

Identifisering met die held en die emosionele betrokkenheid van kykers by rolprentdramas

Francois Human
Departement Afrikaans, Universiteit van Pretoria

Opsomming: Identifisering met die held¹ en die emosionele betrokkenheid van kykers by rolprentdramas²

Sukses of mislukking om identifisering te skep, speel 'n beslissende rol in die emosionele betrokkenheid van rolprentdrama-kykers. Die outeur van hierdie artikel het 270 riglyne en tegnieke vir die skep van effektiewe identifikasie met karakters uit bestaande bronne geïdentifiseer. Hierdie riglyne en tegnieke is breedweg in vyf kategorieë ingedeel, naamlik: behoeftes, motiverings en doelwitte; persoonlikheidseienskappe; fisiese eienskappe; omstandighede; en handeling. Hierdie riglyne en tegnieke word doelbewus en effektief aangewend in draaiboeke wat kommersieel suksesvol is, maar ontbreek of word oneffektief aangewend in die meeste draaiboeke wat kommersieel onsuksesvol is. In hierdie artikel word die vyf kategorieë identifiseringstegnieke bespreek en toegelig met voorbeelde uit rolprentdramas. Die artikel word afgesluit met 'n vergelyking tussen die benutting van identifiseringstegnieke, of die gebrek daaraan, in die eerste bedrywe van onderskeidelik die Hollywood-produksie *The Karate Kid* en die Suid-Afrikaanse produksie *Brutal Glory*.

Abstract: Identification with the hero and the emotional involvement of viewers with motion picture dramas

*Success or failure in achieving identification with characters plays a decisive role in the emotional involvement of motion picture drama viewers. The author of this article identified 270 specific guidelines and techniques for creating effective identification with characters from existing sources. These guidelines and techniques are broadly divided into five categories: needs, motivations and goals; personality traits; physical traits; circumstances; and behaviour. These guidelines and techniques are deliberately and effectively applied in screenplays that are commercially successful, but are lacking or ineffectively utilised in most commercially unsuccessful screenplays. In this article the five categories of identification techniques are discussed and illustrated with examples from motion picture dramas. The article concludes with a comparison between the utilisation, or lack of utilisation, of identification techniques in the first acts of the Hollywood production *The Karate Kid* and the South African production *Brutal Glory* respectively.*

Identifisering met die held¹ en die emosionele betrokkenheid van kykers by rolprentdramas²

1. Inleiding

Die hoofkarakters, veral die held, is die voertuie waardeur kykers die intense emosies beleef wat met 'n suksesvolle rolprentdrama gepaard gaan. Om kykers in hierdie voertuie in te lok, moet die draaiboekskrywer hulle oorreed om met bepaalde karakters te identifiseer.

Die belang van identifisering is reeds deur Aristoteles uitgelig toe hy aangevoer het dat die drama gebeure behels wat meegevoel en vrees wek by die gehoor, en dat die intrige meegevoel moet skep (Moxon 1963:19, 21).

Sedert die 19de eeu, toe Duitse teoretici die term *Einfühlung* (empatie) geskep het, is identifisering 'n bekende konsep binne die letterkunde. 'n Dosent in draaiboekskryf by Columbia Universiteit, F.T. Patterson, wys reeds in 1920 op die belangrikheid daarvan dat kykers met die rolprentheld moet identifiseer. Volgens hom is kykers aan die begin neutraal teenoor rolprentkarakters. Hulle weet niks van die karakters nie en gee niks vir hulle om nie. Die draaiboekskrywer moet hierdie neutraliteit afbreek en kykers betrek by die drama wat voor hulle ontvou (Patterson 1920:10).

Identifisering word eers vanaf die vroeë 1980's in meer besonderhede bespreek in handboeke oor draaiboekskryf. Die tegnieke om kykers emosioneel by die karakter te betrek, is sedertdien vanuit beide teoretiese en praktiserende hoeke bestudeer en gedokumenteer. Geen omvattende studie oor, of riglyne vir, die skep van identifisering met rolprentkarakters bestaan egter nie. Handboeke en akademiese publikasies wat wel daarna verwys, gee hoogstens enkele riglyne. In hulle kontroleyste vra byvoorbeeld Hauge (1988:21–31), Human (1988:266–70), Katahn (1990:48–54), Miller (1998:46) en Trottier (1998:84–93) almal slegs enkele vrae in dié verband.

Alhoewel al hierdie outeurs slegs enkele riglyne/tegnieke vir die skep van identifisering lys, is hulle eenparig in hulle beklemtoning van die noodsaak van effektiewe identifisering van die kykers met veral die hoofkarakter. Hauge (1988:162) stel dit onomwonde dat vyf elemente noodsaaklik is vir die sukses van 'n speelprent by die loket: 'n duidelike held, identifisering met die held, 'n doelwit vir die held, hindernisse, en dat die held dapperheid aan die dag moet lê om sy doel te bereik (in hierdie volgorde).

2. Die aard van identifisering

"It signifies an identification of oneself with an observed person or object which is so close that one seems to participate in the posture, motion and sensations that one observes" (Abrams 2005:78-9).

Volgens Neill (1996:175-6) beroep feitlik almal hulle op identifisering en empatie om kykers se emosionele betrokkenheid by rolprentdramas te verduidelik. Hy maak die interessante stelling dat identifisering die *ontkenning van verskille*

tussen jouself en ander is. Mense beleef emosies as hulle hoor van buitengewone dinge wat met mense gebeur wat hulle ken. As dieselfde dinge met vreemdelinge gebeur, sal die persoon weinig emosie beleef.

In draaiboeke beteken identifisering dat die kyker "... experiences emotion through that character. In other words, the audience puts itself inside the character emotionally to experience the story: if the character is in danger, the audience feels frightened; if the character suffers loss, the audience feels sad" (Hauge 1988:41-2).

Identifisering is inherent deel van hoër lewensvorme. Mense, diere, voëls en visse identifiseer vanaf 'n baie jong ouderdom met die uiterlike voorkoms van die spesie waaraan hulle tydens 'n kritieke tydperk na geboorte blootgestel is (Santrock 2000:339-40). Hierdie kritieke tydperk staan bekend as *imprinting* en die jongeling sal homself beskou as behorende tot die spesie waaraan hy in hierdie tydperk blootgestel word. Na hierdie kritieke tydperk ontwikkel die mens of dier 'n vrees vir vreemdelinge en vreemde voorwerpe. Verwant hieraan is die feit dat onbekende persone en groepe meestal deur volwassenes en kinders beoordeel word op grond van die stereotiepe opvattinge wat van sy groep bestaan (Weiten 2004:649-51).

Volgens Louw en Edwards (1998:685-7) is aantreklikheid en fisiese voorkoms soos liggaamsbou en kleredrag twee van die belangrikste bepalers van aangetrokkenheid (en dus identifisering). Mense wat fisies aantreklik is, trek ook voordeel uit die stralekrans-effek, naamlik dat positiewe eienskappe aan hulle toegeskryf word. Daarteenoor ervaar kinders onaantreklike mense as aggressief.

