



DIE RSG RADIODRAMASKRYFKOMPETISIE IN SAMEWERKING MET DIE ATKV

*** 2025**



RADIODRAMAHANDLEIDING



SLUITINGSDATUM:
Donderdag 31 Julie 2025

DIEN INSKRYWING AANLYN IN:
<https://shorturl.at/q6CLF>



INHOUDSOPGAWE

1.	DIE DOEL VAN HIERDIE HANDLEIDING	1
2.	VIR WIE SKRYF JY?	1
3.	DIE BEGRIP DRAMA.....	1
4.	DIALOOG	3
5.	HULPMIDDELS.....	6
6.	AANBIEDINGSTEGNIEKE.....	14
7.	TEMAS	16
8.	WENKE.....	17
9.	TEKS FORMAAT (HOE MOET DIE TEKS LYK?).....	18
10.	VOORBLAD UITLEG EN TEKS VOORBEELD	19

ADDENDUM

Waarna kyk beoordelaars en regisseurs by die beoordeling van inskrywings en die keuring van radiodramas?.....	i
---	---

1. DIE DOEL VAN HIERDIE HANDLEIDING

Hierdie handleiding is veral gemik op die minder ervare skrywers, maar sal ook ervare skrywers help met sake soos formaat, die hantering van toneelverandering en verskeie tegniese aspekte.

Geen handleiding kan iemand leer skryf nie – dit kan hoogstens riglyne gee. Ons veronderstel dat jy reeds kan skryf, dat jy 'n fyn waarnemingsvermoë en vrugbare verbeelding het, 'n sensitiewe oor (aangesien jy vir die radio gaan skryf), en dat jy die taal waarin jy skryf goed kan beheers. Dit is basiese toerusting.

Die doel van hierdie handleiding is om jou te help om te voldoen aan die eise wat die radiomedium aan die skrywer stel.

2. VIR WIE SKRYF JY?

Jy skryf vir die luisteraar en dit is noodsaaklik om sy of haar aandag uit die staanspoor te boei.

Die teaterganger wat 'n toneelopvoering bywoon, sal waarskynlik 'n vervelike opvoering verduur, omdat hulle te hoflik is om op te staan, of omdat hulle duur vir hulle sitplekke betaal het. Die luisteraar se omstandighede is anders. Hulle sit by die huis of in die motor en het 'n keuse van verskeie radiostasies. Niks verhoed hulle om 'n ander stasie te kies of, nog erger, om af te skakel nie. Die lotgevalle van jou skryfwerk lê dus in die hand van iemand wat 'n knoppie kan druk of draai. Hy moet reeds op bladsy een van jou teks besluit dat hy wil luister. Moenie dink hy gaan wag tot by bladsy tien nie...

Die luisteraar kan enigiemand wees - 'n professor, 'n skrynwerker, 'n huisvrou, 'n student, 'n huiswerker of 'n sakeman. Dit is nie altyd moontlik om almal gelyktydig tevrede te stel nie, maar dit is tog nodig om 'n wye gehoor in gedagte te hê wanneer jy skryf.

3. DIE BEGRIP DRAMA

LET WEL: Wanneer ons hier verwys na drama sluit dit komedie in.

Daar bestaan verskillende vorms van drama, soos die verhoogdrama, die rolprent, die radio-, die televisiedrama, opera, ballet en die dansdrama.

Al hierdie genres het iets in gemeen - daar is 'n teks of draaiboek of uitgewerkte choreografie.

Alle dramas kan in een van die volgende kategorieë ingedeel word, of dit kan 'n mengsel daarvan wees:

- Die uitbeelding van die lewens van gewone mense,
 - Die skepping van opwinding en aandoening,
 - 'n Stuk wat jou die heeltid in spanning hou,
 - iets wat jou opvoed en vermaak,
 - 'n Intrige wat jou deurentyd laat wonder en
 - 'n Werk wat jou gehoor amuseer.
- 3.1. By die *radiodrama* is daar 'n element in die spel wat nie by die verhoogdrama ter sprake is nie. Dit is die *meeskeppende* vermoë van die luisteraar. Wanneer iemand na 'n radiodrama luister, skep hulle die gebeure, omgewing, karakters, ens. in hulle verbeelding volgens 'n eie verbeeldingskrag en verwysingswêreld. Verskeie partye skep dus aan die werk: die skrywer, regisseur, die spelers en die luisteraar. Vandaar die feit dat die radiodrama *dikwels teater vir die blinde* of *teater van die verbeelding* genoem word.
- 3.2. Die radiodrama is in die eerste plek DRAMA. As dit nie aan die grondvereistes van goeie drama voldoen nie, sal dit ook nie 'n goeie radiodrama – ook genoem hoorspel – wees nie. *Daar is dus nie net verskille tussen die verhoogdrama en die radiodrama nie, maar ook ooreenkomste.* Kom ons kyk na 'n paar eise wat aan die dramaturg gestel word.



3.2.1. Die storielyn en karakterisering moet boeiend en geloofwaardig wees. Dit beteken dat die teks lig moet werp op die motiewe of dryfvere van die karakters in die drama en dat daar vir alles wat die karakters doen, 'n geloofwaardige rede of motivering sal wees.

3.2.2. Drama veronderstel botsings of konflik wat na 'n klimaks lei. Daarop volg (dikwels, maar nie noodwendig nie) 'n ontknoping wat 'n oplossing bied, hetsy deur 'n versoening of oorwinning van die een of ander aard, of deur die totale vernietiging van een van die botsende elemente, bv. die ondergang van 'n tragiese held of heldin of die bose.

Botsing en teenstelling (konflik en kontras) lê in die diepste wese van menswees opgesluit. Ons hele bestaan kan herlei word na voortdurende botsing tussen die goeie en die slegte, reg en verkeerd, lewe en dood, droom en werklikheid. Die hele menslike bestaan bied dus basiese stof vir drama.

i. Alles wat hierbo gesê is, geld vir die radiodrama. Iemand wat 'n radiodrama lees, moet in hulle verbeelding **hoër** hoe dit klink en wanneer hy hoor, moet hy ook **siën** wat gebeur. Dit is hoe 'n keurder 'n teks beoordeel.

3.2.3. Die tema van 'n radiodrama kan net slaag as dit deur die volgende dramatiese boustene uitgebeeld word: milieu, karakterisering (wat natuurlike, geloofwaardige dialoog insluit), konflik en kontras asook 'n stewige struktuur (wat simplisties gestel, berus op 'n begin, middel en einde).

'n Hulpbron wat dit eenvoudig en effektief uiteensit is byvoorbeeld Die Held se Reis deur Joseph Campbell. Dit is 'n handige hulpmiddel om karakters se rolle te identifiseer, onderskei en definisie te gee. Die Held se Reis sit ook die fondasie uiteen waarop jy 'n sterk storie kan bou met 'n storielyn wat sin maak en die gehoor help om dit te volg. Sonder rigting gaan die storie bloot 'n losstaande klomp gebeurtenisse wees wat geen sin maak as dit nie berekend uiteengesit is nie.

Die Held se Reis is 'n narratiewe struktuur wat deur Joseph Campbell geïdentifiseer is in sy boek The Hero with a Thousand Faces. Dit beskryf die tipiese reis wat 'n held of hoofkarakter onderneem in mitologie, literatuur en film. Die struktuur bestaan gewoonlik uit drie hoofdele: Die Vertrek, Die Inisiasie, en Die Terugkeer, elk met spesifieke fases.

I. Die Vertrek (Oproep na Avontuur)

Hier begin die held se verhaal in die gewone wêreld, maar word geroep na 'n avontuur wat sy lewe verander.

- Die Gewone Wêreld: Die held leef in sy alledaagse omgewing, onbewus van die groot avontuur wat voorlê.
- Die Oproep na Avontuur: 'n Gebeurtenis dwing die held om op 'n reis te gaan – 'n uitdaging of gevaar dreig.
- Weiering van die Oproep: Die held huiwer dikwels, uit vrees of twyfel, en probeer die oproep tot avontuur vermy.
- Ontmoeting met die Mentor: 'n Wyse mentor of gids verskyn om die held te help voorberei.
- Oorskryding van die Eerste Drempel: Die held laat die bekende wêreld agter en betree die onbekende.

II. Die Inisiasie (Toetse, Geallieerdes en Vyande)

Die held word aan verskeie uitdagings en struikelblokke onderwerp, wat hom sterker en wyser maak.

- Toetse, Geallieerdes en Vyande: Die held ontmoet bondgenote en teenstanders, en moet verskeie toetse slaag.
- Die Diepste Grot: Hy bereik die mees gevaarlike of mees uitdagende deel van sy reis.



- Die Groot Oomblik (Openbaring of Klimaks): Die held ervaar 'n kritieke oorwinning of insig, dikwels deur selfopoffering.
- Die Beloning (Die Elikser): Na sy sukses ontvang die held iets van groot waarde – fisies of geestelik.

III. Die Terugkeer (Transformasie en Terugkeer)

Met sy nuwe kennis en ervaring moet die held terugkeer na sy gewone wêreld.

- Die Pad Terug: Die held keer terug huis toe, dikwels met nuwe gevare of uitdagings onderweg.
- Die Wedergeboorte: Hy ervaar 'n laaste toets wat hom finaal verander.

