

'n Fotografiese verkenning van neo-argetipiese karakters in "The Simpsons"

R Liut



orcid.org/0000-0001-7948-1932

Skripsie aanvaar ter gedeeltelike nakoming vir die graad
[Magister in Artium in Grafiese Ontwerp](#) aan die
Noordwes-Universiteit

Studieleier: Mej J Chan

Mede-studieleier: Mnr WP Venter

Gradeplegtigheid: April 2024

VOORWOORD

Eerstens, aan my vrou. Chérie, dankie vir jou onbaatsugtige opofferings deur hierdie proses. Sonder jou oneindige ondersteuning, liefde en motivering sou hierdie nie moontlik gewees het nie.

Ek erken graag die ondersteuning, kritiek, terugvoer en refleksie van my studieleiers. 'n Besondere dank aan me Jo Ann Chan my studieleier en kollega, jou geduld en positiewe werksetiek, is inspirerend. Dankie vir jou leiding deur dié proses en dat jy as konseptuele klankbord regstaan. Tweedens, dankie aan my mede-studieleier, Dr Willem Venter, vir die waardevolle insette en motivering wat my gedryf het deur die skryf proses.

Dankie aan die vier merkwaardige vrywilligers, wat as deelnemers opgetree het. Vir julle geduld met die praktyk proses en merkwaardige samewerking op die stel. Hierdie projek sou nie moontlik gewees het sonder julle nie.

Graag wil ek ook my familie en vriende bedank vir hul ondersteuning en aanmoediging. Dankie vir diegene wat van julle persoonlike en waardevolle items geleen het om te gebruik tydens die fotosessies. Spesifiek 'n dank aan my Ma, Mandie Liut vir die oneindige ondersteuning en ook aan Louis en Anelia Cordier vir julle liefde en die vertrouwe in my.

Ek betuig my opregte dank aan my taalversorger, Monica Botha vir haar uitsonderlike diens en ondersteuning, wat onontbeerlik was vir die voltooiing van hierdie mini-skripsie.

Laastens, maar nie die minste nie, is ek baie dankbaar teenoor die Noordwes-Universiteit se Navorsingsnis VINCO (Visuele narratiewe en kreatiewe uitsette deur interdisiplinêre en praktykgeleide navorsing) vir die finansiële bystand en ondersteuning wat hulle verskaf het.

OPSOMMING

Hierdie navorsingsprojek rig 'n fotografiese verkenning na vier neo-argetipes, naamlik die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar. Hierdie verkennende ondersoek geskied aan die hand van 'n herinterpretasie van neo-argetipiese karakters. Die projek word ondersoek deur 'n verweefde verkenning van die teorie en praktyk, waar die ontwerp van karakters ingelig is deur teorie en my outo-etnografie. Die uiteindelijke doel hiermee is om gefotografeerde neo-argetipiese subjekte geïnspireer deur *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis*, *Orkney Snork Nie* en my idiosinkratiese herinneringe te versin en op 'n webtuiste uit te stal. Hierdie studie se metodologiese benadering is gegrond in praktykverwante navorsing (PVN) en die relevansie van hierdie studie vind neerslag in die wyse waarop eietydse en plaaslike subjektiewe werklikhede binne die ontwerp van neo-argetipiese karakters ondersoek word.

Vir hierdie projek is Scrivener se Model vir Kreatiewe Produksieprosesse (2004) as navorsingsmetodologie gebruik. Dit behels ses stappe en in die eerste stap van die projek was *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis* gekontekstualiseer binne my outo-etnografiese raamwerk, as onderwerp vir hierdie studie. Stap twee het gedien as teoretiese begronding waarin neo-argetipes binne die tema van karakterontwerp ondersoek word en word benader uit 'n outo-etnografiese invalshoek. Daarna het ek in stap drie konseptueel reflekteer op die neo-argetipes wat ek in *The Simpsons* en uit Suid-Afrikaanse sitkoms identifiseer het. Dit het gelei na die herinterpretasie van die neo-argetipes in *The Simpsons* binne 'n (Suid-/)Afrikaanse konteks vanuit my outo-etnografiese perspektief en deur karakterontwikkeling. Stap vier behels 'n skeppingsfase met die verskeie produksie siklusse waartydens kritiese refleksie in aksie, oor aksie en vir aksie plaasgevind het, soos vasgelê in my prosesdokumente. Stap vyf behels en dien as 'n nabetragting op die siklusse van praktyk met spesifieke fokus op die artefakte wat geskep is, hierdie vind plaas in die kuratoriale proses soos vasgevang in die webwerf as virtuele galery. Laastens is Stap ses die nabetragting op die nabetragting van die projek, deur eksplisiete kennis in die vorm van 'n geskrewe formaat. In hierdie stap is die projek as 'n geheel op gereflekteer. Deur die herinterpretasie en visualisering van neo-argetipes in *The Simpsons* gebaseer vanuit my eie outo-etnografie, poog ek deur hierdie projek om 'n bydra te lewer tot die visuele gegewens oor die manifestasies van neo-argetipes deur 'n spesifieke, plaaslike (Suid-/)Afrikaanse perspektief daarop te bied wat ander in staat sal stel om daarmee te assosieer.

Sleuteltermes: Fotografie, Karakterontwerp, Karakterontwikkeling, Neo-argetipes, *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie*, *Vetkoekpaleis*, Praktykgebaseerde Navorsing, Outo-etnografie.

ABSTRACT

This research project is a photographic exploration of four neo-archetypes: the Innocent, the Caregiver, the Leader, and the Jester. This exploratory investigation makes use of creative practice, a theoretical framework and critical reflection on the interaction between these two to produce a reinterpretation of archetypal characters. The ultimate goal is to create photographed neo-archetypal subjects inspired by *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis*, *Orkney Snork Nie* and my idiosyncratic memories. The resulting creative artefacts are exhibited on a website. This study's relevance is reflected in how contemporary and local subjective realities are investigated within the design of neo-archetypal characters.

This study's methodology is aligned with a practice-related research (PRR) approach. Accordingly, Scrivener's Model for Creative Production Processes (2004), which consists of six steps, is used as the study's research methodological framework. In the project's first step, *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie* and *Vetkoekpaleis* were contextualized within my autoethnographic framework as subject matter for this study. Step two served as a theoretical foundation that focuses on neo-archetypes within the theme of character design and is approached from an auto-ethnographic perspective. The project is explored through an interwoven exploration of theory and practice, where character design is informed by theory and my auto-ethnography. Step three involved conceptual reflection on the neo-archetypes where I identified in *The Simpsons* and South African sitcoms. This led to the reinterpretation of the neo-archetypes in *The Simpsons* within a (South-/)African context from my auto-ethnographic perspective and through character development. Step four involved a creation phase of the various production cycles during which critical reflection in-action, on-action, and for-action took place, as captured in my process documents. Step five served as a reflection on the cycles of production with a specific focus on the artifacts that were created, which takes place in the process of curation as captured on the website in a virtual gallery. The final step of this study involves retrospective examination of the project as a cohesive entity, with the aid of explicit knowledge conveyed through written means. In this step, the project is subjected to comprehensive reflection. By means of reinterpreting and visualizing neo-archetypes in *The Simpsons* drawing upon my personal autoethnography, the current study endeavours to contribute to the visual data on neo-archetypal manifestations by offering a specific, local (South-/)African perspective, which would facilitate others' identification and engagement with the subject.

Key Terms: Photography, Character Design, Character Development, Neo-Archetypes, The Simpsons, Orkney Nie Snork Nie, Vetkoekpaleis, Practice-Based Research, Autoethnography

INHOUDSOPGAWE

VOORWOORD	1
OPSOMMING	2
ABSTRACT	3
LYS VAN TABELLE	8
LYS VAN FIGURE	9
HOOFSTUK 1: INLEIDING	1
1.1 Inleiding	1
1.2 Neo-argetipes en karakter	2
1.3 Praktykverwante navorsing	4
1.4 Agtergrond oor The Simpsons	5
1.5 Probleemstelling	8
1.6 Navorsingsvrae en Doelstellings	8
1.7 Werkplan en Hoofstukindeling	9
HOOFSTUK 2: PRAKTYKVERWANTE NAVORSING	12
2.1 Inleiding	12
2.2 Praktykverwante navorsing: 'n Kontekstualisering	13
2.2.1 Die rol van 'n literatuuroorsig binne PVN	16
2.2.2 Die praktykverwante navorser	17
2.2.3 Reflektiewe praktyk en die artefak	19
2.2.4 Rapportering in teks en beeld	20
2.3 Outo-etnografie en idiosinkrasie in praktykverwante navorsing	21
2.4 'n Struktuur vir praktykverwante navorsing (aangepas uit Scrivener & Chapman, 2004)	24
2.4.1 Model vir kreatiewe produksie projekte	24
2.5 Opsomming	27
HOOFSTUK 3: 'N KONTEKSTUALISERING VAN THE SIMPSONS, VETKOEKPALEIS EN ORKNEY SNORK NIE	28
3.1 Inleiding	28
3.2 Inleiding tot die gebruik van gekose sitkoms	29
3.3 The Simpsons	32

3.3.1 Die hoofkarakters in The Simpsons	37
3.4 Orkney Snork Nie	39
3.4.1 Die hoofkarakters in Orkney Snork Nie	42
3.5 Vetkoekpaleis	44
3.5.1 Die hoofkarakters in Vetkoekpaleis	45
3.6 Opsomming	47
HOOFSTUK 4: DIE OORSPRONG VAN ARGETIPES, 'N BLIK OP NEO-ARGETIPES EN KARAKTERONTWERP	49
4.1 Inleiding	49
4.2 Karakters en karakterontwerp	50
4.3 'n Agtergrond van die argetipe teorie en die voortspruitende begrip: Neo-argetipe	56
4.4 Verskeie strukture vir argetipes	58
4.4.1 Die Onskuldige	65
4.4.2 Die Versorger	66
4.4.3 Die Leier	67
4.4.4 Die Nar	68
4.5 Lajos Egri se basiese beenstruktuur vir 'n karakter	70
4.6 Opsomming	73
HOOFSTUK 5: DIE ONSKULDIGE, DIE VERSORGER, DIE LEIER EN DIE NAR BINNE THE SIMPSONS, VETKOEKPALEIS, ORKNEY SNORK NIE EN MY OUTO-ETNOGRAFIESE HERINNERINGE	74
5.1 Inleiding	74
5.2 Die Onskuldige binne The Simpsons, Vetkoek Paleis, Orkney Snork Nie en my outo-etnografiese herinneringe	74
5.2.1 Die Onskuldige maak staat op volwassenes vir versorging en sekuriteit	75
5.2.2 Die vermoë om optimistiese vertroue in ander en in die wêreld te plaas vir veiligheid veral in volwassenes deur 'n kinderlike naïwiteit en die ontlokkings van optimisme in ander	82
5.2.3 Probeer weer na neerslae	86
5.3 Die Versorger binne The Simpsons, Vetkoek Paleis, Orkney Snork Nie en my outo-etnografiese herinneringe	87
5.3.1 Behepthed met koestering, voorsiening van emosionele bystand en bestuur van roetines	87

5.3.2 Voorsien onderrig	93
5.3.3 Moedig die gevoel van gemeenskap aan	94
5.3.4 Hulpvaardig en wil graag 'n verskil maak deur liefde en opoffering	95
5.4 Die Leier binne The Simpsons, Vetkoek Paleis, Orkney Snork Nie en my outo etnografiese herinneringe	97
5.4.1 Die Leier regeer deur beheer te neem, besluitneming toe te pas en bestuur hul koninkryk	97
5.4.2 Skep en onderhou harmonie en verskaf veiligheid en basiese behoeftes	100
5.4.3 Visie vir sy koninkryk	102
5.5 Die Nar binne The Simpsons, Vetkoek Paleis, Orkney Snork Nie en my outo etnografiese herinneringe	104
5.5.1 Leef vir die oomblik en verwerp verantwoordelikhede	104
5.5.2 Impulsiewe en onverantwoordelike besluitneming en is nie gepla oor wat ander van hom dink nie	106
5.5.3 Ondermyn outoriteit en is gemaklik met wanorde en chaos deur te steun op humor en is geneig om truuks en grappe op ander te maak	108
5.6 Opsomming	110
HOOFSTUK 6: POST-PRODUKSIENABETRAGTING OP DIE PRAKTYK	111
6.1 Inleiding	111
6.2 Siklusse van produksie	113
6.2.1 Siklus 1: Springfontein – die skep van 'n storiewêreld en die karakters wat daar woon	115
6.2.2 Siklus 2: Werwing	128
6.2.3 Siklus 3: Visuele stylkeuses	130
6.2.4 Siklus 4: Stel, rekwisiete en kleredrag	137
6.2.5 Siklus 5: Die herinterpretasie deur fotografie	145
6.2.6 Siklus 6: Uitdunning	168
6.2.7 Siklus 7: Die bepaling van en 'n redigeerstyl en toepassing daarvan	170
• 6.3 Die skep van 'n virtuele uitstalruimte	173
6.4 Opsomming	178
HOOFSTUK 7: SLOT	180
7.1 Inleiding	180

7.2 Refleksie op beantwoording van navorsingsvrae en probleemstelling	183
7.3 Slotopmerkings	189
BRONNELYS	190
ADDENDUM A1: FACEBOOK POST	200
ADDENDUM A2: INSTRAGRAM POST	201
ADDENDUM B: E-MAIL	202
ADDENDUM C: APPLICATION FORM TO TAKE PART IN THIS STUDY	204
ADDENDUM E1: E-MAIL TO INFORM SELECTED CANDIDATES	207
ADDENDUM E2: INFORMED CONSENT FORM	208
ADDENDUM F: E-MAIL WITH INFORMATION REGARDING THE PHOTO SESSION AND PHOTOSHOOT SCHEDULING	218
ADDENDUM G: DECLARATION AND PERMISSION TO USE FINAL PHOTOGRAPHIC WORK IN THE STUDY	220
ADDENDUM H: GIFT VOUCHER VIA E-MAIL	221
ADDENDUM I: BASIC AND SOCIAL SCIENCES ETHICS COMMITTEE CONFIDENTIALITY UNDERTAKING	222
ADDENDUM J: VERKLARING VAN TAALVERSORGER	225

LYS VAN TABELLE

Tabel 4.1: Die twaalf dominante argetipes	64
Tabel 4.2: Vier gekose Argetipes uit die twaalf dominante neo-argetipes	65
Tabel 4.3: Kenmerkende eienskappe van die Onskuldige	66
Tabel 4.4: Kenmerkende eienskappe van die Versorger	67
Tabel 4.5 : Kenmerkende eienskappe van die Leier	68
Tabel 4.6 : Kenmerkende eienskappe van die Nar	69
Tabel 4.7: Lajos Egri se “basiese beenstruktuur”	71
Tabel 6.1: Herman Human se beenstruktuur	115
Tabel 6.2: Magriet Human se beenstruktuur	118
Tabel 6.3: Boetie Jnr Human se beenstruktuur	121
Tabel 6.4: Elizabeth Magriet Human se beenstruktuur	123
Tabel 6.5: Vereenvoudigde skietlys uit proseswerk	128

LYS VAN FIGURE

Figuur 3.1: Vooraansig van Tiger Mills se Silo's. Foto deur Navorser	30
Figuur 3.2: Vooraansig van Uncle Harry's. Foto deur Navorser	30
Figuur 3.3: Syaansig Ou polisiestatie van Potchefstroom. Foto deur Navorser	31
Figuur 3.4: Vooraansig van Potchefstroom se Stadsaal. Foto deur Navorser	31
Figuur 3.5: Foto van die bult gevul met akkerbome. Foto deur Navorser	31
Figuur 3.6: Foto van die Snowflake gebou. Foto deur Navorser	31
Figuur 3.7: <i>Fox Media LLC. 2022. Lisa, Marge, Maggie, Homer en Bart (van links tot regs)</i>	32
Figuur 3.8: <i>Fox Media LLC. 2022. Beelduittreksels van die Inleidende tonele van The Simpsons</i>	33
Figuur 3.9: <i>Fox Media LLC. 2022. Beelduittreksels van die Inleidende tonele van The Simpsons.</i>	34
Figuur 3.10: <i>Fox Media LLC. 2022. Beelduittreksels van die Inleidende tonele van The Simpsons.</i>	35
Figuur 3.11: <i>Fox Media LLC. 2022. Beelduittreksels van die The Simpsons gesin op die bekende bank toneel</i>	36
Figuur 3.12: <i>Fox Media LLC. 2022. Karaktervoorstelling van Homer Simpson</i>	37
Figuur 3.13: <i>Fox Media LLC. 2022. Karaktervoorstelling van Marge Simpson</i>	37
Figuur 3.14: <i>Fox Media LLC. 2022. Karaktervoorstelling van Bart Simpson</i>	38
Figuur 3.15: <i>Fox Media LLC. 2022. Karaktervoorstelling van Lisa Simpson</i>	38
Figuur 3.16: <i>Fox Media LLC. 2022. Karaktervoorstelling van Maggie Simpson</i>	38
Figuur 3.17: SABC. 2022. Beeldmateriaal van Orkney Snork Nie Reeks	39
Figuur 3.18: SABC. 2022. Beelduittreksel van Orkney Snork Nie se inleidende tonele	41
Figuur 3.19: SABC. 2022. Beelduittreksel van Hendrik Van Tonder (links)	42
Figuur 3.20: SABC. 2022. Beelduittreksel van Maggie Van Tonder	42
Figuur 3.21: SABC. 2022. Beelduittreksel van Ouboet	43
Figuur 3.22: SABC. 2022. Beelduittreksel van Yolanda van Tonder.	43
Figuur 3.23: SABC. 2022. Beelduittreksel van Wimpie van Tonder.	43
Figuur 3.24: SABC. 2022. Beelduittreksel van Sonja.	43
Figuur 3.25: SABC. 2022. Beelduittreksel van Riekie van Tonder	44
Figuur 3.26: SABC. 2022. Beelduittreksel van Neelsie van Tonder	44
Figuur 3.27: SABC. 2022. Karakters van Vetkoekpaleis op stel	45
Figuur 3.28: SABC. 2022. Beelduittreksels van Vetkoekpaleis inleidende tonele	45
Figuur 3.29: SABC. 2022. Beelduittreksel uit episode 1 van Frikkadel Delport	45

Figuur 3.30: SABC. 2022. <i>Beelduittreksel uit episode 1 van Poppie Delpont</i>	46
Figuur 3.31: SABC. 2022. <i>Beelduittreksel uit episode 1 van Worsie Visagie</i>	47
Figuur 3.32: SABC. 2022. <i>Beelduittreksel uit episode 1 van Boeboe Botha</i>	47
Figuur 3.33 : SABC. 2022. <i>Beelduittreksel uit episode 1 van Ella Visagie</i>	47
Figuur 3.34: SABC. 2022. <i>Beelduittreksel uit episode 1 van Sheridan Meintjies</i>	47
Figuur 4.1: Voorstelling van die spiraal gebaseer op Pearson (1991)	62
Figuur 5.1: <i>Dokterweetales</i> . 2011. Beelduittreksel van Moemin	76
Figuur 5.2: Beelduittreksel van Heidie en Peter. <i>Wonderwêreld Kinder Media</i>	76
Figuur 5.3: Luys, G. 2009. Beelduittreksel van Musiekvideo vir “Sal nie langer”	78
Figuur 5.4: Luys, G. 2009. Beelduittreksel van Musiekvideo vir “Sal nie langer”	78
Figuur 5.5: SABC. 2022. Beelduittreksel van Worsie Visagie	79
Figuur 5.6: SABC. 2022. Beelduittreksel van Worsie Visagie wat vir Frikkadel druk	79
Figuur 5.7: SABC. 2022. Beelduittreksel van Maggie en Hendrik wat Neelsie en Riekie Dra	80
Figuur 5.8: Beeld van ‘n pot kookkos. Van Wyk. 1987	81
Figuur 5.9: Beelduittreksel van Wimpie in skoolklere	81
Figuur 5.10: Beelduittreksel van Maggie en Clara op die kombuis tafel	81
Figuur 5.11: Beelduittreksel van die Simpsons gesin wat aandete voor die televisie eet	81
Figuur 5.12: Spur Corporation. 2022. Beeld van Spur se bekende roomys soos ek dit onthou van die 90s	85
Figuur 5.13: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Bart wat ongelukkig is oor sy toets resultate	86
Figuur 5.14: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Marge wat skottelgoed was	88
Figuur 5.15: Beelduittreksel van Hendrik en Wimpie wat skottelgoed was	88
Figuur 5.16: Beelduittreksel van Maggie wat kruideniersware by die huis bring	89
Figuur 5.17: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Marge wat kruideniersware by die huis bring	89
Figuur 5.18: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Homer wat Bart verwurg	90
Figuur 5.19: SABC. 2022. Beelduittreksel van Hendrik wat vir Wimpie aan die ore trek	91
Figuur 5.20: SABC. 2022. Beelduittreksel van Ella Visagie wat Worsie se ore trek	91
Figuur 5.21: SABC. 2022. Beelduittreksel van Wimpie en Clara	92
Figuur 5.22: SABC. 2022. Beelduittreksel van Clara en Maggie saam kos maak	92
Figuur 5.23: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Marge wat Lisa troos	93
Figuur 5.24: SABC. 2022. Beelduittreksel van Maggie wat vir Yolanda troos	93
Figuur 5.25: SABC. 2022. Beelduittreksel van Clara en Maggie wat kolwyntjies bak	97
Figuur 5.26: SABC. 2022. Beelduittreksel van Maggie en Hendrik voer ‘n gesprek	98
Figuur 5.27: SABC. 2022. Beelduittreksel van Hendrik wat vinger wys	100

Figuur 5.28: SABC. 2022. Beelduittreksel Worsie wat vir Frik koffie bedien	100
Figuur 5.29: SABC. 2022. Beelduittreksel van Frik wat vinger wys	102
Figuur 5.30: SABC. 2022. Beelduittreksel van Worsie wat agteroor lê	105
Figuur 5.31: SABC. 2022. Beelduittreksel van Worsie wat met deeg speel	105
Figuur 5.32: SABC. 2022. Beelduittreksel van Wimpie en sy vriend wat afwesig is by die skool	107
Figuur 5.33: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Lisa wat rook	107
Figuur 5.34: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Beelduittreksel van Bart en Homer wat mekaar uitvang	108
Figuur 5.35: SABC. 1980. Beelduittreksel van Trompie en die boksombende	108
Figuur 6.1: Beelduittreksel van aanlyn galery wat die hoofkarakters uitbeeld. Foto deur Navorser	112
Figuur 6.2: Foto van denkproses vasgevang in breinkaart op die konseptualisering van die Human gesin . Foto deur Navorser	114
Figuur 6.3: <i>Fox Media LLC</i> . 2022. Karakteruitbeelding van Homer Simpson	116
Figuur 6.4: Karakteruitbeelding van Herman Human. Foto verskaf deur Navorser	116
Figuur 6.5: Karakteruitbeelding van Magriet Human. Foto verskaf deur Navorser	119
Figuur 6.6: <i>Fox Media LLC</i> . 2022.Karakteruitbeelding van Marge Simpson.	119
Figuur 6.7: <i>Fox Media LLC</i> . 2022.Karakteruitbeelding van Bart Simpsons.	123
Figuur 6.8: Karakteruitbeelding van Boetie Human. Foto verskaf deur Navorser	123
Figuur 6.9: <i>Fox Media LLC</i> . 2022.Karakteruitbeelding van Lisa Simpson.	126
Figuur 6.10: Karakteruitbeelding van Magriet Human. Foto verskaf deur Navorser	126
Figuur 6.11: Beelduittreksel van Liz Human se weekbeplanner. Skermskoot deur Navorser	127
Figuur 6.12: Foto van Deelnemer 1 in inskrywingsvorm. (Foto verskaf deur Deelnemer 1)	129
Figuur 6.13: Foto van Deelnemer 2 in inskrywingsvorm. (Foto verskaf deur Deelnemer 2)	129
Figuur 6.14: Foto van Deelnemer 3 in inskrywingsvorm. (Foto verskaf deur Deelnemer 3)	130
Figuur 6.15: Foto van Deelnemer 4 in inskrywingsvorm. (Foto verskaf deur Deelnemer 4)	130
Figuur 6.16: Foto van bladsy uit prosesboek met fokus op inspirasie beelde. Foto deur Navorser	131
Figuur 6.17: Foto van bladsy uit prosesboek met fokus op inspirasie beelde. Foto deur Navorser	131
Figuur 6.18: Foto geneem met die 35mm lens. Foto verskaf deur Navorser	132

Figuur 6.19: Foto geneem met die 24mm lens. Foto verskaf deur Navorser	133
Figuur 6.20: Janney. 2018. Praktiese uitvoering van vloed ligtegniek op 'n sitkom stel	133
Figuur 6.21: Sarfaraz. 2020. Sketsvoorstelling van drie-punt beligting opstel.	134
Figuur 6.22: Voorbeeld van oggend son toneel. Foto verskaf deur navorser	135
Figuur 6.23: Voorbeeld van middag son toneel. Foto verskaf deur navorser	135
Figuur 6.24: Voorbeeld van oggend ure toneel. Foto verskaf deur navorser	135
Figuur 6.25: Kleur gebaseer op die <i>Simpsons</i> . Skermskoot verskaf deur navorser	136
Figuur 6.26: Kleur gebaseer op die <i>Simpsons</i> . Skermskoot verskaf deur navorser	137
Figuur 6.27: Woonstel opsie 1. Foto deur Navorser	138
Figuur 6.28: Woonstel opsie 2. Foto deur Navorser	138
Figuur 6.29: Woonstel opsie 3. Foto deur Navorser	138
Figuur 6.30: Woonstel opsie 4. Foto deur Navorser	138
Figuur 6.31: Kerk-opsie. Foto deur Navorser	138
Figuur 6.32: Huis-opsie. Foto deur Navorser	138
Figuur 6.33: Videowinkel rakke voor dit oorgeverf is. Foto deur Navorser	139
Figuur 6.34: Videowinkel rakke na dit oorgeverf is. Foto deur Navorser	139
Figuur 6.35: Foto van skets op stel voorstelling uit prosesboek. Foto deur Navorser	140
Figuur 6.36: Foto van rekwisiete opsies uit pandjies winkel. Foto deur Navorser	141
Figuur 6.37: Foto van rekwisiete opsies uit pandjies winkel. Foto deur Navorser	141
Figuur 6.38: Foto van rekwisiete opsies. Foto deur navorser	141
Figuur 6.39: Voorbeeld van oorspronklike waspoeier boks. Ricards. 2017	142
Figuur 6.40: Voorbeeld van die ontwerp van 'n parodie produk. Foto deur Navorser	142
Figuur 6.41: Skets van volkspeledansers. Foto deur Navorser	145
Figuur 6.42: <i>Baas van die plaas</i> . Foto deur navorser	147
Figuur 6.43: " <i>Haal af daardie verdomde...</i> ".Foto deur navorser	148
Figuur 6.44: Skermskoot van die etiket ontwerp op die bierbottel. Foto deur navorser	148
Figuur 6.45: <i>Tik tok</i> . Foto deur navorser	149
Figuur 6.46: " <i>Dit was offside!</i> ". Foto deur navorser	150
Figuur 6.47: <i>Kook-en-Geniet</i> . Foto deur navorser	152
Figuur 6.48: <i>Sussie se skoolrok</i> . Foto deur navorser	153
Figuur 6.49: <i>Taak georiënteerd</i> . Foto deur Navorser	154
Figuur 6.50: <i>Onse vader wat in die Hemel</i> . Foto deur navorser	154
Figuur 6.51: <i>Balkies is belangrik</i> . Foto deur navorser	155
Figuur 6.52: Skermskoot van embleem ontwerp. Foto deur navorser	156
Figuur 6.53: Skermskoot van skoolboek ontwerp. Foto deur navorser	156
Figuur 6.54: <i>Lees jou Bybel, bid elke dag</i> . Foto deur navorser	157
Figuur 6.55: <i>Hulpvaardig</i> . Foto deur navorser	158

Figuur 6.56: <i>Dit is net 'n grap.</i> Foto deur navorser	159
Figuur 6.57: <i>Ek sal dit nou doen.</i> Foto deur Navorser	160
Figuur 6.58: <i>Aardjie na sy Vaartjie.</i> Foto deur navorser	161
Figuur 6.59: <i>Sit-sit-so.</i> Foto deur navorser	162
Figuur 6.60: <i>Kerk.</i> Foto deur navorser	163
Figuur 6.61: <i>Braai en Bedui.</i> Foto deur navorser	164
Figuur 6.62: <i>"Tan".</i> Foto deur navorser	165
Figuur 6.63: <i>Gras sny.</i> Foto deur navorser	165
Figuur 6.64: <i>"In my ou dae..."</i> . Foto deur navorser	166
Figuur 6.65: <i>Nog een?</i> Foto deur Navorser	167
Figuur 6.66: <i>Regtig pa?</i> . Foto deur navorser	167
Figuur 6.67: <i>Boek oortrek opsie 1.</i> Foto deur navorser	169
Figuur 6.68: <i>Boek oortrek opsie 2.</i> Foto deur navorser	169
Figuur 6.69: <i>Skermkoot van Adobe Lightroom waarop redigering plaas gevind het.</i> Foto deur navorser	170
Figuur 6.70: <i>Kleur Opsie 1</i>	171
Figuur 6.71: <i>1:1 Aspek-verhouding opsie 1.</i> Foto deur navorser	171
Figuur 6.72: <i>16:9 Aspek-verhouding opsie 2.</i> Foto deur navorser	172
Figuur 6.73: <i>Voor digitale foto manipulasie.</i> Foto deur navorser	173
Figuur 6.74: <i>Na digitale foto manipulasie.</i> Foto deur navorser	173
Figuur 6.75: <i>Raamwerk voorstellings en eksperimentering in my proses boek.</i> Foto deur navorser	174
Figuur 6.76: <i>Skermkoot van tuisblad.</i> Foto deur navorser	177
Figuur 6.77: <i>Skermkoot van Karakter blad.</i> Foto deur navorser	178
Figuur 6.78: <i>Skermkoot van projek opsomming bladsy.</i> Foto deur navorser	178

HOOFSTUK 1: INLEIDING

1.1 Inleiding

Hierdie navorsingsprojek rig 'n fotografiese verkenning na vier neo-argetipes¹, naamlik *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar*, soos geïdentifiseer binne my idiosinkratiese herinneringe. Hierdie verkennende ondersoek geskied aan die hand van 'n herinterpretasie van neo-argetipiese karakters met die doel om gefotografeerde subjekte, geïnspireer deur die *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*, te versin. Hierdie herinterpretasie van neo-argetipiese karakters, uitgestal in 'n virtuele kunsgalery, dien as die praktiese uitsette van hierdie navorsingfotografiese verkenning is ter voltooiing van my meestersgraad in grafiese ontwerp aan die Noordwes-Universiteit.

Die praktiese meestersgraad in grafiese ontwerp aan die Noordwes-Universiteit bestaan uit vier modules en word gesetel in praktykverwante navorsing (PVN). Die modules kombineer teorie en praktyk met die doel om 'n uitgebreide en sistematiese kennis en kritiese begrip² van geselekteerde toepaslike vakfilosofiese temas te kan demonstreer in 'n bepaalde spesialiseringrigting in die veld van grafiese ontwerp. Binne die bestek van hierdie studie word daar gefokus op neo-argetipes, fotografie, en karakterontwerp.

Die eerste module binne die graad is GRFN811 (*Ontwerpteorie en navorsingsmetodologie*) wat verband hou met die navorsingsvoorstel as uitkomst. Hierdie PVN studie word met 'n outo-etnografiese invalshoek aangepak en dit kom voor in die volgende drie modules. GRFN875 (*Grafiese ontwerp: Praktiese portefeulje*) funksioneer as 'n praktiese module waar ek veldspesifieke metodes toepas om ondersoek in te stel na die argetipes, *die Onskuldige*, *die Leier*, *die Versorger* en *die Nar*, deur fotografie. Die foto's wat geskep is en dien as artefakte vir dié module word uitgestal op 'n webtuiste. In GRFN874 (*Grafiese ontwerp: Proses*), dokumenteer ek die proses en gedagtestroom van my praktyk in die vorm van digitale prosesboeke wat op dieselfde webtuiste gehuisves word as die fotografiese artefakte. GRFN873 (*Mini-verhandeling*) vereis die afhandeling van 'n projekverslag, en neem die vorm van hierdie mini-skripsie wat die korrelasies tussen die praktyk en teorie verduidelik. Dit konsolideer sodoende die projekverwante prosesdokument en virtuele uitstalling (wat die vorm van 'n webtuiste aanneem) as 'n geheel. Hierdie studie se relevansie vind neerslag in die wyse waarop eietydse en plaaslike subjektiewe werklikhede binne die ontwerp van neo-argetipiese karakters ondersoek word.

¹ Neo-argetipe teorie is deur Faber en Mayer (2009) ontwikkel en word baseer op Jung se Argetipeteorie (1963). Volgens Pearson (1991:78-80) is daar 12 argetipes waarvan *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar* vier van hierdie twaalf is. Hierdie word in Hoofstuk 4 verder bespreek.

² Hierdie kritiese begrip vind neerslag in beide mondeling en skriftelike domeine.

1.2 Neo-argetipes en karakter

Hierdie PVN-projek is baseer op die uitgangspunt dat karakter (wat karakterontwerp en karakterontwikkeling insluit) en neo-argetipes verweefde konstrakte is, soos verder bespreek word in Hoofstuk 4. My invalshoek is gegrond in die oortuiging dat karakters tot die oordrag van betekenis bydra en dien as visuele patrone wat manifesteer in die kollektiewe onbewuste, soos voorgestel deur Jung (1963:380), Pearson (1991) en Faber en Mayer (2009) se navorsing rakend argetipes.

Argetipes kan kortliks gedefinieer en verstaan word as primitiewe patrone of universele temas wat in die kollektiewe onbewuste³ van die mensdom, in die vorm van verskeie aspekte soos mites, kuns en stories manifesteer (Daniels, 2011:3). Jung het oorspronklik verskeie dominante argetipes in die vorm van kognitiewe modelle geïdentifiseer, naamlik *die Persona*⁴, *die Skaduwee*⁵, *Anima* en *Animus*⁶, *die Mentor*⁷ (of die wyse ou mens) en *die Moeder*⁸ (Chang *et al.*, 2013:104). Later het die Amerikaanse letterkunde professor en mitoloog Joseph Campbell (1949) meer en verskeie argetipiese beelde geïdentifiseer en bespreek. Die Amerikaanse outeur Carol Pearson (1991) het voortgebou op beide Jung ([1934]1963) en Campbell (1949)⁹ se werk¹⁰ en is vandag 'n toonaangewende figuur in die argetipe teoretiese kringe. Hugh Marr en Carol Pearson (2001:16) voer ook aan dat daar verskeie strukture is wat argetipes voorstel. Hierdie strukture word georiënteer deur verskeie aspekte soos behoeftes, agentskap en gemeenskap. In eietydse konteks word die idee van

³ Die kollektiewe onbewuste handel oor die universele temas en strukture van die onbewuste wat gedeel word tussen wesens van dieselfde spesie (Daniels, 2011:3).

⁴ *Die Persona* kan gesien word as 'n masker wat 'n mens dra, hierdie masker vergemaklik ons sosiale verhoudings, met ander woorde, *die Persona* kan verskillende rolle inneem wat 'n mens vertolk tydens sy/haar daaglikse roetine (Van Niekerk, 1996:86).

⁵ *Die Skadu* verpersoonlik alles wat 'n persoon weier om van hulself te weet. Alhoewel dit gewoonlik wegkruip binne die onbewuste van die mense, is *die Skadu* altyd besig om dit self af te dwing (direk of indirek) op die persoon se gedagtes (Chang *et al.*, 2013:105).

⁶ In die onbewuste van die man, vind die argetipe *Anima* uitdrukking as 'n vroulike innerlike persoonlikheid terwyl *Animus* as die manlike uitgedruk word in die innerlike persoonlikheid van die vrou se onbewuste (Chang *et al.*, 2013:104).

⁷ *Die Mentor* (of die wyse ou mens) manifesteer in verskillende mites en sprokies. Hul rol is dié van die een wie se woorde die held deur die beproewinge en verskrikkinge help tydens die "heldereis" avontuur (Campbell 1973: 34). Alhoewel Campbell se werk later in die studie bespreek word, is dit ook belangrik om te verwys na die heldin se reis. Maureen Murdock het "The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness" geskryf as 'n reaksie op Joseph Campbell se model. Murdock, 'n student van Campbell se werk, het gevoel sy model kon nie die spesifieke psigo-geestelike reis van kontemporêre vroue aanspreek nie. Sy het 'n model ontwikkel wat die sikliese aard van die vroulike ervaring beskryf (Murdock, 1990).

⁸ Die eise van die kind aan *die Moeder* hou verband met die rol van *die Moeder* as beskermmer, opsigter en verskaffer van voedingsbehoeftes (Chang *et al.*, 2013:105).

⁹ Van Joseph Campbell se belangrikste geskrewe werke rakende argetipes is "The hero with a thousand faces (1949)", "The mythic image (1974)" en "Myths to live by (1988)". Die *Monomyth* is 'n term wat deur Campbell geskep is. Dit word algemeen na verwys as "The Hero's Journey." Die "mono-myth" is oorspronklik ontwikkel op grond van mites, volksverhale en godsdienstige verhale van regoor die wêreld. Hierdie raamwerk is deur Campbell gebou op die werke van ander teoretici, insluitend Otto Rank, Lord Fraiser en Vladimir Propp (Miller, 2017:8).

¹⁰ Pearson het 'n assessering, die *Pearson-Marr Archetype Indicator® (PMAI®)*, geskep om die argetipe-aktiwiteit in 'n individu se lewe te meet. Soos Isabel Briggs Myers en die MBTI®, het Pearson voortgebou op Jung se teorieë met empiriese, oorspronklike werk van haar eie om die assessering te skep (Blandin, 2022).

neo-argetipes op die spits gedryf soos gesien kan word in die navorsing van Faber en Mayer (2009).