Gerrig en Prentice (1996:390-91) verskaf 'n interessante aanvullende verduideliking vir die grondslag van identifisering. Hulle maak die stelling dat die vaardighede wat individue deur gesprekke bekom, dieselfde is as wat deur rolprentdramas vereis word. Gesprekke behels sprekers en aangesprokene (*addressees*). Daarnaas identifiseer hulle ook kantdeelnemers (*side-participants*) en toehoorders (*overhearers*). Kantdeelnemers is persone wat nie direk by die gesprek betrokke is nie, maar van wie die spreker bewus is en wat verwag om ingelig te wees oor wat die gesprek behels. Toehoorders luister na die gesprek, maar is deur die ontwerp daarvan uitgesluit. In gesprekke met meer as twee deelnemers is mense gewoon om inligting te ontvang sonder dat hulle formeel die aangesprokene is. Volgens hulle vereis gespreksvoering kognitiewe prosesse wat mense in staat stel om glad as kantdeelnemers te funksioneer en is mense baie vaardig in die genereer van reaksies wat gepas is vir inligting wat hulle as kantdeelnemers ontvang (1996:391-2).

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

Die konsep van kykers as kantdeelnemer verklaar volgens Gerrig en Prentice (1996:392-3) waarom individue tydens 'n rolprentdrama 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. Dit laat die vraag ontstaan wát kykers as kantdeelnemers laat besluit aan watter karakter se kant hulle binne die verhaalgebeure is, met ander woorde, vir wie hulle 'n waarskuwing of aanmoediging wil skree.

3. Riglyne en tegnieke om kykers met rolprentkarakters te laat identifiseer

Uit die 85 bronne oor draaiboekskryf en rolprentkommunikasie wat die outeur van hierdie artikel bestudeer het, is altesaam 1 500 riglyne/tegnieke oor die skep van effektiewe karakters opgeteken. Hiervan het die meeste, naamlik 292, gehandel oor identifisering. Die res van die tegnieke is verdeel tussen die ander 40 onderwerpe oor rolprentkarakters wat nagevors is. Gemiddeld is daar dus 30,2 tegnieke per onderwerp, wat identifisering ver bo die gemiddelde plaas (Human 2007: 453–62).

Die tegnieke wat ten opsigte van identifisering gedokumenteer is, sluit 10 algemene riglyne in, 270 spesifieke tegnieke/riglyne vir die skep van identifisering, en 12 redes waarom kykers nie met karakters identifiseer nie. Om die aanwending van die 270 tegnieke vir die skep van identifisering te vergemaklik, is hulle generies in vyf kategorieë ingedeel:

- Behoeftes, motiverings en doelwitte
- Persoonlikheidseienskappe
- Fisiese eienskappe
- Omstandighede
- Handeling.

In hierdie artikel word 'n aantal tegnieke/riglyne uit elke kategorie genoem en aan die hand van verskillende voorbeelde bespreek. Aangesien al die tegnieke nie in een rolprentdrama aangewend kan word nie, word positiewe en negatiewe voorbeelde vanuit verskillende rolprentdramas gebruik.

Die artikel word afgesluit met twee gevallestudies om die aanwending van identifiseringstegnieke, of die gebrek daaraan, toe te lig: die eerste bedryf van die speelprente *The Karate Kid* (1984), 'n Hollywood-produksie, en *Brutal Glory* (1989), 'n Suid-Afrikaanse produksie.

3.1 Behoeftes, motiverings en doelwitte

'n Groot aantal van die identifiseringstegnieke, naamlik 61 (22,6 persent), val binne die kategorie van behoeftes, motiverings en doelwitte. Indien kykers 'n karakter se behoeftes en motiewe verstaan, deel hulle in die menslikheid van die karakter en kan hulle die emosie van die intrige met hom deel. Hill stel dit reeds in 1919 dat die belangrikheid vir kykers om die held se innerlike lewe en dryfkragte te verstaan, net oortref word deur die belangrikheid dat kykers dit goedkeur. As helde deur selfsugtige motiewe of 'n gebrek aan goeie oordeel gemotiveer word, sal kykers minder met hulle identifiseer, minder simpatie hê (1919:22).

Hoe meer simpatie die karakter se motiverings, behoeftes en doelwitte wek, hoe makliker sal kykers met hom en sy stryd identifiseer. Indien simpatie bewerkstellig kan word, is die held inderdaad aan die kykers se kant. As hy ook hulle emosies en/of gedagtes vergestalt, is die assosiasie nóg sterker. Kykers voel nie net vir die held nie, maar ook sóos die held, en is dus medeverantwoordelik vir sy gedrag. Dit was byvoorbeeld moeilik vir kykers om te simpatiseer en empatiseer met die hoofkarakters in *The English Patient* (1996), omdat Laszlo (Ralph Fiennes) en Katharine ([Kristin Scott Thomas](#)) in 'n buite-egtelike verhouding was en Katharine se man 'n goeie mens was. Die kykers kan

nie hulle gedrag verskoon nie, aangesien daar geen verskoning aangebied word nie.

Die eerbaarheid van 'n karakter se motiverings en doelwitte relatief tot dié van 'n opponent maak immorele of selfsugtige gedrag meer aanvaarbaar. Indien 'n opponent boos is, is die doelwit om hom dood te maak aanvaarbaar. As hy ongeoorloofde taktiek van 'n uiterste aard gebruik, sal kykers dit goedkeur as die held ook die reëls toepas soos dit hom pas. Kykers ervaar dit byvoorbeeld positief as die hoofkarakter in *Tsotsi* (2005) sy medebendelid onverwags doodskiet, want eerstens red hy die sakeman en pa van die baba se lewe; tweedens was die karakter wreder as hy; derdens ruim dit 'n hindernis om 'n positiewe doelwit te bereik, uit die weg; en vierdens dui dit, tesame met die motivering vir die inbraak, op karakterontwikkeling.

Indien motiverings of doelwitte universeel van aard is, sal kykers nóg makliker met die held kan identifiseer. Volgens Vogler (1998:36, 90) word behoeftes soos liefde, wraak, sukses, vryheid, idealisme, oorlewing, erkenning, patriotisme, geregtigheid, aanvaarding, selfuitdrukking en om verstaan te word, wêreldwyd deur kykers verstaan. Alhoewel die held in *Ocean's 11* (2001) byvoorbeeld 'n casino probeer beroof, doen hy dit hoofsaaklik omdat hy sy vervreemde vrou, wat 'n verhouding met die casino-eienaar het, wil terugwen.

Die intensiteit van 'n karakter se behoefte/motivering versterk ook identifisering. Enigiets wat die karakter so intens betrek dat hy bereid is om groot risiko's te neem om die situasie te verander, sal kykers intrek. Biografiese speelprente soos *Gandhi* (1982) en *Patton* (1970), en intriges waar die held teen die samelewing moet stry, soos *Mr Smith goes to Washington* (1939) of *Erin Brockovich* (2000), handel dikwels oor 'n held met 'n sterk persoonlikheid en so 'n gedrewe passie vir 'n saak dat dit 'n religieuse kwaliteit bevat.