Die Terugkeer met die Elikser: Die held bring sy nuwe insigte en vaardighede terug om ander te help. Hierdie struktuur kom oral in mites, legendes, boeke en fliks voor en vorm die ruggraat van epiese verhale.

Hiermee 'n visuele illustrasie van Die Held se Reis:

<https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>

Alhoewel Joseph Campbell Die Held se Reis se fokus op mitologie, literatuur en film plaas kan dit net so op radiodrama toegepas word. 'n Goeie drama sal altyd uit sterk karakters, 'n boeiende storie en 'n struktuur bestaan wat deur die kyker en luisteraar gemaklik gevolg kan word.

4. DIALOOG

Die radiodrama moet uit die aard van die saak 'n *storie* hê en in die meeste gevalle word dit deur dialoog vertel. 'n Probleem wat onervare radioskrywers dikwels ondervind, is *hóé om die storie te vertel en hoe om die karakters met mekaar te laat praat*, want dit is nie altyd so maklik om goeie dialoog te skryf nie. Om bloot woorde in karakters se monde te lê, is nie dialoog nie. Die tema (die *boodskap*) van die radiodrama kan net slaag as dit behoorlik deur dramatiese bou (eksposisie, verwikkeling, klimaks en afloop) ontwikkel word, gerugsteun deur karakters van vlees en bloed en natuurlike, geloofwaardige dialoog.

Die volgende sal help om goeie, geloofwaardige en speelbare dialoog te skep:

- 4.1. Dit moet *natuurlik* wees. Dit moet klink soos spreektaal, nie skryftaal (prosa) uit 'n teksboek nie. Woordkeuse van spreektaal verskil daadwerklik van skryftaal of boektaal.
- 4.2. Wanneer mense met mekaar praat, gebruik hulle gewoonlik korter sinne as wanneer hulle skryf. Daar is ook dikwels frases wat onderbreek word deur nuwe gedagteprosesse of reaksies van ander karakters, of onderbrekings wat veroorsaak word deur telefone, voordeurklokkies, en so meer.

Ons beveel aan dat skrywers vir die radiodrama kort sinne gebruik. Dialoog bestaande uit lang sinne, is dikwels nie alleen moeilik om te vertolk nie, maar ook moeilik vir die luisteraar – wat dit net een keer hoor – om te volg. Hy of sy moet onmiddellik verstaan wat 'n betrokke karakter sê.

- 4.3. Wanneer gewone gesprekke of vertellings getranskribeer word, lyk dit gewoonlik baie anders as wat dit geklink het, en dit verskil hemelsbreed van gewone geskrewe taal. Hier is twee voorbeelde:

Iemand vertel van sy kinderjare op Riviersonderend. Hy is 'n gegradueerde.

"My oom was die skoenmaker en dit het hom baie gehinner in sy werk as barbier, as hy nou nog moet skoene ook gee vir die mense wat Saterdagmiddag ... as hulle nou ingekom het vir die nagmaal, dan's hulle almal baie haastig om hulle Sondagskoene te kry en hulle hare te laat sny, dat hulle môre reg is, en dan is dit nou eintlik my werk om die skoene netjies skoon te maak en hulle blink te poleer dat hulle goed lyk, en dan sit ek elkeen s'n ...



draai ek nou toe in 'n koerant en dit gee ek vir hom as hy kom, en dan so tussenin vee ek so om die barbierstoel dat die hare nie te dik moet lê nie."

'n Omroeper lewer kommentaar oor 'n rugbywedstryd. Hy moet vinnig dink en vinnig praat.

"Dan kry hy hom in die hande, hy steek half vas, hy klop twee manne, dan vat Giepie van Zyl hom vas, hy gee aan na Naas Botha. Net buitekant sy kwartgebied skop Naas Botha ... hy gaan hom nie uitkry nie. Garth Wright vang hom, maar hy laat hom vorentoe val. Wat sê die skeidsregter? Nee dit was nie 'n aanslaan nie. Wright wat steeds vorder met die bal, en dan is dit die O.P. se Andrew Patterson wat hom kry. Hy gee aan na George Rautenbach binnekant die kwartgebied van Noord Transvaal en dan kom hy uit en 'n strafskop aan die O.P. 'n Strafskop aan die Oostelike Provinsie as hy uitkom na die O.P. se kant toe, as Garth Wright hom optel onmiddellik 'n strafskop aan die O.P."Ervaring het bewys dat korter spraakbeurte makliker vertolk, 'n vinniger tempo aan die werk verleen en groter geloofwaardigheid en natuurlikheid meebring. Dit beteken egter nie dat langer spreekbeurte altyd vermy moet word nie, maar die skrywer moet versigtig wees dat dit nie soos prosa begin klink nie. Daar is uitstekende werk met langer spreekbeurte. Dink maar aan Shakespeare se dialoog en monoloë. Skrywers met Shakespeare se vaardigheid ten opsigte van dialoog, is helaas redelik dun gesaai.

- 4.5. Monoloë werk selde oor die radio. Daar is nie 'n algehele verbod daarop nie, maar dit moet spaarsaam gebruik word. Alhoewel die meerderheid (veral beginner-) skrywers swak vaar met monoloë, is daar uitstekende radiodramas met monoloë.
- 4.6. Dit is noodsaaklik dat karakters *geïdentifiseer* word, byvoorbeeld deur mekaar aan te spreek. Dit is frustrerend om na 'n stuk te luister en nie te weet wie met wie praat nie. Dit is egter sleg vir speelbaarheid as dit oordoen word. Dit spreek vanself dat die frekwensie van identifisering ook afhang van die lengte van tonele. In 'n kort toneel is een keer voldoende, maar in tonele van byvoorbeeld etlike bladsye is dit beslis nodig om karakters meer kere te identifiseer. Wissel die plasing van die name in sinne ook af (dus nie nê aan die begin of aan die einde van 'n sin nie), en probeer om identifisering van die betrokke karakters nie in twee opeenvolgende spreekbeurte te laat plaasvind nie, sodat dit meer natuurlik klink.
- 4.7. Dialoog moet die gehoor op 'n subtiële manier laat *sien*. Dit beteken dat sommige dinge wat die gehoor op die verhoog sien, in die radiodrama deur middel van dialoog oorgedra moet word. Dit help, saam met byklanke en akoestiek, om die luisteraar se verbeelding te stimuleer, ook ten opsigte van die omgewing en voorkoms van die karakters.

Kyk na die volgende voorbeeld uit **Die Ondernemer** deur Daan Retief. Let op hoe onopvallend die dialoog die luisteraar se oog lei.

- | | | |
|-------------|---|--|
| 1. MYNHARDT | : | Stap u saam, meneer Van Rensburg? |
| 2. RENSBURG | : | (INGEDAGTE) E ... ja, Dokter. (BEWEEG WEG) Ek stap saam kar toe. |
| BYK | : | DEUR OOP. |
| 3. RENSBURG | : | Stap maar deur, Dokter. |
| 4. MYNHARDT | : | Dankie. |
| BYK | : | DEUR TOE. ENKELE VOËLTJIES TJIRP. |
| 5. MYNHARDT | : | Dit was 'n lekker dag. |
| 6. RENSBURG | : | E ... ja. Oppas, die tuinhekkie. 'n Mens moet eers hierdie draad ... soja. |
| BYK | : | TUINHEKKIE KNARS. |
| 7. RENSBURG | : | Ja, lekker dag gewees vandag. Nou nog warm. |

Die dialoog moet *karakteriseer*. Alle mense praat nie dieselfde nie, omdat hulle agtergrond, opvoeding en geaardheid verskil. Dit beteken nie dat die loodgieter agterlik klink en die professor of hy 'n woordeboek ingesluk het nie. Miskien praat mense bloot verskillend omdat hulle verskillende mense is.

'n Kreatiewe manier om 'n karakter se persoonlikheid te ontwikkel is om van die "16 Personalities" toets gebruik te maak. Op die skakel, <https://www.16personalities.com/personality-types>, word 16 persoonlikheidstipe gelys waaruit



'n karakter gevorm kan word. Hierdeur is dit moontlik om karakters van mekaar te onderskei deur 'n unieke persoonlikheid vir die karakter te skep en dit daarvolgens die dialoog aan te pas.

Hier is 'n baie eenvoudige voorbeeld van karakteriserende dialoog. Ons laat drie verskillende persone dieselfde inligting oordra. Die tema is: 'n Man word in die straat voor 'n apteek omgery en is ernstig beseer. Drie verskillende mense sien dit gebeur, en gaan vra die apteker om hulp te ontbied.

Die drie persone is 'n vrou, die bestuurder van die motor en 'n predikant.

Ons begin by die vrou.

1. VROU : (BEWEEG TOT OP MIK. UITASEM) Meneer... ag Meneer, bel die ambulans en kom help gou. Dis verskriklik!
2. APTEKER : Wat is verkeerd?
3. VROU : Dis net bloed. Dit voel of ek gaan flou word.
4. APTEKER : Wat het gebeur?
5. VROU : 'n Man... hier buite in die straat. 'n Kar het hom omgery. Ek dink hy's dood.
6. APTEKER : Ken u die man?
7. VROU : Moenie net daar staan nie. Gaan help hom!
8. APTEKER : Het u gesien wat gebeur het?
9. VROU : Ja! Ek het die kar se remme gehoor. Toe maak ek my oë toe. En toe ek weer kyk, toe lê hy daar.