Neo-argetipe teorie is deur Faber en Mayer (2009)¹¹ ontwikkel en word baseer op Jung¹² se argetipeteorie (1969). Anders as Jung se argetipeteorie skep Faber en Mayer se neo-argetipe teorie ruimte vir geografiese en geleerde rassebewuste ervarings. Faber en Mayer (2009) stel voor dat neo-argetipes nie oorerflik is nie, maar verkry is deur enkulturering. Hierdie nuwe aanslag op die argetipe konsep behou die sleutelaspekte van Jung se argetipe teorie insluitend dat neo-argetipes (a) storie karakters is; (b) sielkundig voorgestel word as geestesmodelle en prototipes; (c) dikwels intens emosionele reaksies ontlok wanneer dit teëgekom word; (d) op 'n outomatiese of onbewuste vlak werk; en (e) kultureel blywend is, omdat dit maklik aangeleer word en wyd herkenbaar is (Faber en Mayer, 2009:308). Laastens benadruk ek Jung (1969) en Faber en Mayer (2009) se parallele met betrekking tot die “kollektiewe onbewuste”. Dit sluit in die dat argetipes asook neo-argetipes primitiewe patrone, universele temas en karakters is wat in die kollektiewe onbewuste voorkom, en dit voorkom in die vorm van verskeie aspekte soos mites, kuns en stories. Terselfdertyd sluit Faber en Mayer (2009) sekere gekritiseerde en ongestaafe aspekte van Jung se oorspronklike argumente uit (daar word later in Hoofstuk 4 verder hieroor uitgebrei). Jung se teorie beklemtoon die bestaan van universele onbewuste gedagtes en argetipes wat as diep gewortelde strukture vanaf die begin van mensdom gesien word. Om uiteindelik voort te bou op Jung se argumente, maar ook 'n onderskeid te tref van vroeër sienings van argetipes (soos hierbo uitgelig), ontwikkel Faber en Mayer (2009) 'n nuwe siening wat die nuttige aspekte van Jung se argetipe-teorie bewaar terwyl dit geïntegreer word in die hedendaagse sielkunde. Hierdie word vasgevang onder die sambreel van neo-argetipes en neo-argetipiese modelle.

Karakters word dikwels as argetipes konseptualiseer en In Hoofstuk 4 brei ek uit op die idee dat karakters moet voldoen aan multidimensionele eienskappe om volrond te wees en dus nie noodwendig slegs aan een primêre neo-argetipe behoort nie. Ek argumenteer aan die hand van Carol Pearson (1991) se spiraalagtige organiserings model vir neo-argetipes dat Lajos Egri (1942) se karakter beenstruktuur gebruik kan word vir die ontwerp van neo-argetipiese karakters. Hierdie karakters se eienskappe kan van ander sekondêre of tersiêre neo-argetipes kom; dié neo-argetipes manifesteer langsaan die primêre

¹¹ Faber en Mayer (2009) benader hul blik op argetipes vanuit 'n verskeidenheid hoeke deur hul werk te steun op 'n reeks uiteenlopende argumente deur navorsers soos Mark en Pearson (2001), McAdams (1993), McGowan (1994), en Pietikainen (1998).

¹² Carl Jung (1875-1961) was 'n bekende Switserse psigiater, psigoanalise en skepper van analitiese psigologie. Sy werk het 'n besondere bydrae gelewer tot psigiatrie, antropologie, argeologie, literatuur, filosofie en religie (Daniels, 2011:1; Munteanu, Costeaa, Plosa & Jinarub, 2010:1).

neo-argetipe in die karakter en vervolgens maak dit hierdie karakter volrond en multidimensioneel.

1.3 Praktykverwante navorsing

Binne hierdie studie kom spesifieke kern elemente van praktykverwante navorsing (PVN) prominent voor. Dit sluit in die literatuuroorsig, die rol van die praktykverwante navorser, reflektiewe praktyk, die ontwikkeling van die artefak, en die dokumentering daarvan in teks en visuele formaat. Hierdie fokuspunte in my navorsingsmetodologie is gegrond op die riglyne voorgestel deur kern teoretici binne die veld van PVN, en word gebruik om die deeglikheid en doelgerigtheid van my studie te ondersteun.

Soos verder uitgebrei in Hoofstuk 2 kan dit uitdagend wees om PVN te definieer, soos opgemerk deur Skains (2018:85) en Mortenson (2022). Skains (2018:85) stel hierdie uitdaging lê in die wye spektrum van aktiwiteite wat deur die term "praktyk" gedek kan word. Die gevolge is dat daar 'n verskeidenheid benamings vir PVN in akademiese sirkels bestaan, insluitend maar nie beperk tot kunsgebaseerde navorsing, praktykgebaseerde navorsing (PBN), navorsing geleide praktyk (NGP), praktykgeleide- en praktykgesentreerde navorsing (PGN), en ateljee-gebaseerde navorsing is, soos aangedui deur Niedderer en Roworth-Stokes (2007:7). Om 'n duideliker begrip van die metodologiese raamwerk van my studie te gee, het ek in Hoofstuk 2 gekies om klem te lê op sekere kernaanduiders van PVN wat my navorsingsaanslag inlig, eerder as om verstrengeld te raak in diverse terminologie en die benaderings wat daarmee gepaard gaan, wat nie altyd konsekwent gebruik word nie.

'n Belangrike aanknopingspunt tussen kreatiewe praktyk en argetipes is die wyse waarop beide gerugsteun word op bestaande raamwerke, maar tydens skepping en interpretasie uniek gekleur word. Munro (2011:158) argumenteer dat die kreatiewe praktisyn in die ontwerp of skep proses op hul eie ervarings, insigte, opleiding en eiesoortige sienings oor die tema ter sprake, of probleem wat opgelos moet word steun. Hy verwys na hierdie besluitnemingsprofiel as die individu se unieke kulturele idiosinkrasie. Wat my persoonlike konteks betref, is my "kulturele idiosinkrasie" vasgelê en beïnvloed deur my spesifieke profiel as 'n wit, Afrikaanse, Suid-Afrikaner. Vir Munro (2011:158) is "kultuur," binne kulturele idiosinkrasie, al die faktore wat die kreatiewe praktisyn gevorm het tot op die punt om by die spesifieke ontwerpprojek betrokke te raak. Die projek of probleem is egter geleë en moet aangespreek word binne die praktisyn se praktiese veld, of domein (Munro, 2011:158). Die domein van my spesifieke projek, wat voortbou op die invloed wat neo-argetipe teorie binne die tematiese fokus van karakterontwerp het, val binne my praktyk as multimedia ontwerper en fotograaf. Soortgelyk aan Munro argumenteer die Amerikaanse outeur Victor Daniels (2011:3) dat die werklikheid nie objektief is nie en na aanleiding daarvan dat argetipes slegs

'n raamwerk is. Hoe dié raamwerk gevul word, is uniek tot elke individu se outo-etnografiese interpretasie.

Met die laasgenoemde in gedagte sinspeel ek ook op die neo-argetipiese idee van die kollektiewe onbewuste. Die kollektiewe onbewuste word onder andere gebaseer op die idee dat argetipiese patrone oorvleuel in 'n gemeenskap. Gemeenskaplikhede wat na die voorgrond tree is dié van sosiologie en psigologie, soos kultuur, stokperdjies of ander gedeelde sosiale aktiwiteite. Hierdie gemeenskaplike patrone word uitgelig en geteoretiseer binne neo-argetipe teorie. As gevolg van hierdie klemplasing op gemeenskaplike argetipiese patrone, subjektiewe werklikhede en narratiewe word hierdie projek ondersoek vanuit 'n outo-etnografiese invalshoek, meer spesifiek, myself as deel van die (Suid-/) Afrikaanse dorp gemeenskap. Die outo-etnografiese invalshoek figureer dan ook in my naspeuring van die invloed van neo-argetipes in karakterontwerp. Hier word daar ooreenstemmende faktore tussen my persoonlike herinneringe en die konteks en narratief van *The Simpsons* uitgelig.

1.4 Agtergrond oor *The Simpsons*

The Simpsons is 'n Amerikaanse geanimeerde sitkom wat deur Matt Groening vir Fox Broadcasting Company geskep is in 1987. Die reeks is 'n satiriese uitbeelding van die Amerikaanse samelewing en speel af in die fiktiewe dorp Springfield. Die hoofkarakters sluit in die Simpson-familie wat bestaan uit die pa Homer, die ma Marge, die broer Bart, die oudste suster Lisa en die baba Maggie. Hierdie karakters en die tonele waarbinne hul hulself bevind is 'n parodie op Amerikaanse kultuur en samelewing, televisie en die menslike toestand. Dit is belangrik om die gewildheid van hierdie animasie-televisiereeks te benadruk. *The Simpsons* is die TV-program wat al die langste in die Amerikaanse geskiedenis uitgesaai is (Esposti, 2016:105). Vandag word *The Simpsons* in talle tale uitgesaai na gehore regoor die wêreld. Na aanleiding van hierdie befaamdheid en globale invloed, stem ek saam met Esposti (2016:105) dat *The Simpsons* wydlopende invloede op beide populêre kultuur en ander televisiereekse het. Daar is egter 'n tweede en miskien belangriker oorweging waarom ek hierdie televisieprogram ondersoek en betrek in hierdie navorsing. Hier kan die kruks van my studie reeds kortliks geantisipeer word. *The Simpsons* weerspieël neo-argetipiese karakters binne die Amerikaanse samelewing wat van kulturele belang is, erkenbaar is en emosionele reaksie uitlok, deur die satiriese benadering tot sosio-politiese kritiek op die Amerikaanse en globale samelewing. Hierdie neo-argetipiese karakters wat in *The Simpsons* manifesteer herinner my aan karakters en patrone wat binne my eie idiosinkratiese herinneringe voorkom en beïnvloed dus my begrip van hierdie karakters en patrone. Hierdie vergelyking lei my besluitneming om 'n (Suid-/) Afrikaanse herinterpretasie van dié hoogs invloedryke sitkom te skep. My doelwit met hierdie studie is dus om 'n

eietydse en plaaslike¹³ outo-etnografiese interpretasie van karakters uit *The Simpsons* te bied, deur die gebruik van neo-argetipe teorie met die fokus op karakterontwerp en karakterontwikkeling deur 'n fotografiese lens.

Grobler (2001:34) beklemtoon die wyse waarop die Amerikaanse mediabedryf deur globalisering die wêreld op 'n kulturele wyse beïnvloed het. Grobler, soos aangehaal deur Servaes en Lie (1996:44) onderskei tussen alle mense se interne en eksterne kulturele oriëntasies. Interne kulturele oriëntasies dui op die innerlike assosiasie met die eie kultuur, sub-kultuur of kulturele elemente. Eksterne kulturele oriëntasies dui aan 'n verband en assosiasie met ander kulture. Met die koms van die rekenaar, die internet, elektroniese handel en satellietkommunikasie is alles deel van McLuhan (1995:335) se naatlose web van elektronika, wat uiteindelik die moderne wêreld omskep in 'n wêrelddorp.¹⁴ Die wêreldwye elektroniese inligtingsnetwerk plaas die moderne mens in die woonkamers van ander mense en kulture, met behulp van tegnologiese media, byvoorbeeld satelliet, televisie, radio en die rekenaar. Dit is veral die Amerikaanse kultuur wat op hierdie manier in woonkamers oor die hele wêreld gedra word. Grobler (2001:34) beweer verder dat daar 'n invloedryke Amerikaanse kultuur bestaan wat deur media soos televisie oorgedra word aan die wêreld, wat 'n groot invloed op die moderne wêreldwye leefstyl het, en die beweging na 'n gemeenskaplike wêreldkultuur momentum gee. Hy verwys spesifiek na die aanvang van die demokratiese prosesse in Suid-Afrika en die daaropvolgende herstrukturering van die Suid-Afrikaanse Uitsaaier Korporasie (SAUK, nou SABC), en die wyse waarop die inhoud van Suid-Afrikaanse televisie ook 'n meer universele liberale stel waardes ondersteun. Hierdie proses kry nog meer momentum deur die inlywing van 'n satellietstelsel (in 1995) in Suid-Afrika wat Suid-Afrikaners blootstel aan die wêreldwye akkulturasieproses. Uiteindelik stel hy dat Suid-Afrikaners toenemend burgers van 'n wêrelddorp word (Grobler, 2001:35).

Ek, as 'n individu, identifiseer as 'n inwoner van wat McLuhan (1995:335) na verwys as 'n wêrelddorp. As kyker, vasgenaai voor die TV-skerm tydens *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nê*, is ek ook beïnvloed deur Amerikaanse sitkoms soos *The Simpsons* wat binne dieselfde tydperk afgespeel het. As 'n aanskouer en inwoner van die kleindorpmilieu het ek myself gereeld bevind in hierdie elektroniese wêrelddorp wat bestaan uit die toonsetting van *The Simpsons*.

¹³ As Suid-Afrikaner verwys *eietyds* en *plaaslik* na my persoonlike wit, Afrikaanse, post-apartheid Suid-Afrikaanse perspektief geleë in Suid-Afrika, wat strek oor 'n tydperk vanaf die vroeë 1990s na die vroeë 2020s.

¹⁴ Die term *Wêrelddorp* of altans *Global Village* is eerste deur Marshall McLuhan die Kanadese media teoretikus neergepen in sy boeke "The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man" (1962) en "Understanding Media" (1964). Die *Wêrelddorp* konsep beskryf die verskynsel van die hele wêreld wat verbind word as gevolg van die verspreiding van media tegnologieë regoor die wêreld (Georgiadou, 1995:3).

Die pa van die Simpson gesin, Homer Simpson, is 'n voorbeeld van 'n kulturele, herkenbare karakter wat emosie ontlok deur 'n satiriese benadering. Hy verteenwoordig die werkersklas binne die Amerikaanse samelewing. Homer assosieer ek dadelik met my pa en ander ooms wat deel vorm van die mynindustrie binne 'n Suid-Afrikaanse konteks. Hierdie karakter wat in *The Simpsons* voorkom, herinner my aan karakters en patrone wat binne my eie lewenservaring voorkom, en dit beïnvloed my begrip van hierdie karakters en patrone. Hierdie karakters kom nie net voor binne my persoonlike ervarings nie, maar ook in populêre Suid-Afrikaanse sitkoms soos *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*. Die karakters Hendrik van Tonder en Frikkadel Delport binne hierdie onderskeie sitkoms is albei middelklas werkende mans wat deel vorm van die werkersklas, maar wat in 'n satiriese wyse uitgebeeld word. Net soos Homer, word hierdie twee karakters vereenselwig met soortgelyke individue van my eie lewe.

Na aanleiding van die laasgenoemde voer ek aan dat dit van waarde is om 'n (Suid-/) Afrikaanse herinterpretasie van dié hoogs invloedryke sitkom te skep omdat daar verskeie voor die hand liggende raakpunte tussen *The Simpsons* en *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* is, en ook tussen hoofstroom, wit, middelklas Amerikaanse kultuur, en wit, middelklas (Suid-/) Afrikaanse kultuur. Neo-argetipes, na my mening, is noodsaaklik in enige narratief. *The Simpsons* se karakteruiteensetting is gevul met verskeie neo-argetipiese karakters wat herkenbare neo-argetipiese patrone aan gehore regoor die wêreld uitbeeld. 'n Geleentheid vir 'n outo-etnografiese herinterpretasie van narratiewe gestel in Westerse populêre kultuur skep die geleentheid om ondersoek in te stel na nuwe insigte rakende die gebruik van neo-argetipe teorie deur 'n ondersoek en verkenning van neo-argetipe teorie vanuit 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks.

In hierdie projek gebruik ek die neo-argetipiese raamwerke van *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar* en analiseer ek die neo-argetipes soos wat hul in *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* manifesteer. Na aanleiding daarvan herbeskou ek die teoreties geïdentifiseerde neo-argetipes en kleur hul visueel in met idiosinkratiese kunsregie deur middel van fotografie. Die visuele uitbeeldings wat in hierdie foto's vergestalt word, is daarom 'n herinterpretasie van die neo-argetipiese karakters binne *The Simpsons*. Dit is belangrik om te merk dat die fisiese en psigologiese eienskappe van karakters, asook hul gedrag en die situasies waarbinne hul hulself bevind, verwant is en vergelyk kan word met ervarings en invloede uit my outo-etnografie en (Suid-/) Afrikaanse perspektief. Deur die herinterpretasie en visualisering van neo-argetipes in *The Simpsons*, gebaseer op my eie outo-etnografie, poog ek deur hierdie projek om 'n bydra te lewer tot die visuele gegewens oor die manifestasies van neo-argetipes deur 'n spesifieke, plaaslike (Suid-/) Afrikaanse perspektief daarop te bied wat ander in staat sal stel om daarmee te

assosieer. Hierdie studie fokus dus op die verwantskap en verskille tussen dié neo-argetipiese karakters soos dit in karakterontwikkeling en karakterontwerp in die Amerikaanse mediasfeer weerspieël word. Dit is belangrik om daarop te let dat hierdie navorsing nie die invloed van Amerikaanse mediakultuur op Suid-Afrikaanse mediakultuur sal ondersoek nie, aangesien dit buite die bestek van hierdie studie val. Verder is dit noodsaaklik om duidelik te maak dat hierdie studie nie die doel het om die breër sosio-kulturele identiteit van Afrikaners te verken nie. Dit sal eerder fokus op hoe my eie kulturele idiosinkrasie die gebruik van neo-argetipes in karakterontwikkeling en karakterontwerp beïnvloed. Na aanleiding van hierdie kontekstualisering word die volgende probleemstelling geformuleer.

1.5 Probleemstelling

Die sentrale problematiek wat ondersoek word, is begaan met die verrykende potensiaal vir 'n outo-etnografiese herinterpretasie van neo-argetipiese karakters gesetel in Westerse populêre kultuur. Volgens my siening is neo-argetipes onontbeerlik in enige narratief. Hierdie ondersoek en verkenning van neo-argetipe teorie word benader vanuit 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks. Gevolglik wentel die probleemstelling van hierdie studie rondom hoe Faber en Mayer (2009) se konseptualisering van neo-argetipes gebruik kan word om karakters te verstaan en herinterpreteer wat die modelle van die *Onskuldige*, die *Leier*, die *Versorger* en die *Nar* volg binne die Amerikaanse sitkom *The Simpsons*, en die Suid-Afrikaanse sitkoms *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*. Meer spesifiek ondersoek ek die manifestasie van die neo-argetipes en die interpretasie daarvan vanuit 'n (Suid-/) Afrikaanse perspektief, binne fotografiese praktyk.

1.6 Navorsingsvrae en Doelstellings

1. Wat behels Faber en Mayer (2009) se neo-argetipe teorie met spesifieke fokus op *die Onskuldige*, *die Leier*, *die Versorger* en *die Nar*? Hierdie vraag word beantwoord deur 'n kritiese lees na neo-argetipe teorie met spesifieke fokus op die *Onskuldige*, *die Leier*, *die Versorger* en *die Nar*. Die vraag word gespeur in die studie se teoretiese begronding hoofstuk, waartydens argetipiese raamwerke in 'n breë neo-argetipe literatuurstudie ondersoek word. Die doel van hierdie vraag is om 'n teoretiese grondslag vir hierdie studie te skep.
2. Hoe manifesteer neo-argetipes naamlik *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar* binne die Amerikaanse sitkom *The Simpsons* veral met betrekking tot die karakters se karakterisering en karakterontwerp? Hierdie vraag word beantwoord deur 'n ontleding en interpretatiewe lees van die *Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier*

en die Nar *neo-argetipes* soos dit voorkom in *The Simpsons*. Die doel van hierdie vraag is om elemente van die karakters te identifiseer wat verband hou met *neo-argetipe* teorie om sodoende die karakterontwerp en herinterpretasie van die gekose *neo-argetipes* in te lig.

3. Hoe manifesteer *neo-argetipes*, naamlik *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar*, binne my outo-etnografie met betrekking tot my herinneringe van Suid-Afrikaanse sitkoms en die invloed daarvan op my begrip van *neo-argetipiese* karakters? Hierdie vraag word beantwoord deur 'n ontleding en interpretasie van die *Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar neo-argetipes* binne my outo-etnografie met betrekking tot my herinneringe, Suid-Afrikaanse sitkoms en die invloed daarvan op my begrip van *neo-argetipiese* karakters. Die doel van hierdie vraag is om my keuse van 'n spesifiek (Suid-/) Afrikaanse "repertoire" en die kunsregie te kontekstualiseer en te ondersteun. Die doel is ook om die keuses en stylneigings van die kunsregie in die praktyk in te lig.
4. Hoe kan die gekose *neo-argetipes* (*die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar*) gebruik word om 'n fotografiese herinterpretasie van karakters uit die Amerikaanse sitkom *The Simpsons* te skep in samehang met my outo-etnografiese perspektief? Hierdie vraag bepaal hoe die *Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar neo-argetipes* gebruik kan word om 'n fotografiese herinterpretasie uit my outo-etnografiese perspektief te maak van *argetipiese* karakters in die Amerikaanse sitkom *The Simpsons*. Hierdie vraag word ondersoek deur verskeie karakterontwerp- en praktykontwikkeling-prosesse, kunsregie en fotografie. Die doel van die vraag is om te reflekteer op die praktykprosesse wat plaasvind tydens die skep en herinterpretasie van die *neo- argetipiese* karakters in *The Simpsons*.

1.7 Werkplan en Hoofstukindeling

Hierdie projek bestaan uit drie dele, naamlik die webtuiste met foto's, reflektiewe joernale, en die mini-skripsie wat bestaan uit sewe hoofstukke. Hierdie drie dele is verweef met die gesamentlike doel om aan die uitkomstes van die meestersgraad te voldoen. Die PVN-aanslag wat gevolg word binne hierdie projek word volgens 'n basiese metodologiese struktuur georganiseer soos voorgestel deur Scrivener (2004), met 'n outo-etnografiese invalshoek, wat beide in diepte bespreek word in Hoofstuk 2.

Outo-etnografie is 'n navorsingsmetode wat die self as sentrale onderwerp van studie stel. Mills (1959:5-6) beweer dat sosiologiese verbeelding 'n persoon in staat stel om die verhouding tussen die breë geskiedenis, persoonlike biografie en kontemporêre samelewing

te verstaan. Hy brei hierdie idee verder uit en sê dat individue slegs sin kan maak van hul eie ervarings as hulle hulself in hul eie historiese oomblik plaas. Hierdie idees vind weerklank in die fundamentele beginsels van outo-etnografie. Outo-etnografie is nie net 'n besinning op persoonlike ervarings nie, maar 'n proses waardeur die individu hul eie etniese subjektiwiteit definieer deur die lens van taal, geskiedenis en etnografiese analise (Lionnet, 1995:242). Outo-etnografiese navorsers soos Bochner en Ellis (2016) toon 'n voorliefde vir kreatiewe storievertelling, en soos hulle, stel ek, persoonlik besonders belang in die kreatiewe narratief. My navorsing speel af in 'n fiktiewe dorp, geïnspireer deur my persoonlike ervarings en idiosinkratiese herinneringe. In samehang met die gebruik van outo-etnografie as die gekose invalshoek tot die studie, word Scrivener (2004) se Basiese Struktuur vir Kreatiewe Produksie Projekte opgeneem as 'n struktuur waarvolgens hierdie navorsing uitgevoer word.

Scrivener se model bestaan uit ses stappe: pre-projek nabetrugting, identifisering van hulpbrondomeine, hersamestelling van onderwerp, produksiesiklusse, 'n nabetrugting, en 'n nabetrugting op die nabetrugting (Scrivener & Chapman, 2004). Die studie het drie sleuteluitkomst: die praktiese uitvoering, gedokumenteerde reflektiewe praktyk, en die skryf van 'n kontekstualisering mini-skripsie. Die eerste stap, pre-projek nabetrugting, behels 'n refleksie oor die bestaande konteks, vorige projekte, en persoonlike kennis en ervaring. Dit lei tot die formulering van voorlopige probleemstellings en doelstellings. Stap twee, 'n oorsig van teorie, kennis, en inligting, verskaf 'n dieper insig in die teorieë relevant tot die projek. Die derde stap, herformulering van die probleme en bekommernisse, fokus op die konseptuele refleksie van neo-argetipes. In stap vier, siklusse van produksie, vind die skepping van die artefak plaas, gebaseer op teoretiese begronding en kritiese refleksie. Stap vyf, postproduksienabetrugting, is 'n refleksie op die hele produksieproses, terwyl stap ses, nabetrugting op die nabetrugting, fokus op die hele projek. Die implementering van hierdie stappe en hul toepassing word in die hoofstukke van hierdie mini-skripsie ten volle bespreek. Die hoofstukindeling van die mini-skripsie is soos volg:

Hoofstuk 1 het 'n kort oorsig van die verskillende kontekstuele, tematiese, konseptuele, praktiese en teoretiese aspekte wat in hierdie projek verweef is, uiteengesit. Die doel van die van hierdie hoofstuk is om die leser te oriënteer rondom wat om te verwag in die volgende hoofstukke asook die verhouding tussen die drie komponente, naamlik die webtuiste met foto's, reflektiewe joernale en die mini-skripsie, wat ingedien is. Hoofstuk 2 sal die navorsingsbenadering in meer diepte bespreek. In hierdie hoofstuk kontekstualiseer ek teoretiese en metodologiese benaderings binne PVN deur die ondersoek van inkonsekwenthede wat verband hou met die naamgewing en benaderings binne PVN. Verder word outo-etnografie se uitdagings erken, terwyl die belangrikheid van deeglikheid en

doelgerigheid in PVN beklemtoon word. Die hoofstuk word afgesluit deur die wyse waarop Scrivener se Model vir Kreatiewe Produksie Projekte gebruik word om hierdie navorsing projek te lei.

Die derde hoofstuk vervul die rol van 'n pre-produksie refleksie (stap 1 van die Scrivener se Model wat as hierdie studie se metodologie dien) en lig die motivering vir die keuses van sitkoms soos *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* uit, in samehang met 'n beskrywing van die hoofkarakters wat in hierdie bogenoemde sitkoms voorkom. Vergelykings tussen die karakters en my persoonlike idiosinkratiese herinneringe vorm die basis vir verdere karakterontwikkeling. Teoretiese begronding (stap 2 van Scrivener se Model), insluitend neo-argetipes, karakterontwerp en karakterontwikkeling, staan sentraal in die vierde hoofstuk, terwyl die vyfde hoofstuk die neo-argetipes van verskeie karakters in die genoemde sitkoms ontleed as 'n manier om konseptueel te reflekteer oor hoe neo-argetipiese raamwerke ingekleur word deur karakterontwerp en ontwikkeling (stap 3 van Scrivener se Model). Hierdie analise het visuele insigte gelewer wat my praktyk geïnspireer het. Die sesde hoofstuk bied 'n terugblik en refleksie op my praktiese uitvoering van die herinterpretasie van neo-argetipiese karakters in *The Simpsons* deur fotografie (stappe 4, 5 en 6 van Scrivener se Model word in hierdie hoofstuk vasgevang, tesame met die webwerf: ([www.https://www.diehumansproject.com/](https://www.diehumansproject.com/))) Ten slotte, reflekteer die sewende hoofstuk op die projek as geheel, asook op antwoorde op die navorsingsvrae en probleemstelling. Dit sluit af met slotopmerkings en voorstelle vir toekomstige navorsing.

HOOFSTUK 2: PRAKTYKVERWANTE NAVORSING

2.1 Inleiding

Die veld van praktykverwante navorsing (PVN) omvat 'n breë en ontwikkelende navorsingsveld wat gedien het as die grondslag vir hierdie navorsingsprojek en deel gevorm het van hierdie projek se navorsingsaanslag. PVN val onder die sambreel van kwalitatiewe navorsing en is verkennend van aard, en sluit diverse benaderings en naamgewing in, soos praktykgebaseerde navorsing (PBN), praktykgeleide navorsing (PGN) en navorsingsgeleide praktyk (NGP)¹⁵. Kwalitatiewe navorsing se doel is om die rykdom en kompleksiteit van menslike ervarings vas te vang, wat dit veral geskik maak om die veelvlakkigheid van PVN in ag te neem. Hierdie hoofstuk het ten doel om my benadering en toepassing van spesifieke aspekte binne die uitgebreide domein van PVN toe te lig.

Eerstens verskaf ek in hierdie hoofstuk 'n bondige kontekstualisering van PVN. Hierdie kontekstualisering help om die omvang van hierdie veld te definieer, beklemtoon die relevansie daarvan, en erken die kompleksiteite van onlangse diskoers in verband daarmee. Verder skets ek die spesifieke aspekte van PVN wat in hierdie studie aangewend is, wat die literatuuroorsig, praktykverwante navorser, reflektiewe praktyk en die artefak, en rapportering in teks en beeld insluit. Hierdie komponente het as grondliggende elemente in my navorsingsmetodologie gedien, en verseker deeglikheid en doelgerigtheid¹⁶ deur die loop van die ondersoek. Binne die konteks van PVN het ek ook die potensiële uitdagings verbonde aan die inkorporering van outo-etnografie as 'n rigtinggewende raamwerk erken. Ten spyte van die potensiële uitdagings, beklemtoon ek die belangrikheid van outo-etnografie in die verkryging van 'n omvattende begrip van my unieke ervarings wat my praktyk in hierdie projek vorm. Ek verduidelik die rol van outo-etnografie in die verskaffing van 'n dieper begrip van my ervarings en die idiosinkrasie wat my praktyk in hierdie projek vorm. Daarbenewens verduidelik ek die gebruik van Scrivener (2002) se model as 'n metodologiese raamwerk vir die organisering en bestuur van 'n kreatiewe navorsingsprojek. Hiermee saam word die belangrikheid van die gebruik van 'n gepaste organiseringsraamwerk om doeltreffendheid te verbeter en die verskillende stadiums van my PVN proses te struktureer, beklemtoon.

¹⁵ Navorsingsgeleide praktyk verwys na 'n benadering waar praktyk direk geïnspireer of gelei word deur navorsing. Nietemin, volgens Niedderer en Roworth-Stokes (2007:6), het terme soos 'ondersoekende praktyk', 'navorsing-geïnformeerde praktyk', en 'navorsingsgeleide praktyk' min relevansie in kuns en ontwerp. Gevolglik sal hierdie spesifieke benadering nie in hierdie hoofstuk bespreek word nie.

¹⁶ In hierdie hoofstuk word die terme "deeglikheid en doelgerigtheid" as vertaling vir die engelse woord "rigour" gebruik. Die belangrikheid van deeglikheid en doelgerigtheid word later in hierdie hoofstuk beklemtoon.

Samevattend lê hierdie hoofstuk die grondslag vir my navorsingsmetodologie binne PVN. Deur verskillende benaderings binne hierdie veld uit te lig, die uitdagings van outo-etnografie te erken, en doeltreffende instrumente soos Scrivener (2002, 2004) te gebruik, het ek gepoog om 'n deeglike en doelgerigte ondersoek te verseker.

2.2 Praktykverwante navorsing: 'n Kontekstualisering

As weerspieëling van hierdie studie se praktykverwante navorsingsbenadering bespreek die volgende afdeling die aspekte van PVN wat in hierdie studie gefigureer het, naamlik literatuuroorsig, praktykverwante navorser, reflektiewe praktyk en die artefak, en rapportering in teks en beeld. Hierdie spesifieke aspekte wat sentraal staan tot my navorsingsbenadering is saamgestel uit kerntoerietici se kriteria wat verband hou met PVN.

PVN, volgens Rebecca Skains (2018:85) en Mortenson (2022), is 'n komplekse studieveld om te definieer. Volgens Skains (2018:85) is hierdie kompleksiteit gegrond daarin dat die term “praktyk” 'n verskeidenheid potensiële aktiwiteite, wat wissel van artistiek tot analitiese, kan insluit. Gevolglik word daar op talle maniere na PVN verwys, en verwante literatuur gebruik dikwels terme soos kunsgebaseerde navorsing, PBN, NGP, praktykgeleide navorsing, praktykgesentreerde navorsing en ateljee-gebaseerde navorsing uitruilbaar (Niedderer & Roworth-Stokes 2007:7). Skains (2018:85) meld dat die term PGN die meeste in die literatuur gebruik word, moontlik omdat dit die kreatiewe praktyk voor die navorsing plaas. Skains (2018:86) identifiseer vier kategorieë van PVN, gebaseer op die verhouding tussen kreatiewe praktyk en die kommunikasie van kennis wat deur so 'n praktyk geproduseer word. Die eerste twee kategorieë is praktyk-en-navorsing en praktyk-as-navorsing. In praktyk-en-navorsing put kreatiewe praktisyns uit hul kreatiewe praktyk om hul kritiese verkenning van ander se werk te belig, met die praktisyn-navorser se kreatiewe artefakte en kritiese uitsette wat afsonderlik versprei word. Praktyk-as-navorsing is soortgelyk, maar hier bestaan die navorsing geheel en al uit die kreatiewe praktyk, en die kreatiewe artefak word gesien as die beliggaming van nuwe kennis. Alhoewel 'praktyk-en-navorsing' en 'praktyk-as-navorsing' belangrike benaderings in PVN-navorsing is, gee ek meer aandag aan PGN en PBN navorsing.

Skains (2018:86) identifiseer PGN en PBN as die ander twee kategorieë van PVN. Hulle stel dat die toepassing van hierdie twee kategorieë nuwe kennis en insigte binne 'n spesifieke praktyk kan ontwikkel. Hierdie twee kategorieë van navorsing behels die identifisering van navorsingsvrae en -probleme en die gebruik van kreatiewe praktyk as 'n navorsingsmetode, asook konteks en uitset, met die doel om beide individuele en veldpraktyk en teorie wat met die praktyk verband hou te ontwikkel (Niedderer & Roworth-Stokes, 2007; Sullivan, 2009). PGN en PBN word dikwels as afwisselende vorme bespreek. Beide benaderings maak

gebruik van 'n kreatiewe proses wat siklies van aard is. In beide hierdie prosesse staan die artefak, sowel as die dokumentasie van die skeppingsproses van die artefak, sentraal tot die navorsing (Candy, 2006:16, 19). Die verskil tussen die twee kategorieë lê egter in die fokus op hoe beide hierdie kategorieë deur die artefak bydra tot nuwe kennis tydens die navorsing. PGN behels die verkenning van die aard van kreatiewe praktyk om kennis oor of binne die praktyk te bevorder, met die navorsingsresultate gekommunikeer in 'n kritiese refleksie wat die kreatiewe artefak mag of nie mag insluit nie (Candy, 2006; Skains, 2018). PGN lei tot 'n nuwe begrip van die praktyk (Candy, 2006). Wanneer 'n kreatiewe artefak die basis van die bydrae tot kennis word, is die navorsing praktykgebaseer (Candy, 2006). Hierdie stelling gaan akkoord met Nimkulrat (2007:2) se argument dat in PBN-studies, die literatuur studie of teoretiese ondersoek vrylik aangewend kan word om die artefak te skep. Verder voer Nimkulrat (2007:2) aan dat PGN 'n bewuste praktykondersoek is met 'n begrip van die kennis betrokke by die skep van 'n artefak, en die spesifieke praktyk betrokke tydens die skepping van 'n artefak. In PBN en PGN word die artefak wat deur kreatiewe praktyk geskep word as die hart van die navorsingsproses beskou. In hierdie konteks kan die innoverende artefak 'n skildery, 'n foto, 'n ontwerpte produk, 'n komposisie of 'n dansuitvoering insluit (Mäkelä, 2007:159). In PGN is die hoofbydrae tot kennis 'n innoverende proses of die aard van die proses wat lei tot die artefak, gekommunikeer deur prosesdokumentasie en geskrewe kritiese rapportering, wat die artefak mag insluit. In PBN is die artefak die hoofbydrae tot kennis, maar anders as praktyk-as-navorsing neem die verspreiding van die insigte verkry uit die navorsingsproses die vorm van die artefak én geskrewe kritiese rapportering aan, wat as 'n samehangende geheel aangebied word. Skains (2018:85) erken hierdie welbekende onderskeid tussen hierdie twee tipes PVN, maar voeg ook by dat "dit in werklikheid 'n vae lyn kan wees". In hierdie studie word die artefak geposisioneer as die hoofbydrae tot kennis, maar die geskrewe kritiese rapportering, ook gelei deur teorie, lewer 'n onvervangbare bydrae tot die veld van kennis wat vasgevang is in die artefak. Hiermee saam kom insigte ten opsigte van praktyk binne die veld van karakterontwerp na vore deur hierdie navorsing se fokus op die idiosinkratiese aard en dikwels stilswyende kennis van skeppende praktyk.

Die bostaande agtergrond van PVN benadruk die kompleksiteit van onlangse diskoers binne die veld van PVN. Dit weerspieël ook dat daar 'n gebrek is aan konsekwentheid in die benaderings en naamgewing van verskillende vorme van navorsing wat verwant is aan PVN. Met hierdie talryke interpretasies en wisselvalligheid in gedagte, voer Scrivener en Chapman (2004:3) aan dat 'n praktykverwante navorsingsbenadering behoort te voldoen aan sekere kenmerke om as geldige akademiese navorsing beskou te word. Een van die sentrale kenmerke wat Scrivener en Chapman (2007:62) uitlig is die *sistematiese* ondersoek van 'n

spesifieke onderwerp. Navorsing is uit die aard van die definisie 'n sistematiese ondersoek, gerig op die generering van nuwe kennis, begrip en insigte. Hierdie nuwe kennis, begrip en insigte se geldigheid en betroubaarheid word onderskryf deur die sistematiese wyse waarop die navorsing aangepak is. Vervolgens kan gestel word dat die idee dat sistematiese ondersoek sentraal is tot etlike navorsingsdissiplines, nie net PVN nie.

Die belangrikheid van sistematiese ondersoek hou verband met die wetenskaplike geldigheid van navorsing. Biggs en Büchler (2007:69) verwys na die kwaliteit van die ketting van redenasie in wetenskaplike navorsing, en identifiseer deeglikheid en doelgerigtheid (*rigour*) as sentraal tot hierdie ketting van redenasie. Volgens Biggs en Büchler sluit dit noukeurigheid, deeglikheid en akkuraatheid in metodes, data-insameling, analise, interpretasie en die kritiese evaluering van bevindings in. Deeglikheid en doelgerigtheid word as 'n integrale en belangrike deel van wetenskaplike navorsing beskou aangesien dit die geldigheid, betroubaarheid en geloofwaardigheid van die studie se uitkomst verseker (2007:69). Die sentrale belangrikheid van sistematiese ondersoek is die grondslag van Biggs en Büchler (2007:69) se argument dat praktykgebaseerde navorsing (en PVN by implikasie)¹⁷ nie as 'n afsonderlike of aparte kategorie van navorsing gesien moet word nie, maar eerder aan die vereistes van bestaande navorsingsmodelle moet voldoen. Boonop erken Biggs en Büchler (2007:69) dat die aard van enige navorsing genuanseerd is deurdat dit in die lig van 'n spesifieke dissipline beoordeel word; en die gevolgtrekking van daardie beoordeling behoort in dieselfde dissipline-spesifieke konteks geëvalueer te word. Marley (2015:100) stem saam met die behoefte aan konteks om erken te word wanneer hy aanvoer dat die sistematiese ondersoek binne 'n dissipline-spesifieke raamwerk en akademiese gemeenskap gekontekstualiseer en gestruktureer moet word. Ten einde PVN as akademiese navorsing te verseker, stel Biggs en Büchler (2008) agt kriteria¹⁸ vir PVN op. Hierdie kriteria ondersteun Marley (2015) se perspektief en bied 'n geleentheid vir praktyk om te funksioneer binne 'n gestruktureerde navorsingsraamwerk wat binne 'n akademiese omgewing kan bestaan en dus deeglikheid en doelgerigtheid kan verseker.