Indien 'n karakter se agtergrondverhaal ontwikkel en gekommunikeer word, help dit kykers om sy motivering te verstaan. In sommige intriges sal kykers sukkel om met perfekte karakters te identifiseer, daarom moet hulle foute en swakhede hê wat deel is van hul motivering. Alhoewel die hoofkarakter in *Tsotsi* byvoorbeeld betrokke is by geweldsmisdaad en moord, skep die kommunikasie van sy agtergrondverhaal simpatie en empatie met hom. Kykers verstaan sy gedrag, byvoorbeeld teenoor die kreupel bedelaar en die baba.

Om die voorgaande moontlik te maak, is dit belangrik dat kykers die held beter ken as die ander karakters. Selfs as die held 'n prototipiese stil, sterk karakter met weinig dialoog is, kan dit bereik word deur die kykers baie tyd saam met hom te laat deurbring of deur karakteropenbarende daade. Voorbeelde hiervan is die tipiese rolle wat Clint Eastwood in die 1960's in speelprente en televisiereekse binne die Wilde Weste-genre vertolk het.

Die held kan ook 'n oomblik van selfonthulling of kwesbaarheid ondergaan. Dit is 'n oomblik wanneer die karakter sy innerlike gevoelens onthul. Net soos wanneer mense mekaar vir die eerste keer ontmoet, moet selfonthulling in 'n rolprentdrama normaalweg nie te vroeg in die storie voorkom nie. Die kykers moet die karakter eers goed genoeg leer ken. 'n Groot deel van *The Breakfast Club* (1985) is gebaseer op karakters wat hulle hoop en vrese aan mekaar onthul, maar die onthulling begin eers in die tweede bedryf, nadat kykers genoegsaam aan die karakters blootgestel is.

3.2 Persoonlikheidseienskappe

Die meeste van die identifiseringstegnieke val binne die persoonlikheidseienskappe- kategorie, naamlik 95 (35,2 persent). Die persoonlikheid van 'n karakter bestaan uit 'n mondering van basiese waardes en houdings, die rasionaal vir sy doelwitte en die metodes om dit te bereik. Dit vorm die *kernkonstantes* wat bepaal wat 'n karakter doen / nie sal doen nie, dink / nie sal dink nie, voel / nie sal voel nie.

Die kernkonstantes van 'n karakter akkumuleer in die onderbewussyn van die kykers. Indien hierdie kern verloën word, weet kykers instinktief iets is fout. Indien daar nagelaat word om 'n kern te verskaf, bly die karakters verwyderd van die kykers en is hulle soos opgeleide honde wat indrukwekkende toertjies uitvoer. In beide gevalle bly die karakters plat en ondermyn dit identifisering. Speelprente soos *The Godfather* (1972) en *Forrest Gump* (1994) het klassieke status verkry onder andere omdat die karakters se kernkaraktertrekke gekommunikeer word en regdeur die verhaal konstant bly. Die helde in beide speelprente is nie volkome goed nie, maar kykers verstaan die karakters en verskoon hulle keuses.

As kykers van die karakter hou, is dit 'n verdere pluspunt. Kykers kan met 'n wye verskeidenheid persoonlikheidseienskappe identifiseer, byvoorbeeld charisma, moraliteit, openlikheid, regdenkendheid, 'n komiese gebrek, mag oor mense of dinge, leierskapskwaliteite of 'n element van uitheemsheid. Die sepie *7de Laan* gebruik verskeie van hierdie tegnieke. Oubaas het 'n komiese gebrek deurdat hy woorde in sinne buite verband gebruik. Matrone het mag oor mense en kan hulle manipuleer. Jan-Hendrik en Charmaine is eerlik en moreel. Die sogenaamde buitelandse karakters wat van tyd tot tyd verskyn, bevat 'n element van uitheemsheid, en die sosiopatiese (psigopatiese) karakters bevat 'n element van charisma (asook mag oor mense).

Draaiboekskrywers skep dikwels eendimensionele, aangename helde omdat hulle bang is dat kykers nie met die karakter sal identifiseer nie. Aangenaamheid is egter nie 'n waarborg vir genoegsame identifisering nie; die sukses daarvan word bepaal deur die konteks van die intrige en karakterisering.

Kykers identifiseer meestal optimaal met karakters:

- wat "rond" is en inherente goeie eienskappe het
- wat aanvaarbare menslike gebreke het
- van wie die persoonlikheid onthul word deur keuses wat onder druk geneem word
- wat tot handeling oorgaan
- wat 'n mate van karakterontwikkeling ondergaan (byvoorbeeld Melvin in *As Good as It Gets*, 1997).

Indien die karakter 'n leemte in sy persoonlikheid het, kan dit benut word vir identifisering deur middel van karakterontwikkeling. In *Ghost* (1990) kan die held aanvanklik nie sê "Ek het jou lief" nie, maar teen die einde van die speelprent kan hy wel. In *The Holiday* (2006) kan die Amerikaanse heldin aanvanklik nie huil nie; wanneer sy dit wel doen, dui dit karakterontwikkeling aan.

Oënskynlik negatiewe eienskappe soos 'n gebrek, senuweeagtigheid, verstandelike gestremdheid, interne konflik, obsessief-kompulsiewe gedrag of neurose kan ook identifisering met 'n karakter meebring. In *Annie Hall* (1977) is Alvy Singer 'n neurotiese komediant, in *As Good as It Gets* is Melvin 'n

obsessiewe kompulsiewe skrywer, en in *Forrest Gump* is Forrest verstandelik gestremd; nogtans bevorder hierdie eienskappe in 'n mindere of meerdere mate identifikasie met die held.

Een van die tipiese foute wat swak draaiboekskrywers begaan, is om protagoniste te skep/kies wat identifisering moeilik of onmoontlik maak. Plaaslike voorbeelde sluit die volgende speelprente in: *Brutal Glory* (1989), *Jump the Gun* (1997), *A Reasonable Man* (1999) en *Stander* (2003). Buitelandse voorbeelde is *Waterworld* (1995) met Kevin Costner in die hoofrol, *Cop Land* (1997) met Sylvester Stallone en Robert De Niro, en *Road to Perdition* (2002) met Tom Hanks en Paul Newman.

Helde is normaalweg redelik morele persone. As die karakter in wese onaanvaarbaar is, behoort swak punte onthul te word eers nadat identifisering gevestig is, of daar kan 'n element/aksie wees wat sy goeie/morele kant illustreer. Voorbeelde is die meer simpatieke rower in *Reservoir Dogs* (1992), die misplaaste en naiewe ambisie van die protagonis in *Good fellas* (1990) en die karakters van Jules en Butch in *Pulp Fiction* (1994). Hierdie eienskap, element of aksie moet uiteindelik genoegsame gewig hê in vergelyking met die negatiewe eienskappe van die karakter ten einde identifisering te bewerkstellig.