Jy sal merk dat die vrou nie mooi samehangend vertel wat gebeur het nie. Sy sal nie 'n goeie getuie in die hof wees nie. Maar sy is 'n wonderlike karakter vir 'n drama.

Die bestuurder van die motor:

1. MAN : Mag ek asseblief jou telefoon gebruik?
2. APTEKER : Wat's verkeerd? Waarom bewe u so?
3. MAN : Ek het nou net gesien hoe 'n man hier voor jou apteek raakgery word. Ek moet die polisie en die ambulans kry.
4. APTEKER : Sit, ek sal dit doen. (BEWEEG WEG) My assistent sal vir u 'n kalmeermiddel bring.
5. MAN : Maak net gou... met die bellery. (VIR HOMSELF) Ellendeling! Dronk boonop. Reg voor die kar ingeloop!
6. ASS : (BEWEEG TOT OP MIK) Hier's iets om u te kalmeer. Drink dit.
7. MAN : Dankie. Gaan kyk tog of julle iets vir daardie vent in die straat kan doen.

Uit die manier waarop hierdie man sy storie vertel, kan ons heelwat aflei. Hy doen sy plig deur die polisie en die ambulans te laat ontbied. Hy het self groot geskrik, maar onthou wat gebeur het.

Laastens, die formele predikant:

1. PRED : Meneer, daar het pas 'n ongeluk voor u apteek plaasgevind.
2. APTEKER : Wat het gebeur? Ek het 'n kar se remme gehoor en toe 'n slag.
3. PRED : 'n Man het voor 'n motor beland. Sal u so vriendelik wees om hulp te ontbied? Ek vrees die arme man is ernstig beseer.
4. APTEKER : Ek bel dadelik die ambulans en die polisie.
5. PRED : Baie dankie.

BYK : NOMMER WORD GESKAKEL.

6. PRED : Tog so tragies, al die ongelukke. Dis of mense net nie meer omgee nie.



Die predikant reageer anders, en praat dus anders as die vrou en die bestuurder van die kar. Wat hier gedeemonstreer word is dat elke mens die gebeure om hom volgens sy eie aard en ervaringsveld interpreteer en verwoord. Elkeen het sy eie taalregister, taalgebruik en woordeskat.

Dialog is die woorde wat die storie vertel. Karakters word gebruik om hierdie woorde te spreek uit hul eie mond en volgens die rol wat hulle vervul. Daar moet dus baie klem geplaas word op wat gesê word, hoe dit gesê word en wie dit sê. Elke karakter word onderskei deur dialog deur wyse van spraak en unieke eienskappe. Hou sinne kort en wees strategies met watter inligting deur wie gedeel word om die storie te vertel.

5. HULPMIDDELS

Die opskrif van hierdie afdeling kon gewees het, *byklanke*. Maar daar is meer hulpmiddels as byklanke, en dit is goed om daarvan kennis te neem. Ons gaan kyk na akoestiek, perspektief, byklanke en musiek. Dit vervul dieselfde funksie as die dekor, kostuums en beligting in 'n verhoogstuk. As die beligting van 'n verhoogstuk goed gedoen is, praat niemand daaroor nie, maar as dit swak en hinderlik is, sien almal dit raak. Dit geld ook die hulpmiddels in 'n radiodrama.

5.1. Akoestiek

Daar is twee basiese vorms van akoestiek, naamlik *dood* en *lewendig*. 'n Dooie akoestiek word gebruik vir buitenele, en 'n lewendige akoestiek vir binnenshuise tonele. Daar is net een vorm van dooie akoestiek, maar verskillende tipes lewendige of binne-akoestiek. Laasgenoemde word bepaal deur die grootte van die vertrek, ens. waarin die toneel hom afspeel. Die doel met verskillende tipes akoestiek, is om tonele meer doeltreffend te lokaliseer (byvoorbeeld om onderskeid te tref tussen die sitkamer en die kombuis, 'n groot ruimte soos 'n leë fabriek of 'n grot) óf bloot om atmosfeer te skep. Gelukkig is die aanduiding van akoestiek nie die skrywer se taak nie, maar berus dit suiwer op die diskresie en kreatiwiteit van die regisseur. Wat wél belangrik is, is dat die skrywer duidelik aan die begin van elke toneel aandui waar dit afspeel, en indien belangrik, die tyd van die dag. Dui dit só aan:

MUSIEK DOOF NA DAKTUIN VAN DOLF SE KANTOORKOMPLEKS. VER

GEDRUIS VAN OGGEND-SPITSVERKEER.

(Dit is dus onnodig om pertinent aan te dui dat 'n toneel binne of buite afspeel. Die voorbeeld hierbo dui by implikasie aan dat die toneel buite afspeel. Let ook op dat al die nodige inligting aan die regisseur en produksiespan verskaf word: Waar die toneel afspeel, of daar spesifieke agtergrondbyklanke hoorbaar is, asook die tyd van die dag.)

Of:

MUSIEK KRUISDOOF MET PASSASIERSTRALER WAT IN A/G LAND. GEDRUIS

VAN BESIGE LUGHAWE MET DOWWE AANKONDIGING OOR DIE

LUIDSPREKERSTELSEL IN DIEP A/G.

(Al die nodige inligting word ook in hierdie ietwat meer bedrywige omgewing verskaf: Waar die toneel afspeel, by implikasie dat dit binne is, en watter omgewingsbyklanke benodig word om die luisteraar midde-in die ruimte te plaas waar die handeling gaan plaasvind. Let ook op dat die terminologie tussen die twee voorbeelde verskil: DOOF **NA** en KRUISDOOF **MET**. 'n Kruisdoof word alleen bewerkstellig wanneer *aaneenlopende* klank (soos bv. musiek, wind of reën) geleidelik uitdoof en vervang word met 'n ander *aaneenlopende* klank wat geleidelik en terselfdertyd indooft. Sien ook 5.4 waar meer oor DOWE gesê word.)

5.1.1. Perspektief

Perspektief (die afstand van die mikrofoon van geluid – BYKLANK of spraak) is 'n belangrike hulpmiddel om die luisteraar in staat te stel om die illusie van ruimte waarin



'n toneel afspeel, te visualiseer. As 'n speler byvoorbeeld by 'n deur inkom, die deur oopmaak en praat, moet die deur op dieselfde afstand as die speler wees, anders mag die luisteraar dink dat iemand anders by die deur ingekom het. In die voorbeelde hierbo met betrekking tot akoestiek, word daar juis ook perspektiewe van byklanke aangedui: VER, A/G (agtergrond) en DIEP A/G.

5.2. Byklanke

Byklanke is iets wat hoorbaar is en help die luisteraar om 'n visuele beeld te vorm van die omgewing waarin die karakters hulle bevind. Die doel van byklanke is om TYD, PLEK en HANDELING (AKSIE) aan te dui en atmosfeer te skep. 'n Byklank is nie 'n spelaanwysing nie. 'n Spelaanwysing gee 'n instruksie aan 'n speler om 'n woord, spreekbeurt of reaksie op 'n wyse te speel wat die emosie en bedoeling daarvan weergee. 'n Sug is nie 'n byklank nie maar eerder 'n spelaanwysing om die speler te help met 'n woord of spreekbeurt.

Daar is min realistiese geluide wat die radio nie kan weergee nie. Daarom is dit vir jong skrywers 'n groot versoeking om al wat byklank is in hulle dramas in te werk. Wees versigtig daarvoor, want dit kan verwarrend wees en die fokus of aandag van die dialoog, m.a.w. dit wat primêr die intrige (storielyn) dra, aflei. Soos elke faset van die radiodrama – handeling, akoestiek of dialoog – moet ook BYKLanke funksioneel en gemotiveerd wees. 'n SUGGESTIE van byklanke is veel beter as 'n oordad daarvan.

Dit is onder normale omstandighede ***totaal onnodig*** om voetstappe aan te dui, aangesien karakters sonder uitsondering deur middel van dialoog nader of weg gedoof moet word. Laat die insluiting van voetstappe weer eens oor aan die diskresie en kreatiwiteit van die regisseur. 'n Voorbeeld van wanneer voetstappe aangedui word, is wanneer spanning of misterie gebou word. Moet egter nie bloot **VOETSTAPPE** aandui nie, want dit is niksseggend. Dui dit só aan: **SWAAR VOETSTAPPE DOOF STADIG UIT A/G OOR BETONVLOER TOT OP MIK**, of: **KRISTOFF SLUIP PAAR TREE OP MIK DEUR LANG GRAS**.

Dit is bowendien onnodig om alle voetstappe te hoor elke keer wanneer iemand aankom of wegstap, want in 'n huis met volvloertapyte gaan niemand dit hoor nie. Die mikrofoon bied 'n maklike oplossing. Iemand wat inkom, begin net verder weg van die mikrofoon te praat, en wanneer hy uitgaan, beweeg hy al pratende van die mikrofoon weg. Dit is belangrik om te onthou dat die mikrofoon die oor van die luisteraar verteenwoordig. Dit is die middelpunt van die virtuele ruimte wat deur perspektief geskep word en die *punt* waar die luisteraar hom/haar in daardie virtuele ruimte *bevind*. Die mikrofoon is dus vir radio wat die kamera vir die rolprent of televisie is. Wat ook belangrik is, is dat die luisteraar nie rigting kan onderskei in 'n monodrama nie. Om dus twee karakters gelyktydig weg van die mikrofoon te plaas, sal die luisteraar se visualisering van die ruimte kortwiek. Om daardie rede word een karakter altyd by die mikrofoon geplaas, terwyl 'n ander óf wegdoof, óf tot op mikrofoon doof.

