 3211)
- 6) Is die nar 'n dienskneg of bondgenoot van die held of opponent? (e 3206)
- 7) Verteenwoordig die nar ondeundheid/die behoefte aan verandering? (e 3203)
- 8) Tree die
  - a) nar op as mentor? (e 3206)
  - b) opponent op as nar? (e 3070)
- 9) Bring die nar die held en kykers af grond toe? (e 3204)
- 10) Wys die nar mense se swakhede en skynheiligheid uit? (e 3204)
- 11) Maak die nar kykers deur lag bewus van hulle gemeenskaplikheid? (e 3204)
- 12) Bring die nar gesonde verandering deur aandag te vestig op wanbalans of die absurditeit van 'n stagnante sielkundige situasie? (e 3204)
- 13) Breek die nar ego's af? (e 3204)
- 14) Is die nar
  - a) 'n ironiese karakter? (e 3211)
  - b) 'n moeilikheidstoker? (e 3206)
  - c) 'n katalis vir plotgebeure? (e 3206)
  - d) uniek en geïndividualiseerd? (e 186)
  - e) die vyand van die status quo? (e 3205)
  - f) 'n aktiveerder van ander karakters? (e 3206)
- 15) Dra die held in 'n komedie meestal die masker van 'n nar? (e 3209)
- 16) Het 'n komiese held 'n obsessie wat hyself nie raaksien nie? (e 3202)
- 17) Word die situasie omgedraai en trek die nar aan die kortste end? (e 3208)
- 18) Verskaf die nar
  - a) komedieverligting? (e 3206)
  - b) 'n alternatiewe siening van die drama? (e 3211)
- 19) Sit die held 'n narmasker op om 'n skadu of drempelwag te uitoorlê? (e 3210)
- 20) Is die narheld magteloos maar slim teenoor groter/gevaarliker vyande? (e 3207)

#### 7.4.8 Morf

- 1) Is daar 'n morf-argetipe? (e 3195)
- 2) Verander 'n karakter gedurig van bui? (e 3196)
- 3) Is dit moeilik om die morf se erns en lojaliteit te peil? (e 3196)
- 4) Bring die morf 'n element van twyfel en spanning in die storie? (e 3199)
- 5) Is een van die karakters
  - a) moeilik om te begryp? (e 3195)
  - b) in 'n vriendskapstorie 'n onkonvensionele morf? (e 3201)
- 6) Is die morf
  - a) 'n towenaar of heks? (e 3196)
  - b) 'n *femme fatale* of *hommes fatales*? (e 3199)
  - c) iemand van die teenoorgestelde geslag? (e 3196)

- 7) Moet die held 'n morf word
  - a) om te oorleef?
  - b) verby 'n drempelwag te kom? (e 3200)
- 8) Dien die morf as katalisator vir verandering? (e 3197)
- 9) Morf die
  - a) opponent en probeer om die held in gevaar te lok? (e 3070)
  - b) mentor, nar, geliefde of bondgenoot tot 'n opponent? (ee 3069, 3070)
- 10) Moet die held uitvind of die morf hom goedgesind of kwaadgesind is? (e 3198)
- 11) Verander die held
  - a) se bondgenoot in 'n morf om die held te help? (e 3200)
  - b) sy mening oor 'n groep as gevolg van 'n morf? (e 3197)
- 12) Dra die opponent of sy bondgenote die morfmasker om die held te verlei of verwar? (e 3200)
- 13) Mislei die morf die held? (e 3196)
- 14) Hou die morf die held en kykers aan die raai? (e 3196)
- 15) Verteenwoordig die morf die belewenis van mense se onpeilbaarheid? (e 3197)

#### 7.4.9 Drempelwag

- 1) Is daar drempelwagte as hindernisse? (e 3185)
- 2) Herken die held die drempelwagte vir wat hulle is? (e 3192)
- 3) Is daar 'n simbiotiese verhouding tussen opponent en drempelwagte? (e 3187)
- 4) Is daar 'n kragtige drempelwag wat sorg dat onwaardige persone uitgehou word by elke deurgang na 'n nuwe wêreld? (e 3185)
- 5) Is die drempelwagte
  - a) mense naby die held? (e 3192)
  - b) luitenant van die hoofantagonis? (e 3186)
  - c) deel van die landskap van die spesiale wêreld? (e 3186)
  - d) geheime helpers op die held se pad om hom te toets? (e 3186)
  - e) deurwagte, uitsmyters, lyfwagte of huursoldate? (e 3187)
  - f) sielkundige hindernisse soos emosionele letsels, neurose, gewoontes, verslawings en selfbeperkings? (e 3188)
- 6) Sal die drempelwagte die opponent waarsku/beskerm? (e 3187)
- 7) Toets die drempelwagte die held deur middel van 'n raaisel of 'n toets? (e 3189)
- 8) Is die beste manier om die drempelwag te verslaan deur tydelik deel te word van die vyand? (e 3191)
- 9) Watter opsies het die held as hy 'n drempelwag teëkom:
  - a) Hom vermy.
  - b) Hom omkoop.
  - c) Hom tevrede stel.
  - d) Omdraai en vlug.
  - e) Hom bloot ignoreer.
  - f) Hom aanval en oorwin.
  - g) Hom oorwin met sy eie mag.
  - h) 'n Bondgenoot van hom maak.
  - i) Vaardigheid gebruik om verby hom te kom? (ee 3185, 3190, 3194)

- 10) Funkzioneer die mentor as drempelwag as die held iets wil aanpak wat onwettig, onnosel of gevaarlik is? (e 3167)
- 11) Sal dit die held help as hy die drempelwagte verstaan? (e 3185)
- 12) Keer innerlike drempelwagte dat die held sy lewe verander? (e 3188)
- 13) Keer drempelwagte die held omdat dit die voordele wat hulle uit hom put, bedreig? (e 3192)
- 14) Herken die held die drempelwagte as tekens dat nuwe mag of sukses nader kom? (e 3193)
- 15) Het die held empatie met sy oënskynlike vyande en transendeer hulle eerder as om hulle te vernietig? (e 3194)

#### 7.4.10 BoodsAPPER

- 1) Is daar 'n boodskapper-argetipe? (e 3214)
- 2) Word die boodskapper se masker tydelik deur 'n ander karakter gedra? (e 3219)
- 3) Is die boodskapper
  - a) die opponent? (e 3070)
  - b) vanuit die opponent of die held se kamp? (e 3219)
  - c) 'n positiewe, negatiewe of neutrale element? (e 3219)
- 4) Bring/is 'n boodskapper/karakter
  - a) mag;
  - b) invloed;
  - c) inligting;
  - d) 'n uitdaging;
  - e) nuwe energie;
  - f) nuwe persoon;
  - g) nuwe toestand;
  - h) materiële voorwerp;
  - i) oproep tot avontuur en/of
  - j) die snellere gebeurtenis? (ee 3214, 3215, 3217)
- 5) Is die boodskapper se funksie dat
  - a) verandering en avontuur op pad is?
  - b) die held nie soos altyd kan voortgaan nie? (ee 3215 - 3217)

#### 7.4.11 Diverse karakters

- 1) Oorskadu ander karakters die held omdat hulle interessanter is? (e 2989)
- 2) Verteenwoordig ander karakters die verskillende moontlikhede van goed of kwaad vir die held? (e 2975)
- 3) Gaan die held as karakter verlore omdat die stryd van die held die stryd is van elke karakter? (e 3117)
- 4) Illustreer ander karakter(s) dat slegs die held die vermoë het om die hindernisse te oorkom? (e 2995)
- 5) Word heldhaftige aksie gewone aksie omdat ander karakters net so dapper is as die held? (e 3117)
- 6) Is daar 'n katalis? (ee 476, 483, 2921, 2930)
- 7) Definieer 'n kontraskarakter die held beter? (e 2932)
- 8) Is die komiese-verligtingkarakters effektief? (e 2931)

- 9) Bly die katalis neutraal in die held se konflik? (e 2921)
- 10) Is die konfidant 'n vertroueling of ander held? (e 2929)
- 11) Word die konfidant effektief gebruik om inligting aan kykers oor te dra? (e 2929)
- 12) Hoeveel ondersteunende karakters staan in verhoudings teenoor die held en opponent? (e 3108)
- 13) Hoeveel nie-emosionele karakters dra slegs plotinligting oor? (e 3109)
- 14) Betree die modifiseerder die held se lewe as 'n nuwe element? (e 3432)
- 15) Is die modifiseerder en held in 'n wen-wen- of wen-verloorstryd? (e 2920)
- 16) Skep die modifiseerder nuwe kwessies en gebeure vir die held? (e 2919)
- 17) Dwing die modifiseerder verandering en groei in die held af? (ee 2919, 2920)
- 18) Bots die modifiseerder se siening van die konflik aanvanklik met dié van die held? (ee 3433, 3434)
- 19) Opper die modifiseerder nuwe kwessies wat die held eers weerstaan, maar later leer waardeer? (e 3436)
- 20) Waardeer die held eers later in die storie die modifiseerder se sienings? (e 3435)
- 21) Is daar 'n balanskarakter:
  - a) in tematies komplekse stories?
  - b) in stories oor kontroversiële onderwerpe?
  - c) indien die storie 'n etniese groep negatief uitbeeld? (e 2933)
- 22) Het tematiese karakters ook ander funksies? (e 482)
- 23) Verteenwoordig en/of verbaliseer die tematiese segsman die tema? (e 2922)
- 24) Verteenwoordig 'n stem-van...-karakter verskillende sienings oor die storie se onderwerp/tema? (e 2934)
- 25) Is die aksies/rolle van kinder-karakters
  - a) so enkelvoudig moontlik?
  - b) binne hulle verwysingsraamwerk?
  - c) binne die vermoëns van kinder-akteurs? (ee 3222 - 3224)
- 26) Omring massa-en-gewig-karakters belangrike karakters? (ee 2937, 3111)
- 27) Word sekondêre karakters ook gebruik as massa-en-gewig-karakters? (e 2937)
- 28) Is daar
  - a) onnodige emosies vir diere ingeskryf?
  - b) toertjies vir diere wat lank sal neem om hulle te leer?
  - c) aksies vir diere wat ver afwyk van hulle natuurlike vermoëns?
  - d) aksies vir diere wat baie tyd in beslag sal neem tydens produksie? (ee 3225 - 3228)
- 29) Is 'n skrywersoogpuntkarakter funksioneel? (e 2935)
- 30) Maak die kykersoogpuntkarakter ongeloofwaardighede geloofwaardig? (e 2936)

#### 7.4.12 Bykarakters

- 1) Is die bykarakters
  - a) realisties en rond? (e 3098)
  - b) funksioneel tot die storie? (e 481)
  - c) 'n boodskapper, bemiddelaar of knoeier? (e 2924)
  - d) mense met hulle eie lewens en motiverings? (e 3098)
  - e) so interessant dat dit onvervulde verwagtings skep? (e 3110)
  - f) se motiverings en aksies minder kompleks as die van hoofkarakters? (e 3115)

- 2) Het 'n karakterkomedie kleurvolle bykarakters? (e 3112)
- 3) Het bykarakters beter dialoog as hoofkarakters? (e 3100)
- 4) Integreer die bykarakters met die hoofkarakters? (e 3102)
- 5) Dra bykarakters by tot die atmosfeer en tekstuur? (e 3112)
- 6) Verskaf bykarakters
  - a) 'n agtergrond wat die hoofkarakters ondersteun? (e 3102)
  - b) geloofwaardigheid aan/perspektief op hoofkarakters? (ee 2640, 3103, 3111)
- 7) Pas 'n hoofkarakter se gesin en familie by sy profiel? (e 3107)
- 8) Is bykarakters plat sonder om oninteressant te wees? (e 3110)
- 9) Verskaf die bykarakters perspektief op die primêre plot? (e 3103)
- 10) Steel bykarakters die kalklig van hoofkarakters? (ee 3100, 3104, 3117)
- 11) Word die bykarakter bekendgestel met 'n enkele reël karakteriserende dialoog of fokus die storie langer op hulle? (e 3101)
- 12) Is daar te veel
  - a) bykarakters? (ee 109, 3105)
  - b) inligting oor bykarakters? (e 109)
- 13) Affekteer bykarakters die realisme van hoofkarakters negatief? (e 3099)
- 14) Tree bykarakters op in 'n subplot wat 'n hoofplot ondersteun? (ee 3103, 3181)
- 15) Het elke bykarakter 'n vars eienskap wat sy rol die moeite werd maak? (e 3110)
- 16) Het selfs bykarakters wat net eenkeer verskyn 'n dominerende eienskap of emosie wat hom individualiseer? (e 3116)
- 17) Word bykarakters
  - a) oordryf vir komiese effek? (e 3113)
  - b) in ernstige drama gebruik vir komiese verligting? (e 3113)
- 18) Manifesteer die held-argetipe soms in ander karakters? (e 3114)
- 19) Word groot getalle ekstras hanteer as een karakter (ee 3220, 3221)
- 20) Word die massa-impak van groot getalle ekstras benut? (ee 3220, 3221)

#### 7.4.13 Funkisionaliteit van karakters

- 1) Verskil karakters van mekaar? (e 49)
- 2) Vervul een karakter verskillende funksies? (e 3239)
- 3) Wat is die dramatiese funksie van die argetipes? (e 2485)
- 4) Hoe hou karakters verband met die sentrale tema? (e 3245)
- 5) Is alle karakters van dieselfde tipe/prototipe/argetipe? (e 3230)
- 6) Voel elke karakter eg binne die konteks van die storie? (e 182)
- 7) Hoekom is dit die beste karakters om die storie mee te bevolk? (e 3251)
- 8) Is enige karakterfunksies (tipes) wat die storie benodig afwesig? (ee 486, 3250)
- 9) Het elke karakter 'n noodsaaklike funksie, unieke doel, persoonlikheid en fokus? (ee 48, 125, 3235, 3243, 3244, 3249)
- 10) Is daar
  - a) te min karakters? (e 107)
  - b) te veel karakters? (ee 3232, 3233)
  - c) te min of te veel hoofkarakters? (ee 106, 3236, 3237, 3238)
  - d) voldoende karakters waarmee die held interaksie kan hê? (e 2585)
- 11) Is daar min genoeg karakters sodat daar genoeg tyd aan elkeen spandeer kan word om hulle geloofwaardig te maak? (e 80)



- 12) Verdwyn sommige
  - a) hoofkarakters soos die storie vorder? (e 120)
  - b) sekondêre karakters soos die storie vorder? (e 120)
- 13) Vervul verskillende karakters dieselfde funksie? (ee 484, 3240)
- 14) Kan een karakter opgedeel word in twee of meer? (ee 285, 3106)
- 15) Bring elke karakter 'n bepaalde eienskap van die held na vore? (e 3242)
- 16) Kan twee of meer karakters geïntegreer word in een? (ee 285, 485, 3106)
- 17) Dra elke karakter by om die storie te ontwikkel, konflik vorentoe te neem, die held te opponeer of ondersteun? (ee 41, 125, 3234)
- 18) Is daar ten minste een punt waar elke karakter die verloop van die storie beduidend beïnvloed? (ee 2489, 2591)
- 19) Is daar 'n definitiewe punt waar die storie sal platval as die karakter nie daar is nie? (ee 2583, 2591)
- 20) Is karakters
  - a) die dryfkrag agter 'n subplot? (e 3253)
  - b) gepas vir die funksie/genre/storielyn? (e 3229)
  - c) gekoppel aan die oorspronklike storiekonsep? (e 167)
  - d) so teenoorgesteld dat 'n kompromie onmoontlik is? (e 3259)
  - e) se eienskappe gepas vir die funksie/genre/storielyn? (e 3229)
- 21) Het elke karakter 'n definitiewe rol in die funksionering van die held? (ee 3241, 3241, 3242)
- 22) Wat is die sielkundige funksie/persoonlikheidseienskap van die argetipes? (e 2484)
- 23) Watter aksies gaan die karakter uitvoer om die storie vorentoe te beweeg? (e 3252)
- 24) Verskaf die karakter die perspektief op die storie? (e 3254)
- 25) Indien daar stereotipe karakters is, is hulle funksioneel? (e 183)
- 26) Is die kompleksiteit van karakters geskik vir die genre? (e 2564)
- 27) Kontrasteer die verliefdes in liefdesverhale met mekaar? (e 3255)
- 28) Is daar twee karakters wat konstant met mekaar saamstem? (e 3288)
- 29) Volg die storie se kern een of meer uitstaande verhoudings? (e 3290)
- 30) Is daar 'n uitstaande hoofverhouding(s) wat dien as voertuig waarmee die kwessies en tema van die storie uitgebeeld word? (ee 3290, 3291, 3292)

#### 7.4.14 Identifisering: algemeen

- 1) Word kykers se neutraliteit teenoor karakters geleidelik afbreek en word hulle stapsgewys intrek by karakters? (e 2711)
- 2) Identifiseer kykers
  - a) op 'n fantasievlak met die held? (e 2766)
  - b) die sterkste met die held? (ee 2717, 2918)
  - c) met die karakter se metodes om sy doelwit te bereik? (e 66)
  - d) met die relevante karakters/verteller? (ee 34, 148, 1612, 2573, 2880)
- 3) Verstaan kykers die karakter? (ee 2507, 2690, 2712, 2808)
- 4) Wil kykers graag soos die karakter wees? (e 2767)
- 5) Hoe neem ander karakters hom waar? (e 348)
- 6) Is dit 'n superheld? (e 2766)



- 7) Deel en verstaan kykers die karakter se
  - a) stryd;
  - b) keuses;
  - c) situasie;
  - d) sienings;
  - e) konflikte;
  - f) emosies;
  - g) probleme en
  - h) motiverings? (ee 2507, 2562, 2724, 2806, 2810, 2817, 2899)
- 8) Sien kykers
  - a) die storie deur die oë van die held/verteller? (e 2721)
  - b) hulself in karakters se worsteling, oorwinnings, mislukkings? (e 2718)
- 9) Word die karakter deur verstaanbare motiverings gedryf? (e 2818)
- 10) Het die karakter universele doelwitte en motiverings? (e 2762)
- 11) Kan kykers met die held se doelwitte identifiseer? (e 2535)
- 12) Is die karakter
  - a) op sigself interessant? (e 2574)
  - b) in 'n mate alternatief/anders? (ee 187, 2778)
  - c) se motivering geloofwaardig en verdienstelik? (e 2823)
- 13) Maak kykers se identifisering met die held die storie universeel? (ee 2719, 2720)
- 14) Word swak punte in die held eers onthul na identifisering gevestig is? (e 2715)
- 15) Voel dit of die karakter in die kykers se omgewing of huis kan woon? (e 2769)
- 16) Daag die held die ander karakters se sienings oor iets uit? (e 349)
- 17) Is daar genoeg identifisering dat kykers verdraagsaam teenoor
  - a) die karakter se gedrag is? (e 2727)
  - b) probleme met geloofwaardigheid in die storie sal wees? (e 2727)
- 18) Is 'n dier, kind of onskuldige persoon aangetrokke tot die karakter? (ee 2764, 2765)
- 19) Is die hoofkarakters
  - a) in animasie baie soos mense? (e 2773)
  - b) soos die kykers, maar interessanter? (e 2559)
- 20) Bekeer die karakter hom tot die sienings, belangstellings, ideologie, godsdiens of kultuur van die kykers? (e 2901)

#### 7.4.15 Identifisering: behoeftes, motiverings en doelwitte

- 1) Ken kykers die held die beste? (e 2918)
- 2) Is die held in effek aan die kykers se kant? (e 2772)
- 3) Deel die held die kykers se begeertes, houdings en gevoelens? (e 2772)
- 4) Verkry die karakter/verteller simpatie en belangstelling van kykers? (ee 1881, 1809, 2799, 2801, 2817, 2959)
- 5) Voel kykers
  - a) medeverantwoordelik vir die held se gedrag?
  - b) nie net met die held nie, maar ook soos die held? (ee 2824, 2825)
- 6) Word voorstorie wat onverdiende lyding voorafgaan, deur iemand anders as die karakter self onthul? (e 2845)

- 7) Word die karakter aangedryf deur een van die volgende behoeftes:
- Wraak.
  - Oorlewing.
  - Idealisme.
  - Erkenning.
  - Patriotisme.
  - Aanvaarding.
  - Om vry te wees.
  - Om onreg reg te stel.
  - Om liefde te ontvang.
  - Om verstaan te word.
  - Om suksesvol te wees.
  - Die soeke na selfuitdrukking? (ee 2762, 2818)
- 8) Is daar 'n behoefte by kykers dat die karakter heelgemaak sal word? (e 2863)
- 9) Ly die karakter
- onverdiend? (ee 2802, 2844, 2876)
  - onverdiend vroeg in die storie? (e 2802)
  - onverdiend op 'n fisiese of sielkundige vlak? (e 2803)
  - as gevolg van verwerping, onreg en/of vernedering? (e 34)
- 10) Vergestalt die karakter kykers se emosies en/of gedagtes? (e 2490)
- 11) Gebruik die karakter baie energie om sy swakheid te verberg? (e 2867)
- 12) Is daar gemeenskaplike belangstellings tussen kykers en held? (e 2819)
- 13) Is kykers intens besorgd/bekommerd/beangs oor die karakter se hede of toekoms? (ee 2713, 2714)
- 14) Het die karakter
- 'n fisiese wond?
  - 'n oomblik van kwesbaarheid?
  - 'n oomblik van selfonthulling/onthulling van sy innerlike gevoelens?
  - 'n leemte, gebrek, sielkundige wond, onvoltooidheid of verlies? (ee 34, 2803, 2861, 2862, 2864, 2866, 2898)
- 15) Lyk dit of die karakter goed aangepas en in beheer is, maar dit bedek 'n diep sielkundige wond soos verwerping, verloëning, teleurstelling of die dood van iemand naby hom? (ee 2862, 2865)
- 16) Is die karakter
- op 'n soektog na volledigheid? (e 2862)
  - kwesbaar terwyl hy sy pyn in stilte verduur? (e 2751)
  - onvolledig omdat hy nie 'n ideale maat het nie? (e 2863)
- 17) Eggo die karakter 'n universele pyn wat alle mense ly? (e 2865)
- 18) Bly die karakter se wond verborge reg deur die storie? (e 2867)
- 19) Ontlok die volgende empatie met die karakter of is dit sentimenteel:
- Musiek.
  - Storiegebeure.
  - Toneelontwerp.
  - Karakterisering.
  - 'n Oomblik van stilte.
  - Karakters se emosie? (ee 2805, 2807, 2813, 2816, 2817, 2820, 3935)

- 20) Trek die integriteit van die storie kykers in sodat hulle die verdiende emosies van karakters deel? (e 2811)
- 21) Is die held 'n lydende party wat uiteindelik sy omstandighede oorwin? (e 2804)
- 22) Onthul die karakter sy innerlike gevoelens eers later wanneer kykers hom goed genoeg ken? (e 2898)
- 23) Empatiseer kykers met die held se aangetrokkenheid tot die geliefde? (e 2758)
- 24) Toon die karakter universele emosies wat kykers maklik kan herken? (e 2821)
- 25) Plaas kykers hulself in die skoene van die karakter en ervaar dieselfde emosionele belegging in sy sukses as hyself? (ee 149, 2722, 2724)
- 26) Word empatie vir opponente/negatiewe karakters geskep deur
  - a) hul motiverings en menslikheid te openbaar?
  - b) te wys hulle is vasgevang is deur hul natuur?
  - c) hul tragiese swakheid te wys? (ee 2815, 2827)
- 27) Verduur die karakter sy pyn in stilte of praat hy openlik daaroor? (e 2751)
- 28) Word antipatie geskep vir negatiewe karakters? (e 2827)
- 29) Leer die karakter uit die ongeluk wat hy oor homself bring? (e 2828)
- 30) Identifiseer kykers met die morele les wat 'n negatiewe karakter leer? (e 2827)

#### 7.4.16 Identifisering: persoonlikheidseienskappe

- 1) Is die held die rondste van alle karakters? (e 2781)
- 2) Hou kykers van die held/karakter/verteller? (ee 191, 2971)
- 3) Het die karakter
  - a) positiewe of negatiewe interaksie wat kykers emosioneel beweeg? (e 2822)
  - b) die vryheid/mag om sy gevoelens openlik te uit te druk? (ee 2750, 2786)
  - c) mag om te doen wat gedoen moet word, sonder om te huiwer? (e 2785)
  - d) menslike eienskappe waarmee kykers kan identifiseer? (e 509)
  - e) eienskappe wat vir kykers persoonlik belangrik is? (e 2768)
  - f) besonderse sosiale of intellektuele vaardighede? (e 2752)
  - g) besonderse/unieke persoonlikheidseienskappe? (e 2778)
  - h) waardes waarmee kykers kan identifiseer? (e 509)
  - i) bewonderingswaardige eienskappe? (e 2835)
  - j) beheerste aggressie of intensiteit? (e 2792)
  - k) 'n vermoë om ander te oortuig? (e 2794)
  - l) mag oor mense of dinge? (ee 34, 2784)
  - m) 'n element van uitheemsheid? (e 2789)
  - n) 'n roeping of sin van missie? (e 2791)
  - o) leierskapskwaliteite? (e 2787)
  - p) spesiale vaardighede? (e 34)
  - q) 'n komiese gebrek? (e 2859)
  - r) interne konflik (e 184)
  - s) 'n gewete? (e 2900)
  - t) charisma? (e 2787)
- 4) Balanseer charisma die negatiewe eienskappe in 'n karakter? (e 2796)
- 5) Glo die karakter in die bestaan van God, die positiewe van godsdien, onsterflikheid van die siel, die oorwinning van reg oor onreg? (e 2753)
- 6) Bly die karakter op die morele pad selfs as dit hom benadeel? (e 2682)
- 7) Oorskry die held se begeertes die aanvaarbare morele kodes? (e 2756)



- 8) Identifiseer kykers met die karakter se
  - a) filosofie? (e 63)
  - b) eienskappe? (e 2535)
- 9) Is 'n slegte held goed relatief tot sy omstandighede/opponent? (ee 2733, 2755)
- 10) Het 'n karakter waarmee kykers nie identifiseer nie, 'n element/aksie wat sy goeie kant illustreer? (e 2725)
- 11) Kan die karakter
  - a) onafhanklik dink en optree? (e 2833)
  - b) homself handhaaf of word hy maklik geïntimideer? (e 2832)
- 12) Skep die karakter se mag identifisering op 'n fantasievlak? (e 2783)
- 13) Word die emosionele/sielkundige kant van die karakter geïnkorporeer? (e 2897)
- 14) Begeer kykers 'n persoonlikheidseienskap van die karakter soos selfvertroue, elegantie of skerpsinnigheid? (e 2835)
- 15) Bevat die karakter fassinerende teenstrydighede? (e 2780)
- 16) Is die karakter
  - a) openlik? (e 2899)
  - b) regdenkend? (e 2834)
  - c) simpatiek? (ee 187, 355)
  - d) onvolmaak? (ee 34, 2536)
  - e) effens neuroties? (e 2851)
  - f) glad met sy mond? (e 187)
  - g) 'n vis uit die water? (e 2858)
  - h) 'n goeie persoon? (ee 34, 2728)
  - i) 'n snaakse persoon? (ee 34, 2730)
  - j) kragdadig en oortuigend? (e 2787)
  - k) besorg oor ander mense? (e 2737)
  - l) selfsugtig of onselfsugtig? (e 2734)
  - m) fisies of sosiaal kwesbaar? (e 2853)
  - n) 'n aangename persoon? (ee 34, 2729)
  - o) in aanraking met sy eie mag? (e 2783)
  - p) se kwesbaarheid bloot swakheid? (e 2855)
  - q) in wese 'n morele persoon? (ee 2510, 2753)
  - r) se gebreke deel van sy motivering? (e 2849)
  - s) kwesbaar deur dit wat iemand vir hom sê? (e 2853)
  - t) onkundig oor hoe om in 'n verhouding op te tree? (e 2860)
  - u) se gebrek sodanig dat kykers respek vir hom verloor? (e 2848)
  - v) se fassinerende eienskappe organies of is dit ad hoc gekies? (e 2575)
  - w) iemand met diepte en inherente eienskappe wat onthul word deur keuses wat onder druk geneem word? (e 2735)
- 17) Dra die karakter se kernkaraktertrekke by tot identifisering? (e 2782)
- 18) Raak karakters al kwesbaarder soos
  - a) hulle menslikheid geopenbaar word? (e 2854)
  - b) nuwe vlakke van uitdagings nuwe reaksies vereis? (e 2855)
- 19) Hoe ernstig is die gebreke van die karakter? (e 34)
- 20) Ken kykers die karakter se swakhede en gebreke? (e 2847)
- 21) Hoop kykers dat die karakter sy gebrek sal oorkom? (e 2848)
- 22) Herken kykers stukkies van hulle eie gebreke in die karakter? (e 2850)

- 23) Maak die karakter se gebreke hom meer realisties en aantreklik? (e 2851)
- 24) Is die held ordentlik, fassinerend en met gebreke? (ee 34, 355, 2575, 2846)
- 25) Moet die karakter die volgende gebreke oorwin:
  - a) Vrees?
  - b) Twyfel?
  - c) Skuldgevoelens?
  - d) Gebreke in denke? (e 2850)
- 26) Hou die karakter
  - a) van honde of kinders? (e 2738)
  - b) sy sin vir humor al behandel almal hom sleg? (e 2742)
  - c) aan die begin nie van 'n dier of kind nie maar later wel? (e 2738)
- 27) Ervaar kykers die karakter as iemand wat hulle onder dieselfde omstandighede graag wil ken? (e 2741)
- 28) Vertoon die karakter
  - a) 'n breë of nou spektrum van emosies? (e 2896)
  - b) emosies waarmee kykers kan identifiseer? (ee 509, 2895)
- 29) Neem die karakter homself nie te ernstig op nie? (e 2743)
- 30) Bly die held aan die regte kant van die gereg? (e 2754)
- 31) Watter enkele eienskap van die karakter sal
  - a) hom red?
  - b) lei tot sy val? (e 2852)
- 32) Sorg die karakter vir
  - a) iemand wat sonder mag is? (e 2739)
  - b) mense, veral as hy nie eers bedank kan word nie? (e 2739)
- 33) Tree die karakter sterker en met groter wysheid uit die stryd? (e 2848)
- 34) Bewonder kykers die karakter, al hou hulle nie van hom nie? (ee 2787, 2788)
- 35) Sien kykers onmiddellik die karakter is anders sonder dat hy hulle afsit? (e 2795)

#### 7.4.17 Identifisering: fisiese eienskappe

- 1) Is die karakter
  - a) goed gebou? (e 187)
  - b) 'n Amerikaner? (e 2771)
  - c) aantreklik/mooi? (e 187)
  - d) iemand wat die kykers kon gewees het? (e 2770)
  - e) dieselfde geslag as die teikenmark? (ee 34, 1881)
  - f) dieselfde etnisiteit as die teikenmark? (ee 34, 1881)
  - g) se kultuur dieselfde as die van die teikenmark? (ee 34, 1881)
- 2) Sal die teikenmark identifiseer met die ouderdom van die karakter? (e 34)
- 3) Het die karakter 'n
  - a) seksuele dimensie? (e 2793)
  - b) subtiele imperfektheid? (e 2790)
  - c) interessante gebrek wat hom menslik maak? (e 2850)
  - d) kombinasie van universele en unieke eienskappe? (e 2779)
- 4) Sal die hoofkarakters se fisiese eienskappe kykers aantrek? (e 2798)
- 5) Het die karakter besondere fisiese vaardighede? (e 2752)

- 6) Waar lê die karakter op die kontinuum mens tot ding? (e 34)
- 7) Beskik die karakter oor bemenslike eienskappe? (e 2558)
- 8) Wil kykers die karakter se goeie voorkoms hê? (e 2835)
- 9) Is die helde in stories wat op kinders en tiners gemik is, ongeveer twee tot vier jaar ouer as hulle? (ee 2774 - 2777)
- 10) Sal dierekarakters die probleem van identifisering deur verskillende etniese groepe uitskakel? (e 2797)

#### 7.4.18 Identifisering: handeling

- 1) Neem die karakter risiko's? (e 2746)
- 2) Dryf die held die storie vorentoe? (e 2840)
- 3) Verstaan kykers die karakter se stryd? (e 2724)
- 4) Reageer die karakter op 'n groot uitdaging? (e 2749)
- 5) Plaas die karakter homself op die altaar van toeval? (e 2747)
- 6) Kan die karakter se optrede lei tot gevaar, verlies of dood? (e 2747)
- 7) Is die karakter/held
  - a) passief of aktief? (e 2841)
  - b) dapper in dit wat hy sê? (e 34)
  - c) die swakkere in die stryd? (e 2856)
  - d) se doelwit 'n eerbare een? (e 2763)
  - e) goed in wat hy doen? (ee 2731, 2752)
  - f) die aktiefste persoon in die storie? (e 2840)
  - g) se motivering vir sy gedrag te flou? (e 2726)
  - h) se gedrag in stryd met basiese waardes? (e 2507)
  - i) dapper in dit wat hy doen of wil doen? (ee 34, 2744)
  - j) bereid om op te staan vir dit waarvoor hy glo? (e 2750)
  - k) se negatiewe gedrag te groot vir die groter van die krisis? (e 2726)
- 8) Tree die karakter op sonder dat daar iets vir hom op die spel is? (e 2838)
- 9) Dwing die uitdaging/hindernisse die karakter tot dapperheid? (ee 2748, 2749)
- 10) Wens kykers hulle het die dapperheid, krag of motivering om dieselfde aksies as die karakter te neem? (ee 2823, 2835)
- 11) Doen die karakter
  - a) iets waarvan die meeste kykers sal hou?
  - b) dit in die eerste bedryf? (ee 2732, 2736)
- 12) Groei 'n onheldhaftige karakter en word uiteindelik heldhaftig? (e 2745)
- 13) Leer kykers saam met die karakter om iets nuuts te doen? (e 165)
- 14) Vind kykers die karakter se gedrag prysenswaardig? (e 2809)
- 15) Offer die karakter sy lewe op vir
  - a) 'n ideaal? (e 2829)
  - b) iemand anders? (e 2830)
- 16) Misbruik die karakter sy mag? (e 3068)
- 17) Word die karakter meegevoer deur sy sukses? (e 3068)
- 18) Is die karakter se optrede/negatiewe gedrag geregverdig in die lig van
  - a) die opponent se optrede? (e 66)
  - b) dit wat op die spel is? (e 66)
  - c) sy krisis? (e 2726)

- 19) Sit die karakter 'n wollerige snobistiese kat/kefferige hondjie op sy plek? (e 2904)
- 20) Toon die karakter berou na hy die kat of hondjie op sy plek gesit het? (e 2904)
- 21) Poog die karakter
  - a) meestal om konflik te vermy? (e 2836)
  - b) om sy wêreld of omstandighede te verander? (e 2836)
- 22) Tree die karakter selfsugtig eerder as selfopofferend op? (e 3068)
- 23) Is daar genoeg positiewe redes vir die karakter se optrede? (e 2726)
- 24) Verhoog die held se bewuswording van sy fout aan die einde van die tweede bedryf die identifisering van kykers met hom? (e 614)
- 25) Word die positiewe aspekte van 'n negatiewe daad geïsoleer en as deel van 'n breër pakket aangebied? (e 2831)

#### 7.4.19 Identifisering: omstandighede

- 1) Laat omstandighede kykers empatiseer/simpatiseer met die karakter? (e 1817)
- 2) Kan kykers met die karakter se omstandighede identifiseer? (ee 2716, 2884)
- 3) Identifiseer kykers met die karakter omdat hy 'n uitgewekene is? (e 3025)
- 4) Is kykers bekend met die omgewing waarin die karakter is? (e 2883)
- 5) Het die held oorweldigende opposisie en hindernisse? (e 2803)
- 6) Verskyn die karakter eerste in die storie? (ee 2893, 2947)
- 7) Is kykers betrokke by die karakter se keuses? (e 2888)
- 8) Pak die held die finale stryd alleen aan? (e 2826)
- 9) Word die karakter
  - a) valslik beskuldig?
  - b) verkeerdlik aangesien vir iemand anders? (e 2843)
- 10) Het ander mense baie op die spel, maar die risiko rus op die held? (e 2837)
- 11) Wil niemand die karakter se storie glo dat hy onskuldig is nie? (e 2843)
- 12) Word die karakter se voorstorie/motivering gekommunikeer? (e 2760)
- 13) Is daar 'n lewe-of-dood-besluit wat die karakter moet neem? (e 492)
- 14) Gee kykers om oor die afloop van die lewe-of-dood-besluit? (e 492)
- 15) Ontdek kykers soms die storiefeite saam met die karakter? (e 34)
- 16) Ontmoet/ontdek kykers saam met die karakter 'n gevaarlike
  - a) terrein?
  - b) karakter? (e 2886)
- 17) Is een of meer van die hoofkarakters in gevaar? (ee 34, 164, 187, 2873, 2960)
- 18) Is daar iets wat die karakter so diep en intens betrek dat hy bereid is om teen meerdere magte te veg om die situasie te verander? (e 2759)
- 19) Is iemand na aan die karakter dood/siek/ontvoer? (e 2862)
- 20) Is iemand verkeerdlik jaloers op die karakter? (e 2842)
- 21) Bekommer kykers hulle oor die karakter? (e 2873)
- 22) Is almal teen die karakter? (e 2872)
- 23) Het die
  - a) held onvoltooide besigheid wat hom dryf? (e 2868)
  - b) opponent ook onvoltooide besigheid wat hom dryf? (e 2869)
- 24) Hou onvoltooide besigheid verband met die sentrale konflik en tema? (e 2870)
- 25) Staar die held alleen as hy net vir sy eie lewe of voordeel veg? (e 2837)
- 26) Is 'n vroulike karakter in gevaar in rillers en spanningsprente? (e 2871)



- 27) Begin die storie waar 'n karakter se lewe in gevaar is? (e 2874)
- 28) Word die karakter fisies en/of emosioneel bedreig? (e 2874)
- 29) Is die risiko om iets te verloor groot? (e 329)
- 30) Handel die primêre of sekondêre plot oor interpersoonlike verhoudings waarvan die meeste kykers ervaring het? (e 2885)
- 31) Het die karakter moeilike persoonlike omstandighede? (e 2877)
- 32) Kan die gemiddelde kyker by so 'n gebeure betrokke raak? (e 2882)
- 33) Is die probleme wat die karakter ervaar van 'n universele aard? (e 2880)
- 34) Is daar komplikasies wat identifisering met die karakter verhoog? (e 2878)
- 35) Wil kykers onbewustelik vir die karakter sê wat om volgende te doen? (e 2881)
- 36) Weet kykers vroeg wat die bedreiging vir die karakter, gemeenskap en wêreld is? (e 2875)
- 37) Word kykers alleen gelaat met die karakter? (e 2891)
- 38) Voel kykers net soos die held oor die opponent? (e 2901)
- 39) Word die karakter so gou moontlik bekendgestel? (e 2892)
- 40) Spandeer kykers baie tyd met die karakter? (ee 2888, 2894)
- 41) Ontvang kykers net inligting as die karakter dit verkry? (e 2887)
- 42) Word die storie aangebied uit die perspektief van die karakter? (e 2887)
- 43) Is die karakter die oë van die kykers vir 'n gebeure/toneel? (ee 2887, 2889)
- 44) Verhoed baie hoofkarakters/plotte dat kykers die karakters leer ken? (e 2890)
- 45) Verskyn hoofkarakters genoeg sodat kykers hulle kan leer lief hê/haat? (e 2890)

#### 7.4.20 Faktore wat identifisering teenwerk

- 1) Doen die karakter iets immoreel? (e 2905)
- 2) Wil kykers nie die karakter naboots nie? (e 2915)
- 3) Neem die karakter homself te ernstig op? (e 2568)
- 4) Veg die karakter net vir sy eie lewe of voordeel? (e 2837)
- 5) Offer die karakter iemand anders se lewe op vir sy ideaal? (e 2800)
- 6) Pak die karakter verbaal uit oor hoe die ongeluk hom ry/gery het? (e 2845)
- 7) Het die karakter 'n houding van hulpeloosheid/swakwilligheid? (ee 2576, 2841)
- 8) Is die karakter
  - a) magtig?
  - b) verbitterd?
  - c) aggressief?
  - d) domonnosel?
  - e) te hardkoppig?
  - f) onaangenaam?
  - g) selfgesentreerd?
  - h) nie baie openlik nie?
  - i) se beroep sosiaal onaanvaarbaar?
  - j) onwillig om op 'n positiewe manier 'n kompromie aan te gaan?
  - k) so welvarend dat kykers voel sy probleme is nie werklik probleme nie? (ee 2723, 2839, 2857, 2906, 2909 - 2912)
- 9) Vertrou kykers nie die karakter nie? (e 2915)
- 10) Hou kykers nie van die karakter nie? (e 2915)
- 11) Knou die opponent 'n hond of kind af? (e 2904)
- 12) Het die karakter 'n onaangename of wrede hond? (e 2903)

- 13) Kom die karakter iemand te na wat goed is vir hom? (e 2913)
- 14) Is 'n manlike karakter goed vir katte of hou hy van katte? (e 2740)
- 15) Het die karakter 'n troeteldier soos 'n kat wat hom verdag maak? (e 2902)
- 16) Is die doelwit wat die karakter wil bereik onaanvaarbaar vir kykers? (e 2908)
- 17) Is dit 'n fantasie? (e 2879)
- 18) Word die karakter deur selfsugtige motiewe gemotiveer? (e 2757)
- 19) Is die land, kultuur of karakter se etnisiteit vreemd vir die kykers? (e 2907)
- 20) Verander die karakter baie in voorkoms na identifisering geskep is? (e 2914)

#### 7.4.21 Bekendstelling en vestiging

- 1) Is karakters se verskyning gemotiveer, veral aan die begin? (ee 2611, 2673)
- 2) Betrek 'n komplikasie die karakter sodat hy bekendgestel kan word? (e 2624)
- 3) Is die held direk betrokke by die komplikasie wat hom bekendstel? (e 2624)
- 4) Word die held in die gewone wêreld aan die kykers voorgestel? (e 2623)
- 5) Binne hoeveel bladsye verskyn die held die eerste keer? (ee 34, 2617)
- 6) Word al die hoofkarakters in die eerste bedryf bekendgestel? (e 201)
- 7) Word die belangrikste hoofkarakters vroeg bekendgestel? (e 2627)
- 8) Word die opponent so gou moontlik bekendgestel? (e 2612)
- 9) Is karakters in karakter as kykers hulle ontmoet? (e 92)
- 10) Word die volgende vroeg gevestig:
  - a) Dominante indruk.
  - b) Interessantheid.
  - c) Beminlikheid.
  - d) Potensiaal? (e 2670)
- 11) Word die held in karaktergedrewe stories voor die snellergebeurtenis gewys in 'n relevante omgewing en met gebeure wat wys watter tipe hy is? (e 1293)
- 12) Skep die plek waar/die situasie waarin karakters eerste gewys word, die regte eerste indrukke? (e 1108)
- 13) Is sy latere gedrag/werklike persoonlikheid in stryd met kykers se eerste indrukke van hom? (ee 93, 2670)
- 14) Word elemente soos werk, stokperdjies, roetine, persoonlikheid, gesondheid, waardes, intelligensie, godsdiens en ideologie gebruik om karakters bekend te stel? (ee 2674, 2702)
- 15) Skep karakters se toetrede hoë verwagting/nuuskierigheid? (e 2618)
- 16) Word karakters bekendgestel sonder om fisies te verskyn? (e 2619)
- 17) Is binnekoms- of uitgange sleuteloomblikke vir karakters? (e 2621)
- 18) Word kykers voorberei op karakters se verskyning? (e 2611)
- 19) Kry kykers gou 'n idee van die hoofkarakters se
  - a) persoonlikhede?
  - b) omstandighede? (e 2628)
- 20) Is daar sprake van konfrontasie as die opponent bekendgestel word? (e 2612)
- 21) Word 'n reputasie opgebou deurdat mense van die karakter praat? (e 2619)
- 22) Word karakters bekendgestel, maar nie volledig verduidelik nie? (e 2616)
- 23) Word die opponente
  - a) vaag en geheimsinnig gehou aan die begin?
  - b) slegs as skadufiguur bekendgestel en eers werklik ontmoet in die tweede helfte van die storie? (e 2620)