Gelei deur die bostaande klem op die belangrikheid van deeglikheid en doelgerigtheid in navorsing was dit noodsaaklik om in hierdie afdeling die kompleksiteite van die gebruik van

¹⁷ Biggs en Büchler (2007, 2008) verwys in hul navorsing na 'praktykgebaseerde-navorsing' (PBN). Vir die doeleindes van hierdie studie beskou ek 'praktykgebaseerde-navorsing' as sinoniem vir 'praktykverwante navorsing' (PVN). Waar Biggs en Büchler se teks dus verwys na PBN, sal my teks dit interpreteer as PVN.

¹⁸ Die eerste vier kriteria van Biggs en Büchler (2008:9) se agt kriteria vir PVN hou verband met kenmerke van dominante modelle van tradisionele akademiese navorsing, terwyl die laaste vier kriteria betrekking het op die spesifieke belangstellings van kreatiewe praktisyns. Die eerste vier kriteria sluit in; vrae en antwoorde, kennis, metodes en die gehoor. Kriteria vyf tot agt, soos deur Biggs en Büchler (2008:9) uiteengesit, omvat aspekte soos die rol van teks en beeld, die verhouding tussen teks en nie-teks, die funksie van retoriek (redeneringsfunksie), en die funksie van ervaring. Alhoewel hierdie agt kriteria moontlik verder ondersoek kan regverdig, word dit nie verder in hierdie navorsing bespreek nie, seende dit nie werklik bydra tot die omvang van hierdie studie nie.

verskeie benaderings en naamgewing binne PVN uit te lig, sowel as hoe hierdie definisies en naamgewing dikwels op 'n teenstrydige manier gebruik word. Om die metodologiese konteks van my studie te verduidelik, het ek vervolgens besluit om te fokus op spesifieke aspekte van PVN, eerder as om vasgevang te word in die gebruik van verskillende benaderings en naamgewing. Hierdie aspekte wat gekies is om die deeglikheid en doelgerigtheid van my studie te verseker is; 'n literatuuroorsig, die rol van die praktykverwante navorser, reflektiewe praktyk en die artefak, en rapportering. Die volgende afdeling verskaf 'n bondige ondersoek na die belangrikheid van 'n omvattende literatuuroorsig en teoretiese raamwerk in PVN en die sleutelrol wat dit speel in die vestiging van 'n soliede basis vir enige navorsingsprojek.

2.2.1 Die rol van 'n literatuuroorsig binne PVN

Hierdie afdeling beklemtoon die belangrikheid van 'n literatuuroorsig in PVN-studies. 'n Literatuuroorsig bied nie slegs 'n platform van bestaande kennis nie, maar help ook om die navorsingsruimte vorm te gee. Volgens Candy (2006:8) is die primêre doel van 'n literatuuroorsig om konteks en 'n teoretiese basis vir jou navorsing te skep, deur die werk van ander in jou veld te ondersoek en te verstaan. Hierdie proses het twee sleutelfunksies: aan die een kant bied dit die kans om op bestaande kennis te bou, wat kan dien as grondslag vir jou argumente, en aan die ander kant belig dit areas waar daar nuwe navorsing nodig is.

'n Belangrike kenmerk van die literatuuroorsig in PVN is hoe dit die verhouding tussen teorie en praktyk benadruk. Die verwantskap tussen teorie en praktyk is nie eenrigting nie; teorie verryk en gee rigting aan praktyk, maar praktyk kan ook nuwe teoretiese vrae en insigte inspireer. Dit skep 'n dinamiese wisselwerking wat, soos genoem, die deeglikheid en toepaslikheid van navorsing verbeter (Gray & Malins, 2004:14). Om hierdie redes het ek in my eie navorsing die literatuuroorsig as 'n integrale deel van my voorbereidingsfase beskou. 'n Wye spektrum bronne wat toepaslik is tot die verskeidenheid aspekte van hierdie studie is geraadpleeg, insluitend literatuur en verskeie visuele media. Hierdie navorsing het my blootgestel aan belangrike konsepte binne die navorsingsvelde van argetipes, storievertelling, narratologie, en hulle relevansie tot diepgaande analyses van TV-reekse – wat nuwe insig gebring het tot karakters wat ek in die verlede aanskou het, sowel as ander gewilde populêre kultuur wat ek oor die jare verbruik het. Hierdie breedvoerige literatuuroorsig het rigtinggewende invloed op my navorsing gehad. Gebaseer op die literatuuroorsig kon ek spesifieke navorsingsvrae formuleer wat sentraal tot my studie geword het. Verder het die literatuuroorsig 'n soliede fondasie verskaf in die ontwikkeling van

my teoretiese kennis, wat ek kon inkorporeer om 'n samehangende en goed-geformuleerde navorsingsbenadering te verseker.

'n Teoretiese literatuuroorsig is meer as net 'n opsomming van navorsing wat noemenswaardig is in die betrokke veld; dit vorm die basis vir die ontwikkeling van 'n teoretiese begronding waarvolgens die navorsing aangepak word. Hierdie raamwerk vorm die skelet van die navorsing, waarop alle ander elemente gebou kan word. Binne PVN is die teoretiese begronding belangrik, omdat dit 'n strukturele en konseptuele begronding bied wat die praktykverwante navorser in staat stel om hul kreatiewe idees en praktyk te anker, rigting en diepte aan hul werk te gee, en 'n beter begrip van hul plek binne die wyer kulturele en historiese landskap te verseker. Soos Sullivan (2009:47) aanvoer, dien die teorie as 'n kompas vir die skeppingsproses, en stel dit die kunstenaar in staat om hul werk binne 'n bepaalde konteks te plaas en analiseer. Hierdie betrokkenheid by teorie verryk die skepping en bied die kans vir 'n dieper begrip en interpretasie van die werk (Candy, 2006; Sullivan, 2009:47). Neo-argetipe teorie is sentraal tot die kontekstualisering, interpretasie en analise van die werk wat in hierdie studie geskep is. Hierdie teorie lê die fondament vir die interpretasie en begrip van die visuele taal wat ek in my praktykgebaseerde navorsingsbenadering gebruik. Met hierdie fokus poog ek om 'n beduidende bydrae te lewer tot die studie van karakterontwerp, met 'n besondere klem op die verkenning en verstaan van die neo-argetipes landskap.

'n Deeglike literatuuroorsig, gegrond in relevante teorie, en gekoppel aan 'n betroubare navorsingsbenadering, is belangrik vir die sukses van 'n PVN-studie. Terwyl die literatuuroorsig 'n venster bied op die bestaande kennislandskap, bied die teoretiese begronding die gereedskap en riglyne vir die navorsingsreis van die praktykverwante navorser. In die volgende afdeling bespreek ek die dualistiese rol van die praktykverwante navorser, en hoe hierdie rol beide as skepper en navorser van belang kan wees.

2.2.2 Die praktykverwante navorser

As 'n multimedia-ontwerpdosent en praktiserende fotograaf, fokus my akademiese uitsette daarop om karakterontwikkeling in narratiewe te ondersoek. In hierdie studie posisioneer ek my identiteit as 'n wit manlike (Suid/-) Afrikaner binne die konteks van 'n Afrikanerdorp. Ek erken dat my persoonlike idiosinkrasie en herinneringe onlosmaaklik aan hierdie identiteit gekoppel is en ongetwyfeld my kreatiewe praktyk as fotograaf – wat deel vorm van 'n artistieke gemeenskap – beïnvloed. Dit is belangrik om die kompleksiteite te erken van hoe ons identiteite ons kreatiewe uitsette vorm en beïnvloed. In lyn met die konsepte van reflektiewe praktyk en die dualistiese interaksie tussen praktyk en teorie, beklemtoon hierdie navorsing die integrale rol van die praktisyn-navorser in die verstaan en skep van

betekenisvolle artefakte. Die reflektiewe praktisyn, reflektiewe praktyk en refleksie in aksie, oor aksie en vir aksie, is belangrike konsepte vir kunstenaars en ontwerpers wat besig is met kreatiewe navorsing. Hierdie begrippe is afkomstig van Donald Schön (1983) en is die fokus van sy boek, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Chan (2017:22) argumenteer dat alhoewel die artefak die fokus is van dit wat ondersoek word, begin enige navorsingsproses met die navorser. Chan (2017) voer verder aan dat daar 'n dualistiese interaksie plaasvind tussen die domeine van praktyk en teorie in die kritiese reflektiewe besinning van die skeppingsproses; wat veroorsaak dat die skepper of praktisyn beide die rol van navorser en skepper speel. Hierdie stelling gaan akkoord met Gray en Malins se stelling in hulle boek *Visualizing Research* (2004). Volgens Gray en Malins (2004:20) is die eerste kernkomponent van PBN dat die skepper van die artefak self ook die navorser is. Gray en Malins (2004:21) beklemtoon verder:

Die rol is veelvlakkig, soms is dit: 'n skepper van die navorsingsmateriaal – kuns/ontwerpwerke, en deelnemer aan die kreatiewe artefak; 'n selfwaarnemer deur reflektiewe besinning en bespreking van sy/haar eie werk; 'n waarnemer van ander kreatiewe praktisyns se werk wat die navorsing binne konteks plaas en ander perspektiewe verkry oor haar/sy eie praktyk, en laastens 'n medenavorser, fasiliteerder en navorsingsbestuurder, veral in gesamentlike projekte met ander navorsers. (Vertaling deur die navorser)

Scrivener en Chapman (2004:25) se sienswyse oor die navorser is dat die navorser die professionele praktisyn is. Hulle stel verder dat in die wetenskap word die professionele persoon toevertrou met die taak om “nuwe grond te breek”; maar in die geesteswetenskappe word die navorser slegs gesien as die geleerde. In kunspraktyk is dit praktiserende kunstenaars wat nuwe grond breek (Scrivener & Chapman, 2004:25). Verder gaan ek akkoord met Munro (2011:161) wat beweer dat in die konteks van PLR (die breër veld van PVN kan geïmpliseer word) outo-etnografie die reflektiewe, kritiese prosesse van die individuele praktisyn-navorser as die navorsingsfokus in die breër konteks van 'n kreatiewe produksiekultuur posisioneer. Die praktisyn-navorser rapporteer terug oor hierdie unieke prosesse en die begrippe, wat verkry is as gevolg van aktiewe deelname aan die kreatiewe proses. Die rol van die praktykverwante navorser in hierdie studie word benader uit 'n outo-etnografiese invalshoek. Outo-etnografie is die proses om jou eie etniese subjektiwiteit te definieer deur die lens van taal, geskiedenis en etnografiese analise (Lionnet, 1995:242).

Hierdie bostaande ondersoek na die rol en perspektief van die praktykverwante navorser, en hoe dit vorm gee aan die navorsing, hou verband met die kreatiewe produk of "artefak" van

hierdie navorsingsproses. Die verhouding tussen die praktykverwante navorser en die artefak wat hul skep, is 'n wederkerige een. Die prosesse, ervarings en refleksies van die navorser beïnvloed die vorming van die artefak, terwyl die artefak self verdere refleksie, interpretasie en begrip kan bemiddel. Hierdie onderlinge verhouding, en hoe dit die interpretasie en begrip van die artefak kan beïnvloed, is die fokus van die volgende afdeling.

2.2.3 Reflektiewe praktyk en die artefak

Die doel van hierdie afdeling is om 'n deurdagte verkenning voor te lê van die reflektiewe praktyk wat besin oor die skepping van 'n artefak. Reflektiewe praktyk is 'n sentrale konsep in PVN, wat 'n proses behels waarin individue hul aksies en ervarings sistematies oorweeg en evalueer, en herhaaldelik heroorweeg en herevalueer, om hul praktiese- en teoretiese begrip en vaardighede binne die praktyk te verbeter. Volgens Gray & Malins (2004:22), dien reflektiewe praktyk as 'n brug tussen teorie en praktyk, en verskaf dit 'n navorsingsraamwerk vir ondersoek wat die unieke konteks, stilswyende kennis en praktiese vaardighede van die praktisyn-navorser inkorporeer.

Die betekenisvolle proses van skep (met reflektiewe praktyk as integrale deel van hierdie skeppingsproses), soos beklemtoon deur Scrivener en Chapman (2004:2), is meer sentraal as die fisiese artefak self. Wat hierdie reflektiewe praktyk betref, het ek in hierdie studie die teoretiese ondersoek en persoonlike ervaring reeds geanker as deel van die pre-reflektiewe en konseptualisering stappe (soos verder bespreek in afdeling 2.4.1.1). 'n Belangrike komponent van reflektiewe praktyk in PVN is retrospektiewe refleksie of "refleksie-oor-aksie", soos beskryf deur Gray en Malins (2004:22). Hierdie tipe refleksie dien as 'n middel tot evaluering en selfondersoek, en Schön (1983:138) beklemtoon die waarde daarvan, aangesien dit ander praktisyns met rapportering op die reflektiewe skeppingsproses voorsien waarop verdere navorsing gebou kan word.

Die rol van persoonlike ervaring en identiteit in die navorsingsproses, dikwels vasgevang deur outo-etnografiese metodes, beklemtoon die waarde van *self*-refleksie in PVN, 'n standpunt wat gesteun word deur Scrivener (2002). Die gebruik van 'n gestruktureerde raamwerk soos "reflektiewe joernalisering", soos beskryf deur Gray en Malins (2004:57), is 'n sleutelkomponent van hierdie reflektiewe praktyk. Dit stimuleer interdisiplinêre samewerking met ander navorsers en dieptegesprekke met die self. Hierdie joernaliseringsproses dien as 'n rekord en instrument vir herformulering, wat 'n integrale rol speel tydens die analise van die kreatiewe praktyk. Mäkelä en Routarinne (2006:160) en Biggs (2003:20–23) is van mening dat artefakte kennis beliggaam. Deur middel van reflektiewe praktyk, put die navorser kennis uit die proses van voortdurende refleksie wat in die artefak se vorm vasgevang word. Volgens Candy (2006:9) is 'n artefak nie 'n verklaring

van kennis self nie maar vereis dit 'n tekstuele beskrywing wat die ontwikkeling en aard van die artefak koppel aan insigte oor die kreatiewe proses. Verder word kennis vasgevang in die teks-gebaseerde rapportering van die proses, wat dit beskikbaar stel vir ander praktisyns en navorsers. Soos ondersteun deur Candy (2006:9) en uitgebrei deur Ross Gibson (2001, in Candy, 2006:9), dra hierdie rapportering integraal by tot die interpretasie van die kennis wat 'n artefak beliggaam.

Wat die hantering van my eie reflektiewe praktyk betref, het ek spesifieke meganismes gevolg om seker te maak dat elke aspek van die konseptuele fase tot die fotografiese sessies gedokumenteer is. Gedurende die konseptuele fase het ek konsekwent joernaalinskrywings gemaak wat my denkprosesse, idees en oorwegings weerspieël. Dit het gehelp om 'n deurlopende rekord te hou van my kreatiewe ontwikkeling en besluitnemingsproses. Tydens die fotosessies het ek besonderhede en visuele data in notaboekies vasgelê, wat 'n onmiddellike refleksie en analise van die fotografie moontlik gemaak het. Hierdie inligting, insluitend gedetailleerde notas en visuele rekords, is noukeurig georganiseer en is beskikbaar in die 'proses'-afdeling van die webwerf.

Candy (2006:9) stel verder dat die teks die kennis beskryf wat in die artefak beliggaam word, maar dit kan nie ten volle verstaan word sonder verwysing na, en waarneming van die artefak self nie. In lyn hiermee, dien die dokumentering van my reflektiewe proses nie net as 'n rekord van my kreatiewe reis nie, maar ook as 'n platform vir rapportering, verdere refleksie en kritiese analise van my werk en benadering tot die studie.

2.2.4 Rapportering in teks en beeld

Die rapportering van PVN vereis 'n gedetailleerde beskrywing van beide die teoretiese en praktiese aspekte van die navorsing. Rapportering is nie net 'n proses om formele resultate voor te lê nie, maar ook 'n geleentheid om 'n dialoog met 'n breër gemeenskap te fasiliteer. Binne die raamwerk van my navorsing bestaan die rapportering uit twee sleutelkomponente: 1) die mini-skripsie, wat dien as 'n formele akademiese bespreking van die teoretiese onderbou, kontekstualisering en reflektiewe praktyk van die projek, en 2) 'n webwerf wat die kreatiewe artefakte en reflektiewe prosesdokumentasie huisves. Hierdie benadering bewerkstellig 'n holistiese oorsig en bied 'n volledige beeld van die navorsingsreis. In die konteks van PVN is die metode van rapportering fundamenteel. In hierdie verband speel die mini-skripsie 'n sentrale rol, aangesien dit 'n ruimte bied waarin navorsers hul denkwyses, ontdekkings, en introspektiewe besinning kan artikuleer.

Soos reeds genoem, stel Candy (2006:09) dat 'n artefak nie op sigself kennis kan oordra nie, maar ondersteun moet word deur tekstuele beskrywing. Die primêre doel van die

mini-skripsie is om 'n omvattende bespreking van die projek te voorsien. Dit sluit in die kontekstualisering van die kreatiewe werk deur die onderliggende teoretiese begronding, literatuurstudie, en my unieke perspektiewe te belig. Daarbenewens bied dit 'n reflektiewe blik op die artefak se skeppingsproses. Die webwerf, wat die kreatiewe artefakte in die vorm van die fotografiese beelde huisves, dien ook as 'n aanvullende rapporteringshulpmiddel wat die praktiese en visuele aspekte van die navorsing aanvul. Die denkwyse agter hierdie dualistiese benadering is tweevoudig. Aan die een kant, verenig die samevoeging van reflektiewe joernaalinskrywings en tekstuele verduidelikings die ervaringselement van die praktyk met die teoretiese fondament, soos bevestig deur Nimkulrat (2007:6). Aan die ander kant bied die integrasie van die webwerf 'n visuele komponent wat die navorsingsverslag versterk.

In samevatting, die samevoeging van die mini-skripsie en webwerf stel 'n omvattende rapportering-strategieë voor. Waar die webwerf 'n visuele ervaring verskaf, bied die mini-skripsie 'n dieper insig in die onderliggende navorsingsdinamika. Hierdie geïntegreerde benadering bereik 'n breër gehoor, in lyn met die doel van die navorsing. Die diepte van die mini-skripsie, wat die volledige produksiesiklus, die uitdagings en triomfe ontleed, skep 'n deursigtige lens waarmee die kreatiewe praktyk en sy resultate beskou kan word. Hierdie PVN-projek word afgerond deur die rapportering vervat in die mini-skripsie en webwerf.

Die voorafgaande afdelings het die verskillende aspekte van PVN, waarop ek in hierdie studie gefokus het, uitgelig en die belangrikheid van elk beklemtoon. Die volgende afdeling bespreek 'n benadering tot PVN wat in hierdie studie sentraal gefigureer het. Vanweë die persoonlike ervarings wat inspeel op die skep van die kreatiewe artefak in hierdie navorsing, was kennis en besinning oor outo-etnografiese en idiosinkratiese navorsing van sentrale belang.

2.3 Outo-etnografie en idiosinkrasie in praktykverwante navorsing

In my eie studie pas ek outo-etnografiese¹⁹ praktyke toe deur my idiosinkratiese herinneringe aan die kultuur en populêre kultuur van (Suid/-) Afrikaners te identifiseer en te analiseer, deur konsepte en prosesse uit die veld van karakterontwerp te gebruik om dit te rig op die kenmerke van die vier argetipes: die Onskuldige, die Nar, die Versorger, en die Leier. In hierdie afdeling ondersoek ek die konsep van outo-etnografie en die betekenis daarvan in

¹⁹ Dit is noodsaaklik om te merk dat die term 'outo-etnografie' veelvuldige betekenisse in die akademiese veld het. Afhangend van die konteks kan dit verwys na 'n navorsingsontwerp, 'n metodologie, 'n spesifieke metode, of selfs 'n stel van metodes. In die konteks van hierdie studie, wanneer verwys word na 'outo-etnografie', dui ek spesifiek op die toepassing daarvan as 'n navorsingsaanslag wat persoonlike ervaring met kulturele konteks verweef. Lesers moet die term benader met 'n begrip van die diverse implikasies en toepassings in verskillende navorsingsomgewings.

praktijkverwante navorsing, hierdie bespreking maak staat en steun op die werk van Munro (2011).

Auto-etnografie is 'n kwalitatiewe navorsingsmetode wat fokus op persoonlike ervarings, met die doel om kulturele-, sosiale strukturele-, en individuele ervaring te bestudeer (Munro, 2011:156). Hierdie benadering behels dat die navorser besin oor hul eie ervarings as 'n manier om 'n spesifieke verskynsel te ondersoek. In die konteks van ontwerpnavorsing kan auto-etnografie waardevol wees om ontwerpers te help om 'n beter begrip van beide die subjektiewe ervarings van gebruikers en hul eie perspektiewe te kry. Hierdie begrip kan bydra tot die skepping van meer empatiese en effektiewe ontwerpe. Auto-etnografie word ook in die kunste gebruik as 'n metode om die kreatiewe proses en persoonlike ervarings oor verskeie mediums, soos dans en teater, te verken (Munro, 2011:160). Jones (2019) beskryf byvoorbeeld hoe auto-etnografie aangewend is in navorsing oor uitvoerende kunste om in die beliggaaamde ervarings van dansers te delf, en bied insigte in die verhouding tussen die danser se liggaam en hul kreatiewe proses. Die gebruik van auto-etnografie bied aan navorsers 'n unieke benadering tot praktijkverwante navorsing, wat hulle in staat stel om 'n dieper begrip van persoonlike ervarings en subjektiewe perspektiewe te verkry sodat dit in 'n groter konteks van 'n kultuur geplaas kan word. Hierdie metode maak voorsiening vir besinning oor persoonlike ervarings, wat waardevolle insigte verskaf in die kreatiewe proses en die verhouding tussen die navorser en die kultuur van hul praktyk. My betrokkenheid in leefstyl- en troufotografie het 'n unieke nuansering en dimensie aan my fotografiese benadering bygevoeg. Van my vorige navorsingsprojekte, hetsy dit gefokus het op kunsregie of vorige praktijkverwante navorsingsprojekte, het my 'n dieper begrip vir die medium van fotografie verskaf. Hiermee saam het my interaksie met karakterontwerp in my posisie as multimedia lektor my siening van fotografie verder verryk en verbreed. Wat hierdie herinterpretasie aspek van fotografie binne hierdie projek betref, beskou ek foto's nie bloot as onveranderlike beelde nie, maar eerder as visuele vertellings wat gelaai is met diepte, historiese konteks, en kulturele betekenis. Gegewe die kultuur van praktyk waarbinne ek werk, vanuit beide 'n akademiese en 'n toegepaste perspektief, benader ek dus die herinterpretasie van foto's met 'n veelvlakkige en genuanseerde perspektief. Alhoewel navorsing wat die term 'idiosinkrasie' verbind met kuns-verwante navorsing beperk is, beklemtoon Munro (2011:161) die waarde van auto-etnografie om die kwaliteit en doeltreffendheid van praktijkverwante navorsing te verbeter.

Verder speel die konsep van idiosinkrasie 'n deurslaggewende rol in 'n auto-etnografiese benadering tot PVN. Idiosinkrasie verwys na die unieke persoonlike eienskappe, houdings en waardes wat 'n individu se gedrag en besluitneming beïnvloed (Munro, 2011:160). Om die idiosinkrasie van 'n spesifieke groep of individu wat bestudeer word te verstaan, kan

navorsers help om hul navorsingsmetodes en -ontwerpe aan te pas om beter aan die gemeenskap wat die navorsing diens se behoeftes te voldoen. Munro (2011:161) het die gebruik van outo-etnografie as 'n strategie in ontwerpnavorsing voorgestel. Hierdie benadering is gebaseer op die idee dat ons die wêreld subjektief ervaar, en daarom kan ons dit slegs gedeeltelik beskryf of voorspel. In plaas daarvan om slegs op harde feite of absolute konklusies te fokus, beklemtoon hierdie siening die belangrikheid van interpretasie. Die navorser moet hulself derhalwe in hul eie perspektief onderdompel as deel van die navorsingsbenadering (Munro, 2011:161).

Om die oënskynlik idiosinkratiese aard van interpretasie te transendeer en epistemologiese voordele te verkry, stel Munro (2011:161) voor dat kwalitatiewe navorsingsmetodes die proses van triangulasie inkorporeer. Triangulasie behels die kombinasie van data vanuit verskillende bronne, met die doel om betroubaarheid te verseker, veral wanneer persoonlike en subjektiewe data, wat kenmerkend is vir outo-etnografiese metodes, gebruik word. In my eie studie is triangulasie toegepas deur drie datastelle teen mekaar te balanseer: neo-argetipiese karakters uit *Vetkoekpaleis*, neo-argetipiese karakters uit *Orkney Snork Nie* en my persoonlike idiosinkratiese herinneringe gebaseer op my (Suid/) Afrikaanse konteks. Die interpretasie van hierdie verskeidenheid data lei tot die ontdekking van nuwe kennis. Dit soek dominante patrone wat geïnterpreteer kan word in verhouding tot verskeie bronne, insluitend maar nie beperk tot literatuur nie. Hierdie interpretasie lewer insigte wat die gaping tussen die idiosinkratiese en die veralgemeende oorbrug. Gegewe die veranderlike en aanpasbare aard van die navorsingsproses in ontwerp, blyk outo-etnografie 'n geskikte navorsingsaanslag te wees, omdat dit die verweefde dinamika van self, kultuur, en ervaring akkommodeer en deurgaans analiseer.

In my navorsing is die konsep van triangulasie, soos verduidelik deur Michael Patton (1999), fundamenteel ter ondersteuning van die metodologiese benadering. Patton (1999: 1192-1193) beskryf triangulasie nie net as 'n tegniek om meer as een metode of data bron te gebruik vir die verifiëring van resultate nie, maar ook as 'n wyse om dieper insig te verkry in die navorsingsonderwerp deur verskillende perspektiewe en benaderings te integreer. Hierdie begrip van triangulasie beklemtoon die belangrikheid van verskeie waarnemingspunte om 'n meer volledige en akkurate posisie (of begrip) te bereik. In my studie is drie vorme van data (neo-argetipiese karakters uit bekende Suid-Afrikaanse televisiereekse en persoonlike ervarings) benut om 'n ryker, meer genuanseerde begrip van kulturele identiteit en uitdrukking te ontwikkel. Hierdie benadering resoneer met Patton (1999:1992) se beskouing van triangulasie as 'n strategie om kwaliteit en geloofwaardigheid in kwalitatiewe navorsing te verhoog. Deur verskillende soorte data en analise metodes te kombineer, poeg ek om 'n omvattende blik op die fenomeen onder studie te bied, terwyl ek

ook die kompleksiteit en veelvuldigheid van menslike ervaring en kulturele uitdrukking ondersoek. Patton (1999:1993) onderstreep verder dat die doel van triangulasie nie noodwendig is om identiese resultate van verskillende data bronne of navorsingsbenaderings te demonstreer nie, maar eerder om konsekwentheid te toets en om deur die ondersoek van inkonsekwentheid, dieper insig in die navorsingsvraag te verkry. Deur hierdie lens, word die gebruik van triangulasie in my studie nie gesien as 'n middel om kritiek te vermy nie, maar as 'n geleentheid om die rykdom en diversiteit van die onderwerp ten volle te verken. Die integrasie van verskillende perspektiewe en benaderings bied 'n kragtige middel om die dinamiese en verweefde aard van kultuur en identiteit binne die Suid-Afrikaanse konteks te begryp.

Ter afsluiting, outo-etnografie bied 'n unieke benadering tot die verkryging van insigte in persoonlike ervarings en subjektiewe perspektiewe. Deur outo-etnografie in praktykverwante navorsing te inkorporeer, kan navorsers hul begrip van die kreatiewe proses en die eienaardighede van hulself binne die groepe waaraan hulle behoort, verbeter. Die toepassing van outo-etnografie in my eie studie, soos beskryf in die vorige afdeling, is nie bloot 'n raamwerk om persoonlike ervarings en subjektiewe perspektiewe te verstaan nie. Dit dui eerder op 'n navorsingsaanslag om die ontwerpproses meer sistematies te maak en toeganklik te stel deur dokumentasie, soos aangevoer deur Munro (2011:158), wat bydra tot betroubaarheid deur deeglikheid. Ewenwel, outo-etnografie is maar een aspek van die navorsingsproses, en dit is noodsaaklik om dit binne 'n breër metodologiese struktuur te plaas. Hierdie struktuur word voorgestel deur Scrivener (2002), wat 'n struktuur vir kreatiewe produksieprosesse, konseptualiseer het met Schön (1983) se teorie oor reflektiewe praktyk as vertrekpunt. In die volgende afdeling word Scrivener (2002) se Basiese Struktuur vir Kreatiewe Produksie Projekte ondersoek en die prosesse wat dit vir navorsingsgedrewe kreatiewe praktyk voorstel.

2.4 'n Struktuur vir praktykverwante navorsing (aangepas uit Scrivener & Chapman, 2004)

Die kunstenaar en skrywer Stephen Scrivener (2002) gebruik Donald Schön (1983) se teorie oor reflektiewe praktyk as vertrekpunt vir sy eie model vir kreatiewe produksie projekte. Scrivener en Chapman (2004:3) voer aan dat Schön se teorie oor reflektiewe praktyk 'n manier van dink bied oor die aard van die kreatiewe produksieproses. Dit behels die identifisering van insigte en die toepassing van vorige ervarings (persoonlik sowel as kollektief), die evaluering van aksie, noukeurigheid in kreatiewe produksie, asook die gedrag van die praktisyn. Scrivener (2004) se model vir kreatiewe produksie projekte bestaan uit ses stappe, naamlik: 1) 'n pre-projeknabetragting, 2) 'n identifisering van hulpbrondomeine,

3) die hersamestelling van onderwerp, 4) produksiesiklusse, 5) 'n nabetrugting, en 6) 'n nabetrugting op die nabetrugting (Scrivener & Chapman, 2004).

Die struktuur waarvolgens my studie uitgevoer word behels hierdie ses stappe en is gebaseer op die stappe in Scrivener (2002) se model vir kreatiewe produksie projekte, met drie dele as uitkomst: die praktiese uitvoering, gedokumenteerde reflektiewe praktyk, en die skrywe van 'n kontekstualisering skripsie, om aan die modules se vereistes te voldoen. Hierdie model weerspieël duidelik die aspekte van PVN wat in die vorige onderafdelings bespreek is, en dui dus op die belangrikheid van hierdie verskillende stappe in die PVN-proses. Die bogenoemde aspekte vorm om die beurt deel van die verskillende stappe in Scrivener se model, en word dus organies deel van my interpretasie van Scrivener se model vir die doeleindes van hierdie studie.

2.4.1 Model vir kreatiewe produksie projekte

2.4.1.1 Stap 1: Die pre-projeknabetrugting op die praktyk

Die eerste stap van die struktuur wat in hierdie navorsing gevolg is, sluit die identifisering van probleme, bekommernisse en belange wat verband hou met die projek in (Scrivener & Chapman, 2004:3). In die eerste stap word die projek begin deur te reflekteer oor die reeds bestaande konteks van die praktyk, vorige projekte, sowel as persoonlike kennis en ervaring. Hierdie eerste fase lei na die formulering van voorlopige probleemstellings en doelstellings (Scrivener & Chapman, 2004:3).

Scrivener en Chapman (2004:3) verduidelik dat die doelwit van hierdie aanvanklike geformuleerde probleme en doelwitte nie die navorsingsterrein pertinent afbaken nie, maar eerder later herformuleer kan word. Hierdie stap word gedokumenteer in Hoofstuk 3 van hierdie mini-skripsie en gedeeltelik in Hoofstuk 1 as die inleiding tot die projek in die vorm van 'n probleemstelling, navorsingsvrae en doelstellings. Hierdie probleemstelling en navorsingsvrae sal die soek na nuwe inligting stimuleer om die geïdentifiseerde kwessies en leemtes binne die literatuur binne hierdie studie aan te spreek.

2.4.1.2 Stap 2: Oorsig van die teorie, kennis en inligting

Na aanleiding van die geïdentifiseerde probleme en doelwitte word daar beweeg na die tweede stap van Scrivener (2004) se model. Stap 2 behels 'n oorsig van die teorie, kennis en inligting wat relevant is tot die probleme, bekommernisse en belange van die projek (Scrivener & Chapman, 2004:3). Hierdie stap word ondersoek in Hoofstukke 2 en 4. Hoofstuk 2 fokus op die voorsiening van metodologiese kennis, terwyl Hoofstuk 4 'n meer omvattende analise van die betrokke teoretiese begroning behels, naamlik karakter,

karakterontwerp, karakterontwikkeling en neo-argetipe teorie. In Hoofstuk 4 word 'n kritiese benadering gevolg om die konsepte en teorieë rondom karakterontwikkeling te ondersoek, met 'n besondere klem op die interaksie tussen karakterontwerp en -ontwikkeling en argetipe teorie.

2.4.1.3 Stap 3: Herformulering van die probleme, bekommernisse en belange

Stap 3 handel oor die herformulering van die probleme, bekommernisse en belange van die projek. In hierdie projek is Stap 3 die konseptuele refleksie op bestaande karakters en hul neo-argetipes wat ek in *The Simpsons* en uit Suid-Afrikaanse sitkoms identifiseer. Tydens hierdie stap word die neo-argetipes in *The Simpsons* konseptueel herinterpreteer as neo-argetipes binne 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks, vanuit my outo-etnografiese perspektief, met behulp van karakterontwerp en karakterontwikkeling prosesse wat aangewend word in Hoofstuk 5.

Hierdie stap noodsaak dan ook die beplanning vir verskillende siklusse van produksie (refleksie-vir-aksie) en 'n kritiese besinning oor die produksiefase. Die produksiefase sal in ooreenstemming met Stap 1 potensiële praktyk en teoretiese kwessies onder die loep neem, en verander na gelang van die omstandighede van die navorsing. Hierdie stap vind plaas in die proseswerk en tydens die beplanning om die gekose karakters te konseptualiseer. Hierdie stap word vasgevang en gedokumenteer in my proseswerk onder die afdeling oor *Karakter Konseptualisering* in Hoofstuk 6.

2.4.1.4 Stap 4: Siklusse van produksie

Hierdie stap behels die produksiesiklusse soos beskryf in Stap 4 van Scrivener (2002) se model. Volgens Scrivener en Chapman (2004:4) behels hierdie stap en hou dit verband met reflektiewe praktyk gelei deur kritiese denke van die verskeie domeine wat nou mekaar en die praktisyn se kreatiewe praktyk inlig tydens die skepping van 'n artefak/te. Vanweë eiesoortigheid van alle kreatiewe navorsing, kan hierdie siklusse verskil na aanleiding van die behoefte van die kreatiewe praktisyn binne die omvang en doelwitte van die navorsingsprojek. Hierdie projek volg sewe reflektiewe produksiesiklusse, naamlik: Siklus 1: Springfontein – die konseptualisering van 'n storiewêreld en die karakters wat daar woon; Siklus 2: Werwing; Siklus 3: Visuele stylkeuses; Siklus 4: Stel, rekwisiete en kleredrag; Siklus 5: Die herinterpretasie deur fotografie; Siklus 6: Uitdunning en die bepaling van 'n redigeringsstyl; en Siklus 7: Redigering. Gedurende die produksie siklusse is alle refleksies en oorwegings gedokumenteer in prosesdokumentasie, wat nie alleenlik die teoretiese en praktiese besluite vaslê nie, maar ook die evolusie van die projek en die interaksies met die deelnemers uitlig. Die verkennende ondersoek wat daaruit voortvloei is deurslaggewend vir

die ontwikkeling van die projek en kan lei tot die verskuiwing of vervanging van benaderings. Die artefak word gevolglik 'n komponent van hierdie proses.

In die projek geskied die skepping van die artefak aan die hand van my teoretiese begronding en in lyn met Stap 4 van Scrivener (2002) se model. Hiertydens word menslike deelnemers gekies om as modelle die rolle van my gekonseptualiseerde neo-argetipiese karakters te vertolk. Sessies is geskeduleer waar die deelnemers afgeneem word in kunstgeredigeerde omstandighede. Tydens hierdie fotosessies is daar in-aksie gereflekteer en vind hersiening van praktyk plaas. Die foto's is dan deur 'n digitale redigeringsproses verfyn. Hiertydens is die finale foto's gekies wat op die webtuiste uitgestal is. Ek het ook deurlopend krities besin oor die produksiefase in terme van moontlike praktykhersienings en belange en die ondersoek na teorie (Scrivener & Chapman, 2004:3).

2.4.1.5 Stap 5: Post-produksienabetragting op die praktyk

Stap 5 dien as 'n nabetragting oor die siklusse van praktyk. Hierdie refleksie vind plaas deur middel van kurasie, soos vasgevang op die webwerf in 'n virtuele galery. Die doel van die aanlyn galery in die vorm van 'n webtuiste is die uiteensetting van die konseptualisering, produksieprosesse en persepsies wat die artefak gevorm het op 'n manier wat maklik verbruikbaar is. Deur hierdie kuratoriale proses reflekteer ek op die studie as geheel, met spesifieke aandag op hoe die artefakte wat geskep is, ingelig is deur die teoretiese raamwerk en outo-etnografiese perspektief van die navorsing. Deur die samestelling en aanbieding van die artefakte in 'n virtuele galery, word 'n interaktiewe en innemende platform geskep vir die gehoor om toegang tot gedeeltes van die navorsingsbevindinge te verkry.