Wanneer 'n toneel begin, is dit beter om die karakter wat eerste praat, vir hoorbaarheid, by die mikrofoon te plaas, veral indien musiek gebruik word om toneel oorgange te bewerkstellig.

By verstek geskied alle klank en spraak *by die mikrofoon* [OP MIK]. Alles wat nie by die mikrofoon plaasvind nie, moet in afstand relatief tot die mikrofoon aangedui word. Indien daar geen aanduiding van perspektief is nie, aanvaar die akteur en die produksiespan dat die handeling by die mikrofoon geskied. Hier is 'n voorbeeld van hoe die illusie van ruimte benut word om karakters laat *beweeg*:

1. SEEMJON : (ROEP) Masja! Masja!
2. MASJA : (VER, PROJEKTEER) Wat is dit Seemjon?
3. SEEMJON : Hallo Masja.
4. MASJA : (BEWEEG EFFENS NADER) Wat is dit Seemjon?
5. SEEMJON : Ag, ek het net verlang, Masja. Ek kan nie so by die huis sit nie.
6. MASJA : (BEWEEG TOT OP MIK) Hoeveel keer moet ek nog sê dat ek nie in jou belangstel nie?



7. SEEMJON : Ai, Masja.
8. MASJA : Hier kom meneer Sorin en Kostya.
9. SORIN : (WEG. BEWEEG TOT EFFE WEG) Gisteraand het ek tienuur gaan lê en vanoggend het ek nege-uur wakker geword met 'n gevoel of my brein aan my harspan vassit. Ek sê jou, ek sal nooit hier aard nie, Kostya.
10. MASJA : (SAG) Hoor net hoe kla hy al weer.
11. KOSTYA : (EFFE WEG) Ja, dis waar. Oom Sorin is eintlik 'n stadsmens.
(OORGANG AS HY MASJA EN SEEMJON SIEN. BEWEEG TOT OP MIK). Ag nee, Masja! Wat soek jy en Seemjon hier? Ek het mos gesê ek sal julle roep as die opvoering begin.

Byklanke vorm 'n belangrike onderdeel van die radiodrama, maar die radiodramaturg kan geluid ook op ander maniere inspan. In *Die rebellie van Lafras Verwey* deur Chris Barnard, word die ewig sanikende teregwyding van Verwey se baas in die staatsdienskantoor, die gemaal van 'n brommer.

1. SMIT : Jy staan daar en Ja, meneer, Ja meneer, maar ek wonder of jy luister wat ek sê.

2. VERWEY : Ek luister, meneer.

BYK : DIE BROMMER HET STEEDS HARDER GEWORD EN BY SMIT SE VOLGENDE SIN, SAL DIT SO HARD WEES DAT DIT SMIT SE STEM SAL VERSWELG

3. SMIT : Wel, nou wonder ek wat gaan jy aan die saak doen. Gaan jy jouself vir eens en vir altyd regruk, of gaan jy jou goed vat en loop?

4. VERWEY : Ek weet nie, Meneer.

BYK : NOU VERDWYN SMIT SE STEM, EN VIR DIE RES VAN DIE GESPREK HOOR ONS NET DIE BROMMER. DIE BROMMER MAAL EENTONIG.

5. VERWEY : Ja, meneer.

BYK : DIE BROMMER MAAL 'N GERUIME TYD.

6. VERWEY : Ja, meneer.

BYK : DIE BROMMER MAAL VLUPTIG

7. VERWEY : Ek sal probeer meneer.

BYK : DIE BROMMER MAAL DRIE OF VIER SINNE

8. VERWEY : Ja, meneer.

BYK : DIE BROMMER MAAL 'N KORT SIN

9. VERWEY : Goed meneer. Dankie, meneer. Tot siens, meneer.



Hier is nou 'n voorbeeld van hoe byklanke in 'n radiodrama aangedui word, en hoe jy oorgange van een toneel na 'n ander, met tydsverloop tussenin, moet hanteer. Omdat die gehoor "blind" is, word toneelwisselings met behulp van byklanke óf musiek aangedui. (Sien 5.7 vir meer oor die gebruik van musiek.) Indien tydsverloop óf verandering van lokaliteit deur middel van BYKLanke aangedui word, word die term DOOF UIT of STILTE gebruik:

1. JAN : Kom nou Sias, ons moet ry.

BYK : GEDREUN VAN DONDERWEER IN AGTERGROND

2. JAN : Die weer steek op, en ons sal moet jaag as ons nie vanaand in die drif wil vasval nie.

3. SIAS : (EFFENS WEG) Ek kom.

BYK : TWEE MOTORDEURE WORD (BUITE PERSPEKTIEF) OOP EN (BINNE-PERSPEKTIEF) TOEGEMAAK. ENJIN WORD AANGESKAKEL. MOTOR VERTREK EN DOOF GELEIDELIK HEELTEMAL WEG. STILTE.

BYK : BINNEPERSPEKTIEF VAN MOTOR WAT STADIG RY, MET GERUIS VAN WATER IN A/G, DOOF IN.

4. SIAS : Dit lyk sleg: Kyk net die water.

5. JAN : Dit moes boontoe-op baie hard gereën het.

BYK : MOTOR HOU STIL EN LUIER.

6. SIAS : Wat maak ons nou?

7. JAN : Ek ken hierdie drif. Ek gaan probeer deursteek.

8. SIAS : Jy kan dit nooit doen nie! Kyk hoe vinnig loop die stroom.

9. JAN : Hierdie enjin is sterk. En daar's klippe onder die water. Ons sal deurkom.

10. SIAS : Moenie gek wees nie!

11. JAN : Hou vas!

BYK : MOTOR TREK STADIG WEG. WATER HARDER OOR ENJINGEDREUN.

12. SIAS : (SKREE) Jan: Die stroom vat ons saam!

13. JAN : Verdomp!

BYK : GEDRUIS VAN WATER VERSWELG DIE GEDREUN VAN DIE ENJIN. DOOF HEELTEMAL UIT.

Oorgange kan ook bewerkstellig word deur musiekbrûe te gebruik. In bogenoemde voorbeeld kon daar dramatiese musiek gewees het in plaas van die uitdoof, stilte en intoof.

Dit is noodsaaklik om te onthou dat die gehoor nie die teks lees nie. Uitgebreide toneelaanwysings ten opsigte van toneelverskuiwing, lokaliteit, aksie, ens. help nie as



die luisteraar daardie inligting nie op 'n subtiele manier uit die dialoog kry nie. Kyk weer na die voorbeeld by 4.6. Dit sou niks help om in die toneelaanwysings te sê hy maak die tuinhokkie oop nie. Hier help Daan Retief die luisteraar op 'n vindingryke manier om te weet daar is 'n tuinhokkie.

*(Terloops, POUSE is hoofsaaklik 'n spelaanwysing wat in dialoog gebruik word, maar kan ook vir byklanke gebruik word, byvoorbeeld wanneer daar aan 'n deur geklop word, 'n pouse volg en dan weer geklop word. STILTE dui egter op die totale afwesigheid van enige klank, en word slegs gebruik indien daar 'n *algehele doof* voorkom soos in die voorbeeld hierbo. Die moderne tendens is egter om *algehele dowe* slegs in uitsonderlike gevalle te gebruik, soos wanneer daar tydsverloop binne dieselfde ruimte plaasvind, maar nie 'n verandering van lokaliteit ook nie. *Algehele dowe* word ook aangewend om tempo te vertraag.)

5.3. Dowe

Met die oorgang van analoog-opnames (magnetiese band) na digitale opnames via rekenaarprogrammatuur, het die werkswyse van die tegniese- of bedryfspan in die drama-ateljee aansienlik verander. Dit het ook meegebring dat sekere tegniese aanwysings in die radiodrama in onbruik geraak het of gewysig is. Een so 'n voorbeeld is die gebruik om DOOF IN en DOOF UIT aan die begin en einde van elke toneel te plaas. By verstek word alle tonele in- en uitgedoof, en is dit dus onnodig in die moderne era om dit aan te dui. Om verwarring te voorkom, word die term **BEWEEG** as 'n spelaanwysing gebruik om akteurs nader en verder van die mikrofoon te laat beweeg, en **DOOF** suiwer as 'n tegniese aanwysing. Dowe word egter selde nog tydens opnames op die mengbank tydens opnames uitgevoer, omdat talle aspekte van die finale produk deel geword het van 'n uitgebreide postproduksie-proses.

In uitsonderlike gevalle waar 'n toneel tóg met 'n DOOF eindig (i.p.v. musiek), moet die speler wat uitgedoof word se dialoog wat van belang is, behou word. Daarom moet bykomende, *onbelangrike*, dog tersaaklike dialoog – 'n *weggooisin* of drie, afhange van die lengte van die doof – wat die luisteraar nie hoef te hoor nie, bygevoeg word om die doof suksesvol te maak:

1. DOMINEE : Nou ja, Wynand?
2. WYNAND : Waar het ons opgehou, dominee?
3. DOMINEE : Ons was by Lettie se naam en geboortedatum. Maar kom ons
begin by die begin en gaan alles weer mooi deur. Julle wil tog nie
hê ek moet die verkeerde inligting opteken nie.

BYK : DOOF.