- 24) Word 'n dramatiese of komiese binnekoms/uitgang gebruik om belangrike dialog of beeld te beklemtoon? (e 2621)
- 25) Word 'n onbelangrike karakter gebruik om die aandag te lei na 'n volgende, belangrike karakter? (e 2622)
- 26) Het karakters oorspronklike klere/persoonlike rekwisiete? (e 3012)
- 27) Word beide fisiese en psigiese potensiaal in die held gevestig? (e 2671)
- 28) Is die groter van die toetrede gepas vir die karakter, genre en rol? (e 2615)
- 29) Het karakters duidelike etikette van voorkoms, spraak en maniërismes? (e 2668)
- 30) Is belangrike kenmerke soos haarkleur, ouderdom en lengte dieselfde? (e 2626)
- 31) Help fisiese en psigiese verskille om karakters uitmekaar te ken? (ee 95, 2610)
- 32) Help kontras kykers om karakters makliker uitmekaar te ken? (ee 2626, 3258)
- 33) Word etnisiteit, gewig, lengte, stem, klerestyl, letsels, tatoes, houding en beweging gebruik om karakters te vestig? (e 2625)
- 34) Verskyn die karakter, lewer sy inset en verdwyn dan? (e 2613)
- 35) Leer kykers karakters so goed soos hulle vriende ken? (e 2614)
- 36) Word karakters se persoonlikhede gereeld hervestig? (e 3332)
- 37) Is daar kontinuïteit of verskyn en verdwyn karakters sonder rede? (e 328)
- 38) Sal dit vestiging aanhelp as karakters gedeeltelik gestereotipeer is? (e 3369)
- 39) Is die karakter aktief vir die hele storie as hy 'n belangrike rol speel? (e 2613)
- 40) Verskyn karakters gereeld genoeg sodat kykers hulle nie vergeet nie? (e 2672)

#### 7.4.22 Karakterisering

- 1) Verteenwoordig die karakter 'n individuele kombinasie van eienskappe? (e 2610)
- 2) Is die drama steriel en meganies omdat daar te min karakterisering is? (e 2661)
- 3) Kan die karakterskelet duidelik in 'n paar woorde uitgedruk word? (e 461)
- 4) Hou die karakterskelet verband met die storieskelet? (e 462)
- 5) Is dit 'n ronde karakter of 'n plat karakter? (e 2598)
- 6) Bestaan die karakterskelet uit die karakter se
  - a) morele siening;
  - b) temperament;
  - c) ingesteldheid;
  - d) denkpatoon;
  - e) motivering;
  - f) aksie en
  - g) doelwit? (ee 2483, 2610)
- 7) Is die volgende algemene eienskappe van die karakter gepas vir sy aksies:
  - a) Intelligensie/opvoeding.
  - b) Beroep/finansiële situasie.
  - c) Politieke sienings/loopbaan.
  - d) Smaak/maniërismes/stokperdjies? (ee 2496, 2693)
- 8) Is die kompleksiteit van die karakter gepas vir die lengte van die storie? (e 2523)
- 9) Is die omgewings- en historiese omstandighede wat die karakter gemaak het wat hy is, die kern waarom hy gebou is? (e 3319)
- 10) Word die volgende dimensies van die karakter benut:
  - a) Fisiologie.
  - b) Sosiologie.
  - c) Psigologie? (ee 2473, 2600)

- 11) Is daar so baie aksie dat daar nie genoeg tyd vir karakterisering is nie? (e 955)
- 12) Is die volgende fisiese eienskappe van die karakter gepas vir sy aksies:
- Ouderdom/geslag.
  - Kleredrag/voorkoms.
  - Gesondheid/mediese probleme? (e 2497)
- 13) Is die volgende sosiologiese eienskappe van die karakter gepas vir sy aksies:
- Klas/status.
  - Nasionaliteit.
  - Familieverhoudings.
  - Godsdiens/morele beginsels? (e 2498)
- 14) Is daar kontrasterende eienskappe tussen karakters? (ee 87, 2649, 3006)
- 15) Is die kontrasterende eienskappe van 'n karakter geloofwaardig? (e 2487)
- 16) Is die karakterisering eenvoudiger as die storie plotgedrewe is? (e 2564)
- 17) Word die volgende sosiologiese dimensies van die karakter aangewend:
- Privaat.
  - Persoonlik.
  - Professioneel? (e 2556)
- 18) Word 'n karakter net gedefinieer deur aksie of emosie of gedagtes? (e 2600)
- 19) Word die storie beperk deur die karakters se beperkte dimensies? (e 3370)
- 20) Dra die volgende by tot karakterisering en uiteensetting:
- Ideale? (e 2645)
  - Konflik? (e 2639)
  - Handeling? (e 77)
  - Emosies? (e 1589)
  - Storieruimte? (e 85)
  - Kleredrag? (e 3095)
  - Voorkoms? (e 2636)
  - Motivering? (e 2644)
  - Godsdiens? (e 2607)
  - Rekwisiete? (e 2705)
  - Maniërismes? (e 2657)
  - Terrein? (ee 2635, 2662)
  - Innerlike konflik? (e 2658)
  - Naamkeuse? (ee 74, 2651)
  - Spraakgewoontes? (e 2655)
  - Dialog? (ee 78, 2633, 3093)
  - Gedrag in konflik? (ee 2655, 2658)
  - 'n Dominerende kenmerk? (e 2652)
  - Eerste visuele verskyning? (e 2646)
  - Morele waardes en gewete? (e 2645)
  - Ander karakters se waarneming? (e 348)
  - Die reaksie van ander karakters? (e 2648)
  - Klein, onbelangrike gedrag? (ee 86, 2647, 2657)
  - Vergroting van die hoofkenmerke van 'n karakter? (e 2650)
  - Die houding van ander karakters teenoor die karakter? (e 2634)
- 21) Bevat die storie slim karakterisering wat toneelspel waarde verskaf? (e 2631)

- 22) Is die volgende psigologiese eienskappe van die karakter gepas vir sy aksies:
- Talente.
  - Filosofie.
  - Kinderdae.
  - Hoop/ambisie.
  - Waardesisteem.
  - Emosionele lewe.
  - Intellektuele lewe.
  - Obsessies/fobies/bygelowe.
  - Vrese/inhibisies/teleurstellings.
  - Temperament/kwaliteit van oordeel? (ee 2499, 2659, 2695, 2699, 2700)
- 23) Is dit 'n idealistiese of realistiese karakter? (e 2475)
- 24) Het karakters 'n reeks van emosies en gedrag? (e 337)
- 25) Het alle karakters definitiewe persoonlikhede? (e 2563)
- 26) Word die held gekontrasteer met sy opponent? (e 2649)
- 27) Is die plot en karakterisering inmekaar verweef? (e 956)
- 28) Dra die karakterisering by tot die storiekwaliteit? (e 2638)
- 29) Is die karakterisering selektief, maar steeds solied? (e 2641)
- 30) Pas karakters se volheid/vlakheid van by die genre? (e 2599)
- 31) Toon elke ronde karakter 'n element van elke argetipe? (e 2604)
- 32) Word karakters se beroep, smaak, inkomste, opvoeding en temperament gereflekteer in hulle omgewing? (e 1144)
- 33) Onthul en definieer karakters se persoonlike omgewings soos huise, kantore en motors hulle persoonlikhede? (e 1143)
- 34) Is die karakter
- 'n karikatuur? (e 3371)
  - anders as sy prototipe? (e 3374)
  - 'n houding, eerder as 'n werklike mens? (e 2508)
  - van die omgewing waar die storie afspeel of nie? (e 3348)
  - se nie-essensiële eienskappe in kompakte vorm? (e 2531)
  - geloofwaardig met fisiese en emosionele letsels? (e 2594)
  - se sosio-ekonomiese omstandighede gepas vir sy funksie? (e 3350)
  - eksentriek omdat hy te veel en uiteenlopende vermoëns het? (e 2601)
  - 'n kultuurdraer wat sy omgewingsinvloede weerspieël? (ee 2663, 3349)
  - se voorkoms in kontras met sy verstandelike of morele eienskappe? (e 2637)
- 35) Is die karakter 'n enkele eienskap of 'n kombinasie van eienskappe, doelwitte, motiverings, sterkpunte en swakpunte? (ee 372, 2486, 2561)
- 36) Is daar teenstrydigheid tussen die karakter se karakterisering en sy diepste binneste? (e 2602)
- 37) Bevat die karakter teenstrydighede? (e 2602)
- 38) Verskil karakters met dieselfde beroep van mekaar? (e 3231)
- 39) Is karakters inherent interessant of vaal en vervelig? (e 2524)
- 40) Word die kerneienskappe van die karakter gekarakteriseer? (e 2643)
- 41) Is karakters beide unieke individue en universele simbole van die menslike eienskappe wat 'n volledige persoon uitmaak? (ee 2569, 2943)
- 42) Bevat die held persoonlikheid en individualiteit wat hom verskillend maak van ander? (e 2631)



- 43) Het die karakter
- a) 'n kinematiese persoonlikheid? (e 2632)
  - b) 'n lewe en stem wat uniek sy eie is? (e 512)
  - c) eienskappe wat kykers in hulself herken? (e 2818)
  - d) 'n unieke kombinasie van kontrasterende eienskappe? (e 2487)
  - e) dominante eienskappe sonder om eendimensioneel te wees? (e 2539)
  - f) sekere stereotipe eienskappe sonder om 'n stereotipe te wees? (e 3371)
  - g) 'n sleutelgebeure uit die verlede wat gelei het tot karaktergebreke? (e 513)
  - h) besonderhede, verlengings en/of uitdrukkings wat uniek sy eie is? (e 511)
  - i) 'n bepaalde siening van die lewe, die wêreld en/of self, wat aanleiding gee tot bepaalde ingesteldhede? (e 510)
- 44) Kom karakters oor as stereotipes/verwerkte stereotipes? (ee 471, 522, 2597)
- 45) Bied stereotipe karakters onmiddellike bekendheid aan kykers? (e 2525)
- 46) Is daar karakters/stereotipe karakters wat aanstoot gee? (e 3368)
- 47) Word die storie beperk omdat karakters stereotipes is? (e 3370)
- 48) Is karakters in rampstories gedeeltelik gestereotipeer? (e 3369)
- 49) Is stereotipe karakterisering funksioneel? (e 2525)
- 50) Is ou mense stereotipes? (e 2557)
- 51) Is dit
- a) gesonde, gebalanseerde karakters;
  - b) karakters met psigotiese persoonlikhede of
  - c) karakters met alledaagse neurotiese gedrag? (e 2543)
- 52) Is antiprototipe karakterisering funksioneel? (e 2526)
- 53) Skep antiprototipe karakterisering realisme en varsheid? (ee 2520, 2526)
- 54) Word prototipe en antiprototipe karakters gekombineer in een storie? (e 2527)
- 55) Word die verskillende argetipes benut as eienskappe in een karakter? (e 2940)
- 56) Word argetipe maskers gebruik om die sielkundige span en diepte van karakters te varieer en te verhoed dat hulle stereotipes is? (e 2943)
- 57) Reflekteer die karakter 'n algemene persepsie van 'n sekere groep sonder om iets by te voeg of te korrigeer? (e 3373)
- 58) Is elke karakter 'n unieke individu, met sy eie
- a) vrese en hoop;
  - b) sterk- en swakpunte;
  - c) suksesse en mislukkings;
  - d) openbare en verborge wêreld en
  - e) tye en plekke waar behoeftes vervuld en onvervuld is? (e 2533)
- 59) Is daar onkomplekse/stabiele karakters wat kontrasteer/balanseer met die komplekse karakters? (e 268)
- 60) Waar lê die karakter op elk van die volgende kontinuums:
- a) Denker of gevoelsmens.
  - b) Intuïtief of sensasioneel.
  - c) Konserwatief of radikaal.
  - d) Selfsugtig of onselfsugtig.
  - e) Evalueerend of waarnemend.
  - f) Introvert, ambivert of ekstrovert.
  - g) Geneig na 'n slagoffer of redder of vervolger? (ee 2481, 2482, 2694)

- 61) Hou die karakter se kompleksiteit verband met die hoeveelheid konflik wat hy voortbring en mee gekonfronteer word? (e 2593)
- 62) Is kinderkarakters miniatuur volwassenes? (e 2557)
- 63) Waarvoor of vir wie gee die karakter die meeste om? (e 2697)
- 64) Geskied die karakterisering van die bykarakters vinnig? (e 2707)
- 65) Is die karaktereienskappe saamgepers en gekondenseer? (e 2531)
- 66) Kan die karakter se dominante indruk en beroep uitgedruk word deur 'n
  - a) byvoeglike naamwoord van gedrag en
  - b) selfstandige naamwoord van beroep? (e 2667)
- 67) Het alle karakters diepsinnige persoonlikhede? (e 2691)
- 68) Is die balans tussen eksplisiete en implisiete karakterisering gepas? (e 2653)
- 69) Bevat reekse meer komplekse karakters wat oor episodes onthul word? (e 2523)
- 70) Het die karakter geskakeerde eienskappe indien hy gaan verander? (e 2660)
- 71) Watter aspek van homself
  - a) haat die karakter?
  - b) hou die karakter van? (e 2696)
- 72) Wat is die karakter se selfbeeld? (e 2698)
- 73) Is bykarakters cliché-tipes of individue? (e 2709)
- 74) Word bykarakters gekarakteriseer deur dialoog/n aksent? (e 2708)
- 75) Word bykarakters geïndividualiseer deur interessante gewoontes? (e 2710)

#### 7.4.23 Karakteruiteensetting

- 1) Het karakters 'n relevante voorstorie? (e 2603)
- 2) Praat en doen karakters of dink en voel hulle? (e 2703)
- 3) Hoeveel moet kykers werklik oor die karakters weet? (e 3248)
- 4) Trek die storie weens te veel karakterisering/karakteruiteensetting? (e 955)
- 5) Weerspreek dit wat ander oor die karakter sê sonder rede sy dade? (e 2654)
- 6) Is daar 'n openbarende wisselwerking tussen karakter en omgewing? (ee 82, 83)
- 7) Is karakteruiteensetting
  - a) verspreid oor die storie? (e 94)
  - b) aan die begin te min, genoeg of te veel? (e 91)
- 8) Word kykers se stereotipiese verwagtings van karakters benut, byvoorbeeld om hulle te verras, sonder om simplistiese omkere te gebruik? (e 3372)
- 9) Skep die karakter die gevoel dat
  - a) nog meer inligting onthul sal word?
  - b) daar innerlike reserwes is wat nog benut kan word? (e 2542)
- 10) Het die karakter 'n dubbel-/geheimsinnigheid? (ee 185, 2478, 2479, 2571)
- 11) Word die dubbelsinnigheid/geheimsinnigheid gehandhaaf tot die einde? (e 2542)
- 12) Het die karakter 'n
  - a) kinkel;
  - b) spook;
  - c) geheim;
  - d) verborge verlede;
  - e) verborge identiteit of
  - f) persoonlikheidsgebrek? (ee 2528, 2605, 2609)
- 13) Is die geheim, gebrek of kinkel oordoen/teenproduktief? (ee 2529, 2530)



- 14) Bevat die storie te veel sielkundige kompleksiteit? (e 2678)
- 15) Het die karakter 'n siening oor die tema/situasie waarin hy is? (e 2701)
- 16) Is geheime en kinkels gereserveer vir sleutelkarakters/-oomblikke? (e 2530)
- 17) Word genoeg tyd spandeer om uiteensetting oor die held te verskaf? (e 2629)
- 18) Word nuwe fasette van die held uitgebring deur hom in 'n span met 'n karakter te plaas wat totaal van hom verskil? (e 2521)
- 19) Is plot so gestruktureer dat karakters deur pro-aktiewe optrede onthul word? (ee 84, 3401)
- 20) Geskied uiteensetting deur
  - a) eerstens handeling;
  - b) tweedens dialoog;
  - c) derdens karakters wat oor hulle praat;
  - d) vierdens 'n karakter wie se stem van hulle vertel of
  - e) laastens 'n spookstem/subtitels wat van hulle vertel? (ee 2642, 2706)
- 21) Gaan die karakter eers deur 'n aantal neutrale, niekarakteriserende tonele voor sy persoonlikheid onthul word? (e 2669)
- 22) Word net daardie eienskappe/behoefte/voorstorie van 'n karakter na vore gebring wat noodsaaklik is om sy optrede te verstaan? (ee 2474, 2495, 2704)
- 23) Moet kykers karakters psigoanalities ontleed om hulle te verstaan? (e 2656)
- 24) Is nieverbale gedrag wat kern-eienskappe kommunikeer duidelik? (e 2532)
- 25) Is die balans tussen karakteruiteensetting deur uiterlike of innerlike konflik, geskik vir die storie? (e 2658)
- 26) Word die karakter
  - a) onthul uit verskillende oogpunte? (e 906)
  - b) se persoonlikhede vroeg gevestig? (e 2669)
  - c) onthul deur keuses wanneer die keuses nie ooglopend is nie? (e 2630)
  - d) se geheime, vrese en emosies onthul as 'n krisis hom oopvlek? (e 2677)
  - e) se sielkundige basis gesuggereer deur 'n verwysing na voorstorie? (e 2679)
- 27) Forseer toenemende druk karakters om geleidelik hul ware natuur te onthul tot op die vlak van die onbewuste self? (ee 2681, 2689)
- 28) Is selfonthulling proporsioneel tot die druk waaronder 'n karakter is? (e 2681)
- 29) Is daar 'n onthulling van ware karakter wat teenstrydig is met die aanvanklike karakterisering is? (e 2683)
- 30) Het die karakter gedagtes en gevoelens wat hy
  - a) van ander wil wegsteek?
  - b) van homself wil wegsteek?
  - c) wil hê ander mense moet ken en op moet reageer? (ee 2675, 2676)
- 31) Is indirekte bekendstelling die geskikste metode vir die elemente wat bekend-gestel word? (e 2665)
- 32) Word karakters
  - a) se buitelyne eerste gegee en dan die fyner detail? (ee 2664, 2666)
  - b) volledig aan die begin verduidelik of skep iets nuuskierigheid? (e 161)
- 33) Is tyd/plek/manier hoe 'n karakter intieme selfinligting gee, natuurlik? (e 2680)
- 34) Word vrae en antwoorde gebruik as karakters inligting oor hulself gee? (e 2680)
- 35) Word uiteensetting oor karakters subtiel en net wanneer nodig, gegee? (e 2680)
- 36) Is dit 'n grootmond, boelie of wanaangepasde wat selfinligting op 'n onnatuurlike manier oordra? (e 2680)



- 37) Is dit wat
- 'n karakter oor homself sê onwaar?
  - ander karakters oor 'n karakter sê onwaar? (e 2687)
- 38) Is die karakterisering/karakteruiteensetting te veel of te min vir die
- genre/plot? (ee 75, 81, 2661)
  - belangrikheid van die karakter? (e 76)
- 39) Is die plot en karakteruiteensetting inmekaar verweef? (e 956)
- 40) Is dit maklik vir kykers om die karakter se lewe voor en na die storie te visualiseer? (e 2596)

#### 7.4.24 Gedrag/konsekwentheid/voorspelbaarheid/geloofwaardigheid

- Is maniërismes aangeplak? (e 334)
- Dra maniërismes en gedrag by tot die plot? (e 73)
- Het die karakter 'n eksterne en interne lewe? (e 2556)
- Doen die karakter onverwagte, maar logiese dinge? (e 2542)
- Is karakters se handeling oor die algemeen effektief en funksioneel? (e 50)
- Hou karakters se persoonlikhede en hul gedrag/probleme verband? (e 2508)
- Bevat die karakter se maniërismes en gedrag inherente vermaaklikheidswaarde? (e 73)
- Is daar in 'n mate die patroon van *oortreding*, *herkenning* en *versoening* in een of meer van die hoofkarakters se gedrag? (e 619)
- Het die karakter 'n dominante
  - emosie;
  - karaktertrek;
  - gedragpatroon en
  - houding teenoor die lewe? (ee 72, 2692, 3359 - 3362)
- Het elke karakter 'n stel kernkonstantes? (ee 2502, 2505)
- Is karakters se kernkonstantes konstant regdeur die storie? (e 2507)
- Is kritieke areas van die karakter se kernkonstantes afwesig? (e 2503)
- Bestaan die kernkonstantes uit basiese waardes en houdings? (e 2502)
- Is die karakter se kernkonstantes versprei oor verskeie storienvlakke? (e 2503)
- Vorm teenstrydighede in kernkonstantes dramatiese plotwendings wat kritieke oomblikke is in beide die storielyn en die karakterboog? (e 2504)
- Word die karakter se dominante houding teenoor die situasie deur verskillende dramatiese kontekste onthul? (e 2581)
- Ontstaan diskrepansies omdat kernkonstantes verloën word? (ee 2506, 2507, 2589)
- Vloei die karakter se gedrag en woorde konsekwent en natuurlik voort uit sy
  - omstandighede en
  - unieke kernkonstantes? (ee 72, 2502, 3334, 3337)
- Kom die volgende van die karakter gereeld na vore:
  - Dominante doel.
  - Dominante indruk.
  - Dominante houding? (e 3332)
- Verander die intensiteit van karakters se emosies en gedrag? (e 338)
- Tree karakters verskillend op onder dieselfde omstandighede? (e 3256)

22) Word die volgende persoonlikheidseienskappe in leiers aangewend:

- a) Selfvertroue.
- b) Ekstroversie.
- c) Meer empatie.
- d) Magsbehoefte.
- e) Verbale vlotheid.
- f) Selfgeldendheid.
- g) Hoër intelligensie.
- h) Ooreenkomste met die volgelinge.
- i) Laer vlakke van angs en spanning.
- j) Groter interpersoonlike sensitiwiteit.
- k) Minder tekens van neurotiese simptome? (e 4074)

23) Word die volgende funksies van 'n leier aangewend:

- a) Model.
- b) Arbitrator.
- c) Ideoloog.
- d) Sondebok.
- e) Beplanner.
- f) Vaderfiguur.
- g) Deskundige.
- h) Beleidmaker.
- i) Uitvoerende beampte.
- j) Simbool van die groep.
- k) Uitdeler van beloning en straf.
- l) Beheerder van interne verhoudings.
- m) Eksterne verteenwoordiger van die groep.
- n) Substituut vir individuele verantwoordelikheid? (e 4075)

24) Is die leier(s) in 'n groep se stellings en gedrag

- a) minder eiewys;
- b) minder outoritêr;
- c) meer versterkend;
- d) meer deelnemend;
- e) meer opsommend;
- f) hoër in eenstemmigheid;
- g) ingelig oor die onderwerp;
- h) vry van ongeldige rigiditeit;
- i) vry offensiewe verbalisering;
- j) vry van hoogdrawende spraak;
- k) vry van onophoudelike gepraat en/of
- l) bogemiddeld doelwit-georiënteerd? (e 4076)

25) Is manlike karakters meer

- a) aggressief;
- b) waaghalsiger;
- c) kompetender;
- d) taakgeoriënteerd;
- e) bestand teen sosiale invloede en
- f) gefokus op probleemoplossing? (e 4077)

- 26) Is vroulike karakters meer
- sensitief vir nie-verbale seine;
  - geneig om self-onthullings te maak;
  - beter in staat om emosies uit te druk en
  - waarnemend van ander se emosionele toestande? (e 4078)
- 27) Word die karakter deurgaans gehandhaaf soos hy voorgestel is? (e 2646)
- 28) Reageer karakters normaalweg optimisties, pessimisties of rasioneel? (e 3359)
- 29) Bly karakters konsekwent, ook as hulle onstabiel is? (ee 354, 2513, 3329, 3330)
- 30) Is die karakter se gedrag rasioneel uit sy perspektief, selfs al is hy mal? (e 3342)
- 31) Is daar aksies/dialog wat die karakter se geloofwaardigheid benadeel? (e 3331)
- 32) Bevat die karakter 'n teenstrydigheid wat 'n impetus bied vir beweging? (e 3376)
- 33) Tree die karakter sonder motivering een oomblik op soos 'n held en die volgende oomblik soos 'n lafaard? (e 3333)
- 34) Is karakters voorspelbaar? (ee 964, 990, 2684)
- 35) Is die karakter 'n foutlose, voorspelbare god? (e 2977)
- 36) Dra die verskille tussen karakters by tot geloofwaardigheid? (e 356)
- 37) Is elke karakter geloofwaardig binne die storiëkonteks? (ee 138, 1881, 3335)
- 38) As dit nodig is om 'n karakter se onderskeidingsvermoë te verminder, is daar iemand wat hom manipuleer/beïnvloed? (e 3336)
- 39) Word karakters emosioneel saamgebind deur 'n krisis? (e 3338)
- 40) Is dit geloofwaardig dat daar 'n band tussen karakters ontstaan? (e 3341)
- 41) Word die verhoudings tussen karakters sterker of swakker oor tyd? (e 3340)
- 42) Word 'n karakter positief teenoor iemand wat 'n risiko vir hom neem? (e 3339)
- 43) Toon die karakter sy opregtheid/vriendskap deur hoflikheid/mooi praatjies of deur opoffering? (e 3287)
- 44) Watter sielkundige selfverdedigingsmeganismes gebruik die karakter:
- Isolasie? (e 4079)
  - Fiksasie? (e 4079)
  - Regressie? (e 4079)
  - Konversie? (e 4079)
  - Oorpresteer? (e 2551)
  - Onderpresteer? (e 2552)
  - Rasionalisasie? (e 4079)
  - Ongedaanmaking? (e 4079)
  - Kompromishandeling? (e 4079)
  - Ontken sy gevoelens? (e 2549)
  - Leef in 'n fantasiewêreld? (e 2553)
  - Loëning van waarneming? (e 4079)
  - Gebruik humor om agter weg te kruip? (e 2546)
  - Verskoon gedurig sy onaanvaarbare gedrag? (e 2550)
  - Weier om die waarheid van die situasie te erken? (e 2544)
  - Onderdruk angsproduserende gevoelens en gedagtes? (e 2554)
  - Vermyn emosie deur te fokus op intellektuele aktiwiteite? (e 2547)
  - Beskuldig ander van die gedrag wat hy in homself haat? (e 2548)
  - Boots ander se gedrag na eerder as om self te ontwikkel? (e 2555)
  - Rig sy vyandigheid op 'n nievyandige persoon eerder as die bron van vyandigheid? (e 2545)

- 45) Word sielkundige invloede realities aangewend in die storie? (e 3338)
- 46) Is dit duidelik aan kykers waarom die karakter doen wat hy doen? (e 3342)
- 47) Word ongeloofwaardige karaktereienskappe geloofwaardig gemaak deurdat 'n karakter daarop reageer soos wat kykers sal reageer? (e 3346)
- 48) Is die karakter se gedrag rasioneel? (e 3344)
- 49) Het karakters realistiese swakhede? (e 2568)
- 50) Is elke karakter se wêreld eg en geloofwaardig? (e 190)
- 51) Is die karakter ongeloofwaardig omdat hy inkonsekwent is? (e 3333)
- 52) Reageer karakters met die diepte en insig wat by hulle pas? (e 2568)
- 53) Het die karakter 'n kritieke persoonlikheidsgebrek of blindheid? (e 3358)
- 54) Oorskat 'n sterk karakter/superheld sy vermoëns en maak foute? (e 3357)
- 55) Hoeveel sal dit 'n karakter neem om iets te doen wat oënskynlik teenstrydig is met sy normale gedrag? (e 3347)
- 56) Voel karakters eg binne die ruimte, tema, doelwitte en konflikte? (ee 2567, 2586)
- 57) Word die karakter se gedrag geloofwaardig gemaak deur gepaste redes daarvoor te bied op grond van sy vorige kondisionering/ervarings? (e 3345)
- 58) Word kykers bewus gemaak hoe mense in die werklikheid optree, in teenstelling met hoe hulle veronderstel is om op te tree? (e 1785)
- 59) Is die held se persoonlikheidsgebrek die uitsondering op die reël en in botsing met sy ander dominante eienskappe? (e 3358)
- 60) Is daar inkongruensie tussen die karakter se
  - a) ware self en ideale self?
  - b) ware self en die sosiale ideale self?
  - c) ideale self en die sosiale ideale self?
  - d) ware/ideale/ideale sosiale self as hy verandering ondergaan? (ee 2589, 2590)
- 61) Bepaal die karakter se houding(s), eerder as net logika of instink, sy oorhoofse reaksie op gebeure? (e 2581)
- 62) Harmonieer die karakter se minderwaardig – meerderwaardigkontinuum met sy
  - a) humorkontinuum
  - b) agting-vir-ander-kontinuum en
  - c) onderwerpend – dominerendkontinuum? (e 2589)
- 63) Is die reaksies van karakters op die probleme gepas vir die genre? (e 2584)
- 64) Het 'n karakter te veel selfkennis/selfverduidelikende dialoog? (ee 2606, 2688)
- 65) Is die karakter se gedrag nie ten volle geloofwaardig nie omdat hy nie ten volle ontwikkel is nie? (e 3296)

#### 7.4.25 Karakterverandering/-ontwikkeling

- 1) Ontwikkel/verander die held of leer kykers hom op 'n betekenisvolle manier beter ken soos die storie verloop? (ee 38, 448, 2962)
- 2) Verander karakters, ten goede of ten kwade soos die storie ontwikkel? (ee 889, 1576, 2534, 3385, 3390)
- 3) Is dit beter as die held nie verander nie? (e 3409)
- 4) Is karakterontwikkeling nodig in die genre? (e 3395)
- 5) Het karakters gebreke/fatale gebreke? (ee 351, 352)
- 6) Kan karakters se transformasieboë getrek word? (e 181)
- 7) Ondergaan die held die meeste verandering? (ee 2918, 3408)
- 8) Speel karakterverandering 'n groot of klein rol in die storie? (e 3427)



- 9) Watter van die volgende fases in die karakterboog kom in die storie voor:
  - a) Beperkte bewussyn van die probleem.
  - b) Toenemende bewuswording van probleem.
  - c) Traagheid om te verander.
  - d) Oorkoming van traagheid om te verander.
  - e) Verbintenis tot verandering.
  - f) Eksperimentering met eerste verandering.
  - g) Voorbereiding tot groot verandering.
  - h) Poging tot groot verandering.
  - i) Gevolge van die poging.
  - j) Hertoewyding aan verandering.
  - k) Finale poging tot groot verandering.
  - l) Finale bemeestering van die probleem? (e 775)
- 10) Begin die karakterontwikkeling as die held sy ooreenkomste met die opponent en verskille met die refleksie herken? (e 3388)
- 11) Watter invloede op karakters laat hulle verander? (e 475)
- 12) Leer die held van die ander argetipes/karakters? (e 2975)
- 13) Hou die tema en karakterontwikkeling duidelik verband? (e 40)
- 14) Voel kykers tevrede as die held bewus word van sy fout? (e 614)
- 15) Verander die held in opvolgrolprente baie in die eerste prent? (e 3444)
- 16) Begin die held se karakterboog wanneer kykers hom ontmoet? (e 3431)
- 17) Hou die besef van sy fout verband met die held se ontwikkeling? (e 616)
- 18) Dwing die doelwit/hindernisse die karakter om te verander? (ee 478, 3271)
- 19) Moet die karakter homself uitmekaar skeur, bevraagteken en weer herontwerp in die proses om te verander? (e 3441)
- 20) Verander die karakter se motiverings soos wat die storie verloop? (e 2580)
- 21) Verander die karakter as gevolg van
  - a) ander karakters? (e 3387)
  - b) 'n interne stryd? (ee 99, 3441)
  - c) 'n eksterne stryd? (ee 98, 3441)
  - d) sy reaksie op sy omstandighede/omgewing? (ee 97, 3375)
- 22) Is die veranderinge in karakters behoorlik gemotiveer? (e 140)
- 23) Verander karakters fisies, emosioneel en/of intellektueel? (e 3392)
- 24) Is die karakter 'n prater of doener en verander hy mettertyd? (e 100)
- 25) Is karakters in 'n toestand van konstante verandering? (ee 353, 3375)
- 26) Vind daar karakterverandering by meer as een karakter plaas? (e 180)
- 27) Word die volgende herhaal om ontwikkeling van karakter/vaardighede te toon:
  - a) Dialoog.
  - b) Gebeure? (ee 39, 3380)
- 28) Verander karakters deur 'n lang proses van dink en nadink, aksie en reaksie, gesprekke en redenasies? (e 3381)
- 29) Sien kykers eers die karakter in aksie voordat hulle hom sien verander in die tweede bedryf? (e 1195)
- 30) Word te veel tyd spandeer aan karakterontwikkeling in genres soos komedies, rillers, aksie, aksie-avontuur, ramp en wetenskapsfiksie? (ee 3395, 3396, 3399)
- 31) Word daar in genres wat vinnig beweeg gewys dat karakters verander word deur omstandighede? (ee 3395, 3396)

- 32) Is karakterverandering
- geloofwaardig? (e 474)
  - verspreid oor die storie? (e 96)
  - groter tydens krisissituasies? (e 101)
  - die regte hoeveelheid vir die storielengte? (e 2583)
  - die regte hoeveelheid vir die genre? (ee 3382, 3397)
  - as gevolg van konflik en die beslegting daarvan? (e 3386)
- 33) Is die manier hoe of waardeer karakters verander fassinerend? (e 3394)
- 34) Hoeveel kan karakters leer tydens die verloop van die storie en deur watter insidente? (e 3391)
- 35) Begin die storie met 'n
- swak persoon wat krag kry soos hy vorder?
  - sterk persoon wat verswak soos die storie vorder? (e 3277)
- 36) Verander 'n geharde karakter te vinnig/maklik? (ee 3410, 3383)
- 37) Begin die afbreek van die kwaad lank voor die finale bekering? (e 3384)
- 38) Is die karakterelemente wat 'n bekering moontlik maak, geplant? (e 3384)
- 39) Is die stappe van verandering geloofwaardig, te vinnig of te stadig? (e 2580)
- 40) Beleef die karakter 'n krisis indien hy in 'n kort tydsbestek verander? (e 3393)
- 41) Word 'n vinnige verandering bewerkstellig deur 'n paar "argumente" wat 'n goeie persoon opper? (e 3383)
- 42) Word 'n karakter wat van sleg na goed moet verander, gewys
- hoe hy nadink?
  - dat hy aarsel voor hy iets doen?
  - dat hy reageer op een van sy dade?
  - hoe hy met ander daarvoor redeneer?
  - waar hy, voor sy finale bekering, reageer op verskillende aspekte van sy huidige lewe? (e 3384)
- 43) Stel die storie groot eise aan karakters? (e 3394)
- 44) Verander karakters se reaksies op probleme? (e 2584)
- 45) Laat die stryd die held deur die uiterlike skyn van dinge sien? (e 3411)
- 46) Gee die held se stryd hom beter insig in die teenoorgestelde geslag? (e 3411)
- 47) Word karakterverandering aangedui deur
- beelde? (e 479)
  - voorkoms of aksies? (e 3422)
  - voorwerpe soos klere? (e 2633)
  - iets aan die einde wat hy nie aan die begin kon doen nie? (e 867)
  - fisiese aksie wat aantoon hoe sy reaksie op probleme verander? (e 2584)
- 48) Regreer die held as gevolg van die krisis? (e 826)
- 49) Verander ander karakters as gevolg van die held? (e 3387)
- 50) Is daar karakterverandering
- in karakters rondom die held? (e 3377)
  - met 'n groep van hoofkarakters? (e 3399)
- 51) Beweeg iemand van dapper na 'n lafaard weens
- ouderdom;
  - fisiese agteruitgang of
  - veranderde finansiële status? (e 3377)

- 52) Het die held iets van al die argetipes wat hy ontmoet het oorgeneem en verenig in 'n volledige mens? (e 2975)
- 53) Is daar nuwe
- a) besluite wat lei tot nuwe gedrag?
  - b) hindernisse wat karakters forseer om nuwe besluite te neem?
  - c) gedrag wat lei tot die ontdekking van nuwe vermoëns en insigte? (e 3405)
- 54) Gaan die held deur 'n laaste gevaarlike toets, waar hy moet wys dat hy werklik verander het en die lesse van die storie geleer het? (ee 782, 2399, 3414, 3416)
- 55) Faal die held met die opstanding
- a) en dink medekarakters en kykers hy het hulle in die steek gelaat?
  - b) maar word opgewek uit die "dood" as hy van plan verander? (e 3414)
- 56) In watter opsigte het die held meer verantwoordelikheid aanvaar tydens die verloop van die storie? (e 3423)
- 57) Illustreer die
- a) held se terugkeer dat/hoe ver, hy verander het? (e 867)
  - b) opstanding/klimaks die held se positiewe of negatiewe groei? (e 494)
- 58) Vind daar positiewe verandering in die held plaas as hy 'n probleem rondom die sekondêre plot oplos? (e 3406)
- 59) Het die karakter
- a) te veel verander? (e 3398)
  - b) ruimte om te groei? (e 2534)
  - c) genoeg tyd om te verander? (e 473)
  - d) die wil om te leer en te groei? (e 508)
  - e) in hom die saad van sy toekomstige ontwikkeling? (ee 3376, 3378)
- 60) Moet die modifiseerder verander om sy doelwitte te bereik? (ee 3403, 3438)
- 61) Word beide die held en modifiseerder verander deur hulle interaksie? (e 3429)
- 62) Het die modifiseerder doelwitte/word hy gedwing om doelwitte te stel? (e 3437)
- 63) Vind die karakterverandering plaas by een of meer van die volgende strukturele fokuspunte:
- a) Eerstebedryfklimaks.
  - b) Krisis/middelpuntgebeure.
  - c) Tweedebedryfklimaks.
  - d) Derdebedryfhoofklimaks? (e 3439)
- 64) Moet die held iets nuuts probeer om 'n ware held te wees? (e 3430)
- 65) Ontdek die karakter iets oor homself soos die storie ontwikkel? (e 350)
- 66) Hou die karakterverandering kykers aan die raai oor die storie-uitkoms? (e 3426)
- 67) Onthul die aksies van die karakter en die resultate daarvan sy ware natuur aan homself en wat hom gemotiveer of benadeel het? (e 3440)
- 68) Bring die onthulling van die karakter se ware natuur pyn/neerlaag in die geval van 'n opponent of tragiese held? (e 3440)
- 69) Is die karakter aan die einde spyt maar
- a) slimmer?
  - b) nie slimmer nie? (ee 3417, 3418)
- 70) Lei selfinsig tot die korrigerende van 'n gebrek en heelmaking? (e 3440)
- 71) Is die kern van die storie die leerproses wat verloop tussen die held en sy mentor/geliefde/opponent? (e 3412)



- 72) Watter gebreke/negatiewe eienskappe
- was van die begin af daar?
  - het bygekom langs die pad?
  - moet nog gekorrigeer word?
  - moet as deel van die storie onveranderd bly?
  - is 'n noodsaaklike deel van die karakter se natuur? (ee 3419 - 3421)
- 73) Is die karakter gedoem om die trauma te herhaal omdat hy nie leer nie? (e 3418)
- 74) Skep die finale fase van die held se karakterboog 'n onthulling/verandering in sy houding teenoor die situasie of persoon wat die bron van konflik is? (e 2580)
- 75) Onthul die karakter se reaksie op stres/hindernisse
- 'n ander aspek van sy karakter/emosie? (e 2580)
  - net 'n dormante/verskuilde deel van sy persoonlikheid? (e 3445)
- 76) Vind die karakterverandering hoofsaaklik plaas in reaksie op wat gebeur in die krisis rondom strukturele fokuspeunte? (e 3439)
- 77) Is karakters wat nie verander nie
- individualiste?
  - ikone wat selde verouder, eerder as werklike mense? (e 3443)
  - iemand met 'n interne eienskap soos 'n morele kode of verbond? (e 3442)
- 78) Wat is karakters se persepsie van realiteit en hoe het dit verander aan die einde? (ee 516, 517)
- 79) Is dit eers as die karakter ophou om teen homself te veg dat hy die skaal in sy guns swaai en triomfeer? (e 3446)
- 80) Word die karakter se emosionele
- toestand onthul aan die begin?
  - toestand uitgedaag deur 'n reeks dramatiese gebeure deur die storie?
  - waarheid onthul deur die emosionele veranderings wat hy van die begin tot die einde ondergaan? (e 2580)
- 81) Maak die karakter oor en oor dieselfde foute, maar bluff homself dat dit verskillende foute is? (e 3402)
- 82) Is die klimaks die hoogtepunt van die held se verandering? (ee 3413, 3415)
- 83) Word die held se karakter tydens die hoofklimaks herstel of herskep? (e 2402)
- 84) Neem die held sy grootste verantwoordelikheid op met die terugkeer? (e 3424)
- 85) Maak die karakterverandering aan die einde sin? (e 3442)
- 86) Word die belangrikste veranderings in die karakter geïllustreer? (e 3379)
- 87) Weet hy aan die einde iets wat hy nie aan die begin geweet het nie? (e 515)
- 88) Is die held aan die einde 'n nuwe wese met nuwe insig? (ee 494, 2401, 2684)
- 89) Help die karakterontwikkeling om die tema en storie te kommunikeer? (e 480)
- 90) Gee karakters se ontwikkeling substansiële betekenis aan die storie? (e 3425)

## 7.5 Makrokontrolelys: Dialoog

### 7.5.1 Algemeen

- Het dit 'n spesiale styl? (e 378)
- Is die styl gepas vir die genre? (e 3608)
- Impliseer dit eerder as om te verduidelik? (e 3518)
- Is die openingsdialoog dramaties effektief? (e 3478)