2.4.1.6 Stap 6: Nabetragting oor die nabetragting

Stap 6 dien as 'n nabetragting oor die nabetragting van die projek, deur die uitbouing van eksplisiete kennis in die vorm van 'n geskrewe formaat. Hierdie stap lig sekere aspekte uit wat van belang is binne die reflektiewe joernale, asook die webtuiste wat die praktiese komponent van hierdie studie huisves. Die doel van hierdie stap is om die bewustelike en onbewustelike invloede op die verspreiding van stilswyende en eksplisiete kennis in die proses van konseptualisering en vervaardiging van die artefak te identifiseer. Hierdie fase word opgeskryf in Hoofstukke 6 en 7 deur 'n kontekstualiserende en reflektiewe verslag oor my praktyk. Hierdie verslag maak die stilswyende kennis, wat normaalweg privaat is, van die praktisyn-navorser toeganklik vir 'n wyer gehoor.

2.5 Opsomming

Hierdie hoofstuk het die grondslag vir my navorsingsaanslag binne praktykverwante navorsing gelê. Eerstens het ek in hierdie hoofstuk 'n bondige kontekstualisering van praktykverwante navorsing verskaf. Deur verskillende benaderings binne hierdie veld uit te lig, insluitend outo-etnografie, en die metodologiese raamwerk bekend as Scrivener se model vir kreatiewe produksie projekte, poog ek om 'n deeglike en doelgerigte ondersoek te verseker. In hierdie ondersoek het ek 'n duidelike begrip van praktykverwante navorsing verkry, wat as 'n fundamentele riglyn vir my navorsingsbenadering gedien het. Die inkorporering van outo-etnografie het my toegelaat om 'n genuanseerde en introspektiewe blik op my eie praktyk en ervarings te hê. Dit het die weg gebaan vir 'n dieper insig in die unieke aspekte van my navorsing, en die invloed daarvan op die groter navorsingskonteks.

Die gebruik van Scrivener se model vir kreatiewe produksie projekte het nie net gehelp met die organisering van my navorsing nie, maar het ook waardevolle insigte verskaf in die optimale strukturering en bestuur van kreatiewe navorsingsprojekte. Dit het verder beklemtoon dat 'n gestruktureerde metodologiese benadering krities is vir die suksesvolle voltooiing van 'n navorsingsprojek.

Uiteindelik bied hierdie hoofstuk 'n holistiese perspektief van die gebruik van Scrivener (2002) se model as metodologiese raamwerk, die uitdagings wat ek ondervind het met die kompleksiteite verbonde aan PVN, en die instrumente wat ek aangewend het om my navorsing effektief aan te pak. Hierdeur word die leser toegerus met 'n samevattende oorsig van die basis waarop die res van die navorsing gebou is.

HOOFSTUK 3: 'n KONTEKSTUALISERING VAN THE SIMPSONS, VETKOEKPALEIS EN ORKNEY SNORK NIE

3.1 Inleiding

Hierdie hoofstuk rapporteer oor die eerste fase van Scrivener (2004) se model, wat as die aanvangsfase dien vir die metodologie van hierdie studie en verskaf 'n kontekstualisering vir my studie. Soos reeds bespreek in Hoofstuk 1, behels hierdie fase die identifisering van probleme, bekommernisse en belange wat verband hou met die studie (Scrivener & Chapman, 2004:3). 'n Deel van hierdie fase behels 'n refleksie oor die bestaande konteks van die navorser se praktyk, vorige projekte, sowel as persoonlike kennis en ervaring (Scrivener & Chapman, 2004:3). Hierdie reflektiewe proses is gebaseer op Munro se argument dat Outo-etnografie 'n kwalitatiewe navorsingsbenadering is, wat klem lê op individuele ervarings, met die oogmerk om kulture, sosiale strukture en persoonlike ervarings te ondersoek. (Munro, 2011:pp)

As 'n kreatiewe praktisyn vervul ek verskeie rolle. Ek is opgelei as 'n multimedia ontwerper waar my belangstelling in digitale media bevorder is deur 'n fokus op narratief, fotografie en film. Hierdie belangstellings is weerspieël in my kommersiële en professionele rolle as 'n digitale multimedia ontwerper en troufotograaf. Twee vorige nie-kommersiële projekte wat dien as agtergrond vir hierdie studie, is Prophecy Portraits (2015) en Merk. Sny. Stoor (2016). Prophecy Portraits, soos hierdie studie, is 'n fotografiese verkenning wat ook verband hou met my idiosinkratiese ervarings. Merk. Sny. Stoor is 'n kortfilm wat handel oor familie dinamika en afspeel in 'n klein dorpie konteks, soortgelyk aan die tema van hierdie studie. Ek is ook 'n universiteitslektor met 'n onderrigfokus op inleidende ontwerpvaardighede, animasie en karakterontwerp. Beide hierdie projekte, sowel as my bestaande praktyk en professionele rolle, val binne die breër veld van narratief, fotografie en film, wat sodoende my praktyk en keuse van konteks stuur. Die gekose temas van sitkoms, genres (satire en komedie) en karakters dien as 'n soort waarderingsraamwerk vir die breër veld van multimedia, maar skakel, soos reeds genoem in Hoofstuk 1, direk aan by my outo-etnografie (verder bespreek in Afdeling 2.3).

Die vertrekpunt van hierdie hoofstuk is gesetel in 'n vergelyking van die milieu waarbinne ek grootgeword het, en eienskappe daarvan wat waarneembaar is in drie gekose sitkoms. Vervolgens word aandag geskenk aan die beskrywing van hierdie drie sitkoms: The Simpsons (1989-), Vetkoekpaleis (1996-1997) en Orkney Snork Nie (1989-1992). Die rede vir hierdie beskrywings hou verband met die fisiese en psigologiese eienskappe van karakters in hierdie sitkoms, sowel as hul gedrag en die situasies waarin hulle hulself bevind,

wat vergelykbaar is met ervarings en invloede uit my idiosinkratiese en (Suid/-)Afrikaanse perspektief. Uiteindelik vorm hierdie beskrywings die fondasie vir die bespreking wat in Hoofstuk 5 geskied, rakende my herinneringe van Suid-Afrikaanse sitkoms en die invloed daarvan op my begrip van neo-argetipiese karakters.

3.2 Inleiding tot die gebruik van gekose sitkoms

Hierdie hoofstuk verwys spesifiek na drie invloedryke sitkoms op my lewe, soos reeds genoem, *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*. Alhoewel hierdie drie sitkoms nie alleen bydra tot die herinterpretasie binne hierdie studie nie (ek is tydens my kinderjare sowel as my huidige lewensfase deur ander media ook beïnvloed), handel die inhoud van die sitkoms oor belangrike aspekte waarmee ek kan vereenselwig, byvoorbeeld die kleindorpse milieus waarin dit afspeel, die gesinsverhoudings en scenario's wat verwant hou met my eie lewe. Na aanleiding van die afdeling se titel sal die motivering vir die gekose sitkoms vervolgens uitgeklaar word.

Ek is in 1993 gebore in Randfontein, Gauteng, 'n dorp wat ontwikkel is in diens van die mynindustrie. Na skool studeer ek in die dorp Potchefstroom, 'n universiteitsdorp in die Noord-Wes provinsie. Ek woon en werk tans steeds in Potchefstroom. Hierdie twee dorpe, Randfontein en Potchefstroom, word as noemenswaardige geag omdat ek hulle as my tuiste(s) beskou, en het 'n direkte invloed op my begrip van die werklikheid asook die subjektiewe argetipiese patrone wat ek as individu identifiseer en inkleur. My kreatiewe praktyk in hierdie praktykgebaseerde navorsingsprojek word daarom deur die besondere dorpsstyl en gemeenskap van Randfontein en Potchefstroom te berde gebring.

In my grootwordjare, tydens die negentigs in Randfontein, was daar nie groot winkelsentrums in die dorp nie en die meeste van die winkels was in die hoofstraat of geleë in klein sentrums wat gewoonlik geplaas was rondom 'n bekende handelsmerkwinkel. Hiermee saam was daar ander algemene winkels, byvoorbeeld 'n glaswinkel, klein klerewinkels, 'n videowinkel en 'n poskantoor. 'n Herinnering wat my bybly is die *Treinrestaurant* wat in Riebeeckmeerpark geleë was. Die bywoon van kerkdienste op Sondag was gewoonlik opgevolg deur óf 'n ete by dié populêre eetplek óf deur kruideniersware te koop. Die dorp was ook bekend vir sy groot skou by die vervalde Hendrik Verwoerd Stadium. Vanaf ek kan onthou was daar nie kenmerke of 'n deurlopende boustyl of kleurskema in die dorp nie. Die ou geboue in die hoofstraat was bont geverf en geplak deur advertensies van die nuwe pandjieswinkels, klerewinkels, materiaalwinkels en apteke waarin daar handelgedryf word. Kenmerkend van die dorp is die groot silo's van die "Tiger Milling" maatskappy (Figuur 3.1) wat by die noordelike ingang van die dorp enige besoeker, reisiger of inwoner groet. Hierdie gebou is een van die min geboue wat argitektoniese kenmerkend is

wanneer mens Randfontein binne ry. Buiten vir die industriële geboue waar 'n mens verby moet ry om die dorp in te gaan, word 'n mens verwelkom deur die “Roadhouse” se kleurvolle advertensies en neonligte (Figuur 3.2).



Figuur 3.1: Vooraansig van Tiger Mills se Silo's

Foto deur navorsers



Figuur 3.2: Vooraansig van Uncle Harry's

Foto deur navorsers

Met my aankoms in Potchefstroom as student in 2012 het ek die dorp as opmerklik verskillend as Randfontein beleef. Potchefstroom is bekend vir sy lanings vol akkerbome (Figuur 3.5), 'n eienskap wat nie in Randfontein te vinde is nie. Ek was ook gekonfronteer deur die onbekende groot skaal van die Universiteitskampus. Aangesien my studentejare meestal op en rondom die kampus spandeer is, het ek die dorp self eers in later jare leer ken, en gevind dat dit kenmerke met Randfontein deel. Die dorp het 'n dam met 'n restaurant teen die wal, *River Café*, waar mense oor naweke dikwels wyn en pizza geniet. Daarby bied die dorp ook verskeie koffiewinkels en kuierplekke. Winkels is versprei teen die hoofstraat af, net soos in Randfontein. Verder word besoekers begroet deur die kenmerkende Snowflake gebou (Figuur 3.3), 'n konstruksie wat ook deels uit silo's bestaan – soos dié van Tiger Mills, maar kleiner – en een van die eerste geboue is wat met die ingang in die dorp opgemerk word. Die Mooirivier vloei deur Potchefstroom, en lang areas is betrek met wilgerbome wat langs die oewers groei. Hierdie rivier vloei ook onderdeur die groot winkelsentrum genaamd Mooirivier Mall. Iets wat wel anders is as in Randfontein, is Potchefstroom se historiese geboue wat tot onlangs nog steeds goed behoue gebly het. Voorbeelde van sodanige geboue sluit in die polisiestasie (Figuur 3.6), ou stadsaal (Figuur 3.4) en ou treinstasie wat onlangs afgebrand het.



Figuur 3.3: Foto van die Snowflake gebou

Foto deur navorsers



Figuur 3.4: Vooraansig van Potchefstroom se Stadsaal

Foto deur navorsers



Figuur 3.5: Foto van Die Bult, 'n area naby aan die NWU kampus, gevul met akkerbome

Foto deur navorsers



Figuur 3.6: Foto van die ou polisiekantore

Foto deur navorsers

Die Suid-Afrikaanse sitkoms, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*, speel af in 'n soortgelyke dorpsmilieu as Randfontein en Potchefstroom. Hierdie milieu is toonaangewend in my herinterpretasie van *The Simpsons*. Parallele kan getrek word tussen die dorp waarin ek grootgeword het, Randfontein, en die dorpe Nigel en Orkney, waar *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* onderskeidelik afgespeel het. Al drie hierdie dorpe het ontwikkel as gevolg van die mynindustrie. Net soos hierdie drie dorpe ontwikkel is rondom industriële aktiwiteite, is Springfield, waar *The Simpsons* afspeel, 'n dorp wat ontwikkel is rondom 'n kernkragstasie. Hierdie dorpsmilieu waarin ek myself steeds bevind beïnvloed en affekteer my persoonlike waarderingstelsel, smaak en wêreldbeskouing.

Ter verheldering van die studie se kontekstualisering sal *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* in die volgende afdelings inleidend bespreek word. Hierdie bespreking sal die basiese tematiese onderwerpe, episode-openings, storielyne en die struktuur van elke sitkom uitlig. Hierdie afdelings bied ook 'n bekendstelling van die hoof neo-argetipiese karakters wat die fokus is van die herinterpretasie in hierdie projek.

3.3 The Simpsons

The Simpsons is 'n satiriese uitbeelding van die Amerikaanse, voorstedelike middelklassamelewing en, soos reeds genoem, speel dit in die fiktiewe dorp Springfield af. Die karakters en die rolle wat hulle vertolk binne elke toneel is 'n satiriese uitbeelding van Amerikaanse kultuur, samelewing, televisie en die menslike toestand (Knox, 2006:73). Die hoofkarakters sluit die Simpson-familie in wat bestaan uit die pa Homer, die ma Marge, die broer Bart, die oudste suster Lisa en die baba Maggie, soos uitgebeeld in Figuur 3.7.



Figuur 3.7: Lisa, Marge, Maggie, Homer en Bart (van links na regs)

Fox Media LLC, 2022

Sedert *The Simpsons* se begin, is die sitkom voorgestel as 'n hoogs self-reflektiewe skepping (Keazor, 2011:463). Hierdie skepping kom voor in die wyse waarop elke episode begin. Dit is belangrik vir die studie om die inleidende toneel²⁰ te beskryf sodat dit duidelik is

²⁰ Die term "inleidende toneel" in Afrikaans verwys na die Engelse idee van 'n "Opening Sequence" of "Title Sequence" van 'n film, TV-program of ander visuele medium. Hierdie inleidende toneel is ontwerp om die toon en stemming van die produksie vas te stel en kan elemente soos musiek, beelde en teks insluit. In die konteks van 'n TV-program kan die "inleidende toneel" ook die karakters en omgewing van die program bekendstel, wat

dat *The Simpsons* steun op formules wat die sitkom herkenbaar maak. Met die inleidende toneel moet die hoofkarakters en elkeen se rol, doeltreffend en effektief aan die kyker voorgestel word, aangesien dit dikwels die eerste kontakpunt is en dit in 'n kort tydstip en met minimale verbale uitwisseling plaasvind, soos in fotografie. Die herhalende formules wat in *The Simpsons* se titelvolgorde gebruik word, insluitend die omgewing, karakterinleidings en grappe, kan gesien word as herkenbare patrone wat konsekwentheid en gehoorverwagtinge vir elke episode vestig. Die einde van elke inleidende toneel in *The Simpsons* word deur neo-argetipiese karakters gevul wat 'n spesifieke konteks bevat, en in die geval van die reeks is die spesifieke konteks die inhoud van daardie spesifieke episode. Met die inleidende toneel van elke episode is die basiese volgorde van gebeure dieselfde (Figuur 3.8): Aanvanklik is die skerm gevul met 'n blou agtergrond. 'n Versameling wolke begin in fokus kom, maar die kamera beweeg deur die wolke, terwyl die titel van die program van agter die wolke verskyn. Die kamera beweeg deur die titel om 'n aansig van die stad "Springfield" na vore te bring. Die kamera beweeg deur die strate van die stad in die rigting van 'n sentrale gebou. Bo die deur van die gebou staan die woorde "Springfield Elementary" geskryf en die kamera beweeg reg deur 'n venster waar Bart teen 'n swartbord in 'n klaskamer staan en sinne uitskryf, waarskynlik as 'n straf. Wanneer die skoolklok lui beweeg Bart haastig met 'n skaatsplank by die skooldeure uit.



Figuur 3.8: Beelduittreksels van die Inleidende tonele van *The Simpsons*

Fox Media LLC, 2022

Die toneel verskuif na Homer wat by die Springfield-kernkragstasie werk met 'n veiligheidsmasker terwyl hy 'n gloeiende groen uraanstaaf met 'n silwer tang hanteer.

kykers 'n blik gee op wat om te verwag in die komende episode.

Wanneer sy skof eindig laat val hy onmiddellik die uraanstaaf en verlaat die kragstasie. Die volgende skoot wys hoe Marge en Maggie by 'n supermark besig is om items te koop. Maggie, wat tussen die kruideniersware op die lopende band van die kassier sit, word per ongeluk saam met die kruideniersware opgelui terwyl Marge 'n tydskrif lees. Marge is verlig om te sien dat Maggie darem veilig in die inkoopiewaentjie beland saam met die kruideniersware. Lisa word volgende by orkesoefening uitgebeeld. Die openingstema koördineer met hierdie opname en word georkestreer asof dit deur die groep skoolkinders gespeel word. Lisa word weggevoer deur haar interpretasie van die musiek en word deur die musiekonderwyser uit die repetisie weggejaag vir haar onortodokse saksofoonspel. Sy improviseer steeds soos wat sy die kamer verlaat (Figuur. 3.9).



Figuur 3.9: Beelduittreksels van die Inleidende tonele van *The Simpsons*

Fox Media LLC, 2022

Hierna word kort grepe gewys van hoe elke lid van die gesin hul pad huis toe vind. Lisa is die eerste een om by die huis aan te kom en, terwyl die motorhuisdeur oopgaan, van haar fiets af te spring, dit in die motorhuis te laat inrol en na die voordeur te hardloop. Homer ry by die oprit in en parkeer buite die motorhuis, Bart arriveer gelyktydig met Homer en skaats bo-oor die motor se dak om vir Lisa na die deur te volg. Nadat Homer uit die motor tree, skree hy met dié dat Marge se motor nader kom en hy hardloop die motorhuis binne. Die familieledede storm die sitkamer binne vanuit verskillende rigtings en duik om op die bank te

gaan sit (Figuur. 3.10). Ten slotte verskyn die krediete van die ontwikkelaars op die televisieskerm. Uiteindelik verskyn die “Simpsons” titel op hul eie televisie. Die voorstelling kom voor asof die gesin na hul eie program kyk (Keazor, 2011:463). Hierdie uitbeelding van (self-)beheptheid met TV-vermaak lewer tot 'n mate kommentaar op die Amerikaanse verbruikerskultuur en gaan akkoord met Grobler (2001:34) wat die invloed van die Amerikaanse kultuurbedryf op die moderne wêreldwye leefstyl en die konsep van 'n gemeenskaplike wêreldkultuur beklemtoon.



Figuur 3.10: Beelduittreksels van die Inleidende tonele van *The Simpsons*

Fox Media LLC, 2022

Die inleidende toneel van elke episode bly altyd in wese dieselfde. Die kenmerkendste aspekte van die opening is dat daar drie spesifieke elemente van episode tot episode verander. Die wisselende elemente is Bart se woorde wat op die swartbord geskryf word, Lisa se saksofoonsolo's verskil in elke episode, en verskillende situasies speel af nadat die gesin by hul sitkamer ingestorm het om op die bank te gaan sit (Keazor, 2011:472). Die inleidende tonele van die sitkom funksioneer om 'n samevatting van die oorkoepelende tema te gee en om die karakters aan die gehoor voor te stel, en ongeag veranderings wat op 'n per-episode-basis aan sekere elemente aangebring is, word die fundamentele eienskappe van elke karakter konsekwent deur hierdie inleidende tonele oorgedra. Dus vestig die inleidende toneel bekende patrone wat gehoorverwagtinge vorm en bydra tot die vertoning se algehele konsekwentheid.



Figuur 3.11: Beelduittreksel van die *The Simpsons*-gesin op die bekende banktoneel

Fox Media LLC, 2022

Net soos die inleidende toneel 'n algemene struktuur volg, volg elke episode 'n algemene struktuur wat in 'n soortgelyke daaglikse tydlyn afspeel. Hierdeur is dit duidelik dat die vervaardigers van *The Simpsons* steun op en gebruik maak van formules of patrone. Alhoewel nie elke episode dieselfde is nie, word daar 'n basiese struktuur gevolg, wat bydra tot die formules en patrone. 'n Bekende toneel is gewoonlik waar Bart Simpson in 'n situasie beland waar hy in die moeilikheid is en dan deur sy pa, Homer Simpson, gestraf word. Die sitkom ondersoek aktuele onderwerpe soos die huidige Amerikaanse president, omgewingsbewustheid en die nuutste tendense van die tyd met 'n satiriese blik daarop. Dit bied ook 'n satiriese uitkyk op Amerikaanse kultuur, insluitend films, TV-reekse en populêre

kultuur. Elke episode se situasie(s) word vinnig uitgebeeld met doeltreffende veranderinge tussen die tonele wat net lank genoeg op die skerm verskyn sodat die kyker die scenario's kan sien afspeel (Fink, 2019:43). Alhoewel daar honderde karakters in *The Simpsons* verskyn, word die fokus vir hierdie projek slegs op die vyf hoofkarakters geplaas. In die volgende afdelings bied ek 'n beskrywing van die vyf hoofkarakters in *The Simpsons*, naamlik Homer, Marge, Bart, Lisa en Maggie.

3.3.1 Die hoofkarakters in *The Simpsons*

Homer Jay Simpson (Figuur 3.12) is die lui vaderfiguur van die Simpson-gesin. Hy weeg tussen 108 kg en 116 kg en word gewoonlik uitgebeeld tussen 34 en 38 jaar oud (Tyler, 2020). Hierdie karakter werk by die kernaanleg, sektor 7G, in Springfield as 'n veiligheidsinspekteur. Sy beste vriend is Barney Gumble en sy vyande is Ned Flanders, die waterdepartement, en God. Homer se held is Steve McQueen en dit gaan gepaard met sy stokperdjies wat televisie kyk en bier drink insluit. Sy vrou is Marge en hulle het drie kinders, naamlik Bart, Lisa en Maggie. Sy pa is Abraham Simpson en sy halfbroer is Herb Simpson. Sy gunsteling kos is oliebolle, varktjops, heuning-geroosterde-grondboontjies en sy gunsteling drank is *Duff* bier, wat veral geniet word by sy gunsteling uithangplek, naamlik *Greasy Joe's*. Homer is die hoof van die huishouding en die leier van die Simpson-gesin.



**Figuur 3.12: Karaktersvoorstelling van
Homer Simpson**

Fox Media LLC, 2022



**Figuur 3.13: Karaktersvoorstelling van
Marge Simpson**

Fox Media LLC, 2022

Homer Simpson is getroud met Marge Simpson, née Bouvier (Figuur 3.13), wie die 34 jarige moederlike figuur van die Simpson-gesin is (Tyler, 2020). Sy is 'n tuisteskepper en die ruggraat van die Simpson-gesin. Haar susters is Patty en Selma en haar ma is Jacqueline

Bouvier. Haar beste vriendin is Ruth Powers. Marge se gunsteling stokperdjies sluit brei en hekel in. Sy behou die vrede in die huis en sy is die bemiddelaar van groot konflikte tussen Homer en die kinders. Die oudste kind en seun van Marge en Homer is Bart Bartholomew Jo-Jo Simpson (Figuur 3.14), die tienjarige kwaadstoker van die Simpson-gesin (Tyler, 2020). Hy weeg 45kg en hy is 'n skoolleerder van "Springfield Elementary". Sy beste vriend is Millhouse van Houten en sy vele vyande sluit in Nelson Muntz, Jimbo Jones, Dolph en Kearney. Sy stokperdjies is TV kyk, skaatsplank ry en om kwaad te stook. Van Bart se bekendste eienskappe is dat hy baie sjarmant en uiters oortuigend kan wees. Alhoewel hy nie genoeg fokus om 'n goeie leerling te wees nie, is hy slim, kreatief en kleurvol.



Figuur 3.14:
Karaktervoorstelling
van Bart Simpson
 Fox Media LLC, 2022



Figuur 3.15:
Karaktervoorstelling
van Lisa Simpson
 Fox Media LLC, 2022



Figuur 3.16:
Karaktervoorstelling
van Maggie Simpson
 Fox Media LLC, 2022

Bart se middelsibbe is Lisa Marie Simpson (Figuur 3.15), of meer bekend as Lisa, die slim middelkind van die Simpson-gesin. Sy is die morele kompas van die gesin. Lisa is agt jaar oud en weeg 38kg (Tyler, 2020). Sy is 'n trotse skoolleerder en haar beste vriendin is Janey Powell. Haar talent en gunsteling stokperdjie is saksofoon speel. Die manier waarop Lisa die chaos om haar beheer, is deur die saak te ondersoek en inligting in te versamel deur al die moontlike uitkomstes van die probleem deeglik te ondersoek. Sy beskik oor selfdissipline, en haar analitiese denke maak haar 'n uitstekende probleemoplosser. Elke keer as 'n mede-karakter iets ondersoek of 'n probleem het, neem hulle Lisa se raad as 'n riglyn.

Margaret "Maggie" Evelyn Lenny Simpson (Figuur 3.16) is die eenjarige baba van die Simpson-gesin (Tyler, 2020). Haar beste vriend is die televisie en haar grootste vyand is Gerald (die mono-wenkrou baba). Haar gunsteling stokperdjie is fopspeen suig. Sy struikel oor haar klere en val gereeld op haar gesig. Omdat sy selde praat, word Maggie die minste gesien en gehoor in die Simpson-gesin. Vir 'n kind van haar ouderdom het sy uiters

gewelddadige maniere en 'n verrassende hoeveelheid fisieke krag – sy kon in seisoen 02 episode 09 'n hamer oplig en haar pa daarmee slaan.

Opvallend genoeg is daar 'n parallel tussen die gesinstruktuur van die Simpsons en my eie grootword jare, waarin my pa op 'n myn gewerk het, my ma die huishouding bestuur het, en ons drie kinders in die huis was, wat elkeen unieke perspektiewe en uitdagings aan die gesinsdinamika bygedra het. Soortgelyk aan *The Simpsons* en my eie grootword jare in Randfontein is die Van Tonder gesin wie ook woon in 'n myndorp en verskyn in die Afrikaanse sitkom *Orkney Snork Nie*.

3.4 Orkney Snork Nie

Die sitkom speel af in die myndorp Orkney, naby Klerksdorp in die Noord-Wes Provinsie van Suid-Afrika, en fokus op die Afrikaner familie met die van “Van Tonder”, 'n algemene Afrikaanse van. Die naam suggereer dat Orkney 'n dorp is wat nooit gaan slaap nie omdat daar altyd iets aan die gebeur is. *Orkney Snork Nie* is 'n gewilde Afrikaanse sitkom wat tussen 1989 en 1992 deur die Suid-Afrikaanse Uitsaaikorporasie (SAUK)²¹ in Suid-Afrika uitgesaai is. Hierdie sitkom is geskryf en geredigeer deur Willie Esterhuizen, 'n bekende Suid-Afrikaanse skrywer, regisseur en gewilde akteur. Die sitkom was baie populêr binne die Afrikaanse gemeenskap en is opgevolg deur twee vollengte films. Die sitkom het oor vier seisoene gestrek, met 13 episodes elk. Elke episode begin met 'n bondige inleiding. Die openingstoneel begin met 'n familieportret van die gesin wat op die bank sit (Figuur 3.17). Hier kan reeds parallele getrek word met *The Simpsons* wat 'n soortgelyke beeld in die inleidende toneel bevat.

²¹ Die Suid-Afrikaanse Uitsaaikorporasie is in ooreenstemming met die Suid-Afrikaanse Uitsaaiwet van 1936 as Suid-Afrika se nasionale uitsaaidiens op 1 Augustus 1936 gestig.



Figuur 3.17: Beeldmateriaal van *Orkney Snork Nie* reeks
SABC1, 2022

Verder behels die inleidingtoneel (Figuur 3.18) van die dorp Orkney, met die titel wat in geel verskyn oor die eerste beeld van 'n mynskag en die kredietuitleen²² van die karakters. Die uiteensetting van die karakters beeld flitse van dié hoofkarakters wat van hul karaktereienskappe uitbeeld, soos gesien in die vyfde uittreksel (in Figuur 3.18) waar Hendrik van Tonder sy kop stamp en duidelik ontsteld is. Daar is 'n kort klankbaan deur Mynie Grové, 'n bekende Suid-Afrikaanse sangeres, wat oor die inleidende video speel. Na die inleiding begin die scenario's wat in die episode afspeel amper onmiddellik.

²² Die krediete is al die teks aan die einde van 'n film wat u die sterre, rolverdeling, liggings waaraan hulle verskuldig is vir hulp, lied, titels en toeskrywing, ens. vertel.



Figuur 3.18: Beelduittreksel van *Orkney Snork Nie* se inleidende tonele
SABC. 2022

3.4.1 Die hoofkarakters in *Orkney Snork Nie*

Die hoof van die huishouding, Hendrik van Tonder (Figuur 3.19), is 'n mynwerker op 'n myn buite Orkney, asook die pa van die gesin. Sy gesin bestaan uit sy vrou, Maggie van Tonder, hulle vier kinders en brei nog uit deur later twee kinders aan te neem. Hendrik se beste vriend is Spike Potas. Sy stokperdjies sluit golf en visvang in. Hendrik kan gereeld gevind word in die garage waar hy besig is om aan 'n motor te werk. As hy van die werk af kom geniet hy 'n koppie koffie wat gewoonlik deur sy vrou gemaak word. Maggie van Tonder (Figuur 3.20) werk halfdag in die mynkantoor. Sy sorg altyd dat daar kos gemaak word en word ook gereeld gesien waar sy inkopies uitpak of huishoudelike take doen. Maggie se voorkoms is dié van 'n middeljarige vrou met rooi-bruin hare, sy is altyd netjies aangetrek en dra gewoonlik juwele soos oorbelle, en krale om haar nek. Sy bewaar gewoonlik die vrede tussen die manewales in die huishouding en herinner die gesin gereeld van sekere etiket. Soos reeds genoem, het sy en Hendrik saam vier kinders (van oudste na jongste): Ouboet²³ (Figuur 3.21), Yolanda (Figuur 3.22,) Hester (Figuur 3.23), en Wimpie (Figuur 3. 24), en hulle het later twee kinders aangeneem, naamlik Riekie en Neelsie (Figure 3.25 en 3.26). Ouboet, of altans Neels van Tonder, is 'n motorwerktuigkundige by die myn.



**Figuur 3.19: Beelduittreksel van
Hendrik van Tonder (links)**
SABC, 2022



**Figuur 3.20: Beelduittreksel van
Maggie van Tonder**
SABC, 2022

Ouboet word gereeld in die sitkom gesien in sy blou oorpak. Hy is 'n jong man met bruin hare. Hy en sy vrou, Yolanda (Figuur 3.22), het 'n klein baba genaamd Hendrik wat na sy oupa vernoem is. Hy maak gereeld grappe in situasies en tree ook gereeld naïef op. Ouboet is besitlik oor Yolanda en hy wil nie hê sy moet onbeskaafd aantrek in die publiek sodat ander mense na haar kyk nie. Hester en Wimpie (Figuur 3.23) is skoliere. Wimpie is gereeld in die moeilikheid omdat hy die gesin se reëls oortree en hou daarvan om 'n grap te maak

²³ *Ouboet* is 'n Afrikaanse term van inneming wat beteken "ouer broer".

oor enige situasie, waar Hester goed doen in die skool en soms geboelie word deur haar broer Wimpie. Die karakter Bennie is selde gesien aangesien hy eers in die leër was en later die dorp Orkney verlaat het. Wimpie het 'n aan-en-af verhouding gehad met 'n meisie genaamd Sonja (Figuur 3.24). Van die ander noemenswaardige karakters wat gereeld gesien word in die reeks sluit in ander familieleden, soos oupas en oumas. In hierdie studie plaas ek klem op Hendrik (Figuur 3.19), Maggie, (Figuur 3.20), Ouboet (Figuur 3.21) en Wimpie (Figuur 3.23).



**Figuur 3.21: Beelduittreksel van
Ouboet**
SABC, 2022



**Figuur 3.22: Beelduittreksel van
Yolanda van Tonder**
SABC, 2022



**Figuur 3.23: Beelduittreksel van
Wimpie van Tonder**
SABC, 2022



**Figuur 3.24: Beelduittreksel van
Sonja SABC, 2022**



**Figuur 3.25: Beelduittreksel van
Riekie van Tonder
SABC, 2022**



**Figuur 3.26: Beelduittreksel van
Neelsie van Tonder
SABC, 2022**

Parallele word weereens getrek tussen *The Simpsons* en *Orkney Snork Nie* waar beide gebruik maak van 'n sekere formule om die sitkom te dryf. Die episodes handel rondom die Van Tonder-gesin se daaglikse lewe in die myndorp. Die stel speel hoofsaaklik af in die huishouding van die Van Tonders en beeld 'n tipiese interieurontwerp en dekor van die voorstedelike middelklas, negentigs tendense in Suid-Afrika uit. Die voorstedelike middelklas-dekor en negentigerjare styl wat in *Orkney Snork Nie* uitgebeeld word, roep sterk herinneringe op aan die huishoudelike omgewing waarin ek self grootgeword het, waar soortgelyke interieurontwerp en estetiese keuses 'n sentrale rol gespeel het. Dieselfde tipe temas van gesinsdinamika, sosio-politiek en daaglikse gebeure van lede binne 'n myndorp-gemeenskap, wat afspeel in 'n klein wegneemete-besigheid, kan waargeneem word in die sitkom *Vetkoekpaleis*.

3.5 Vetkoekpaleis

Vetkoekpaleis is 'n Afrikaanse sitkom wat in 1996 deur die Suid Afrikaanse Uitsaai Korporasie (SAUK) uitgesaai is. *Vetkoekpaleis* word, soos *Orkney Snork Nie*, ook geskryf deur Willie Esterhuizen. Die sitkom handel oor Frik(kadel)²⁴ Delpont wat 'n wegneemete-besigheid begin wanneer hy afgedank word by sy vorige werk. In die proses om sy voete in sy nuwe besigheid te vind, stel hy twee personeellede aan, naamlik Boeboe en Worsie. Soortgelyk aan *The Simpsons*, begin elke episode met dieselfde inleidende toneel: 'n tweedimensionele geanimeerde inleiding (Figuur 3.28) waar Boeboe agter die toonbank uitkom en 'n spyskaart met die titel van die reeks voor die kamera bring. Die animasie stel dan elke hoofkarakter voor wat besig is met 'n daaglikse taak in die wegneemete-besigheid. Die inleiding gaan gepaard met 'n klankbaan deur Toby Esterhuizen

²⁴ "Frik(kadel)" is 'n troetelnaam wat in Afrikaans gebruik word om na 'n persoon te verwys, tipies met liefde. Die term vertaal na "meatball" in Engels.

en word weer aan die einde van elke episode met die krediete herhaal. Elke episode fokus op die dag-tot-dag gebeurtenisse binne die besigheid, *Vetkoekpaleis*. Die dekor van die “paleis” self sluit in ’n boeiende kombinasie van rugbygedenkwaardighede, soos Naas Botha se wêreldbekerrugbybroek met grasvlekkie op, en simbole van die nuwe Suid-Afrika, soos die Suid-Afrikaanse landsvlag wat geskep is ter ere van ’n nuwe post-apartheid Suid-Afrika.²⁵



Figuur 3.27: Karakters van *Vetkoekpaleis* op stel
SABC, 2022



Figuur 3.28: Beelduittreksels van *Vetkoekpaleis* inleidende tonele
SABC, 2022

3.5.1 Die hoofkarakters in *Vetkoekpaleis*

Die twee hoofkarakters van die reeks is Frik Delport, ook bekend as Frikkadel, en Worsie Visagie (verwys na Figure 3.29 en 3.31). Van die ander noemenswaardige karakters wat

²⁵ Die nuwe Suid-Afrika verwys na ’n post-apartheid era na die eerste demokratiese verkiesing in 1994.

gereeld gesien word in die reeks sluit in Boeboe (Figuur 3.32), 'n jong kelnerin wat deur Frik aangestel word; Ella Visagie, die suster van Poppie Delport (Frik se vrou) en die ma van Worsie Visagie; en Sheridan Meintjies (Figuur 3.34) is die sekuriteitswag. Frik is die eienaar van *Vetkoekpaleis*. Delport is die stereotipiese opkomende Afrikaanse entrepreneur wat vasbeslote is om te slaag ondanks die feit dat hy veel meer versot is op die wel en wee van die *Blou Bulle* (sy gunsteling rugbyspan) as met dinge soos basiese sakevaardighede. Hy veg heeltemal te vriendelik om 'n oorheersende leierfiguur te wees.



**Figuur 3.29: Beelduittreksel uit
episode 1 van Frikkadel Delport**
SABC, 2022



**Figuur 3.30: Beelduittreksel uit
episode 1 van Poppie Delport**
SABC, 2022

Poppie Delport (uitgebeeld in Figuur 3.30) is die vrou van Frikkadel Delport. Sy is 'n slanke middeljarige vrou met bruin hare wat gewoonlik uitgeblaas is of gekrul is volgens die mode van die tydperk. In die eerste toneel is dit duidelik dat sy 'n ondersteunende vrou is. Sy het skoonmaakgereedskap by haar om Frik te help om die nuutgestigte besigheid reg te kry vir kliënte. Sy tree op as 'n moederlike figuur vir die jong werknemers, Boeboe en Worsie, en soos Marge Simpson en Maggie van Tonder probeer sy ook gewoonlik die jonger karakters beskerm of sy bewaar die vrede wanneer Frik kwaad is. Sy en Frik verwag ook in 'n latere stadium 'n seun.

Worsie Visagie (Figuur 3.31) is 'n jong Afrikaanse man wat nog by sy ma Ella Visagie (Figuur 3.33) bly. Worsie stel in die eerste episode dat hy nie goed is in enige vaardighede nie en dit veroorsaak dat hy al vir lank werk soek. Hy bewys egter dat hy hardwerkend en gretig is om te leer. Hierdie komiese karakter skep situasies wat Frik frustreer. Sy beste vriend is Thabo Nel. Worsie het die werk by die *Vetkoekpaleis* gekry deur sy nepotistiese verhouding met sy ma Ella Visagie se suster (Frik Delport se vrou), na wie hy verwys as Antie Poppie.



Figuur 3.31: Beelduittreksel uit episode 1 van Worsie Visagie
SABC, 2022



Figuur 3.32: Beelduittreksel uit episode 1 van Boeboe Botha
SABC, 2022



Figuur 3.33: Beelduittreksel uit episode 1 van Ella Visagie
SABC, 2022



Figuur 3.34: Beelduittreksel uit episode 1 van Sheridan Meintjies
SABC, 2022

Hoewel die konteks van 'n wegneemete-besigheid nie direk verband hou met die milieu waarbinne ek grootgeword het nie, spreek *Vetkoekpaleis* verskeie kulturele en sosiale-interaksies eie tot die negentigs aan waarmee ek bekend was in Randfontein. Die tipe karakters, familie-dinamika, verwysing na dorpslewe, en die Afrikaanse platform van die sitkom ontlok ook verdere vereenselwiging met die karakters van *Vetkoekpaleis*.