Die DOOF sal in hierdie geval reeds begin waar die dominee sê: "Maar kom ons begin by die begin en gaan alles" Die laaste sin hoef nie deur die luisteraar gehoor te word nie, want dit is nie belangrik nie.

KRUISDOOF is wanneer die klank van twee bronne, omgewings of tonele geleidelik in mekaar vloei of saamsmelt. 'n Suksesvolle kruisdoof kan verkry word wanneer twee klanke min of meer dieselfde tekstuur het, maar tog duidelik verskil, vermeng word. 'n Kruisdoof tussen 'n orkes wat dramatiese musiek speel en 'n rustige waterstroompie kan eweneens suksesvol wees. Veral as die skrywer 'n skrilte kontras wil skep.

5.4. Eggo

In die moderne era waar kuns- of digitale akoestiek so dikwels aangewend word om 'n meer realistiese luisterervaring te bewerkstellig, is die term, *eggo*, eweneens iets wat in onbruik verval het. In die analoog-era is *eggo* dikwels aangedui in terugflitstonele, of in 'n omgewing wat klank weerkaats soos 'n grot of 'n leë vertrek, of wanneer die gedagtes van 'n karakter gehoor word. Die moderne tendens is om hoegenaamd nie na *eggo* of enige akoestiek te verwys nie, aangesien dit die regisseur se diskresie is watter akoestiek daar aan 'n bepaalde ruimte toegeken word. In die digitale era beteken *eggo* letterlik die herhalende slotlettergrepe wat bv. in kloue en teen kranse ervaar word. (Vir die hoorbare gedagtes van karakters, is die aanduiding in die moderne era 'n



spelaanwysing: (GEDAGTESTEM) of (VIR HOM- / HAARSELF), terwyl terugflitstonele as sodanig in tegniese aanwysings aangedui word. (Meer oor terugflitstonele in 6.1)

5.5. Die filtermikrofoon

Dit word vir telefoongesprekke en spraak oor bv. luidsprekers of radio's en tweerigtingradio's gebruik. Een speler praat op die hoofmikrofoon in die ateljee en die ander in 'n ander ateljee waar die mikrofoon digitaal gefilter word. Die speler op filter se spreekbeurt word soos volg aangedui (dit is nie verkeerd om die filteraanduiding in 'n telefoongesprek eenmalig te doen nie):

1. DAWID : Goeienaand.
2. SCHALK : (FILTER) Is dit jy, Dawid?
3. DAWID : Ja, wie praat?
4. SCHALK : (FILTER) Dis ek, Schalk.

5.6. Musiek

Die gebruik van musiek word dikwels onderskat. Waar byklanke die *dekor* van die radiodrama is, is musiek die *beligting* van die radiodrama. Die konvensie van die radiodrama is dat MUSIEK as 'n brug tussen twee tonele die volgende ten doel het: 'n Aanduiding van tydsverloop óf 'n verandering van lokaliteit, óf albei (benewens die allerbelangrike stemmingsrol wat musiek vervul). Die lengte van die musiekbrug is geen aanduiding van die omvang van die tydsverloop nie. Soos elke faset van die radiodrama, moet ook die gebruik van musiek funksioneel wees en 'n rol speel net soos die akteurs en die byklanke. Dit is die regisseur se verantwoordelikheid om gepaste musiek te kies, maar die skrywer mag voorstelle aan die hand doen.

5.7. So skryf jy dit

I. Spelaanwysing

'n Spelaanwysing is 'n kort instruksie aan die akteur en word tussen hakkies en met hoofletters geskryf:

1. KARAKTER1 : (LAG) Dialoog
2. KARAKTER2 : (FLUISTER) Dialoog
3. KARAKTER1 : Dialoog...
4. KARAKTER2 : (POUSE) Dialoog
5. KARAKTER1 : Dialoog
6. KARAKTER2 : (MOMPEL) Dialoog
7. KARAKTER1 : Dialoog
8. KARAKTER2 : (IN GEDAGTE) Dialoog

Spelaanwysings word spaarsamig gebruik en moet nie die werk van die regisseur oorneem nie.



II. Akoestiek

MUSIEK DOOF NA DAKTUIN VAN DOLF SE KANTOORKOMPLEKS. VER GEDRUIS VAN OGGEND-SPITSVERKEER.

of

MUSIEK KRUISDOOF MET PASSASIERSTRALER WAT IN A/G LAND. GEDRUIS VAN BESIGE LUGHAWE MET DOWWE AANKONDIGING OOR DIE LUIDSPREKERSTELSEL IN DIEP A/G.

*A/G kort vir agtergrondbyklanke

III. Perspektief

1. KARAKTER1 : (OP MIK, ROEP) Dialoog
2. KARAKTER2 : (VER, PROJEKTEER) Dialoog
3. KARAKTER1 : Dialoog...
4. KARAKTER2 : (BEWEEG EFFENS NADER) Dialoog
5. KARAKTER1 : Dialoog
6. KARAKTER2 : (BEWEEG TOT OP MIK) Dialoog
7. KARAKTER1 : Dialoog
8. KARAKTER2 : (AF MIK. SAG) Dialoog
10. KARAKTER1 : (WEG. BEWEEG TOT EFFE WEG) Dialoog

IV. Byklanke

BYK : TWEE MOTORDEURE WORD (BUITE PERSPEKTIEF) OOP EN
(BINNE-PERSPEKTIEF) TOEGEMAAK. ENJIN WORD
AANGESKAKEL. MOTOR VERTREK EN DOOF GELEIDELIK
HEELTEMAL WEG. STILTE.

BYK : BINNEPERSPEKTIEF VAN MOTOR WAT STADIG RY, MET
GERUIS VAN WATER IN A/G, DOOF IN.

1. KARAKTER1 : Dialoog
2. KARAKTER2 : Dialoog

BYK : MOTOR HOU STIL EN LUIER.

3. KARAKTER1 : Dialoog
4. KARAKTER2 : Dialoog

BYK : MOTOR TREK STADIG WEG. WATER HARDER OOR
ENJINGEDREUN.

5. KARAKTER1 : (SKREE) Dialoog
6. KARAKTER2 : Dialoog



V. Oorgange/toneelverskuiwings/Musiek brug

BYK _____ : GEDRUIS VAN WATER VERSWELG DIE GEDREUN VAN DIE ENJIN. DOOF HEELTEMAL UIT.

of

BYK _____ : MUSIEK KRUISDOOF MET PASSASIERSTRALER WAT IN A/G LAND. GEDRUIS VAN BESIGE LUGHAWE MET DOWWE AANKONDIGING OOR DIE LUIDSPREKERSTELSEL IN DIEP A/G.

VI. Dowe

1. KARAKTER _____ : (BEWEEG WEG) Dialoog... Nog dialoog

BYK _____ : DOOF.

of

BYK _____ : MUSIEK KRUISDOOF MET PASSASIERSTRALER WAT IN A/G LAND. GEDRUIS VAN BESIGE LUGHAWE MET DOWWE AANKONDIGING OOR DIE LUIDSPREKERSTELSEL IN DIEP A/G.

Eggo

BYK _____ : EGGO.

1. KARAKTER _____ : (GEDAGTESTEM) Dialoog...

VII. Filter

BYK _____ : BINNENSHUIS MET GRASNYER WAT BUITE GEHOOR WORD.

BYK _____ : TELEFOON LUI.

1. KARAKTER1 _____ : (ANTWOORD FERM) Dialoog.

2. KARAKTER2 _____ : (FILTER of DEURGAANS OP FILTER) Dialoog.

VIII. In die rede val

Wanneer een karakter 'n ander in die rede val word dit geskryf met behulp van hakkies en 'n ellipsis.

1. KARAKTER1 _____ : Hier is die dialoog wat in die... (rede geval word)

2. KARAKTER2 _____ : Hier is die dialoog waarmee daar in die rede geval word.



6. AANBIEDINGSTEGNIEKE

6.1. Die terugflits (en die gebruik van 'n verteller)

Die skrywer moet terugflitse so hanteer dat dit die luisteraar nie verwar nie. Dié tegniek word soos 'n normale tegniese aanwysing hanteer:

TERUGFLITS: LAATAAND IN JAN SE SITKAMER.

Die einde van die terugflits word só aangedui:

'N GLAS SPAT AAN SKERWE TEEN DIE MUUR. EINDE TERUGFLITS. DOOF NA

OGGEND IN CHRIS SE SPREEKKAMER SOOS TEVORE.

Die radiodramaturg, Arch Oboler, het besonder effektief gebruik gemaak van hierdie tegniek in die hoorspel, *Die Verlangende Hart* ("This Lonely Heart").

In hierdie radiodrama tree die hoofkarakter op as verteller, en haar herinneringe word terugflitse. Miskien lê die sukses van die stuk juis daarin dat sy nie net verteller is nie, maar ook hoofrolspeler, en daarom geïntegreerd déél van die stuk is. Dit is 'n tegniek met baie slaggate en moet liefies nie deur onervare skrywers aangepak word nie.

Chris Barnard se hoofkarakter in *Blindemol* kan miskien ook gesien word as 'n verteller, en soos in *Die verlangende hart*, bly dié karakter te alle tye deel van die verloop van die drama in hierdie uitstekende werk. Hy praat soms met die karakters en lewer kommentaar op die gebeure. Hy is dus deels verteller, maar primêr die hoofkarakter.