- 5) Verskaf die dialoog die volgende inligting oor 'n karakter:
- Hoe hy dink.
  - Waar hy vandaan kom.
  - Waarheen hy op pad is.
  - Wat belangrik is vir hom.
  - Wat onbelangrik is vir hom.
  - Sy sielkundige toestand? (e 3464)
- 6) Doen die dialoog een van die volgende:
- Skep humor.
  - Skep spanning.
  - Onthul emosies.
  - Verskaf dit inligting.
  - Ontwikkel die storie.
  - Verskaf vars inligting.
  - Verskaf uiteensetting.
  - Verskaf voorbereiding.
  - Stel probleme bekend.
  - Skep/onthul atmosfeer.
  - Kommunikeer die tema.
  - Onthul/ontwikkel konflik.
  - Verbind skote en tonele.
  - Onthul/ontwikkel karakters.
  - Reflekteer die styl van die storie.
  - Ontwikkel kykers se insig in die storie.
  - Vestig die genre en stemming van die storie.
  - Karakteriseer deur individualiteit te reflekteer.
  - Lê die onderliggende kragte in die storie bloot.
  - Bestuur tyd deur middel van ritme, tempo en spoed.
  - Maak dit vir die karakter moontlik om te demonstreer wie/hoe hy is.
  - Suggereer die teenwoordigheid van objekte en persone wat nie gesien word nie? (ee 3458 - 3461, 3463, 3494, 3496, 3524)
- 7) Vestig dit die onderwerp, atmosfeer en kernaannames? (e 3480)
- 8) Vervul die dialoog 'n inligtings-, gevoels- en/of karakteriseringsfunksie? (e 90)
- 9) Is dit deurgaans onsigbaar of vestig dit die aandag op sigself? (ee 3479, 3493)
- 10) Is dit souterig, verbitterd, kleurvol, intens, skerp, slim, oorspronklik en/of interessant? (ee 546, 3500)
- 11) Beweeg dialoog die storie vorentoe deur
- vorige gebeure te herroep? (e 3465)
  - toekomstige oorwegings te reflekteer? (e 3465)
  - onmiddellike omstandighede en behoeftes te reflekteer? (e 3465)
- 12) Dra die dialoog belangrike elemente van die plot oor sonder om kunsmatig of onnatuurlik te klink? (e 3462)
- 13) Is dit nodig dat kykers die dialoog verstaan? (e 3468)
- 14) Word daar ook gekommunikeer deur kyke en handeling? (e 3936)
- 15) Vertel die dialoog wat reeds gebeur het of wat kan gebeur? (ee 3553, 3735)
- 16) Verdraai 'n karakter die feite of gee hy nuwe perspektief daaraan indien hy aan 'n ander karakter vertel wat pas gebeur het? (e 3553)

- 17) Is die dialoog
  - a) voorspelbaar? (e 964)
  - b) regdeur op dieselfde peil? (e 381)
- 18) Is dit moeilik om afskermdialoog te verstaan? (e 3509)
- 19) Verskuif afskermdialoog verkeerdelik die aandag na die luisteraar? (e 3510)
- 20) Maak buitebeelddialoog dit moontlik om die reaksie van karakters dop te hou? (e 3491)

### 7.5.2 Uiteensetting

- 1) Word die dialoog ooglopend gebruik vir uiteensetting? (e 3667)
- 2) Kan die uiteensetting beter visueel oorgedra word? (e 3677)
- 3) Onthul dialoog iets oor karakters se
  - a) agtergrond;
  - b) standpunte;
  - c) emosies en/of
  - d) begeertes? (e 361)
- 4) Word dinge vertel wat
  - a) in elk geval gaan gebeur?
  - b) reeds op die skerm gebeur het? (e 3683)
- 5) Word karakter onthul deur 'n monoloog? (e 3748)
- 6) Word te veel uiteensetting deur dialoog verskaf? (e 3673)
- 7) Beskryf dialoog
  - a) die omgewing? (e 3659)
  - b) iets wat weens sensuur of produksiekoste nie gewys kan word nie? (e 3660)
- 8) Is die enigste funksie van 'n stuk dialoog om uiteensetting te gee? (e 3680)
- 9) Kry kykers net 'n leidraad en moet dan self afleidings maak? (e 3670)
- 10) Gee dit
  - a) wenke oor/regverdiging vir toekomstige gebeure/die tema? (e 3688)
  - b) vooruitskouing sonder om dit wat gaan gebeur weg te gee? (e 3689)
- 11) Dwing dialoog wat vooruitskouing gee kykers om aannames te maak? (e 3689)
- 12) Verskaf dialoog
  - a) te min inligting? (e 377)
  - b) feite uit die verlede? (e 3658)
  - c) te veel inligting? (ee 376, 3670)
  - d) inligting wat noodsaaklik is vir die storie? (e 362)
- 13) Praat twee persone oor 'n derde en verskaf dan uiteensetting? (e 3681)
- 14) Word die volgende gebruik om dialooguiteensetting te motiveer/versteek:
  - a) Intieme tonele van liefde.
  - b) Volatiele tonele van konflik of woede.
  - c) Tonele van onophoudelike ondervraging? (ee 3672, 3684)
- 15) Word uiteensetting gedoen
  - a) deur 'n karakter wat nie die inligting het nie, maar die reg het om vrae te vra?
  - b) oor 'n karakter wat normaalweg nie daarvoor sal praat nie, verskaf deurdat iemand hom beskuldig of oor hom spekuleer? (ee 3666, 3669)
- 16) Sal die storie daaronder lei as uiteensettingsdialoog weggelaat word? (e 3675)

- 17) Word direkte dialoog
  - a) in jeugstories gebruik?
  - b) gebruik om spesialiskennis aan kykers oor te dra? (e 3678)
- 18) Sal dié spesifieke uiteensettingsdialoog beter werk op 'n ander plek? (e 3676)
- 19) Is daar vrae met wie, wat, waar en hoekom, wat ooglopend lyk soos uiteensetting? (e 3770)
- 20) Word visuele inligting oor
  - a) 'n karakter verbaal bevestig en uitgebrei?
  - b) die dramatiese situasie verbaal bevestig en uitgebrei? (e 3679)
- 21) Word uiteensetting deur dialoog gedoen in situasies wat die verskaffing daarvan vereis? (e 3671)
- 22) Klink dialoog wat
  - a) vooruitskouing gee normaal? (e 3688)
  - b) uiteensetting gee soos inligting wat karakters moet sê of hoor? (e 3671)
- 23) Word voorwaartse beweging behou tydens uiteensettingsdialoog? (e 3680)
- 24) Maak die uiteensetting die dialoog onnatuurlik? (e 3667)
- 25) Is die dialoog verweef met die aksie? (e 3680)

### 7.5.3 Verskillende karakters

- 1) Reflekteer dialoog karakters se
  - a) land;
  - b) hoop;
  - c) status;
  - d) geloof;
  - e) streek;
  - f) drome;
  - g) beroep;
  - h) kultuur;
  - i) tydsera;
  - j) behoeftes;
  - k) ouderdom;
  - l) opvoeding;
  - m) agtergrond;
  - n) kundigheid;
  - o) ondervinding;
  - p) temperament;
  - q) persoonlikheid of/en
  - r) emosionele toestand? (ee 252, 364, 3468, 3788, 3789, 3791, 3792, 3803, 3805, 3810, 3815, 3823)
- 2) Praat ou mense stadig? (e 3798)
- 3) Klink alle karakters dieselfde of het elkeen 'n kenmerkende
  - a) styl;
  - b) ritme;
  - c) sleng;
  - d) intonasie en
  - e) woordeskat? (ee 146, 545, 3528, 3544, 3813)



- 4) Borrel jongmense se gedagtes uit? (e 3799)
- 5) Gebruik pedantiese persone lang sinne? (e 3796)
- 6) Praat sterk persoonlikhede met determinasie? (e 3797)
- 7) Val verbeeldinglose mense dikwels terug op clichés? (e 3801)
- 8) Byt 'n hardkoppige persoon sy woorde vasberade af? (e 3794)
- 9) Gebruik poëtiese/filosofiese mense baie beeldspraak? (e 3800)
- 10) Praat elkeen in karakter en binne die grense van sosiale norme? (e 3812)
- 11) Praat huiwerige persone stadig met baie um's, aa's en die woord "en"? (e 3795)
- 12) Is daar multilettergreep-, elegante of diepsinnige woorde wat nie inherent deel is van die tipe karakter nie? (e 3763)
- 13) Word karakters se dialoog gekarakteriseer deur een of meer van die volgende eienskappe:
  - a) Pittig.
  - b) Vloek.
  - c) Bondig.
  - d) Mompel.
  - e) Meng tale.
  - f) Tussenwerpsels.
  - g) Eiesoortige woorde.
  - h) Eiesoortige uitdrukkings.
  - i) Beklemtoon sekere woorde of frases.
  - j) Dit klink sangerig, veral in vraag-en-antwoordsessies.
  - k) Ruil woorde om.
  - l) Praat los en vas.
  - m) Dieselfde lengte.
  - n) Geliefde sêgoed.
  - o) Dieselfde taalgebruik.
  - p) Herhaal woorde of sinne wat hy reeds gebruik het.
  - q) Dieselfde jambiese struktuur? (ee 3802, 3806 - 3809, 3816, 3822)
- 14) Klink dit soos werklike mense wat uit hul agtergrond praat? (e 3866)
- 15) Is karakters se dialoog konsekwent regdeur die storie? (e 3804)
- 16) Karakteriseer die dialoog
  - a) karakters vinnig? (e 3792)
  - b) bykarakters in een sin? (e 3792)
- 17) Word die karakter se persoonlikheid weerspieël in die aard, tempo en inhoud van sy spraak? (e 3793)
- 18) Het die karakter 'n rede om te praat? (e 3940)
- 19) Onthul dit wat karakters nie sê nie, iets? (e 3817)
- 20) Wat probeer die karakter sê en waarom? (e 3625)
- 21) Reflekteer karakters die taalgebruik van die skrywer? (e 3790)
- 22) Lewer karakters dialoog wat geen normale persoon sal sê nie? (e 3811)
- 23) Is die kwaliteit van die dialoog gesetel in goeie karakterisering? (e 3814)
- 24) Is kinder-karakters se
  - a) dialoog te veel? (e 3884)
  - b) sinne te kompleks en lank? (e 3885)
  - c) kommunikasie gefokus op aksie, reaksie en lyftaal? (e 3884)
- 25) Gee die kompleksiteit van die idioom 'n aanduiding van klas? (e 3818)

- 26) Is dit realisties vir karakters om idees en abstraksies te bespreek sonder selfbewustheid? (e 3821)
- 27) Dra die dialoog substansieel by tot die realisme van karakters? (e 3467)
- 28) Raak almal die een skerpsinnigheid na die ander kwyt in 'n sitkom? (e 3813)
- 29) Word magsimplikasies gereflekteer in woordkeuse en aanwending? (e 3820)
- 30) Gee die balans van emosie en sosiaal aanvaarbare taalgebruik 'n aanduiding van die persoonlikheid van karakters? (e 3819)

#### 7.5.4 Monoloë/gedagtes/vertellings/stem-oor

- 1) Het die monoloog 'n funksie of lei dit tot niks? (ee 371, 3743, 3749)
- 2) Kan monoloë/stem-oor/vertellings/gedagtes visueel vervang word? (e 289)
- 3) Hoe baie monoloë/gedagtes/stem-oor/vertellings of iets wat nie op die skerm kan verskyn nie, is daar? (e 557)
- 4) Is die monoloog
  - a) realisties? (e 3745)
  - b) goed gemotiveer? (e 3746)
  - c) 'n stem-oorvertelling? (e 3751)
- 5) Praat karakters met die kykers? (e 3750)
- 6) Vertraag dit die vloei van die storie? (ee 3742, 3745)
- 7) Voel vertelling/stem-oor onnatuurlik en geforseerd? (e 1268)
- 8) Word die gedagtes van karakters onthul in die dialoog? (e 3470)
- 9) Begin die monoloog as 'n stem-oorgedagte en dan sê die karakter 'n sin of sinsnede hardop? (e 3752)
- 10) Behels 'n monoloog iets soos die volgende:
  - a) 'n Vurige gebed.
  - b) 'n Man wat met sy hond praat.
  - c) 'n Kind wat met haar pop praat.
  - d) 'n Toespraak binne die konteks van die storie.
  - e) 'n Ouma wat met haar slapende kleinkind praat.
  - f) Iemand wat oefen wat hy vir iemand anders gaan sê.
  - g) 'n Meisie wat met haar beeld in die spieël praat? (ee 3747, 3751)
- 11) Dra stem-oor/vertelling ook by tot die storiestemming en -styl? (ee 1268, 3753)
- 12) Word 'n vertelling aan die begin en einde van 'n ernstige storie gebruik? (e 3760)
- 13) Sal 'n stem-oor tot gevolg hê dat daar 'n band tussen die held en kykers ontwikkel? (e 1678)
- 14) Is die stem-oor of gedagte
  - a) slegs 'n frase of kort sin?
  - b) 'n herroeping van iets wat vroeër gesê is? (e 3744)
- 15) Is daar te veel stem-oor/vertelling? (e 1266)
- 16) Verskaf die verteller
  - a) ironie;
  - b) ironiese humor;
  - c) 'n nuwe dimensie;
  - d) 'n ander perspektief;
  - e) 'n unieke atmosfeer of
  - f) objektiewe kommentaar? (ee 3756 - 3758)

- 17) Doen die karakter 'n belydenis? (e 3759)
- 18) Word kontrapunt stem-oor/vertelling gebruik? (e 1267)
- 19) Gaan vertelling/stem-oor saam met konfliktsituasies? (e 3754)
- 20) Is die verteller 'n karakter wat doelbewus sy storie met kykers deel? (3755)

#### 7.5.5 Funkisionaliteit/eenvoud/kommunikasie

- 1) Het dit 'n definitiewe dramatiese funksie of laat dit die storie stilstaan/afdwaal? (ee 51 - 53, 371, 963, 3471, 3503, 3520, 3529, 3532, 3546, 3675, 3726, 3730)
- 2) Word dit die eerste keer maklik verstaan? (ee 374, 3504, 3521, 3762)
- 3) Is dit
  - a) direk;
  - b) lenig;
  - c) subtiel;
  - d) duidelik;
  - e) essensieel;
  - f) ondergeskryf;
  - g) op die punt af en
  - h) onderbeklemtoon? (ee 248, 254, 3484, 3501, 3738, 3765, 3766)
- 4) Is die dialoog verskraal tot los sinne sonder persoonlikheid? (e 3768)
- 5) Is dit verbandhoudend/aanvullend tot beelde van die oomblik? (ee 3494, 3530)
- 6) Is elke woord van 'n spraaksamige/langdradige karakter betekenisvol? (e 3739)
- 7) Is dit gestroop van
  - a) herhalings;
  - b) slim sêgoed;
  - c) woordspeling;
  - d) onnodige inligting;
  - e) stagnante dialoog;
  - f) niksseggende inhoud;
  - g) enigiets wat aandag op sigself vestig;
  - h) enigiets wat kykers uit die storie neem;
  - i) clichés;
  - j) metafore;
  - k) liriese taal;
  - l) gebabbelry;
  - m) onnodige sinne;
  - n) onnodige woorde en
  - o) onnodige sinsnedes? (ee 258, 3493, 3533, 3534, 3565, 3734, 3857, 3861)
- 8) Bevat dit onnodige statistiek/abstrakte of wetenskaplike feite? (e 3487)
- 9) Kommunikeer dit wat karakters nie sê nie, ook iets belangrik? (e 3932)
- 10) Ondermyn die baie vreemde terme en beeldspraak uit karakters se verwysingsraamwerk, kommunikasie met kykers? (ee 3761, 3791)
- 11) Word die wet van dalende opbrengs oortree? (e 3736)
- 12) Is dit vullerdialoog? (e 3740)
- 13) Kommunikeer dit
  - a) baie inligting sonder dat dit ooglopend is? (e 363)
  - b) wat die karakter wil hê of wat hy nodig het? (e 3583)
  - c) inligting aan kykers of aan die ander karakters? (e 3492)

- 14) Is daar min woorde sodat akteurs dit duidelik kan uitspreek? (e 3765)
- 15) Is romans en verhoogdramas se dialoog genoeg verminder? (ee 3729, 3731)
- 16) Is individuele gespreksbeurte/toesprake
  - a) te lank? (ee 447, 3517, 3737, 3767, 3864)
  - b) belas met meer as een gedagte/noodsaaklike inligting as wat kykers op een slag kan absorbeer? (ee 447, 3537, 3741)
- 17) Maak die storie te sterk staat op dialoog? (ee 370, 448, 550, 3472, 3485, 3545)
- 18) Kan die toneel geskryf word met minder dialoog of sonder dialoog? (e 1562)
- 19) Gebruik dit meestal kort sinne met eenvoudige konstruksie en eenvoudige, informele woorde? (ee 3505, 3516, 3767)
- 20) Praat die karakter
  - a) van nature baie? (e 3727)
  - b) net as daar 'n rede is? (e 3733)
- 21) Maak karakters die punt en bly dan stil? (e 3733)
- 22) Is dit toepaslik of kunsmatig vir die genre? (e 3499)
- 23) Gee dit net inligting wat beelde/aksie nie kan nie? (e 3531)
- 24) Is daar onfunksionele vrae wat lei tot ja-of-nee-antwoorde? (e 3769)
- 25) Gaan dit hoofsaaklik oor erkenning en reaksie op ander dialoog? (e 3732)

#### 7.5.6 Fokus/voorwaartse beweging/afwagting/spanning/konflik

- 1) Skep/verhoog/bevorder dit spanning en konflik? (ee 375, 3473, 3547, 3549)
- 2) Word alles vertel of word wenke en enkele detail gebruik? (e 3865)
- 3) Bevat dit inligting waaroor kykers nuuskierig is? (e 3692)
- 4) Pas dit by die karakter se doelwit? (e 364)
- 5) Betrek dit die kykers? (e 3483)
- 6) Bly dit by die onderwerp? (ee 3481, 3482, 3502)
- 7) Is die dialoog voorspelbaar onder die omstandighede? (e 964)
- 8) Is die eerste dialoog na 'n terugsnit geskik vir die impak wat dit het? (e 3929)
- 9) Is dit toepaslik of kunsmatig ten opsigte van die storie se dramatiese vraag/doelwit/konflik? (ee 379, 3655)
- 10) Is daar te veel tussenwerpsels? (e 3728)
- 11) Is vrae en antwoorde interessant? (e 3772)
- 12) Stimuleer dit kykers se nuuskierigheid? (e 3548)
- 13) Dra dit by tot interaksie tussen konflikterende karakters? (e 3654)
- 14) Vertraag dialoog aan die einde van die toneel die dramatiese aksie? (e 3764)
- 15) Draai elke wisseling van dialoog die gebeure van die toneel in een of ander rigting sonder herhaling? (e 3502)
- 16) Lei dit tot 'n verandering in
  - a) gebeure?
  - b) verhoudings? (ee 3550, 3551)
- 17) Neem dit die storie in 'n redelike reguit lyn vorentoe? (ee 3476, 3565)
- 18) Dra dit by tot die aaneenlopende ontwikkeling van die storie? (e 3653)
- 19) Illustreer die dialoog die ontwikkeling van konflik deur te wys hoe die konflik karakters en wat hulle sê affekteer? (e 3656)
- 20) Moet daar weggesny word van die dialoog om te verhoed dat kykers sekere inligting ontvang? (e 3927)



### 7.5.7 Aksie/gedrag

- 1) Word dialoog gebruik om 'n lang of vinnige aksie- of jaagtoneel te breek voor dit met nuwe krag voortgaan? (e 3783)
- 2) Bevorder of belemmer dit die aksie? (e 3785)
- 3) Gaan die dialoog ook oor dit wat karakters hoor? (e 3657)
- 4) Is dialoog toepaslik of kunsmatig ten opsigte van aksie/gedrag? (ee 364, 379)
- 5) Word lang, maar noodsaaklike dialoog met interessante gebeure vermeng of opgedeel om dit interessant te hou? (ee 3537, 3540)
- 6) Is dit verbale aksie? (e 3786)
- 7) Probeer dit iets bekom van ander karakters? (e 3787)
- 8) Beskryf die dialoog aksies van karakters buite die toneel? (e 3784)
- 9) Is daar dialoog wat vervang kan word met handeling/aksie? (ee 289, 290)
- 10) Bevat jaagsekwense so min dialoog/kort sinsnedes moontlik? (ee 3781, 3782)
- 11) Reageer dit op iets? (e 3787)
- 12) Is daar aksie wat dialoog versterk of weerspreek? (e 3541)
- 13) Word karakters gedwing om sterker dialoog te gebruik? (e 499)
- 14) Filtreer of interpreteer karakters dialoog as gevolg van eie behoeftes? (e 3657)
- 15) Poog elke sin om iemand se gedrag/gesindheid te beïnvloed? (ee 3490, 3527)

### 7.5.8 Struktuur

- 1) Begin elke dialoogdeel so laat moontlik? (e 3614)
- 2) Word die argument ontwikkel en geïntensiveer? (e 3616)
- 3) Word die toneel afsluit met skerpsinnige of swaar dialoog? (e 3764)
- 4) Word die inherente spanning van dramatiese progressie benut? (ee 3611, 3862)
- 5) Het elke dialoogdeel 'n begin, middel en einde wat die reëls van dramatiese konstruksie volg? (e 3613)
- 6) Bou die dialoog
  - a) in humor tot 'n slaatllyn? (e 3612)
  - b) tot 'n klimaks van een of ander aard? (ee 3552, 3617)
  - c) meestal van die mins tot die mees belangrike? (ee 3523, 3610)
- 7) Forseer die dialoog kykers en karakters om tot aan die einde te luister? (e 3862)
- 8) Word die verskil tussen 'n stelling en 'n dreigement in ag geneem? (e 3469)
- 9) Eindig elke dialoogdeel so gou moontlik na die klimaks? (e 3618)
- 10) Sit die betekenis van die sin in die middel? (e 3861)
- 11) Is die volgorde van inligting verwarrend? (e 3538)
- 12) Is daar reaksietyd sodat emosie by karakters en kykers kan registreer? (e 3539)
- 13) Word die impak van verskillende buie op die dialoog in ag geneem? (e 3469)
- 14) Is daar minder belangrike dialoog wat tydens of na die groot emosionele ontwikkeling van die toneel voorkom? (ee 3538, 3764)
- 15) Val karakters mekaar soms in die rede? (e 3867)
- 16) Is die dialoog 'n pingpong-spel? (e 3563)
- 17) Praat karakters soms by mekaar verby? (e 3572)
- 18) Is daar omgekeerde bou in die dramatiese waarde van die dialoog? (e 3535)
- 19) Sê die karakter dadelik sy sê of praat hy eers rondom die onderwerp? (e 3567)
- 20) Kom die gesprek nader aan die punt, trek terug en kom dan weer terug? (e 3567)



### 7.5.9 Vloei van dialoog

- 1) Het die inhoud kontinuïteit? (e 3626)
- 2) Is dialoog stram en kunsmatig? (e 3650)
- 3) Word hoeke spaarsamig gebruik? (ee 257, 3644)
- 4) Is daar 'n vraag wat lei tot 'n verandering van die onderwerp? (e 3645)
- 5) Is daar te veel stopwoorde wat die vloei van dialoog vertraag? (e 3651)
- 6) Vloei dialoog van sin tot sin en gesprek tot gesprek? (ee 373, 3626, 3643)
- 7) Word die volgende gebruik as hoeke:
  - a) Saamstem? (e 3646)
  - b) Meningsverskille? (e 3646)
  - c) Vrae en antwoorde? (e 3630)
  - d) Verskille en argumente? (e 3640)
  - e) Soortgelyke konstruksie? (e 3648)
  - f) Aksie wat reageer op dialoog? (e 3642)
  - g) Sukkelende/onvoltooide dialoog? (e 3633)
  - h) Karakters voltooi mekaar se sinne? (e 3629)
  - i) Karakters vul mekaar se sinne aan? (e 3629)
  - j) Karakters val mekaar in die rede? (ee 3635, 3641)
  - k) Die deel van progressie tussen sprekers? (e 3649)
  - l) 'n Woord/sin/sinsdeel word herhaal? (ee 3627, 3628, 3648)
  - m) 'n Woord word gebruik wat pas by 'n vorige woord? (e 3647)
  - n) 'n Deel van die vraag word in die antwoord gebruik? (e 3631)
  - o) 'n Opmerking verskil of stem saam met 'n vorige opmerking? (e 3634)
  - p) 'n Sentrale idee wat ontwikkel word deur opeenvolgende sprekers? (e 3636)
  - q) 'n Vraag word beantwoord deur 'n vraag wat ook 'n antwoord vereis? (e 3632)
- 8) Word tonele aanmekaar verbind deur 'n
  - a) etiket? (e 3637)
  - b) hoek? (ee 257, 3638)
- 9) Word daar weggesny na iets anders indien inligting herhaal word? (e 3927)
- 10) Word meningsverskil uitgedruk deur 'n teenstelling, ontwyking of stilte as 'n antwoord verwag is? (e 3646)
- 11) Verskaf 'n etiket 'n
  - a) wending in die plot?
  - b) 'n nuwe karaktertrek?
  - c) opsomming van die inhoud van die toneel? (e 3637)
- 12) Gee hoeke 'n meganiese tekstuur aan die gesprek? (e 3644)
- 13) Is daar skakels wat ononderbroke van toneel na toneel vloei? (e 3639)
- 14) Oorheers een karakter terwyl 'n ander een bloot as klankbord dien? (e 3652)
- 15) Moet die storie eerder wegsny na 'n ander toneel/skoot ter wille van die dialoog? (e 3926)

### 7.5.10 Tempo, ritme en variasie

- 1) Beweeg die dialoog voortdurend vorentoe? (e 3620)
- 2) Sal variasie daarby baat indien die dialoog versnel of vertraag word? (e 3624)
- 3) Is daar geleidelik meer aksie en minder dialoog/meer kriptiese dialoog na die einde toe is? (e 895)



- 4) Bevorder elke dialoogsekwens die storie
  - a) ritme?
  - b) tempo? (e 3621)
- 5) Is sinne/dialoog
  - a) min in tonele wat 'n vinnige tempo vereis?
  - b) langer in tonele wat 'n stadige tempo vereis?
  - c) kort/woorde kortgeknip in tonele wat 'n vinnige tempo vereis? (ee 3622, 3623)
- 6) Is toesprake/dialoog/dialoogtonele te lank? (ee 549, 3508, 3619)
- 7) Is dialoog te
  - a) reëlmatig? (e 3624)
  - b) aanhoudend? (e 3540)
- 8) Verloop die storie te stadig omdat die dialoog afdwaal? (e 3625)
- 9) Is daar variasie in die
  - a) stemming? (e 3543)
  - b) aanwending van dialoog tussen tonele of die storie as geheel? (e 3542)
- 10) Word dialoog afgewissel met visuele/ander ouditiwe kommunikasie? (e 3540)
- 11) Is daar
  - a) 'n singerige ritme in die sinne? (e 3561)
  - b) gepaste stiltes in die dialoog? (e 3933)
- 12) Is kykers se belewenis van tydsverloop indien die beeld wegsny en later terug sny na 'n toneel met dialoog, funksioneel? (ee 3927, 3928)
- 13) Sal 'n
  - a) stilte op die punt beter wees as dialoog?
  - b) statiese oomblik op die punt beter wees as lawaai/aksie? (ee 3934, 3940)
- 14) Is elke woord/sin deel van 'n ontwerp rondom die toneelwending? (e 3503)
- 15) Vloei en stop dit om dramatiese oomblikke te beklemtoon? (e 3526)

#### 7.5.11 Realisme/kru taal

- 1) Simuleer dit werklike spraak deur 'n gesprekstrant aan te neem? (e 3495)
- 2) Klink die dialoog natuurlik
  - a) en soos 'n gesprek? (ee 247, 3558)
  - b) of is dit dramaties effektief? (e 3477)
  - c) sonder dat dit ongekontroleerd is? (ee 3511, 3514)
- 3) Is die woordeskat informeel/natuurlik of klink dit soos prosa? (ee 3504, 3525)
- 4) Bestaan dit uit woorde wat regte mense in regte situasies sal gebruik? (e 3556)
- 5) Is dit onfunksioneel styf, hoogdrawend, pseudo-intellektueel, teatraal, oordadig, letterkundig, kunsmatig, melodramaties, moeilik om uit te spreek, of vaal? (ee 371, 380, 3488, 3512)
- 6) Het dit die indirektheid, pouses, soekendheid, struikelings, huiwerings, repeterings, onderbrekings, verkortings, onvoltooidhede, sleng, alledaagshede en kru taal van normale spraak? (ee 3504, 3513, 3554, 3555, 3566, 3858)
- 7) Is gesprekke stamelend met halwe sinne, onsamehangend en slordige woordgebruik? (e 3476)
- 8) Hoeveel direkte dialoog is daar? (e 251)
- 9) Skakel dit kykersbetrokkenheid uit omdat dit direk is? (ee 3519, 3569)

- 10) Gee karakters 'n gladde relaas/perfekte toespraak oor gebeure in die verlede tydens die onthulling van karaktermotivering? (e 3709)
- 11) Is die dialoog toepaslik of kunsmatig ten opsigte van
  - a) waardes?
  - b) verhoudings? (e 379)
- 12) Pas dit by die situasie? (e 253)
- 13) Skud of knik karakters soms hulle koppe? (e 3570)
- 14) Klink vrae en antwoorde onnatuurlik/te klinies? (ee 3771, 3772)
- 15) Het 'n karakter met komplekse dialoog ook abstrakte logika? (e 3882)
- 16) Word die woorde ja en nee onnatuurlik baie gebruik? (ee 3564, 3570)
- 17) Kommunikeer die
  - a) karakter waardes wat gepas is vir hom? (e 367)
  - b) dialoog verhoudings en nie net woorde nie? (e 255)
- 18) Klink dit of die dialoog nou vir die eerste keer uitgedink word? (e 3571)
- 19) Begin sommige karakters hul
  - a) gesprekke met woorde soos *wel* of *so*?
  - b) reaksie op vrae of skerp opmerkings met woorde soos *wel* of *so*? (e 3557)
- 20) Vertraag die realistiese elemente van die dialoog die tempo? (e 3554)
- 21) Is dialoog hard en realisties in realistiese stories? (e 3608)
- 22) Verloor kru taal sy impak omdat dit
  - a) te gereeld gebruik word? (e 5855)
  - b) die storie verstop met lelikheid? (e 5854)
- 23) Is kru taal
  - a) gematig?
  - b) so min moontlik gebruik?
  - c) effektief as dit wel kru taal gebruik? (ee 5853 - 5855)
- 24) Is die taal te kru vir televisie? (e 5853)
- 25) Kan die karakter sy woede met aksie uitdruk eerder as kru taal? (e 5855)

#### 7.5.12 Poëtiese en ironiese dialoog

- 1) Is die dialoog ryk, harmonieus en realisties? (e 372)
- 2) Is poëtiese dialoog gepas vir die karakter/toneel? (e 3879)
- 3) Bevat die dialoog een goeie metafoor/stelling/sin? (e 3880)
- 4) Is poëtiese dialoog verwarrend en moeilik om te volg? (e 3881)
- 5) Het dialoog gepaste metafore/vreemde woorde wat dit poëties maak? (e 3878)
- 6) Word 'n karakter wat poëtiese of gladde dialoog gebruik gekenmerk deur verbale slinksheid? (e 3882)
- 7) Bevat dit
  - a) alliterasie?
  - b) toevallige rym? (ee 3506, 3507, 3560)
- 8) Kan 'n poëtiese gevoel geskep word deur bestaande woorde te verleng, verkort of vervorm, sonder om verstaanbaarheid in te boet? (e 3879)
- 9) Is daar alliterasie wat tongknopers is vir die akteurs? (e 3562)
- 10) Maak metafore/vreemde woorde dit onverstaanbaar? (e 3878)
- 11) Is die dialoog onvanpas liries, blomryk en beskrywend? (e 3883)

- 12) Is dit kleurvol/verbeeldingryk maar so kort moontlik? (ee 3486, 3615)
- 13) Is ironiese dialoog gepas vir die toneel/storie? (e 3868)
- 14) Is dit gepas dat ironiese dialoog
  - a) aandag op sigself vestig?
  - b) kykers van die storie distansieer?
  - c) kykers objektief na karakters en hulle optrede laat kyk? (ee 3868, 3869)
- 15) Beklemtoon, kontrasteer of ontmasker dialoog die visuele? (ee 3466, 3659)

#### 7.5.13 Humoristiese dialoog

- 1) Is die dialoog effektief humoristies? (e 3500)
- 2) Is komedie se dialoog informeel en gemaklik? (e 3609)
- 3) Is die karakter 'n robot wat snaakse sêgoed kwytraak? (e 3872)
- 4) Versmoor die baie skerpsinnige opmerkings die karakter? (e 3872)
- 5) Sal die dialoog komies wees as dit van die sterkste na die swakste inhoud verloop? (e 3874)
- 6) Kan die regte atmosfeer vinnig deur humoristiese dialoog geskep word? (e 3875)
- 7) Is die dialoog direk na humoristiese dialoog of aksie, dooie dialoog? (e 3870)
- 8) Loop 'n realistiese storie se dialoog oor van skerpsinnige sêgoed? (e 3871)
- 9) Is die dialoog meer verbeeldingryk en oordrewe in komedies? (e 3608)
- 10) Is die humor/grap aan die einde van die dialoog? (e 3876)
- 11) Sal kykers se lag belangrike dialoog maskeer? (e 3876)
- 12) Is dit vol foefies en geforseerde humor? (e 3488)
- 13) Is karakterisering gebrekkig as gevolg van baie snaakse sêgoed? (e 3872)
- 14) Is daar vals dialoog/woorde wat die melodie of ritme versteur? (e 3877)
- 15) Kan 'n cliché gebruik word as 'n hoek vir 'n skerp opmerking? (e 3873)

#### 7.5.14 Subteks

- 1) Bevat die dialoog subteks? (ee 256, 544, 3515, 3573 - 3575, 3577, 3588, 3591)
- 2) Word subteks subtiel gekommunikeer? (e 3592)
- 3) Hoeveel subteks bevat dit? (e 256)
- 4) Word woorde gebruik vir hul implisiete mening? (e 249)
- 5) Bevat dialoog interpersoonlike gesprekspeletjies? (e 3580)
- 6) Watter verskuilde agendas het karakters in die toneel? (e 3599)
- 7) Is die subteks gekoppel aan karakters se behoeftes? (ee 3585, 3586)
- 8) Verbloem karakters kwellings/oortredings/persoonlike swakhede? (e 3582)
- 9) Word subteks gekommunikeer deur
  - a) stilte;
  - b) 'n kyk;
  - c) lyftaal;
  - d) gebaar;
  - e) dialoog;
  - f) atmosfeer;
  - g) gesigsuitdrukking;
  - h) dit waarmee die karakter hom besig hou;
  - i) 'n stemtoon van sarkasme, minagting of koudheid of
  - j) aksie en gedrag? (ee 3576, 3579, 3592, 3595 - 3598)



- 10) Is die betekenisvolste nie wat die karakter sê nie, maar wat hy bedoel? (e 3515)
- 11) Is daar gevoelens, gedagtes en motiewe onderliggend aan die woorde en aksies van karakters? (e 3589)
- 12) Bevat dialoog leuens, ontwykings, oordrywings, versagtings en ironie? (e 3575)
- 13) Wat is die hoofemosie/-doelwit wat subteks in die toneel motiveer? (e 3595)
- 14) Word dieselfde subteks beïnvloed deur verskillende kontekste waarin dit plaasvind? (e 3603)
- 15) Is subtekstkommunikasie ingewikkeld indien dit wat die karakter wil hê ingewikkeld is? (e 3600)
- 16) Hoe reflekteer die
  - a) weer, tyd van dag, natuur en terrein die subteks? (e 3598)
  - b) karakter se dialoog sy vrese, hoop en beperkings? (e 3601)
- 17) Word dit gebruik om kykers insig of wenke te gee oor die ware gevoelens en motiverings van karakters? (e 3593)
- 18) Wat wil elke karakter die graagste hê? (e 3607)
- 19) Bevat 'n karaktergedrewe storie subteks? (ee 3604, 3605)
- 20) Hou die oorhoofse subteks direk verband met die doelwit? (e 3594)
- 21) Het die karakter 'n bewuste of onbewuste strategie vir sy doelwit? (e 3595)
- 22) Is subteks deel van misleiding waar sommige karakters dit verstaan en ander nie? (e 3581)
- 23) Is daar iets wat karakters weet en wil hê, maar nie kan onthul nie? (e 3587)
- 24) Sal die karakter sy emosie/doelwit onderbeklemtoon/direk weerspreek? (e 3595)
- 25) Wat veroorsaak die konflik/spanning en hoe beïnvloed dit die subteks? (e 3595)
- 26) Sal subteks die karakter/dialoog/tonele geloofwaardiger en kragtiger maak? (ee 3578, 3589, 3590)
- 27) Het tonele met spanning subteks wat dubbelsinnig is en radikaal verskil van die oppervlakgebeure? (e 3599)
- 28) Word die karakter se onbewuste gekleur deur behoeftes wat nie vervul kan word nie en kleur dit weer sy spraak met sekondêre betekenis? (ee 3600, 3602)
- 29) Ontwikkel die subteks in tandem met karakters en verhoudings? (e 3606)
- 30) Verloor afskermdialoog die subteks van die spreker? (e 3510)

#### 7.5.15 Emosie

- 1) Is dialoog die beste manier om emosie te onthul? (e 3714)
- 2) Ondersteun of weerspreek dialoog die emosie? (ee 253, 3717, 3718)
- 3) Watter emosie kleur elke dialooglyn, gesprek en toneel? (ee 3703, 3713, 3719)
- 4) Is dit minimalistiese dialoog wat fokus op wat karakters emosioneel ervaar? (e 3705)
- 5) Is daar katartiese dialoog wat emosie en pyn suiwer? (e 3706)
- 6) Is 'n dialoogtoneel gevul met emosie, eerder as uiteensetting? (e 3497)
- 7) Hoe beïnvloed 'n progressie/verskuiwing in emosie die dialoog? (e 3595)
- 8) Is emosie so subtiel dat kykers hulle eie afleidings maak? (ee 3712, 3724)
- 9) Kommunikeer sprekers emosionele en nie net feitelike inhoud nie? (ee 3699, 3700, 3706)
- 10) Is daar 'n verskil in die verhouding tussen emosie en feite in die dialoog van die verskillende beroepe, geslagte en ouderdomsgroepe? (e 3699)
- 11) Is dialoog net bydraend tot die atmosfeer/realisme? (e 3721)



- 12) Praat 'n karakter
  - a) wat vrolik is, vinnig?
  - b) in reaksie op sy emosies?
  - c) wat treurig is, stadig en huiwerig?
  - d) onder alle omstandighede dieselfde?
  - e) wat emosioneel neutraal is, normaal?
  - f) wat kwaad is, in kort rukkerige sinne?
  - g) wat ongeduldig is, gefragmenteerd? (ee 3693 - 3696, 3698, 3704, 3724)
- 13) Word woorde soos vuishoue gebruik in argumente? (e 3725)
- 14) Is emosie die toneel se primêre funksie? (e 3721)
- 15) Forseer die dialoog emosie in die ope? (e 3712)
- 16) Domineer emosie die feitelike inhoud? (e 3702)
- 17) Word kykers se afleidings reg of verkeerd bewys wanneer karakters geforseer word om hulle gevoelens bekend te maak? (e 3712)
- 18) Is dit moeilik vir die karakter om
  - a) sy emosie uit te druk? (e 3569)
  - b) te praat omdat sy emosie baie hoog is? (ee 3701, 3716)
- 19) Help die dialoog dat kykers simpatiseer met karakters? (e 3474)
- 20) Vermoed die karakter dit om oor 'n moeilike kwessie te praat? (e 3716)
- 21) Praat karakters rondom die rede vir hulle emosionele toestand? (e 3719)
- 22) Neem karakters se vermoë om hul emosie uit te druk af soos die intensiteit daarvan toeneem? (e 3701)
- 23) Gebruik die karakter sy woorde as 'n rookskerm om sy werklike gevoelens weg te steek? (e 3697)
- 24) Is daar oomblikke van stilte
  - a) waartydens karakters reageer op iets?
  - b) wat 'n ongemaklike/vreemde vakuum skep?
  - c) waartydens gevoelens deur lyftaal/gesigsuitdrukkinge oorgedra word?
  - d) wat lank genoeg is sodat kykers karakters se ongesproke gevoelens ervaar? (ee 3935, 3938)
- 25) Word 'n karakter se skaam persoonlikheid deur dialoog onthul? (e 3723)
- 26) Verwater die emosionele gewig van 'n kwessie omdat die karakter te veel daaroor praat? (e 3715)
- 27) Forseer emosie die karakter om
  - a) dinge te sê wat hy nie normaalweg sou sê nie? (e 3522)
  - b) aksie te neem wat teenstrydig is met wat hy sê? (e 3720)
- 28) Word gevoelens soms deur verbale intonasie oorgedra? (e 3935)
- 29) Maak dialoog stellings oor karakters se emosie of handel dit oor die onderliggende omstandighede wat die emosie veroorsaak het? (e 3722)
- 30) Stol die storie omdat 'n karakter oor sy emosies/gevoelens praat? (e 3724)

#### 7.5.16 Grammatika en clichés

- 1) Gebruik dialoog die aktiewe vorm? (e 3858)
- 2) Is daar te veel byvoeglike naamwoorde? (e 3863)
- 3) Het die werkwoorde wat gebruik word optimale impak? (e 3863)
- 4) Bevat dialoog voorsetselsinsnedes aan die einde van sinne? (e 3861)



- 5) Word die impak van verskillende tye op die dialoog in ag geneem? (e 3469)
- 6) Is daar ongrammatikale konstruksies wat dialoog natuurliker maak? (e 3859)
- 7) Kom frases wat aan die einde van 'n sin hoort soms aan die begin voor? (e 3856)
- 8) Is die grammatika
  - a) reg vir die kultuur?
  - b) reg vir die tydsera?
  - c) onnatuurlik korrek?
  - d) as 'n algemene reël korrek? (ee 365, 3856, 3860)
- 9) Voer karakters ongeloofwaardige, briljante gesprekke vol vars terme? (e 3845)
- 10) Raak karakters onophoudelik oorspronklike skerpsinnighede kwyt? (e 3846)
- 11) Noem 'n gejaagde persoon eerste die kern waaroor die sin gaan? (e 3856)
- 12) Is oorspronklike sinne en uitdrukkings vooraf deeglik bedink? (e 3845)
- 13) Onthul inkorrekte grammatika iets oor die karakter? (e 3860)
- 14) Begin karakters soms in die middel van die sin? (e 3867)
- 15) Voltooi karakters soms nie hulle sinne nie? (e 3867)
- 16) Praat karakters soms in sinsnedes? (e 3867)
- 17) Word holruggeryde uitdrukkings/clichés
  - a) op hulle kop gedraai?
  - b) oordeelkundig versprei?
  - c) gebruik om iemand te karakteriseer?
  - d) so gebruik dat dit onnatuurlik uitstaan?
  - e) gebruik om dialoog natuurlik te laat klink?
  - f) te gereeld gebruik? (ee 250, 3489, 3845, 3847, 3848, 3851, 3852)
- 18) Sal dit help om 'n cliché in die dialoog uit te wys? (e 3849)
- 19) Praat karakters in gestandaardiseerde frases en uitdrukkings? (e 3845)
- 20) Dui die aantal clichés aan of die karakter 'n denker of naprater is? (e 3850)