3.6 Opsomming

Hierdie hoofstuk dien as 'n oorsig van drie gekose sitkoms naamlik *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis*. Die keuse van hierdie sitkoms is gesetel in 'n vergelyking wat ek getref het tussen die karakters, omgewings en situasies wat daarin uitgebeeld word met my eie idiosinkratiese kulturele ervarings tydens my grootword jare.

'n Beskrywing van elk van die drie sitkoms is verskaf, met spesiale aandag aan die identifisering en karakterisering van die hoofkarakters. Hierin het ek aandag geskenk aan die

ooreenkomste in familie-strukture, geslagsrolle en gemeenskaplike dinamika tussen die Amerikaanse en (Suid/-) Afrikaanse sitkoms. Die studie het opmerklike ooreenstemmings in familie-strukture uitgelig, waar karakters binne verskillende sitkoms blyk om oor spesifieke, soortgelyk karaktereienskappe te beskik. Verder is hier bevind dat die dorp- en gemeenskapsmilieus ook merkwaardig soortgelyk is.

Die ondersoek van karakters en hul milieus wat skynbaar soortgelyk en universeel erkenbaar is, word opgeneem in die studie van neo-argetipes (Faber & Mayer, 2009). Ten einde die soortgelykheid van die karakters en milieu[s] wat uitgelig is in hierdie sitkoms beter te begryp, bied die volgende hoofstuk 'n teoretiese ondersoek na neo-argetipiese teorie. Hierdie teoretiese ondersoek staan gelyktydig ten doen om 'n raamwerk te verskaf vir die skep en visualisering van karakters, soos benodig vir hierdie studie.

HOOFSTUK 4: DIE OORSPRONG VAN ARGETIPES, 'n BLIK OP NEO-ARGETIPES EN KARAKTERONTWERP

4.1 Inleiding

Hierdie hoofstuk weerspieël die tweede stap van Scrivener (2004) se model, en bied 'n bespreking van die kritiese lees van die teorie soos uiteengesit in stap twee van hierdie studie se metodologie. Hierdie tweede metodologiese stap behels 'n oorsig oor die teorie, kennis en inligting wat relevant is tot die probleme, bekommernisse en belange van die projek (Scrivener & Chapman, 2004:3). Die hoofstuk word gerig deur die bespreking van die volgende kernaspekte van my argument, naamlik neo-argetipes en karakter, wat karakterontwerp en -ontwikkeling insluit. Die doel van hierdie bespreking is om 'n teoretiese agtergrond vir die gegewe studie te bied en enige potensiële verwarring van konstrakte uit te skakel.

My benadering is gegrond in die oortuiging dat karakters bydra tot die oordrag van betekenis in visuele storievertelling. Karakters dra by tot, of bevraagteken visuele patrone wat gebaseer word op individuele blootstelling, konteks en subjektiewe ervarings wat moontlik binne die kollektiewe onbewuste manifesteer, soos voorgestel deur Jung (1969), Pearson (1991) en Faber en Mayer (2009), en bekend staan as argetipes. Die teoretiese ondersoek wat in hierdie hoofstuk vasgevang is, dra by tot die beantwoording van die eerste navorsingsvraag wat in Hoofstuk 5 verder aangespreek word:

1. Wat behels Faber en Mayer (2009) se neo-argetipe teorie met spesifieke fokus op die Onskuldige, die Leier, die Versorger en die Nar?

Hierdie vraag word beantwoord in die vorm van 'n kritiese lees, ontleding en interpretasie binne die raamwerk van dié mini-skripsie. Vervolgens neem hierdie hoofstuk die aard en belangrikheid van karakter en karakterontwerp onder die loep. Vanuit die begrip wat verwerf word oor die eienskappe van karakters, en hul ontwerp vir gebruik in storievertelling word die konsep van neo-argetipes voorgelê as moontlike basis vir karakterontwerp. Hierna word meer onlangse beskouings van neo-argetipes, soos voorgestel deur Faber en Mayer, opgeneem as vertrekpunt vir die herinterpretasie van karakter in my projek. Binne hierdie raamwerk van neo-argetipes word spesifieke besprekings geloods wat fokus op die strukture van die neo-argetipes van die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar, as raamwerk vir die ontwikkeling van die karakters. Die eienskappe van hierdie karakters word gevolg deur 'n bespreking van Lajos Ergi se basiese beenstruktuur van karakters. Hierdie basiese beenstruktuur word aangewend as 'n hulpmiddel in die skep van volronde karakters, soos

toegepas in hierdie studie se proses van fotografiese herinterpretasie van neo-argetipiese karakters, soos geïdentifiseer binne *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis*.

4.2 Karakters en karakterontwerp

Vanuit die staanspoor is dit belangrik om te definieer wat hierdie studie as “karakters” beskou. Vanuit narratologiese-geïnspireerde²⁶ argumente word karakters gedefinieer as die deelnemers wat geskep word vir storiewêrelde; hierdie deelnemers het persoonlikhede soortgelyk aan werklike wêreld mense (Jannidis, 2009:14, 2012; Rosita, 2013:24). 'n Storiewêreld²⁷ kan verstaan word as die 'wêreld binne 'n narratief' of 'storiëruimte' wat deur 'n leser se verbeelding voltooi word. Storiëwêreld kan binne 'n verskeidenheid van mediaplatforms bestaan, insluitend literêre tekste, skilderwerke, aanlynspelletjies en natuurlik geanimeerde televisiereekse. Die skep van karakters is noodsaaklik vir enige narratief. Karakters is een van die vier boublokke van verhale,²⁸ soos uiteengesit deur Bal (1978:143) in haar *De theorie van vertellen en verhalen*. Gebaseer hierop kan die argument gemaak word dat elke storie oor een of meer karakters beskik. Ongeag die medium, sal die narratiewe sterk en interessante karakters nodig hê om die gehoor “'n venster op die storie” te bied (Vogler, 2007:30). Hierdie stelling vind neerslag in die wyse waarop karakters vrae ontlok met betrekking tot betekenis (Eder, 2010:16). Die term 'karakter' verwys nie bloot na 'n figuur binne 'n verhaal nie, maar na 'n entiteit met bepaalde eienskappe, motiverings, en 'n evolusie wat deur die verhaal vorm aanneem. Die primêre fokus van hierdie studie lê op die vier hoofkarakters in die herinterpretasie van 'The Simpsons'. Hierdie herinterpretasie vind plaas binne 'n fiktiewe storiëwêreld waarin die karakters visueel voorgestel word deur middel van fotografie met die hulp van karakterontwerp en -ontwikkelings prosesse.

Karakterontwerp en -ontwikkeling is verwante, maar duidelike aparte prosesse in die skepproses van 'n karakter. Karakterontwerp behels die skep van die visuele voorkoms en die definiëring van die fisiese eienskappe van 'n karakter, soos hul grootte, vorm, postuur en kleredrag, om net 'n paar te noem. Aan die ander kant behels karakterontwikkeling die konseptualisering van die karakter se persoonlikheid, agtergrond en motivering, onder andere, om 'n volronde en herkenbare karakter te skep (Jannidis, 2012:15, Johnson & McLeod, 2016). Alhoewel die twee prosesse verskillend is, is hulle nou verweef, aangesien die visuele voorkoms van 'n karakter hul persoonlikheid kan bepaal, en 'n karakter se

²⁶ Narratologie is 'n geesteswetenskaplike vakgebied wat toegewy is aan die bestudering van die logika, beginsels en praktyke van narratiewe voorstelling (Meister, 2014).

²⁷ Storiëwêreld maak gebruik van die leser se kulturele kennis en werklike wêreld ervarings. Terwyl 'n "storie ruimte" gesien kan word as 'n keuse van afsonderlike plekke geskei deur leemtes. 'n Wêreld binne 'n verhaal word voorgestel as 'n samehangende verenigde entiteit. Dit is ook van toepassing op fiktiewe wêreld wat dalk nie hierdie tasbare eienskappe inherent besit nie. Dit is noodsaaklik om hierdie wêreld binne 'n verhaal te sien as 'n ontologies volledige en materieel bestaande geografiese entiteit in die gebied van verbeelding (Ryan, 1991).

²⁸ Die ander drie boublokke van narratief sluit in ruimte, tyd, en gebeurtenis (Lartz, 2019:5) .

agtergrond en motivering die visuele ontwerp van die karakter bepaal. Die belangrikheid van karakterontwerp en -ontwikkeling in storievertelling kan nie oorbeklemtoon word nie. 'n Goed ontwerpte karakter kan onmiddellik hul persoonlikheid, agtergrond en motiverings oordra sonder dat daar dialoog nodig is (Haglund, 2012:6). Boonop kan 'n goed ontwikkelde karakter die gehoor emosioneel betrek, wat hulle in die karakter se reis en die storie as geheel laat belê. Die ontwerp van 'n karakter bied 'n onmiddellike visuele konteks: sy voorkoms, kleredrag en ander estetiese eienskappe skep 'n eerste indruk wat bepaalde emosies of vooropgestelde idees by die gehoor kan opwek. Dit vorm die basis van 'n emosionele respons by die gehoor. Aan die ander kant, soos die storie ontwikkel, onthul karakterontwikkeling hoe 'n karakter reageer op verskillende situasies, groei, en verander. Hierdie dinamiese verloop van die karakter stel die gehoor in staat om 'n dieper begrip en band met die karakter te vorm, aangesien hulle getuie is van die karakter se stryd, vreugdes, en nederlae. Die kombinasie van visuele en narratiewe elemente skep dus 'n holistiese beeld van die karakter, wat 'n sterk emosionele verbinding met die gehoor moontlik maak. As sodanig is karakterontwerp en -ontwikkeling noodsaaklike komponente van storievertelling. In karakterontwikkeling behels die skep van 'n herkenbare en innemende karakter die invulling van hul agtergrond, motiverings en persoonlikheidseienskappe. 'n Goed ontwikkelde karakter moet 'n duidelike motivering vir hul optrede hê en moet konsekwent wees in hul gedrag en besluitneming.

Karakterisering en karakterbeskrywing is twee aspekte wat saamwerk om 'n volledige beeld van 'n karakter aan 'n gehoor voor te hou. Volgens Jannidis (2012:54) dui karakterisering op die algehele proses en finale resultaat van die toekenning van spesifieke eienskappe aan 'n karakter. Byvoorbeeld, in die sin "Die skraal jong seun het geduldig vir sy moeder gewag", word die leser nie net ingelig oor die seun se fisiese voorkoms nie, maar ook oor sy geduldige persoonlikheid. Aan die ander kant, lê karakterbeskrywing die nadruk op die tekstuele weergawe van 'n karakter se uiterlike, psigologiese, en sosiologiese eienskappe, asook die voorstelling van handeling en dikwels die karakter se geskiedenis deur middel van terugflitse en herinneringe. Hierdie gedetailleerde karaktersvoorstellings speel 'n integrale rol in karakterontwerp, aangesien ontwerpers hierdie inligting gebruik as 'n riglyn om visueel meesleurende en geloofwaardige karakters te skep wat 'n sterk emosionele verbinding met die gehoor kan bewerkstellig. Karakterontwerp verwys na die proses om oorspronklike en geloofwaardige karakters te skep vir verskeie media soos film, televisie en videospeletjies (Haglund, 2012:5; Nieminen, 2017:8). Hierdie verskeie media bied vir die gehoor 'n visuele beskrywing van karakters en hul omgewings in storiewêreld (da Silva Filho *et al.*, 2016:547; Seegmiller, 2003:3). In moderne media verwys karakterontwerp na die visuele voorstelling van 'n karakter, gebaseer op sy of haar eienskappe en karakterisering. In teenstelling

hiermee is karakters in die tyd van mondelinge verhaalvertelling hoofsaaklik deur woorde geskets, met 'n klem op hul eienskappe en 'n kort beskrywing van hul uiterlike voorkoms (Beni, 2014:10). In die aanvanklike mondelinge oordrag van verhale, het die luisteraars karakters slegs deur die narratief leer ken. Dit het vereis dat hulle op hul eie verbeeldingskrag staatmaak om 'n visuele voorstelling van die karakters te skep. Wanneer hierdie karakters egter in prentjies en illustrasies weergegee word, is dit die taak van 'n kreatiewe praktisyn om daardie karakterbeskrywings in 'n visuele vorm om te skakel. In die geval van mondelinge oordrag, dien die verhaal as 'n middel om die karakterontwikkeling bondig uit te lig. Terwyl die innerlike eienskappe van die karakters onthul word, word die gehoor se verbeelding geprikkel, wat lei tot hul eie visuele interpretasie of voorstelling van die karakter. In die geval van mondelinge oordrag, dien die verhaal as 'n middel om die karakterontwikkeling bondig uit te lig. Terwyl die innerlike eienskappe van die karakters onthul word, word die gehoor se verbeelding geprikkel, wat lei tot hul eie visuele interpretasie of voorstelling van die karakter. In beide gevalle is daar 'n element van karakterontwerp: eers deur die individuele luisteraar se verbeelding, en later deur 'n opgeleide kunstenaar se uitbeelding (Beni, 2014).

In karakterontwerp is dit noodsaaklik om aandag te skenk aan aspekte soos die karakter se silhoeët, kleurgebruik, postuur, lyftaal, fisiese voorkoms en visuele leidrade wat emosionele betrokkenheid en karakterpersoonlikheid oordra. Verder speel die teikengehoor, medium van uitbeelding, die karakter se rol in die storie, sowel as die kulturele en sosiale konteks waarin die karakter en storie geleë is 'n kardinale rol. Dit beklemtoon die belangrikheid van sensitiwiteit in ontwerp en die impak van die storiewêreld skepproses op geloofwaardige karakterontwerp. Een so 'n aspek is die karakter se silhoeët, wat kan help om 'n duidelike en herkenbare karakterontwerp te skep wat uitstaan bo ander karakters (da Silva Filho *et al.*, 2016:548). Die gebruik van kleur kan ook 'n beduidende rol in karakterontwerp speel, aangesien verskillende kleure simboliese betekenisse kan hê en kan help om 'n karakter se persoonlikheid en agtergrond oor te dra. Daarbenewens kan die karakter se postuur en lyftaal hul persoonlikheid en emosionele toestand oordra, wat diepte en nuanse by hul karakterontwerp voeg (da Silva Filho *et al.*, 2016:552). Fisiese voorkoms en visuele leidrade kan 'n beduidende impak hê op hoe 'n karakter deur die gehoor waargeneem word (Rentfrow & Gosling, 2006). Eerstens, kan die uiterlike voorkoms onmiddellik bepaalde stereotipes of vooropgestelde idees aktiveer. Byvoorbeeld, 'n karakter geklee in 'n helder, ligte kleurskema kan as onskuldig of goedaardig beskou word, terwyl donker en somber kleure dalk 'n meer sinistere of geheimsinnige indruk kan skep. Tweedens, subtiele visuele aanduidings soos littekens, tatoeëermerke of selfs die manier waarop 'n karakter beweeg, kan agtergrondinligting of konteks oor daardie karakter se verlede of persoonlikheid verskaf

sonder dat 'n woord gesê hoef te word. So ook kan gesigsuitdrukkings en lyftaal 'n beduidende rol speel in die skep van emosionele betrokkenheid tussen die gehoor en die karakter (Kawasaki & Togawa, 2019:14). Wanneer 'n karakter byvoorbeeld 'n frons dra, kan dit dui op ontevredenheid, bekommernis of frustrasie, terwyl 'n glimlag geluk, tevredenheid of verligting kan aandui. Deur sulke uitdrukkings kan die gehoor onmiddellik insig kry in die karakter se huidige emosionele toestand. Verder kan lyftaal ook baie sê oor 'n karakter se persoonlikheid en agtergrond. 'n Karakter wat regop staan met 'n uitdagende houding kan selfvertroue en besluitvaardigheid uitstraal, terwyl 'n karakter wat ingekrimp staan, dalk onderdanigheid of vrees kan weerspieël. Deur hierdie visuele aanwysers kan 'n dieper vlak van empatie en verbinding tussen die gehoor en die karakter geskep word. Die gehoor begin nie net die karakter se ervarings verstaan en deel nie, maar kan ook hul eie emosies en reaksies op die karakter se situasies projekteer. Volgens Nizzi (2016) word karakterontwerp ook deur die teikengehoor van die storie beïnvloed. Die ontwerper moet die ouderdom, geslag en kulturele agtergrond van die beoogde gehoor in ag neem en 'n karakterontwerp skep wat by hulle sal aanklank vind. Dit behels die oorweging van kulturele simbole en norme wat moontlik verskil van die ontwerper se eie kultuur. Daarbenewens moet die ontwerper die medium waarin die karakter uitgebeeld sal word, soos videospeletjies of animasie, oorweeg en die karakterontwerp dienoreenkomstig aanpas (Haglund, 2012:5). Byvoorbeeld, in videospeletjies moet die ontwerper dalk meer fokus op hoe die karakter beweeg en interaksie het met die omgewing, gegewe die interaktiewe aard van hierdie medium. Aan die ander kant, in 'n animasie kan daar meer aandag geskenk word aan die visuele styl en estetika, omdat daar meer beheer is oor elke beeld en hoe dit aan die gehoor vertoon word.

Nog 'n belangrike oorweging is die karakter se rol in die storie en hoe hul ontwerp die narratief se oordrag kan verbeter. Soos voorgestel deur Robertson en Kozbelt (2016), moet die karakter se ontwerp in lyn wees met die genre en toon van die storie, asook die ontwerp van ander karakters en moet dit die algehele visuele styl aanvul. Daarbenewens kan die karakter se vermoëns, vaardighede en swakhede hul ontwerp bepaal, soos aangevoer deur Sheldon (2004:54), wat die belangrikheid beklemtoon om karakters te skep met unieke en onvergeetlike eienskappe wat die intrige dryf en die gehoor betrek. Hierdie ontwerp kan beïnvloed word deur die kulturele en sosiale kontekste waarin die karakter geleë is, wat hul ontwerp vorm en hul ontvangs beïnvloed. Soos deur Saito en Nakamura (2021) aangedui, beïnvloed kulturele waardes, norme en oortuigings dikwels die ontwerp en persepsie van karakters. Dit onderstreep die belangrikheid van sensitiwiteit en bewustheid in karakterontwerp. 'n Karakter wat in een kultuur as dapper en moedig beskou mag word, kan in 'n ander kultuur as roekeloos of onverantwoordelik gesien word. Hierdie verskille in

interpretasie kan lei tot misverstande en kulturele ongevoeligheid as ontwerpers nie aandag gee aan die unieke waardes van verskillende gemeenskappe nie. Net so kan die kulturele en historiese agtergrond van die storie en sy gehoor die karakter se ontwerp bepaal, soos voorgestel deur Ritter (2018), wat aanvoer dat die verstaan van die kulturele en die sosiale konteks van 'n storie noodsaaklik is om geloofwaardige en herkenbare karakters te skep. Die oorweging van kulturele en die sosiale kontekste vorm deel van die skep van die wêreld waarin die karakter funksioneer. Die skep van die karakter se wêreld, i.e. storiewêreld, vloei uit die proses van wêreldbou.

Die proses van wêreldbou vorm nie net die omgewing, intrige en temas van die storie nie, maar het ook 'n beduidende impak op die ontwikkeling en ontwerp van die karakters binne daardie wêreld. Soos aangevoer deur Bal ([1978] 1986), is 'n storiewêreld 'n "wêreld binne 'n teks" wat volgens sy eie reëls en kodes funksioneer en die optrede en identiteite van die karakters vorm. Die karakters in 'n storiewêreld is dus nie blote individue nie, maar is diep ingesetel in en gevorm deur die sosiale, kulturele en historiese kontekste van daardie wêreld. Die wêreldbouproses kan karakterontwikkeling inlig deur 'n ryk en komplekse omgewing te bied waarin die karakters ontwikkel. Soos opgemerk deur Ryan (1991), is die wêreld waarin 'n storie afspeel nie bloot 'n agtergrond nie, maar 'n aktiewe deelnemer aan die narratief, wat die keuses en ervarings van die karakters beïnvloed. Daarom kan die ontwerp van die storiewêreld die karakters se motiverings, waardes en verhoudings vorm, asook hul fisiese voorkoms en vermoëns. Soos byvoorbeeld, in J.K. Rowling se Harry Potter-reeks, lig die magiese wêreld van Hogwarts en sy inwoners nie net die intrige en temas nie, maar ook die karaktertrekke en konflikte van die karakters, omdat sekere magiese karaktertrekke en konflikte nie sou kon bestaan sonder die spesifieke magiese milieu nie. Boonop kan die wêreldbouproses 'n dieper begrip van die karakters se agtergrondverhale en geskiedenis moontlik maak, wat bydra tot hul identiteit wat visueel vergestalt word in hul ontwerp. Soos aangevoer deur Jenkins (2008), kan 'n goed ontwikkelde storiewêreld geleenthede bied vir intertekstuele storievertelling, wat die verkenning van karakters se verlede en toekoms in verskillende media en formate moontlik maak. Hierdie benadering kan 'n meer genuanseerde en komplekse begrip van die karakters se motiverings en stryd bevorder, asook 'n dieper betrokkenheid by die gehoor moontlik maak. Dus is wêreldbou of storiewêreldskepping 'n belangrike aspek van narratiewe kuns wat nie net die omgewing en intrige vorm nie, maar ook die ontwerp en ontwikkeling van die karakters. Deur 'n ryk en komplekse omgewing te verskaf, kan die storiewêreld die karakters se eienskappe, konflikte en verhoudings inlig, asook 'n dieper verkenning van hul agtergrondverhale en geskiedenis moontlik maak.

Hoewel 'n rykdom van moontlikhede vir die uitbeelding van 'n storiewêreld bestaan, word die skep van 'n storiewêreld binne hierdie studie beperk tot realistiese fotografie deur die realistiese milieu van die Humans in Springfontein. 'n Karakterontwerp in 'n realistiese, historiese sitkom laat byvoorbeeld nie soveel vryheid toe vir die karakterontwerp soos in 'n getekende en geanimeerde sitkom soos *The Simpsons* nie. Ten spyte van hierdie beperkings is sekere aspekte van karakterontwerp altyd relevant, ongeag die tipe storiewêreld of medium. In 'n realistiese uitbeelding is die dinamika van karakterontwerp meer ingewikkeld en dikwels meer subtiel as in ander mediums. Terwyl elke karakter steeds 'n storie moet vertel, geskied dit dikwels meer deur die nuanses van hul daaglikse lewe, hul interaksies en hul reaksies op realistiese situasies, as deur oordrewe argetipes of kunsregie. Die karakter se uitdrukkings, voorkoms en aksies bly krities, maar dit moet met groter omsigtigheid benader word om geloofwaardigheid te handhaaf. Dit behels nie slegs die oordra van emosies nie, maar ook die subtiële kommunikasie van agtergrond, motiverings en diepte van karakter binne 'n realistiese raamwerk. Liggaamstaal, insluitend postuur en gebare, moet in 'n realistiese konteks fyn afgestel word. Oordrewe of karikatuuragtige gebare wat in geanimeerde mediums werk, mag nie noodwendig oortuigend wees in 'n realistiese uitbeelding nie. Eersgenoemde kan 'n karakter se persoonlikheid en motiverings kommunikeer sonder dat dit ongeloofwaardig of geforseerd aandoen (Munteanu *et al.*, 2010:3). Verder is die karakter se agtergrond, motiverings en verhoudings met ander karakters in die storie nie net aanvullende elemente nie, maar fundamentele aspekte wat die realiteit van die karakter binne die storie bepaal. In 'n realistiese uitbeelding is die mate waartoe hierdie elemente gemanipuleer kan word vir betekenis-kodering dikwels beperk. In samevatting, terwyl al die genoemde aspekte van karakterontwerp relevant bly, is dit die wyse waarop hulle in 'n realistiese uitbeelding gebruik en ontwikkel word, sowel as die beperkinge wat daaraan gestel word, wat die essensie van realistiese karakterontwerp bepaal. Verder kan die voorkoms van 'n karakter ook daarin slaag om sekere psigologiese eienskappe van daardie karakter te kommunikeer.

Die veld van sielkunde het 'n merkbare invloed op karakterontwerp gehad, spesifiek deur die integrasie van argetipes. Volgens Nieminen (2017) in "Creation of a Character Design Tool", en J. Silva Filho *et al.* (2016) in "Character Design: A New Process and Its Application in a Trading Card Game", dien argetipes as kragtige hulpmiddels vir die skepping van volronde karakters. Nieminen se werk bou voort op die idees van Pearson en Marr (1991) en verskaf 'n visuele benadering tot argetipes wat ontwerpers help om hierdie konsepte effektief te gebruik. Nieminen (2017:3) se visuele benadering is 'n stel kaarte wat ontwerp is om hulp en inspirasie te bied vir karakterontwerpers in die proses van karakterontwerp. Dit dien as 'n visuele gids wat kunstenaars en ontwerpers kan gebruik om unieke en interessante

karakters te skep, gebaseer op argetipes. Deur die kaarte te meng en aan te pas, kan 'n ontwerper 'n wye verskeidenheid van idees en invloede kry wat hulle kan inspireer in hul skeppende proses. Daarteenoor lê Silva Filho *et al.* (2016) die klem op Jung se argetipes, veral in die konteks van 'n handelskaartspeletjie, met 'n spesifieke fokus op aspekte soos mitologie en godsdiens. Wang (2018) se "Approach to Design Visuals for Archetypes Based on Character Archetype Taxonomies" gaan verder deur die semiotiese beginsels van karakterontwerp te ondersoek. Hierdie beginsels oor die gebruik van argetipes vir karakterontwerp het verdere insigte verskaf vir my eie studie oor karakterontwerp, maar ook die behoefte vir 'n nuwe benadering geïdentifiseer. Vervolgens stel ek voor om die rol van neo-argetipes in karakterontwerp te verdiep. Faber en Mayer (2009) asook Munteanu *et al.* (2010:1) beklemtoon die potensiaal van neo-argetipes as 'n hulpmiddel vir karakterontwerp. Hierdie neo-argetipe benadering vorm die teoretiese raamwerk van my navorsing en belig die visuele taal van die studie.

4.3'n Agtergrond van die argetipe teorie en die voortspruitende begrip: Neo-argetipe

Soos reeds geantisipeer kan word in die lig van dié afdeling se titel sal ek eerstens die argetipe teorie kontekstualiseer. Hierdie besluit is gegrond op die wyse waarop neo-argetipe teorie gebaseer is op oorspronklike Jungiaanse begrippe met betrekking tot argetipes. Die argetipe teorie, soos wat dit vandag gebruik en verstaan word, kan nagespoor word tot Jung se studie van die mitologie,²⁹ asook sy studie van verskillende kulture, sy selfanalise en sy persoonlike ervaring met skisofrenie. Soos uitgestippel in die versamelbundel van Jung se werk, naamlik *The Psychology of the Unconscious* (1912), het Jung eers gebruik gemaak van die term *imago* om te verwys na wat later bekend sou word as die argetipe. Dit was in sy kliniese waarnemings en bespreking van die kollektiewe onbewuste in *The Archetypes and the Collective Unconscious* (1934) waar hy verklaar het dat hierdie voorafgaande terminologie verruil word vir die term *argetipe* (Zayed & Mook, 1999:344-345).

Jung (1969:5) het in sy bespreking van die kollektiewe onbewuste aangevoer dat mense onbewustelik of bewustelik kognitiewe modelle – argetipes – van ander mense in die wêreld ontwikkel wat op 'n netwerk van primitiewe mitologiese beelde en algemeen aanvaarde geloofsoortuigings van die mens gebaseer is. Jung se teorie handel oor die mens se universele vlak van gedeelde onbewuste gedagtes wat binne die persoonlike psigologie, insluitend die bewuste en onbewuste denke, versteek is (Chang *et al.*, 2013:101). Vir Jung is

²⁹ Mitologie (afgelei van die Griekse 'mythos' wat 'storie-van-die-volk' beteken, en 'logos' wat 'woord' of 'spraak' beteken) verwys na die studie en interpretasie van dikwels heilige verhale of fabels van 'n kultuur wat as mites bekend staan. Hierdie mites handel oor aspekte soos goed en kwaad, die oorsprong van mense en die wêreld, gode, bonatuurlike wesens soos saters en nimfe, en helde met bonatuurlike kragte. Mites verklaar ook die oorsprong of nuances van lank-gevestigde gebruike en natuurlike gebeure soos sonsopkoms en -ondergang, die siklus van die maan, seisoene, en weerverskynsels soos donderstorms (Mark, 2018).

argetipes argaïes omdat hy geglo het dat hulle ontstaan vanuit die begin van die mensdom dateer – onbewustelik, binne die psige van die mens. Argetipes is “types” omdat elkeen gesien word as ’n struktuur of ’n konstellasie van tendense wat onafhanklik is van die ander argetipes (Zayed & Mook, 1999:345-344). Jung het verskillende patrone geïdentifiseer en daarop argetipiese modelle gedefinieer. Hierdie kategorieë word later deur kontemporêre teoretici herskep en selfs op uitgebrei.

Jung se argetipe teorie en hoe dit manifesteer in persoonlike subjektiewe ervarings word wyd gekritiseer. Die abstrakte en universele aard van Jung se argetipe konsep bly tot vandag toe ’n omstrede konsep vir navorsers, soos McGowan (1994:99), Neher (1996:61–91), en Pietikainen (1998:325–343). Al drie hierdie navorsers se kritiek op die kollektiewe onbewuste wat deur Jung neergepen is fokus op die wyse waarop Jung versuim om die diversiteit van kulturele bewyse te ondersoek. Jung (1969) voer aan dat argetipes biologiese oordraagbare konstrakte is. Die problematiek hiervan, veral met die klem op ’n postkoloniale wêreld, is dat Jung (1969) hierdie argetipes beskou as deel van die mens se kollektiewe onbewuste, wat rasse-onbewus is, en dat dit uit ’n prehistoriese toestand dateer en slegs ietwat wissel volgens betrokke etniese groepe (Faber & Mayer, 2009:308). Baie kritici huldig vurig die standpunt dat argetipes nie biologies oorgedra kan word met blote spelings vir genetiese variasies met betrekking tot ras³⁰ en etnisiteit nie (Faber & Mayer, 2009; McGowan, 1994; Neher, 1996). Na my mening is hierdie bekommernisse oor die gebrek aan fokus op kulturele, sosiale en talle ander bydraes tot die beskouings van argetipes en prototipiese karaktermodelle geldig. Om uiteindelik voort te bou op Jung se argumente maar ook ’n onderskeid te tref van vroeëre sienings van argetipes (soos hierbo uitgelig), ontwikkel Faber en Mayer (2009) ’n nuwe siening wat die nuttige aspekte van Jung se argetipe-teorie bewaar terwyl dit geïntegreer word in hedendaagse sielkunde, onder die naam van neo-argetipes.

Volgens Faber en Mayer (2009:308-310) beskik neo-argetipes oor vyf eienskappe. Eerstens, in neo-argetipiese teorie (soos in die oorspronklike Jungiaanse konsep), is argetipes generiese storiekarakters. Vir die meeste mense verteenwoordig argetipes sleutelfigure in stories en beskik oor bekende en konsekwente konstellasies van eienskappe. Gewoonlik word argetipes as herkenbare generiese karakters soos “’n ma”, “’n misdadiger” of “’n geneser” uitgebeeld. Die funksie van die argetipe is dieselfde in elke medium: dit dien om betekenis deur storie oor te dra of te vertel. Tweedens, in neo-argetipiese teorie word argetipes beskou as standaard geestelike modelle teenoor fisiese modelle. Argetipes verteenwoordig mense dikwels as persoonlikheidstipes, soos byvoorbeeld ekstroverte of

³⁰Ek neem kennis van die Eurosentriese ondertoon wat in Jung se werk voorkom. Brewster (2017:72) brei uit op Jung se Eurosentriese perspektief en stel dat dit veroorsaak dat hy nie verder as ’n rasgebaseerde hiërargie kan sien nie.

introverte, en stel die kyker of leser in staat om sulke prototipes baie vinnig te leer en te kategoriseer (Faber & Mayer, 2009:308).

Derdens, in neo-argetipe teorie, is neo-argetipes kognitiewe modelle wat, wanneer dit geaktiveer word, geneig is om emosionele reaksies uit te lok in diegene wat daaraan blootgestel word. Volgens Faber en Mayer (2009:308) is die neo-argetipe konsep gebaseer op 'n persoon se vorige emosionele blootstelling en interaksies met soortgelyke neo-argetipes of idees. Emosionele komponente van kognitiewe modelle kan deur ervarings geaktiveer word en kan selfs uitgebrei word na onbekende situasies. Byvoorbeeld, reaksies op nuwe verbruikersprodukte, sosiale groepe, en selfs politici kan min of meer outomaties wees en word veroorsaak deur vorige ondervindings en vertrouwdheid met hierdie modelle.

Die vierde kenmerk van neo-argetipiese teorie verwys na die gereelde identifisering van argetipes as 'n outomatiese proses (Faber & Mayer, 2009:308). Die outeurs stel dat die verwerking van sommige kognitiewe modelle dikwels as outomaties of implisiet beskou word, en die onbewuste aard kan bydra tot hoe mense modelle oor hulself, en ander, verstaan en in stand hou (Faber & Mayer, 2009:309). Hierdie onbewuste aktivering van sulke modelle in alledaagse ervaring stem ooreen met Jung se oorspronklike siening dat argetipes onbewustelik herken is (Faber & Mayer, 2009:309).

Laastens, in neo-argetipiese teorie word argetipes beskou in die algemeen as geleerde konseptualiserings, in teenstelling met die predisponering van of deur evolusionêre geskiedenis. Oorspronklik het Jung, soos bo uitgelig, geglo argetipes is geneties oorgeërf. Hedendaagse teoretici argumenteer egter dat die meeste geestelike modelle, soos persoonlikheidsprototipes, aangeleer word eerder as geërf word. So leer mense implisiet om die voorkoms en funksie van baie prototipiese karakters te herken uit die rolle wat sulke karakters in hul lewensverhale speel. Faber en Mayer (2009:310) skep dan ten slotte 'n opgedateerde definisie en siening van en oor argetipes: "Argetipes is storiekarakters — prototipes van kultureel belangrike figure — wat implisiet aangeleer en herken word, en wie se historiese en persoonlike betekenis emosionele reaksies ontlok."

4.4 Verskeie strukture vir argetipes

Soos reeds in Hoofstuk 1 genoem, het Jung oorspronklik verskeie dominante argetipes in die vorm van kognitiewe modelle geïdentifiseer, naamlik die Persona, die Skaduwee, "Anima" en "Animus", die Mentor (of die wyse ou man) en die Moeder (Chang *et al.*, 2013:104). Later het die Amerikaanse letterkunde professor en mitoloog Joseph Campbell (1949) nog argetipiese patrone geïdentifiseer en bespreek, naamlik die Held, Mentor, Bondgenoot, Triekster, Bedrieër, Vormveranderaar, Voog en Skaduwee. Die Amerikaanse

outeur Carol Pearson (1991) het uitgebrei op beide Jung (1934, 1968) en Campbell (1949)³¹ se werk, deur Jung se basiese argetipe teorie uit te brei tot 'n lys van twaalf dominante argetipes. Volgens Pearson (1991) is die twaalf dominante argetipes die Onskuldige, die Weeskind, die Kryger, die Versorger, die Ontdekkingsreisiger, die Verwoester, die Liefhebber, die Skepper, die Heerser, die Townenaar, die Wysgeer en die Nar.

Pearson en Marr (2002:16) voer ook aan dat daar verskeie organisatoriese strukture is wat argetipes voorstel. Hierdie strukture word georiënteer deur verskeie aspekte soos behoeftes, agentskap en gemeenskap. Pearson (1991), Moore (2017) en Welch (2000) het almal verskeie groeperings van argetipes ontwikkel. Terwyl Pearson se fokus primêr op die rol van argetipes in persoonlikheidsontwikkeling lê, rig Welch sy aandag op die integrasie van liggaamlike prosesse wat ooreenstem met argetipiese energieë. Hierdie fokus maak Welch (2000) se benadering tot argetipes merkwaardig holisties, veral in vergelyking met Pearson (1991). Hiermee word bedoel dat Welch nie slegs kyk na hoe argetipes in gedrag en persoonlikheid manifesteer nie, maar ook na die dieper energieë wat daardie gedrag dryf. In hierdie konteks beteken "holisties" 'n omvattende benadering wat beide die manifeste en latente aspekte van argetipes in ag neem. Deur hierdie benadering aan te neem, poog Welch om 'n meer volledige beeld van argetipes te bied, wat die onderliggende energieë insluit wat persoonlikheid en gedrag beïnvloed. Pearson (1991:346) erken dat met die aktivering van argetipes, beïnvloed dit 'n persoon se persoonlikheid, psigologiese welstand en reken dat dit tot 'n persoon se fisiese gesondheid kan beïnvloed (Welch, 2000:63). Welch (2000) beklemtoon die belangrikheid daarvan om liggaamlike en somatiese prosesse met argetipiese energieë te integreer om 'n dieper begrip van die impak daarvan op die menslike ervaring te verkry (Welch, 2000). Byvoorbeeld, 'n persoon wat die argetipe van die Triekster ervaar, kan liggaamlike sensasies voel soos "n fladdering in hul maag of 'n gevoel van ligtheid in hul ledemate" (Welch, 2000:63). Welch (2000:13-14) dui aan dat argetipes dien as die kernfokus waarop die ervarings en inhoud van die psige gevorm word. Emosioneel gelaai groepering van idees, herinneringe en gevoelens (psigologiese komplekse), is gevorm rondom hierdie sentrale argetipiese temas. As rigtinggewende meganismes vir die ontwikkeling van self fokus die argetipes die aandag op sekere kwessies en dinamika om 'n persoon te help om uitdrukking te gee aan 'n noodsaaklike eienskap in hulleself. Hierdie meganismes funksioneer as die rigtinggewende faktore agter sinchronistiese gebeure en die betekenisvolle verband tussen hierdie sinchronistiese gebeure. Deur die argetipiese lens is 'n persoon in staat om die verskillende dimensies van hulle eie wese te ervaar.

³¹ Van Joseph Campbell se belangrikste geskrewe werke rakende argetipes is *The Hero with a Thousand Faces* (1949), *The Mythic Image* (1974) en *Myths to Live by* (1988).