Kykers raak makliker betrokke by karakters wat charisma het. Hulle kom onmiddellik agter dat die karakters anders is, maar word nie deur hulle afgestoot nie. Dit kan effektief gebruik word vir negatiewe karakters sodat die kykers hulle bewonder sonder om van hulle te hou, soos in *Patton* en *Lawrence of Arabia* (1962). Volgens Dancyger en Rush (2002:161) kan charisma met die volgende eienskappe geskep word:

- kragdadigheid
- 'n seksuele dimensie
- 'n subtiele onvolmaaktheid
- 'n element van uitheemsheid
- 'n roeping of 'n sin van missie
- die vermoë om ander te oortuig
- beheersde aggressie of intensiteit.

3.3 Fisiese eienskappe

Slegs 19 (7 persent) van die riglyne/tegnieke val binne die kategorie van fisiese eienskappe. Dit is egter nie minder belangrik as die ander nie, want voorkoms onderlê identifisering op 'n primitiewe, instinktiewe vlak. Baie speelprente begin met die bekendstelling van die held, aangesien kykers wag vir iemand om mee te identifiseer en wat hulle kan ondersteun. Te veel hoofkarakters benadeel identifisering, want mense wat mekaar net soms sien of soms van mekaar hoor, word nooit intieme vriende of dodelike vyande nie. Hoofkarakters moet dus genoegsaam verskyn sodat kykers kan leer om hulle lief te hê of te haat.

Etnisiteit, nasionaliteit en voorkoms as faktore in identifisering manifesteer baie duidelik in die karakters wat wêreldwyd in speelprente voorkom. Die held is gewoonlik een van "ons" (aantreklike) mense, die opponent 'n glibberige karakter of lelike persoon van anderkant die spoorlyn, kleurgrens of landsgrens. 'n Algemene riglyn in Hollywood is dat die held altyd 'n Amerikaner moet wees. As die verhaal in 'n ander land afspeel, moet dit 'n verplaaste Amerikaner wees (Hauge 1988:27).

Een manier om die dilemma van etnisiteit en nasionaliteit te oorkom, is deur al die karakters diere te maak. Dit verklaar gedeeltelik die wêreldwye sukses van Walt Disney se tekenprente. Voorwerpe soos klippe, skoene of realistiese insekte is nie goeie karakters op hulle eie nie – hoe nader die karakters se voorkoms aan dié van mense is, hoe sterker is die identifisering (soos in die beginsel van stimulusveralgemening in sielkunde).

Voorkoms is nou verwant aan etnisiteit, gevolglik is identifisering makliker as die karakter aantreklik/mooi en goed gebou is. Sedert die vroegste jare van die stelsel in Hollywood het die voorkoms van akteurs soos Mary Pickford (1892-1979), Gloria Swanson (1897-1983), Douglas Fairbanks (1883-1939) en Rudolph Valentino (1895-1926) 'n groot rol gespeel in hulle sukses as akteurs en die sukses van die films waarin hulle gespeel het. Die aantreklikheid hoef nie noodwendig mooiheid te wees nie, maar die karakter moet fisiese eienskappe hê wat kykers aantrek. 'n Subtile fisiese onvolmaaktheid of interessante gebrek wat 'n andersins aantreklike karakter menslik maak, trek kykers ook aan.

Net soos etnisiteit en voorkoms, speel ook geslag 'n groot rol in identifisering. Vrouens/meisies identifiseer met beide geslagte, maar mans/seuns hoofsaaklik met manlike karakters (Oatley 2004:107-8). Om dié rede het die *Trompie*-televisiereeks heelwat meer kykers getrek as die *Saartjie*-reeks (Mueller 2006). Dit is daarom algemeen dat speelprente se primêre held 'n man is. Romanses wat kommersieel suksesvol is by beide geslagte, bevat normaalweg gelyke helde van beide geslagte. Hoewel *Titanic* (1997) se primêre held die vroulike karakter Rose is, is Jack geskep as 'n belangrike manlike hoofkarakter met wie manlike kykers ook kan identifiseer. James Cameron gebruik baie tegnieke om manlike kykers met Jack te laat identifiseer: hy vertolk byvoorbeeld 'n tipiese proaktiewe manlike rol; hy is dapper; sy lewe word herhaaldelik in gevaar gestel; hy is kwesbaar tussen die ryk mense; en hy beskik oor spesiale vaardighede.

Ouderdom is net so belangrik soos geslag ten opsigte van identifisering. As 'n algemene reël identifiseer kinders optimaal met karakters wat ongeveer 2-5 jaar ouer as hulle is (Press 2004: 101). Volwassenes identifiseer met 'n wyer spektrum ouderdomme, maar optimaal met karakters van hul eie ouderdom of ouer.

In spanningsprente en rillers is dit belangrik dat 'n held geskep word wat die kyker self kon wees. 'n Kyker moet voel dat die karakter in sy omgewing of huishouding kan woon en sy begeertes, houdings en waardes deel. As die kyker nie met die held identifiseer of hom ondersteun nie, val hierdie genres grootliks plat.

3.4 Omstandighede

Van die riglyne/tegnieke is 53 (19,6 persent) as omstandighede gekategoriseer. Indien kykers identifiseer met die omstandighede waarin die karakter is, sal dit bydra tot identifisering met die karakter self. Dieselfde geld vir die probleme waarmee karakters worstel: hoe meer universeel van aard hulle is, hoe sterker die identifisering. Tydens die skryf van *North by Northwest* (1959) het Lehman en Hitchcock byvoorbeeld besluit dat die intrige iets moet wees waarby die gemiddelde man of vrou betrokke kan raak (Hollenbach 1980:172). Die belangrikheid van omstandighede vir identifisering verklaar moontlik waarom so baie primêre of sekondêre intriges oor persoonlike verhoudings handel: sowel kykers as draaiboekskrywers het ervaring daarvan.

Lehman en Hitchcock het ook vooraf besluit dat daar geen hulp vir die held in *North by Northwest* moet wees nie – almal moet teen hom wees (Hollenbach 1980:173). Hierby is die held ook “onvolledig”, omdat hy nie ’n vrou het wat sy lewe balanseer nie. Die tegniek van onvolledigheid word algemeen in romantiese intriges gebruik, byvoorbeeld *Romancing the Stone* (1984), *Bridget Jones’s Diary* (2001) en *As Good as It Gets*. Onvolledigheid skep simpatie en die behoefte by kykers dat die held “heelgemaak” sal word.

Kwesbaarheid is verwant aan onvolledigheid, maar is nie gelyk aan swakheid nie. Ernest Lehman het die intrige van *Who’s Afraid of Virginia Woolf?* (1966) verbeter met sy verwerking van die verhoogstuk deur die kwesbaarheid van die hoofkarakters, ten spyte van hulle gedrag, in hulle dialoog in te bou. Kwesbaarheid kan voortspruit uit persoonlikheidsienskappe of omstandighede. In *As Good as It Gets* is Melvin en Simon kwesbaar as gevolg van hulle persoonlikheidsienskappe en Carol weens haar omstandighede.

Dikwels word ’n persoon wat sielkundig kwesbaar is, deur karakterontwikkeling al minder kwesbaar, wat tot dieper identifisering lei. Die omgekeerde proses skep egter ook identifisering: Melvin in *As Good as It Gets* en die Terminator in *Terminator 2: Judgment day* (1991) word al meer kwesbaar soos hulle al meer menslik word en verkry in die proses al meer empatie van die kykers.