#### 7.5.17 Vreemde tale/dialekte/sleng

- 1) Word 'n vreemde taal deur subtitels aangebied? (ee 3824, 3825)
- 2) Trek subtitels die aandag af van belangrike beelde/gebeure? (e 3824)
- 3) Dra dialoog in 'n vreemde taal by tot die realisme van die storie? (e 3468)
- 4) Is dialoog in 'n vreemde taal
  - a) baie kort?
  - b) interessant? (e 3831)
- 5) Is 'n anderstalige karakter meer emosioneel met meer lyftaal? (ee 3829, 3832)
- 6) Word woorde met soortgelyke uitspraak in verskillende tale, gebruik? (e 3830)
- 7) Sal karakterisering en emosie verlore gaan as die dialoog oorgeklank word in 'n vreemde taal? (e 3826)
- 8) Word die betekenis van dialoog in 'n vreemde taal aangedui deur
  - a) handeling?
  - b) karakters se reaksie? (ee 3827, 3828)
- 9) Klink gestileerde periode taal onnatuurlik? (e 3842)
- 10) Verstaan kykers gedateerde, antieke of futuristiese tale? (e 3840)
- 11) Word rare en argaïese woorde gebruik in 'n futuristiese storie? (e 3834)
- 12) Sal omgekeerde sinskonstruksies of ou uitdrukkings die taal verouder? (e 3840)
- 13) Word bestaande woorde in 'n ander konteks gebruik in futuristiese tale? (e 3833)

- 14) Het plante en diere in ver, afgeleë wêreld, name wat verband hou met
- die treffendste eienskappe daarvan?
  - dit waarmee setlaars bekend is op aarde? (e 3835)
- 15) Reflekteer die dialoog die volgende:
- Plek.
  - Kultuur.
  - Tydsera.
  - Waardes? (ee 365, 366, 3475, 3840)
- 16) Is werklike dialekte feitelik korrek? (e 3839)
- 17) Is dialekte verstaanbaar/identifiseerbaar/kleurvol/uniek/dramaties? (e 3838)
- 18) Word 'n dialek gebruik om
- karakters af te rond?
  - oninteressante karakters te verbeter?
  - 'n subversiewe element te kommunikeer?
  - vinnig aan te dui uit watter milieu karakters kom? (ee 3836 - 3838, 3841)
- 19) Word sleng effektief aangewend? (ee 368, 3843)
- 20) Dateer sleng die storie? (ee 369, 3843, 3844)

#### 7.5.18 Name

- Pas die karakter se naam hom so goed soos sy klere en dialoog? (e 3886)
- Het 'n kortaf karakter se naam en van 'n staccato klank? (e 3889)
- Het die naam en van 'n aangename ritme? (e 3888)
- Klink die naam en van goed saam? (e 3887)
- Word byname gebruik? (e 3906)
- Is die naam en van
  - oorbekend?
  - clichés vir dié nasionaliteit? (ee 3890, 3891)
- Sal verskillende karakters se name deur kykers verwar word? (e 3892)
- Herhaal karakters mekaar se name onnodig? (ee 3536, 3559, 3568, 3896)
- Noem karakters wat mekaar goed ken, mekaar te veel op die naam? (e 3894)
- Word karakters se name genoem wanneer hul die eerste keer verskyn? (e 3895)
- Gebruik karakters wat pas aan mekaar voorgestel is, mekaar se name spaarsamig? (e 3893)
- Word mindere karakters se name onnodig genoem? (e 3899)
- Word die karakter se naam teruggehou tot 'n geskikte tyd? (e 3898)
- Het die karakter se naam 'n eerste indruk wat kykers beïnvloed? (e 3900)
- Beskryf die naam die karakter se binnewêreld op dieselfde wyse as wat die storie sy buitewêreld beskryf? (e 3900)
- Kan 'n mens die naam hardop lees sonder om te struikel/lag? (ee 3901, 3902)
- Suggereer die naam persoonlikheid, houding, karaktertipe, kulturele agtergrond, stand en/of afkoms? (ee 3897, 3900)
- Sal 'n veranderde pleknaam 'n interessante karakternaam uitmaak? (e 3903)
- Is al die name in wetenskapsfiksie op een vreemde taal gebaseer? (e 3904)
- Is die betekenis van 'n woord uit 'n vreemde taal wat as naam gebruik word, aanvaarbaar in die oorspronklike taal? (e 3905)





### 7.5.19 Telefoongesprekke

- 1) Vind dialoog ook plaas via telefoonoproepe of diktasies? (e 3914)
- 2) Forseer 'n telefoon wat lui hom af op die toneel? (e 3915)
- 3) Gee dit nuwe energie/rigting aan die storie? (e 3915)
- 4) Het dit 'n emosionele impak op karakters? (e 3916)
- 5) Vervang dit aangesig-konfrontasie? (e 3923)
- 6) Hoe word die gesprek uitgebeeld:
  - a) Die persoon wat bel, word in beeld gewys en slegs sý stem is hoorbaar.
  - b) 'n Snit na die persoon wat antwoord en daarna word slegs hy gewys en sy stem gehoor.
  - c) Die persoon wat bel is in beeld. 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 beller 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 splitskerm gewys? (ee 3907, 3913)
- 7) Is dit verwarrend omdat die uitbeelding van telefoongesprekke varieer? (e 3908)
- 8) Word die persoon en stem gewys wat op daardie oomblik die belangrikste is vir die storie? (ee 3910 - 3912)
- 9) Is die gesprek
  - a) uniek?
  - b) te lank?
  - c) werklik nodig?
  - d) die moeite werd?
  - e) visueel te staties binne die konteks? (ee 3917, 3923, 3925)
- 10) Skep die ontbrekende dialoog nuuskierigheid/spanning? (e 3918)
- 11) Watter van die volgende tegnieke word gebruik om die gesprek in te kleur:
  - a) Die karakter se persoonlikheid of stem verander as hy praat.
  - b) Die karakter het interessante gewoontes/aksies as hy praat.
  - c) daar is 'n kontras tussen dit wat 'n karakter sê en wat werklik gebeur.
  - d) die karakter probeer kalm klink te midde van 'n passievolle, spanningsvolle of gevaarlike gebeure? (ee 3920, 3921)
- 12) Vertraag die ander spreker se antwoorde die tempo? (e 3910)
- 13) Is daar 'n wedloop teen tyd om die oproep op te spoor? (e 3922)
- 14) Word inligting van kykers weerhou deur die onhoorbare stem? (e 3909)
- 15) Word 'n telefoon gebruik om karakters fisies naby mekaar te bring? (e 3924)

### 7.5.20 Die res van die klankbaan

- 1) Word die storie verryk deur klankeffekte en atmosfeerklank? (e 259)
- 2) Word natuurlike klank ekspressionisties aangewend? (e 3942)
- 3) Is daar stilte voor en na klank wat intensiveer? (e 3944)
- 4) Is daar te veel musiek beplan vir die rolprent? (e 4069)
- 5) Is die musiek en klankbaan vars en nuut? (e 4070)



- 6) Word situasionele klank gebruik om aan te dui
- a) hoe die weer is?
  - b) wie kom en gaan?
  - c) wie in die omgewing is?
  - d) waar die storie afspeel?
  - e) watter tyd van die dag of jaar dit is? (e 3942)
- 7) Word klank aangewend om
- a) emosie te intensiveer;
  - b) emosie te reflekteer;
  - c) atmosfeer te skep;
  - d) emosie te ontlok;
  - e) te kontrasteer;
  - f) ironie te skep;
  - g) tyd te vestig;
  - h) vrees te skep;
  - i) terrein te vestig;
  - j) kwessies op te haal;
  - k) plotgebeure te kommunikeer;
  - l) verskuiwings in emosie te bewerkstellig;
  - m) die dominerende toon van 'n toneel te neutraliseer/om te keer;
  - n) uit te druk wat woorde of beelde nie kan nie;
  - o) karakters/groepe te identifiseer;
  - p) historiese periode te vestig;
  - q) gebeure te voorskadu;
  - r) clichés te verbreek;
  - s) spanning te bou;
  - t) te karakteriseer;
  - u) te simboliseer;
  - v) klas aan te dui;
  - w) genre aan te dui;
  - x) vals alarms te skep en/of
  - y) effektiewe oorgange te skep? (ee 3943, 3945, 3946, 3948, 3950 - 3959)
- 8) Word musiek gebruik om
- a) tyd te identifiseer;
  - b) plek te identifiseer;
  - c) idees te verduidelik;
  - d) gebeure te profeteer;
  - e) dialoog te simboliseer;
  - f) karakters te identifiseer;
  - g) dramatiese impak te verhoog;
  - h) addisionele inligting te verskaf;
  - i) 'n toneel op te bou en af te sluit;
  - j) te dien as oorgang tussen tonele;
  - k) sielkundige toestand te beklemtoon;
  - l) emosionele inhoud te vermenigvuldig en
  - m) afsonderlike aksies en tonele te integreer? (e 4073)
- 9) Is dit 'n musiekprent? (e 4066)

- 10) Is liedere in musiekprente gekontrasteer/geskei deur oorgange of raak die stemming, tempo en/of ritme eentonig? (e 894)
- 11) Word agtergrondgeraas weggedoof om aan te dui dat 'n gesprek of wedersydse belangstelling intens is? (e 3937)
- 12) Sal minder musiek beter wees? (e 3934)
- 13) Word buitebeeldklanke aangewend om die
  - a) buitebeeldruimte by die storie te betrek en/of
  - b) storie groter as die beeld in raam te maak? (e 3949)
- 14) Word bekende musiek as agtergrondmusiek gebruik? (e 4072)
- 15) Word klankeffekte effektief in jaagtonele aangewend? (e 3941)
- 16) Verbeter of benadeel musiek wat ingeskryf is die storie? (e 4067)
- 17) Word musiek by die storie in berekening gebring? (ee 260, 4068)
- 18) Word klank/musiek gebruik om klein handelinge te beklemtoon? (e 3947)
- 19) Verleen die storie hom tot kommersieel suksesvolle musiek? (ee 69, 260)
- 20) Sal die musiek die voorgrondaksie/dialog ondersteun/ondermyn? (e 4071)

## 7.6 Eindnote

- |                            |                        |                            |                            |
|----------------------------|------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1) 2.2.5.1                 | 2) 2.3.35.1, punt 2    | 3) 2.3.35.1, punt 3        | 4) 2.3.35.1, punt 4        |
| 5) 2.3.35.1, punt 5        | 6) 2.3.35.1, punt 6    | 7) 2.3.35.1, punt 7        | 8) 2.3.35.1, punt 8        |
| 9) 2.3.35.1, punt 9        | 10) 2.3.35.1, punt 10  | 11) 2.3.35.1, punt 11      | 12) 2.3.35.1, punt 12      |
| 13) 2.3.35.1, punt 13      | 14) 2.3.35.1, punt 14  | 15) 2.3.35.1, punt 15      | 16) 2.3.35.1, punt 16      |
| 17) 2.3.35.1, punt 17      | 18) 2.3.35.1, punt 18  | 19) 2.3.35.1, punt 19      | 20) 2.3.35.2, punt 20      |
| 21) 2.3.35.2, punt 21      | 22) 2.3.35.2, punt 22  | 23) 2.3.35.2, punt 23      | 24) 2.3.35.2, punt 24      |
| 25) 2.3.35.2, punt 25      | 26) 2.3.35.2, punt 26  | 27) 2.3.35.2, punt 27      | 28) 2.3.35.2, punt 28      |
| 29) 2.3.35.2, punt 29      | 30) 2.3.35.2, punt 30  | 31) 2.3.35.2, punt 31      | 32) 2.3.35.2, punt 32      |
| 33) 2.3.35.3, punt 33      | 34) 2.3.35.3, punt 34  | 35) 2.3.35.3, punt 35      | 36) 2.3.35.3, punt 36      |
| 37) 2.3.35.3, punt 37      | 38) 2.3.35.3, punt 38  | 39) 2.3.35.3, punt 39      | 40) 2.3.35.3, punt 40      |
| 41) 2.3.35.3, punt 41      | 42) 2.3.35.3, punt 42  | 43) 2.3.35.3, punt 43      | 44) 2.3.35.3, punt 44      |
| 45) 2.3.35.3, punt 45      | 46) 2.3.35.3, punt 46  | 47) 2.3.35.3, punt 47      | 48) 2.3.35.3, punt 48      |
| 49) 2.3.35.3, punt 49      | 50) 2.3.35.3, punt 50  | 51) 2.3.35.4, punt 51      | 52) 2.3.35.4, punt 52      |
| 53) 2.3.35.4, punt 53      | 54) 2.3.35.4, punt 54  | 55) 2.3.35.5, punt 55      | 56) 2.3.35.5, punt 56      |
| 57) 2.3.35.5, punt 57      | 58) 2.3.35.5, punt 58  | 59) 2.3.35.5, punt 59      | 60) 2.3.35.5, punt 60      |
| 61) 2.3.35.5, punt 61      | 62) 2.3.35.5, punt 62  | 63) 2.3.35.5, punt 63      | 64) 2.3.35.5, punt 64      |
| 65) 2.3.35.5, punt 65      | 66) 2.3.35.5, punt 66  | 67) 2.3.35.5, punt 67      | 68) 2.3.35.5, punt 68      |
| 69) 2.3.35.6, punt 69      | 70) 2.3.35.6, punt 70  | 71) 2.3.7.1, punte 2a & c  | 72) 2.3.7.1, punte 2d & e  |
| 73) 2.3.7.1, punt 2f       | 74) 2.3.7.1, punt 2g   | 75) 2.3.7.1, punt 3a       | 76) 2.3.7.1, punte 3a-c    |
| 77) 2.3.8.1                | 78) 2.3.8.2            | 79) 2.3.7.2, punt 1        | 80) 2.3.7.2, punt 3        |
| 81) 2.3.7.2, punt 4        | 82) 2.3.8.1, punt 1    | 83) 2.3.8.1, punt 1a       | 84) 2.3.8.1, punt 1b       |
| 85) 2.3.8.1, punt 1c       | 86) 2.3.8.1, punt 2    | 87) 2.3.8.1, punt 3        | 88) 2.3.8.1, punt 3        |
| 89) 2.3.8.1, punt 4        | 90) 2.3.8.2            | 91) 2.3.8.3, punt 1        | 92) 2.3.8.3, punt 2        |
| 93) 2.3.8.3, punt 3        | 94) 2.3.8.3, punt 4    | 95) 2.3.8.3, punt 6        | 96) 2.3.9, punt 1          |
| 97) 2.3.9, punt 2          | 98) 2.3.9, punt 5      | 99) 2.3.9, punt 6          | 100) 2.3.9, punt 9         |
| 101) 2.3.9, punt 10        | 102) 2.3.34.1, punt 1  | 103) 2.3.34.1, punt 2      | 104) 2.3.34.1, punt 3      |
| 105) 2.3.34.1, punt 4      | 106) 2.3.34.2, punt 1  | 107) 2.3.34.2, punt 2      | 108) 2.3.34.2, punte 3 & 4 |
| 109) 2.3.34.2, punt 5      | 110) 2.3.34.2, punt 6  | 111) 2.3.34.2, punt 8      | 112) 2.3.34.2, punt 9      |
| 113) 2.3.34.3, punt 1      | 114) 2.3.34.3, punt 4  | 115) 2.3.34.3, punt 5      | 116) 2.3.34.3, punt 6      |
| 117) 2.3.34.4, punte 1 - 3 | 118) 2.3.4.1, punt 1   | 119) 2.3.34.5, punte 1 & 2 | 120) 2.3.34.5, punt 7      |
| 121) 2.3.34.5, punt 8      | 122) 2.3.34.6, punt 1  | 123) 2.3.34.6, punt 3      | 124) 2.3.34.6, punt 4      |
| 125) 2.3.36.1, ein 1       | 126) 2.3.36.1, ein 3   | 127) 2.3.36.1, ein 4       | 128) 2.3.36.1, ein 5       |
| 129) 2.3.36.1, ein 6       | 130) 2.3.36.1, ein 7   | 131) 2.3.36.1, ein 8       | 132) 2.3.36.1, ein 9       |
| 133) 2.3.36.1, ein 10      | 134) 2.3.36.1, ein 12  | 135) 2.3.36.2, punt 3a     | 136) 2.3.36.2, punt 3b     |
| 137) 2.3.36.2, punt 3d     | 138) 2.3.36.2, punt 4a | 139) 2.3.36.2, punt 4b     | 140) 2.3.36.2, punt 4c     |
| 141) 2.3.36.2, punt 4d     | 142) 2.3.36.2, punt 5a | 143) 2.3.36.2, punt 5b     | 144) 2.3.36.2, punt 5d     |
| 145) 2.3.36.2, punt 5e     | 146) 2.3.36.2, punt 6c | 147) 2.3.36.2, punt 7      | 148) 2.3.4, punt 1         |
| 149) 2.3.4, punt 2         | 150) 2.3.4, punt 3     | 151) 2.3.4, punt 4         | 152) 2.3.4, punt 5         |
| 153) 2.3.4, punt 9         | 154) 2.3.4, punt 12    | 155) 2.3.5, punt 2         | 156) 2.3.5, punt 3         |
| 157) 2.3.5, punt 5         | 158) 2.3.5, punt 6     | 159) 2.3.5, punt 7         | 160) 2.3.5, punt 8         |
| 161) 2.3.5, punt 9         | 162) 2.3.5, punt 10    | 163) 2.3.5, punt 11        | 164) 2.3.5, punt 12        |
| 165) 2.3.5, punt 14        | 166) 2.3.5, punt 17    | 167) 2.3.6, punt 1         | 168) 2.3.6, punt 2         |
| 169) 2.3.6, punt 3         | 170) 2.3.6, punt 4     | 171) 2.3.6, punt 6         | 172) 2.3.6, punt 7         |
| 173) 2.3.24, punt 1        | 174) 2.3.24, punt 2    | 175) 2.3.24, punt 3        | 176) 2.3.24, punt 5        |

177)	2.3.24, punt 7	178)	2.3.24, punt 8	179)	2.3.24, punt 9	180)	2.3.24, punt 10
181)	2.3.24, punt 11	182)	2.3.24, punt 12	183)	2.3.24, punt 13	184)	2.3.24, punt 16
185)	2.3.24, punt 17	186)	2.3.24, punt 18	187)	2.3.24, punt 20	188)	2.3.24, punt 21
189)	2.3.23, punt 1	190)	2.3.24, punt 26	191)	2.3.24, punt 27	192)	2.3.25, punt 1
193)	2.3.25, punt 3	194)	2.3.25, punt 4	195)	2.3.25, punt 5	196)	2.3.25, punt 6
197)	2.3.25, punt 8	198)	2.3.25, punt 9	199)	2.3.25, punt 10	200)	2.3.25, punt 11
201)	2.3.25, punt 12	202)	2.3.25, punt 15	203)	2.3.25, punt 16	204)	2.3.25, punt 17
205)	2.3.25, punt 20	206)	2.3.25, punt 21	207)	2.3.25, punt 22	208)	2.3.25, punt 23
209)	2.3.25, punt 24	210)	2.3.25, punt 25	211)	2.3.25, punt 26	212)	2.3.25, punt 27
213)	2.3.25, punt 28	214)	2.3.25, punt 29	215)	2.3.25, punt 30	216)	2.3.25, punt 31
217)	2.3.25, punt 32	218)	2.3.26, punt 1	219)	2.3.26, punt 5	220)	2.3.26, punt 6
221)	2.3.26, punt 10	222)	2.3.26, punt 12	223)	2.3.26, punt 13	224)	2.3.26, punt 14
225)	2.3.26, punt 15	226)	2.3.26, punt 17	227)	2.3.26, punt 18	228)	2.3.26, punt 19
229)	2.3.26, punt 21	230)	2.3.27, punt 1	231)	2.3.27, punt 3	232)	2.3.27, punt 5
233)	2.3.27, punt 6	234)	2.3.27, punt 7	235)	2.3.27, punt 9	236)	2.3.27, punt 10
237)	2.3.27, punt 11	238)	2.3.27, punt 12	239)	2.3.27, punt 14	240)	2.3.27, punt 15
241)	2.3.27, punt 16	242)	2.3.27, punt 17	243)	2.3.27, punt 18	244)	2.3.27, punt 19
245)	2.3.27, punt 21	246)	2.3.27, punt 22	247)	2.3.28, punt 2	248)	2.3.28, punt 3
249)	2.3.28, punt 4	250)	2.3.28, punt 5	251)	2.3.28, punt 6	252)	2.3.28, punt 7
253)	2.3.28, punt 8	254)	2.3.28, punt 9	255)	2.3.28, punt 10	256)	2.3.28, punt 11
257)	2.3.28, punt 12	258)	2.3.28, punt 13	259)	2.3.28, punt 14	260)	2.3.28, punt 15
261)	2.3.2.1, punt 2	262)	2.3.2.1, punt 3	263)	2.3.2.1, punt 5	264)	2.3.2.1, punt 6
265)	2.3.2.1, punt 7	266)	2.3.2.1, punt 8	267)	2.3.2.2, punt 2	268)	2.3.2.2, punt 3
269)	2.3.26, punt 16	270)	2.4.2.4	271)	2.3.2.3, punt 1	272)	2.3.2.3, punt 2
273)	2.3.2.3, punt 3	274)	2.3.2.3, punt 4	275)	2.3.2.3, punt 5	276)	2.3.2.3, punt 6
277)	2.3.2.3, punt 7	278)	2.3.2.4, punt 1	279)	2.3.2.4, punt 2	280)	2.3.2.4, punt 3
281)	2.3.2.4, punt 4	282)	2.3.2.4, punt 5	283)	2.3.2.4, punt 6	284)	2.3.2.5, punt 1
285)	2.3.2.5, punt 2	286)	2.3.2.5, punt 3	287)	2.3.2.6, punt 1	288)	2.3.2.6, punt 2
289)	2.3.2.6, punt 3	290)	2.3.2.6, punt 4	291)	2.3.2.7, punt 1	292)	2.3.2.7, punt 2
293)	2.3.2.8, punt 1	294)	2.3.2.8, punt 2	295)	2.3.2.8, punt 3	296)	2.3.2.8, punt 4
297)	2.3.2.8, punt 5	298)	2.3.2.8, punt 6	299)	2.3.3, punt 1	300)	2.3.3, punt 2
301)	2.3.3, punt 3	302)	2.3.3, punt 4	303)	2.3.3, punt 5	304)	2.3.3, punt 6
305)	2.3.3, punt 7	306)	2.3.3, punt 8	307)	2.3.3, punt 9	308)	2.3.10, punt 1
309)	2.3.10, punt 2	310)	2.3.10, punt 3	311)	2.3.10, punt 4	312)	2.3.10, punt 5
313)	2.3.10, punt 6	314)	2.3.10, punt 7	315)	2.3.10, punt 8	316)	2.3.10, punt 10
317)	2.3.10, punt 11	318)	2.3.10, punt 12	319)	2.3.10, punt 13	320)	2.3.10, punt 14
321)	2.3.10, punt 15	322)	2.3.10, punt 16	323)	2.3.10, punt 17	324)	2.3.10, punt 18
325)	2.3.10, punt 19	326)	2.3.10, punt 20	327)	2.3.10, punt 22	328)	2.3.10, punt 24
329)	2.3.10, punt 25	330)	2.3.10, punt 26	331)	2.3.10, punt 27	332)	2.3.10, punt 28
333)	2.3.10, punt 29	334)	2.3.11, punt 1	335)	2.3.11, punt 2	336)	2.3.11, punt 3
337)	2.3.11, punt 4	338)	2.3.11, punt 5	339)	2.3.11, punt 6	340)	2.3.11, punt 7
341)	2.3.11, punt 8	342)	2.3.11, punt 9	343)	2.3.11, punt 10	344)	2.3.11, punt 11
345)	2.3.11, punt 12	346)	2.3.11, punt 13	347)	2.3.11, punt 14	348)	2.3.11, punt 15
349)	2.3.11, punt 16	350)	2.3.11, punt 17	351)	2.3.11, punt 18	352)	2.3.11, punt 19
353)	2.3.11, punt 21	354)	2.3.11, punt 22	355)	2.3.11, punt 23	356)	2.3.11, punt 24
357)	2.3.11, punt 25	358)	2.3.11, punt 26	359)	2.3.11, punt 28	360)	2.3.11, punt 29
361)	2.3.12, punt 1	362)	2.3.12, punt 2	363)	2.3.12, punt 3	364)	2.3.12, punt 5
365)	2.3.12, punt 6	366)	2.3.12, punt 7	367)	2.3.12, punt 8	368)	2.3.12, punt 9
369)	2.3.12, punt 10	370)	2.3.12, punt 12	371)	2.3.12, punt 14	372)	2.3.12, punt 15
373)	2.3.12, punt 16	374)	2.3.12, punt 17	375)	2.3.12, punt 18	376)	2.3.12, punt 19
377)	2.3.12, punt 20	378)	2.3.12, punt 21	379)	2.3.12, punt 22	380)	2.3.12, punt 23
381)	2.3.12, punt 24	382)	2.3.13, punt 1	383)	2.3.13, punt 2	384)	2.3.13, punt 3
385)	2.3.13, punt 4	386)	2.3.13, punt 6	387)	2.3.13, punt 7	388)	2.3.13, punt 8
389)	2.3.13, punt 9	390)	2.3.13, punt 10	391)	2.3.13, punt 11	392)	2.3.13, punt 12
393)	2.3.14, punt 1	394)	2.3.14, punt 2	395)	2.3.14, punt 3	396)	2.3.14, punt 4
397)	2.3.15, punt 1	398)	2.3.15, punt 2	399)	2.3.15, punt 3	400)	2.3.15, punt 4
401)	2.3.15, punt 5	402)	2.3.15, punt 6	403)	2.3.15, punt 7	404)	2.3.15, punt 8
405)	2.3.15, punt 10	406)	2.3.15, punt 12	407)	2.3.15, punt 13	408)	2.3.15, punt 14
409)	2.3.16, punt 2	410)	2.3.16, punt 3	411)	2.3.16, punt 4	412)	2.3.16, punt 5
413)	2.3.16, punt 6	414)	2.3.16, punt 7	415)	2.3.16, punt 8	416)	2.3.16, punt 9
417)	2.3.17, punt 1	418)	2.3.17, punt 2	419)	2.3.17, punt 3	420)	2.3.17, punt 4
421)	2.3.17, punt 5	422)	2.3.17, punt 6	423)	2.3.17, punt 7	424)	2.3.17, punt 8
425)	2.3.17, punt 9	426)	2.3.17, punt 10	427)	2.3.17, vraag 3	428)	2.3.17, vraag 4
429)	2.3.17, vraag 5	430)	2.3.17, vraag 8	431)	2.3.17, vraag 9	432)	2.3.18, punt 1
433)	2.3.18, punt 2	434)	2.3.18, punt 3	435)	2.3.18, punt 4	436)	2.3.18, punt 5
437)	2.3.18, punt 6	438)	2.3.18, punt 7	439)	2.3.18, punt 8	440)	2.3.18, punt 9
441)	2.3.18, punt 10	442)	2.3.19, punt 1	443)	2.3.19, punt 2	444)	2.3.19, punt 3
445)	2.3.19, punt 5	446)	2.3.19, punt 6	447)	2.3.19, punt 7	448)	2.3.19, punt 8
449)	2.3.19, punt 9	450)	2.3.19, punt 10	451)	2.3.19, punt 11	452)	2.3.20, punt 1
453)	2.3.20, punt 2	454)	2.3.20, punt 3	455)	2.3.20, punt 4	456)	2.3.20, punt 5
457)	2.3.20, punt 6	458)	2.3.20, punt 7	459)	2.3.20, punt 8	460)	2.3.20, punt 9
461)	2.3.20, punt 10	462)	2.3.20, punt 11	463)	2.3.21, punt 3	464)	2.3.21, punt 4



465) 2.3.21, punt 5	466) 2.3.21, punt 6	467) 2.3.21, punt 7	468) 2.3.21, punt 8
469) 2.3.21, punt 9	470) 2.3.21, punt 10	471) 2.3.22, punt 1	472) 2.3.22, punt 2
473) 2.3.22, punt 4	474) 2.3.22, punt 5	475) 2.3.22, punt 6	476) 2.3.22, punt 7
477) 2.3.22, punt 8	478) 2.3.22, punt 9	479) 2.3.22, punt 10	480) 2.3.22, punt 11
481) 2.3.23, punt 5	482) 2.3.23, punt 6	483) 2.3.23, punt 7	484) 2.3.23, punt 9
485) 2.3.23, punt 10	486) 2.3.23, punt 11	487) 2.3.29, punt 2	488) 2.3.29, punt 3
489) 2.3.29, punt 4	490) 2.3.29, punt 5	491) 2.3.29, punt 6	492) 2.3.29, punt 7
493) 2.3.29, punt 8	494) 2.3.29, punt 9	495) 2.3.29, punt 12	496) 2.3.29, punt 14
497) 2.3.29, punt 15	498) 2.3.29, punt 16	499) 2.3.29, punt 17	500) 2.3.29, punt 18
501) 2.3.30, punt 2	502) 2.3.30, punt 3	503) 2.3.30, punt 4	504) 2.3.30, punt 5
505) 2.3.30, punt 6	506) 2.3.30, punt 7	507) 2.3.30, punt 8	508) 2.3.30, punt 9
509) 2.3.30, punt 10	510) 2.3.30, punt 11	511) 2.3.30, punt 12	512) 2.3.30, punt 13
513) 2.3.30, punt 14	514) 2.3.30, punt 15	515) 2.3.30, punt 18	516) 2.3.30, punt 19
517) 2.3.30, punt 20	518) 2.3.30, punt 21	519) 2.3.30, punt 22	520) 2.3.30, punt 23
521) 2.3.30, punt 24	522) 2.3.30, punt 25	523) 2.3.31, punt 1	524) 2.3.31, punt 4
525) 2.3.31, punt 5	526) 2.3.31, punt 6	527) 2.3.31, punt 8	528) 2.3.31, punt 9
529) 2.3.31, punt 10	530) 2.3.31, punt 11	531) 2.3.31, punt 12	532) 2.3.31, punt 13
533) 2.3.31, punt 14	534) 2.3.31, punt 18	535) 2.3.31, punt 19	536) 2.3.31, punt 20
537) 2.3.31, punt 21	538) 2.3.31, punt 22	539) 2.3.31, punt 23	540) 2.3.31, punt 24
541) 2.3.31, punt 26	542) 2.3.31, punt 27	543) 2.3.31, punt 28	544) 2.3.32, punt 2
545) 2.3.32, punt 3	546) 2.3.32, punt 4	547) 2.3.32, punt 5	548) 2.3.32, punt 6
549) 2.3.32, punt 7	550) 2.3.32, punt 8	551) 2.3.32, punt 9	552) 2.3.32, punt 10
553) 2.3.33, punt 1	554) 2.3.33, punt 2	555) 2.3.33, punt 3	556) 2.3.33, punt 4
557) 2.3.33, punt 5	558) 3.1, punt 1	559) 3.1, punt 2	560) 3.1, punt 3
561) 3.1, punt 7a	562) 3.1, punt 7b	563) 3.1, punt 7c	564) 3.1, punt 8a
565) 3.1, punt 8b	566) 3.1, punt 9	567) 3.1, punt 10a	568) 3.1, punt 10b
569) 3.1, punt 10c	570) 3.1, punt 11	571) 3.1, punt 12	572) 3.1, punt 14
573) 3.1, punt 15c	574) 3.1, punt 15d	575) 3.1, punt 15e	576) 3.1, punt 15g
577) 3.1, punt 15i	578) 3.1, punt 15j	579) 3.1, punt 15l	580) 3.1, punt 15m
581) 3.1, punt 15n	582) 3.1, punt 15o	583) 3.1, punt 16b	584) 3.1, punt 16c
585) 3.1, punt 16e	586) 3.1, punt 16f	587) 3.1, punt 16g	588) 3.1, punt 16h
589) 3.1, punt 16i	590) 3.1, punt 16j	591) 3.1, punt 16k	592) 3.1, punt 16m
593) 3.1, punt 16n	594) 3.1, punt 18	595) 3.1, punt 19	596) 3.1, punt 21
597) 3.1, punt 23	598) 3.1, punt 24	599) 3.1, punt 25	600) 3.1, punt 26b
601) 3.1, punt 26c	602) 3.1, punt 29	603) 3.1, punt 30	604) 3.1, punt 31
605) 3.1, punt 32	606) 3.1, punt 33	607) 3.2, punt 1	608) 3.2, punt 2a
609) 3.2, punt 2b	610) 3.2, punt 2c	611) 3.2, punt 2d	612) 3.2, punt 2e
613) 3.2, punt 2f	614) 3.2, punt 2g	615) 3.2, punt 2i	616) 3.2, punt 2j
617) 3.2, punt 2m	618) 3.2, punt 2n	619) 3.2, punt 2o	620) 3.2, punt 2p
621) 3.3, punt 1a	622) 3.3, punt 1b	623) 3.3, punt 1c	624) 3.3, punt 1d
625) 3.3, punt 1e	626) 3.3, punt 2	627) 3.3, punt 3	628) 3.3, punt 4
629) 3.4, punt 1	630) 3.4, punt 2	631) 3.4, punt 3	632) 3.4, punt 5
633) 3.4, punt 6	634) 3.5, punt 1	635) 3.5, punt 2	636) 3.5, punt 3
637) 3.5, punt 4	638) 3.5, punt 5	639) 3.5, punt 6	640) 3.5, punt 7
641) 3.5, punt 8	642) 3.5, punt 9	643) 3.6, punt 1	644) 3.6, punt 2
645) 3.6, punt 3	646) 3.6, punt 4	647) 3.6, punt 5	648) 3.6, punt 6
649) 3.6, punt 7	650) 3.6, punt 8	651) 3.6, punt 9	652) 3.6, punt 10a
653) 3.6, punt 10b	654) 3.6, punt 10c	655) 3.6, punt 10d	656) 3.6, punt 10e
657) 3.6, punt 10f	658) 3.6, punt 10g	659) 3.6, punt 11	660) 3.6, punt 12a
661) 3.6, punt 12b	662) 3.6, punt 12c	663) 3.6, punt 12e	664) 3.6, punt 12g
665) 3.6, punt 12h	666) 3.6, punt 12i	667) 3.6, punt 12j	668) 3.6, punt 12k
669) 3.6, punt 12n	670) 3.6, punt 12o	671) 3.6, punt 12r	672) 3.6, punt 12s
673) 3.6, punt 12t	674) 3.6, punt 13	675) 3.6, punt 14	676) 3.6, punt 15a
677) 3.6, punt 15c	678) 3.6, punt 15d	679) 3.6, punt 16	680) 3.6, punt 17
681) 3.6, punt 18	682) 3.6, punt 19	683) 3.7, punt 1	684) 3.7, punte 2, 7a & 7b
685) 3.7, punt 3	686) 3.7, punt 4a	687) 3.7, punt 4b	688) 3.7, punt 4c
689) 3.7, punt 4e	690) 3.7, punt 4f	691) 3.7, punte 5a & 6	692) 3.7, punt 5b
693) 3.7, punt 5c	694) 3.7, punt 8a	695) 3.7, punt 8b	696) 3.7, punt 8c
697) 3.7, punt 8d	698) 3.7, punt 8e	699) 3.7, punte 7e & 8f	700) 3.7, punt 8g
701) 3.8, punt 1a	702) 3.8, punt 1b	703) 3.8, punt 1c	704) 3.8, punt 1d
705) 3.8, punt 1e	706) 3.8, punt 2a	707) 3.8, punt 2c	708) 3.8, punt 2d
709) 3.8, punt 2e	710) 3.8, punt 2f	711) 3.8, punt 3	712) 3.9, punt 1
713) 3.9, punt 2	714) 3.9, punt 3a	715) 3.9, punt 3b	716) 3.9, punt 3c
717) 3.9, punt 3d	718) 3.9, punt 3e	719) 3.9, punt 3f	720) 3.9, punt 3g
721) 3.9, punt 4	722) 3.10, punt 1	723) 3.10, punte 2 & 3	724) 3.10, punt 4
725) 3.10, punt 5	726) 3.11, punt 1	727) 3.11, punt 2	728) 3.11, punt 3
729) 3.11, punt 4	730) 3.12, punt 1	731) 3.12, punt 1a	732) 3.12, punt 1b
733) 3.12, punt 1c	734) 3.12, punt 2	735) 3.12, punt 3	736) 3.12, punt 5
737) 3.12, punt 6	738) 3.12, punt 7	739) 3.13, punt 1	740) 3.13, punt 2
741) 3.13, punt 3	742) 3.13, punt 4	743) 3.13, punt 5	744) 3.14, punt 1
745) 3.14, punt 2	746) 3.14, punt 4	747) 3.14, punt 5	748) 3.14, punt 6
749) 3.14, punt 7	750) 3.14, punt 8a	751) 3.14, punt 8b	752) 3.14, punt 8c



753)	3.14, punt 8d	754)	3.14, punt 8e	755)	3.14, punt 8f	756)	3.14, punt 8g
757)	3.14, punt 8h	758)	3.15, punt 1	759)	3.15, punt 2	760)	3.15, punt 3
761)	3.15, punt 4	762)	3.15, punt 5	763)	3.15, punt 6	764)	3.15, punt 7
765)	3.15, punt 8	766)	3.15, punt 9	767)	3.15, punt 10	768)	3.15, punt 11
769)	3.15, punt 12a	770)	3.15, punt 12b	771)	3.15, punt 12c	772)	3.15, punt 12d
773)	3.15, punt 12e	774)	3.15, punt 12f	775)	2.2.4.2, punt 4	776)	2.2.4.2, punt 5, f 4
777)	2.2.4.2, punt 5, f 6	778)	2.2.4.2, punt 5, f 7	779)	2.2.4.2, punt 5, f 8	780)	2.2.4.2, punt 5, f 9
781)	2.2.4.2, punt 5, f 10	782)	2.2.4.2, punt 5, f 11	783)	2.2.4.2, punt 5, f 12	784)	3.16, punt 1
785)	3.16, punt 2	786)	3.16, punt 3	787)	3.16, punt 4	788)	3.16, punt 5
789)	3.16, punt 6	790)	3.16, punt 7	791)	3.16, punt 8	792)	3.16, punt 9
793)	3.16, punt 10	794)	3.16, punt 11	795)	3.16, punt 13	796)	3.16, punt 14
797)	3.16, punt 15	798)	3.16, punt 16	799)	3.16, punt 18	800)	3.16, punt 20
801)	3.16, punt 21	802)	3.16, punt 22	803)	3.16, punt 23	804)	3.16, punt 24a
805)	3.16, punt 24b	806)	3.16, punt 24c	807)	3.16, punt 24d	808)	3.17, punt 4
809)	3.17, punt 5	810)	3.17, punt 6	811)	3.17, punt 7	812)	3.17, punt 8
813)	3.17, punt 9	814)	3.17, punt 10	815)	3.17, punt 11	816)	3.17, punt 12
817)	3.17, punt 13	818)	3.17, punt 14	819)	3.17, punt 15	820)	3.18, punt 1
821)	3.18, punt 2	822)	3.18, punt 3	823)	3.18, punt 4	824)	3.18, punt 5
825)	3.18, punt 6	826)	3.18, punt 7	827)	3.18, punt 8	828)	3.18, punt 9
829)	3.18, punt 10a	830)	3.18, punt 10b	831)	3.18, punt 10c	832)	3.18, punt 10d
833)	3.18, punt 10e	834)	3.19, punt 1	835)	3.19, punt 2	836)	3.19, punt 3
837)	3.19, punt 5	838)	3.19, punt 6	839)	3.19, punt 7	840)	3.19, punt 8
841)	3.19, punt 9	842)	3.19, punt 10	843)	3.19, punt 11	844)	3.19, punt 12a
845)	3.19, punt 12b	846)	3.19, punt 12c	847)	3.20, punt 1	848)	3.20, punt 2
849)	3.20, punt 3	850)	3.20, punt 4	851)	3.20, punt 5	852)	3.20, punt 6
853)	3.20, punt 7	854)	3.20, punt 8	855)	3.20, punt 9	856)	3.21, punt 1
857)	3.21, punt 2	858)	3.22, punt 1	859)	3.22, punt 2	860)	3.22, punt 3
861)	3.22, punt 4	862)	3.22, punt 5a	863)	3.22, punt 6	864)	3.23, punt 1
865)	3.23, punt 2	866)	3.23, punt 3	867)	3.23, punt 4	868)	3.23, punt 5
869)	3.23, punt 6	870)	3.23, punt 7	871)	3.23, punt 9	872)	3.23, punt 10
873)	3.23, punt 11	874)	3.23, punte 12 - 14	875)	3.23, punt 15a	876)	3.23, punt 15b
877)	3.23, punt 15c	878)	3.23, punt 15d	879)	3.23, punt 16	880)	3.24, punt 1
881)	3.24, punt 2	882)	3.24, punt 3	883)	3.24, punt 4	884)	3.24, punt 5
885)	3.24, punt 6	886)	3.24, punt 7	887)	3.25, punt 1a	888)	3.25, punt 1b
889)	3.25, punt 1c	890)	3.25, punt 1d	891)	3.25, punt 1e	892)	3.25, punt 1f
893)	3.25, punt 2	894)	3.25, punt 3	895)	3.25, punt 4	896)	3.25, punt 5
897)	3.25, punt 6	898)	3.25, punt 7	899)	3.25, punt 8	900)	3.26, punt 1a
901)	3.26, punt 1b	902)	3.26, punt 1c	903)	3.26, punt 2a	904)	3.26, punt 2b
905)	3.26, punt 2c	906)	3.26, punt 3a	907)	3.26, punt 3b	908)	3.26, punt 3c
909)	3.26, punt 3d	910)	3.27, punt 1	911)	3.27, punt 2	912)	3.27, punt 3
913)	3.27, punt 4	914)	3.27, punt 5	915)	4.1, punt 1	916)	4.1, punt 2
917)	4.1, punt 3	918)	4.1, punt 4	919)	4.1, punt 5	920)	4.1, punt 6
921)	4.1, punt 7	922)	4.1, punt 8	923)	4.1, punt 9	924)	4.1, punt 10
925)	4.1, punt 11	926)	4.1, punt 12	927)	4.1, punt 13	928)	4.1, punt 14
929)	4.1, punt 15	930)	4.1, punt 16	931)	4.1, punt 17	932)	4.1, punt 18
933)	4.1, punt 19a	934)	4.1, punt 19b	935)	4.1, punt 19c	936)	4.1, punt 19d
937)	4.1, punt 19e	938)	4.1, punt 19f	939)	4.1, punt 19g	940)	4.1, punt 20
941)	4.1, punt 21	942)	4.1, punt 22	943)	4.1, punt 23	944)	4.1, punt 24
945)	4.1, punt 25	946)	4.1, punt 26a	947)	4.1, punt 26b	948)	4.1, punt 26c
949)	4.1, punt 27	950)	4.1, punt 28	951)	4.2, punt 1a	952)	4.2, punt 1b
953)	4.2, punt 1d	954)	4.2, punt 3	955)	4.2, punt 4	956)	4.2, punt 5
957)	4.2, punt 6e	958)	4.2, punte 7 & 8	959)	4.2, punt 9	960)	4.2, punt 10
961)	4.2, punt 11	962)	4.2, punt 12	963)	4.2, punt 13a	964)	4.2, punt 13b
965)	4.2, punt 13c	966)	4.2, punt 13d	967)	4.2, punt 13e	968)	4.2, punt 14
969)	4.2, punt 15	970)	4.2, punt 16	971)	4.2, punt 17	972)	4.2, punt 18
973)	4.2, punt 19a	974)	4.2, punt 19b	975)	4.2, punt 19c	976)	4.2, punt 19d
977)	4.2, punt 19e	978)	4.2, punt 19f	979)	4.2, punt 19g	980)	4.2, punt 20
981)	4.2, punt 21	982)	4.2, punt 22	983)	4.2, punt 23	984)	4.2, punt 24
985)	4.2, punt 25	986)	4.2, punt 26	987)	4.2, punt 27	988)	4.2, punt 28
989)	4.3, punt 1a	990)	4.3, punt 1b	991)	4.3, punt 1c	992)	4.3, punt 1d
993)	4.3, punt 1e	994)	4.4, punt 1	995)	4.4, punt 1a	996)	4.4, punt 1b
997)	4.4, punt 1c	998)	4.4, punt 1d	999)	4.4, punt 1e	1000)	4.4, punt 2
1001)	4.4, punt 3	1002)	4.4, punt 4a	1003)	4.4, punt 4b	1004)	4.4, punt 4c
1005)	4.4, punt 5	1006)	4.4, punt 6	1007)	4.4, punt 7	1008)	4.4, punt 8
1009)	4.5, punt 1	1010)	4.5, punt 2	1011)	4.5, punt 3	1012)	4.5, punt 4
1013)	4.5, punt 5	1014)	4.5, punt 6	1015)	4.5, punt 7	1016)	4.5, punt 8
1017)	4.6, punt 1a	1018)	4.6, punt 1b	1019)	4.6, punt 1c	1020)	4.6, punt 1d
1021)	4.6, punt 1e	1022)	4.6, punt 1f	1023)	4.6, punt 1g	1024)	4.6, punt 1h
1025)	4.6, punt 1i	1026)	4.6, punt 2	1027)	4.6, punt 3a	1028)	4.6, punt 3b
1029)	4.6, punt 3c	1030)	4.6, punt 3d	1031)	4.6, punt 3e	1032)	4.6, punt 3f
1033)	4.6, punte 3g & h	1034)	4.6, punt 3i	1035)	4.6, punt 3j	1036)	4.6, punt 3k
1037)	4.7, punt 1a	1038)	4.7, punt 1c	1039)	4.7, punt 1e	1040)	4.7, punt 1f