Pearson (1991) se raamwerk vir twaalf argetipes is 'n uitbreiding op Jung se argetipes en, soos reeds genoem, maak hierdie raamwerk gebruik van metafore rakende die “heldereis”. Dit ondersoek die stadiums van die held wat op 'n avontuur gaan, 'n krisis in die gesig staar en wen, en dan as oorwinnaar terugkeer. Hierdie benadering, beïnvloed deur Joseph Campbell (1990) se “Hero’s Journey” is vir my meer geskik as Welch (2000) en Moore (2004) se benaderings omdat ek eerstens na die bestudering van die onderskeie bogenoemde argetipe-groeperings 'n sterker aansluiting kon vind by Pearson (1991) se twaalf dominante argetipes. Tweedens, soos reeds genoem, het Pearson (1991) se interpretasie van argetipes 'n sterk basis in die heldereis, 'n konsep wat nou verwant is aan karakterontwikkeling en -groei. Hierdie reis, soos uiteengesit deur Campbell (1990), behels 'n reeks van uitdagings en struikelblokke wat oorkom moet word met die uiteindelijke doel van verligting of self-ontdekking. In die konteks van hierdie studie, wat neo-argetipes binne karakterontwerp ondersoek, word Pearson se argetipes gesien as 'n riglyn om karakters te skep en te ontwikkel. Hierdie argetipes is egter nie bloot letterlike voorstellings van karakters soos beskryf in 'n storie nie, maar meer in die sin van die dieper persoonlike eienskappe wat mense in die werklikheid vertoon. Hierdie verduideliking is krities, aangesien die verwysing na karakter en argetipes of altans karakter-tipes beide kan dui op fiksionele entiteite in 'n verhaal sowel as op regte mense in ons daaglikse lewens. Die heldereis dui nie net op 'n letterlike reis deur 'n storie nie, maar ook op 'n metaforiese reis van persoonlike groei en ontwikkeling. Om misverstande te vermy, is dit belangrik om duidelik te maak dat terwyl Pearson se werk verbind is aan die heldereis, is die argetipes wat hulle beskryf 'n middel om beide die dieper aspekte van menslike persoonlikheid en die meer oppervlakkige aspekte van karakterontwerp in storievertel mediums te verstaan. Alhoewel daar ook waarde is in Moore (2017) en Welch (2000) se argetipegroeperings, sal Pearson (1991) se twaalf argetipesmodel gevolglik aangewend word as primêre bron en basis vir die identifisering en konseptualisering van karakterherinterpretasies van vier van hierdie argetipes in hierdie studie, naamlik die Versorger, die Onskuldige, die Leier en die Nar. Dit is belangrik om te noem dat al vier die bogenoemde groepeerings ontwikkel en geteoretiseer is in die konteks van sielkunde en die ontwikkeling van persoonlikheid. Hierdie groepeerings fokus dus op werklike mense, waar daar in hierdie studie op hierdie teorie gesteun word om by te dra tot die ontwikkeling van fiktiewe karakters se persoonlikheid en sal die verband en noodsaaklikheid vir argetipes later in hierdie hoofstuk bespreek word. Ter verduideliking word daar in die volgende afdelings verder uitgebrei op Pearson (1991) se raamwerk vir twaalf argetipes.

Soos reeds genoem, maak Pearson (1991) se raamwerk gebruik van 'n metaforiese “heldereis”-benadering. Pearson (1991:7) se metaforiese benadering stel die leser in staat

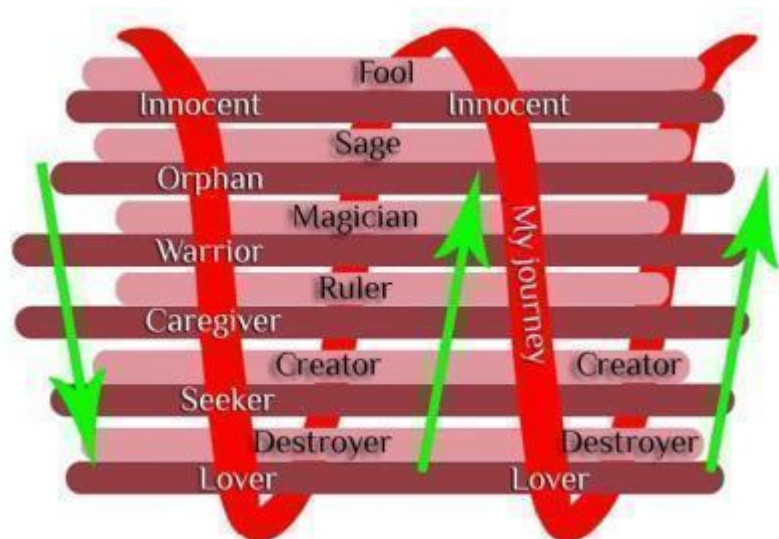
om ervarings te “normaliseer” deur die herkenning van universele patrone wat in die wêreld voorkom. Pearson (1991) se werk brei uit op Jung en Campbell (1949, 1974, 1988 en 1990) se werk deur die argetipiese karakters te sistematiseer in ’n model en dit as verpersoonlikte karakterbeelde en as argetipiese intriges te interpreteer. Soos Blandin (2022) dit stel:

Op hierdie manier vang Pearson beide aspekte van Jung se argetipe vas – die onderliggende struktuur in die intrige en die verpersoonlikte beeld in die karakter – sowel as die gees van die bewuste uitbreiding op Campbell se werk deur ’n fokus op narratiewe reise.

Hierdie model kan die individu help om persoonlike ervarings beter te verstaan en ook om met die narratiewe manifestasie van argetipes te identifiseer. Pearson (1991:8) verduidelik dat elke persoon ’n “heldereis” aanpak en dikwels verskeie kere deur hierdie reis beweeg, en verder dat ons tydens hierdie reis deur innerlike gidse of altans argetipes gehelp word, en elkeen van hierdie argetipes is ’n voorbeeld van ’n tipe reis. Pearson (1991:30) verwys na drie stadiums van die held se reis, naamlik voorbereiding, reis, en die terugkeer. Pearson (1991) stel voor dat hierdie stadiums parallel staan met die stadiums van menslike sielkundige ontwikkeling. Sy stel “dat die mens eers die *Ego* ontwikkel, dan ontmoet die mens die *Siel*, en gee uiteindelik geboorte aan ’n unieke gevoel van *Self*” (Pearson, 1991: 242). In Pearson (1991:30) se werk, stem die *Ego*-fase ooreen met die voorbereidingsfase, die *Siel*-fase met die reis self, en die *Self*-fase met die terugkeer. Pearson (1991:241-252) wys daarop dat die mens se lewensduur (van kleintyd tot oudag) ook ’n duidelike reis op sy eie is. Elke stadium van die lewe beïnvloed die argetipes wat in ’n mens se lewe na vore kom. Die argetipes word ook na vore gebring om bepaalde lewenstake te hanteer en op nuwe uitdagings, of altans in die konteks van sprokies, drake te reageer. ’n Gegewe lewensituasie kan ’n bepaalde argetipe na vore bring, ongeag watter argetipe oorheersend is in daardie tydperk van ’n persoon se lewe.

Pearson (1991:7) stel voor dat verskeie argetipiese eienskappe op verskeie tye tydens ’n individu se lewe dominant kan voorkom en dit karakteriseer die individu as ’n spesifieke argetipe en gaan gewoonlik gepaard met ander minder dominante argetipes. Dit is verder ook moontlik om dieselfde argetipiese eienskappe menigmaal tydens ’n leeftyd te ervaar. Elke keer wanneer ’n argetipe binne ’n individu geaktiveer word, word dit op ’n hoër vlak as die vorige keer ervaar. Die eerste vlak verteenwoordig die eerste keer wat die argetipe geaktiveer word in die individu, die tweede vlak verteenwoordig dan die tweede keer of tydens ’n ander tydperk in die persoon se lewe, maar dié keer met nuwe insigte, ervaring en verwagtinge (Pearson, 1991:7). Elkeen van die twaalf argetipes kan in ’n mens se lewe manifesteer op enige oomblik in ’n mens se leeftyd – eenmalig of menigmaal. Ons kan die

argetipes vind deur na ons innerlike te verwys (na ons eie drome, fantasieë en dikwels ook aksies) of deur na die omgewing rondom ons te verwys (na mites, legendes, kuns, literatuur, godsdiens en kulture). Hierdie model beskryf twaalf breë emosionele, kognitiewe en gedragsspatrone wat gegroepeer word onder twaalf argetipes. Die model word in stadiums, groeperings van argetipes in siel, ego en self tipes, beskryf, maar in ervaring is die reis spiraalvormig (Figuur 4.1), waar mens, in die idee van die self, dieselfde argetipes op verskillende vlakke van integrasie teëkom soos wat persoonlike ontwikkeling vorder (Pearson, 1991:23). Volgens Pearson (1991:23) kan 'n persoon tydens die ontwikkeling van die self die skadu vorm van die argetipe wat op daardie tydstip dominant in hulle lewe is, teëkom of uitdruk. Wanneer die skaduweergawe van die argetipe voorkom, sal die persoon byvoorbeeld eerder om 'n plan te beraam tydens 'n moeilike situasie, ander blameer, of in plaas daarvan om die les van die situasie te leer, kies om ander of hulleself te oordeel.



Figuur 4.1: Voorstelling van die spiraal gebaseer op Pearson (1991:23)

Verder bied die argetipes beelde van die held binne en buite onself (Pearson, 1991:8-12). Pearson (1991:11) voer aan dat die manier waarop ons die wêreld beskou, gedefinieer word deur die argetipe wat tans ons denke en optrede oorheers. As die Kryger byvoorbeeld oorheersend is, sien ons uitdagings wat oorkom moet word. As die Versorger oorheersend is, sien ons mense wat ons sorg nodig het. As die Wysheer domineer, sien ons illusies en kompleksiteite en streef ons daarna om waarheid te vind. Volgens Pearson (1991:15) se metaforiese verduideliking, word helde gekonfronteer deur verskillende *Dragons* of drake. Pearson (1991:12) verwys na *Dragons* en dit word in hierdie mini-skripsie vertaal na drake as 'n metaforiese verwysing na die konsep van 'n probleem. Dit sinspeel op Campbell (1949) se "Hero's Journey", waar die held op sy reis 'n draak moet oorwin om sodoende sy reis te

voltooi, daarom word die draak 'n metaforiese verwysing na enige probleem wat voorkom. Dit kan innerlik gemanifesteer word of in mens se daaglikse lewe gebeur.

Pearson (1991) se twaalf dominante argetipes bou voort op Jung se konsep van individuasie,³² en word in drie breë ontwikkelingsgerigte kategorieë gegroepeer, soos voorgestel in Tabel 4.1. Alhoewel elke argetipe sy unieke eienskappe het, is daar 'n paar dominante kenmerke wat gedeel word en bepaal word deur die rol wat hulle speel in die gemeenskap, wat die argetipe in staat stel om een van drie tipes rolle in die samelewing te vervul. Soos reeds bo in die afdeling genoem word, hou hierdie drie kategorieë verband met die stadiums van menslike sielkundige ontwikkeling en vir Pearson (1991:29) is dit "n reis na individuasie". Die wegspringpunt van die "reis" na individuasie begin vanaf die argetipes van die Ego. Die eerste vier argetipes, naamlik die Ego-tipes (die Onskuldige, die Weeskind, die Versorger en die Kryger), fokus op en aktiveer die basiese menslike funksionering van hulle mede-storiewêreldkarakters (Pearson, 1991:30). Volgens Pearson (1991:30) help hierdie argetipes om ons voor te berei vir die reis. Uit hierdie vier gidse leer ons om in die wêreld te oorleef soos dit is, ons ontwikkel krag, morele waardes en leer hoe om in die wêreld te funksioneer. Pearson (1991:30) stel dat hierdie kategorie hoofsaaklik oor vier eienskappe beskik, (i) basiese optimisme; (ii) die vermoë om ondersteuning te soek; (iii) die moed om vir jouself en ander te veg; en (iv) medelye en omgee vir jouself en ander.

Met die tweede kronologiese helfte van die lewe kom die inisiasie van die interne reis van die held. Hierdie vier argetipes word gegroepeer onder die Siel-tipes en is saamgestel uit die Ontdekkingsreisiger, die Liefhebber, die Skepper en Verwoester (Pearson, 1991:31). Hierdie argetipes, soos die Ego en Self-tipes, dra by tot identiteitsontwikkeling maar volgens Pearson (1991:30), anders as die Ego-tipes, verdiep hulle soos mense volwasse word. Hierdie kategorie som vier basiese vermoëns op: (i) om te streef; (ii) om te laat gaan; (iii) om lief te hê; en (iv) om te skep. Hierdie vermoëns leer 'n mens die basiese beginsels van die lewe, naamlik om voortdurend aan die ou self te sterf en geboorte te skenk aan die nuwe self (Pearson, 1991:9).

Die derde groepering, wat die Leier, Towenaar, Wysheer en Nar bevat, is die argetipes van die Self waaraan Jung gedink het as die balanseringspunt van die hele psige in die ontwikkeling van die individuasieproses (bewustelike, persoonlike onbewuste en kollektiewe onbewuste). Hierdie laaste kategorie sluit die argetipes in wat ondersteuning vir ander bied, maar wat ook persoonlike ontwikkeling van hulself en die mensdom stimuleer (Munteanu *et al.*, 2010:2). Hierdie kategorie sluit in: (i) om totale verantwoordelikheid te neem vir 'n mens se lewe; (ii) transformasie en genesing van jouself en ander; (iii) nie-aanhegting en 'n

³² Vir Jung is *indivduasie* die proses van selfgroei of ontwikkeling deur bewus te word van, te leer van en aanspraak te maak op die argetipes wat ons lewens dryf en dit wat 'n individu uniek maak (Els, 2004:132).

verbintenis tot waarheid; en (iv) 'n vermoë tot vreugde en spontaniteit wat alleenlik die beloning van 'n persoonlike reis kan wees (Pearson,1991:12).

Tabel 4.1: Die twaalf dominante argetipes

Kategorie	Argetipe	Dominante Eienskappe
Die Ego-tipes	- Die Onskuldige - Die Weeskind - Die Versorger - Die Kryger	- Basiese optimisme - Die vermoë om ondersteuning te soek - Die moed om vir jouself en ander te veg - Medelye en omgee vir jouself en ander
Die Siel-tipes	- Die Ontdekkingsreisiger - Die Verwoester - Die Liefhebber - Die Skepper	- Om te streef - Om te laat gaan - Om lief te hê - Om te skep
Die Self-tipes	- Die Leier - Die Towenaar - Die Wysheer - Die Nar	- Om totale verantwoordelikheid te neem vir 'n mens se lewe - Transformasie en genesing van jouself en ander - Nie-aanhegting en 'n verbintenis tot waarheid - 'n Vermoë tot vreugde en spontaniteit; wat alleenlik die beloning van 'n persoonlike reis kan wees

Bron: Pearson (1991)

In hierdie studie word gebruik gemaak van vier van hierdie twaalf argetipes, soos gelys in Tabel 4.2. Daar word hoofsaaklik op hierdie vier argetipes gefokus aangesien dit, na my mening, die vyf hoofkarakters van *The Simpsons* verteenwoordig. In hierdie geval kom die Westerse interpretasie van 'n familie of huishouding³³ aan die bod. Ek herinterpreteer dus die *The Simpsons* se karakters soos volg aan die hand my eie outo-etnografiese³⁴ invalshoek en Pearson (1991:15, 16, 78, 80, 118, 119, 364) se argumente. Die Leier word gewoonlik as die vaderlike figuur gesien (Homer); die Versorger word as die moederlike karakter toegeskryf (Marge) en die Onskuldige en die Nar kom voor in die kinders (Lisa en Bart).

³³ Die Modernistiese konsep van 'n Westerse gesin verwys na die kernfamilie – "nuclear family" – wat bestaan uit die vader (wat 'n werk het), moeder (wat 'n tuisteskepper is) en kind(ers). Vandag is die konsep van 'n gesin baie meer vloeibaar (Prinsloo, 2014:20). Die fokus op hierdie tipe gesin is omdat *The Simpsons* wentel rondom die hoofkarakters wat hierdie "Westerse kerngesin" uitbeeld. Die karakters sluit in die vader (Homer), moeder (Marge) en twee en 'n half kinders (Bart, Lisa en klein Maggie). Ek kan parallelle trek met my eie outo-etnografiese raamwerk waar hierdie konsep van 'n "Westerse kerngesin" manifesteer.

³⁴ Ek wil hier benadruk dat die konsep van 'n argetipe universeel is binne die bestek van Jung (1911, 1912, 1934, 1968) se argumente. Argetipes is bloot raamwerke en word gekleur deur subjektiwiteit in die vorm van persoonlike ervarings (sien ook Daniels, 2011:3). Daarom is my herinterpretasie van die vier bogenoemde neo-argetipes spesifiek tot my lewenservaring wat deur verskeie manifestasies van verwante psigologiese eienskappe binne verskeie bestaande storiekarakters beïnvloed word.

Tabel 4.2: Vier gekose argetipes uit die twaalf dominante neo-argetipes

Die vier argetipes waarop gefokus word in hierdie studie	
Die Ego-Tipes	Die Onskuldige Die Versorger
Die Self-Tipes	Die Leier Die Nar

Bron: Pearson (1991)

Hierdie gekose argetipes, wat as neo-argetipes manifesteer in die drie sitkoms se karakters, sal in die volgende afdelings bespreek word. Die toepassing hierdie neo-argetipes dien as die teoretiese vertrekpunt vir die skep van nuwe karakters in hierdie praktykgebaseerde navorsingsprojek.

4.4.1 Die Onskuldige

Pearson (1991:78-80) plaas die Onskuldige binne die Ego-tipes. Karakters of individue wat in hierdie tydstop in hul ontwikkeling is se aksies en besluitneming word gedryf deur die behoefte om veiligheid te vind of om veiligheid te behou. Die Onskuldige se grootste vrees is verwerping of om alleen te wees, en wanneer hierdie vrese 'n werklikheid word vir hierdie argetipe, sal hulle moontlik eienskappe van die opeenvolgende (of skadu-) argetipe aanneem, naamlik die Weeskind. Op hierdie wyse word die veranderbare en vloeibare aard van argetipes ook gedemonstreer: een mens mag verskeie argetipiese ervarings gelyktydig beleef, gegewe die konteks waarin hulle hulself bevind.

Die Onskuldige argetipe se reaksie teenoor sy draak is byvoorbeeld ook die ontkenning van enige probleem tydens moeilike tye. Wanneer daar aan hierdie argetipe 'n taak gegee word, sal die argetipe die taak getrou aanpak. Die Onskuldige het 'n behoefte om die taak "reg" aan te pak, en soek gewoonlik leiding of antwoorde by 'n figuur wat ouer as hulself is. Pearson (1991:78-80) beskryf die gawes van hierdie argetipe as lojaliteit, optimisme en vertroue. Welch (2000) voeg verdere eienskappe van die Onskuldige by as geluk, liefde, self-bewustheid, intuïsie, spontaniteit, spelerigheid en 'n tipe nuuskierigheid. Hierdie eienskappe kom ook voor in die Nar argetipe (Els, 2004:34), wat later in hierdie hoofstuk bespreek word. Tabel 4.3 verteenwoordig die kerneienskappe van hierdie argetipe, soos uiteengesit deur Pearson (1991:82).

Tabel 4.3: Kenmerkende eienskappe van die Onskuldige

Die Onskuldige	
Kenmerkende karaktereienskappe:	Maak staat op volwassenes vir versorging en sekuriteit Kinderlike naïwiteit Die vermoë om optimisties basiese vertroue in ander en in die wêreld te plaas vir veiligheid veral in volwassenes Ontlok optimisme in ander In neerslae probeer die argetipe weer
Skadu: Die Weeskind	Ontkenning Onderdrukking Beskuldigend “Conformity” Irrasionele optimisme Neem risiko's
Roeping:	Veiligheid Veilige omgewing ’n Begeerte/behoefte om beskerm te word ’n Behoefte om onbaatsugtige liefde te ervaar

Bron: Pearson (1991:363)

4.4.2 Die Versorger

Die tweede neo-argetipe wat gebruik word in hierdie studie en wat bydra tot die karakterontwikkeling is die Versorger. Wanneer die Versorger oorheersend is, sien ons mense wat ons sorg nodig het. Hierdie argetipe val onder die Ego-tipes. Pearson (1991:245) stel voor dat die ideale konsep van die Versorger neo-argetipe die koesterende ouerfiguur is. Die argetipe is in staat om deur empatie ’n veilige en versorgende omgewing te ontwikkel vir ’n kind. Die Versorger se hoofdoel is om ander te help of om ’n verskil in ander se lewens te maak. Die Versorger vrees om selfsugtig en ondankbaar te wees of om so voor te kom. Hulle reageer teenoor die draak deur dit te erken en of om na dit om te sien of dit te versorg. Die taak van dié argetipe is om vir ander te gee of om ander te versorg sonder om hulleself te benadeel. Die gawes van hierdie argetipe is deernis en vrygewigheid (Els, 2004:36; Pearson, 1991:118-119). Tabel 4.4 verteenwoordig die hoofeienskappe van hierdie argetipe.

Tabel 4.4: Kenmerkende eienskappe van die Versorger

Die Versorger	
Kenmerkende karaktereienskappe:	Die Versorger is behep met koestering Voorsien onderrig Voorsien emosionele bystand en troos Neem leiding teenoor die versorgde Skep en hanteer roetines Moedig die gevoel van gemeenskap aan Hulpvaardig Wil graag 'n verskil maak deur liefde en opoffering
Skadu: Die Martelaar	Die martelaar wat ly Verterende moeder of vader ³⁵ Gedrag baseer op skuldgevoelens "Guilt-Tripping"
Roeping:	Verantwoordelikheid wat die sorg oor ander nodig, bv. om 'n ouer te wees Erkenning van ander se nood of afhanklikheid

Bron: Pearson (1991:363)

4.4.3 Die Leier

Die volgende argetipe wat relevant is tot hierdie studie is die Leier. Die Leier argetipe is een van die Self-tipes en hulle hoofdoel is om 'n harmonieuse koninkryk te skep of te ontwikkel wat voorspoed ervaar. Hierdie argetipe vrees chaos en om beheer oor enige situasie of hulle koninkryk te verloor. Hulle vind altyd 'n konstruktiewe oplossing vir 'n probleem. Hulle taak is om verantwoordelikheid te neem vir hulle eie lewe en hulle beste beeld ten toon te stel in die samelewing. Hulle besit die gawe van goeie heerskappy, hulle is verantwoordelik en bevoeg (Pearson, 1991:63).

Die Leier regeer en handhaaf harmonie en orde. Dit behels nie net die voldoening aan basiese sekuriteit- en werklikheidsbehoefte nie, maar ook die vorming van 'n visie van waarheen die "koninkryk" gaan. Vir Pearson (1991:194) verteenwoordig die koninkryk dit waarvoor 'n persoon verantwoordelikheid in hulle lewens neem, nie net vir hulle innerlike werklikheid nie, maar ook vir die uiterlike wêreld. Dit sluit in sentraal die invloed van die individu in hulle eie lewe en ook die invloed van die individu op afhanklikes, gemeenskappe

³⁵Die verterende moeder en vader argetipes, soos beskryf deur Caroline Myss (2015), onthul ouerfigure wat hul kinders se ontwikkeling na onafhanklikheid onbewustelik belemmer. Die moederfiguur word beskryf as 'n skadu-argetipe haar kinders sielkundig en emosioneel gebruik, terwyl die vaderfiguur wissel tussen beskerming en oordrewe beheer, wat beide tot beperkte individuele groei aanleiding gee.

en samelewings. Die doeltreffende Leier neem verantwoordelikheid vir enige "koninkryk" wat aan hulle toegeken is, met hul besondere bevoegdheid en hulpbronne (Pearson, 1991:194). 'n Deel van die aanvaarding van hierdie verantwoordelikheid is die Leier se begrip dat hulle persoonlike volwassenheid en gesondheid weerspieël sal word in die gesondheid en voorspoed van die koninkryk self (Pearson, 1991:194). Die hoof funksie van 'n Leier is om die koninkryk te orden, en die resultaat van die proses is 'n gevoel van vrede, eenheid en harmonie. Die Leier word verteenwoordig deur 'n sterk gevoel van mag en beheer, en manifesteer in rolle soos die leier, die baas, en die regter. Die Leier handhaaf 'n hoë vlak van oorheersing oor hul koninkryk (Pearson, 1991:194). Tabel 4.5 verteenwoordig die hoof eienskappe van hierdie argetipe.

Tabel 4.5: Kenmerkende eienskappe van die Leier

Die Leier	
Kenmerkende karaktereieskappe:	Die Leier regeer deur beheer te neem, besluitneming toe te pas en bestuur hul koninkryk Skep en onderhou harmonie Verskaf veiligheid en basiese behoeftes Visie vir hul koninkryk
Skadu: Die Tiran	Beherend Rigied Manipulerende gedrag
Roeping:	Gebrek aan hulpbronne, harmonie, ondersteuning of orde in hulle lewe

Bron: Pearson (1991:363)

4.4.4 Die Nar

Die Nar argetipe val onder Pearson(1991) se Self-tipes en volgens Pearson en Marr (2002:14) verteenwoordig die Nar die nuuskierige, wyse en speelse kind binne die mens of karakter wat die argetipe aanneem, sowel as die triekster of hofnar. Soos die kind, is die Nar hede-georiënteerd en onbekommerd oor wat ander mag dink; dus kan die uitdrukking van hierdie neo-argetipe oneerbiedig, impulsief en onbesorg met verantwoordelikhede wees. Soos die hofnar, het die Nar dikwels 'n lisensie om verbode insig, gevoelens en gedrag uit te druk. Die Nar is nie noodwendig teen orde en gesag nie, maar is gemaklik met chaos en wanorde. Die Nar is in staat om baie rolle te speel sonder om te ooriëntiseer of enige van hulle te word. Op die hoogste vlak ervaar die Nar ekstase en is een met 'n vreugdevolle heelal. Die gawes van dié argetipe is 'n vermoë om in die hede te lewe, 'n speelse vindingrykheid, 'n nodige ligsinnigheid in die aangesig van stres of teëspoed, en 'n vermoë

om slim maniere om hindernisse te vind. Die gevare van die argetipe sluit in onverantwoordelikheid, "con-artistry", onverskilligheid en die skep van chaos (Pearson & Marr, 2002:14). Tabel 4.6 verteenwoordig die hoofeienskappe van hierdie neo-argetipe.

Tabel 4.6: Kenmerkende eienskappe van die Nar

Die Nar	
Kenmerkende karaktereienskappe:	Is gelukkig Is vry van verantwoordelikhede Speel truuks op ander Vertrou die proses en beplan nie noodwendig vir die einddoel nie Lewe in die oomblik, dink nie aan nagevolge nie
Skadu: Die Gek	Selfgenoegsaamheid Luiheid Onverantwoordelik Vraatsugtigheid
Roeping:	Verveeld Begeerte om meer genot uit die lewe te kry

Bron: Pearson (1991:363)

Myns insiens is die gebruik van neo-argetipes noodsaaklik vir karakterontwerp, omdat die kreatiewe praktisyn wil hê dat die gehoor hulself moet inleef en moet kan identifiseer met die karakters.³⁶ Neo-argetipes bied erkenbare patrone wat 'n gehoor uit hul eie werklikheid identifiseer, soos die Versorger wat voorkom in ouerfigure, onderwysers of selfs verpleegsters.³⁷ Die argetipiese eienskappe wat deur herhalende patrone tot die voorgrond tree kan en word gebruik vir die ontwerp van 'n karakter, omdat dit manifesteer in die fisiese en psigologiese eienskappe van karakters. Munteanu *et al.* (2010:1) sluit hierby aan en stel dat argetipiese karakters 'n belangrike bydrae lewer tot narratiewe deur die beliggaming van karaktereienskappe wat bekend is vir die mens. Hierdie ooreenstemmende patrone en eienskappe help die gehoor om meer met die karakters te vereenselwig en die gewenste identifisering op te diep. As gevolg hiervan is argetipes 'n waardige komponent van narratief en karakterontwerp (Kidd, 2016:26). Terwyl neo-argetipes 'n diep, instinktiwe herkenning in

³⁶ Hierdie idee gaan ook akkoord met ander narratiewe denkers, insluitend Jannidis (2009:14), Kidd (2016:26), Eder (2010:3), Seegmiller (2003:8-12), da Silva Filho *et al.* (2016:547) en Haglund (2012:10).

³⁷ Ter verduideliking lig ek hier 'n voorbeeld uit van die argetipiese karakter, naamlik die "Versorger". Die "Versorger" het sekere fisiese en psigologiese karaktereienskappe wat hulle as die "Versorger" bestempel. Laasgenoemde eienskappe sluit in behep met koestering, voorsien onderrig, voorsien emosionele bystand en troos, neem leiding teenoor die versorgde, skep en hanteer roetines, moedig die gevoel van gemeenskap aan, en is hulpvaardig (Pearson, 1991:118-119). Hierdie eienskappe manifesteer binne herhalende begrippe en idees, wat dit vir die kyker moontlik maak om die karakter wat as die Versorger argetipe voorgestel word, te identifiseer en uiteindelik met die karakter te identifiseer.

'n gehoor kan opwek, is die uitdaging vir karakterontwerpers om hierdie argetipiese patrone doeltreffend in die fisiese en sielkundige aspekte van 'n karakter in te vleg. Hier kom Lajos Egri se karakterbeenstruktuur in die kollig³⁸. Dit bied 'n raamwerk wat praktisyns kan gebruik om seker te maak dat die argetipiese eienskappe wat in 'n karakter se ontwerp ingesluit is, koherent en geloofwaardig is. Deur die kombinerings van neo-argetipiese beginsels met Egri se diepgaande insigte in karakterontwikkeling, kan karakterontwerpers 'n ryker, meer genuanseerde skepping bereik wat beide onmiddellik herkenbaar en psigologies oortuigend is.

4.5 Lajos Egri se basiese beenstruktuur vir 'n karakter

Volgens E.M. Forster (1927), in sy *Aspects of a novel*, is daar twee tipes karakters. Die eerste is plat karakters, wat rondom 'n enkele idee of eienskap ontwikkel word. Hierdie karakters is eendimensioneel, in teenstelling met volronde karakters, wat uit meer diverse eienskappe bestaan en gesien word as multidimensionele karakters (Clay, 2001; Jannidis, 2012; Rosita, 2013:25). Hierdie studie poog om volronde karakters te ontwerp aan die hand van die voorgestelde visualiseringshulpmiddel, naamlik Egri (1942) se basiese beenstruktuur. Egri het 'n uiteensetting, oftewel 'n beenstruktuur, ontwikkel om multidimensionele karakters te skep. Hy is van mening dat 'n karakter die somtotaal is van hulle fisieke, psigologiese en sosiologiese eienskappe (Egri, 1942:33). Dit sluit aan by Sawitri (2012), wat argumenteer dat om 'n karakter se houding en gedrag te verstaan, is dit belangrik om die karakter se fisiologiese, sosiologiese en psigologiese aspekte te ondersoek. Hierdie multidimensionele karakter word gesien as 'n volronde karakter. Deur die definiëring van die aspekte van hierdie beenstruktuur, word 'n skrywer in staat gestel om goed gedefinieerde en geloofwaardige karakters te ontwikkel (Lankoski *et al.*, 2003), soos in Figuur 4.7 hieronder uiteengesit. In die studie is multidimensionele karakters belangrik, omdat dit 'n meer realistiese uitbeelding van werklike mense is, en sodoende kan die kyker makliker met hierdie karakters identifiseer. Tweedens, om terug te verwys na die neo-argetipe teorie, kan enige karakter die eienskappe van twee of meer argetipes hê, maar slegs wanneer hulle multidimensioneel is en een kom meer dominant voor afhangend van die scenario.

³⁸ Dit is belangrik om te noem dat Egri se model oorspronklik ontwikkel is met die doel om skrywers te ondersteun in die ontwikkeling van volronde karakters vir literêre werke. Alhoewel sommige aspekte van die model moontlik toepaslik kan wees vir visuele praktisyns, was dit nie Egri se primêre intensie toe die model geskep is nie. Dus, wanneer visuele kunstenaars of ontwerpers die model benader, moet hulle dit doen met 'n bewustheid van Egri se oorspronklike bedoeling.

Tabel 4.7: Lajos Egri se “basiese beenstruktuur”

Fisiologie	Sosiologie	Psigologie
Geslag	Klas	Morele standaarde,
Ouderdom	Beroep	seksualiteit,
Ras	Opvoeding	doelwitte en ambisies
Lengte en Gewig	Familielewe	Frustrasies en
Kleur van hare, oë en vel	Godsdiens	teleurstellings
Postuur	Etnisiteit	Temperament
Voorkoms	Nasionaliteit	Lewensingesteldheid
Defekte (deformiteite, abnormaliteite, siektes)	Plek in gemeenskap	Kompleksiteite
Oorerflike eienskappe	Vermaak en stokperdjies	Obsessies
Liggaamsbou		Verbeelding, oordeel, wysheid,
		smaak en houding
		Ekstrovert, introvert, ambivert
		Intelligensie

Bron: Lankoski *et al.*, 2003 (vertaal van Engels)

Uiteraard is Egri (1942) se model nie foutloos nie en kan kritiek³⁹ gelewer word ten opsigte van die aard van die verhaal waarin die karakter wat ontwikkel word deur hierdie model geplaas word of die storiewêreld waarin die karakter funksioneer. Dit is wel vir hierdie navorsing van waarde om te dien as 'n moontlike struktuur wat gebruik kan word as 'n kontrolelys oor gebiede wat die ontwerper in ag moet neem in die ontwerp van multidimensionele karakters. In hierdie navorsing gebruik ek Egri se beenstruktuur as visualiseringshulpmiddel, deurdat sy kontrolelys as basis dien om die proses te lei na visuele tekens in die ontwerp van 'n karakter. Soos reeds genoem, onderskei Egri tussen drie dimensies, naamlik die fisiologiese, sosiologiese en psigologiese dimensie. Die eerste dimensie waarna Egri verwys, is die fisiologie van 'n karakter, wat onder andere na ras, ouderdom en lengte verwys. Dit is die fisieke boustene waaroor alle mense beskik en is die voor die hand liggendste dimensie van die karakter. Die tweede dimensie wat Egri bespreek, handel oor die karakters se sosiologiese profiel. Dié dimensie bepaal die soort vaardighede, vermoëns en beroepe van die karakter. Die sosiologiese profiel beskryf ook die karakter se

³⁹ Potensionele kritiek sluit in dat die model nie altyd ewe doeltreffend is vir alle tipes verhale of storiewêrelde nie. Byvoorbeeld, in 'n hoogs stilistiese of abstrakte vertelling, mag die diepgaande analitiese benadering van Egri nie noodwendig toepaslik wees nie. Verder kan daar geargumenteer word dat Egri se model te rigied kan wees nie, wat potensieel die vloei van 'n natuurlike, organiese karakterontwikkeling kan stuit. Dit is egter belangrik om te erken dat geen een model alomvattend of universeel toepaslik is nie, en dat die effektiwiteit van 'n model dikwels afhang van die spesifieke doelstellings en konteks van 'n vertelling.

familie, vriende en, waarskynlik, kontakte en kennisse (Lankoski *et al.*, 2003). Die derde dimensie wat Egri in die basiese beenstruktuur van 'n karakter bespreek, is die psigologiese dimensie, en is verwant aan die bogenoemde twee dimensies. Gesamentlik beïnvloed die twee dimensies die lewensambisies, frustrasies, temperament, houdings en kompleksiteit van 'n karakter. Onder andere bepaal dit die mens se uitkyk op die lewe. Dit het 'n invloed op ons en bepaal verdraagsaamheid, uitdagendheid, nederigheid of arrogansie. Dit raak ons geestelike ontwikkeling en dien as 'n basis vir minderwaardigheid- en meerderwaardigheidskomplekse (Egri, 1942:33-34). Die psigologiese dimensie is dus 'n samevatting van die ander twee dimensies. As ons die optrede van enige individu wil verstaan, moet ons kyk na die motivering wat hulle dwing om op te tree soos wat hulle optree (Egri, 1942:34). Egri (1942) se beenstruktuur is 'n hulpmiddel in die ontwikkeling en ontwerp van neo-argetipiese karakters. Die beenstruktuur word ingelig deur die oorweging van neo-argetipes kontekste in die karakterontwikkelingsproses. Dit is 'n gids wat die proses van die skep van komplekse karakters met diepte en betekenis lei en inlig. Deur die kontrolelys wat deur Egri verskaf word te verstaan en te gebruik, kan skrywers en ontwerpers hul opsies teen spesifieke kriteria opweeg om universele argetipes in konteks-spesifieke neo-argetipes te verander. Hierdie kontrolelys sluit faktore in soos die karakter se fisiese eienskappe, sielkundige samestelling, sosiale omgewing en unieke agtergrond. Deur die gebruik van die beenstruktuur kan skrywers karakters bou wat meer as eendimensionele argetipes is. In plaas daarvan is hulle volledig gerealiseerde individue met unieke persoonlikhede, motiverings en begeertes. Ek is van mening dat deur neo-argetipes te oorweeg en Egri se beenstruktuur te benut, kan skrywers en ontwerpers boeiende karakters skep wat by lesers aanklank vind en 'n blywende impak laat.

Berman (1997) en Egri (1942) bied beide 'n betekenisvolle raamwerk vir karakterontwikkeling, maar met verskillende klem en toepassings. Berman se lys plaas 'n besondere nadruk op die interaksie van 'n karakter binne sy narratiewe ruimte en die manier waarop die karakter reageer op verskeie situasies en uitdagings. Dit het die potensiaal om 'n karakter se ontwikkeling en diepte te illustreer, veral in 'n omgewing waar die plot en situasies daartoe bydra. Egter, waar Berman se benadering fokus op die spesifieke konteks van 'n verhaal, blink Egri uit in sy universele toepaslikheid. Egri se basiese beenstruktuur bied 'n meer alomvattende, wye benadering, wat toelaat dat karakters geskep kan word wat multidimensioneel en boeiend is, ongeag die spesifieke narratiewe konteks waarin hulle geplaas word. Vir 'n navorsingsprojek soos hierdie, waar die doel is om fiktiewe karakters te skep wat sonder beperking van spesifieke situasies of plotpunte kan funksioneer, is Egri se benadering onontbeerlik. Met hierdie in gedagte, en met die universele aantrekkingskrag van

Egri se benadering, word sy basiese beenstruktuur gekies as die metode vir die skep van die karakters in *Die Humans*.