Die gebruik van 'n verteller as **onbetrokke** toeskouer om 'n radiodrama in te lei en oorgange makliker te laat verloop, het ingeboude swakhede. Dit dui dikwels op die skrywer se onvermoë om vertelgedeeltes in dialoog of dramatiese gebeure, te omskep. Dit is buitendien 'n verouderde gebruik uit die dae toe daar met 'n nuwe medium geëksperimenteer is.

6.2. Die stuk waarin klanke die rol van 'n akteur speel

Norman Corwin, nog 'n belangrike radiodramaskrywer, het 'n stuk geskryf met die titel, *Die Weifelende Molekule* ("The Reluctant Molecule"), waarin 'n elektroniese (by-) klank een van die hoofrolle, nl. dié van 'n molekule, speel. Realisme en fantasie word in die stuk baie slim vermeng om 'n boeiende radiowerk te skep. Die molekule word daarvan aangekla dat hy nie kan besluit wat hy wil wees nie: plant, mineraal of dier. Hy word voor die hof gedaag en daar volg 'n realistiese hofspraak. Die molekule "praat" d.m.v. elektroniese klanke wat die infleksies van die menslike stem namaak. Sy "woorde" word deur 'n tolk aan die regter oorgedra.

Hierdie tegniek het opwindende moontlikhede, maar onervare skrywers moet twee keer dink voordat hulle so 'n stuk probeer skryf.

6.3. Chronologiese aanbieding van gebeure

Hierdie struktuur is die mees algemene vorm en word ook beskryf as drama met 'n *liniêre bou*. Dit is wanneer 'n verhaal by 'n sekere punt begin en, sonder afwyking, bepaalde gebeure *chronologies* volg. Dit kan 'n verhaal wees wat oor die verloop van minute, dae, weke of selfs langer afspeel. Dit hoef nie noodwendig realisties te wees nie, maar, soos met enige drama, moet alles wat daarin gebeur, gemotiveerd wees. Die radiodrama, *Herberg by die Brug*, deur Pirow Bekker, is 'n vermenging van realisme en fantasie, maar dit is 'n sterk gekonstrueerde stuk waarin die vermenging van twee genres logies, goed gemotiveer en geloofwaardig is.

6.4. Verwerking van 'n verhoogstuk vir die radio

Verhoogstukke (en selfs prosa) kan vir die radio aangepas word, maar dan moet dit grotendeels herskryf word. Om net verhoogaanwysings met mikrofoonaanduidings te vervang, en die inkom en uitgaan van karakters met dialoog aan te dui, deug nie. Die verhoogstuk is in die eerste plek geskryf vir 'n gehoor wat met hulle oë kan sien wat



gebeur. Die aanpassing daarvan beteken dat die gehoor met hulle ore, d.m.v. klanke en dialoog moet kan "sien" wat gebeur. Soms is dit ook nodig om die volgorde van tonele te verander ten einde 'n opwindende radiowerk te skep.

Die verwerking van prosa is 'n veel meer omvattende taak wat 'n goeie kennis van die medium verg, sowel as die vermoë om beskrywings getrou aan die oorspronklike werk in dialoog en byklanke oor te dra en daarvan 'n heel nuwe skepping te maak. Selfs dialoog wat in prosa voorkom, moet dikwels aangepas word om meer natuurlik te klink en daarbenewens ook karakteronderskeidend te wees. Dit is eweneens 'n taak wat onervare skrywers lief nie moet aanpak nie.

*Vir alle bestaande werke moet toestemming gekry word om dit te verwerk en op te neem. Dit geld vir volledige of gedeeltes van tekste, kortverhale, boeke, gedigte, Prosa en lirieke. Indien toestemming nie bekom word nie en daar is dele in jou teks met kopiereg op, sal dit uit die teks verwyder word, of die teks sal nie opgeneem kan word nie.



7. TEMAS

Elke terrein, elke aspek van die lewe, bied basiese stof of temas vir radiodramas.

Sekere temas is al so dikwels gebruik, dat 'n mens sommer aanvaar dat dit nie meer kan werk nie. Aan die ander kant is dit ook moontlik dat daardie temas vantevore swak hanteer is, want daar kán nuwe stukke oor een of meer van hierdie temas geskryf word, wat suksesvol is.

Ons verwelkom egter vernuwing. Daar is ewe veel nuwe situasies om oor te skryf as wat daar oues is.

Dit is ook waar dat daar niks nuut onder die son is nie en dat 'n mens moeilik 'n dramatiese situasie sal teëkom wat nog nooit tevore uitgebeeld is nie. Al het die uiterlike vorm van die mens se lewenswyse deur die eeue verander, het hy self in sy diepste wese dieselfde gebly. Hy is nog steeds jaloers, afgunstig, selfsugtig, haat nog en het nog lief, soos hy duisend jaar gelede gedoen het. Die drange en drifte wat sy lewe vandag oorheers, verskil nie juis van dié van die mense in die tyd van die antieke Grieke en Romeine nie.

Hoe kan 'n skrywer dan nog iets nuut sê?

Die voorblaaie van koerante bied wonderlike temas. Of hulle goeie radiodramas kan word, hang af van die skrywer se verbeelding en vaardigheid.

'n Tema wat in die verlede dikwels in voorgelegde radiodramas opgeduik het (en die vervolghverhaal is hier ingesluit), is dié van die hardvoggige pa wat sy seun in 'n bepaalde rigting wil dwing, terwyl die seun iets anders in gedagte het. Die pa word dan as 'n ongevoelige monster voorgestel, die ma as 'n bedeesde sagmoedige wat in stilte ly, en die seun as die patetiese slagoffer. Wat ons dus hier het, is eendimensionele kartonkarakters.

Wat met so 'n stuk verkeerd is, is nie noodwendig die tema nie, maar die hantering daarvan en die inkleding van die karakters. Geen mens is net sleg of net goed nie. Die menslike karakter het baie fasette, en dit is wat hom so interessant maak.

Die problematiek van ons tyd word selde in stukke wat voorgelê word, aangeraak. Ons leef in 'n veelvolkige land, en tóg word hierdie feit doodgeswyg asof dit nie bestaan nie. Dit is 'n terrein wat nog ontgin moet word.

Beteken dit dat jy oor alle temas kan skryf?

Die antwoord daarop is ja - mits jy weet hoe om dit te hanteer. Daar is mense wat altyd net die "mooi dinge" in die lewe wil hoor, asof die res nie bestaan nie. Dit is 'n valse voorstelling van die lewe. Om dié abses te verwyder, moet 'n chirurg diep sny om die kwaad uit te kry, en so is dit ook vir die skrywer nodig om die swere in die gemeenskap oop te kerf, en mense daarvan bewus te maak dat genesing moontlik is.

Sommige skrywers weet hoe om dit te doen, ander ongelukkig nie.

Daar is natuurlik dinge waarop jy bedag moet wees:

- 7.1 Ons wil graag stukke uitsaai oor die verhouding tussen die verskillende mense van hierdie land, maar dan moet daar nie neerhalend of neerbuigend na enige groep verwys word nie.
- 7.2 Godsdienste kan as tema gebruik word, maar een geloof moet nie teen die ander afgespeel word nie.
- 7.3 Temas wat misdaad of onsedelikheid regverdig is nie aanneemlik nie, maar jy mag daaroor skryf, omdat dit bestaan.
- 7.4 Politiek is aanvaarbaar mits die name van politieke partye nie genoem word nie. Die politiek, op watter vlak ook al (land, provinsie, stad), bied wonderlike materiaal vir satire.
- 7.5 Die radio spot nie met die fisieke of geestelike gebreke van mense nie. Trouens, gestremdhede moet met die grootste respek hanteer word of vermy word. Met menslike swakhede en tekortkomings kan wel gespot word.



- 7.6 Vermoë verwysings na handelsname of produkte. Gebruik liefers gaskoeldrank plaas van Coke; of 'n kettingwinkel plaas van Spar of Woolworths.

8. WENKE

- 8.1 Moenie te veel karakters in 'n radiodrama gebruik nie. Daar is twee redes:

- 8.1.1 Hoe meer karakters jy gebruik, hoe moeiliker is dit om te karakteriseer.
- 8.1.2 Hoe meer karakters daar is, hoe moeiliker is dit vir die luisteraar om hulle van mekaar te onderskei.
- 8.1.3 Slegs 7 (sewe) karakters mag gebruik word in 'n drama. Die standaard verdeling is soos volg: 4 (vier) hoofkarakters en 3 (drie) newekarakters. Soms is daar minder as 4 hoofkarakters, maar dit mag nooit vier oorskry nie. Die 7 karakters is nie verpligtend nie en baie tekste kan wegkom met minder as sewe. Let wel daar moet twee of meer karakters in 'n drama wees en solank 7 nie oorskry word nie. Vermoë liefers lang uitgerekte doeblering wat nog 'n karakter skep. Dit is onprakties en het 'n impak op spelers.

*Slegs in spesiale gevalle sal eenman/vrou radiodramas toegelaat word, met toestemming.