1041) 4.7, punt 1g	1042) 4.7, punt 1h	1043) 4.7, punt 2a	1044) 4.7, punt 3b
1045) 4.7, punt 3c	1046) 4.7, punt 3d	1047) 4.7, punt 4a	1048) 4.7, punt 4c
1049) 4.7, punt 5a	1050) 4.7, punt 5b	1051) 4.7, punt 5c	1052) 4.7, punt 5g
1053) 4.7, punt 5j	1054) 4.7, punt 6a	1055) 4.7, punt 6c	1056) 4.8, punt 1
1057) 4.8, punt 2	1058) 4.8, punt 3	1059) 4.8, punt 4	1060) 4.8, punt 5
1061) 4.8, punt 6	1062) 4.8, punt 7	1063) 4.8, punt 8	1064) 4.8, punt 9b
1065) 4.8, punt 9c	1066) 4.8, punt 9d	1067) 4.8, punt 9f	1068) 4.8, punt 9g
1069) 4.8, punt 9h	1070) 4.8, punt 10	1071) 4.8, punt 11	1072) 4.8, punt 12a
1073) 4.8, punt 12b	1074) 4.8, punt 12c	1075) 4.8, punt 12d	1076) 4.8, punt 12e
1077) 4.8, punt 12f	1078) 4.8, punt 13	1079) 4.8, punt 14	1080) 4.8, punt 15
1081) 4.8, punt 16	1082) 4.8, punt 17a	1083) 4.8, punt 17b	1084) 4.8, punt 17e
1085) 4.8, punt 17f	1086) 4.8, punt 17g	1087) 4.8, punt 17h	1088) 4.8, punt 18
1089) 4.8, punt 19	1090) 4.9, punt 1	1091) 4.9, punt 2	1092) 4.9, punt 3
1093) 4.9, punt 4	1094) 4.9, punt 5	1095) 4.9, punt 6	1096) 4.9, punt 7
1097) 4.9, punt 8	1098) 4.9, punt 9	1099) 4.9, punt 10	1100) 4.9, punt 11
1101) 4.9, punt 12	1102) 4.9, punt 13	1103) 4.9, punt 14	1104) 4.9, punt 15
1105) 4.9, punt 16	1106) 4.9, punt 17	1107) 4.9, punt 19	1108) 4.9, punt 20
1109) 4.9, punt 21	1110) 4.9, punt 22	1111) 4.9, punt 23	1112) 4.9, punt 24
1113) 4.9, punt 25	1114) 4.9, punt 27	1115) 4.9, punt 28a	1116) 4.9, punt 28b - d
1117) 4.9, punt 29	1118) 4.9, punt 30	1119) 4.10, punt 1	1120) 4.10, punt 2
1121) 4.10, punt 3	1122) 4.11, punt 1	1123) 4.11, punt 2	1124) 4.11, punt 3
1125) 4.11, punt 4	1126) 4.11, punt 5	1127) 4.11, punt 6	1128) 4.11, punt 7
1129) 4.11, punt 8	1130) 4.11, punt 9	1131) 4.11, punt 10	1132) 4.11, punt 11
1133) 4.11, punt 12a	1134) 4.11, punt 12b	1135) 4.11, punt 12d	1136) 4.11, punt 12e
1137) 4.11, punt 12f	1138) 4.11, punt 12g	1139) 4.11, punt 12h	1140) 4.11, punt 13a
1141) 4.11, punt 13b	1142) 4.11, punt 13c	1143) 4.11, punt 13d	1144) 4.11, punt 13e
1145) 4.11, punt 13f	1146) 4.11, punte 14a & b	1147) 4.11, punte 14c & d	1148) 4.11, punt 15
1149) 4.12, punt 1	1150) 4.12, punt 2	1151) 4.12, punt 3	1152) 4.12, punt 4
1153) 4.12, punt 5	1154) 4.12, punt 6	1155) 4.12, punt 7b	1156) 4.12, punt 7c
1157) 4.12, punt 8	1158) 4.12, punt 9	1159) 4.12, punt 10	1160) 4.12, punt 11
1161) 4.12, punt 12	1162) 4.13, punt 1	1163) 4.13, punt 2	1164) 4.13, punt 3
1165) 4.13, punt 4a	1166) 4.13, punt 4b	1167) 4.13, punt 4c	1168) 4.13, punt 5
1169) 4.13, punt 6	1170) 4.13, punt 7	1171) 4.13, punt 8	1172) 4.13, punt 9
1173) 4.13, punt 10	1174) 4.13, punt 11	1175) 4.13, punt 12a - c	1176) 4.13, punt 12c - d
1177) 4.14, punt 1	1178) 4.14, punt 2	1179) 4.14, punt 3	1180) 4.14, punt 4
1181) 4.14, punt 5	1182) 4.15, punt 1	1183) 4.15, punt 2	1184) 4.15, punt 3
1185) 4.15, punt 4	1186) 4.16, punt 1	1187) 4.16, punt 2	1188) 4.16, punt 3
1189) 4.16, punt 4	1190) 4.16, punt 5	1191) 4.16, punt 6	1192) 4.16, punt 7
1193) 4.16, punt 8	1194) 4.16, punt 9	1195) 4.16, punt 10	1196) 4.16, punt 11
1197) 4.16, punt 12	1198) 4.16, punt 13	1199) 4.16, punt 14	1200) 4.16, punt 17
1201) 4.16, punt 18	1202) 4.17, punt 1	1203) 4.17, punt 2	1204) 4.17, punt 3
1205) 4.17, punt 4	1206) 4.17, punt 5a	1207) 4.17, punt 5b	1208) 4.17, punt 5c
1209) 4.17, punt 5d	1210) 4.17, punte 6 & 7	1211) 4.17, punt 8a	1212) 4.17, punt 8b
1213) 4.17, punt 8c	1214) 4.17, punt 8d	1215) 4.17, punt 8e	1216) 4.17, punt 8f
1217) 4.17, punt 8g	1218) 4.17, punt 8h	1219) 4.17, punt 8i	1220) 4.17, punte 9 & 10
1221) 4.17, punt 11a	1222) 4.17, punt 11b	1223) 4.17, punt 11c	1224) 4.17, punt 12
1225) 4.17, punt 13	1226) 4.17, punt 14	1227) 4.17, punt 15	1228) 4.18, punt 1
1229) 4.18, punt 2	1230) 4.18, punt 3	1231) 4.18, punt 4	1232) 4.18, punt 5
1233) 4.18, punt 6	1234) 4.18, punt 7	1235) 4.18, punt 8	1236) 4.19, punt 1a
1237) 4.19, punt 1b	1238) 4.19, punt 1c	1239) 4.19, punt 1d	1240) 4.19, punt 1e
1241) 4.19, punt 1f	1242) 4.19, punt 1g	1243) 4.19, punt 1h	1244) 4.19, punt 1i
1245) 4.19, punt 1k	1246) 4.19, punt 1l	1247) 4.19, punt 1m	1248) 4.19, punt 1n
1249) 4.19, punt 1o	1250) 4.19, punt 1p	1251) 4.19, punt 1q	1252) 4.19, punt 4
1253) 4.19, punt 5	1254) 4.19, punt 6	1255) 4.19, punt 6b	1256) 4.19, punt 6c
1257) 4.19, punt 6d	1258) 4.19, punt 6e	1259) 4.19, punt 7	1260) 4.19, punt 8
1261) 4.20, punt 1	1262) 4.21, punt 1	1263) 4.21, punt 2	1264) 4.22, punt 1
1265) 4.22, punt 2	1266) 4.22, punt 3	1267) 4.22, punt 4	1268) 4.22, punt 5
1269) 4.23, punt 1a	1270) 4.23, punt 1b	1271) 4.23, punt 1c	1272) 4.23, punt 1d
1273) 4.23, punt 1e	1274) 4.23, punt 2	1275) 4.23, punt 3	1276) 4.24, punt 1
1277) 4.24, punt 2	1278) 4.24, punt 3	1279) 4.24, punt 4a	1280) 4.24, punt 4b
1281) 4.24, punt 4c	1282) 4.24, punt 4d	1283) 4.24, punt 4e	1284) 4.24, punt 4f
1285) 4.24, punt 4g	1286) 4.24, punt 4h	1287) 4.24, punt 4i	1288) 4.24, punt 4j
1289) 4.24, punt 4k	1290) 4.24, punt 5	1291) 4.24, punt 6	1292) 4.25, punt 1
1293) 4.25, punt 2	1294) 4.25, punt 3	1295) 4.25, punt 4	1296) 4.25, punt 5
1297) 4.25, punt 6	1298) 4.25, punt 7	1299) 4.25, punt 8	1300) 4.25, punt 9
1301) 4.25, punt 10	1302) 4.25, punt 11	1303) 4.25, punt 12	1304) 4.26, punt 1
1305) 4.26, punt 2	1306) 4.26, punt 3	1307) 4.26, punt 4	1308) 4.26, punt 5
1309) 4.26, punt 6	1310) 4.26, punt 7	1311) 4.26, punt 8	1312) 4.26, punt 9
1313) 4.26, punt 10	1314) 4.26, punt 11	1315) 4.27, punt 2	1316) 4.27, punt 3
1317) 4.27, punt 4	1318) 4.27, punt 5	1319) 4.27, punt 6	1320) 4.27, punt 7
1321) 4.27, punt 8	1322) 4.27, punt 9	1323) 4.27, punt 10	1324) 4.27, punt 11
1325) 4.27, punt 12b	1326) 4.27, punt 12c	1327) 4.27, punt 12d	1328) 4.27, punt 12e

1329)	4.27, punt 12f	1330)	4.27, punt 13	1331)	4.28, punt 1	1332)	4.28, punt 2
1333)	4.28, punt 3	1334)	4.28, punt 4	1335)	4.28, punt 5	1336)	4.30, punt 1
1337)	4.28, punt 6	1338)	4.28, punt 7	1339)	4.28, punt 8	1340)	4.28, punt 9
1341)	4.28, punt 10	1342)	4.28, punt 11	1343)	4.28, punt 12	1344)	4.28, punt 13a
1345)	4.28, punt 13b	1346)	4.28, punt 13c	1347)	4.28, punt 13d	1348)	4.28, punt 14
1349)	4.29, punt 1a	1350)	4.29, punt 1b	1351)	4.29, punt 1c	1352)	4.29, punt 1d
1353)	4.29, punt 1e	1354)	4.29, punt 1f	1355)	4.29, punt 2	1356)	4.29, punt 3
1357)	4.30, punt 2	1358)	4.31, punt 1	1359)	4.31, punt 2	1360)	4.31, punt 3
1361)	4.31, punt 4	1362)	4.31, punt 5	1363)	4.31, punt 6	1364)	4.32, punt 1
1365)	4.32, punt 2	1366)	4.32, punt 3a	1367)	4.32, punt 3b	1368)	4.32, punt 3c
1369)	4.32, punt 3e	1370)	4.32, punt 3f	1371)	4.32, punt 4	1372)	4.32, punt 5
1373)	4.33, punt 1	1374)	4.33, punt 2	1375)	4.33, punt 3	1376)	4.33, punt 4
1377)	4.34, punt 1	1378)	4.34, punt 2	1379)	4.34, punt 3	1380)	4.34, punt 4
1381)	4.34, punt 5	1382)	4.34, punt 6	1383)	4.34, punt 7	1384)	4.35, punt 1
1385)	4.35, punt 2a	1386)	4.35, punt 2b	1387)	4.35, punt 2c	1388)	4.35, punt 2d
1389)	4.35, punt 2e	1390)	4.35, punt 3	1391)	4.36, punt 1	1392)	4.36, punt 2
1393)	4.36, punt 3	1394)	4.36, punt 4	1395)	4.36, punt 5	1396)	4.36, punt 6
1397)	4.36, punt 7	1398)	4.36, punt 8a	1399)	4.36, punt 8b	1400)	4.36, punt 8d
1401)	4.36, punt 8e	1402)	4.36, punt 9	1403)	4.36, punt 10	1404)	4.36, punt 11
1405)	4.36, punt 12	1406)	4.36, punt 13	1407)	4.36, punt 14	1408)	4.36, punt 15
1409)	4.36, punt 17	1410)	4.36, punt 18	1411)	4.36, punt 19	1412)	4.36, punt 20
1413)	4.36, punt 21	1414)	4.36, punt 22	1415)	4.37, punt 1	1416)	4.37, punt 2
1417)	4.37, punt 3	1418)	4.37, punt 4	1419)	4.37, punt 5	1420)	4.37, punt 6
1421)	4.37, punt 7	1422)	4.37, punt 8	1423)	4.37, punt 9	1424)	4.37, punt 10
1425)	4.37, punt 11	1426)	4.37, punt 12	1427)	4.37, punt 13	1428)	4.37, punt 14a
1429)	4.37, punt 14b	1430)	4.37, punt 14c	1431)	4.37, punt 14d	1432)	4.37, punt 14e
1433)	4.37, punt 15	1434)	4.37, punt 16a	1435)	4.37, punt 16b	1436)	4.37, punt 16c
1437)	4.37, punt 16d	1438)	4.37, punt 16e	1439)	4.37, punt 16g	1440)	4.37, punt 17
1441)	4.37, punt 18	1442)	4.37, punt 19	1443)	4.37, punt 20	1444)	4.37, punt 21
1445)	4.37, punt 22	1446)	4.37, punt 23	1447)	4.37, punt 24	1448)	4.37, punt 25
1449)	4.37, punt 26	1450)	4.37, punt 27	1451)	4.37, punt 28	1452)	4.37, punt 29b
1453)	4.37, punt 29c	1454)	4.37, punt 29e	1455)	4.37, punt 29f	1456)	4.37, punt 29g
1457)	4.37, punt 30	1458)	4.37, punt 31	1459)	4.37, punt 32	1460)	4.37, punt 33
1461)	4.37, punt 34b	1462)	4.37, punt 34c	1463)	4.37, punt 34d	1464)	4.37, punt 34e
1465)	4.37, punt 34f	1466)	4.37, punt 34g	1467)	4.37, punt 35a	1468)	4.37, punt 35b
1469)	4.37, punt 36	1470)	4.37, punt 37a	1471)	4.37, punt 37b	1472)	4.38, punt 1
1473)	4.38, punt 2	1474)	4.38, punt 3	1475)	4.38, punt 4a	1476)	4.38, punt 4b
1477)	4.38, punt 4c	1478)	4.38, punt 4d	1479)	4.38, punt 4e	1480)	4.38, punt 5a
1481)	4.38, punt 5b	1482)	4.38, punt 5c	1483)	4.38, punt 5d	1484)	4.38, punt 5e
1485)	4.38, punt 6	1486)	4.38, punt 7	1487)	4.38, punt 8	1488)	4.38, punt 9a
1489)	4.38, punt 9b	1490)	4.38, punt 9c	1491)	4.38, punt 9d	1492)	4.38, punt 9e
1493)	4.38, punt 9f	1494)	4.38, punt 10	1495)	4.38, punt 11a	1496)	4.38, punt 11b
1497)	4.39, punt 1	1498)	4.39, punt 2	1499)	4.39, punt 3	1500)	4.39, punt 4
1501)	4.39, punt 5	1502)	4.39, punt 5ai	1503)	4.39, punt 5aii	1504)	4.39, punt 5aiii
1505)	4.39, punt 5aiv	1506)	4.39, punt 5bi	1507)	4.39, punt 5bii	1508)	4.39, punt 5ci
1509)	4.39, punt 5cii	1510)	4.39, punt 5ciii	1511)	4.39, punt 6	1512)	4.40, punt 1
1513)	4.40, punt 3	1514)	4.40, punt 4	1515)	4.40, punt 5	1516)	4.40, punt 5ai
1517)	4.40, punt 5aii	1518)	4.40, punt 5aiii	1519)	4.40, punt 5bi	1520)	4.40, punt 5bii
1521)	4.40, punt 5ci	1522)	4.40, punt 5cii	1523)	4.40, punt 6	1524)	4.40, punt 7a
1525)	4.40, punt 7b	1526)	4.40, punt 7c	1527)	4.41, punt 1a	1528)	4.41, punt 1b
1529)	4.41, punt 1c	1530)	4.41, punt 1d	1531)	4.41, punt 1e	1532)	4.42, punt 1
1533)	4.42, punt 2	1534)	4.42, punt 3	1535)	4.42, punt 4	1536)	4.42, punt 5
1537)	4.42, punt 6	1538)	4.42, punt 7	1539)	4.42, punt 8	1540)	4.42, punt 9
1541)	4.42, punt 9a	1542)	4.42, punt 9b	1543)	4.42, punt 9c	1544)	4.42, punt 9d
1545)	4.42, punt 9e	1546)	4.42, punt 9f	1547)	4.42, punt 10	1548)	4.42, punt 11
1549)	4.42, punt 12a	1550)	4.42, punt 12b	1551)	4.42, punt 12c	1552)	4.42, punt 12e
1553)	4.42, punt 12f	1554)	4.42, punt 13	1555)	4.42, punt 14	1556)	4.42, punt 15
1557)	4.42, punt 16	1558)	4.42, punt 17	1559)	4.42, punt 18a	1560)	4.42, punt 18b
1561)	4.42, punt 18c	1562)	4.42, punt 18d	1563)	4.43, punt 1a	1564)	4.43, punt 1b
1565)	4.43, punt 1c	1566)	4.43, punt 2a	1567)	4.43, punt 2b	1568)	4.43, punt 2c
1569)	4.43, punt 2d	1570)	4.43, punt 2e	1571)	4.43, punt 2f	1572)	4.43, punt 3
1573)	4.43, punt 4a	1574)	4.43, punt 4b	1575)	4.43, punt 4c	1576)	4.43, punt 4d
1577)	4.43, punt 4e	1578)	4.43, punt 4f	1579)	4.43, punt 4g	1580)	4.43, punt 4h
1581)	4.43, punt 4i	1582)	4.44, punt 1	1583)	4.44, punt 2	1584)	4.44, punt 3
1585)	4.44, punt 4	1586)	4.44, punt 5	1587)	4.44, punt 6	1588)	4.44, punt 7
1589)	4.44, punt 8	1590)	4.44, punt 9	1591)	4.44, punt 10	1592)	4.44, punt 11
1593)	4.44, punt 12	1594)	4.44, punt 13	1595)	4.44, punt 14	1596)	4.44, punt 15
1597)	4.44, punt 16	1598)	4.44, punt 17	1599)	4.44, punt 18	1600)	4.44, punt 18a
1601)	4.44, punt 18b	1602)	4.44, punt 18c	1603)	4.44, punt 18d	1604)	4.44, punt 18e
1605)	4.44, punt 19	1606)	4.44, punt 20	1607)	4.44, punt 21	1608)	4.44, punt 22a
1609)	4.44, punt 22b	1610)	4.44, punt 22c	1611)	4.44, punt 23a	1612)	4.44, punt 23b
1613)	4.44, punt 23c	1614)	4.44, punt 24	1615)	4.45, punt 1	1616)	4.45, punt 2





1617) 4.45, punt 3	1618) 4.45, punt 4	1619) 4.45, punte 5a & b	1620) 4.45, punt 5d
1621) 4.45, punt 5e	1622) 4.45, punt 5f	1623) 4.45, punt 5g	1624) 4.45, punt 6
1625) 4.45, punt 7	1626) 4.45, punt 8	1627) 4.45, punt 9	1628) 4.45, punt 10
1629) 4.45, punt 11	1630) 4.45, punt 12	1631) 4.45, punt 13	1632) 4.45, punt 14
1633) 4.45, punt 15	1634) 4.45, punt 16	1635) 4.45, punt 17a	1636) 4.45, punt 17b
1637) 4.45, punt 17c	1638) 4.45, punt 18	1639) 4.45, punt 19	1640) 4.45, punt 20
1641) 4.45, punt 21	1642) 4.45, punt 22	1643) 4.45, punt 24	1644) 4.45, punt 25a
1645) 4.45, punt 25b	1646) 4.45, punt 25c	1647) 4.45, punt 26a	1648) 4.45, punt 26c
1649) 4.45, punt 26d	1650) 4.46, punt 1a	1651) 4.46, punt 1b	1652) 4.46, punt 1c
1653) 4.46, punt 1d	1654) 4.46, punt 1e	1655) 4.46, punt 1f	1656) 4.46, punt 2
1657) 4.46, punt 3	1658) 4.46, punt 4a	1659) 4.46, punt 4b	1660) 4.46, punt 4c
1661) 4.46, punt 4d	1662) 4.46, punt 4e	1663) 4.46, punt 5	1664) 4.46, punt 6
1665) 4.46, punt 7	1666) 4.46, punt 8	1667) 4.46, punt 9	1668) 4.46, punt 10
1669) 4.46, punt 11	1670) 4.46, punt 12	1671) 4.46, punt 13a	1672) 4.46, punt 13b
1673) 4.46, punt 13c	1674) 4.46, punt 14	1675) 4.47, punt 1	1676) 4.47, punt 2
1677) 4.47, punt 3	1678) 4.47, punt 4	1679) 4.47, punt 5	1680) 4.47, punt 6
1681) 4.47, punt 7	1682) 4.47, punt 8	1683) 4.47, punt 9	1684) 4.47, punt 10
1685) 4.48, punt 1	1686) 4.48, punt 2	1687) 4.48, punt 3	1688) 4.48, punt 4
1689) 4.48, punt 5	1690) 4.48, punt 6	1691) 4.48, punt 7	1692) 4.49, punt 1a
1693) 4.49, punt 1b	1694) 4.49, punt 1c	1695) 4.49, punt 1d	1696) 4.49, punt 1e
1697) 4.49, punt 2a	1698) 4.49, punt 2b	1699) 4.49, punt 2c	1700) 4.49, punt 2d
1701) 4.49, punt 2e	1702) 4.49, punt 2f	1703) 4.49, punt 2g	1704) 4.50, punt 1
1705) 4.50, punt 2	1706) 4.50, punt 3	1707) 4.50, punt 4	1708) 4.50, punt 5a
1709) 4.50, punt 5b	1710) 4.50, punt 5c	1711) 4.50, punt 5d	1712) 4.51, punt 1
1713) 4.51, punt 2	1714) 4.51, punt 3	1715) 4.51, punt 4	1716) 4.51, punt 5
1717) 4.51, punt 6	1718) 4.51, punt 7	1719) 4.51, punt 8	1720) 4.52, punt 1
1721) 4.52, punt 2	1722) 4.52, punt 3	1723) 4.52, punt 4a	1724) 4.52, punt 4b
1725) 4.52, punt 4c	1726) 4.52, punt 4d	1727) 4.52, punt 4e	1728) 4.52, punt 5
1729) 4.52, punt 6a	1730) 4.52, punt 6b	1731) 4.52, punt 6c	1732) 4.52, punt 6d
1733) 4.52, punt 6e	1734) 4.52, punt 6f	1735) 4.52, punt 6g	1736) 4.52, punt 6h
1737) 4.52, punt 6i	1738) 4.52, punt 6j	1739) 4.52, punt 6k	1740) 4.52, punt 7
1741) 4.52, punt 8	1742) 4.52, punt 9	1743) 4.53, punt 1	1744) 4.53, punt 2
1745) 4.53, punt 3	1746) 4.54, punt 1	1747) 4.54, punt 2	1748) 4.54, punt 3
1749) 4.54, punt 4	1750) 4.54, punt 5	1751) 4.54, punt 6	1752) 4.54, punt 7
1753) 4.54, punt 8	1754) 4.55, punt 1a	1755) 4.55, punt 1b	1756) 4.55, punt 1c
1757) 4.55, punt 1d	1758) 4.55, punt 1e	1759) 4.55, punt 2	1760) 4.55, punt 3
1761) 4.55, punt 4	1762) 4.55, punt 5	1763) 4.55, punt 6	1764) 4.55, punt 7
1765) 4.55, punt 7a	1766) 4.55, punt 7b	1767) 4.55, punt 7c	1768) 4.55, punt 7d
1769) 4.55, punt 7f	1770) 4.55, punt 7g	1771) 4.56, punt 1	1772) 4.56, punt 2
1773) 4.56, punt 3	1774) 4.56, punt 4	1775) 4.56, punt 5	1776) 4.56, punt 6
1777) 4.56, punt 7	1778) 4.56, punt 8	1779) 4.56, punt 9	1780) 4.56, punt 10
1781) 4.56, punt 11	1782) 4.56, punt 12	1783) 4.56, punt 13	1784) 4.56, punt 14a
1785) 4.56, punt 14b	1786) 4.56, punt 14c	1787) 4.56, punt 15	1788) 4.56, punt 16
1789) 4.56, punt 17a	1790) 4.56, punt 17b	1791) 4.56, punt 17c	1792) 4.56, punt 17d
1793) 4.56, punt 17e	1794) 4.56, punt 18	1795) 4.56, punt 18a	1796) 4.56, punt 18b
1797) 4.56, punt 18c	1798) 4.56, punt 18d	1799) 4.56, punt 18e	1800) 4.56, punt 18f
1801) 4.56, punt 18g	1802) 4.56, punt 19	1803) 4.56, punt 20	1804) 4.56, punt 20a
1805) 4.56, punt 20b	1806) 4.56, punt 20c	1807) 4.56, punt 20d	1808) 4.56, punt 20e
1809) 4.56, punt 20f	1810) 4.56, punt 20g	1811) 4.56, punt 20h	1812) 4.56, punt 20i
1813) 4.56, punt 21	1814) 4.56, punt 21a	1815) 4.56, punt 21c	1816) 4.56, punt 21d
1817) 4.56, punt 21e	1818) 4.56, punt 22	1819) 4.56, punt 22a	1820) 4.56, punt 22b
1821) 4.56, punt 22c	1822) 4.56, punt 22d	1823) 4.56, punt 22e	1824) 4.56, punt 22f
1825) 4.56, punt 23	1826) 4.56, punt 24	1827) 4.56, punt 25a	1828) 4.56, punt 25b
1829) 4.56, punt 25c	1830) 4.56, punt 25d	1831) 4.56, punt 25e	1832) 4.56, punt 25f
1833) 4.56, punt 25g	1834) 4.56, punt 25h	1835) 4.56, punt 25i	1836) 4.56, punt 25j
1837) 4.56, punt 26	1838) 4.56, punt 27	1839) 4.56, punt 28	1840) 4.57, punt 1
1841) 4.57, punt 2	1842) 4.57, punt 3	1843) 4.57, punt 4	1844) 4.57, punt 5
1845) 4.57, punt 6a	1846) 4.57, punt 6b	1847) 4.57, punt 6c	1848) 4.57, punt 6d
1849) 4.57, punt 6e	1850) 4.57, punt 7	1851) 4.57, punt 8	1852) 4.57, punt 9
1853) 4.57, punt 10	1854) 4.57, punt 11	1855) 4.57, punt 12	1856) 4.57, punt 13
1857) 4.57, punt 14	1858) 4.58, punt 1	1859) 4.58, punt 2a	1860) 4.58, punt 2b
1861) 4.58, punt 2c	1862) 4.58, punt 2e	1863) 4.58, punt 2f	1864) 4.58, punt 2g
1865) 4.58, punt 2h	1866) 4.58, punt 3a	1867) 4.58, punt 3b	1868) 4.58, punt 3c
1869) 4.58, punt 4	1870) 4.58, punt 5	1871) 4.58, punt 6	1872) 4.58, punt 7
1873) 4.58, punt 8	1874) 4.58, punt 9	1875) 4.58, punt 10b	1876) 4.58, punt 11
1877) 4.58, punt 12	1878) 4.58, punt 13	1879) 4.58, punt 14	1880) 4.58, punt 15
1881) 4.58, punt 16a	1882) 4.58, punt 16b	1883) 4.58, punt 16c	1884) 4.58, punt 16d
1885) 4.58, punt 16e	1886) 4.58, punt 16f	1887) 4.58, punt 16g	1888) 4.58, punt 16h
1889) 4.58, punt 16i	1890) 4.58, punt 16j	1891) 4.58, punt 17a	1892) 4.58, punt 17b
1893) 4.58, punt 17c	1894) 4.58, punt 17d	1895) 4.58, punt 18	1896) 4.58, punt 19
1897) 4.59, punt 1a	1898) 4.59, punt 1b	1899) 4.59, punt 1c	1900) 4.59, punt 1d
1901) 4.59, punt 1e	1902) 4.59, punt 1f	1903) 4.59, punt 1g	1904) 4.59, punt 1h

1905) 4.59, punt 1i	1906) 4.59, punt 1j	1907) 4.59, punt 1k	1908) 4.59, punt 2
1909) 4.60, punt 1a	1910) 4.60, punt 1b	1911) 4.60, punt 1c	1912) 4.60, punt 1d
1913) 4.60, punt 1e	1914) 4.60, punt 1f	1915) 4.60, punt 1g	1916) 4.60, punt 1h
1917) 4.60, punt 2	1918) 4.60, punt 3	1919) 4.60, punt 4	1920) 4.60, punt 5
1921) 4.60, punt 6	1922) 4.60, punt 7	1923) 4.60, punt 8	1924) 4.60, punt 9
1925) 4.60, punt 10a	1926) 4.60, punt 10b	1927) 4.60, punt 10c	1928) 4.60, punt 10d
1929) 4.60, punt 10e	1930) 4.60, punt 10f	1931) 4.60, punt 10g	1932) 4.60, punt 10h
1933) 4.60, punt 10i	1934) 4.60, punt 10j	1935) 4.60, punt 10k	1936) 4.60, punt 10l
1937) 4.60, punt 10m	1938) 4.60, punt 10n	1939) 4.60, punt 10o	1940) 4.60, punt 10p
1941) 4.60, punt 10q	1942) 4.60, punt 10r	1943) 4.60, punt 10s	1944) 4.60, punt 11
1945) 4.61, punt 1	1946) 4.61, punt 2	1947) 4.61, punt 3	1948) 4.61, punt 4
1949) 4.61, punt 5	1950) 4.61, punt 6	1951) 4.61, punt 7	1952) 4.61, punt 8
1953) 4.61, punt 9	1954) 4.61, punt 10	1955) 4.61, punt 11	1956) 4.61, punt 12
1957) 4.61, punt 13	1958) 4.61, punt 14	1959) 4.61, punt 15	1960) 4.61, punt 16
1961) 4.61, punt 17	1962) 4.61, punt 18	1963) 4.62, punt 1	1964) 4.62, punt 2
1965) 4.62, punt 3	1966) 4.62, punt 4	1967) 4.62, punt 5a	1968) 4.62, punt 5b
1969) 4.62, punt 5c	1970) 4.62, punt 5d	1971) 4.62, punt 5e	1972) 4.62, punt 5f
1973) 4.62, punt 6	1974) 4.62, punt 7a	1975) 4.62, punt 7b	1976) 4.62, punt 7c
1977) 4.62, punt 8	1978) 4.62, punt 9	1979) 4.62, punt 10	1980) 4.62, punt 11
1981) 4.62, punt 12	1982) 4.62, punt 13	1983) 4.62, punt 14	1984) 4.62, punt 15a
1985) 4.62, punt 15b	1986) 4.62, punt 15c	1987) 4.62, punt 15d	1988) 4.62, punt 15e
1989) 4.62, punt 15f	1990) 4.62, punt 15g	1991) 4.62, punt 15h	1992) 4.62, punt 15i
1993) 4.62, punt 15j	1994) 4.62, punt 15k	1995) 4.62, punt 15l	1996) 4.62, punt 15m
1997) 4.62, punt 16	1998) 4.62, punt 17	1999) 4.62, punt 18	2000) 4.63, punt 1
2001) 4.63, punt 2	2002) 4.63, punt 3a	2003) 4.63, punt 3b	2004) 4.63, punt 3c
2005) 4.63, punt 3d	2006) 4.63, punt 3e	2007) 4.63, punt 3f	2008) 4.63, punt 4
2009) 4.63, punt 5	2010) 4.63, punt 6	2011) 4.63, punt 7	2012) 4.63, punt 8
2013) 4.63, punt 9	2014) 4.63, punt 10a	2015) 4.63, punt 10b	2016) 4.63, punt 10c
2017) 4.63, punt 10d	2018) 4.63, punt 10e	2019) 4.63, punt 10f	2020) 4.63, punt 10g
2021) 4.63, punt 10h	2022) 4.63, punt 10i	2023) 4.63, punt 10j	2024) 4.64, punt 1
2025) 4.64, punt 2	2026) 4.64, punt 3	2027) 4.64, punt 4	2028) 4.65, punt 1
2029) 4.65, punt 2	2030) 4.65, punt 3	2031) 4.65, punt 4	2032) 4.65, punt 5
2033) 4.65, punt 6	2034) 4.65, punt 7	2035) 4.65, punt 8	2036) 4.65, punt 9
2037) 4.65, punt 10	2038) 4.65, punt 11	2039) 4.65, punt 12	2040) 4.65, punt 13a
2041) 4.65, punt 13c	2042) 4.65, punt 13d	2043) 4.65, punt 13e	2044) 4.65, punt 13f
2045) 4.65, punt 14	2046) 4.65, punt 15a	2047) 4.65, punt 15b	2048) 4.65, punt 15c
2049) 4.65, punt 15d	2050) 4.65, punt 15e	2051) 4.65, punt 15f	2052) 4.65, punt 15g
2053) 4.65, punt 15h	2054) 4.65, punt 16	2055) 4.65, punt 17	2056) 4.65, punt 18
2057) 4.65, punt 19	2058) 4.65, punt 20	2059) 4.65, punt 21	2060) 4.65, punt 22
2061) 4.65, punt 23a	2062) 4.65, punt 23b	2063) 4.65, punt 23c	2064) 4.65, punt 24
2065) 4.65, punt 25	2066) 4.65, punt 26a	2067) 4.65, punt 26b	2068) 4.65, punt 26c
2069) 4.65, punt 26d	2070) 4.65, punt 26e	2071) 4.65, punt 26f	2072) 4.65, punt 26g
2073) 4.65, punt 26h	2074) 4.65, punt 26i	2075) 4.66, punt 1	2076) 4.66, punt 2
2077) 4.66, punt 3a	2078) 4.66, punt 3b	2079) 4.66, punt 3c	2080) 4.66, punt 3d
2081) 4.66, punt 3e	2082) 4.66, punt 3f	2083) 4.66, punt 3g	2084) 4.66, punt 4
2085) 4.66, punt 5	2086) 4.66, punt 6	2087) 4.66, punt 7	2088) 4.66, punt 8
2089) 4.67, punt 1b	2090) 4.67, punt 1c	2091) 4.67, punt 1d	2092) 4.67, punt 1e
2093) 4.67, punt 2	2094) 4.67, punt 3	2095) 4.67, punt 4	2096) 4.67, punt 5
2097) 4.67, punt 6	2098) 4.67, punt 7	2099) 4.67, punt 8	2100) 4.67, punt 9
2101) 4.67, punt 10	2102) 4.67, punt 11	2103) 4.67, punt 12a	2104) 4.67, punt 12b
2105) 4.67, punt 12c	2106) 4.67, punt 12d	2107) 4.67, punt 13	2108) 4.67, punt 14
2109) 4.67, punt 15	2110) 4.67, punt 16	2111) 4.67, punt 17a	2112) 4.67, punt 17b
2113) 4.67, punt 17c	2114) 4.67, punt 18	2115) 4.67, punt 19	2116) 4.67, punt 20a
2117) 4.67, punt 20b	2118) 4.67, punt 20c	2119) 4.67, punt 21a	2120) 4.67, punt 21b
2121) 4.67, punt 22	2122) 4.67, punt 23	2123) 4.67, punt 24	2124) 4.67, punt 25
2125) 4.68, punt 1a	2126) 4.68, punt 1b	2127) 4.68, punt 1c	2128) 4.68, punt 1d
2129) 4.68, punt 1e	2130) 4.68, punt 1f	2131) 4.68, punt 1g	2132) 4.68, punt 1h
2133) 4.68, punt 1i	2134) 4.68, punt 2	2135) 4.68, punt 3	2136) 4.69, punt 1
2137) 4.70, punt 1	2138) 4.70, punt 2a	2139) 4.70, punt 2b	2140) 4.70, punt 2c
2141) 4.70, punt 2d	2142) 4.70, punt 2e	2143) 4.70, punt 2f	2144) 4.70, punt 2g
2145) 4.70, punt 2h	2146) 4.70, punt 2i	2147) 4.70, punt 3	2148) 4.70, punt 4
2149) 4.70, punt 5	2150) 4.71, punt 1	2151) 4.71, punt 2	2152) 4.71, punt 3
2153) 4.72, punt 1a	2154) 4.72, punt 1b	2155) 4.72, punt 1c	2156) 4.72, punt 1d
2157) 4.72, punt 1e	2158) 4.72, punt 1f	2159) 4.72, punt 1g	2160) 4.73, punt 1
2161) 4.73, punt 2	2162) 4.73, punt 3	2163) 4.73, punt 4	2164) 4.73, punt 5
2165) 4.73, punt 6	2166) 4.74, punt 1	2167) 4.74, punt 2a	2168) 4.74, punt 2b
2169) 4.74, punt 2c	2170) 4.74, punt 2d	2171) 4.74, punt 2e	2172) 4.74, punt 2f
2173) 4.74, punt 2g	2174) 4.74, punt 2h	2175) 4.74, punt 2i	2176) 4.74, punt 2j
2177) 4.74, punt 2k	2178) 4.74, punt 2l	2179) 4.74, punt 2m	2180) 4.74, punt 2n
2181) 4.74, punt 2o	2182) 4.74, punt 3a	2183) 4.74, punt 3b	2184) 4.74, punt 3c
2185) 4.74, punt 3d	2186) 4.74, punt 3e	2187) 4.74, punt 3f	2188) 4.74, punt 3g
2189) 4.74, punt 3j	2190) 4.74, punt 3k	2191) 4.74, punt 3l	2192) 4.74, punt 4a