4.6 Opsomming

Ten slotte bied Hoofstuk 4 'n inleidende bespreking van neo-argetipes, karakter en karakterontwerp. Die doel van hierdie bespreking is om 'n teoretiese agtergrond vir die gegewe studie te bied en enige potensiële verwarring van konstrakte uit te skakel. Uit die bespreking en ondersoek het dit duidelik geword dat karakters van kardinale belang is vir die vertelling van verhale. Neo-argetipes bied 'n nuttige raamwerk om karakters te skep waarmee kykers kan identifiseer en resoneer. Verder bevorder Lajos Egri se beenstruktuur die skep van multidimensionele karakters, wat op hierdie neo-argetipes gebaseer is, wat diepte aan die karakters gee. Hierdie studie fokus op vier spesifieke neo-argetipes soos identifiseer deur Pearson en Marr, naamlik die Onskuldige, die Versorger (ego-tipes), die Leier en die Nar (self-tipes). In hierdie hoofstuk het ek eerstens die *Onskuldige* as 'n neo-argetipe wat reinheid, naïwiteit, en ongereptheid uitbeeld met 'n verlange na harmonie en geluk bespreek. Daarna is *Die Versorger*, as 'n individu wat gedryf word deur 'n behoefte om te versorg en ander te beskerm, dikwels ten koste van hulself bespreek. *Die Leier* word gesien as 'n sterk figuur met 'n natuurlike vermoë om mense te lei en 'n visie na vore te bring. Laastens, het ek *Die Nar*, wat die wêreld en sy absurditeite met humor sien en dikwels as 'n spieël dien om die samelewing se dwaashede uit te wys bespreek.

Om my praktyk sinvol en navorsingswaardig te kan doen is 'n refleksie van hoe ek die neo-argetipe raamwerke van die ego-tipes en die self-tipes inkleur nodig. Hierdie hoofstuk het die fondasie gelê vir sodanige refleksie, wat fokus op die wyse waarop die bestaande storiemarkkarakters, naamlik Homer, Marge, Bart en Lisa Simpsons (en by verstek hul neo-argetipes) spesifiek binne my individuele konteks en die visuele patrone wat daar voorkom, gemanifesteer het. Die ooreenkomste van hierdie neo-argetipiese karakters uit *The Simpsons* word in die volgende hoofstuk vergelyk met soortgelyke karakters wat geïdentifiseer is in die sitkoms *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*, maar ook in my eie outo-etnografiese herinneringe.

HOOFSTUK 5: DIE *ONSKULDIGE*, DIE *VERSORGER*, DIE *LEIER* EN DIE *NAR* BINNE *THE SIMPSONS*, *VETKOEKPALEIS*, *ORKNEY* *SNORK NIE* EN MY OUTO-ETNOGRAFIESE HERINNERINGE

5.1 Inleiding

Hoofstuk 4 het 'n inleidende bespreking rakende karakter, karakterontwerp en neo-argetipes gebied. Hierdie hoofstuk dien onder stap drie van Scrivener (2004) se model en die studie se metodologiese benadering. Stap drie rig aandag op die herformulering van probleme, bekommernisse en belange wat verband hou met die projek. In hierdie hoofstuk word hierdie bespreking verryk op 'n meer gefokusde manier deur die volgende navorsingsvrae te ondersoek en beantwoord:

2. Hoe manifesteer neo-argetipes, naamlik die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar binne die Amerikaanse sitkom *The Simpsons*, veral met betrekking tot die karakters se karakterisering en karakterontwerp?
3. Hoe manifesteer neo-argetipes, naamlik die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar, binne my outo-etnografie met betrekking tot my herinneringe van Suid-Afrikaanse sitkoms en die invloed daarvan op my begrip van neo-argetipiese karakters?

Met hierdie navorsingsvrae in gedagte, behels hierdie hoofstuk 'n bespreking van die wyse waarop die gekose argetipes, naamlik die Onskuldige, die Leier, die Versorger en die Nar, aan die hand van neo-argetipe teorie in my outo-etnografie manifesteer. Dié hoofstuk word gelei deur spesifiek te kyk na hoe hierdie neo-argetipes voorkom in *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis*, *Orkney Snork Nie*, maar ook in my eie idiosinkratiese herinneringe. Die doel, in samewerking met Hoofstuk 3, is om moontlike visuele gegewens te identifiseer wat my praktyk en die kunsregie in te lig. Elke afdeling sal begin met 'n kort bespreking van die kenmerkende eienskappe van die spesifieke argetipe. Met hierdie eienskappe in gedagte, word sub-afdelings geskep waaronder die karakters en scenario's binne die gekose sitkoms, asook my idiosinkratiese herinneringe, geïdentifiseer kan word. In die opeenvolgende afdelings beskryf ek van hierdie herinneringe en die parallele wat ek trek met spesifieke kenmerkende eienskappe van die bespreekte neo-argetipes.

5.2 Die Onskuldige binne *The Simpsons*, *Vetkoek Paleis*, *Orkney Snork Nie* en my outo-etnografiese herinneringe

In die volgende afdeling word ondersoek eerstens gerig op die Onskuldige neo-argetipe en hoe dit in die gekose sitkoms asook my eie idiosinkratiese herinneringe voorkom. Hierdie neo-argetipe is reeds kortliks in Hoofstuk 4 omskryf, maar ter verduideliking bied ek hier 'n meer deurgronde bespreking van die kenmerkende eienskappe van die Onskuldige, soos uiteengesit deur Pearson (1991:78) en soos gesien kan word in Tabel 4.3. Hierdie kenmerkende eienskappe sal ook gebruik word om die ontleding en identifisering van hierdie neo-argetipe te lei. Let wel dat meer as een kenmerk soms onder 'n enkele opskrif bespreek word, en sodoende word 'n enkele kenmerk soms dan ook onder verskeie opskrifte behandel. Dit is as gevolg van die oorvleuelende aard van die neo-argetipes asook hul kenmerke, en om 'n vloeiende en deurweefde bespreking te fasiliteer, en ook omdat argetipes slegs identifiseerbaar is binne 'n sosio-kulturele stelsel van betekenisgeving, en hulle betekenis oordra deur middel van aksies en interaksies met ander karakters binne hierdie stelsel. Die identifisering van hierdie kenmerke en neo-argetipes uit *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie*, *Vetkoekpaleis* en my eie idiosinkratiese, outo-etnografiese herinneringe word ook deurgaans in die besprekings wat volg vervleg.

5.2.1 Die Onskuldige maak staat op volwassenes vir versorging en sekuriteit

Die Onskuldige se eerste kenmerk is dat hierdie argetipe op volwassenes steun vir sorg en veiligheid. Alhoewel dit nie die werklikheid vir almal is nie, is die eerste gedagte wat by my opkom rakende die Kind-Volwassene verhouding, die voorbeeld van waar 'n kind in 'n huishouding gebore of aangeneem word en afhanklik is van hulle ouers vir basiese behoeftes. Die idee van die Westerse kerngesin word reeds in Hoofstuk 3 bespreek, maar is dit vir my belangrik om te beklemtoon dat die rede waarom ek aandig vestig op hierdie tipe gesinstruktuur is omdat *The Simpsons* rondom die hoofkarakters wentel wat hierdie Westerse kerngesin uitbeeld. Drie van die vyf hoofkarakters van *The Simpsons*, naamlik Bart, Lisa en Maggie, maak staat op volwassenes in verskeie aspekte van hulle lewens. Eerstens identifiseer ek die eienskappe van hulle fisiologiese profiel, soos hul liggaamsbou met die feit dat hulle kinders is. Dit word uitgebeeld deur fisiese eienskappe soos korter en kleiner liggaamsbou wat nog in 'n ontwikkelende stadium van groei is. Dit is uit my idiosinkratiese raamwerk ooglopend dat hulle kinders is wat afhanklik is van hul ouers omdat uit my ervaring kinders afhanklik is van 'n ouerfiguur. Hierdie ooglopende fisiese eienskappe is nie alleenlik die rede waarom hulle staat maak op volwassenes nie, maar dra by tot die visuele tekens wat die interaksies met volwasse karakters verteenwoordig. Hierdie karakters bly onder die dak van Homer en Marge en kry finansiële ondersteuning van hul ouers af. In

Seisoen 13, Episode 13 (*S13Ep13*), vertel Homer vir Bart dat solank Bart onder Homer se dak bly sal hy sy huisreëls volg en doen wat hy doen. Hy stel ook voor dat Bart sy geloof sal aanneem. Dit herinner my aan my eie grootworddae. Die eerste figure wat geïdentifiseer word, is die jong figure, insluitend myself en my broers in ons grootwordjare, wat afhanklik was van ons ouers se versorging. Hierdie Westerse kerngesin sien ek ook in my klasmaats se lewens tydens die dae wat ek grootgeword het en dan geanimeerde karakters wat ek as kind leer ken het, soos in *Moemin* (1945) uitgebeeld in Figuur 5.1 en *Heidi* (1980)⁴⁰ uitgebeeld in Figuur 5.2⁴¹ hoofsaaklik omdat hulle ook fisiese eienskappe van of kinders of jong adolessente onderskeidelik toon. Hulle maak staat op volwassenes vir versorging en sekuriteit, onderrig en finansiële sorg.



**Figuur 5.1: Beelduittreksel van
Moemin**

Dokterweetalles, 2011



**Figuur 5.2: Beelduittreksel van Heidi en
Peter**

Wonderwêreld Kinder Media, 2021

My ouers sou ons gereeld herinner dat ons hulle reëls moet volg omdat dit hulle huis is; ons het ook elke Sondag saam met hulle kerk toe gegaan. Alhoewel ek nou self identifiseer as 'n Christen, het ek gewonder in daardie tyd hoekom ek kerk moet bywoon as dit nie my keuse is nie. Rebblietekens kom na vore in my herinneringe wat geloofsoortuigings en gesag bevraagteken. 'n Voorbeeld daarvan is wanneer ek en my broer sou weier om kerk toe te gaan omdat ons nie gevoel het dit is nodig nie of selfs om ons hare lank te groei, wat 'n direkte rebellie teen die skoolreëls sou wees. Alhoewel hierdie eienskappe later bespreek word in die Nar argetipes, is dit noemenswaardig om te verwys na Fokopolisiekar⁴² en

⁴⁰ *Heidi* is 'n Japannees-vervaardigde geanimeerde kinderreeks wat in 1980s vanaf Duits vertaal is. Dit is destyds op die SAUK uitgesaai. Die reeks handel oor *Heidi*, 'n vyf-jarige wie se tannie Dete, wat Heidi grootgemaak het sedert haar ouers se dood vier jaar tevore, om by haar formidabele oupa in die Switserse Alpe te gaan woon.

⁴¹ *Moemin*, oorspronklik geskryf deur Tove Jansson in 1945, is in die 199's in Suid-Afrika in Afrikaans uitgesaai. *Moemin* handel oor verskeie eksentrieke en vreemd gevormde karakters, die Moemin gesin, waarvan sommige aan mekaar verwant is. *Hierdie karakter woon in hul huis in Moeminvallei*.

⁴² Fokopolisiekar is 'n Suid-Afrikaanse rockgroep wat in 2003 gestig is. Die groeplede is Francois van Coke (sang), Wynand Myburgh (klawerbord), Johnny de Ridder (kitaar), Hunter Kennedy (kitaar), en Jaco Snakehead Venter (tromme). Hul musiek, wat meestal in Afrikaans is, word beskryf as 'n mengsel van punk, rock en metal

ander hedendaagse Afrikaanse “rock bands”. Fokofpolisiekar se enkelsnit “Hemel op die platteland” bevraagteken die noodsaaklikheid vir ’n god, en die lirieke in dieselfde snit bevraagteken die rol van volwassenes. Hieronder is ’n uittreksel uit die enkel snit (Fokofpolisiekar: 2009):

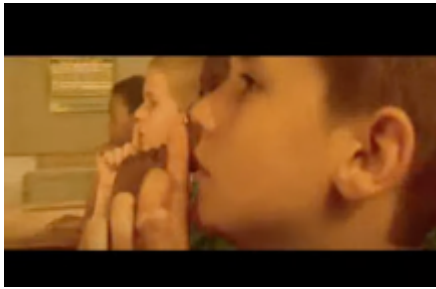
*Kan iemand dalk ’n god bel
En vir hom sê ons het hom nie meer nodig nie?
Kan jy?
Kan jy apatie spel?*

*Reguleer my, roetineer my
Plaas my in ’n boks en merk dit veilig
Stuur my dan waarheen al die dose gaan
Stuur my hemel toe, ek dink dis in die platteland*

Hierdie vyfde lyn in die bostaande liriek lewer kommentaar op die wyse waarop spesifiek die Versorger en Leierfiguur in die skrywer se lewe hom probeer reguleer en roetineer. Die idee om te reguleer is een van die eienskappe van die Leier en om roetine te skep is een van die eienskappe van die Versorger. As tiener was dit algemeen vir my en my vriende om na hierdie musiek te luister en die musiekvideo’s te kyk op MK (Musiek Kanaal), omdat ons met die musiek en temas van die musiek kon vereenselwig. Op hierdie kanaal was daar op sommige musiekvideo’s (verwys na Figure 5.3 en 5.4) beelde van skoolkinders wat klaskamers verwoes en rebelleer teen die politiese bewegings en die regering se prosedures. Die musiekvideo vir *Nie Langer* deur Klopjag⁴³ begin met ’n juffrou wat vir die kinders sê hulle moet hulle vingers op hulle monde sit om stil te bly. Hierdie visuele uitbeelding verwys ook na die idee dat “kinders moet gesien word en nie gehoor word nie” – ’n gesegde wat ’n Afrikaanse kind gereeld sal hoor tydens hulle grootwordjare. Die beelde verander dan na kinders wat as hulle die musiek begin hoor, skynbaar beïnvloed word deur die musiek om te rebelleer en dan dans op die tafels. Die musiekvideo laat my ook dink aan die idioom “As die kat weg is, is die muis baas”, wat beteken dat kinders hulself wangedra wanneer hul ouers of gesagsfigure weg is. Wat hier vir my opvallend is, is dat deur eienskappe van die Versorger en die Leier uit te oefen, naamlik koestering, sorg vir onderrig, regeer en leiding neem, plaas die volwassene die Onskuldige in ’n situasie wat hulle blootstel om teen daardie reëls wat deur die Versorger en Leier geskep is, te rebelleer en ook moontlik onderdruk voel.

(Fokofpolisiekar).

⁴³ Klopjag is ’n Suid-Afrikaanse groep wat in 1999 gestig is. Die groeplede is Amanda Strydom (sang), Simon Orange (kitaar), Wynand van der Walt (bas), en Frank Freeman (tromme). Hulle musiek is hoofsaaklik in Afrikaans en is beskryf as ’n mengsel van rock-, pop- en folk-invloede.



**Figuur 5.3: Beelduittreksel van
Musiekvideo vir "Nie Langer"**
Klopjag Luys, 2009



**Figuur 5.4: Beelduittreksel van
Musiekvideo vir "Nie Langer"**
Klopjag Luys, 2009

Die Simpson-kindere is ook afhanklik van hulle ouers om te sorg vir onderrig, nie net vir skoolgelde nie, maar ook om hulle skool toe te neem. Daar is ook verskeie episodes waar hulle skoolbywoning deur 'n onderwyser met die ouers bespreek word, soos oueraande. Dit is dieselfde vir verdere opleiding, byvoorbeeld Lisa se behoefte om saksofoon te speel kan slegs gebeur as gevolg van Homer se opoffering om nog 'n werk aan te neem om die saksofoon vir haar te koop, soos gesien in *S12Ep01*. Die tipe verhouding wat hierdie drie jonger hoofkarakters het met die twee volwasse hoofkarakters, identifiseer hulle in hierdie verhouding as Onskuldige neo-argetipes. Hierdie verhouding kan ook voorkom tussen volwassenes en is nie alleenlik tussen kinders en hul ouers nie, soos gesien kan word in *Vetkoekpaleis*.

'n Karakter wat staat maak op sy ouers, baie spesifiek op sy ma, is Worsie Visagie (soos gesien in Figuur 5.5) van *Vetkoekpaleis*. Worsie is 'n jong Afrikaanse man wat nog by sy ma Ella Visagie bly. Hy staat op volwassenes vir versorging en sekuriteit. In *S01Ep01* oortuig Ella vir Poppie en Oom Frikkadel om vir Worsie 'n werk te voorsien. Worsie gaan nie vir 'n onderhoud nie, maar in *S01Ep02* hardloop hy direk na Frikkadel en sê: "dankie", gee dan vir oom Frik 'n druk om die lyf. 'n Werk word gekoppel aan die idee om vir jouself te kan sorg vir basiese behoeftes en veiligheid. Alhoewel nepotisme en familiekonneksies nie ongewone wyses/metodes is om werk te kry nie, word daar gewoonlik in my konteks van 'n volwassene verwag dat hulle vir hulself 'n werk kry deur aansoek te doen vir 'n werk, en dan so hulle onafhanklikheid te bewerkstellig. Die fisiese verskil in grootte tussen oom Frik en Worsie gee die visuele idee van 'n kind wat vir 'n ouer 'n druk gee (verwys na Figuur 5.6) en as gevolg van die afhanklike verhouding tussen hom en sy ma, kan sy karakter erken word as 'n Onskuldige neo-argetipe ten spyte van sy ouderdom wat hom nie meer as kind identifiseer nie. In *S01Ep02* kom Worsie die eerste dag by die werk aan met 'n kleurvolle

kosblik wat lyk of dit vir 'n kind gemaak is. Hy sê ook vir oom Frikkadel hy sal homself maer werk. Daar is iets om te noem oor sy fisiese voorkoms, of sy fisiologiese dimensie as 'n karakter. Die feit dat hy rond is en korter in vergelyking met die ander volwasse karakters is, gee hom die visuele voorstelling van 'n kind.



**Figuur 5.5: Beelduittreksel van
Worsie Visagie
SABC, 2022**



**Figuur 5.6: Beelduittreksel van
Worsie Visagie wat vir Frikkadel druk
SABC, 2022**

In *Orkney Snork Nie*, wat ook dieselfde kleindorptema uitbeeld, kry ons te doen met nog karakters wat afhanklik is van hul ouers. Hester, Wimpie, Riekie en Neelsie is karakters in *Orkney Snork Nie*. Al vier is skoliere en kan as die Onskuldige geïdentifiseer word. Hoofsaaklik word hierdie karakters as die Onskuldige geïdentifiseer omdat hulle fisiese eienskappe van kinders of jong adolessente onderskeidelik toon. Hester en Wimpie is beide tieners, en elemente van hulle fisiese voorkoms kan nog as tieners geïdentifiseer word, soos aknee op die vel, alhoewel teen die tyd van adolessensie mens amper volgroeï is. Puisies en 'n slegte vel word gewoonlik gekoppel aan puberteit en die kind se oorgang na volwassene toe. Hulle word ook in vele episodes gesien met skoolklere aan wat dui op hulle sosiologie as skoliere. Riekie en Neelsie se voorkoms is duidelik dit van kinders – albei se lengte is aansienlik korter as die res van hulle byspeler. Riekie dra ook gereeld 'n poniesterhaarstyl wat tipies 'n haarstyl vir 'n meisie is eerder as 'n volwasse vrou. Hulle maak staat op volwassenes, naamlik Hendrik en Maggie van Tonder, vir versorging en sekuriteit, onderrig en finansiële sorg. Hierdie gesinsverhouding weerspieël meer 'n vloeibare kernfamiliekonsep, omdat slegs Hester en Wimpie Maggie en Hendrik se biologiese kinders is. Riekie en Neelsie is twee kinders wat aangeneem is en die feit dat Neelsie nie uit dieselfde etniese groep as die Van Tonders is nie, dui daarop dat hierdie 'n voorbeeld is van 'n vloeibare kernfamiliekonsep in die nuwe Suid-Afrikaanse konteks so 'n kort tydjie na die beëindiging van apartheid.

Die drie konstrunkte van versorging, sekuriteit en finansiële sorg word op verskeie visuele wyses gemanifesteer in *Orkney Snork Nie*. In *S03Ep01* kom Neelsie en Riekie die eerste keer by die huis aan. Hulle is afhanklik van Hendrik en Maggie vir 'n veilige huis. Sonder hulle het die kinders nie 'n plek om te slaap nie. Riekie het 'n vaal vrolike rokkie aan en Neelsie hou 'n teddiebeer vas. 'n Teddiebeer is 'n simbool wat met 'n kind assosieer word, wat ook kan voorstel dat hy nog onskuldig is. In *S03Ep07* sien die kyker Maggie en Hendrik stap by die huis in (soos uitgebeeld in Figuur 5.7), Riekie en Neelsie word deur elke ouer vasgehou terwyl hulle op hul skouers slaap. Dit wys dat die ouers fisies groter is en in staat is om hulle te dra. Hierdie impliseer ook dat die volwassene 'n metaforiese rol van 'n beskermmer en ondersteuner aanneem, wat die kwesbare kind effektief "dra". Maggie praat in hierdie toneel van roetine, 'n eienskap wat later ook aangespreek word in die Versorger argetipe. Sy sê hulle hoef nie vanaand te bad nie. Hierdie beeld skakel ook terug na dieselfde een van Worsie wat vir Oom Frikkadel 'n druk gee, soos na verwys in Figuur 5.6.



**Figuur 5.7: Beelduittreksel van
Maggie en Hendrik wat vir Neelsie en
Riekie dra
SABC, 2022**

Die Onskuldige se afhanklikheid van volwassenes vir versorging kom ook voor in verskeie tonele waar aandete deur Maggie en Hendrik van Tonder voorsien en bedien word. Die uitbeelding van die kombuis, 'n bord kos en 'n huis waarin hulle bly beeld versorging uit. In *S01Ep01* van *Vetkoekpaleis* verwys Worsie na boerekos (verwys na Figuur 5.8). Hy stel voor dat 'n mens boerekos sal eet waar dit die beste gemaak word: by die huis en nie by 'n kitskosrestaurant nie. Hy verwys na rys, vleis en aartappels, wat 'n algemene kombinasie van disse is wat bedien sou word vir aandete toe ek grootgeword het. In *Orkney Snork Nie* se geval is daar 'n eetkamertafel in die kombuis waar almal sit en aandete of selfs ontbyt geniet. Die kyker sien ook baie vir Maggie by daardie tafel staan en kos voorberei wat dan

bedien word (verwys na Figuur 5.10). In my eie idiosinkratiese herinneringe is aandete, wat voorberei is deur my ma, opgeskep in die kombuis maar word daar gewoonlik voor die televisie geëet terwyl ons, as familie, sitkoms soos *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* kyk. Hierdie aktiwiteit van aandete het gewoonlik plaasgevind nadat almal by die huis gekom het, of van die skool se buitemuurse aktiwiteite gehaal is of van die werk af kom. Hierdie beeld kom ook voor in verskeie episodes van *The Simpsons* waar die gesin gesien kan word waar hulle voor die televisie sit en eet (Figuur 5.11).



Figuur 5.8: Beeld van 'n pot boerekos
Struik, 1987



Figuur 5.9: Beelduittreksel van Wimpie in skoolklere
SABC, 2022



Figuur 5.10: Beelduittreksel van Maggie en Hester om die kombuistafel
SABC, 2022



Figuur 5.11: Beelduittreksel van die Simpsons-gesin wat aandete voor die televisie eet
Fox Media LLC, 2022

Ook onder die tema van die afhanklikheid van volwassenes vir versorging, word die kinders in *Orkney Snork Nie* deur hulle ouers by die skool afgehaal. Dit is duidelik dat die kinders by die skool was omdat Wimpie en Hester dikwels skoolklere aan het en gewoonlik hulle

rugsakke nog by hulle dra. 'n Grys broek, blou knopieshemp en das wat in Figuur 5.9 deur Wimpie gedra word is 'n tipiese voorbeeld van seuns-skoolklere in Suid-Afrika. Vanuit 'n neo-argetipiese perspektief kan die skooldrag in die Suid-Afrikaanse konteks van die negentigs gesien word as 'n simbool van onskuld en suiwerheid, sowel as konformiteit, dissipline en ordelikheid, wat die groter samelewingswaardes van die tyd weerspieël. Die uniform het gedien as 'n manier om sosiale en ekonomiese verskille tussen studente uit te wis, wat 'n gevoel van eenheid en gelykheid bevorder. Daarteenoor kan die afwesigheid van uniforms in *The Simpsons*, as weerspieëling van die tipiese Amerikaanse skoolstelsel wat nie uniforms gebruik nie, 'n uitdaging vir hierdie onskuld verteenwoordig en die Nar argetipe simboliseer. Die Nar dien dikwels as 'n bedrieër of ontwrigter, wat gevestigde norme en strukture uitdaag en die absurditeite en teenstrydighede van die samelewing uitlig. Die gebrek aan uniform in *The Simpsons* kan dus 'n ondermyning van die konvensionele skoolstelsel en die groter samelewingswaardes wat dit verteenwoordig, weerspieël. Die feit dat die tieners ook afhanklik is van hul ouers om hulle van punt A na punt B te vervoer, is ook 'n simbool dat hulle afhanklik is van hulle ouers vir versorging en sekuriteit. In *The Simpsons* sien mens vele kere dat Marge en/of Homer die kinders, Lisa en Bart, skool toe ry of na aktiwiteite toe vervoer. Bart ry wel ook skaatsplank wat hom 'n mate van vryheid in hierdie opsig gee en mens sien ook kere waar Wimpie in *Orkney Snork Nie* by die huis aankom met 'n fiets. As skoolleerder het ek self fiets gery om by sekere aktiwiteite te kom of selfs partykeer skool toe. Ek was wel afhanklik van my ouers wanneer die weer dit nie toegelaat het nie, of as ek te laat by die skool moes bly. Vanuit 'n neo-argetipiese perspektief kan 'n vergelyking tussen fietse en skaatsplanke, of albei, in my persoonlike idiosinkrasiese herinneringe insig bied in die maniere waarop hierdie verbruikersitems deur rekwisierte sosiale simbole van onafhanklikheid reflekteer, wat neo-argetipiese temas van die Nar, rebel of buitestander oproep en gevestigde norme en strukture uitdaag. In *Orkney Snork Nie*, S03Ep05, noem Wimpie dat hy al 'n karlisensie het en nog steeds skooltoe moet ry met sy fiets. 'n Motorlisensie stel voor hy is reeds 'n volwassene omdat mens in Suid-Afrika eers 'n lisensie op 18 kan kry, maar baie mense kan op hierdie ouderdom nog steeds op skool wees. Ek onthou dat ek self baie afhanklik was van my ouers om 'n eerste voertuig te kon kry en het in die eerste paar maande nadat ek my lisensie gekry het, hulle voertuie geleen of deur hulle rondgery moes word. In retrospek kan my aanvanklike afhanklikheid van my ouers om my eerste voertuig te kry, sowel as die uitdagings in die eerste paar maande nadat ek my lisensie gekry het, gesien word as 'n uitdrukking van die Onskuldige neo-argetipe, met eienskappe van optimisme en 'n geloof in ander en in die inherente goedheid van die wêreld, ten spyte van struikelblokke en terugslae.

5.2.2 Die vermoë om optimistiese vertroue in ander en in die wêreld te plaas vir veiligheid veral in volwassenes deur 'n kinderlike naïwiteit en die ontlokking van optimisme in ander

In *The Simpsons* beskik Lisa oor die vermoë om basiese vertroue in ander en in die wêreld te plaas vir veiligheid, veral in volwassenes. Sy verwag dat die wêreld 'n beter plek kan wees as volwassenes meer bewus is van natuur- en hulpbronbewaring, soos gesien kan word in *S03Ep01* wanneer sy aansluit by 'n aktivis-groep om 'n besluit om 'n ou boom af te sny te verhoed of wanneer sy besluit om 'n vegetariër te word in 'n huis waar haar Pa, wat vleis eet, haar spot, maar steeds gaan sy voort met die besluit. Hierdie psigologiese aspek waar haar morele waardes haar gedrag lei kan as naïwiteit voorkom, omdat dit onwaarskynlik is dat 'n kind 'n verskil kan maak sonder die samewerking van regerings, volwassenes en sonder die begroting wat nodig is vir so 'n tipe verandering. Lisa herinner my in die geval aan die 20-jarige Gretha Thunburg wat self 'n jong meisie is wat dieselfde waardes deur protesaksie en opleiding aan volwassenes oordra. Wat interessant is dat Lisa en Gretha hier 'n tipe van Leier argetipe-eienskap toon deur leiding te neem oor 'n belangrike saak in die "koninkryk". Hierdie is ook duidelik 'n tipe optimisme. Lisa poog ook om hierdie optimisme in ander te ontlok. Die kinderlike karakter in *The Simpsons* wat die naïwiteitseienskap die sterkste toon is Bart. Bart word verskeie kere deur sy pa, Homer, en sy aartsvyand, Krusty, getruuk en dit is sy naïwiteit wat hom in die steek laat.

Nog 'n karakter wat basiese vertroue wys in die wêreld is Wimpie van *Orkney Snork Nie*. Wimpie word gereeld bedrieg deur sy ouer broer, Ouboet, en ander vriende. 'n Voorbeeld hiervan kan in *S02Ep01* gesien word, wanneer Wimpie deur ander seuns uitgedaag word om sy klere uit te trek en in die straat af te hardloop met die belofte dat hulle vir hom vyftig rand sal gee as hy dit doen. Die subteks stel voor dat die ander seuns vir hom gejoj het en sy klere gesteel het. Bo en behalwe dit het hulle ook nie vir hom die vyftig rand gegee nie. Hy het hulle met kinderlike naïwiteit geglo dat hulle vir hom die beloning sal gee as hy doen wat hulle voorstel. Hierdie bied 'n visuele beeld van 'n halfnaakte tienerseun wat bloos en slegs 'n handdoek het om homself mee te bedek. Hierdie selfde beeld kom voor in *The Simpsons* se fliek, waar Homer vir Bart uitdaag om kaal deur die dorp te skaatsplank. Bart word egter gevang en teen 'n lamppaal vasgemaak. In die geval het sy pa hom bedrieg ten spyte van die vertroue wat hy in sy pa het.

Soos met die vorige eienskap se bespreking, is dit nie net in kinders of adolessente wat eienskappe van die Onskuldige voorkom nie, maar ook in volwassenes. Pearson (1991:78) stel dit dat wanneer die Onskuldige argetipe in 'n volwassene voorkom, verteenwoordig hulle 'n lewe van geloof en alles wat goed is in die wêreld. In verskeie episodes is Marge die

volwasse ouerfiguur wat daarop aandrings dat die gesin kerk toe moet gaan. Hierdie interpreteer ek as 'n tipe kinderlike geloof. Pearson (1991:87) verwys ook na geloof en godsdiens in die volwasse as 'n eienskap van die Onskuldige neo-argetipe se kinderlike naïwiteit. Die belangrikheid van geloof en religie, veral in die konteks van die Christen, Afrikaanse kerngesin, word ook uitgebeeld in *Orkney Snork Nie* waar die volwasse karakters gereeld bid en praat van geloof. Figure wat hierdie eienskappe verteenwoordig is byvoorbeeld die jong katkisant ⁴⁴ (in die konteks van my outo-etnografiese herinneringe) wat in die proses is om in die kerk aangeneem en voorgestel te word as belydende lidmaat. Hierdie verwantskap is vir my ook doeltreffend aangesien 'n groot deel van my bestaanswêreld gegrond is in die Afrikaner Christen-kultuur, en alhoewel dit 'n veranderende wêreldbeskouing is, het ek in my grootwordjare baie te doen gekry met Sondagskool en met figure wat aangeneem en voorgestel sou word. Vir my is katkisasie 'n oorgangsfase van adolessent na volwassene in die kerk, waar jy self jou geloofsoortuiging as Christen uitdruk en verkondig. So 'n jong katkisant karakter, naamlik Meisie (die karakter se naam), kom ook voor in Afrikaanse literatuur, meer spesifiek in *Mis* deur Reza de Wet (1993) – 'n voorgeskrewe kortverhaal wat ek in matriek moes bestudeer.⁴⁵ Hierdie karakter beeld verskeie kenmerkende eienskappe van die Onskuldige volwasse uit. Die kinderlike naïwiteit kom voor nie net in haar geloof in wat sy geleer word deur haar ouers en volwassenes rondom haar nie, maar ook in hoe sy die Hofnar (ook 'n karakter in die boek) glo wat haar ontvoer. Hierdie verteenwoordig ook nog 'n eienskap van die Onskuldige wat die vermoë is om basiese vertroue in ander en in die wêreld te plaas vir veiligheid, veral in volwassenes. Sy moes in die geval beskerm geword deur haar Ma en Miem, wat nie die kinderlike naïwiteit en vertroue in die Hofnar moes plaas nie. In *Vetkoekpaleis* is Worsie die volwasse karakter wat maklik glo wat sy beste vriend Thabo vir hom sê, en dan hierdie stellings aan ander oordra as die waarheid. Wanneer oom Frikkadel nie seker is wat om met die besigheid te doen nie, glo Worsie dat hulle saam 'n sukses kan maak as hulle net saamwerk, sonder om aan die ander werklike faktore aandag te gee. Nog só 'n voorbeeld kan in *Vetkoekpaleis*, *S01Ep2*, gesien word waar Boeboe 'n bottel drank uithaal om die eerste dag van die

⁴⁴ Kategese is in die konteks van die Nederduitsch Hervormde Kerk (NHK) 'n proses van godsdiensonderrig en onderrig vir lidmate van die kerk, veral die jeug. Dit behels tipies 'n reeks klasse of lesse wat die grondliggende oortuigings, praktyke en waardes van die kerk dek, sowel as die Bybelse tekste en leringe wat dit onderlê. Kategese word beskou as 'n wesenlike deel van die NHK se missie om sy lidmate se geloof te koester en toe te rus vir aktiewe deelname aan die lewe van die kerk.

⁴⁵ *Mis* deur Reza de Wet se titel verwys na die dieremis waarvan die hoofkarakters 'n lewe maak, asook na die mis van die Rooms-Katolieke Kerk, terwyl die karakters oor die algemeen almal aan misvattinge skuldig is en 'n gemis in hulle lewens voel.

Die verhaal fokus op 'n ma (Miem) en haar dogter (Meisie) wat gedurende die periode kort voor die Tweede Wêreldoorlog en na die Groot Depressie oorleef deur die versameling en verpakking van mis vir plaaslike boere. Die vader van die gesin, wat deur die ontberinge van die Depressie verslaan is en sy plaas verloor het, het homself vir sewe jaar in stilte in die solder van hul huis teruggetrek. In die dorp is daar 'n sirkus, en die vorige twee jaar het rondom hierdie tyd telkens 'n jong meisie, blootvoets en geklee in haar aannemingsrok, op geheimsinnige wyse verdwyn.

besigheid te vier. Alhoewel Worsie ouer as 18 is, glo hy dat hy nie mag drink nie omdat sy ma en die Engelse pastoor oorkant die pad so sê. Hy glo wat hierdie volwasse karakters sê, want sy ma, Ella, stel voor probleme begin by drank en dan lei dit na erger goed, soos byvoorbeeld dwelms of 'n onbeplande swangerskap. Nog 'n voorbeeld waar Worsie hierdie eienskap wys is in *S03Ep01*, wanneer Worsie vir hom en Boeboe roomys inskep. Boeboe en Worsie stry oor wie die nar roomys kry. Worsie sê hy het dit vir homself gemaak. Die nar roomys is 'n visuele beeld wat met my kinderdae gekonnekteer word. Veral as ek verjaar het as 'n kind, was die nar partytjietema 'n algemene beeld wat ek kan onthou en dit was selfs op die kinderspyskaarte in die vorm van 'n roomys wat opgemaak word soos 'n nar (verwys na Figuur 5.12). Veral by die bekende kettingrestaurant *Spur*, wanneer jy verjaar het jou ouers gewoonlik vooraf met die kelner gereël omdat dit jou verjaarsdag is, en dit het gelei na 'n groot spesiale oomblik waar die kelners 'n kreet vir jou sing en die gratis narroomys met 'n "sparkle" aan jou bedien. Boeboe wys uit dat Worsie kinderagtig is, maar hy stel voor dat hulle moet Olka Bolka⁴⁶ om die besluit te neem. Dit wys dat 'n tipe kinderlike naïwiteit, omdat die besluit gemaak word op kans en 'n rympie, nie deur logika nie.

Hierdie afdeling het bespreek hoe kinderlike naïwiteit soms kan lei tot besluite wat op toeval geneem word eerder as logika. In teenstelling hiermee ondersoek afdeling 5.2.3 die eienskap van die Onskuldige argetipe om weer te probeer in die aangesig van terugslae, wat die belangrikheid van volharding in die bereiking van 'n mens se doelwitte beklemtoon en dus nie gebaseer is op toeval nie.



⁴⁶ Olka Bolka is 'n Afrikaanse kinderrymvers om te help om 'n besluit te neem, die rympie word opgesê, waarookal die laaste antwoord val, e dit besluit wat die uitkoms is of elke kind twee vuiste voor hulle uit en die hand waar val, moet agter die rug gesit word. As altwee jou hande uit is, is jy uit. Die een wat die laaste uit is, is aan. "Olka bolka riebietjiesholka, Olka bolka knor, Errie tjerrie tjiekerie tjerrie ,Errie tjerrie tjerrie."

**Figuur 5.12: Beeld van Spur se
bekende roomys soos ek dit onthou
van die '90s**

Spurcorporation, 2023

5.2.3 Probeer weer na neerslae

Wanneer die Onskuldige neerslae ervaar, probeer dié argetipe weer. Bart bewys hierdie eienskap vele kere in *The Simpsons*, veral in *S02Ep01* wanneer hy vir die hoeveelste keer sy eksamen drui, wat in effek beteken hy gaan sy standaard moet oordoen. Hy kry nog 'n geleentheid en leer die keer harder vir die toets. Ongelukkig drui hy die toets weer, maar hy het met deursettingsvermoë weer probeer (uitbeelding van die toneel in Figuur 5.13). Hierdie deursettingsvermoë kom ook voor in my herinneringe. As eerstejaar-universiteitstudent was ek stomgeslaan met die konsep van 'n "her"-eksamen. Alhoewel 'n eerstejaar student nie tipies as onskuldig gesien kan word nie, was ek nog, binne die groter konteks, onskuldig en toe ek die eerste keer van 'n tweede eksamen geleentheid moes gebruik maak, het ek seker gemaak ek kom deur. Hierdie eienskap kom ook in jong volwasse karakters soos Worsie en Wimpie voor.