Omstandighede van kwesbaarheid kan geskep word bloot deur die held afhanklik te maak van iemand/iets anders, of fisies of geestelik gestremd, of die swakkere in die stryd. Die held kom meestal te staan teen oorweldigende opposisie, hindernisse of gevaar wat hom bedreig en dikwels moet hy dit alleen aanpak. So begin al die *Indiana Jones*-films met sekwense waarin die held se lewe in gevaar is. In spannings- en rillerprente is die held dikwels ’n vrou, soos in *Psycho* (1960) en *Aliens* (1986). In *The color purple* (1985) is die held Celie kwesbaar as gevolg van haar omstandighede en persoonlikheid. Sy moet soos ’n slaaf werk vir haar man, met wie sy op ’n jong ouderdom getroud is; hy huiwer nie om haar af te kraak of aan te rand nie, en sy het nie ’n sterk persoonlikheid sodat sy haarself kan handhaaf of uit die omstandighede kan ontsnap nie.

As ander goeie karakters baie het om te verloor, maar die risiko rus op die held, dwing dit kykers om sterker by sy aksies betrokke te raak. Die kykers moet dus vroeg in die verhaal weet wat op die spel is en wat die gevolge sal wees vir die held, die gemeenskap en die wêreld. Die meeste speelprente waarvan die intrige ’n duidelike eksterne heldereis het, plaas ’n buitengewone verantwoordelikheid op die skouers van ’n individu of groep. In *Lord of the Rings* (2001) moet Frodo en sy vriende ’n reis onderneem om die ring te vernietig sodat die gemeenskap bevry kan word van die heerskappy van die bose Sauron. In die meeste superheld-speelprente, soos die *Indiana Jones*-, *James Bond*- en *Superman*-films, moet die held die samelewing of wêreld teen die bose opponent beskerm.

Soms lyk dit of die held goed aangepas en in beheer is, maar dit kan ’n diep sielkundige wond soos verwerping, verloëning of teleurstelling verberg. Hierdie wonde is ’n universele soort pyn waarmee alle mense bekend is. In *Tsotsi* is die held byvoorbeeld uit sy huis weggejaag as kind en sy hond se rug is deur sy pa afgeskop. Sielkundige wonde hoef nie altyd ooglopend te wees nie, omdat mense baie energie aanwend om hulle gebreke te verberg. Dit hoef ook nie in besonderhede aan die kykers verduidelik te word nie – bloot die feit dat daar so ’n wond is, maak die karakter interessanter, realisties en meer simpatiek. In *The Color Purple* ervaar Celie die wonde van haar suster en kinders wat van haar weggeneem is, asook haar persepsie dat sy lelik is, as dat sy nie goed genoeg is nie en nie die liefde werd is nie.

Nou verwant aan die sielkundige wond is onvoltooide besigheid wat die karakter tot bepaalde optrede dryf. Dit kan enigiets wees van vals beskuldigings/aanklagtes (*The Fugitive*, 1947, 1993) of 'n wenslys (*The Bucket List*, 2007) tot wraak (*Kill Bill Vol. 1*, 2003). Die karakter en intrige is gefokus op hierdie element totdat dit ter ruste gelê word. Die onvoltooide besigheid moet egter verband hou met beide die sentrale konflik en die tema, anders is dit ongeïntegreerd en oorbodig.

Kykers gee ook om vir karakters wat op 'n fisiese of sielkundige vlak onverdiend ly. Marty word deur 'n onderwyser aan die begin van *Back to the Future* (1985) afgekraak en die polisiehoof Brody word onverdiend voor die gemeenskap geklap deur 'n ma in *Jaws* (1975). In *Titanic* word Jack vals beskuldig dat hy Rose wou verkrag en later dat hy die diamant gesteel het.

Omstandighede wat kykersidentifisering skep, kan ook bewerkstellig word deur die vorm waarin die inhoud aangebied word, byvoorbeeld:

- Deur die kykers 'n meerderwaardige perspektief te gee (in die sin dat hulle deurgaans oor belangrike inligting beskik waaroor die held nie beskik nie), word 'n toestand geskep waar hulle die held wil voorsê wat om volgende te doen ('n Hitchcock-tegniek).
- Onder toestande van afwagting of spanning kan kykers se perspektief tot dié van die held beperk word. Lehman het byvoorbeeld *The Sound of Music* (1965) verander sodat kykers saam met Maria die villa verken en kaptein Von Trapp ontmoet.
- Deur die storie aan te bied uit die perspektief van die protagonis, spandeer kykers ook meer tyd met die karakter, wat tot meer emosionele betrokkenheid lei.

3.5 Handeling

Van die riglyne/tegnieke behels 42 (15,6 persent) handeling. Wanneer mense mekaar ontmoet, gebruik hulle gedrag en dialoog om afleidings te maak oor mekaar se persoonlikhede, emosies, oortuigings en motiewe. Op grond daarvan besluit hulle of hulle van die persoon hou of nie. Volgens Weiten (2004:647–51) bly eerste indrukke wat gevorm word, oorheersend in die siening van 'n persoon en die interpretasie van sy gedrag wat daarop volg.

Omdat eerste indrukke so 'n oorheersende impak het, is dit belangrik dat karakters meestal in karakter-openbarende omstandighede en in 'n karakter-openbarende omgewing bekendgestel word. Handeling, soos wat die karakter doen en sê, sy kleredrag, omgewing, houding, emosie, doel vir die oomblik, of hy alleen of in 'n groep is, of hy of iemand anders die storie vertel, het alles 'n invloed op die kyker se eerste indrukke en identifisering met hom. Die karakter moet nie éérs deur 'n aantal neutrale, niekarakteriserende tonele drentel nie. In *Pulp Fiction* word Jules en Vincent bekendgestel terwyl hulle oor triviale dinge gesels op pad na 'n woonstel om vier persone te gaan doodskiet. In *Terminator 2: Judgment Day* word John Connor bekendgestel waar hy rebels optree teen sy ouers en dan 'n ATM beroof deur middel van 'n elektroniese toestel wat hy self gebou het.

Eerste indrukke is nog belangriker in Amerikaanse speelprente, wat 'n vinniger tempo en meer aktiewe helde het as Europese speelprente. Amerikaanse speelprente met passiewe helde is baie skaars, aangesien hulle houding van hulpeloosheid in stryd is met die Amerikaanse kultuur. Vir Amerikaners is die

funksie van die held om die intrige vorentoe te dryf, daarom is hy gewoonlik die aktiefste karakter (Russin en Downs 2000:65).

Wát die held doen, is een van die belangrikste tegnieke om kykers met hom te laat identifiseer. Drie tegnieke van gedrag wat uitstaan vir identifisering is goedheid, dapperheid en opoffering (Vogler 1998:38 en Human 1988:103). In *Titanic* is Jack nie net goed vir Rose nie, hy is ook dapper, en aan die einde offer hy sy lewe vir haar op. Die verhaal van iemand wat sy lewe vir iets of iemand anders opoffer, sal selfs die taaiste hartsnare roer. Mary Pickford het reeds in 1914 beroemd geword in die lokettreffer *Tess of the Storm Country*, waarin sy haar lewe vir iemand anders opoffer.