- 8.2 By sekere karakters en situasies is kragwoorde soms nodig, maar gebruik dit met groot omsigtigheid. Daar is kragwoorde wat ontoelaatbaar is.
- 8.3 Vermoë kinders of babas as hoofkarakters in jou radiodrama. Dit is 'n uitdaging om gesoute radiospeleers van jonger as 14 jaar te kry. Probeer – sover moontlik – om karakters van ouer as 14 jaar te skryf.
- 8.4 Bestee baie tyd aan die skryf van die begin van die drama, want soos reeds gesê, moet jy die luisteraar op bladsy een “vang.”
- 8.5 Moenie te veel ompaaie loop met die hoofintrige nie. In 'n vervolgeterhaal kan daar addisionele storielyne of byverhale wees, maar dit werk gewoonlik nie in die enkel drama nie.
- 8.6 Herskryf totdat jy tevrede is met jou produk.
- 8.7 Sorg dat jy alle tik- en speloute regstel voordat jy die teks voorlê. (Belê dus in 'n Afrikaanse speltoets wat by rekenaarwinkels of aanlynvoorsieners beskikbaar is. Dit is onontbeerlik indien jy ernstig is met jou inskrywing. Belê terselfdertyd in 'n goeie Afrikaans-Engelse woordeboek en 'n verklarende woordeboek. Skoolwoordeboeke is nie voldoende nie.)
- 8.8 Word 'n passievolle luisteraar van radiodrama. Of gaan gereeld teater toe. Vorige radiodrama-uitsendings kan op RSG se webblad as potgooie (“podcasts”) in MP3-formaat afgelaai word. Of 'n mens kan dit aanlyn luister. Besoek www.rsg.co.za en soek vir **RADIOTEATER**.



9. TEKS FORMAAT (HOE MOET DIE TEKS LYK?)

In hierdie handleiding is daar talle voorbeelde, maar volg deurgaans die volgende:

- 9.1. Tik van links na regs op A4-bladsye. Die bladsye moet genommer wees.
- 9.2. Tik in dubbelspasiëring – nie afwisselend enkel, dubbel of ekstra dubbel nie, en gebruik Ariel 12 pt in swart. **(Sommige van die voorbeelde in hierdie handleiding mag afwyk van die bestaande voorgeskrewe formaat.)**
- 9.3. Laat 'n kantlyn van 2 sentimeter links en regs, en 3 sentimeter bo en onder.
- 9.4. Spreekbeurtnommers en die name van karakters verskyn in een kolom (van 4 cm wyd) en die dialoog in 'n ander kolom (van 13 cm wyd). Kyk na die talle voorbeelde wat gegee word, en **hou streng daarby**. Ons kry baie tekste waar dit duidelik is dat die skrywer hom of haar nie aan die voorskrifte gesteur het nie. **So 'n teks sal nie aanvaar word nie.**
- 9.5. Nommer alle spreekbeurte en begin op elke nuwe bladsy met nommer 1.
- 9.6. Moenie spreekbeurte laat oorloop van een bladsy na die volgende nie, behalwe by 'n oorgang, wat dan op die volgende bladsy moet wees. Dit is byna onmoontlik vir 'n speler om in die middel van 'n spreekbeurt om te blaai.
- 9.7. Byklanke word in die spraakkolom in hoofletters aangedui en móét onderstreep word.
 1. KARAKTERNAAM : Dialoog. En praat en praat en praat. Praat en nog meer praat...
BYK : **KLANK, KLANK. DALK 'N DEUR EN NOG KLANK.**
 2. KARAKTERNAAM : Dialoog in sinne. En nog meer praat deur die karakter.
- 9.8. Spelaanwysings word in hakies voor 'n sin of woord in hoofletters aangedui.
 1. KARAKTERNAAM : (SARKASTIES) Dialoog. En praat en praat en praat. (SUG)
Praat en nog meer praat...
- 9.9. Maak 'n titelblad volgens die volgende voorbeeld. Dit moet die voorblad van jou teks wees. Dit bevat ook die rolverdeling met kort karakterbeskrywings. Karakterbeskrywings bevat die naam, ouderdom en demografie met 'n paar beskrywende woorde oor die karakter. Vir die doel van die kompetisie word die skrywersnaam weggelaat, maar maak seker dat jou naam, van en volledige kontakbesonderhede op die inskryfvorm verskyn.
- 9.10. **LEESTEKENS**

Beperk die onnodige of oorbodige gebruik van leestekens, soos die neiging om die ellips (...) aan die einde of selfs in die middel van sinne te gebruik. Dieselfde geld pouses of stiltes. 'n Gesoute akteur of aktrise sal weet waar om pouses of stiltes aan te wend.

Sou 'n karakter nie sy of haar sin voltooi nie kan daar slegs (BREEK AF) aan die einde van die sin gebruik word. Alternatiewelik, plaas die deel van die spreekbeurt waaroor die volgende karakter sal praat, in hakies.

BELANGRIK: "Save as" 'n **Microsoft Word** dokument. Moet asseblief nie ander formate van Word of selfs PDF vir jou teks gebruik nie. Dit sal ook die mentor-proses vergemaklik, sou jou teks as 'n finalis gekies word.



10. VOORBLAD UITLEG EN TEKS VOORBEELD

RSG

RADIOTEATER

DIE ROLSTOEL

deur

Kiep Vermeulen*

Opnamedatum :
Uitsaaidatum :
Regie :

ROLVERDELING:

1. SALOME (ongeveer 35 – verbitterd)
2. PHYLLIS (ongeveer 55 – stroef)
3. JULIUS (ongeveer 25 – opportunist)
4. DOKTER TOM (ongeveer 50 – vriendelik).....

*Kopiereg:

C.J. Vermeulen
Posbus 564
WIERDAPARK
0149

***Vir die doel van die kompetisie en omdat tekste anoniem beoordeel word, word die skrywer se naam en kopiereg (naam en adres) weggelaat. Maak seker dat die volle naam, adres en ander kontakbesonderhede op die inskrywingsvorm verskyn en die inskrywing/teks vergesel.**



TEN SLOTTE

Hier is 'n voorbeeld van hoe die elemente waarna hierbo verwys word, in die drama kan voorkom

BYK : MUSIEK DOOF NA HARDE SLAG SOOS KOPPIE BREEK.

1. MARGA : (BEWEEG TOT OP MIK) Wat het jy gedoen?
2. PIET : Dit was nie ek nie!
3. MARGA : Wat bedoel jy dit was nie jy nie?
4. PIET : Hier's iemand in die huis!
5. MARGA : (VERSKRIK) Waar?
6. PIET : (GEDEMP) In die sitkamer!
7. MARGA : Dink jy ons moet die polisie... (of iemand bel?)
8. PIET : Die polisie! Moenie gek wees nie! Wat sal hulle kan doen?

BYK : 'N MOTOR HOU IN DIE AGTERGROND STIL.

9. MARGA : Dis immers waarvoor hulle betaal word en... Wag... hier's 'n motor...
(BEWEEG WEG) Dit moet die bure wees!
10. PIET : Moenie voor die venster staan nie!
11. MARGA : Maar ek moet hulle roep!

BYK : SKUIF VENSTER OOP. VERKEER IN DIE A/G HOORBAAR.

12. PIET : (ONTSTELD) Ek het jou gewaarsku... moenie dat hulle jou sien nie want...

BYK : DEUR EFFE WEG OOPGERUK.

13. JANA : (EFFE WEG) Wat gaan hier aan?
14. MARGA : (NADER) Jana! Wat de drommel soek jy hier?

BYK : DRAMATIESE MUSIEKBRUG DOOF NA WINKELGERAAS.

15. JANA : (GAAN SIT) Nou kan ons gesels. Wat het gebeur?



BYK : KOPPIE NEER IN PIERING.

1. MARGA : Dis wat ek vir jou moet vra.
2. JANA : Moenie my hierby insleep nie! (ROEP) Ag, ekskuus tog? Hoi...!
3. PIET : (DOEBLEER AS KELNER. WEG) Ja, Mevrou?
4. JANA : Nog 'n tee, asseblief!

BYK : SAGTE RADIOMUSIEK BEGIN IN DIE AGTERGROND.

5. MARGA : Ons moet kalm bly. In vandag se dae kan 'n mens nooit te versigtig wees nie.

BYK : NOMMER OP SELFOON GESKAKEL.

6. JANA : Jy vertel my! (BEL OP HAAR SEL) Ek verpes selfone. Maar vandag...
7. MARGA : Weet jy wat by ons huis gebeur het?
8. JANA : Nie 'n clue nie. Maar iemand moet help!

BYK : SELFOON LUI TWEE KEER OP FILTER VOOR DIT

GEANTWOORD WORD.

9. MARGA : (AS DIE FOON DIE EERSTE KEER LUI) Antwoord iemand?
10. JANA : Wag, gee kans!

BYK : FOON OP FILTER GEANTWOORD.

11. FRANS : (FILTER) Hallo? Frans Conradie.
12. JANA : Frans, dank die hemel jy's daar!

BYK : KOPPIE OP TAFEL NEERGESIT.