2193) 4.74, punt 4b	2194) 4.74, punt 4c	2195) 4.74, punt 4d	2196) 4.74, punt 4e
2197) 4.74, punt 4f	2198) 4.74, punt 4g	2199) 4.74, punt 4h	2200) 4.74, punt 5
2201) 4.74, punt 6	2202) 4.74, punt 7	2203) 4.74, punt 8	2204) 4.74, punt 9
2205) 4.74, punt 10	2206) 4.75, punt 1	2207) 4.75, punt 2	2208) 4.75, punt 3a
2209) 4.75, punt 3b	2210) 4.75, punt 3c	2211) 4.75, punt 3d	2212) 4.75, punt 3e
2213) 4.75, punt 3f	2214) 4.75, punt 4	2215) 4.75, punt 5	2216) 4.75, punt 6
2217) 4.76, punt 1	2218) 4.77, punt 1a	2219) 4.77, punt 1b	2220) 4.77, punt 1c
2221) 4.77, punt 1e	2222) 4.77, punt 2	2223) 4.77, punt 3	2224) 4.77, punt 4
2225) 4.77, punt 5	2226) 4.77, punt 6	2227) 4.77, punt 7	2228) 4.77, punt 8a
2229) 4.77, punt 8b	2230) 4.77, punt 8c	2231) 4.77, punt 8d	2232) 4.77, punt 8e
2233) 4.78, punt 1	2234) 4.78, punt 2	2235) 4.79, punt 1	2236) 4.79, punt 2a
2237) 4.79, punt 2b	2238) 4.79, punt 2c	2239) 4.79, punt 2d	2240) 4.79, punt 2e
2241) 4.79, punt 2f	2242) 4.79, punt 3	2243) 4.79, punt 4	2244) 4.79, punt 5
2245) 4.80, punt 1	2246) 4.80, punt 2	2247) 4.81, punt 1	2248) 4.81, punt 2
2249) 4.81, punt 3	2250) 4.81, punt 4	2251) 4.81, punt 5	2252) 4.81, punt 6
2253) 4.81, punt 7	2254) 4.81, punt 8	2255) 4.81, punt 9	2256) 4.81, punt 10
2257) 4.81, punt 11	2258) 4.81, punt 12	2259) 4.81, punt 13	2260) 4.81, punt 14
2261) 4.81, punt 15	2262) 4.81, punt 16	2263) 4.81, punt 17	2264) 4.81, punt 18
2265) 4.81, punt 19	2266) 4.81, punt 20	2267) 4.81, punt 21	2268) 4.82, punt 1
2269) 4.82, punt 2	2270) 4.82, punt 3	2271) 4.82, punt 4	2272) 4.82, punt 5
2273) 4.82, punt 6	2274) 4.82, punt 7	2275) 4.82, punt 8	2276) 4.82, punt 9
2277) 4.82, punt 10a	2278) 4.82, punt 10b	2279) 4.82, punt 10c	2280) 4.82, punt 10d
2281) 4.82, punt 10e	2282) 4.82, punt 11	2283) 4.82, punt 12	2284) 4.82, punt 13
2285) 4.82, punt 14	2286) 4.82, punt 15	2287) 4.82, punt 16	2288) 4.82, punt 17a
2289) 4.82, punt 17b	2290) 4.82, punt 17c	2291) 4.82, punt 17d	2292) 4.82, punt 17e
2293) 4.82, punt 17f	2294) 4.82, punt 18	2295) 4.82, punt 19	2296) 4.82, punt 20
2297) 4.82, punt 21	2298) 4.83, punt 1	2299) 4.83, punt 2a	2300) 4.83, punt 2b
2301) 4.83, punt 2c	2302) 4.83, punt 2d	2303) 4.83, punt 2e	2304) 4.83, punt 2f
2305) 4.83, punt 2g	2306) 4.83, punt 2h	2307) 4.83, punt 3a	2308) 4.83, punt 3b
2309) 4.83, punt 3c	2310) 4.83, punt 3d	2311) 4.83, punt 3e	2312) 4.83, punt 3f
2313) 4.83, punt 3g	2314) 4.83, punt 3h	2315) 4.83, punt 3i	2316) 4.83, punt 4
2317) 4.83, punt 5	2318) 4.83, punt 6	2319) 4.83, punt 7	2320) 4.83, punt 8
2321) 4.84, punt 1	2322) 4.84, punt 2	2323) 4.84, punt 3	2324) 4.84, punt 4
2325) 4.85, punt 1a	2326) 4.85, punt 1b	2327) 4.85, punt 1c	2328) 4.85, punt 1d
2329) 4.85, punt 2	2330) 4.85, punt 3	2331) 4.85, punt 4	2332) 4.86, punt 2
2333) 4.86, punt 3	2334) 4.86, punt 4	2335) 4.87, punt 1	2336) 4.87, punt 2
2337) 4.87, punt 3a	2338) 4.87, punt 3b	2339) 4.87, punt 3c	2340) 4.87, punt 3d
2341) 4.87, punt 3e	2342) 4.87, punt 4a	2343) 4.87, punt 4b	2344) 4.87, punt 4c
2345) 4.87, punt 4d	2346) 4.88, punt 1	2347) 4.88, punt 2	2348) 4.88, punt 3
2349) 4.89, punt 1	2350) 4.89, punt 2	2351) 4.89, punt 3	2352) 4.89, punt 4
2353) 4.89, punt 5	2354) 4.89, punt 6	2355) 4.89, punt 7	2356) 4.89, punt 8
2357) 4.89, punt 9	2358) 4.89, punt 10	2359) 4.89, punt 11	2360) 4.89, punt 12
2361) 4.89, punt 13	2362) 4.89, punt 14a	2363) 4.89, punt 14b	2364) 4.89, punt 14c
2365) 4.89, punt 14d	2366) 4.89, punt 14e	2367) 4.89, punt 15a	2368) 4.89, punt 15b
2369) 4.89, punt 16	2370) 4.89, punt 17	2371) 4.89, punt 18	2372) 4.89, punt 19a
2373) 4.89, punt 19b	2374) 4.89, punt 19c	2375) 4.89, punt 19d	2376) 4.89, punt 19e
2377) 4.89, punt 19f	2378) 4.89, punt 19g	2379) 4.89, punt 19h	2380) 4.89, punt 20
2381) 4.89, punt 21a	2382) 4.89, punt 21b	2383) 4.89, punt 21c	2384) 4.89, punt 21d
2385) 4.89, punt 21e	2386) 4.89, punt 21f	2387) 4.89, punt 21g	2388) 4.89, punt 21h
2389) 4.89, punt 21i	2390) 4.89, punt 21j	2391) 4.89, punt 21k	2392) 4.89, punt 21l
2393) 4.89, punt 21m	2394) 4.89, punt 21n	2395) 4.89, punt 21o	2396) 4.89, punt 22
2397) 4.89, punt 23	2398) 4.89, punt 24	2399) 4.89, punt 25a	2400) 4.89, punt 25b
2401) 4.89, punt 25c	2402) 4.89, punt 25d	2403) 4.89, punt 25e	2404) 4.89, punt 25f
2405) 4.89, punt 25g	2406) 4.89, punt 25h	2407) 4.89, punt 25i	2408) 4.89, punt 25j
2409) 4.89, punt 25k	2410) 4.89, punt 25m	2411) 4.89, punt 25n	2412) 4.89, punt 25o
2413) 4.89, punt 26a	2414) 4.89, punt 26b	2415) 4.89, punt 26c	2416) 4.89, punt 26d
2417) 4.89, punt 26e	2418) 4.89, punt 26f	2419) 4.89, punt 26g	2420) 4.89, punt 26h
2421) 4.89, punt 26i	2422) 4.89, punt 26j	2423) 4.89, punt 27a	2424) 4.89, punt 27b
2425) 4.89, punt 27c	2426) 4.89, punt 27d	2427) 4.89, punt 27e	2428) 4.89, punt 27f
2429) 4.89, punt 27g	2430) 4.89, punt 27h	2431) 4.89, punt 27i	2432) 4.89, punt 27j
2433) 4.89, punt 27k	2434) 4.89, punt 27l	2435) 4.89, punt 27m	2436) 4.89, punt 27n
2437) 4.89, punt 27o	2438) 4.89, punt 27p	2439) 4.89, punt 27q	2440) 4.89, punt 27r
2441) 4.89, punt 27t	2442) 4.89, punt 28	2443) 4.90, punt 1	2444) 4.90, punt 2a
2445) 4.90, punt 2b	2446) 4.90, punt 2c	2447) 4.90, punt 2d	2448) 4.90, punt 2f
2449) 4.90, punt 2g	2450) 4.90, punt 2h	2451) 4.90, punt 3c	2452) 4.90, punt 4
2453) 4.90, punt 5	2454) 4.90, punt 6	2455) 4.90, punt 7	2456) 4.90, punt 8
2457) 4.90, punt 9	2458) 4.90, punt 11	2459) 4.90, punt 12	2460) 4.90, punt 13
2461) 4.90, punt 14	2462) 4.90, punt 15	2463) 4.90, punt 16	2464) 4.90, punt 17
2465) 4.90, punt 18	2466) 4.90, punt 19	2467) 4.90, punt 20	2468) 4.90, punt 21
2469) 4.90, punt 22	2470) 5.1, punt 1	2471) 5.1, punt 2	2472) 5.1, punt 3
2473) 5.1, punt 4	2474) 5.1, punt 5	2475) 5.1, punt 6	2476) 5.1, punt 7
2477) 5.1, punt 8	2478) 5.1, punt 9	2479) 5.1, punt 10	2480) 5.1, punt 11

2481) 5.1, punt 12	2482) 5.1, punt 13	2483) 5.1, punt 14	2484) 5.1, punt 15a
2485) 5.1, punt 15b	2486) 5.1, punt 16	2487) 5.1, punt 17	2488) 5.1, punt 18
2489) 5.1, punt 19	2490) 5.1, punt 20	2491) 5.1, punt 21	2492) 5.1, punt 22
2493) 5.1, punt 23	2494) 5.1, punt 24	2495) 5.1, punt 25	2496) 5.1, punt 26a
2497) 5.1, punt 26b	2498) 5.1, punt 26c	2499) 5.1, punt 26d	2500) 5.1, punt 27
2501) 5.1, punt 28	2502) 5.1, punt 29a	2503) 5.1, punt 29b	2504) 5.1, punt 29c
2505) 5.1, punt 29d	2506) 5.1, punt 29e	2507) 5.1, punt 29g	2508) 5.1, punt 30
2509) 5.1, punt 31c	2510) 5.2, punt 1	2511) 5.2, punt 2	2512) 5.2, punt 3
2513) 5.2, punt 4	2514) 5.2, punt 5a	2515) 5.2, punt 5b	2516) 5.2, punt 5c
2517) 5.2, punt 5e	2518) 5.2, punt 6	2519) 5.2, punt 7	2520) 5.2, punt 8
2521) 5.2, punt 9	2522) 5.2, punt 10	2523) 5.2, punt 11	2524) 5.2, punt 12
2525) 5.2, punt 13	2526) 5.2, punt 14	2527) 5.2, punt 15	2528) 5.2, punt 16
2529) 5.2, punt 17	2530) 5.2, punt 18	2531) 5.2, punt 19	2532) 5.2, punt 20
2533) 5.2, punt 21a	2534) 5.2, punt 21b	2535) 5.2, punt 21c	2536) 5.2, punt 21d
2537) 5.2, punt 21e	2538) 5.2, punt 21f	2539) 5.2, punt 21g	2540) 5.2, punt 21h
2541) 5.2, punt 21i	2542) 5.2, punt 21j	2543) 5.2, punt 22	2544) 5.2, punt 23a
2545) 5.2, punt 23b	2546) 5.2, punt 23c	2547) 5.2, punt 23d	2548) 5.2, punt 23e
2549) 5.2, punt 23f	2550) 5.2, punt 23g	2551) 5.2, punt 23h	2552) 5.2, punt 23i
2553) 5.2, punt 23j	2554) 5.2, punt 23k	2555) 5.2, punt 23l	2556) 5.2, punt 24
2557) 5.2, punt 25	2558) 5.2, punt 26a	2559) 5.2, punt 26b	2560) 5.2, punt 26c
2561) 5.2, punt 26d	2562) 5.2, punt 26e	2563) 5.2, punt 27	2564) 5.2, punt 28
2565) 5.2, punt 29	2566) 5.2, punt 30	2567) 5.2, punt 31a	2568) 5.2, punt 31b
2569) 5.2, punt 31c	2570) 5.2, punt 31d	2571) 5.2, punt 31e	2572) 5.2, punt 31f
2573) 5.2, punt 31g	2574) 5.2, punt 32	2575) 5.2, punt 33	2576) 5.2, punt 35a
2577) 5.2, punt 35b	2578) 5.2, punt 35c	2579) 5.2, punt 35d	2580) 5.2, punt 36a
2581) 5.2, punt 36b	2582) 5.2, punt 36c	2583) 5.2, punt 36d	2584) 5.2, punt 36e
2585) 5.2, punt 36f	2586) 5.2, punt 37	2587) 5.2, punt 38	2588) 4.45, punt 30
2589) 5.2, punt 40	2590) 5.2, punt 41	2591) 5.2, punt 42	2592) 5.3, punt 1
2593) 5.3, punt 2	2594) 5.3, punt 3	2595) 5.3, punt 4	2596) 5.3, punt 5
2597) 5.3, punt 6	2598) 5.3, punt 7	2599) 5.3, punt 8	2600) 5.3, punt 9
2601) 5.3, punt 10	2602) 5.3, punt 11	2603) 5.3, punt 12	2604) 5.3, punt 13
2605) 5.3, punt 14a	2606) 5.3, punt 14b	2607) 5.3, punt 15	2608) 5.3, punt 16
2609) 5.3, punt 17	2610) 5.4, punt 1	2611) 5.4, punt 2	2612) 5.4, punt 3
2613) 5.4, punt 4	2614) 5.4, punt 5	2615) 5.4, punt 6	2616) 5.4, punt 7
2617) 5.4, punt 8	2618) 5.4, punt 9	2619) 5.4, punt 10	2620) 5.4, punt 11
2621) 5.4, punt 12	2622) 5.4, punt 13	2623) 5.4, punt 14	2624) 5.4, punt 15
2625) 5.5, punt 1	2626) 5.5, punt 2	2627) 5.5, punt 3	2628) 5.5, punt 4
2629) 5.5, punt 5	2630) 5.6, punt 1	2631) 5.6, punt 2a	2632) 5.6, punt 2b
2633) 5.6, punt 2c	2634) 5.6, punt 2d	2635) 5.6, punt 2e	2636) 5.6, punt 2f
2637) 5.6, punt 2g	2638) 5.6, punt 2h	2639) 5.6, punt 3	2640) 5.6, punt 4
2641) 5.6, punt 5	2642) 5.6, punt 6	2643) 5.6, punt 7	2644) 5.6, punt 8
2645) 5.6, punt 9	2646) 5.6, punt 10a	2647) 5.6, punt 10b	2648) 5.6, punt 10c
2649) 5.6, punt 10d	2650) 5.6, punt 10e	2651) 5.6, punt 10f	2652) 5.6, punt 10g
2653) 5.6, punt 11	2654) 5.6, punt 12	2655) 5.6, punt 13	2656) 5.6, punt 14
2657) 5.6, punt 15	2658) 5.6, punt 16	2659) 5.6, punt 17	2660) 5.6, punt 18
2661) 5.6, punt 19	2662) 5.6, punt 20	2663) 5.6, punt 21	2664) 5.6, punt 22a
2665) 5.6, punt 22b	2666) 5.6, punt 23	2667) 5.6, punt 24	2668) 5.6, punt 25
2669) 5.6, punt 26c	2670) 5.6, punt 26d	2671) 5.6, punt 26e	2672) 5.6, punt 26g
2673) 5.6, punt 26h	2674) 5.6, punt 27	2675) 5.6, punt 28a	2676) 5.6, punt 28b
2677) 5.6, punt 29	2678) 5.6, punt 30	2679) 5.6, punt 31	2680) 5.6, punt 32
2681) 5.6, punt 33a	2682) 5.6, punt 33b	2683) 5.6, punt 33c	2684) 5.6, punt 33d
2685) 5.6, punt 33e	2686) 5.6, punt 33f	2687) 5.6, punt 33g	2688) 5.6, punt 33h
2689) 5.6, punt 34	2690) 5.6, punt 36	2691) 5.6, punt 37	2692) 5.6, punt 38
2693) 5.6, punt 38a	2694) 5.6, punt 38b	2695) 5.6, punt 38c	2696) 5.6, punt 38d
2697) 5.6, punt 38e	2698) 5.6, punt 38f	2699) 5.6, punt 38g	2700) 5.6, punt 38h
2701) 5.6, punt 39b	2702) 5.6, punt 39c	2703) 5.6, punt 40	2704) 5.6, punt 41
2705) 5.6, punt 42	2706) 5.6, punt 44	2707) 5.7, punt 1a	2708) 5.7, punt 1b
2709) 5.7, punt 1c	2710) 5.7, punt 1d	2711) 5.8, punt 1	2712) 5.8, punt 2
2713) 5.8, punt 3	2714) 5.8, punt 4	2715) 5.8, punt 5	2716) 5.8, punt 6
2717) 5.8, punt 7	2718) 5.8, punt 9	2719) 5.8, punt 10a	2720) 5.8, punt 10b
2721) 5.8, punt 11	2722) 5.8, punt 12	2723) 5.8, punt 13	2724) 5.8, punt 14
2725) 5.8, punt 15a	2726) 5.8, punt 15b	2727) 5.8, punt 16	2728) 5.9, punt 1
2729) 5.9, punt 2a	2730) 5.9, punt 2b	2731) 5.9, punt 2c	2732) 5.9, punt 3
2733) 5.9, punt 4	2734) 5.9, punt 5	2735) 5.9, punt 6	2736) 5.9, punt 7
2737) 5.9, punt 8	2738) 5.9, punt 9	2739) 5.9, punt 10	2740) 5.9, punt 11
2741) 5.10, punt 1	2742) 5.11, punt 1	2743) 5.11, punt 2	2744) 5.12, punt 1
2745) 5.12, punt 2	2746) 5.12, punt 3	2747) 5.12, punt 4	2748) 5.12, punt 5
2749) 5.12, punt 6	2750) 5.13, punt 1	2751) 5.14, punt 1	2752) 5.15, punt 1
2753) 5.16, punt 1	2754) 5.16, punt 2	2755) 5.16, punt 3	2756) 5.16, punt 4
2757) 5.17, punt 1	2758) 5.17, punt 2	2759) 5.17, punt 3	2760) 5.17, punt 4
2761) 5.17, punt 5	2762) 5.17, punt 6	2763) 5.17, punt 7	2764) 5.18, punt 1
2765) 5.18, punt 2	2766) 5.19, punt 1	2767) 5.19, punt 2	2768) 5.20, punt 1

2769) 5.20, punt 2	2770) 5.20, punt 3	2771) 5.20, punt 4	2772) 5.20, punt 5
2773) 5.20, punt 6	2774) 5.21, punt 1a	2775) 5.21, punt 1b	2776) 5.21, punt 1c
2777) 5.21, punt 1d	2778) 5.22, punt 1	2779) 5.22, punt 2	2780) 5.23, punt 1
2781) 5.23, punt 2	2782) 5.23, punt 3	2783) 5.24, punt 1	2784) 5.24, punt 1a
2785) 5.24, punt 1b	2786) 5.24, punt 1c	2787) 5.25, punt 1	2788) 5.25, punt 2
2789) 5.25, punt 3a	2790) 5.25, punt 3b	2791) 5.25, punt 3c	2792) 5.25, punt 3d
2793) 5.25, punt 3e	2794) 5.25, punt 3f	2795) 5.25, punt 4	2796) 5.25, punt 5
2797) 5.26, punt 1	2798) 5.27, punt 1	2799) 5.28, punt 1	2800) 5.28, punt 2
2801) 5.28, punt 3	2802) 5.28, punt 4	2803) 5.28, punt 5	2804) 5.28, punt 7
2805) 5.29, punt 1	2806) 5.29, punt 2	2807) 5.29, punt 3	2808) 5.29, punt 4
2809) 5.29, punt 5	2810) 5.29, punt 6a	2811) 5.29, punt 6b	2812) 5.29, punt 6c
2813) 5.29, punt 6d	2814) 5.29, punt 6e	2815) 5.29, punt 6f	2816) 5.29, punt 7
2817) 5.29, punt 8	2818) 5.29, punt 9	2819) 5.29, punt 10	2820) 5.29, punt 11
2821) 5.29, punt 12	2822) 5.29, punt 13	2823) 5.29, punt 14	2824) 5.29, punt 15
2825) 5.29, punt 16	2826) 5.30, punt 1	2827) 5.31, punt 1	2828) 5.31, punt 2
2829) 5.32, punt 1	2830) 5.32, punt 2	2831) 5.32, punt 3	2832) 5.32, punt 4
2833) 5.32, punt 5	2834) 5.32, punt 6	2835) 5.32, punt 7	2836) 5.32, punt 8
2837) 5.32, punt 9	2838) 5.32, punt 10	2839) 5.32, punt 11	2840) 5.33, punt 1
2841) 5.33, punt 2	2842) 5.34, punt 1	2843) 5.34, punt 2	2844) 5.34, punt 3
2845) 5.34, punt 4	2846) 5.35, punt 1	2847) 5.35, punt 2	2848) 5.35, punt 3
2849) 5.35, punt 4	2850) 5.35, punt 5	2851) 5.35, punt 6	2852) 5.35, punt 7
2853) 5.36, punt 1	2854) 5.36, punt 2	2855) 5.36, punt 3	2856) 5.36, punt 4
2857) 5.36, punt 5	2858) 5.36, punt 6	2859) 5.36, punt 7	2860) 5.36, punt 8
2861) 5.37, punt 1	2862) 5.37, punt 1a	2863) 5.37, punt 1b	2864) 5.37, punt 1c
2865) 5.37, punt 1d	2866) 5.37, punt 1e	2867) 5.37, punt 1f	2868) 5.37, punt 2
2869) 5.37, punt 3	2870) 5.37, punt 4	2871) 5.38, punt 1	2872) 5.38, punt 2
2873) 5.38, punt 3	2874) 5.38, punt 4	2875) 5.38, punt 5	2876) 5.38, punt 6
2877) 5.38, punt 7	2878) 5.39, punt 1	2879) 5.40, punt 1	2880) 5.40, punt 2
2881) 5.40, punt 3	2882) 5.40, punt 4	2883) 5.40, punt 5	2884) 5.40, punt 6
2885) 5.40, punt 7	2886) 5.41, punt 1	2887) 5.41, punt 2	2888) 5.41, punt 3
2889) 5.42, punt 1	2890) 5.43, punt 1	2891) 5.43, punt 2	2892) 5.43, punt 3
2893) 5.43, punt 4	2894) 5.43, punt 5	2895) 5.44, punt 1	2896) 5.44, punt 2
2897) 5.44, punt 3	2898) 5.45, punt 1	2899) 5.45, punt 2	2900) 5.46, punt 1
2901) 5.47, punt 1	2902) 5.48, punt 1	2903) 5.48, punt 2	2904) 5.48, punt 3
2905) 5.48, punt 4	2906) 5.49, punt 1	2907) 5.49, punt 2a	2908) 5.49, punt 2b
2909) 5.49, punt 2c	2910) 5.49, punt 2d	2911) 5.49, punt 3	2912) 5.49, punt 4
2913) 5.49, punt 5	2914) 5.49, punt 6	2915) 5.50, punt 1	2916) 5.50, punt 2
2917) 5.50, punt 3	2918) 5.50, punt 3a	2919) 5.50, punt 3b	2920) 5.50, punt 3c
2921) 5.50, punt 3d	2922) 5.50, punt 3e	2923) 5.50, punt 4a	2924) 5.50, punt 4b
2925) 5.50, punt 5	2926) 5.50, punt 5a	2927) 5.50, punt 5b	2928) 5.50, punt 5c
2929) 5.50, punt 5d	2930) 5.50, punt 5e	2931) 5.50, punt 5f	2932) 5.50, punt 5g
2933) 5.50, punt 5h	2934) 5.50, punt 5i	2935) 5.50, punt 5j	2936) 5.50, punt 5k
2937) 5.50, punt 5l	2938) 5.50, punt 6	2939) 5.50, punt 7	2940) 5.50, punt 8
2941) 5.50, punt 9	2942) 5.50, punt 10	2943) 5.50, punt 11	2944) 5.50, punt 12
2945) 5.51, punt 1	2946) 5.51, punt 2	2947) 5.51, punt 3	2948) 5.51, punt 4
2949) 5.51, punt 5	2950) 5.51, punt 6	2951) 5.51, punt 7	2952) 5.51, punt 8
2953) 5.51, punt 9	2954) 5.51, punt 10	2955) 5.51, punt 11	2956) 5.51, punt 12
2957) 5.51, punt 13a	2958) 5.51, punt 13b	2959) 5.51, punt 13c	2960) 5.51, punt 13d
2961) 5.51, punt 13e	2962) 5.51, punt 13f	2963) 5.51, punt 13g	2964) 5.51, punt 14
2965) 5.51, punt 15	2966) 5.51, punt 16a	2967) 5.51, punt 16b	2968) 5.51, punt 16c
2969) 5.51, punt 16d	2970) 5.51, punt 16e	2971) 5.51, punt 16f	2972) 5.51, punt 17
2973) 5.51, punt 18	2974) 5.51, punt 19	2975) 5.51, punt 20a	2976) 5.51, punt 20b
2977) 5.51, punt 20c	2978) 5.51, punt 20d	2979) 5.51, punt 20e	2980) 5.51, punt 20f
2981) 5.51, punt 20g	2982) 5.51, punt 20h	2983) 5.51, punt 20i	2984) 5.51, punt 21a
2985) 5.51, punt 21b	2986) 5.51, punt 21c	2987) 5.51, punt 21d	2988) 5.51, punt 22
2989) 5.51, punt 23	2990) 5.51, punt 24	2991) 5.51, punt 25	2992) 5.51, punt 26a
2993) 5.51, punt 26b	2994) 5.51, punt 26c	2995) 5.51, punt 27	2996) 5.51, punt 28
2997) 5.51, punt 29	2998) 5.51, punt 30	2999) 5.51, punt 31a	3000) 5.51, punt 31b
3001) 5.51, punt 31d	3002) 5.51, punt 31e	3003) 5.51, punt 31f	3004) 5.51, punt 31g
3005) 5.51, punt 31h	3006) 5.51, punt 31i	3007) 5.51, punt 31j	3008) 5.51, punt 31k
3009) 5.51, punt 31l	3010) 5.51, punt 31m	3011) 5.51, punt 31n	3012) 5.51, punt 31o
3013) 5.51, punt 32	3014) 5.52, punt 1	3015) 5.52, punt 2a	3016) 5.52, punt 2b
3017) 5.52, punt 2c	3018) 5.52, punt 2d	3019) 5.52, punt 2e	3020) 5.52, punt 3
3021) 5.52, punt 4	3022) 5.52, punt 5a	3023) 5.52, punt 5b	3024) 5.52, punt 6
3025) 5.52, punt 7	3026) 5.52, punt 8a	3027) 5.52, punt 8b	3028) 5.52, punt 9
3029) 5.52, punt 10	3030) 5.52, punt 11	3031) 5.52, punt 12	3032) 5.52, punt 13
3033) 5.52, punt 14a	3034) 5.52, punt 14b	3035) 5.52, punt 14c	3036) 5.53, punt 1
3037) 5.53, punt 2	3038) 5.53, punt 3	3039) 5.53, punt 4	3040) 5.53, punt 5
3041) 5.53, punt 6	3042) 5.53, punt 7	3043) 5.53, punt 8	3044) 5.53, punt 9
3045) 5.53, punt 10	3046) 5.53, punt 11	3047) 5.53, punt 12	3048) 5.53, punt 13
3049) 5.53, punt 14	3050) 5.53, punt 15	3051) 5.53, punt 16	3052) 5.53, punt 17
3053) 5.53, punt 18	3054) 5.53, punt 19	3055) 5.53, punt 20	3056) 5.53, punt 21



- 3057) 5.53, punt 22  
3061) 5.53, punt 26  
3065) 5.53, punt 28c  
3069) 5.53, punt 28g  
3073) 5.53, punt 28k  
3077) 5.53, punt 28o  
3081) 5.53, punt 29b  
3085) 5.53, punt 31  
3089) 5.53, punt 34b  
3093) 5.53, punt 34f  
3097) 5.53, punt 36  
3101) 5.54, punt 1d  
3105) 5.54, punt 2b  
3109) 5.54, punt 5  
3113) 5.54, punt 9  
3117) 5.54, punt 13  
3121) 5.55, punt 4  
3125) 5.56, punt 1c  
3129) 5.56, punt 1g  
3133) 5.56, punt 1m  
3137) 5.56, punt 1q6  
3141) 5.56, punt 2d  
3145) 5.57, punt 1a  
3149) 5.57, punt 1e  
3153) 5.57, punt 1i  
3157) 5.58, punt 1b  
3161) 5.58, punt 1f  
3165) 5.58, punt 1j  
3169) 5.58, punt 1n  
3173) 5.58, punt 2c  
3177) 5.59, punt 3  
3181) 5.59, punt 7  
3185) 5.60, punt 1a  
3189) 5.60, punt 1e  
3193) 5.60, punt 1i  
3197) 5.61, punt 1c  
3201) 5.61, punt 1g  
3205) 5.62, punt 2c  
3209) 5.62, punt 2g  
3213) 5.63, punt 1  
3217) 5.63, punt 2d  
3221) 5.64, punt 2  
3225) 5.66, punt 1a  
3229) 5.67, punt 1  
3233) 5.67, punt 5  
3237) 5.67, punt 9  
3241) 5.67, punt 13  
3245) 5.67, punt 16b  
3249) 5.67, punt 16f  
3253) 5.67, punt 16j  
3257) 5.68, punt 3  
3261) 5.69, punt 3  
3265) 5.70, punt 4  
3269) 5.70, punt 8a  
3273) 5.70, punt 10  
3277) 5.71, punt 1b  
3281) 5.71, punt 1f  
3285) 5.72, punt 1b  
3289) 5.72, punt 4  
3293) 5.73, punt 1  
3297) 5.73, punt 5  
3301) 5.73, punt 9  
3305) 5.73, punt 13  
3309) 5.73, punt 17  
3313) 5.73, punt 21  
3317) 5.73, punt 23  
3321) 5.73, punt 26b  
3325) 5.73, punt 29  
3329) 5.74, punt 1  
3333) 5.74, punt 5  
3337) 5.75, punt 3  
3341) 5.75, punt 7
- 3058) 5.53, punt 23  
3062) 5.53, punt 27  
3066) 5.53, punt 28d  
3070) 5.53, punt 28h  
3074) 5.53, punt 28l  
3078) 5.53, punt 28p  
3082) 5.53, punt 29c  
3086) 5.53, punt 32  
3090) 5.53, punt 34c  
3094) 5.53, punt 34g  
3098) 5.54, punt 1a  
3102) 5.54, punt 1e  
3106) 5.54, punt 2c  
3110) 5.54, punt 6  
3114) 5.54, punt 10  
3118) 5.55, punt 1  
3122) 5.55, punt 5  
3126) 5.56, punt 1d  
3130) 5.56, punt 1h  
3134) 5.56, punt 1n  
3138) 5.56, punt 2a  
3142) 5.56, punt 2e  
3146) 5.57, punt 1b  
3150) 5.57, punt 1f  
3154) 5.57, punt 1j  
3158) 5.58, punt 1c  
3162) 5.58, punt 1g  
3166) 5.58, punt 1k  
3170) 5.58, punt 1o  
3174) 5.58, punt 2d  
3178) 5.59, punt 4  
3182) 5.59, punt 8  
3186) 5.60, punt 1b  
3190) 5.60, punt 1f  
3194) 5.60, punt 1j  
3198) 5.61, punt 1d  
3202) 5.62, punt 1  
3206) 5.62, punt 2d  
3210) 5.62, punt 2h  
3214) 5.63, punt 2a  
3218) 5.63, punt 2e  
3222) 5.65, punt 1a  
3226) 5.66, punt 1b  
3230) 5.67, punt 2  
3234) 5.67, punt 6  
3238) 5.67, punt 10  
3242) 5.67, punt 14  
3246) 5.67, punt 16c  
3250) 5.67, punt 16g  
3254) 5.67, punt 16k  
3258) 5.68, punt 4  
3262) 5.70, punt 1  
3266) 5.70, punt 5  
3270) 5.70, punt 8b  
3274) 5.70, punt 11  
3278) 5.71, punt 1c  
3282) 5.71, punt 2  
3286) 5.72, punt 1c  
3290) 5.72, punt 5  
3294) 5.73, punt 2  
3298) 5.73, punt 6  
3302) 5.73, punt 10  
3306) 5.73, punt 14  
3310) 5.73, punt 18  
3314) 5.73, punt 22a  
3318) 5.73, punt 24  
3322) 5.73, punt 26c  
3326) 5.73, punt 30  
3330) 5.74, punt 2  
3334) 5.74, punt 6  
3338) 5.75, punt 4  
3342) 5.75, punt 8
- 3059) 5.53, punt 24  
3063) 5.53, punt 28a  
3067) 5.53, punt 28e  
3071) 5.53, punt 28i  
3075) 5.53, punt 28m  
3079) 5.53, punt 28q  
3083) 5.53, punt 29e  
3087) 5.53, punt 33  
3091) 5.53, punt 34d  
3095) 5.53, punt 34h  
3099) 5.54, punt 1b  
3103) 5.54, punt 1f  
3107) 5.54, punt 3  
3111) 5.54, punt 7  
3115) 5.54, punt 11  
3119) 5.55, punt 2  
3123) 5.56, punt 1a  
3127) 5.56, punt 1e  
3131) 5.56, punt 1k  
3135) 5.56, punt 1o  
3139) 5.56, punt 2b  
3143) 5.56, punt 2f  
3147) 5.57, punt 1c  
3151) 5.57, punt 1g  
3155) 5.57, punt 1k  
3159) 5.58, punt 1d  
3163) 5.58, punt 1h  
3167) 5.58, punt 1l  
3171) 5.58, punt 2a  
3175) 5.59, punt 1  
3179) 5.59, punt 5  
3183) 5.59, punt 9  
3187) 5.60, punt 1c  
3191) 5.60, punt 1g  
3195) 5.61, punt 1a  
3199) 5.61, punt 1e  
3203) 5.62, punt 2a  
3207) 5.62, punt 2e  
3211) 5.62, punt 3  
3215) 5.63, punt 2b  
3219) 5.63, punt 2f  
3223) 5.65, punt 1b  
3227) 5.66, punt 1c  
3231) 5.67, punt 3  
3235) 5.67, punt 7  
3239) 5.67, punt 11  
3243) 5.67, punt 15  
3247) 5.67, punt 16d  
3251) 5.67, punt 16h  
3255) 5.68, punt 1  
3259) 5.69, punt 1  
3263) 5.70, punt 2  
3267) 5.70, punt 6  
3271) 5.70, punt 8c  
3275) 5.70, punt 12  
3279) 5.71, punt 1d  
3283) 5.71, punt 3  
3287) 5.72, punt 2  
3291) 5.72, punt 6a  
3295) 5.73, punt 3  
3299) 5.73, punt 7  
3303) 5.73, punt 11  
3307) 5.73, punt 15  
3311) 5.73, punt 19  
3315) 5.73, punt 22c  
3319) 5.73, punt 25  
3323) 5.73, punt 27  
3327) 5.73, punt 31  
3331) 5.74, punt 3  
3335) 5.75, punt 1  
3339) 5.75, punt 5  
3343) 5.75, punt 9
- 3060) 5.53, punt 25  
3064) 5.53, punt 28b  
3068) 5.53, punt 28f  
3072) 5.53, punt 28j  
3076) 5.53, punt 28n  
3080) 5.53, punt 29a  
3084) 5.53, punt 30  
3088) 5.53, punt 34a  
3092) 5.53, punt 34e  
3096) 5.53, punt 35  
3100) 5.54, punt 1c  
3104) 5.54, punt 2a  
3108) 5.54, punt 4  
3112) 5.54, punt 8  
3116) 5.54, punt 12  
3120) 5.55, punt 3  
3124) 5.56, punt 1b  
3128) 5.56, punt 1f  
3132) 5.56, punt 1l  
3136) 5.56, punt 1p  
3140) 5.56, punt 2c  
3144) 5.56, punt 2g  
3148) 5.57, punt 1d  
3152) 5.57, punt 1h  
3156) 5.58, punt 1a  
3160) 5.58, punt 1e  
3164) 5.58, punt 1i  
3168) 5.58, punt 1m  
3172) 5.58, punt 2b  
3176) 5.59, punt 2  
3180) 5.59, punt 6  
3184) 5.59, punt 10  
3188) 5.60, punt 1d  
3192) 5.60, punt 1h  
3196) 5.61, punt 1b  
3200) 5.61, punt 1f  
3204) 5.62, punt 2b  
3208) 5.62, punt 2f  
3212) 5.62, punt 4  
3216) 5.63, punt 2c  
3220) 5.64, punt 1  
3224) 5.65, punt 1c  
3228) 5.66, punt 1d  
3232) 5.67, punt 4  
3236) 5.67, punt 8  
3240) 5.67, punt 12  
3244) 5.67, punt 16a  
3248) 5.67, punt 16e  
3252) 5.67, punt 16i  
3256) 5.68, punt 2  
3260) 5.69, punt 2  
3264) 5.70, punt 3  
3268) 5.70, punt 7  
3272) 5.70, punt 9  
3276) 5.71, punt 1a  
3280) 5.71, punt 1e  
3284) 5.72, punt 1a  
3288) 5.72, punt 3  
3292) 5.72, punt 6b  
3296) 5.73, punt 4  
3300) 5.73, punt 8  
3304) 5.73, punt 12  
3308) 5.73, punt 16  
3312) 5.73, punt 20  
3316) 5.73, punt 22d  
3320) 5.73, punt 26a  
3324) 5.73, punt 28  
3328) 5.73, punt 32  
3332) 5.74, punt 4  
3336) 5.75, punt 2  
3340) 5.75, punt 6  
3344) 5.75, punt 10



- 3345) 5.75, punt 11  
3349) 5.75, punt 13c  
3353) 5.75, punt 16c  
3357) 5.75, punt 16g  
3361) 5.76, punt 3  
3365) 5.77, punt 1c  
3369) 5.78, punt 2  
3373) 5.78, punt 6  
3377) 5.79, punt 1c  
3381) 5.79, punt 2b  
3385) 5.79, punt 2f  
3389) 5.79, punt 7  
3393) 5.79, punt 10b  
3397) 5.79, punt 11a  
3401) 5.79, punt 12  
3405) 5.79, punt 16  
3409) 5.79, punt 20  
3413) 5.79, punt 22d  
3417) 5.79, punt 22h  
3421) 5.79, punt 23c  
3425) 5.79, punt 24a  
3429) 5.79, punt 24e  
3433) 5.79, punt 25b  
3437) 5.79, punt 25f  
3441) 5.79, punt 27b  
3445) 5.79, punt 28  
3449) 5.80, punt 3a  
3453) 5.80, punt 3e  
3457) 4.45, punt 29  
3461) 6.1, punt 5  
3465) 6.1, punt 9a  
3469) 6.2, punt 1a  
3473) 6.2, punt 3  
3477) 6.2, punt 7  
3481) 6.2, punt 10b  
3485) 6.2, punt 10f  
3489) 6.2, punt 10j  
3493) 6.2, punt 14  
3497) 6.2, punt 17b  
3501) 6.2, punt 19a  
3505) 6.2, punt 19e  
3509) 6.2, punt 19i  
3513) 6.2, punt 20c  
3517) 6.2, punt 20g  
3521) 6.2, punt 22  
3525) 6.2, punt 25b  
3529) 6.2, punt 25f  
3533) 6.2, punt 26b  
3537) 6.2, punt 26f  
3541) 6.2, punt 26j  
3545) 6.2, punt 27  
3549) 6.2, punt 28d  
3553) 6.2, punt 29  
3557) 6.3, punt 1d  
3561) 6.3, punt 2b  
3565) 6.3, punt 5  
3569) 6.3, punt 9  
3573) 6.4, punt 1  
3577) 6.4, punt 5  
3581) 6.4, punt 9  
3585) 6.4, punt 10d  
3589) 6.4, punt 10h  
3593) 6.4, punt 10m  
3597) 6.4, punt 11c  
3601) 6.4, punt 14  
3605) 6.4, punt 18  
3609) 6.5, punt 2  
3613) 6.6, punt 4  
3617) 6.6, punt 4d  
3621) 6.7, punt 3  
3625) 6.7, punt 7  
3629) 6.8, punt 2c
- 3346) 5.75, punt 12  
3350) 5.75, punt 14  
3354) 5.75, punt 16d  
3358) 5.75, punt 16h  
3362) 5.76, punt 4  
3366) 5.77, punt 1d  
3370) 5.78, punt 3  
3374) 5.78, punt 7  
3378) 5.79, punt 1e  
3382) 5.79, punt 2c  
3386) 5.79, punt 4  
3390) 5.79, punt 8  
3394) 5.79, punt 10c  
3398) 5.79, punt 11b  
3402) 5.79, punt 13  
3406) 5.79, punt 17  
3410) 5.79, punt 21  
3414) 5.79, punt 22e  
3418) 5.79, punt 22i  
3422) 5.79, punt 23d  
3426) 5.79, punt 24b  
3430) 5.79, punt 24f  
3434) 5.79, punt 25c  
3438) 5.79, punt 25g  
3442) 5.79, punt 27d  
3446) 5.79, punt 29  
3450) 5.80, punt 3b  
3454) 5.2, punt 39  
3458) 6.1, punt 1  
3462) 6.1, punt 6  
3466) 6.1, punt 9c  
3470) 6.2, punt 1b  
3474) 6.2, punt 4  
3478) 6.2, punt 8  
3482) 6.2, punt 10c  
3486) 6.2, punt 10g  
3490) 6.2, punt 11  
3494) 6.2, punt 15  
3498) 6.2, punt 17c  
3502) 6.2, punt 19b  
3506) 6.2, punt 19f  
3510) 6.2, punt 19j  
3514) 6.2, punt 20d  
3518) 6.2, punt 20h  
3522) 6.2, punt 23  
3526) 6.2, punt 25c  
3530) 6.2, punt 25g  
3534) 6.2, punt 26c  
3538) 6.2, punt 26g  
3542) 6.2, punt 26k  
3546) 6.2, punt 28a  
3550) 6.2, punt 28e  
3554) 6.3, punt 1a  
3558) 6.3, punt 1e  
3562) 6.3, punt 2c  
3566) 6.3, punt 6  
3570) 6.3, punt 10  
3574) 6.4, punt 2  
3578) 6.4, punt 6  
3582) 6.4, punt 10a  
3586) 6.4, punt 10e  
3590) 6.4, punt 10i  
3594) 6.4, punt 10n  
3598) 6.4, punt 11d  
3602) 6.4, punt 15  
3606) 6.4, punt 19  
3610) 6.6, punt 1  
3614) 6.6, punt 4a  
3618) 6.6, punt 4e  
3622) 6.7, punt 4  
3626) 6.8, punt 1  
3630) 6.8, punt 2d
- 3347) 5.75, punt 13a  
3351) 5.75, punt 16a  
3355) 5.75, punt 16e  
3359) 5.76, punt 1  
3363) 5.77, punt 1a  
3367) 5.77, punt 1e  
3371) 5.78, punt 4  
3375) 5.79, punt 1a  
3379) 5.79, punt 1f  
3383) 5.79, punt 2d  
3387) 5.79, punt 5  
3391) 5.79, punt 9  
3395) 5.79, punt 10d  
3399) 5.79, punt 11c  
3403) 5.79, punt 14  
3407) 5.79, punt 18  
3411) 5.79, punt 22a  
3415) 5.79, punt 22f  
3419) 5.79, punt 23a  
3423) 5.79, punt 23e  
3427) 5.79, punt 24c  
3431) 5.79, punt 24g  
3435) 5.79, punt 25d  
3439) 5.79, punt 26  
3443) 5.79, punt 27e  
3447) 5.80, punt 1  
3451) 5.80, punt 3c  
3455) 4.45, punt 27  
3459) 6.1, punt 2  
3463) 6.1, punt 7  
3467) 6.1, punt 10  
3471) 6.2, punt 1c  
3475) 6.2, punt 5  
3479) 6.2, punt 9  
3483) 6.2, punt 10d  
3487) 6.2, punt 10h  
3491) 6.2, punt 12  
3495) 6.2, punt 16  
3499) 6.2, punt 17d  
3503) 6.2, punt 19c  
3507) 6.2, punt 19g  
3511) 6.2, punt 20a  
3515) 6.2, punt 20e  
3519) 6.2, punt 20i  
3523) 6.2, punt 24  
3527) 6.2, punt 25d  
3531) 6.2, punt 25h  
3535) 6.2, punt 26d  
3539) 6.2, punt 26h  
3543) 6.2, punt 26l  
3547) 6.2, punt 28b  
3551) 6.2, punt 28f  
3555) 6.3, punt 1b  
3559) 6.3, punt 1f  
3563) 6.3, punt 3  
3567) 6.3, punt 7  
3571) 6.3, punt 11  
3575) 6.4, punt 3  
3579) 6.4, punt 7  
3583) 6.4, punt 10b  
3587) 6.4, punt 10f  
3591) 6.4, punt 10j  
3595) 6.4, punt 11a  
3599) 6.4, punt 12  
3603) 6.4, punt 16  
3607) 6.4, punt 20  
3611) 6.6, punt 2  
3615) 6.6, punt 4b  
3619) 6.7, punt 1  
3623) 6.7, punt 5  
3627) 6.8, punt 2a  
3631) 6.8, punt 2e
- 3348) 5.75, punt 13b  
3352) 5.75, punt 16b  
3356) 5.75, punt 16f  
3360) 5.76, punt 2  
3364) 5.77, punt 1b  
3368) 5.78, punt 1  
3372) 5.78, punt 5  
3376) 5.79, punt 1b  
3380) 5.79, punt 2a  
3384) 5.79, punt 2e  
3388) 5.79, punt 6  
3392) 5.79, punt 10a  
3396) 5.79, punt 10e  
3400) 5.79, punt 11d  
3404) 5.79, punt 15  
3408) 5.79, punt 19  
3412) 5.79, punt 22b  
3416) 5.79, punt 22g  
3420) 5.79, punt 23b  
3424) 5.79, punt 23f  
3428) 5.79, punt 24d  
3432) 5.79, punt 25a  
3436) 5.79, punt 25e  
3440) 5.79, punt 27a  
3444) 5.79, punt 27f  
3448) 5.80, punt 2  
3452) 5.80, punt 3d  
3456) 4.45, punt 28  
3460) 6.1, punt 3  
3464) 6.1, punt 8  
3468) 6.1, punt 11  
3472) 6.2, punt 2  
3476) 6.2, punt 6  
3480) 6.2, punt 10a  
3484) 6.2, punt 10e  
3488) 6.2, punt 10i  
3492) 6.2, punt 13  
3496) 6.2, punt 17a  
3500) 6.2, punt 18  
3504) 6.2, punt 19d  
3508) 6.2, punt 19h  
3512) 6.2, punt 20b  
3516) 6.2, punt 20f  
3520) 6.2, punt 21  
3524) 6.2, punt 25a  
3528) 6.2, punt 25e  
3532) 6.2, punt 26a  
3536) 6.2, punt 26e  
3540) 6.2, punt 26i  
3544) 6.2, punt 26m  
3548) 6.2, punt 28c  
3552) 6.2, punt 28g  
3556) 6.3, punt 1c  
3560) 6.3, punt 2a  
3564) 6.3, punt 4  
3568) 6.3, punt 8  
3572) 6.3, punt 12  
3576) 6.4, punt 4  
3580) 6.4, punt 8  
3584) 6.4, punt 10c  
3588) 6.4, punt 10g  
3592) 6.4, punt 10l  
3596) 6.4, punt 11b  
3600) 6.4, punt 13  
3604) 6.4, punt 17  
3608) 6.5, punt 1  
3612) 6.6, punt 3  
3616) 6.6, punt 4c  
3620) 6.7, punt 2  
3624) 6.7, punt 6  
3628) 6.8, punt 2b  
3632) 6.8, punt 2f