'n Karakter wat vir mense sorg, veral as hy nie bedank kan word nie, of as dit iemand sonder mag is, dra 'n dubbele boodskap oor. Indien hy sorg vir 'n sieklike kind, werk dit nog beter. Die karakter kan ook aan die begin nie van 'n kind of dier hou nie, maar later betrokke raak. As 'n dier van die karakter hou, bewys dit dat daar onderliggend aan hom iets is wat liefde waardig is. In *As Good as It Gets* betaal Melvin vir Carol se seun se mediese behandeling (wel met bybedoelings) en later sorg hy vir Simon, die buurman wat hy verpes, se hond. Wanneer Simon uit die hospitaal kom, verkies die hond vir Melvin bo sy eienaar. Aan die einde van die tweede bedryf gee Melvin 'n kamer vir Simon om in te bly, wat terselfdertyd sy karakterontwikkeling en gereedheid vir die verhouding met Carol aandui.

'n Held se handeling benodig 'n mate van dapperheid om die hindernisse op sy pad te oorwin. Helde loop immers die risiko dat hul kruistog tot verlies of die dood kan lei. Luidrugtige dapperheid werk selde goed: 'n held wat sy pyn in stilte verduur eerder as om daaroor te praat, is dikwels meer bewonderenswaardig en dramaties. Alternatiewelik kan 'n gebrek aan dapperheid effektief gekoppel word aan karakterontwikkeling en die tema, soos byvoorbeeld die tolk in *Saving Private Ryan* (1998).

Die meeste mense poog om konflik te vermy en tree selde drasties op. Dit is dus meestal dodelik om helde té realisties te maak – as kykers nie 'n held sien wat iets doen om hom te handhaaf en sy wêreld te verander nie, sal hulle moeilik met hom identifiseer. Dit geld vir alle genres, maar dit is veral kritiek in genres soos aksie- en avontuurprente dat die held op een of ander stadium tot konflik en konfrontasie toetree. Selfs in 'n musiekblyspel soos *The Sound of Music* is die toneel van die "uitgesproke kandidaat" gebruik om te wys dat Maria haar kan handhaaf, en die kloostertoneel om te wys dat sy onafhanklik dink en optree.

Kykers bewonder iemand met buitengewone fisiese, sosiale of intellektuele vaardighede. Baie van die karakters in *7de Laan* beklee byvoorbeeld beroepe wat spesiale vaardighede vereis, soos sjefs, 'n skrywer, mode-ontwerper en prokureur. Genres soos gevegskuns-, aksie-, sport-, polisie- en biografiese speelprente, en sommige komedies, maak sterk staat op indrukwekkende vaardighede. Akteurs soos Chuck Norris, Eddy Murphy en Clint Eastwood is almal bekend vir sekere vaardighede wat met hulle tipiese karakters geassosieer word. Superhelde soos Superman, Indiana Jones en James Bond neem vaardighede 'n stap verder en verkry dieselfde emosionele effek as helde in legendes en mites.

Net soos met motivering en doelwitte, word die morele vraag of 'n handeling reg of verkeerd is, deur die konteks daarvan bepaal. As die held binne die storieruimte te oneerlik, aggressief, bot of immoreel is, sal die meeste kykers belangstelling verloor as daar nie 'n diepere waarde, tema, agtergrondverhaal of motivering aangebied word nie. Die uitgangspunt van die meeste speelprente

binne die misdaad-genre, of wat antihelde bevat, is dat dit in orde is om te kul, mits dit die skurke is wat gekul word. Vanaf *The Sting* (1973) tot die drie *Ocean's*-films (11, 12 en 13) maak almal gebruik van opponente wat bose as die oneerlike helde is.

4. Die vestiging van identifisering: twee gevallestudies

Identifisering moet so gou moontlik gevestig word en die meeste suksesvolle rolprente vanuit Hollywood wend doelbewus in die eerste bedryf verskeie tegnieke aan om dit te bewerkstellig. Die eerste bedrywe van *The Karate Kid* en *Brutal Glory* illustreer onderskeidelik hierdie fokus van Hollywood op die vestiging van identifisering enersyds en die gebrekkige fokus daarop in Suid-Afrika andersyds.

The Karate Kid (1984) is 'n goeie speelprentkonsep vir die era waarin dit vervaardig is. Die primêre intrige val binne die gevegsport-genre, die sekondêre intrige binne die romantiese genre en die tersiêre intrige binne die grootword- (*coming of age*) genre. Die verhaal-inhoud van die romantiese intrige het baie ooreenkomste met dié van *Brutal Glory*. Die draaiboek het 'n klassieke dramatiese struktuur, effektiewe verhaalmomentum, 'n parallelle primêre en sekondêre intrige en 'n bevredigende einde (die held word skouerhoog as die oorwinnaar opgelig), en gebruik talle identifiseringstegnieke effektief vanaf die begin tot by die einde.

Brutal Glory (1989) is vervaardig teen 'n hoë begroting (R8 miljoen) vir Suid-Afrikaanse standaarde en was op die Amerikaanse mark gemik. Die oorspronklike storie is die ware verhaal van die wêreldbokskampioen Kid McCoy, wat 'n goeie konsep is vir 'n kommersiële speelprent. Die primêre intrige behels ook 'n gevegsport en die sekondêre intrige val ook binne die romantiese genre. In beide rolprente raak die (arm) held met swart hare verlief op 'n ryk blondkop meisie. Die grootste gebrek in die *Brutal Glory*-draaiboek is die feit dat dit 'n anti-intrige ("anti-plot") is. Die hoogtepunt kom aan die einde van die eerste bedryf, waarna die spanning afneem tot 'n antiklimaks aan die einde. Die einde is nie net 'n antiklimaks nie, maar die intrige bewerkstellig ook 'n onbevredigende einde (die held word skouerhoog en bewusteloos as die verloorder opgelig). Die tweede grootste gebrek is die afname in momentum vanaf die begin van die tweede bedryf. Dit word eerstens veroorsaak deur die anti-intrige-struktuur en tweedens deur die feit dat die primêre en sekondêre intriges grootliks in serie is. Die derde grootste gebrek is kykers se gebrekkige identifisering met die held, soos hier onder toegelig word.

4.1 *The Karate Kid*

Die speelprent begin met 'n titelsekwens waarvan die eerste skoot wys dat Daniel sy vriende in 'n laermiddelklas-woonbuurt (positiewe identifikasie – omstandighede) aan die Ooskus van Amerika verlaat en weggaan (positiewe identifikasie – omstandighede). Tydens die rit deur Amerika hoor die kyker sy stem wat sê dat hy nie na Kalifornië wil verhuis nie (positiewe identifikasie – behoeftes, motiverings en doelwitte), en dit word ook aangetoon dat hulle motor defektief is en aan die brand gestoot moet word (positiewe identifikasie – omstandighede). Met hulle aankoms in Kalifornië is Daniel die eerste persoon wat gewys word as die kamera in-zoom tot 'n nabyskoot (positiewe identifikasie – omstandighede). Hy is 'n 15-jarige Amerikaanse skoolseun (positiewe

identifikasie – fisiese eienskappe) wat duidelik ongelukkig is oor sy nuwe omgewing (beide positiewe identifikasie – omstandighede en negatiewe identifikasie – handeling).