13. PIET : U tee, Mevrou.
14. JANA : (AAN KELNER) Ek het nie nou tyd vir tee nie! (AAN FRANS) Is jy nog daar, Frans?



LAASTENS... 'N PAAR HULPBRONNE

- ***Droomskip en ander radiodramas*** (Uitgesoek vir skole deur Herman van der Westhuizen, ingelei deur Eben Cruywagen met 'n voorwoord deur Margot Luyt), 2009, Nasou Via Afrika. Bestel dit hier deur takealot.com: <http://www.takealot.com/droomskip-en-ander-radiodramas/PLID27026847>
- ***Die Afrikaanse skryfgids*** (Saamgestel deur Riana Scheepers en Leti Kleyn), 2012, Penguin. Sien afdeling 7.4 "Radiodrama: Teater van die gedagte" deur Margot Luyt (bl. 229 tot 237)
<https://www.graffitibooks.co.za/index.php?page=BoekI&lang=af&isbn=9780143530152&type=book-isbn>
<https://www.lapa.co.za/die-afrikaanse-skryfgids-eboek>
- **Writing Tips (dialogue)** deur die BBC by
http://www.bbc.co.uk/drama/shakespeare/60secondshakespeare/writing_toptips.shtml
- **Ten Tips for Writing for Radio**
<http://www.bbc.co.uk/programmes/profiles/tnkQgSgPJVWM4ZpZ3hHbjv/ten-tips-for-writing-for-radio>
- Verskeie onderwerpe op **Masterclass**: <https://www.masterclass.com/categories/writing>
- **Skryfwenke vir radiodramas** op RSG se webblad by **www.rsg.co.za**

Vir enige verdere navrae oor die kompetisie, reëls of formaat:

Estel de Beer

Senior Regisseur: Mandaat Drama en Opvoedkunde

RSG

estel@rsg.co.za

Kopiereg: RSG, SABC en Kobus Burger 2025



ADDENDUM

met erkenning aan Eben Cruywagen

Waarna kyk beoordelaars en regisseurs by die beoordeling van inskrywings en die keuring van radiodramas?

Benewens die voorgeskrewe formaat (bladuitleg, hantering van byklanke en spelaanwysings ens.) en kompetisiereëls, is daar ook 'n klompie ander belangrike punte waarna opgelet word:

- BELÊ IN 'N AFRIKAANSE SPELTOETSER! Dit is van *kardinale belang* dat die kompetisie-inskrywing of die voorgelegde teks nie net in die voorgeskrewe formaat geskryf is nie, maar ook taalkundig goed versorg is. Maak seker van spelling en korrekte leestekengebruik.
- Maak seker dat u dialoog nie alleen natuurlik en vloeiend is nie (m.a.w. dat karakters *praat* en nie in *skryftaal* kommunikeer nie), maar dat dit ook *karakteronthullend* is (m.a.w. dat die luisteraar die karakters leer ken uit hoe hulle praat, optree en wat hulle van ander karakters – op geloofwaardige wyse! – sê. Verder, praat hulle vinnig, stadig, suiwer, eenvoudig, hoogdrawend, en *is dit getrou aan die aard van die karakter en is dit geloofwaardig?*) WENK: Speel u teks hardop uit om die karakteronderskeiding (m.a.w. of karakters verskillend genoeg praat) te toets, en ook om te *voel* of die dialoog maklik en natuurlik speel.
- Is die karakters sterk/interessant ontwikkel?
- Is die karakters uiteenlopend en praat hulle verskillend?
- Vermoë “stom” karakters ten alle koste. ('n Karakter praat met iemand, sonder dat daar 'n reaksie of 'n antwoord volg.) Dit tas die geloofwaardigheid van die teks op verskeie vlakke aan.
- Dikwels is die konsep, die storie-*idee*, belowend, maar word dit deur ongeloofwaardige dialoog, handeling en milieu gekniehalter.
- Is die handeling boeiend en die spanningslyn sterk ontwikkel? (Hoeveel van die dialoog/handeling kan uitgehaal word sonder dat die drama daaronder ly? Hoe minder uitgehaal kan word, hoe sterker is die *struktuur*, die dramatiese boustene van die drama. Gebruik dit as 'n toets. Onthou, *mooi skryf* is nie noodwendig *goeie drama* nie. Trouens, dit is meesal onnatuurlik en doen afbreuk aan geloofwaardige dialoog en karakterisering.)
- Sal die luisteraar meegesleur word deur die intrige (die *storielyn*), die handeling en die dialoog? M.a.w., word daar voldoende *prentjies met die woorde en die byklanke geteken*?
- Is daar voldoende konflik, kontras en spanning om die luisteraar te boei? (Die verwysing is nie na *geweld* en *aksie* nie, maar na die inherente struktuur.)
- Is tonele en spreekbeurte te lank en te staties om die aandag te hou (wat die allerbelangrike spanningslyn benadeel)?



- Is daar genoegsame *tempowisseling*? (M.a.w. lengte van tonele – sommige langer / korter, sowel as die spraaktempo – korter/langer spreekbeurte.) 'n Gemiddelde aanduiding is: Stadige dialoog (8 – 12); medium tempo dialoog (13 – 16) en vinnige dialoog (17 – 23) spreekbeurte per bladsy.

Indien u van mening is dat u drama/inskrywing gevaar loop om afgekeur te word a.g.v. een of meer van die bg. punte –

i HOE KAN DIE TEKS REGGESTEL/VERBETER WORD?

- Die keuse van sterker, meer uiteenlopende karakters.
- Kortere tonele en spreekbeurte en meer tempowisseling.
- Maak seker dat die tema geskik is of genoegsaam ontwikkel is om subintriges (subteks) te akkommodeer waardeur die luisteraar voortdurend verras, geskok en meegevoer sal wees.
- Is die bladuitleg e.a. tegniese aspekte volgens die vereiste formaat toegepas?

ii. 'N PAAR TEGNIESE PUNTE (Ter wille van *hersiening* en om die belangrikheid daarvan te herbevestig!)

Let op na die vereiste formaat van 'n radioteks:

- Bladuitleg (kantlyne) – 3 cm bo en onder en 2 cm links en regs.
- Lettertipe – 12 pt. *Arial*.
- Byklanke is altyd in **HOOFLETTERS EN ONDERSTREEP**. Byklanke is sonder uitsondering van die dialoog geskei. (Wanneer 'n karakter voor 'n byklank en direk daarna wéér praat, skep 'n nuwe spreekbeurt met 'n volgende nommer, asof die karakter nie voor die byklank gepraat het nie:

1. KARAKTER : Dialoog. [LAG] Nog dialoog.

BYK : **BYKLANK**.

2. KARAKTER : [HUIL] Nou praat dieselfde karakter verder.

- [SPELAANWYSINGS] gaan die betrokke dialoog vooraf, en word sonder uitsondering in die dialoogkolom in hoofletters aangedui, sonder 'n punt daarna. Hakies kan (ROND) óf [VIERKANT] wees.
- 'n Aanduiding van tyd en plek aan die begin van elke toneel (plek is altyd belangrik en indien dit belangrik is, 'n aanduiding van tyd – oggend, middag, aand ens. is meesal voldoende). Dit word kortliks in die tegniese aanwysings bv. aangedui as: **MUSIEK DOOF NA LAATMIDDAG OP MARTHA SE STOEP. VOORSTEDELIKE VERKEER EN ENKELE TUINVOËLS IN A/G.**
- Nommer die spreekbeurte. Begin die eerste spreekbeurt van elke bladsy weer by (1).
- KARAKTERNAME moet in hoofletters wees, met 'n dubbelpunt wat die naam en die dialoog skei.
- Enige stem waaraan spesifieke woorde/dialoog toegeken word, is nie 'n BYKLANK nie, maar 'n KARAKTER. (Bv. 'n stem oor 'n interkomstelsel wat na 'n spesifieke dokter roep.)

iii. Slotopmerkings

Die sukses van enige vorm van drama – radio, televisie, film of die verhoog – berus op spanwerk. Geen enkele komponent – die dramaturg, die regisseur, die akteur/s of die tegniese personeel – is verantwoordelik vir die sukses al dan nie van 'n produksie nie.

- Luister na soveel moontlik radiodramas en vervolgverhale.
- Luister krities na wat *werk* en wat nie. Probeer motiveer hoekom u dink 'n drama of 'n vervolgverhaal (in sy geheel of 'n betrokke episode) na u mening geslaagd was of nie. Het die skrywer bv. geslaag in sy karakterbeelding, dialoog en ander dramatiese boustene soos in hierdie notas beskryf is? Het die regisseur na u mening reg aan die teks laat geskied? Was die byklanke effektief en geloofwaardig? Was die spelers geloofwaardig in hulle uitbeelding van die karakters?
- Probeer soveel moontlik kort toneeltjies met uiteenlopende scenario's *binne u ervaringsveld* skryf, hetsy situasies wat u persoonlik beleef het of bloot waargeneem het. Skryf dialoog wat daardie situasies so getrou moontlik uitbeeld en speel hulle dan hardop vir uself uit. Indien moontlik, vra vriende of familie om dit vir u uit te speel en probeer weer eens oordeel of die dialoog natuurlik is. Klink dit inderdaad soos mense wat met mekaar *kommunikeer*? Praat elke karakter in die toneel soos die mense van die ware situasie?
- Lees soveel moontlik goeie fiksie om u verbeelding te stimuleer, om u woordeskat uit te brei en om goeie taalgebruik, spelling en leestekengebruik te ontwikkel.
- Lees soveel moontlik nie-fiksie om u algemene kennis te verbreed.
- Moet veral aanvanklik niks skryf wat buite u begrip of ervaringswêreld lê nie.
- Wanneer u later van tyd wel so 'n onderwerp sou aanpak, doen deeglike navorsing en moet nooit aannames maak of vanuit veronderstellings skryf nie. *Vergewis uself altyd van die feite.*
- *GENIET* die skryf-/skeppingstaak! Maar onthou: Dit verg inspanning, toewyding en nederigheid. Verwelkom dus opbouende kritiek en pas dit toe indien gemotiveerd!