3633) 6.8, punt 2g	3634) 6.8, punt 2h	3635) 6.8, punt 2i	3636) 6.8, punt 2j
3637) 6.8, punt 3a	3638) 6.8, punt 3b	3639) 6.8, punt 3c	3640) 6.8, punt 4a
3641) 6.8, punt 4b	3642) 6.8, punt 4c	3643) 6.8, punt 5	3644) 6.8, punt 6
3645) 6.8, punt 7a	3646) 6.8, punt 7b	3647) 6.8, punt 7c	3648) 6.8, punt 7d
3649) 6.8, punt 7e	3650) 6.8, punt 8	3651) 6.8, punt 9	3652) 6.8, punt 10
3653) 6.9, punt 1	3654) 6.9, punt 2	3655) 6.9, punt 3	3656) 6.9, punt 4
3657) 6.9, punt 5	3658) 6.10, punt 1	3659) 6.10, punt 2	3660) 6.10, punt 3
3661) 6.10, punt 4	3662) 6.10, punt 5a	3663) 6.10, punt 5b	3664) 6.10, punt 5c
3665) 6.10, punt 5d	3666) 6.10, punt 6	3667) 6.10, punt 7	3668) 6.10, punt 8
3669) 6.10, punt 9	3670) 6.10, punt 10	3671) 6.10, punt 11	3672) 6.10, punt 12
3673) 6.10, punt 13a	3674) 6.10, punt 13b	3675) 6.10, punt 13c	3676) 6.10, punt 13d
3677) 6.10, punt 13e	3678) 6.10, punt 13f	3679) 6.10, punt 14	3680) 6.10, punt 15a
3681) 6.10, punt 15b	3682) 6.10, punt 15c	3683) 6.10, punt 15d	3684) 6.10, punt 15e
3685) 6.10, punt 15f	3686) 6.11, punt 1	3687) 6.11, punt 2	3688) 6.12, punt 1a
3689) 6.12, punt 1b	3690) 6.12, punt 1c	3691) 6.12, punt 1d	3692) 6.13, punt 1
3693) 6.14, punt 1a	3694) 6.14, punt 1b	3695) 6.14, punt 1c	3696) 6.14, punt 1d
3697) 6.14, punt 2	3698) 6.14, punt 3	3699) 6.14, punt 4	3700) 6.14, punt 5
3701) 6.14, punt 6	3702) 6.14, punt 7	3703) 6.14, punt 8	3704) 6.14, punt 9
3705) 6.14, punt 10	3706) 6.14, punt 11	3707) 6.14, punt 12	3708) 6.14, punt 13a
3709) 6.14, punt 13b	3710) 6.14, punt 13c	3711) 6.14, punt 13d	3712) 6.14, punt 13e
3713) 6.14, punt 13f	3714) 6.14, punt 13g	3715) 6.14, punt 13h	3716) 6.14, punt 13i
3717) 6.14, punt 13j	3718) 6.14, punt 13k	3719) 6.14, punt 13l	3720) 6.14, punt 13m
3721) 6.14, punt 13n	3722) 6.14, punt 14	3723) 6.14, punt 15	3724) 6.14, punt 16
3725) 6.14, punt 17	3726) 6.15, punt 1	3727) 6.15, punt 2	3728) 6.15, punt 3
3729) 6.15, punt 4	3730) 6.15, punt 5	3731) 6.15, punt 6	3732) 6.15, punt 7
3733) 6.15, punt 8	3734) 6.15, punt 9	3735) 6.15, punt 10	3736) 6.15, punt 11
3737) 6.15, punt 12	3738) 6.15, punt 13	3739) 6.15, punt 14	3740) 6.15, punt 15
3741) 6.15, punt 16	3742) 6.16, punt 1c	3743) 6.16, punt 1d	3744) 6.16, punt 1e
3745) 6.16, punt 1f	3746) 6.16, punt 1g	3747) 6.16, punt 2	3748) 6.16, punt 3
3749) 6.16, punt 4	3750) 6.16, punt 5	3751) 6.16, punt 6	3752) 6.16, punt 7
3753) 6.17, punt 1	3754) 6.17, punt 2	3755) 6.17, punt 3a	3756) 6.17, punt 3b
3757) 6.17, punt 3c	3758) 6.17, punt 3d	3759) 6.17, punt 3e	3760) 6.17, punt 4
3761) 6.18, punt 1	3762) 6.18, punt 2	3763) 6.18, punt 3	3764) 6.18, punt 4
3765) 6.18, punt 5	3766) 6.18, punt 6	3767) 6.18, punt 7	3768) 6.18, punt 8
3769) 6.19, punt 1	3770) 6.19, punt 2	3771) 6.19, punt 3	3772) 6.19, punt 4
3773) 6.20, punt 1	3774) 6.20, punt 2	3775) 6.20, punt 3	3776) 6.20, punt 4
3777) 6.20, punt 5	3778) 6.20, punt 6	3779) 6.20, punt 7	3780) 6.20, punt 8
3781) 6.21, punt 1	3782) 6.21, punt 2	3783) 6.21, punt 3	3784) 6.21, punt 4
3785) 6.21, punt 5	3786) 6.21, punt 6	3787) 6.21, punt 7	3788) 6.22, punt 1
3789) 6.22, punt 2	3790) 6.22, punt 3a	3791) 6.22, punt 3b	3792) 6.22, punt 3c
3793) 6.22, punt 3d	3794) 6.22, punt 3e	3795) 6.22, punt 3f	3796) 6.22, punt 3g
3797) 6.22, punt 3h	3798) 6.22, punt 3i	3799) 6.22, punt 3j	3800) 6.22, punt 3k
3801) 6.22, punt 3l	3802) 6.22, punt 4	3803) 6.22, punt 5	3804) 6.22, punt 6
3805) 6.22, punt 7	3806) 6.22, punt 8a	3807) 6.22, punt 8b	3808) 6.22, punt 9
3809) 6.22, punt 10	3810) 6.22, punt 11	3811) 6.22, punt 12	3812) 6.22, punt 13
3813) 6.22, punt 14	3814) 6.22, punt 15	3815) 6.22, punt 16	3816) 6.22, punt 17
3817) 6.22, punt 18	3818) 6.22, punt 19	3819) 6.22, punt 20	3820) 6.22, punt 21
3821) 6.22, punt 22	3822) 6.22, punt 23	3823) 6.22, punt 24	3824) 6.23, punt 1a
3825) 6.23, punt 1b	3826) 6.23, punt 1c	3827) 6.23, punt 1d	3828) 6.23, punt 1e
3829) 6.23, punt 1f	3830) 6.23, punt 1h	3831) 6.23, punt 2	3832) 6.23, punt 3
3833) 6.24, punt 1	3834) 6.24, punt 2	3835) 6.24, punt 3	3836) 6.25, punt 1
3837) 6.25, punt 2	3838) 6.25, punt 3	3839) 6.25, punt 4	3840) 6.25, punt 5
3841) 6.25, punt 6	3842) 6.25, punt 7	3843) 6.26, punt 1	3844) 6.26, punt 2
3845) 6.27, punt 1	3846) 6.27, punt 2	3847) 6.27, punt 3	3848) 6.27, punt 4
3849) 6.27, punt 5	3850) 6.27, punt 6	3851) 6.27, punt 7	3852) 6.27, punt 8
3853) 6.28, punt 1	3854) 6.28, punt 2	3855) 6.28, punt 3	3856) 6.29, punt 1
3857) 6.29, punt 2	3858) 6.29, punt 3	3859) 6.29, punt 4	3860) 6.29, punt 5
3861) 6.29, punt 6	3862) 6.29, punt 7	3863) 6.29, punt 8a	3864) 6.29, punt 8b
3865) 6.29, punt 8c	3866) 6.29, punt 9	3867) 6.29, punt 10	3868) 6.30, punt 1
3869) 6.30, punt 2	3870) 6.31, punt 1	3871) 6.31, punt 2	3872) 6.31, punt 3
3873) 6.31, punt 4	3874) 6.31, punt 5	3875) 6.31, punt 6	3876) 6.31, punt 7
3877) 6.31, punt 8	3878) 6.32, punt 1a	3879) 6.32, punt 1b	3880) 6.32, punt 1c
3881) 6.32, punt 2	3882) 6.32, punt 3	3883) 6.32, punt 4	3884) 6.33, punt 1a
3885) 6.33, punt 1b	3886) 6.34, punt 1a	3887) 6.34, punt 1b	3888) 6.34, punt 1c
3889) 6.34, punt 1d	3890) 6.34, punt 1e	3891) 6.34, punt 1f	3892) 6.34, punt 1g
3893) 6.34, punt 2	3894) 6.34, punt 3	3895) 6.34, punt 4	3896) 6.34, punt 5
3897) 6.34, punt 6	3898) 6.34, punt 7	3899) 6.34, punt 8	3900) 6.34, punt 9
3901) 6.34, punt 10a	3902) 6.34, punt 10b	3903) 6.34, punt 10e	3904) 6.34, punt 10f
3905) 6.34, punt 10i	3906) 6.34, punt 11	3907) 6.35, punt 1	3908) 6.35, punt 2a
3909) 6.35, punt 2b	3910) 6.35, punt 2c	3911) 6.35, punt 2d	3912) 6.35, punt 2e
3913) 6.35, punt 2f	3914) 6.35, punt 3	3915) 6.35, punt 4a	3916) 6.35, punt 4b
3917) 6.35, punt 4c	3918) 6.35, punt 4d	3919) 6.35, punt 4e	3920) 6.35, punt 4f





3921) 6.35, punt 4g	3922) 6.35, punt 4h	3923) 6.35, punt 4i	3924) 6.35, punt 4j
3925) 6.35, punt 5	3926) 6.36, punt 1a	3927) 6.36, punt 1b	3928) 6.36, punt 1c
3929) 6.36, punt 1d	3930) 6.36, punt 1e	3931) 6.36, punt 1f	3932) 6.37, punt 1
3933) 6.37, punt 2	3934) 6.37, punt 3	3935) 6.37, punt 4	3936) 6.37, punt 5
3937) 6.37, punt 6	3938) 6.37, punt 7	3939) 6.37, punt 8	3940) 6.37, punt 9
3941) 6.38, punt 1	3942) 6.38, punt 2	3943) 6.38, punt 3	3944) 6.38, punt 4
3945) 6.38, punt 5	3946) 6.38, punt 6	3947) 6.38, punt 7	3948) 6.38, punt 8
3949) 6.38, punt 9a	3950) 6.38, punt 9b	3951) 6.38, punt 9c	3952) 6.38, punt 9d
3953) 6.38, punt 9e	3954) 6.38, punt 9f	3955) 6.38, punt 9g	3956) 6.38, punt 9h
3957) 6.38, punt 9i	3958) 6.38, punt 9j	3959) 6.38, punt 9k	3960) 6.39, punt 1a
3961) 6.39, punt 1b	3962) 6.39, punt 1c	3963) 6.39, punt 1d	3964) 6.39, punt 1e
3965) 6.39, punt 1f	3966) 6.39, punt 1g	3967) 6.39, punt 1h	3968) 6.39, punt 1i
3969) 6.39, punt 1j	3970) 6.39, punt 1k	3971) 6.39, punt 1l	3972) 6.39, punt 1m
3973) 6.39, punt 2b	3974) 6.39, punt 2c	3975) 6.39, punt 3	3976) 6.39, punt 4
3977) 6.39, punt 5	3978) 6.39, punt 6a	3979) 6.39, punt 6b	3980) 6.39, punt 6d
3981) 6.39, punt 6e	3982) 6.39, punt 6f	3983) 6.39, punt 6g	3984) 6.39, punt 7
3985) 6.39, punt 8	3986) 6.40, punt 1a	3987) 6.40, punt 1b	3988) 6.40, punt 1c
3989) 6.40, punt 1d	3990) 6.40, punt 1e	3991) 6.40, punt 2	3992) 6.41, punt 1
3993) 6.41, punt 2	3994) 6.41, punt 3	3995) 6.41, punt 4	3996) 6.41, punt 5
3997) 6.41, punt 6a	3998) 6.41, punt 6b	3999) 6.41, punt 6c	4000) 6.41, punt 7
4001) 6.41, punt 8	4002) 6.41, punt 9	4003) 6.41, punt 10	4004) 6.40 & 6.41
4005) 6.41, punt 11	4006) 6.41, punt 12	4007) 6.41, punt 13	4008) 6.42, punt 1
4009) 6.42, punt 2	4010) 6.42, punt 3	4011) 6.42, punt 4	4012) 6.43, punt 1
4013) 6.43, punt 2	4014) 6.43, punt 3	4015) 6.43, punt 4	4016) 6.44, punt 1
4017) 6.44, punt 2	4018) 6.44, punt 3	4019) 6.44, punt 4	4020) 6.44, punt 5a
4021) 6.44, punt 5b	4022) 6.44, punt 5c	4023) 6.44, punt 5d	4024) 6.44, punt 5e
4025) 6.44, punt 6	4026) 6.44, punt 7	4027) 6.44, punt 8	4028) 6.44, punt 9
4029) 6.44, punt 10	4030) 6.44, punt 11	4031) 6.44, punt 12	4032) 6.44, punt 13
4033) 6.44, punt 14	4034) 6.44, punt 15	4035) 6.44, punt 16	4036) 6.44, punt 17
4037) 6.44, punt 18	4038) 6.44, punt 19	4039) 6.44, punt 20	4040) 6.44, punt 21
4041) 2.4.1	4042) 2.1.3.5	4043) 6.39, punt 9	4044) 6.45, punt 1a
4045) 6.45, punt 1b	4046) 6.45, punt 1c	4047) 6.45, punt 1d	4048) 6.45, punt 1e
4049) 6.45, punt 2	4050) 6.45, punt 3	4051) 6.45, punt 4	4052) 6.45, punt 5
4053) 6.45, punt 6	4054) 6.45, punt 7	4055) 6.45, punt 8	4056) 6.45, punt 9
4057) 6.45, punt 10	4058) 6.45, punt 11	4059) 6.45, punt 12	4060) 6.45, punt 13a
4061) 6.45, punt 13c	4062) 6.45, punt 13d	4063) 6.45, punt 13e	4064) 6.45, punt 14
4065) 6.45, punt 15	4066) 6.46, punt 1	4067) 6.46, punt 2a	4068) 6.46, punt 2b
4069) 6.46, punt 2c	4070) 6.46, punt 2d	4071) 6.46, punt 2e	4072) 6.46, punt 2f
4073) 6.46, punt 3	4074) 2.2.2.4, punt 2	4075) 2.2.2.4, punt 3	4076) 2.2.3.1, punt 1
4077) 2.2.3.1, punt 2a	4078) 2.2.3.1, punt 2b	4079) 2.2.2.1, punt 4	4080) 2.2.2.1, punt 3

\*\*\*\*\*

## Hoofstuk 8: Samevatting

Oorsig

Die hoofstuk bestaan uit drie afdelings:

- 8.1 Antwoorde op die navorsingsvrae wat in hoofstuk 1 geformuleer is.
- 8.2 Tekortkominge in die studie bespreek moontlike gebreke in die navorsing.
- 8.3 Aanbevelings vir verdere studie kyk na verdere navorsing wat moontlik uit die studie kan voortvloei.

\*\*\*\*\*

### 8.1 Antwoorde op die navorsingsvrae

By die aanvang van die studie is vyf ondersoekende vrae gevra om die teoretiese onderbou te vestig.

#### 8.1.1 Hoe neem kykers rolprente waar?

Die fundamentele vraag hoe kykers rolprente waarneem, is beantwoord deur te kyk na die saamgestelde teorie van Anderson en Anderson.

Hulle kombinerings van Gibson se ekologiese teorie van waarneming, Ramachandran en Anstis se bevinding dat die visuele sisteem aannames maak van die omgewing en Neisser se siening dat kennis van die omgewing die *aanbiedinge* vir 'n waarnemer vermeerder, verskaf 'n bevredigende oorhoofse verduideliking vir menslike waarneming.

Die kombinasie van Gibson se stelling dat waarneming ontwikkel het om inligting te onttrek wat *voorigting aan aksie verskaf* en die spesifieke definiëring van illusies deur Anderson en Anderson, verskaf 'n bevredigende verduideliking vir die kontinue realisme en emosie wat betrokke is by die waarneming van rolprente. Dit verduidelik ook die verskil tussen die rolprentkykervarings van gewone kykers en kenners.

#### 8.1.2 Hoe neem kykers deel aan die rolprentstorie?

Anderson en Anderson se teorie het reeds 'n gedeeltelike antwoord op die vraag verskaf deur die beginsels van *aanbod* en *voorigting vir aksie* uit te lig. Gerrig en Prentice se verduideliking hoe rolprentkykers gespreksvaardighede aanwend, werp addisionele lig op die antwoord.

Hulle klassifiseer deelnemers aan gesprekke in verskillende kategorieë en plaas rolprentkykers in die kategorie van *kantdeelnemers*. Aanvullend hieraan klassifiseer hulle kykers se reaksies as *afleidingsreaksies* en *deelnemende reaksies*. Hul finale bydrae tot die antwoord kom van die verduideliking hoe emosie, bo en behalwe die uitkoms op sigself, ook ervaar word as gevolg van deelname.

Vanuit die kommunikasiekunde is Neill se bespreking van *simpatie* en *empatie* gebruik om die twee begrippe te verduidelik. Sy verduideliking koppel ook die beginsel van identifikasie, wat in vraag 4 bespreek is, aan empatie. Hy maak die belangrike stelling dat empatie die *ontkenning van verskille tussen jouself en ander* is en gee drie voorwaardes vir effektiewe empatie.

Ten slotte het die navorser ses veranderlikes van rolprentemosie gepostuleer, naamlik *somtotale emosie* en *emosionele amplitude* wat bestaan uit: *bekendheidsamplitude*, *gebeure-amplitude*, *gebeurefrekwensie* en *emosionele frekwensie*.

#### 8.1.3 Wat motiveer die mens ten opsigte van sy psigiese behoeftes?

Freud verduidelik menslike motivering deur sy model van die *onbewuste* (Id), *voorbewuste* (Ego) en *bewuste* (Superego). Die interaksie tussen die Id, Ego en Superego vind plaas binne die realiteit van die omgewing en skep addisionele bronne van motivering vir gedrag.

Freud identifiseer *angs* as 'n tweede bron van motivering en verdeel dit in *objektiewe*, *neurotiese* en *morele* angs. 'n Derde bron van motivering wat Freud identifiseer, is konflik tussen die Ego, Id en Superego, wat aanleiding gee tot sielkundige selfverdedigingsmeganismes.

#### 8.1.4 Wat is houdings en emosie?

Thorndike se drie *wette van gereedheid* is gebruik om 'n fundamentele verduideliking van houdings te gee. Dit kan direk deur die draaiboekskrywer op beide karakters en kykers toegepas word. Sy *wet van reaksie deur analogie* belig 'n tweede element van houdings en vul ook Anderson & Anderson en Gerrig & Prentice se teorieë aan. *Kelman* se verduideliking dat mense hulle gedrag verander as hulle identifiseer met die persoon wat poog om hulle te beïnvloed, werp verdere lig op wat houdings is en sluit aan by Neill se sienings oor identifikasie, empatie en simpatie.

Die *James-Lange*-teorie verduidelik emosies as liggaamsreaksies wat volg op sekere waarnemings. Plutchik se *emosiewiel* verduidelik die verband tussen verskillende emosies en maak dit maklik om verskillende emosies se interaksie te verstaan en aan te wend in draaiboekskryf. Die oorsig van emosie is afgesluit deur 'n opsomming van al die eienskappe wat deur navorsers geïdentifiseer is.

#### 8.1.5 Watter eienskappe kom algemeen in leiers voor?

Dié vraag is beantwoord deur bronne uit beide sielkunde en kommunikasiekunde te gebruik. Vanuit die sielkunde is gekyk na die bronne van 'n leier se mag, eienskappe van leiers en leierskapsfunksies. Die kommunikasiekunde se bydrae het gefokus op die tweefase-patroon in die verskyning van leiers, die eienskappe, lyftaal en uitsprake van leiers wat deur groepe verkies is en daarin geslaag het om hulle posisies te handhaaf. Laastens is besluitneming in kleingroepe en die verskille tussen manlike en vroulike deelnemers uiteengesit.

### 8.1.6 Is daar kernwaardes en -ideale onder kykers ?

Daar is bevind dat samelewings, hetsy tradisioneel of geïndustrialiseerd, gereeld formele verklarings oor gedeelde waardes maak om sodoende kontinuïteit en kohesie aan die groep in tyd en ruimte te verskaf. 'n Bepaalde utopiese visie, tesame met sekere kernwaardes, gee 'n kenmerkende geur aan Amerikaanse retoriese materiaal.

### 8.1.7 Is daar universele storiepatrone vir dramarolprente?

Die eerste deel van die vraag is beantwoord deur te kyk na die storiepatrone en karakters wat binne mitologie geïdentifiseer is deur die mitoloog Joseph Campbell. Sy siening is dat daar universele storiepatrone is wat breedweg in twee onderwerpe ingedeel kan word, naamlik *Die avontuur van die held* en *Die kosmiese siklus*. Die standaardpad van 'n held in mitologiese avonture is 'n vergroting van die rituele van inisiasie: skeiding – inisiasie – terugkeer en dit vorm ook die kern van die heldereis.

Die antwoord vir die tweede deel van die vraag lê onder andere daarin dat Campbell indirek 'n groot invloed op draaiboekskryf in Hollywood gehad het. Sy sienings is verwerk deur Vogler in die boek *The writers journey* en pas dit toe op draaiboekskryf in die vorm van 'n storiemodel bekend as *die heldereis*. Vogler deel die heldereis in die tradisionele driebedryfstruktuur in en brei ook uit op die mitologiese karakters wat hy sien as argetipe-karaktermaskers. Laastens verbind Vogler ook die heldereis aan die karakterontwikkeling van die held.

### 8.1.8 Watter draaiboekstrukture word suksesvol aangewend?

Al die bronne wat geraadpleeg is, insluitende die een wat gefokus het op alternatiewe strukture, verskaf dieselfde antwoord op hierdie navorsingsvraag: *die enigste struktuur wat konstant suksesvol is by die loket is die klassieke dramatiese struktuur in sy verskillende variasies*.

McKee is as spreekbuis van die verskillende bronne gebruik. Na sy bespreking van verskillende storiestructure sê hy onomwonde dat soos die storie wegbeweeg van die *Argplot*, krimp die teikenmark. Hierdie atrofie het niks te doen met kwaliteit nie, maar met die feit dat die klassieke struktuur ooreenstem met die ruimtelike en kousale patrone van menslike waarneming.

Siegel argumenteer dat binne die klassieke dramatiese struktuur, 'n tweedoelwitplot die resep is om meer as \$100 miljoen by die loket te verdien, aangesien die een-doelwitstorie te plat en voorspelbaar is. Hy stel ook 'n negebedryf-draaiboekstruktuur voor wat begin by die voorgeskiedenis (bedryf 0) en eindig met die resoluë en afloop (bedryf 8).

Een van die belangrikste doelwitte van hierdie navorsing was die skepping van omvattende inventarisse van draaiboekskryfegnieke/-wenke. Dit het saam met die inventaris van kontrolelyste die basis gevorm vir die meeste van die vrae wat in die kontrolelyst opgeneem is. Vir die skepping van die inventaris van genre-eienskappe is een navorsingsvraag gestel:

#### 8.1.9 Wat is die eienskappe van elke dramagenre, komedie uitgesluit?

Hierdie vraag is beantwoord in afdeling 2.4 waar rolprentgenres gedokumenteer is volgens *effek* en die subkategorieë volgens *inhoud* en *styl*. Die inhoud is opgedeel in drie afdelings, naamlik 2.4.1 *Algemeen*, 2.4.2 *Plot en struktuur* wat ongeveer 575 plot- en struktureienskappe binne 28 genres lys en 2.4.3 *Karakters* wat 92 karakter-eienskappe binne 10 genres lys.

Vir die skepping van die inventaris van tegnieke is sewe navorsingsvrae gevra:

#### 8.1.10 Watter kontrolelyste bestaan vir die evaluering van draaiboeke?

As antwoord is 'n inventaris opgestel van alle kontrolelyste wat opgespoor kon word. Die vroegste is reeds tydens Wêreldoorlog I deur Cecil B. de Mille en teen 1920 deur Dr. Freiburg opgestel. Veral Freiburg se lys beïndruk en spreek van gevorderde insig tydens die vroeë geskiedenis van draaiboekskryf. Die kontrolelyste lewer gesamentlik ongeveer 675 vrae waarvan die meeste in die meesterkontrolelys opgeneem is.

#### 8.1.11 Hoe evalueer produksimaatskappye in die VSA 'n draaiboek?

Die dokumente wat opgespoor is, dui al drie op 'n groot leemte in die wyse hoe draaiboeke deur produksimaatskappye in die VSA geëvalueer word. Daar is weinig sprake van 'n wetenskaplike benadering of 'n omvangryke analise.

#### 8.1.12 Watter draaiboekskryftegnieke bestaan daar vir struktuur, plot, emosie, karakters en dialoog en diverse?

Om hierdie vyf vrae te beantwoord is vier omvattende inventarisse van tegnieke saamgestel binne hoofstukke 3 tot 6. Aangesien sommige tegnieke meervoudige opsies bevat, kan die totale aantal tegnieke wat gelys is, slegs by benadering bepaal word. Dit is gedoen deur die vrae en subvrae in elke inventaris op te tel en by benadering nog vrae by te tel vir die vrae met opsies, afgerond tot die naaste tiental. Die totale is ongeveer 480 tegnieke/riglyne vir *struktuur*, 2,070 vir *plot*, 1,170 vir *karakters* en 780 vir *dialoog & diverse*, vir 'n totaal van ongeveer 4,500 tegnieke/riglyne. Dit beslaan die kern van die studie en is die bron van die meerderheid vrae wat in die kontrolelys opgeneem is.

Die tegnieke is volgens tema ingedeel en elke hoofstuk bestaan uit afdelings, wat elkeen 'n aantal vrae bevat. Aangesien die domein van die hoofstukke oorvleuel, herhaal sommige opskrifte tussen hoofstukke.

Om omvattende inventarisse te verseker, is alle tegnieke wat wesentlik verskil vanuit 85 literêre- en internetbronne gelys. Elke tegniek se bronne is aangedui, wat dit moontlik maak vir 'n gebruiker om meer oor enige tegniek op te lees.

Die vier inventarisse is gebruik om die hoofdoelwit en hoofnavorsingsuitset van die studie te skep, naamlik: 'n *omvattende kontrolelys vir die skryf en evaluering van dramadraaiboeke*.

Vir die skepping van die kontrolelys is vyf vrae as kriteria gebruik om te bepaal of 'n tegniek opgeneem moet word:

- 1) Is dit substansieel genoeg?
- 2) Verskil dit genoegsaam van die ander vrae?
- 3) Sal dit 'n skrywer/herskrywer lei ten opsigte van 'n tegniek?
- 4) Sal dit 'n skrywer/herskrywer se verbeelding stimuleer?
- 5) Sal dit 'n evalueerder lei ten opsigte van kwaliteit?

Die (meester)kontrolelys bestaan uit vyf makrokontrolelyste wat elkeen 'n aantal mikrokontrolelyste bevat. Net soos met die inventarisse van tegnieke bestaan sommige vrae uit meer as een begrip en kan gevolglik gebruik word as twee of meer vrae. Dit is dus nie moontlik om die aantal vrae 100% kwantitatief te bepaal nie. Die makrokontrolelyste, mikrokontrolelyste en die benaderde aantal vrae in elkeen is as volg:

Makrokontrolelyste	Mikrokontrolelyste	Vrae
Struktuur	5	200
Plot	40	2100
Emosie	20	1100
Karakters	25	1550
Dialog	20	650
<b>Totaal:</b>	<b>110</b>	<b>5600</b>

## 8.2 Tekortkominge in die studie

Die fokusgroep het verskeie punte van kritiek geopper ten opsigte van die kontrolelys (sien Bylaag 2). Sommige is aangespreek, maar die volgende nie:

- Die feit dat die kontrolelys en draaiboekskryfsterme in Afrikaans is. Aangesien die graad binne die Departement Afrikaans gedoen is, benodig dit nie 'n verduideliking of regverdiging nie. In die verband lewer die navorsing hopelik 'n bydrae tot bronne en draaiboekskryfsterme in Afrikaans.
- Die dokument is vervelig en kort meer kreatiewe elemente. Toegegee, die kontrolelys is nie maklik verteerbaar nie, maar dit is deel van 'n navorsingsprojek. Indien die kontrolelys in boekvorm gepubliseer word, sal dit baie anders aangebied word en sigself verleen tot die voorgestelde aanhalings, humor en voorbeelde.
- Daar is te veel vrae. Die aantal vrae kan uiteraard nie beperk word om die kontrolelys minder oorweldigend te maak nie. Die *navorsingsontwerp* bepaal dat 'n *omvattende* kontrolelys opgestel moet word en volledigheid word dus beskou as 'n pluspunt.

- Baie van die punte wat genoem word, is nie noodwendig goeie punte nie en daar moet verkieslik aangedui word wat is gewens en ongewens.  
Om aan te dui wat is goeie en slegte punte, sal die kontrolelys twee of drie keer langer en onhanteerbaarder maak. Dit sal ook die kreatiewe aanwendbaarheid daarvan verminder. Die proefskrif is verbruikersvriendelik deurdat die kontrolelys eindnote het wat na die vorige hoofstukke verwys, wat op hulle beurt verwys na die oorspronklike bronne, indien 'n verbruiker wil weet of 'n tegniek "goed" of "sleg" is.
- Die vrae is inhoudelik te naby aan mekaar en te ongestruktureerd.  
Na aanleiding van hierdie kritiek is die vrae wel verminder, geredigeer en hersorteer sodat dit visuele patrone vorm, maar net tot op 'n punt. Weens die *kwalitatiewe* aard van die studie is dit nie moontlik om *kwantitatief* te bepaal wanneer 'n vraag substansieel genoeg is of genoegsaam verskil van 'n ander vraag nie. Gevolglik het die navorser sy oordeel gebruik waar die grense tussen vrae getrek moet word.  
Kriteria *drie*, *vier* en *vyf* vir die bepaling of 'n tegniek in die kontrolelys ingesluit moet word, was egter rigtinggewend en het meegebring dat die kontrolelys se inhoud nie te rigied beperk, gefiltreer of georden is nie. Die doel is immers ook om die skrywer se verbeelding te stimuleer. Dit verklaar en motiveer ook die kombinerings van verskillende afdelings binne die inventarisse in een mikrokontrolelys, wat tot gevolg het dat die mikrokontrolelyste minder en langer is, as die ooreenstemmende afdelings in die inventarisse.
- Baie van die punte moet 'n mens tussen die reëls lees om die implikasies daarvan te begryp, derhalwe sal jong en onervare draaiboekskrywers dalk nie die belangrikheid van die punte snap nie.  
As motivering van die handhawing van die inhoud soos dit is, word terugverwys na Neisser (1976: 179 - 181) se analogie met 'n skaakbord om die verskil in die *aanbiedinge* vir waarnemers met verskillende vlakke van kennis van die omgewing te verduidelik (sien 2.1.1.3). Die beginner of gewone skaakspeler sien *enkele aanbiedinge* op die skaakbord. Die grootmeester sien *veelvuldige aanbiedinge* in dieselfde situasie.  
So ook met die inhoud van die kontrolelys: vir die gewone draaiboekskrywer kan dit oorweldigend wees, maar die meester herken die meeste tegnieke en sien die nuwe aanbiedinge (*tegnieke*) met dankbaarheid raak. Hierdie navorsing is op doktrale vlak en dus *nie gemik op selfs vierdejaarstudente of gegradueerdes in draaiboekskryf nie*. Dit het ten doel om *nuwe aanbiedinge op 'n gevorderde vlak binne die draaiboekskryfomgewing te ontsluit*.

### 8.3 Aanbevelings vir verdere studie

Drie moontlike navorsingsprojekte kan uit hierdie navorsing voortvloei.

#### 8.3.1 'n Model/teorie oor rolprentemosie

Die vyf veranderlikes van rolprent-emosie wat in 2.2.3.2 gepostuleer is, bevat moontlik die potensiaal om verder ontwikkel te word tot 'n bruikbare model of teorie van

rolprentemosie/emosie. Sover die navorser se kennis strek bied die terme 'n nuwe analitiese benadering tot rolprentemosie. Die terme *somtotale emosie*; *emosionele amplitude*; *bekendheidsamplitude*; *gebeure-amplitude* en *emosionele frekwensie* kan volgens die inhoud en in die verhouding wat dit tans tot mekaar gedefinieer is, wiskundig uitgedruk word. Dit kan moontlik verder uitgebrei word deur sekere terme op te breek in samestellende elemente of deur addisionele terme te skep.

### 8.3.2 Uitbreiding: Inventaris van genre-eienskappe

Die inventaris van genre-eienskappe kan uitgebrei word om komedie en nie-kommersiële genres in te sluit. Verdere navorsing kan moontlik meer genre-eienskappe ontsluit, veral vanuit vakgebiede soos kommunikasiekunde en rolprent-studies. Tesame met 'n omvattende oorsig oor die teorie en geskiedenis van genres, kan dit die basis vorm van 'n *meestersverhandeling* en 'n waardevolle uitset wees vir tersiële opleiding.

### 8.3.3 'n Meetinstrument vir dramadraaiboeke

Die belangrikste aanbeveling is die ontwikkeling van een of meer meetinstrumente. Die meesterkontrolelys en inventaris van tegnieke se omvattende inhoud lê die fondasie vir die moontlike ontwikkeling van meetinstrumente waarmee *opgeleide* evalueerders die kwaliteit van 'n draaiboek kan bepaal. Hierdie meetinstrumente kan algemeen of genre-spesifiek wees en kan gemik wees op die evaluering van konsepte of uitlegte of behandelings of voltooide draaiboeke.

Indien die navorsingsontwerp die meetinstrument koppel aan loketinkomste of totale inkomste, kan dit moontlik 'n betroubare voorspeller wees van winsgewendheid. Dit kan vergelyk word met psigometriese toetse wat vir beroepsvoorligting gebruik word. Die toetse is nie eksak nie, maar gee 'n statisties aanvaarbare aanduiding of die persoon effektief kan funksioneer in 'n bepaalde beroep.

Aangesien die rolprentbedryf primêr georiënteerd is om wins te maak, kan sodanige meetinstrument(e), net soos die kontrolelys van hierdie studie, bydra om baie van die probleme wat in hoofstuk 1 geopper is en daagliks deur beleggers en rolprent-vervaardigers ervaar word, te ondervang.

\*\*\*\*\*



## Bibliografie

- Abrams, M.H.** 2005. *A glossary of literary terms*. 8ste uitg. Boston: Thomson Wadsworth.
- Anderson, J. & Anderson, B.** 1996. The case for an ecological metatheory. In: Bordwell, D. & Carroll, N. (reds). *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press.
- Atkin, H.** Besoek op 25/09/2004. *The core of character*. [www.wga.org](http://www.wga.org).
- Barnes, J.** 2/2001. Tips and inspiration: the first ten. In: *The South African scriptwriters' newsletter*. Johannesburg: South African Scriptwriters Association.
- Barnes & Noble.com.** Besoek op 16/02/2005. *DVD & Video: film glossary*. [www.bn.com](http://www.bn.com).
- Barthes, R.** 1974. *S/Z: an essay*. New York: Hill & Wang.
- Becker, J.** 1997a. *The need for structure, part 1*. [www.beckerfilms.com](http://www.beckerfilms.com).
- Becker, J.** 1997b. *The need for structure, part 3: action movies*. [www.beckerfilms.com](http://www.beckerfilms.com).
- Beneke, J.J.P.** 1985. Perspektief. In: Cloete, T.T., Botha, E. & Malan, C. (reds). *Gids by die literatuurstudie*. Pretoria: HAUM.
- Blacker, I.R.** 1986. *The elements of screenwriting: a guide for film and television writers*. New York: MacMillan.
- Blum, R.A.** 1984. *Television writing: from concept tot contract* (hersiene uitgawe). Boston: Focal Press.
- Bochner, A.P.** 1984. The functions of human communication in interpersonal bonding. In: Arnold, C.C. & Bowers, J.W. (reds). *Handbook of rhetorical and communication theory*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Boggs, J.M.** 1991. *The art of watching films*. 3de uitg. London: Mayfield Publishing.
- Bonnet, J.** Besoek op 17/06/2003. *The importance of the threat in great stories and its relation to the essence of story*. [www.storymaking.com](http://www.storymaking.com).
- Campbell, J.** 1968. *The hero with a thousand faces*. 2de uitg. Princeton University Press.
- Carroll, N.** 1990. *The philosophy of horror, or paradoxes of the heart*. New York: Routledge.

- Chatman, S.** 1978. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Conradie, P.J.** 1979. *Hoe om 'n drama te ontleed*. 2de uitg. Kaapstad: Human & Rousseau.
- Conradie, P.J.** 1985. Karakter. In: Cloete, T.T., Botha, E. & Malan, C. (reds). *Gids by die literatuurstudie*. Pretoria: HAUM.
- Cousineau, P.** 1990. *The hero's journey*. San Francisco: Harper & Row.
- Cowgill, L.** 1999. *Secrets of screenplay structure: how to recognize and emulate the structural frameworks of great films*. Hollywood: Lone Eagle Publishing.
- Cronkhite, G.** 1984. Perception and meaning. In: Arnold, C.C. & Bowers, J.W. (reds). *Handbook of rhetorical and communication theory*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Currie, G.** 1996. Film, reality, and illusion. In: Bordwell, D & Carroll, N. (reds). *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press.
- Dancyger, K & Rush, J.** 2002. *Alternative scriptwriting: successfully breaking the rules*. Boston: Focal Press.
- Deemer, C.** 1/10/2000. *The importance of three-act storytelling*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Deemer, C.** 1/11/2000. *The rhythms of act one*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Deemer, C.** 1/12/2000. *The grunt work of act two*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Deemer, C.** 1/01/2001. *The challenge of act three*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Deemer, C.** 1/04/2001. *Entering late, leaving early – Part one: principles of efficient scene design*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com)
- Deemer, C.** 1/05/2001. *Entering late, leaving early – Part two: principles of efficient scene design*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Deemer, C.** 5/09/2001. *Speech as character – the art of writing dialogue - Part two*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Deemer, C.** 6/05/2002. *The two worlds of your screenplay*. [www.cyberfilmschool.com](http://www.cyberfilmschool.com).
- Derry, C.D.** 1977. *Dark dreams: a psychological history of the modern horror film*. Cranbury: AS Barnes.

**Derry, C.D.** 1978. *The suspense thriller: a structural and psychological examination of a film genre*. Doktorale proefskrif. Chicago: Northwestern University.

**Dramatica.** September 2000. *Tip of the month: contagonist vs. antagonist*. [www.dramatica.com](http://www.dramatica.com).

**Dramatica.** Januarie 2001. *Tip of the month: protagonists, antagonists, and negative goals*. [www.dramatica.com](http://www.dramatica.com).

**Dramatica.** Januarie 2005. *Tip of the month: why only four throughlines?* [www.dramatica.com](http://www.dramatica.com).

**Du Plooy, H.** 1992. Motief. In: Cloete, T.T. (red.). *Literêre terme en teorieë*. Pretoria: HAUM.

**Du Plooy, G.M.** 2002. *Communication research: techniques, methods and applications*. Lansdowne: 2002.

**Edelman, M.** 1971. *Politics as symbolic action: mass arousal and quiescence*. New York: Academic Press.

**Egri, L.** 1946. *The art of dramatic writing*. New York: Simon & Schuster.

**Field, S.** 1984. *The screenwriter's workbook*. New York: Dell Publishing.

**Field, S.** 1994. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. New York: Dell Publishing.

**Freeburg, V.O.** 1918. *The art of photoplay making*. New York: MacMillan.

**Gerrig, R.J. & Prentice, D.A.** 1996. Notes on audience response. In: Bordwell, D & Carroll, N. (reds). *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press.

**Giannetti, L.** 2002. *Understanding Movies*. Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall.

**Gibson, J.J.** 1979. *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin Co.

**Goldman, W.** 1983. *Adventures in the screen trade: a personal view of Hollywood and screenwriting*. New York: Warner Books.

**Gouran, D.S. & Fisher, B.A.** 1984. The functions of human communication in the formation, maintenance, and performance of small groups. In: Arnold, C.C. & Bowers, J.W. (reds). *Handbook of rhetorical and communication theory*. Massachusetts: Allyn & Bacon.