Die beloofde swembad in die woonstelkompleks is droog en gekraak (positiewe identifikasie – omstandighede). Daniel is toegeneë tot en gee water aan 'n ou vrou se hond (positiewe identifikasie – handeling en persoonlikheidseienskappe). Hy is ook positief oor die ou vrou as sy nuwe vriend uitwys dat sy seniel is. Dit word duidelik dat hy nie 'n pa het nie (positiewe identifikasie – omstandighede). Hy het 'n ontspanne, grapperige en effens rebelse, maar gehoorsame, verhouding met sy ma (positiewe identifikasie – handeling). Die aand op die strand tydens 'n partytjie word getoon dat hy redelik vaardig is met 'n sokkerbal (positiewe identifikasie – handeling) en hy raak verlief op 'n meisie, Ali (positiewe identifikasie – behoeftes, motiverings en doelwitte). Hy is effens skaam (positiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe), maar skraap tog moed bymekaar en hanteer die situasie heel goed (positiewe identifikasie – handeling). As haar voormalige kêrel en sy vriende arriveer en hy haar afknou, staan Daniel hom teë en uiteindelik veg hulle (positiewe identifikasie - handeling). Hy word platgeslaan (positiewe identifikasie – omstandighede) deur Johnny, die plaaslike karatekampioen. Hy word verder verneder as hy daar lê en hulle motorfietswiele sand oor hom skop en wanneer hy Ali vra om hom net uit te los sonder om na haar te kyk (positiewe identifikasie – omstandighede). Sy nuutgevonde vriende verlaat hom (positiewe identifikasie – omstandighede).

Die volgende oggend is hy eers ontwykend, maar uiteindelik onderdanig toe sy ma aandrang om te sien hoe sy oë agter sy donkerbril lyk (positiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). By die skool word hy weer voor Ali deur die boelies verneder (positiewe identifikasie – omstandighede) en hy verloor sy humeur (negatiewe identifikasie – handeling). Die volgende dag word hy ontugter toe hy ontdek dat Johnny en sy bende aan die karateklub behoort waarby hy wil aansluit (positiewe identifikasie – omstandighede). Sy ma sê dat hulle in elk geval nie die karateklasse kan bekostig nie (positiewe identifikasie – omstandighede).

Die aand stamp die bende hom met fiets en al teen 'n afdraand af en hy val baie hard. Sy fiets is stukkend en hy het 'n kneusplek op sy voorkop (positiewe identifikasie – omstandighede en fisiese eienskappe). Hy is baie emosioneel en sê vir sy ma dat hy wil teruggaan na die Ooskus (positiewe identifikasie – behoeftes, motiverings en doelwitte). Die volgende dag is daar wrywing tussen hom en Ali as hy die bende probeer vermy (positiewe identifikasie – omstandighede).

Met die hulp van die opsigter, meneer Miyagi, gaan hy na die skool se maskerbal en dit word getoon dat hy sjarmant en romanties is teenoor Ali (positiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). Hy trek Johnny 'n streep wat beide snaaks is en moed vereis (positiewe identifikasie – handeling). Johnny en sy bende jaag hom en slaan hom pap (positiewe identifikasie – omstandighede). Hy word deur meneer Miyagi gered.

4.2 Brutal Glory

'n Jong Kid McCoy (positiewe identifikasie – fisiese eienskappe) steel aan die begin van die intrige (negatiewe identifikasie – handeling) drie appels van 'n bejaarde vroulike straatsmous wat hom so pas 'n guns bewys het (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). Hy eet egter nie die vrugte nie (negatiewe identifikasie – handeling): hy druk een tussen 'n motorwiel se speke in en 'n ent verder gooi hy die ander twee aggressief na die voete van 'n man wat hom nie in diens wil neem nie (negatiewe identifikasie -

persoonlikheidseienskappe). Hy steel 'n hangertjie van 'n ryk meisie se nek (negatiewe identifikasie – handeling) en hardloop weg deur rats verskeie hindernisse te oorkom (positiewe identifikasie – handeling). Later raak hy betrokke by 'n geveg teen straatboewe en veg dapper (positiewe identifikasie – handeling). As 'n boksafrigter tussenbeide tree, jak McCoy hom af (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). Die afrigter nooi hom gimnasium toe en die kyker besef dat McCoy nie kan lees nie (beperkte positiewe identifikasie – omstandighede, want hy loop rond terwyl hy in die skool moet wees).

Die aand by sy armoedige huis (positiewe identifikasie – omstandighede) word hy verneder deur sy alkoholis-pa en dan uit die huis gejaag (positiewe identifikasie – omstandighede). Hy gaan gimnasium toe en is baie aggressief en onbeskof teenoor die boksafrigter en die bestuurder van die gimnasium (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). Hulle laat hom teen 'n swaargewig boks en hy word uit die kryt geslaan (positiewe identifikasie – omstandighede). Hy is 'n swak verloorder en dreig om te loop (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe), maar bly uiteindelik en word 'n suksesvolle bokser (positiewe identifikasie – behoeftes, motiverings en doelwitte, sowel as handeling). Dit word getoon dat hy dit geniet om die ander boksters pap te slaan (negatiewe identifikasie – handeling en persoonlikheidseienskappe)

Met die oog op 'n wêreldtitelgeveg vra hy die kampioen vir werk as 'n skermmaat. Hy gee voor dat hy baie onderdanig en bewus van sy beperkinge is en dat hy en sy ma die geld nodig het (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). Die kampioen is baie vaderlik, kry hom jammer en neem hom in diens (positiewe identifikasie met opponent). Tydens skermessies gee hy voor dat hy nie opgewasse is teen die kampioen nie (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe) en agteraf slaap hy by die kampioen se vriendin (negatiewe identifikasie – handeling). Toe die kampioen dit uitvind, jaag hy haar weg (negatiewe identifikasie – handeling).

'n Wêreldtitelgeveg word tussen hulle gereël. Tydens 'n ete met die kampioen hou hy hom baie nederig en sê hy weet die kampioen gaan hom klop (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe). Hy vra dat die geveg bekook word: die kampioen kan wen, hy moet net 'n paar rondes wag voor hy hom uitslaan (negatiewe identifikasie – handeling). Die kampioen is agterdogtig, maar stem uiteindelik vaderlik in (positiewe identifikasie met opponent). Die aand van die titelgeveg slaan hy die kampioen pap en bebloed (positiewe identifikasie met opponent), geniet elke oomblik daarvan (negatiewe identifikasie – persoonlikheidseienskappe) en word die nuwe kampioen (positiewe identifikasie – behoeftes, motiverings en doelwitte).

4.3 Vergelyking tussen die twee films

Uit die voorgaande is dit duidelik dat *The Karate Kid* baie meer positiewe identifikasie met die held (primêre hoofkarakter) skep as *Brutal Glory*. Om 'n meer kwantitatiewe vergelyking tussen die aanwending van identifiseringstegnieke binne die twee rolprente te tref, het die navorser die effektiwiteit van kyker-identifisering met die helde in beide speelprente vergelyk deur middel van 60 vrae. Die evaluering vir elke vraag is aangedui op 'n 5-punt-interval-skaal wat strek van -1 deur 0 tot +3.

Die punte vir elke afdeling en die somtotaal is as volg:

Afdeling	<i>Brutal Glory</i>	<i>Karate Kid</i>
Algemeen (6 vrae)	4	16
Behoeftes, motiverings en doelwitte (5 vrae)	4	10
Omstandighede (10 vrae)	6	19
Persoonlikheidseienskappe (27 vrae)	13	32
Fisiese eienskappe (5 vrae)	10	8
Handeling (8 vrae)	5	10
Totaal	42	95

Brutal Glory het 'n effens hoër telling ten opsigte van fisiese eienskappe as *The Karate Kid*, maar *The Karate Kid* se telling vir die ander vyf kategorieë is minstens twee keer hoër as dié van *Brutal Glory*. Die hoër telling van Daniel Caruso en die lae telling van Kid McKoy ten opsigte van persoonlikheidseienskappe, behoeftes, en motiverings en doelwitte illustreer ook die feit dat Daniel 'n ronder karakter is as Kid. Wat nie reflekteer in die punte nie, is die elemente in *Brutal Glory* wat identifikasie ondermyn en dus eerder antipatie as empatie skep.

The Karate Kid het \$193 miljoen (aangepas vir 2008) in die VSA alleen verdien en was so gewild dat daar drie opvolgfilms vervaardig is. *Brutal Glory* het finansiëel misluk in Suid-Afrika en is nooit in die VSA vrygestel nie (www.imdb.com).

5. Samevatting

Daar is 'n magdom riglyne/tegnieke deur die jare in sekondêre bronne geïdentifiseer waardeur identifikasie met 'n karakter geskep kan word. Alhoewel hierdie tegnieke nêrens saamgevat is in een handboek nie, word daar sedert die laat tagtigerjare in baie publikasies daarna verwys. Indien hierdie tegnieke effektief aangewend word, kan dit meebring dat die kyker 'n relatief sterk emosionele band met 'n karakter in die kort bestek van selfs 'n speelprent ontwikkel. Hiermee word die karakter 'n voertuig waardeur die kyker betrokke raak by die intrige. Die doelwitte, terugslae en oorwinnings van die karakter word nou die doelwitte, terugslae en oorwinnings van die kyker.

In 'n goed-ontwerpte draaiboek met 'n sterk dramatiese struktuur kan die aanwending van identifiseringstegnieke die betrokkenheid van kykers verskuif van objektiewe waarnemer tot subjektiewe deelnemer. Dit is soortgelyk aan die sterk emosies wat 'n ouer beleef tydens sy kind se sportwedstryd of talentkompetisie. As die kind suksesvol is, is die ouer bly/eufories; as die kind misluk, is die ouer spyt/depressief. As die draaiboek dus 'n bevredigende einde het, sal die kyker, net soos die ouer, bereid wees om finansiële uitgawes aan te gaan om die rolprentdrama te sien. Dit kan die verskil maak tussen geen, plaaslike of internasionale verspreiding, finansiële sukses of mislukking en 'n bloeiende of sukkelende rolprentbedryf.

Bibliografie

- Abrams, M.H. 2005. *A glossary of literary terms*. Boston: Thomson Wadsworth. 8ste uitgawe.
- Bordwell, D. en N. Carroll (reds.). 1996. *Post-theory: Reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Dancyger, K. en J. Rush. 2002. *Alternative scriptwriting: Successfully breaking the rules*. Boston: Focal Press.
- Gerrig, R.J. en D.A. Prentice. 1996. Notes on audience response. In Bordwell en Carroll (reds.) 1996.
- Hauge, M. 1988. *Writing screenplays that sell*. Londen: Elm Tree Books.
- Hill, W.A. 1919. *Ten million photoplay plots*. Los Angeles: The Feature Photodrama Company.
- Hollenbach, S.S.R. 1980. *Analysis of processes involved in screenwriting as demonstrated in screenplays by Ernest Lehman*. Ongepubliseerde doktorsproefskrif, University of Texas.
- Human, H.J. 1988. *Aspekte van karakterskepping by die skryf van rolprent- en televisiedraaiboeke*. Ongepubliseerde M.A.-verhandeling, Noordwes-Universiteit.
- Human, J.F. 2007. *'n Kontrolelys vir die skryf en evalueer van dramadraaiboeke*. Ongepubliseerde doktorsproefskrif, Universiteit van Pretoria.
- Katahn, T.L. 1990. *Reading for a living: How to be a professional story analyst for film and television*. Los Angeles: Blue Arrow Books.
- Louw, D.A. en D.J.A. Edwards. 1998. *Sielkunde: 'n Inleiding vir studente in Suider-Afrika*. 2de uitgawe. Johannesburg: Heineman.
- Manstead, A.S.R., N. Frijda en A. Fischer. 2004. *Feelings and emotions: the Amsterdam symposium*. Cambridge University Press.
- Miller, W. 1998. *Screenwriting for film and television*. Boston: Allyn & Bacon.
- Moxon, T.A. 1963. *Aristotle's poetics/Demetrius on style/Longinus on the sublime*. Londen: JM Dent & Sons.
- Mueller, R. 2006. Persoonlike onderhoud met Ria Mueller, vervaardiger jeugprogramme (1976-2000), SAUK-Televisie.
- Neill, A. 1996. Empathy and (film) fiction. In Bordwell en Carroll (reds.) 1996.
- Oatley, K. 2004. From the emotions of conversations to the passions of fiction. In Manstead, Frijda en Fischer 2004.
- Patterson, F.T. 1920. *Cinema craftsmanship: A book for photoplaywrights*. New York: Harcourt, Brace and Howe, Inc.

Press, S. 2004. *The complete idiot's guide to screenwriting*. New York: Alpha Books. 2de uitgawe.

Russin, R.U. en W.M. Downs. 2000. *Screenplay: Writing the picture*. New York: Harcourt College.

Santrock, J.W. 2000. *Psychology*. Boston: McGraw-Hill. 6de uitgawe.

Trottier, D. 1998. *The screenwriter's bible: A complete guide to writing, formatting, and selling your script*. Los Angeles: Silman-James Press. 3de uitgawe.

Vogler, C. 1998. *The writers journey: Mythic structures for writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.

Weiten, W. 2004. *Psychology: Themes and variations*. Belmont: Wadsworth.

www.imdb.com (15 November 2008 geraadpleeg).

Eindnotas

1. Die woorde *held*, *hy* en *hom* verteenwoordig beide geslagte.
2. In hierdie artikel word die term *rolprentdrama* benut om alle verhalende rolprente, soos speelprente/films en televisiereekse en -sies in te sluit.