- Grové, A.P. & Botha, E.** 1983. *Handleiding by die studie van die letterkunde*. Goodwood: Nasou.
- Halperin, M.** 2000. *Writing the second act: building conflict and tension in your film script*. Studio City: Michael Wiese Production.
- Hambidge, J.** 1992. Genre. In: Cloete, T.T. (red.). *Literêre terme en teorieë*. Pretoria: HAUM.
- Hart, R.P.** 1984. The functions of human communication in the maintenance of public values. In: Arnold, C.C. & Bowers, J.W. (reds). *Handbook of rhetorical and communication theory*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Hauge, M.** 1988. *Writing screenplays that sell*. London: Elm Tree Books.
- Herman, L.** 1952. *A practical manual of screen playwriting for theater and television films*. New York: New American Library.
- Hill, W.A.** 1919. *Ten million photoplay plots*. Los Angeles: The Feature Photodrama Company.
- Highsmith, P.** 1966. *Plotting and writing suspense fiction*. Boston: The Writer.
- Hollenbach, S.S.R.** 1980. *Analysis of processes involved in screenwriting as demonstrated in screenplays by Ernest Lehman*. Doktorale proefskrif. University of Texas.
- Horton, A.** 1994. *Writing the character-centered screenplay*. Los Angeles: University of California Press.
- Human, H.J.** 1988. *Aspekte van karakterskepping by die skryf van rolprent- en televisiedraaiboeke*. Meestersverhandeling. Potchefstroom: Noordwes Universiteit.
- Human, H.J.** 1989. *Kom ons skryf 'n draaiboek*. Pretoria: Serva-Uitgewers.
- Human, J.F.** 2003. *Die elemente van 'n effektiewe dramadraaiboek IV: Studiegids*. Pretoria: Tswane University of Technology.
- Human, J.F. & Theunissen, C.H.** 2004. *Die skep van effektiewe karakters IV: Studiegids*. Pretoria: Tswane University of Technology.
- James, A.** 4/3/2004. So, what makes a film great? In: *The South African scriptwriters' newsletter*. Johannesburg: South African Scriptwriters Association.
- Johnson, M.C.** 1995. *The scriptwriter's journal*. Boston: Focal Press.
- Jordaan, W & Jordaan, J.** 1989. *Mens in konteks*. 2de uitg. Isando: Lexicon Uitgewers.

- Jordaan, W & Jordaan, J.** 1998. *Mense in konteks*. 3de uitg. Sandton: Heinemann.
- Jowett, G. & Linton, J.M.** 1980. *Movies as mass communication*. Beverley Hills: Sage Publications.
- Katahn, T.L.** 1990. *Reading for a living: how to be a professional story analyst for film and television*. Los Angeles: Blue Arrow Books.
- Kelman, H.C.** 1958. Compliance, identification, and internalization: three processes of attitude change. In: *Journal of conflict management*, vol. 2, no 1, Maart 1958. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Lawson, J.H.** 1960. *Theory and technique of playwriting*. New York: Hill & Wang.
- Leedy, P.D. & Ormrod, J.E.** 2001. *Practical research: planning and design*. 7de uitg. New Jersey: Prentice Hall.
- Leibowitz, F.** 1996. Apt feelings, or why "women's films" aren't trivial. In: Bordwell, D & Carroll, N. (reds). *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press.
- Louw, D.A. & Edwards, D.J.A.** 1998. *Sielkunde: 'n inleiding vir studente in Suider-Afrika*. 2de uitg. Johannesburg: Heineman.
- Lucey, P.** 1996. *Story Sense: writing story and script for feature films and television*. New York: McGraw-Hill.
- Malan, C.** 1985. Die literatuurwetenskap: aard, terreine en metodes. In: Cloete, T.T., Botha, E. & Malan, C. (reds). *Gids by die literatuurstudie*. Pretoria: HAUM.
- McConnell, J.V.** 1989. *Understanding human behavior*. 6de uitg. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- McKee, R.** 1998. *Story*. London: Methuen.
- Mehring, M.** 1990. *The screenplay: a blend of film form and content*. Boston: Focal Press.
- Meij, K. & Snyman, N.** 1986. *Verhaal en student*. Pretoria: HAUM.
- Meiring, E.** 1992. Surrealisme. In: Cloete, T.T. (red.). *Literêre terme en teorieë*. Pretoria: HAUM.
- Meyer, W.F., Moore, C. & Viljoen, H.G.** 1988. *Persoonlikheidsteorieë – van Freud tot Frankl*. Johannesburg: Lexicon Uitgewers.

- Miller, G.R., Burgoon, M. & Burgoon, J.K.** 1984. The functions of human communication in changing attitudes and gaining compliance. In: Arnold, C.C. & Bowers, J.W. (reds). *Handbook of rhetorical and communication theory*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Miller, W.** 1998. *Screenwriting for film and television*. Boston: Allyn & Bacon.
- Möller, A.T.** 1980. *Inleiding tot die persoonlikheidsielkunde*. Durban: Butterworth.
- Monaco, J.** 1981. *How to read a film*. Oxford University Press.
- Monaco, J.** 2000. *How to read a film: movies, media, multimedia*. 3de uitg. Oxford University Press.
- Mora, A.S.** 2003. *Dramatica for screenwriters*. [www.dramatica.com](http://www.dramatica.com).
- Mouton, J.** 2001. *How to succeed in your master's & doctoral studies: a South African guide and resource book*. Pretoria: Van Schaik.
- Moxon, T.A.** 1963. *Aristotle's poetics/Demetrius on style/Longinus on the sublime*. London: JM Dent & Sons.
- Neill, A.** 1996. Empathy and (film) fiction. In: Bordwell, D. & Carroll, N. (reds). *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press.
- Nelson, G.** Besoek op 03/10/2004. *Scene writing*. [escript@singlelane.com](mailto:escript@singlelane.com).
- Neisser, U.** 1976. *Cognition and reality: principles and implications of cognitive psychology*. San Francisco: W.H. Freeman and Company.
- Odendaal, F.F.** (hoofred.). 1981. *HAT: verklarende handwoordeboek van die Afrikaanse taal* (2de uitg). Johannesburg: Perskor.
- Otto, M.E.** 1983. *Die draaiboek as eerste vereiste vir geslaagde rolprent-kommunikasie*. Meestersverhandeling. Pretoria: Universiteit van Suid-Afrika.
- Parker, P.** 1999. *The art and science of screenwriting*. Exeter: Intellect Books.
- Patterson, F.T.** 1920. *Cinema craftsmanship: a book for photoplaywrights*. New York: Harcourt, Brace and Howe, Inc.
- Pike, F. & Dunn, T.G.** 1985. *The playwright's handbook*. New York: Nal Books.
- Pierson, F.** 9/1986. Giving your script rhythm & tempo. In: *Hollywood Scriptwriter*, no. 76. Hollywood: Hollywood Scriptwriter.
- Polti, B.G.** 1921. *The thirty-six dramatic situations*. Boston: The Writer, Inc.

- Press, S.** 2004. *The complete idiot's guide to screenwriting*. 2de uitg. New York: Alpha Books.
- Rabiger, M.** 2000. *Developing story ideas*. New York: Focal Press.
- Rand, A.** 1969. *The romantic manifesto: a philosophy of literature*. New York: The World Publishing Company.
- Root, W.** 1979. *Writing the script: a practical guide for film and television*. New York: Henry Holt & Company.
- Rosenthal, A.** 1995. *Writing docudrama: dramatizing reality for film and television*. Boston: Focal Press.
- Rossio, T. & Elliot, T.** Besoek op 28 & 29/09/2004. *Plot devices: screenwriting column 32*. [www.wordplayer.com](http://www.wordplayer.com).
- Rossouw, P.J., et al.** 1971. *Die lewende taal*. 2de uitg. Kaapstad: Juta.
- Russin, R.U. & Downs, W.M.** 2000. *Screenplay: writing the picture*. New York: Harcourt College.
- Ryan, J.** 2000. *Screenwriting from the heart: the technique of the character-driven screenplay*. New York: Billboard Books.
- Schutte, H.J.** 1985. Handelingsverloop. In: Cloete, T.T., Botha, E. & Malan, C. (reds). *Gids by die literatuurstudie*. Pretoria: HAUM.
- Seger, L.** 1994. *Making a good script great*. 2de uitg. Hollywood: Samuel French.
- Siegel, D. (a)** Besoek op 20/07/2004. *The two-goal structure*. [www.dsiegel.com](http://www.dsiegel.com).
- Siegel, D. (b)** Besoek op 22/07/2004. *The nine-act structure*. [www.dsiegel.com](http://www.dsiegel.com).
- Smit, B.J.** 31 Mei 2006. Persoonlike terugvoering as lid van fokusgroep. Pretoria.
- Sobchack, T. & Sobchack, V.C.** 1987. *An introduction to film*. Boston: Little, Brown and Company.
- Swain, D.V. & Swain, J.R.** 1988. *Film scriptwriting: a practical manual*. Stoneham: Butterworth-Heineman.
- The New York Screenwriter Monthly.** Julie/Augustus 1994. *The first ten pages: your mission*. [www.nyscreenwriter.com](http://www.nyscreenwriter.com).
- The New York Screenwriter Monthly.** Junie 1998. *The character problem: understanding the psychology of character*. [www.nyscreenwriter.com](http://www.nyscreenwriter.com).

- Trottier, D.** 1998. *The screenwriter's bible: a complete guide to writing, formatting, and selling your script.* 3de uitg. Los Angeles: Silman-James Press.
- Tuttle, L.** 2001. *Writing fantasy & science fiction.* London: A & C Black.
- Vale, E.** 1982. *The technique of screen & television writing.* London: Prentice-Hall.
- Vale, E.** 1998. *Vale's technique of screen and television writing.* London: Focal Press.
- Van Gorp, H. et al.** 1991. *Lexicon van literaire termen.* 4de uitg. Groningen: Wolters-Noordhoff.
- Van Nierop, L.** 1999. *Rolprentkritiek II.* Kern notas: NDip. Rolprentproduksie lesings. Pretoria: Tswane University of Technology. Ongepubliseer.
- Van Nierop, L.** 2004. *Effektiewe rolprentdialoog IV.* Kern notas: BTech Rolprentproduksie lesings. Pretoria: Tswane University of Technology. Ongepubliseer.
- Vejvoda, J.** Besoek op 30/09/2004. *The mentor figure in the modern cop film.* [www.screenwritersutopia.com](http://www.screenwritersutopia.com).
- Vogler, C.** 1998. *The writer's journey.* Studio City: Michael Wiese Productions.
- Voytilla, S.** 1999. *Myth and the movies.* Studio City: Michael Wiese Productions.
- Vorster, C.** 1983. *Sosiale Sielkunde: 'n inleiding en werkboek.* Universiteit van Johannesburg.
- Westen, D.I.** 1996. *Psychology: mind, brain, & culture.* New York: John Wiley & Sons.
- Wolff, J. & Cox, K.** 1988. *Successful scriptwriting.* Cincinnati: Writers Digest Books.
- Zimbardo, P. et al.** 1995. *Psychology: a European text.* London: HarperCollins.

\*\*\*\*\*



## Bylaag 1: Dokumentasie vir die fokusgroep

### Ekspertgroep: Hoofstuk 7: Meesterkontrolelyns

Dankie vir jou bereidwilligheid om deel te wees van die ekspertgroep vir my studie.

'n Ekspertgroep bestaan uit kenners binne 'n vakgebied en het ten doel om dokumente soos vraelyste wat binne 'n navorsingsprojek gebruik word, te evalueer.

#### Oorsig:

- 1) Die dokument ter sprake is 'n kontrolelyns vir die skryf en/of evaluering van dramadraaiboeke. Omskrywing:  
*Die meesterkontrolelyns is 'n buigsame instrument wat die draaiboekskrywer of -evalueerder lei deur alle veranderlikes van 'n draaiboek.*
- 2) Dit bestaan uit vyf **makrokontrolelyste**, naamlik:  
Struktuur;  
Plot;  
Emosie;  
Karakters en  
Dialog.
- 3) Elke makrokontrolelyns bestaan uit tussen 10 en 40 **mikrokontrolelyste**, wat elkeen uit 'n aantal vrae bestaan:

#### 1 Struktuur

- 1.1 Dramatiese en tegniese struktuur
- 1.2 Die heldereis
- 1.3 Uiteensetting: struktureel
- 1.4 Versteuring/snellergebeurtenis
- 1.5 Eerste bedryf
- 1.6 Tweede bedryf
- 1.7 Derde bedryf
- 1.8 Sekwense
- 1.9 Tonele
- 1.10 Tempo, ritme en tydsverloop

#### 2 Plot

- 2.1 Genre en styl
- 2.2 Teikenmark
- 2.3 Konsep en plot
- 2.4 Titel
- 2.5 Storielyne
- 2.6 Begroting en praktiese uitvoerbaarheid
- 2.7 Primêre plot
- 2.8 Sekondêre plot
- 2.9 Subplotte
- 2.10 Begin



- 2.11 Perspektief
- 2.12 Ruimte en terrein
- 2.13 Tyd
- 2.14 Uiteensetting: algemeen
- 2.15 Uiteensetting: tegnieke
- 2.16 Uiteensetting: voorstorie, toekoms- en terugflitse, drome, montages
- 2.17 Versteuring, snellergebeurtenis en oorsteek van die drempel
- 2.18 Storieprobleem en dramatiese vrae
- 2.19 Behoeftes, motiverings en doelwitte
- 2.20 Die spesiale wêreld en die nadertog tot die binneste grot
- 2.21 Hindernisse/risiko's
- 2.22 Besluite/planne/insig
- 2.23 Handeling/gebeure/aksie
- 2.24 Dramatiese bou/momentum/eenheid
- 2.25 Oorsaaklikheid en voorspelbaarheid
- 2.26 Geloofwaardigheid
- 2.27 Voorbereiding en uitbetaling vir plot
- 2.28 Sekwense
- 2.29 Tonele
- 2.30 Die aanwending van objekte
- 2.31 Simboliek
- 2.32 Kommunikasie
- 2.33 Visuele inhoud
- 2.34 Musiek
- 2.35 Tema en boodskap.
- 2.36 Die binneste grot, krisis en prys
- 2.37 Die pad terug
- 2.38 Hoofklimaks/opstanding
- 2.39 Afloop/epiloog/einde
- 2.40 Bemarking en kommersiële potensiaal

### 3 Emosie

- 3.1 Emosie: algemeen
- 3.2 Sielkundige ruimte/styl/kontras
- 3.3 Krisis en konflik – algemeen
- 3.4 Eksterne en interne konflik
- 3.5 Konfrontasie en oorgange
- 3.6 Voorbereiding en uitbetaling vir emosie
- 3.7 Goed en kwaad
- 3.8 Belangstelling/afwagting
- 3.9 Spanning/vrees
- 3.10 Verligting van spanning
- 3.11 Onthulling/verassing/skok
- 3.12 Komplikasies, wendings en omkere
- 3.13 Sensasie
- 3.14 Humor
- 3.15 Tragedie
- 3.16 Ironie



- 3.17 Emosionele polariteit
- 3.18 Krisis/donkerste oomblik
- 3.19 Hoofklimaks
- 3.20 Afloop/epiloog/einde

#### 4 Karakters

- 4.1 Algemeen
- 4.2 Held
- 4.3 Opponent
- 4.4 Geliefde en romantiese objek
- 4.5 Mentor
- 4.6 Bondgenoot
- 4.7 Nar
- 4.8 Morf
- 4.9 Drempelwag
- 4.10 BoodsAPPER
- 4.11 Diverse karakters
- 4.12 Bykarakters
- 4.13 Funksionaliteit van karakters
- 4.14 Identifisering: algemeen
- 4.15 Identifisering: empatie en simpatie
- 4.16 Identifisering: persoonlikheidseienskappe
- 4.17 Identifisering: fisiese eienskappe
- 4.18 Identifisering: handeling
- 4.19 Identifisering: omstandighede
- 4.20 Waarom kykers nie met karakters identifiseer nie
- 4.21 Bekendstelling en vestiging
- 4.22 Karakterisering
- 4.23 Karakteruiteensetting
- 4.24 Gedrag/konsekwentheid/voorspelbaarheid/geloofwaardigheid
- 4.25 Karakterverandering/-ontwikkeling

#### 5 Dialoog

- 5.1 Algemeen
- 5.2 Uiteensetting
- 5.3 Verskillende karakters
- 5.4 Monoloë/gedagtes/vertellings/stem-oor
- 5.5 Funksionaliteit/eenvoud/kommunikasie
- 5.6 Fokus/voorwaartse beweging/afwagting/spanning/konflik
- 5.7 Aksie/gedrag
- 5.8 Struktuur
- 5.9 Vloei van dialoog
- 5.10 Tempo, ritme en variasie
- 5.11 Realisme/kru taal
- 5.12 Poëtiese en ironiese dialoog
- 5.13 Humoristiese dialoog
- 5.14 Subteks
- 5.15 Emosie

5.16 Grammatika en clichés

5.17 Vreemde tale/dialekte/uitsprake/slang

5.18 Name

5.19 Telefoongesprekke

5.20 Die res van die klankbaan

- 4) Die kontrolelys is gemik op speelprente, ongeag hoe dit vertoon of versprei word.
- 5) Dit fokus breedweg op alle genres binne rolprentdrama.
- 6) Dit is saamgestel uit hoofstuk 2: *Teoretiese onderbou* en hoofstukke 3 tot 6, wat omvattende inventarisse van draaiboekskryfegnieke bevat.
- 7) Daar is nie binne die kontrolelys verduidelik waarom 'n bepaalde kriterium gebruik is nie. Dit sou hoofstuk 7 onprakties lank gemaak het. Eindnote is gebruik en die verwysing na die relevante tegniek is aan die einde van die hoofstuk verskaf. Die afkorting **e** is gebruik vir eindnoot en **ee** vir die meervoud.
- 8) Die verskillende afdelings bevat noodwendig oorvleuelings.
- 9) Repeterende variasies van die vrae is selde opgeneem, behalwe as ek gevoel het dat dit die praktiese aanwending van die kontrolelys sal verbeter. Byvoorbeeld:  
2.5 Vraag 1: *Is daar onnodige doodloopstrate in die primêre plot?*  
Hierdie vraag is nie herhaal onder sekondêre plot of tersiêre plot nie. Die verbruiker moet dus ook onder aanverwante afdelings kyk wanneer hy met 'n bepaalde element/probleem werk. Dit kan vergelyk word met 'n Tesaurus, wat die verbruiker kan lei van woord tot woord in verskillende vertakings.
- 10) Die vrae is nie so opgestel dat 'n positiewe antwoord die korrekte een is nie. Alhoewel dit soms die geval is, is daar dikwels geen korrekte antwoord nie. Die skrywer moet self oordeel binne die konteks waarin hy die veranderlike gebruik.
- 11) Die volgende kriteria is gebruik om te bepaal of 'n vraag opgeneem word:
  - Is dit substansieel genoeg?
  - Sal dit die skrywer lei ten opsigte van 'n tegniek?
  - Sal dit die skrywer se verbeelding stimuleer?
  - Verskil dit van die ander vrae?
- 12) Die volgende aannames is onderliggend aan die kontrolelys:
  - Die doelwit van **beleggers** in kommersiële dramarolprente is om wins te maak.
  - Die mikpunt van **kommersiële dramarolprente** is om kykers te vermaak.
  - Rolprente vermaak kykers deur die belewenis van **emosie**.
- 13) Vervolgens 'n aantal definisies van belangrike terme in die kontrolelys wat dalk verskillende of debatteerbare betekenis kan hê:

**Afloop** (*denouement*)

Die afronding van los elemente na die klimaks. Hiertydens word vrae beantwoord, oorblywende spanning verlig en die storie 'n emosioneel bevredigende einde gegee.

**Antiklimaks**

Indien die skrywer poog om die klimaks te oortref met addisionele materiaal wat handel oor sekondêre aspekte van die storie, is daar 'n val in die belangstelling.

**Antiplot**

Dit keer die klassieke paradigma om en weerspreek of bespot die tradisionele. Die ruimtes is a-temporaal en chaoties en karakters het nie 'n herkenbare sielkunde nie.

### **Argeplot** (*archplot*)

Sien: **klassieke struktuur**

### **Argetipe**

'n Oorspronklike model waarop ander dinge gebaseer word. Dit kan storiepatrone, universele ervarings of persoonlikheidstipes wees.

### **Deux ex machina**

Letterlik: *god uit die masjien*. Dit verwys na sommige antieke Griekse dramas waar daar aan die einde 'n mandjie (masjien) laat sak is. Daaruit het 'n god geklim wat die komplekse probleme van die plot opgelos het. Tans verwys dit na ongeloofwaardige maniere om plotprobleme aan die einde op te los.

### **Dieptestruktuur** (*deep structure, direction*)

Die draaiboek se basiese plot.

### **Dilemma**

Die held is in die dilemma net voor die klimaks, wanneer hy in die aangesig van die kragtigste magte van antagonisme in sy lewe, 'n besluit moet neem tussen opsies, in 'n laaste poging om sy doelwit te bereik.

### **Dramatiese boog** (*dramatic arc*)

Dit karteer die dramatiese pad van die held deur die verloop van die storie. Dit kan hoofsaaklik ekstern of intern wees. As dit intern is, is die dramatiese boog baie nou verwant aan die karakterboog.

### **Emosionele lading/-waarde/-polariteit** (*story value*)

Die mens se emosionele ervarings wissel tussen positief en negatief, van een oomblik tot die volgende. Net so kan kykers se emosionele ervaring van die storiegebeure inkrementeel wissel tussen positief en negatief.

### **Episodiese struktuur** (*episodic structure*)

Dit is 'n storiestruktuur wat bestaan uit insidente, eerder as 'n kontinue, stygende dramatiese struktuur.

### **Gebeure** (*beat*)

'n Wisselwerking van gedrag in die vorm van aksie – reaksie. Indien dieselfde gedrag herhaal word, is dit nog steeds dieselfde gebeure. Hierdie interaksie van gebeure vorm die verloop van 'n toneel.

### **Geslote einde**

'n Hoofklimaks van absolute, onomkeerbare verandering wat al die vrae beantwoord wat geskep is deur die storie en alle kykers-emosies bevredig.

### **Hoofklimaks**

Die punt in 'n storie waar die konflik tussen begeerte en gevaar sy hoogtepunt bereik. Die emosionele en dikwels fisiese hoogtepunt van die storie. Dit los die spanning van die storielyn op.

### **Karakter**

'n Mens, dier of objek wat 'n rol in die storie vervul. Die volgende indelings kom voor:

- **Argetipe** (*archetype*) – 'n Versameling breë eienskappe wat karaktergroepe oor verskillende genres en kulture definieer. Voorbeelde: Helde, skurke en mentors.
- **Tipe** (*type*) – Individuele persone wat sekere eienskappe gemeen het. Voorbeelde: Professors, prokureurs en lafaards.
- **Stereotipe** (*stereotype*) – Dit is tipes wat herhaaldelik voorkom sonder variasie. Voorbeelde: Verstrooide professor of militaristiese Duitser.

### **Karakterboog** (*character arc*)

Dit karteer die ontwikkeling of verandering van die karakter deur die verloop van die storie.

### **Karakter-ontwikkeling** (*character development*)

Die verandering wat in 'n karakter plaasvind as hy iets leer deur ondervinding.

### **Katarsis**

Sedelike reiniging, loutering, byvoorbeeld deur ontlading van emosie in 'n drama. Die term het sy oorsprong in die Griekse drama.

### **Klassieke struktuur/paradigma**

'n Storie gebou rondom 'n aktiewe held wat stry teen hoofsaaklik eksterne magte in die najaag van sy begeerte, binne kontinue tyd, konsekwente en oorsaaklik-gekoppelde fiktiewe realiteit, tot 'n geslote einde van onomkeerbare verandering.

### **Klimaks van toneel**

Die punt in die toneel waar die karakter se situasie substansieel verbeter of versleg.

### **Komplikasie**

Sien: **wending** en **snellergebeurtenis**

### **Konsep** (*concept, premise, theme, root idea*)

Volgens Lucey is dit die storie-idee, plus die dramatiese probleem. Dit varieer in lengte van een sin tot twee of drie paragrawe.

### **Krisis**

Die gebeure wat volg wanneer 'n karakter 'n hindernis teëkom. Dit is 'n kombinasie van fisiese, verbale, emosionele en intellektuele aktiwiteite deur een of meer karakters. Die uitkoms daarvan is onseker.

### **Lopende grap** (*Running Gag*)

Dit is 'n loper met 'n komiese inslag.

### **Loper** (*Runner*)

'n Gebeure wat periodiek herhaal in die storie. Dit lewer geen bydrae tot die hoofstorie(s) nie en is ook nie 'n subplot nie.

### **Miniplot**

Dit doen nie weg met die argeplot nie, maar skaal dit af. Dit streef na eenvoud en ekonomie.

### **Multiplot**

Dit behels veelvuldige, parallelle storielyne, elkeen met sy eie held. Dit volg die klassieke paradigma, maar kan nie baie tyd aan elke plot spandeer nie.

### **Nie-plot** (*nonplot*)

Dit vertel nie 'n storie nie, alhoewel dit inlig en emosioneel aanraak. Die waarde-gelaaide toestand van die karakter is aan die begin en die einde amper dieselfde. As dit nader aan miniplot lê skets dit 'n portret van waarskynlikheid. 'n Voorbeeld is snitverhale. As dit nader aan antiplot lê, skets dit 'n portret van absurditeit. 'n Voorbeeld is absurde satire.

### **Omkeer** (*reversal*)

'n Omkeer verander die emosionele lading van die storie 180 grade, van positief tot negatief of van negatief tot positief.

### **Oop einde**

'n Einde wat 'n vraag of twee onbeantwoord en sommige emosie onvervuld laat.

### **Plant** (*plant*)

Die terloopse vestiging van 'n idee, karakter, of eienskap sodat dit later op 'n betekenisvolle manier in die storie aangewend kan word. 'n Plant is 'n wyer begrip as 'n reddingsboei, maar die reddingsboei sal altyd geplant word om dit geloofwaardig te maak.

### **Primêre plot**

Die hoofstorie van die draaiboek. Dit handel gewoonlik oor 'n eksterne doelwit van die held.

### **Reddingsboei** (*lifeline*)

'n Vaardigheid, instrument, wapen, bondgenoot of enigiets wat die held gebruik om die dramatiese probleem van die storie mee op te los.

### **Ruimte** (*setting, story universe, filmic space*)

Ruimte is die wêreld van die storie. Dit behels die fisiese omgewing, sowel as die atmosfeer, styl en energie van die storie.

### **Sekondêre plot**

'n Tweede, minder belangrike plot met sy eie dramatiese vraag. Dit handel dikwels oor 'n interne doelwit van die held.

### **Spilkarakter** (*central/pivotal character*)

Die hoofkarakter wat die hooforsaak van aksie is. Dit is óf die held óf die opponent.

### **Skelet** (*spine*)

Sien: **dieptestruktuur**

### **Snellergebeurtenis** (*triggering event, button, catalyst, complication*)

Die insident wat 'n karakter laat oorgaan tot aksie. Dit kan die hoogtepunt wees van 'n reeks versteurings of dit kan die enigste groot versteuring wees.

### **Speelprent** (*feature film*)

- Enige rolprent wat beskou word as "vollengte", in teenstelling met 'n "kort film." Dit was tradisioneel die hoofvertoning in 'n rolprentteater.
- 'n Verhalende fiksierolprent wat ten minste een uur lank is.

## Storielyn

A-storielyn– sien: **primêre plot**.

B-storielyn– sien: **sekondêre plot**.

Die terme A, B, C, -storielyne is meer gepas vir 'n multiplotstorie.

## Storiewaarde

Dit is binêre eienskappe van ervaring wat hulle lading enige oomblik kan verander.

Voorbeelde: lewe – dood, waarheid – leuen en krag – swakheid.

## Subplot

'n Kort storielyn wat verspreid oor die storie voorkom. Dit handel gewoonlik oor 'n doelwit van een van die sekondêre- of bykarakters.

## Subteks

Betekenis onderliggend aan dialoog (teks). Die ware betekenis wat deur die karakter se interaksie oorgedra word.

## Tema (*theme, theme-statement*)

Dit is die universele stelling wat die storie maak oor die menslike toestand (*human condition*). Dit is 'n idee wat kykers op die lewe kan toepas, ongeag of hulle in 'n soortgelyke situasie is of nie.

## Verpligte toneel (*obligatory scene*)

'n Toneel wat deur kykers verwag word binne 'n bepaalde genre. Voorbeelde: Liefdestonele in romanse, die ontrafeling van 'n raaisel in speurverhale, die redding van 'n karakter in aksie-avontuur en skietgevegte in Wilde Weste-rolprente.

## Voorskadu

Letterlik: *om jou skadu vooruit te gooi*. In drama behels dit dramatiese wenke om afwagting te skep en gebeure te profeteer.

## Voorstorie (*backstory*)

Inligting omtrent gebeure en situasies in die verlede wat aanleiding gegee het tot die huidige houdings en situasies.

## Wending (*twist, complication, plot point*)

Enige gebeure wat die aksie in 'n nuwe rigting draai. Dit betaal nie onmiddellik uit nie en skep sodoende afwagting.

## Riglyne:

- 1) Hierdie is die eerste weergawe van die kontrolelys en het waarskynlik baie ruimte vir verbetering. Na terugvoering ontvang is, sal dit hersien word om die tweede weergawe te skep.
- 2) Kontroleer die makrokontrolelys(te) vir:
  - Die mate waartoe dit lyk of dit al die veranderlikes van die veld bevat.
  - Gebreke in die dekking van die inhoud deur die opskrifte. Voorbeelde: Moet sekere mikrokontrolelyste geskrap of gekombineer word, moet nuwes geskep word en/of moet bestaandes verander word?
  - Mikrokontrolelyste of vrae wat na ander makrokontrolelyste geskuif moet word.
  - Die mate waartoe dit 'n skrywer sal lei en stimuleer ten opsigte van die veld.





- 3) Kontroleer die mikrokontrolelyste vir
  - Vrae wat na ander mikrokontrolelyste geskuif moet word.
  - Vrae wat duplikasies is.
  - Vrae/terme wat verwarrend of verbruikersonvriendelik is.
  - Die mate waartoe dit 'n skrywer sal lei en stimuleer ten opsigte van die subveld.
- 4) Kritiseer vrylik en mildelik.
- 5) Dui verbeterings op die bladsy aan, hetsy elektronies of harde kopie.
- 6) Gebruik asseblief die geel merke om elektroniese verbeterings uit te lig.
- 7) Druk die **verslag** uit en vul dit in. Die doel is om algemene verbeterings en opmerkings, beide negatief en positief, aan te dui. Verleng die verslag elektronies indien nodig.

By voorbaat dank,

Francois Human  
Sel: 083-511-0552

**Ekspertgroep**

Verslag: Kontrolelys vir die skryf en evalueer van dramadraaiboeke  
DLitt Proefskrif: JF Human

---

1) Voorletters en van: \_\_\_\_\_

2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer?: \_\_\_\_\_

---

3) Gebreke:

4) Sterk punte:

\_\_\_\_\_  
Handtekening

\_\_\_\_\_  
Datum

\*\*\*\*\*



## Bylaag 2: Verslae van fokusgroeplede

### Ekspertgroep

Verslag: Kontrolelys vir die skryf van effektiewe dramadraaiboeke  
DLitt Proefskrif: JF Human

---

1) Voorletters en van: R. Mueller

2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer? Struktuur, Storie, Emosie, Karakters, Dialoog

---

3) Gebreke:

Ek sal dit nie 'n gebrek noem nie, maar net 'n voorstel. By Struktuur (1.4) kan 'n mens 'n draaiboek-evalueerder miskien meer fokus deur bv. alle vrae t.o.v. die Held saam te kombineer.....waar moontlik.

Storie (Plot) 2.36 en 2.37

Is die vrae nodig? Word dit nie genoegsaam en op ander maniere aangespreek in ander afdelings nie? Of sal die vrae nodig wees by 'n meer niche genre soos bv. Wetenskapfiksie?

Is die vrae van die kontrolelys veronderstel om slegs met 'n Ja/Nee beantwoord te word?

4) Sterkpunte:

Dit was regtig 'n plesier om deur al hierdie vrae te werk. As mens eers begin, is dit moeilik om op te hou lees. Ek kan ook sien dat dit van baie hulp sal wees vir enige draaiboekskrywer, want dit stimuleer jou gedagtegang en jy onthou goed waaraan jy nooit gedink het nie.

Die 5 Makrokontrolelyste en elkeen se onderafdelings is ongelooflik volledig. Ek kan aan niks dink wat enigiemand kan byvoeg wat dit meer volledig kan maak nie. By die deurlees van die verskeie vrae van die Mikrokontrolelyste het ek baie keer gedink "Maar is die vraag nodig?", net om later te sien dat dit wel was.

Ek sal graag wil weet hoe dit later in die praktyk aangewend gaan word en sal graag deur verdere hoofstukke van die proefskrif wil lees! Veels geluk met 'n groot en baie nodige werk. Sterkte vorentoe.

HANDTEKENING

DATUM : 15 / 04 / 2006



**Ekspertgroep**

Verslag: Kontrolelys vir die skryf van effektiewe dramadraaiboeke  
DLitt Proefskrif: JF Human

---

**1) Voorletters en van: C.J. Smit**

**2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer? Dialoog / Storie**

---

**3) Gebreke:**

Vrae presies of amper dieselfde as wat in hoofbron gegee word. Sal meer sin maak om vrae 'n uitbreiding te maak van punte genoem. Dit meer aan te bied as voorbeelde in 'n spesifieke film – Bv. 2. Die dialoog onthul karakter “...aanhaling(s) uit 'n bekende film...

As die vrae ook op dieselfde bladsy kan wees, dalk in 'n donker kolom. As dit so is sal vrae minder wees. Dit is vir my die een groot probleem met dokument, die feit dat die vrae net te veel is. Om dit op te deel onder meer afdelings gaan nie help nie. Baie van die vrae soos dit nou is, iis herhalend. Te veel van 'n goeie ding is nie goed nie!

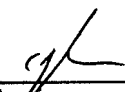
Minder vrae en meer tot die punt. As 'n draaiboekskrywer gaan ek nooit deur al die honderde vrae gaan nie, sal hier en daar dalk iets bruikbaar kry. As die vrae baie meer spesifiek was en die leser tot 'n opsomming neem van wat hy in hoofbron gelees het, sal dit baie meer gebruiksvriendelik wees.

A.g.v. alles wat bo genoem word maak dit dokument bietjie boring. Geen kreatiewe prikkeling word gegee deur die magdom vrae nie. Deur selfs 'n bietjie humor in te bring, iets skerp te sê – positief of negatief oor 'n film/dialoog/akteur (hoe hy lyne sê-Arnie of Sly bv.)/regisseur/mood ens. En dit weer terug te bring na 'n vraag – hoe kan dit vermy/verbeter word. Bv. Stel dalk in dokument...” dialoog weergee agtergrond van die karakter.” Film voorbeeld – “soos in *die* film praat karakter so...” Gee nog 'n voorbeeld uit 'n film... en dan 'n vraag...”Pas dialoog by karakter?” Dieselfde geld vir storie.

Opskrifte benodig meer oemf... As opskrif akademies moet wees sit ten minste 'n anekdote of gesegde van 'n bekende filmmaker wat relevant is oor die afdeling wat volg. Ek kan dink aan 'n hele paar Hitchcock sê dinge bv. Drama is real life... with the boring bits cut out. Of amper so iets, sulke dinge staan in baie boeke ens.

**4) Sterkpunte:**

Vrae sal 'n lektor of proffie baie help met die akademiese kant om 'n bestaande script te evalueer en puntsgewys na te gaan.

  
\_\_\_\_\_  
Handtekening

12/7/06  
\_\_\_\_\_  
Datum



**Ekspertgroep**

Verslag: Kontrolelys vir die skryf van effektiewe dramadraaiboeke  
DLitt Proefskrif: JF Human

---

**1) Voorletters en van:**

Theunissen C.H.

**2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer?**

Karakters en Struktuur

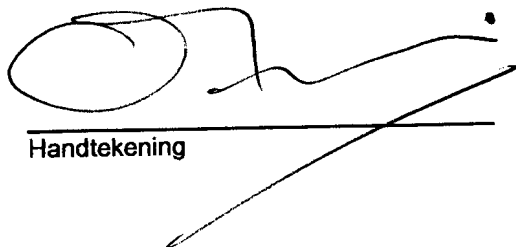
---

**3) Gebreke, vrae en voorstelle:**

- Is die formulering van die vrae nie "te na" aanmekaar nie?
- Die kwalitatiewe verskil tussen sommige vrae is soms so klein, gering, dat ek dink dit die skrywer/evalueerder eerder kan verwar as wat dit leiding sal gee.
- Die gebruik van die kontrolelyste sal veral effektief wees as die gebruiker 'n praktiserende draaiboekskrywer en 'n kenner van draaiboekteorie is.
- Subkategorisering van die kontrolelyste sal die effektiewe gebruik daarvan verhoog.

**4) Sterkpunte:**

- Selfs vir iemand wat die proefskrif nie gelees het nie, sal die lyste opsigself van groot waarde wees.
- Die uiteensetting van karakterisering, karakterontwikkeling en struktuur is maklik verteerbaar.
- Die toepassingsmoontlikhede van die betrokke makrokontrolelyste sal vir die gebruiker begeleidend en uitkoms-gewend wees.



Handtekening

12.07.06.  
Datum



**Ekspertgroep**

Verslag: Kontrolelys vir die skryf van effektiewe dramadraaiboeke  
DLitt Proefskrif: JF Human

---

**1) Voorletters en van:**

B.J. Smit

**2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer?**

No. 2 – Storie

No. 3 - Emosie

---

**3) Gebreke, vrae en voorstelle:**

Moontlik te uitgebreid wat dit "lomp" laat voel. Bv. Bladsy 32 –  
Besluite/Planne/Insig. Kon dit moontlik onder 3 verskillende opskrifte geplaas word  
vir makliker gebruik en om die gevoel van dit "dit herhaal" te verminder soos bv.  
Punte 15 en 19 op bl. 33.

**4) Sterkpunte:**

Baie volledig. Die kontrolelyste dwing inagneming van belangrike detail af.  
In 'n gebruiksvriendelike vorm sal dit 'n handige stuk gereedskap word.

Handtekening

Datum



**Ekspertgroep**

Verslag: Kontrolelys vir die skryf van effektiewe dramadraaiboeke  
DLitt Proefskrif: JF Human

---

1) Voorletters en van: I.J. Jansen

2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer? Dialoog, Struktuur

---

3) Gebreke:

- Geen

4) Sterkpunte:

- Die kontrolelys(te) dwing die verbruiker (draaiboekskrywer) om objektief na eie werk te kyk. Die vrae is spesifiek en het telkens 'n reguit antwoord nodig. Dit lei tot die identifikasie / diagnose van probleemareas in die teks.
- Die kontrolelys(te) is deeglik, maar kan duidelik slegs doeltreffend aangewend word deur die verbruiker wat reeds 'n bree kennis van draaiboekskryf, en spesifiek van die speelfilm, het.
- Omdat die vrae nie heeltemal sistematies is nie, prikkel dit die verbruiker se verbeelding veral. Dit is 'n baie stimulerende(en intensiewe) oefening om deur selfs 'n klein deeljie van 'n kontrolelys te werk.
- Die kontrolelyste bevat myns-insiens alle veranderlikes. Vrae soos: "Word te veel uiteensetting deur dialoog verskaf?" strek wyer as bloot die vraag en sy direkte antwoord. Dit lei na: Te min?, te gereeld?, te opsigtelik? ens, ens...
- Geen gebreke in die dekking van die inhoud deur die opskrifte nie, intendeel, die groepering en onderverdeling van die makro- en mikrokontrolelyste is gebruikersvriendelik en volledig.

  
Handtekening

17 MEI 2006  
Datum



**Ekspertgroep**

Verslag: Kontrolelys vir die skryf van effektiewe dramadraaiboeke

DLitt Proefskrif: JF Human

---

1) Voorletters en van: WC Bouwer

2) Watter kontrolelys(te) het jy geëvalueer? Karakters en Emosie

---

3) Gebreke:

Die feit dat die kontrolelys in Afrikaans is bemoelijk die evaluering daarvan aangesien meeste mense Engelse terme vanuit die bedryf gewoon is. Is die kontrolelys net vir Afrikaanse draaiboekskrywers?

Die kontrolelys lees vir my te veel soos 'n woordeboek; ek verstaan dat dit net 'n kontrolelys is, maar baie van die punte wat genoem word is nie noodwendig goeie punte wat in 'n draaiboek moet voorkom nie. Dit sal dalk 'n goeie idee wees om aan te dui wat is goed en wat moet liefes vermy word.

Baie van die punte moet mens tussen die lyne lees om die implikasies daarvan te begryp. Jong en onervare draaiboekskrywers mag die belangrikheid van die punte dalk nie snap nie.

Van die tipe karakters wat aangedui word is nie baie duidelik nie. Dit mag dalk help om voorbeelde van so 'n karakter uit rolprente aan te haal en 'n kort definisie van so 'n karakter te gee, bv. Morf; Drempelwag; Massa en gewig karakters, ens.

Karakters:

- Punt 17 & 18 *Algemeen*; Die punt is nie duidelik nie. Baie jonk en baie oud in terme van wat; teenoor wie ens.
- Tipe karakters Wat is 'n Morf; geen verklaring in dokumentasie.
- 4.2 *Held* punt 7; Wat is 'n hoek karakter?
- Punt 35 & 36; geslag van die held. Dit is nie duidelik waarom dit belangrik vir die draaiboek skrywer is om dit aan te dui en die implikasies daarvan nie.

Die Opponent:

- Punt 38 uurglas tegniek: Nie duidelik nie; beteken dit dat tyd ook 'n opponent is?
- Punt 64; Die skadu wat hiervan gepraat word is nie duidelik nie. Is dit die negatiewe sy van die held; Is die opponent dan ook deel van die held (sy beginsels; gewete) of is dit die donker kant van 'n opponent? Die punte word eers duidelik wanneer mens by punt 73 verby is.

Geliefde en romantiese objek.

- Punt 4 nie duidelik, wat is 'n ronde karakter? Beteken dit dat hy afgerond is, volkome en al die menslike elemente het? Wanneer is 'n karakter plat en wanneer is hy rond? By Karakterisering punt 16 word daar weer gepraat van vol en vlak karakters.

Funksionaliteit van Karakters:

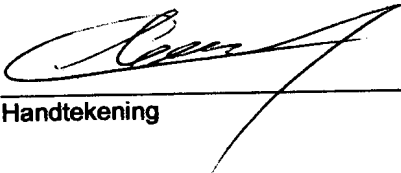
- Punt 27; watter karakter funksies; 'n lys van die funksies kan help.



- Daar is 'n groot verskil in die gemak waarmee die kontrole lys "Emosie" gelees word teenoor "Karakters". Karakters voel te "akademies" en van die lyne moet selfs twee keer gelees word voor begryp word wat bedoel word.

#### 4) Sterkpunte:

- Die lyste is ongelooflik volledig. Dit sal moeilik wees om 'n gebrekkige draaiboek te skryf aan die hand van die kontrolelyste.
- Die feit dat daar nou so 'n kontrolelys saamgestel is, beklemtoon weereens die belangrikheid van studie in draaiboekskryf. 'n Leek of onervare skrywer het geen begrip van hoe gekompliseerd draaiboekskryf is tot hy na die kontrolelyste gekyk het nie.
- Die lyste sal 'n belangrike hulpmiddel en maatstaf wees om die sukses van 'n draaiboek en die daaropvolgende rolprent te meet.

  
Handtekening

27/3/2007  
Datum

\*\*\*\*\*