Figuur 5.13: Beelduitreksel van Bart wat ongelukkig is oor sy toetsresultate

Fox Media LLC, 2022

In *Vetkoekpaleis*, *S01Ep02*, vertel oom Frikkadel vir Worsie hy moet nie 'n rooi hemp dra nie want dit verteenwoordig nie die rugbyspan (*Die Bloubulle*) wat hy ondersteun nie. Worsie kom die volgende dag by die werk aan met 'n blou hemp om oom Frikkadel te wys dat hy uit sy foute leer. Hierdie is 'n duidelike voorbeeld van hoe Worsie weer probeer na hy Frikkadel teleurgestel het en dat hy 'n taak reg wil uitvoer. Ek sien hierdie veral in my eie ervaringe wat verwant hou met my skooljare en medeskoliers wat verskeie kere neerslae in skoolprestasies, jong liefdesverhoudings en selfs sport ervaar het. Die beeld van 'n

medeskolier wat tydens huissport met die 100m hekkies halfpad deur val en met 'n bebloede been aanhou en nog steeds 'n derde plek behaal bly my by – dit is 'n visuele beeld wat ook deursettingsvermoë verteenwoordig, om na sy letterlike neerslag weer te probeer en tog sukses te behaal. Visueel onthou ek sy bebloede been met die trofee in sy hand op die podium. Nog 'n voorbeeld is die eerste keer toe ek fiets gery het. Toe ek val was my knie bebloed, en geskraap. Daar is vir my deur volwassenes vertel dat ek dit net moet afstof en weer probeer. Ek het so gemaak en dit reggekry, al was my been seer. Ek wou ook nie huil nie, want die sosiale konstruk van 'n seun wat nie moet huil was nog 'n aksiomatiese aanvaarde konsep, veral omdat ek tussen nefies en broers grootgeword het. In so geval was ek gewoonlik na die ongeluk deur my ma, 'n tannie of my ouma getroos. Hierdie trooseienskap kom voor in die *Versorger* argetipe en verskeie van die karakters van *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis*, waaroor in die volgende afdeling uitgebrei word.

5.3 Die *Versorger* binne *The Simpsons*, *Vetkoek Paleis*, *Orkney Snork Nie* en my outo-etnografiese herinneringe

In hierdie afdeling word die *Versorger* binne die gekose sitkoms asook my eie outo-etnografiese herinneringe bespreek. Die inhoud word gelei deur die kerneienskappe van hierdie (neo)-argetipe, soos uiteengesit deur Pearson (1991:118) en soos gesien in Tabel 4.4, en word gebruik om die ontleding en identifisering van hierdie (neo)-argetipiese karakters te doen. Soos reeds aangedui in die slot van die vorige afdeling is een van die kerneienskappe van die *Versorger* om emosionele bystand te bied en om te koester, en hierdie is onder andere van die eienskappe wat in hierdie afdeling bespreek word.

5.3.1 Behepthheid met koestering, voorsiening van emosionele bystand en bestuur van roetines

Marge is die moeder van die Simpson-gesin, wat die meeste van haar tyd spandeer om huishoudelike werk te doen. Sy is 'n duidelike voorbeeld van die *Versorger* wat behep is met koestering. Sy versorg die Simpson-huis met waardigheid en selfbeheersing, sy word gereeld gesien in verskeie episodes waar sy die huis skoon maak (verwys na Figuur 5.14), kos maak, kruideniersware koop (Figuur 5.17) en sy lyk altyd netjies en kla nie oor die take wat sy verrig nie. Die huishoudelike tema en *Versorger* wat die huis skoon maak word ook in *Vetkoekpaleis* en in *Orkney Snork Nie* uitgebeeld. In *Vetkoekpaleis*, *S02Ep02*, vertel Poppie vir Frikkadel in 'n sarkastiese wyse dit is "okay," hy moet eerder gaan rugby kyk as om by haar by die huis te wees. Sy skep die visuele prent deur woord dat die vrou se plek is om by die huis te wees, agter die wasbak (byvoorbeeld besig om skottelgoed te was), Ten spyte

van haar gebruik van sarkasme, voldoen sy uiteindelik aan die sosiale verwagting, soos dit blyk uit haar besware en daaropvolgende instemming. In *Orkney Snork Nie* sien mens dit is vir Frikkadel en Wimpie 'n straf, deur Maggie opgelê, om skottelgoed te was (soos gesien Figuur 5.15), wat verder beklemtoon dat volgens dié twee karakters, hulle nie in die kombuis hoort nie.



Figuur 5.14: Marge wat skottelgoed was
Fox Media LLC, 2022



Figuur 5.15: Beelduittreksel van Hendrik en Wimpie wat skottelgoed was
SABC, 2022

Vir my om kruideniersware te beplan, te koop en selfs uit te pak simboliseer nie net versorging nie, maar ook die skep van roetines omdat dit bydra tot 'n effektiewe roetine deur beplande etes of selfs die voorsiening van basiese benodigdhede. Die hantering van kruideniersware-inkopies binne die huishoudelike sfeer te beplan, veral binne die konteks van 'n manlike eggenoot, soos myself, kan gesien word as 'n manifestasie van 'n verskuiwing in geslagsrolle binne Afrikaner-huishoudings, soos dit anders uitgebeeld word in *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis*. Tradisioneel is geslagsrolle binne die Afrikanerkultuur sterk omskryf, met mans wat 'n oorheersende rol in die openbare lewe beklee terwyl vroue tot huishoudelike pligte beperk is. Kontemporêre sosiale en kulturele veranderinge het egter gelei tot 'n heronderhandeling van hierdie rolle, met vroue wat groter agentskap en deelname aan die openbare lewe aanvaar, terwyl mans meer huishoudelike verantwoordelikhede aanvaar. In *Orkney Snork Nie*, S05Ep06, kom Maggie by die huis aan saam met Neelsie en Riekie met kruideniersware vir die huis, soos gesien in Figuur 5.16. Sy dra die meeste pakkies maar die kinders help. Ek onthou dat as kind ons een keer 'n maand saam winkel toe was om kruideniersware te koop vir die maand. Om by die huis aan te kom en die sakkies uit te dra is 'n visuele herinnering wat by my bly: die kar se katebak wat oopstaan in die motorhuis en dit wat lyk na oneindig baie sakkies wat ons uit die kar moet dra na die kombuis wat ons ma dan sal uitpak, maar ook weekliks hoe ons ma na sy gewerk het met 'n

paar sakkies in die hand by die huis kom. Net soos Marge elke dag die dag se nodighede koop, het my ma ook elke dag melk, brood en basiese goed wat ons gesin nodig gehad het gekoop. 'n Visuele beeld van plastieksakkies vol kruideniersware staan hier vir my uit teenoor die bruin sakke wat in *The Simpsons* gesien word (Figuur 5.17).



Figuur 5.16: Beelduittreksel van Maggie wat kruideniersware by die huis bring
SABC, 2022



Figuur 5.17: Beelduittreksel van Marge wat kruideniersware by die huis bring
Fox Media LLC, 2022

Soos reeds afgelei, manifesteer die Versorger vir my dikwels in die ma-figuur, tannies wat verskeie take verrig deur die dag terwyl hulle na hulle nuutgebore baba omsien, my ma wat kos maak, huis skoonmaak en seker maak dat ons alles het wat ons nodig het. Marge is die enigste karakter wat baba Maggie versorg en koester, daar is enkele episodes wat sy aan Homer moet verduidelik hoe om na Maggie om te sien maar verder sien mens slegs vir haar saam Maggie. Sy hou haar vas, stoot haar in 'n stootwaentjie en ry saam met haar in die kar rond. Marge se karakter herinner my aan die Afrikaanse konsep van 'n volksmoeder, al is sy geskryf vir 'n Amerikaanse sitkom. Elsabe Brink (2008:13) beskryf die Volksmoeder as 'n beeld van 'n vrou wat aan die volgende eienskappe voldoen:

... beeldskoon, beeldryk, beeldspraak; 'n geïdealiseerde voorbeeld van vrouwees, wat vir meer as 'n eeu Afrikaanse meisies en vroue oproep tot die stryd om hulself in diens van hul familie en hul volk te stel. Met hierdie oproep word die Volksmoeder vir die grootste deel van die twintigste eeu 'n plek van herinnering met emosionele drakrag aan wie etlike geslagte Afrikaanse vroue blootgestel is.

Christi van der Westhuizen (2017:62) stel dat die Volksmoeder, geanker in die idee van ordentlikheid, die Afrikaner Nasionalistiese weergawe van die "mother of the nation" is en as aanwyser dien vir "Afrikaner" vroue as fisiese en morele produseerders. Hierdie

Volksmoeder-aanwyser het gedien as 'n aanknooppunt vir die produksie van 'n Afrikaner-vroulikheid vanaf die opkoms van opeenvolgende golwe van Afrikaner-nasionalisme na die Suid-Afrikaanse Anglo-Boere oorlog (1902) en regdeur die apartheid-heerskappy, versterk deur geïdealiseerde konstruksies van middelklas-agterlikheid en rassuiwerheid (Van der Westhuizen, 2017:105). Dit is duidelik dat daar in patriargale samelewings en gemeenskappe druk op die (Suid/-)Afrikaanse vrou, en ook vroue in ander kontekste van regoor die wêreld, geplaas word om 'n sekere manier te lyk, dink en te wees. Die konsep van die volksmoeder en die Versorger neo-argetipe verteenwoordig beide die ideaal van die vrou as 'n sorgsame, omgee en verantwoordelike persoon wat gereed is om te dien.

Marge in *The Simpsons* moet dikwels verhoed dat Homer en Bart mekaar fisies seermaak of selfs doodmaak, deur fisies dit te probeer stop, maar ook om Homer te vra om nie dit te doen nie (gewoonlik deur te smeek). Gewoonlik beskerm sy Bart teen Homer se woede en verwurging (verwys na Figuur 5.18). Hierdie idee kom ook voor in *S04Ep11* van *Orkney Snork Nie* wanneer Hendrik met Wimpie raas en hom by die ore vashou en trek (verwys na Figuur 5.19). Hierdie emosie-gedrewe fisiese interaksie is baie soos wat Homer vir Bart sal verwurg. Maggie probeer die vrede bewaar en Hendrik te keer, net soos Marge altyd die vrede probeer bewaar tussen Bart en Homer. Dit laat my ook dink aan as ons stout was as kinders, waar ouers sou sê “ek gaan jou by jou ore ophang” of selfs as hulle jou aan die ore trek en vra “hoekom het jy die goed” (verwysend na die kind se ore). Hierdie selfde beeld word in *Vetkoekpaleis* bewerkstellig wanneer Ella vir Worsie insleep (Figuur 5.20) aan sy ore wanneer hy, volgens haar, verkeerd was.



**Figuur 5.18: Beelduittreksel van
Homer wat Bart verwurg**
Fox Media LLC, 2022



**Figuur 5.19: Beelduittreksel van
Hendrik wat vir Wimpie aan die ore
trek**
SABC, 2022



Figuur 5.20: Beelduittreksel van Ella Visagie wat Worsie se ore trek
SABC, 2022

In *The Simpsons* word die indruk geskep dat dit 'n voltydse werk is vir Marge om die Simpson-gesin uit die moeilikheid te hou. Marge is die enigste lid van die gesin wat kerkbywoning aanmoedig, wat 'n voorbeeld is van die skep en hanteer van roetines. Hierdie konsep kom ook voor in my herinneringe. Elke Sondag was dit vir my ma baie belangrik dat ons kerk toe moet gaan en tot 'n mate deel word van die kerk se gemeenskap. Hierdie het 'n weeklikse roetine geskep waar ons die Sondagoggend vroeg wakker gemaak word met 'n koppie koffie, regmaak vir kerk, kerk bywoon, waar die kinders Sondagskool moes bywoon, waarna ons altyd koffie gedrink het by die kerk en met die medekerkgangers geselsies aangeknoop het. Maggie vervul dieselfde organisatoriese rol as Marge en my ma, in *Orkney Snork Nie*. In *S04Ep03*, maak Maggie kos saam haar dogter (verwys na Figuur 5.22). Hulle staan in die kombuis, Maggie met 'n voorskoot aan, en mens sien die bestanddele, kombuistoerusting en hoe hulle die broodrolletjies voorberei. Haar karakter skep roetine in die episode, deur vir Wimpie te beveel om voor 12 uur die aand tuis te wees; haar manier hoe sy met haar vinger aandui (verwys na Figuur 5.21) skep die idee dat haar woord 'n opdrag is. Wimpie stem in deur sy kop te skud en vra toestemming om van haar voertuig gebruik te maak. In *S02Ep05* herinner Maggie vir Hendrik dat hy na sy 18 putjies gholf huis toe moet kom en nie eers kroeg toe nie, wat altyd tong in die kies as die 19de putjie (die klubhuis) verwys word. In my grootwordjare was daar baie verwys na die 19de putjie. My pa en ooms wat gholf gaan speel het, het ons geweet lei na eers 'n sessie by die 19de putjie, wat verwys na die kroeg by 'n gholfbaan, en dit sou gewoonlik die roetine of planne van die familie verander. In *S04Ep10*, Terwyl Maggie 'n operasie ondergaan om haar mangels te verwyder, spring haar ma in om by die huis te help, wat daartoe lei dat die kinders 'n skooldag misloop. Dit wys dat die ma se rol in roetine so belangrik is. Nog 'n voorbeeld is in *S03Ep06* wanneer Hendrik laat van die werk by die huis aankom, en beduie Maggie na haar horlosie om aan te dui hy is laat. Sy sê sy wou nie hê die kinders moes wag nie en hulle het

toe maar solank geëet. Hierdie verskeie scenario's stel voor dat roetine deur haar gehou word.



Figuur 5.21: Beelduittreksel van Wimpie en Clara
SABC. 2022



Figuur 5.22: Beelduittreksel van Maggie en Clara wat saam kos maak
SABC, 2022

Aandete speel ook 'n belangrike rol in die uitbeelding van die Versorger. In verskeie episodes van *The Simpsons* en *Orkney Snork Nie* word die gebruik uitgebeeld dat die volwassenes en meestal die ma's van die huishouding kos voorberei. In *Orkney Snork Nie* sien mens Maggie wat besig is om 'n gesonde ete voor te berei. 'n Voorbeeld is reeds bo genoem in S02Ep04 (Figuur 5.22), en dan weer in S04Ep03 voor die familie aansit vir ete. Wanneer Maggie kos voorberei kom die visuele teken van 'n voorskoot te vore, en dit gebeur in baie van die episodes. Worsie se karakter word ook baie in *Vetkoekpaleis* met 'n voorskoot gesien wanneer hy in die kombuis werk, en so ook Marge in *The Simpsons*. In S02Ep04 van *Orkney Snork Nie* sien die kyker die Van Tonder-familie om die tafel sit en eet. Maggie bedien die bord (Suid-/)Afrikaanse "kookkos" (rys, vleis en aartappels) wat sy vroeër voorberei het. Hierdie is 'n ete wat gereeld in my grootwordjare geëet is en ek en my vrou maak dit nou nog in ons eie huis.

Die sosiale konvensie in middelklas (Suid-/)Afrikaanse huishoudings om 'n huishulp te hê is eintlik noemenswaardig, wat nie net help om kos voor te berei nie maar ook met ander versorgereienskappe. Ek dink aan ons huishulp⁴⁷ tydens my grootwordjare. Die vrou het by ons gewerk van voor ek skool toe is en het afgetree toe ek op universiteit was. Sy het elke middag vir my gewag by die huis met 'n koppie tee vir ons altwee en het my geleer om Setswana te praat. Ek het in ruil dankie gesê deur vir haar 'n broodjie te maak. Sy het altyd geluister na al my kwale en my 'n drukkies gegee as ek hartseer was. Hierdie verskynsel het ek by my vriende se huise gesien en selfs in my tannie, wat langs ons gebly het, se huis. Hierdie tipe vertroosting kom voor wanneer Marge vir Lisa 'n koppie warm sjokolade maak wanneer sy verdrietig voel (soos gesien in Figuur 5.23). Om iemand te troos deur die

⁴⁷ Alhoewel ek erkenning wil gee aan hierdie besonderse vrou is dit as gevolg van etiese redes dat ek haar naam weerhou om haar identiteit te beskerm.

aanbied van 'n warm drankie of enige vorm van drankie is iets wat ook in die Afrikaanse sitkoms voorkom. In *Orkney Snork Nie*, S03Ep01, koester Maggie vir Yolanda deur haar te troos (verwys na Figuur 5.24) – sy sit langs haar op die bank en wil vir haar 'n koppie soet tee maak en iets soet saam met dit bedien. Soet tee is 'n wyse van koestering wat ek van kind af aan gewoond is. As dinge nie reg verloop nie dan maak my ma soet tee; my ouma ook. Dit was nie noodwendig altyd tee nie. Boeretroos is 'n gesegde wat verwys na koffie, wat die “boere” (wat ook kan verwys na Afrikaners) sal troos, en wanneer mens 'n vorm van trauma ervaar word 'n glas suikerwater ook aangebied om lae bloedsuiker te verhoed.

Verstroosting kom ook voor in die vorm van vashou of 'n drukkie gee. In *Vetkoekpaleis*, S01Ep01, hou Frikkadel vir Poppie vas omdat sy “insecure” voel. Die gebaar van 'n drukkie gee stel koestering voor. In dié geval het Frikkadel die moederfiguur ingeneem en eienskappe van die Versorger argetipe word geaktiveer en uitgebeeld. Baie keer in die geval waar ek gekoester is deur 'n versorgerfiguur was daar soms die geleentheid geskep waar dié ouer/versorgerfiguur vir my onderrig deur raad te bied. Die eienskap van die versorger wat onderrig voorsien word in die volgende afdeling bespreek.



**Figuur 5.23: Beelduittreksel van
Marge wat vir Lisa troos**
Fox Media LLC, 2022



**Figuur 5.24: Beelduittreksel van
Maggie wat vir Yolanda troos**
SABC, 2022

5.3.2 Voorsien onderrig

In *The Simpsons* is Marge die moralistiese krag in haar gesin en verskaf dikwels 'n grondstem te midde van haar gesin se manewales deur orde in die Simpson-huishouding te probeer handhaaf. Sy is ook uitgebeeld as 'n “killjoy”⁴⁸ wat poog om aktiwiteite, wat ander karakters pret vind, te stop en selfs te verbied – sy glo altyd sy het 'n goeie rede om dit te doen, al pla dit haar alleen en niemand anders nie. In S02Ep02 sien die kyker vir Hendrik en

⁴⁸ Hierdie verwysing na *killjoy* (letterlik om vreugde te vernietig of dood te maak) verwys spesifiek na die wyse waarop Marge dissipline handhaaf of die morele kompas van die gesin is en verwys ek nie na die feministiese term soos neergepen deur Sarah Ahmed (2017) in die *The Killjoy Manifesto* nie. Die Manifesto beliggaam die feministiese *killjoy* - 'n dekonstruksie van dominante Eurosentryse, manlike en heteronormatiewe troppe van “geluk”, “vreugde” en “troos” deur geluk te vind deur ongemak te veroorsaak.

Ouboet vir Wimpie leer om aan 'n kar te werk. Al die mans word altyd in die garage gesien en die vrouens in die kombuis, 'n algemene stereotipiese beeld wat gereeld oorgedra word. In *Orkney Snork Nie*, S03Ep02, vra Maggie of die kinders weet hoe om Engels te praat en te verstaan. Sy lewer kommentaar oor wat hulle kan sê en wil ook hoor waar hulle dit geleer het. In dieselfde reeks, S04Ep06, staan Maggie by Wimpie wat besig is om huiswerk te doen. Dit laat my dink aan my ma wat my broer moes help met sy huiswerk, ek onthou ook hoe sy tydens die sessies die onderrig wat hy by die skool ontvang het bevraagteken het. Sy sou byvoorbeeld stel dat “sy nie weet hoekom sy die skool betaal as hy nie eers die werk kan doen nie”. Onderrig hou gewoonlik verband met skoolgaan en 'n verskynsel van hierdie argetipiese eienskap is die onderwysers wat ons geleer het van allerhande vakke, wyskede en soms maniere. Onderwysers is ons Versorgers as ons ouers by die werk is. Hulle is ons kognitiewe Versorgers deur die dag by die skool.

In S01Ep03 van *Vetkoekpaleis* vertel Worsie met visuele taal en vleierende heupbewegings dat Boeboe hom geleer het dat hoe jy jou liggaam gebruik 'n belangrike deel van diens is. Hierdie kan geïnterpreteer word dat die Versorger argetipe in Boeboe geaktiveer is en vir Worsie onderrig oor dienslewering. Nog so voorbeeld is in S01Ep11 wanneer Boeboe die mans oefeninge leer om gewig te kan verloor. Worsie het rugbyklere aan, 'n kort “PT”⁴⁹ broek en 'n rugbytrui, en oom Frikkadel 'n volle sweetpak, rugbytrui en tekkies. Hulle volg haar aërobiese oefening deur by haar te leer. Hierdie vorm van onderrig, wat 'n eienskap van die Versorger is, skakel ook in met die volgende eienskap, omdat Boeboe die gevoel van gemeenskap aanmoedig deur 'n span aktiwiteit in 'n onderriggeleentheid te omskep.

5.3.3 Moedig die gevoel van gemeenskap aan

Soos reeds genoem in afdeling 5.3.1, word verwys na Marge as 'n toegewyde kerkganger, al is dit soms moeilik om die hele gesin te kry om dit by te woon. Sy laat nie toe dat haar gesin se manewales in haar heilsaamheid se pad staan nie. Sy moedig ook gereeld die gesin aan om saam haar kerk toe te gaan, dus skep sy die geleentheid vir haar familie om deel te vorm van die kerk se gemeenskap. Maggie in *Orkney Snork Nie* vervul dieselfde taak. Maggie se manier om gemeenskap aan te moedig in haar gesin kom ook voor wanneer hulle by die huis is, waar Maggie altyd tafel dek, en vir die familie geleentheid skep om saam te eet of koffie om die kombuistafel te drink. Hierdie gedagte het my dadelik laat dink aan verskeie figure binne my outo-etnografie. Ek dink onmiddellik aan my twee oumas, wat kontrasterend is in hulle fisiese voorkoms maar beide weerspieël hierdie kenmerkende eienskappe van die *Versorger* argetipe.

⁴⁹ 'n PT broek in die (Suid/-)Afrikaanse konteks verwys na 'n kortbroek wat deur seuns en mans gedra word wanneer hulle rugby of krieket speel.

Die een was 'n beroepsvrou wat vir jare by dieselfde motorhandelaarmaatskappy gewerk het en die ander een 'n huisvrou wat elke dag verskeie gaste geakkommodeer het met 'n koppie tee of koffie rondom 'n eetkamertafel of op 'n stoep met draad tuinstoele omring met 'n spogtuin. Visueel onthou ek fyn koppies vir die ouer vriendinne en vir die kleiner kinders was dit 'n mengelmoes van verskillende bekiers. Hierdie was gewoonlik bedien op 'n silwer skinkbord, of 'n silwerskinkbord met 'n blommotief gedruk. Verder onthou ek daarmee saam was daar gewoonlik *Marie*-beskuitjies⁵⁰ en soms ander lekkernye soos melktert of tuisgemaakte soetgoed. Ons het gewoonlik ook buite op die stoep gesit in die winterson, al die wit ysterstoele met 'n gaas by die sitvlak om die stoep gepak. In die winter was die modus operandi dat almal gewoonlik met etenstyd om die eetkamertafel sit – 'n ronde eetkamertafel wat kan uittrek om nog meer mense te bedien. Die hele tafel was bedek met 'n gehekelde wit tafeldoek. Alhoewel die tafeldoek altyd skoon was, het ek soms opgelet dat daar vlekmerke van al die jare se kuier om die tafel op die fraaiings van die tafeldoek gesien kon word. Orals om die TV-kamer was daar wat ons na verwys as “kaggelkakkies” of afstofgoed – klein versierings vertoon in opgehangde modulêre vertoonkaste of op die buffetkas wat altyd agter my ouma se sitplek was. Direk langs haar eetkamer was die kombuis vir naby toegang tot nog 'n koppie tee indien iemand s'n klaar was. Die kombuis is veral prominent in my geheue vasgebrand. Die staal kombuiskaste (wat my herinner aan die kombuis van *The Simpsons* en die kombuis in *Vetkoekpaleis*) wat ek nie in ons eie meer moderne huis gesien het nie, maar partykeer in vriende se huise. Die idiosinkratiese herinnering kom alles voor in spesifieke tye waar ons deur my ouma genooi was om tee drink, waar sy gereeld mense genooi het en waar die samekoms by haar huis vir my die gevoel van gemeenskap uitbeeld. Hierdie eienskap om 'n gevoel van gemeenskap te skep hou verband met die laaste eienskap van die Versorger argetipe dat hulle hulpvaardig is en deur liefde en opoffering 'n verskil wil maak, en hierdie eienskap word beskryf in die volgende afdeling.

5.3.4 Hulpvaardig en wil graag 'n verskil maak deur liefde en opoffering

Marge in *The Simpsons* se grootste opoffering aan haar gesin was haar loopbaan. Dit kan immers nogal afgesonder voel om die meeste van die tyd by die huis te wees terwyl jou man by die werk is en om net jou klein kinders vir geselskap te hê. Daar is verskeie episodes wat Marge wel af en toe werk, maar die meeste van die tyd bly sy by die huis en sorg vir haar kinders en man. Die beeld van Marge wat gesien word stryk, kosmaak en huis skoonmaak is reeds bespreek in afdeling 5.3.1, en soos reeds genoem, in daardie sin het Maggie van *Orkney Snork Nie* en Poppie van *Vetkoekpaleis* dieselfde opofferings gemaak. Alhoewel my

⁵⁰ 'n Mariebeskuitjie is 'n ronde koekie vervaardig deur onder andere die Bakers bakkerijgroep, en het gewoonlik die naam “Marie” op sy oppervlak ge-“deboss”, waarvan die rante ook met 'n patroonontwerp “deboss” is.

ma 'n beroepsvrou is, herinner hierdie karakters my onmiddellik aan my ma. Ek kan haar enige tyd van die dag of nag bel en vir hulp vra. Ek weet sy sal haar onmiddellike take staak om my by te staan of hulp aan te bied; so ook my vriende se ma's vir hulle, my ouma, my tannies, en my studieleiers. Hierdie versorgingseienskap sien ek ook in manlike figure, soos van my ooms, my broer en vriende. Hierdie argetipiese eienskap word ook gedeel met ander neo-argetipes, soos die Held.

Hierdie gedagte bring dit my terug na 'n entrepreneursdag by die skool. Ek wou deelneem deur kaaswors op stokkies te verkoop. My ma en pa het albei verlof geneem om my te help. Tydens dié dag het ek geleer van begroting, skuld betaal en hoe om kaaswors te braai. 'n Soortgelyke toneel speel af in *Orkney Snork Nie*, S02Ep03, waar Maggie vir haar dogter help om kolwyntjies te bak vir die skool (verwys na Figuur 5.25). Daar loop iets fout en sy sê “daai skool moet my nooit weer iets vra nie”. Hierdie beeld kom baie op met my as kind. My ma wat gesê het die skoolgeld word betaal maar ons moet nog steeds goed bak en geld insamel en die skool moet haar nooit weer iets vra nie, alhoewel sy tog nog steeds altyd gehelp het as ek gevra het. Die opoffering wat die Versorger argetipe in *Vetkoekpaleis*, S01Ep02, maak is wanneer Frikkadel se besigheid goed doen en Frikkadel hulp benodig. Poppie los haar dag se taak, trek 'n uniform aan en help as 'n kelnerin. Hierdie is nog 'n voorbeeld waar 'n vrou haar dag se take los om 'n opoffering te maak deur hulpvaardig te wees. In S03Ep04, help Yolanda (Ouboet se vrou) vir Ouboet deur vir hom pap te maak en brood te smeer vir sy besigheid waar hy boerewors verkoop langs die pad, alhoewel sy nie saam daar gaan werk nie want haar ouers het gesê sy mag nie op die straat werk nie. Hierdie laat my dink aan familie braaidae. Die sosiale konvensie was dat die mans gewoonlik by die vuur was en het die vleis voorberei terwyl die vrouens die broodrolletjies gesmeer het. Ook interessant is dat die mans gewoonlik al die benodigdhede vir die vleis en braai sou koop en die vrouens die benodigdhede vir die bykosse. Alhoewel om vir die gesin kos te maak in die vorige afdelings gekoppel word aan die Versorger neo-argetipe, word hierdie idee verder geneem in die bespreking van die Leier argetipe, waar voorsiening van basiese behoeftes en die leiding daarvan neem aan hierdie argetipe gekoppel word.



Figuur 5.25: Beelduittreksel van Clara en Maggie wat kolwyntjies bak
SABC, 2022

5.4 Die Leier binne *The Simpsons*, *Vetkoek Paleis*, *Orkney Snork Nie* en my outo-etnografiese herinneringe

Die Leier, soos geïdentifiseer en geanaliseer binne die gekose sitkoms, asook my eie outo-etnografiese herinneringe, word in hierdie afdeling ontleed. Hierdie ontleding word hanteer en gebaseer op Tabel 4.5 in Hoofstuk 4, wat die kenmerkende eienskappe van die Leier uiteensit. Die eerste stel eienskappe wat ontleed word handel oor die wyse waarop die Leier argetipe regeer en besluitneming toepas in hul koninkryk.

5.4.1 Die Leier regeer deur beheer te neem, besluitneming toe te pas en bestuur hul koninkryk

Die eerste karakter wat hierdie eienskap verteenwoordig is Homer: die pa en leier van die Simpson-gesin en huishouding. Hy is ook die broodwinner. Soos reeds genoem in die eerste afdeling van hierdie hoofstuk, stel Homer dat hy die reëls van die huis bepaal en dat die res hom moet volg, maak nie saak hoe absurd dit mag wees nie, soos wanneer hy Bart dwing om ongesond te eet en vir hom sê hy moet botter op sy spek smeer en dit eet. Dit is 'n vreemde versoek, maar wys dat hy totale mag oor die huishouding het. Dit is duidelik in hierdie interaksie dat die skadu-leier en, tot 'n sekondêre neo-argetipe, eienskappe van die Nar neo-argetipe in Homer geaktiveer is. Die idee van die man as baas manifesteer ook in *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis*. In *Orkney Snork Nie*, S03Ep01, kom Hendrik by die huis aan van die werk. Hy het sy baadjie in sy arm, das aan en 'n kosblik wat sê "Skofbaas". 'n Persoon met die titel van "Baas" word gesien as iemand wat in beheer is. 'n Gesegde soos "baas van die plaas" kom ook na vore in my herinneringe. "Baas van die plaas" verwys na die witman of altans boer wat grond besit en dus die baas van daardie plaas is, en in die

sitkom, van die huis.⁵¹ Dieselfde gesegde wat hier te vore kom is “Wie dra die broek?” Die outydse sosiale konvensie was dat ’n man ’n broek dra en ’n vrou ’n rok, wat dus met die idee speel dat die een wat die broek dra eintlik die huishouding regeer. ’n Voorbeeld van die geval in *Orkney Snork Nie* is dat in *S02Ep05* gaan haal Hendrik vir Wimpie en sy maat na hulle uitgevang is met ’n triek by die skool. Maggie probeer Hendrik oorreed om met Wimpie te raas maar Hendrik kom op vir Wimpie se verdediging deur te sê dat dit ’n ding is wat seuns doen omdat sy vriende hom uitgedaag het. Dit is opvallend dat hy op sy enkelsitplekbank sit soos ’n koninklike op ’n troon terwyl hierdie gesprek gevoer word (Figuur 5.26). Uit hierdie stoel beveel hy ook sy dogter om te gaan koffie maak. Sy staan dadelik op en gaan doen wat die bevel sê. Hendrik is ’n duidelike voorbeeld van ’n karakter wat van hierdie leiereienskappe verteenwoordig.



Figuur 5.26: Beelduittreksel van Maggie en Hendrik voer ’n gesprek
SABC, 2022

Verder in *Orkney Snork Nie S02Ep04*, voordat almal eet, beveel hy sy seun om te bid. Almal buig hul koppe en Wimpie sê ’n algemene Afrikaanse gebed op: “Seën Here wat ons eet, laat ons U naam nimmer vergeet”.⁵² Hy maak egter gebruik van humor in die tweede helfte van die gebed om sy pa se outoriteit te ondermyn deur om verder te vra dat “Die Here sy pa kan help om by sy dieet te kan bly om weer die gholfbal te kan sien oor sy maag”. In dié geval brei Wimpie uit om te vra en kommentaar te lewer oor sy pa se eetgewoontes. Die beeld van ’n boeppens of bierpens kom ook voor in my herinneringe. Ooms – of volwasse mans – kry boeppense of stywe pense, wat verwys na ’n buik wat uitsteek wat veroorsaak word deur oortollige abdominale vet, wat geassosieer word met ’n verhoogde risiko van verskeie gesondheidskomplikasies. In die geval is dit van te veel bier drink of van wat hulle

⁵¹ Ek is bewus van die histories politiese gelaaide Afrikaanse term, weens die ongelykhede van apartheid en die rasverdeelde verhouding tussen boere en hul werkers.

⁵² Hierdie gebed beteken dat as Christene vra die Van Tonder-gesin vir hul God dat hy die kos sal seën wat hulle gaan eet en vra hul God dat hy hul nooit sal vergeet nie [dus sal beskerm].

eet. Dit beeld visueel die gedagte uit dat hulle bier kan bekostig en groot hoeveelhede daarvan kan drink. Die fisiese voorkoms van 'n bierpens gaan gewoonlik gepaard met 'n halfmaankroon, wat ook in *The Simpsons* te sien is. In *S24Ep20* van *The Simpsons* steek Homer sy bles weg onder 'n hoed. Hy is duidelik ongelukkig oor die feit dat hy bles is en hy is skaam oor sy haarverlies. In verskeie episodes word daar verwys hoe hy meer soos 'n man gevoel het met sy hare. Hy kry tot 'n promosie by die werk oor hy weer 'n vol kop hare het. In die episode "Homer's young hair days" is dit duidelik dat hy al vroeër begin hare verloor het, sy haarlyn beweeg laag om sy kop maar hy klou vas aan die hare en skeer dit nie af nie. Terugtrekkende hare word baie keer gesien as 'n visuele aanduiding van veroudering. Alhoewel dit soms vir mans in teer sakie, is word die beeld visueel gebruik om hul wysheid te beklemtoon, net soos grys hare. Ek onthou hoe ooms enige bespotting wat na hulle verwys is, of teen gestry het of omgekeer het na 'n bevel wat die situasie deflekteer. In *Orkney Snork Nie*, *S02Ep04* (verwys na Figuur 5.27) stel Hendrik voor dat sy seun hom nie moet teëpraat deur sy kennis te ondermyn nie en gee dan vir hom die opdrag of bevel om sy gholfstokke in die motorhuis te gaan bêre. Hierdie opdrag deur Hendrik skakel in by die idee dat omdat hy ouer is, dit vir hom die reg gee om die jonger karakters te beheer. Soos Hendrik vir sy vrou en kinders regeer en beheer, neem hy die rol in van die baas van die huis, waar die res van die gesin as werknemers optree in sy besigheid (huishouding).

Werknemers wat regeer word, kom ook voor in *Vetkoekpaleis*, *S02Ep02*: Frikkadel sit by die toonbank op 'n hoë stoel en lees die koerant se daaglikse sake en nuus. Elke episode begin met hom in hierdie posisie en Worsie wat vir hom koffie bring (Figuur 5.28). In my herinneringe het my pa elke oggend by die toonbank van die kombuis gesit en die koerant gelee oor die daaglikse nuus wat hom interesseer het. Ons is ook ingelig van goed wat hy gevoel het belangrik was vir ons om te weet. Uit hierdie herinnering spruit die visuele beeld van my pa se twee hande wat 'n koerant vashou en 'n koppie koffie langs hom. Die eienskap van regeer kom nog voor in *Vetkoekpaleis*, *S01Ep10*, waar Frikkadel staan en kyk hoe Worsie die werk in die kombuis doen en gee vir hom 'n bevel om nog vetkoeke te maak. Dieselfde hiërargiese dinamika kom na vore wanneer Hendrik ook kyk hoe die seuns in die garage aan die kar werk en net bevele gee maar nie self die werk doen nie. Hierdie kom ook voor in my herinneringe en ek, my broers en seunsvriende het dit baie ervaar. As ons iets moes doen het ons seuns die take verrig en die mans het deur aanwysings net vertel hoe ons dit moet doen. Die visuele beeld wat hier voorkom is 'n volwasse se uitgestrekte arm en wysvinger wat in 'n rigting wys.



**Figuur 5.27: Beelduittreksel van
Hendrik wat vinger wys**
SABC, 2022



**Figuur 5.28: Beelduittreksel Worsie
wat vir Frik koffie bedien**
SABC. 2022

Dit is duidelik dat die pa-figure, naamlik Homer, Hendrik en Frikkadel aspekte van hul eie onderskeie koninkryke regeer. Dit word nie in elke situasie deur hul families of werknemers goed ontvang nie, maar in meeste van die voorbeelde kan mens sien hoe die idee van 'n pa wat uitgebeeld word as 'n koninklike op 'n troon gesien kan word, maar hierdie Leier eienskappe kom nie net in mans voor nie. In die geval van Lisa in *The Simpsons* kom haar heerskappy voor in haar skoolomgewing, in *S9Ep23* word sy aangewys as die *Hall Monitor* en later in *S15Ep03* as *Student Body President*, onderskeidelik gelykstaande in die Suid-Afrikaanse skoolkonteks as 'n leier en hoofmeisie. Met hierdie rolle kry sy die mag en ag oor medeleerders en handhaaf dissipline tot en met haar limiete. Alhoewel daar nie soortgelyke karakters in *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis* is nie, kan ek vereenselwig met Lisa. Ek self op skool was behep met skoolwerk, kulturele naskoolse aktiwiteite en het ook deel gevorm van leierposisies. Die visuele beelde wat hier na vore kom is die balkies, sertifikate, Eisteddfods, prysuitdelings en lapelwapen wat gepaard gaan met die tipe prestasies en magsposisies. Die magsposisie, soos voorheen bespreek, word gewoonlik gekoppel aan 'n volwasse wat ouerlike gesag het oor jonger mense. In hierdie geval word die magsposisie oorgedra aan skoolleerders, maar steeds deur die toestemming van volwassenes soos skoolonderwysers. Die doel van hierdie magsverplasing is om groter harmonie en reëls in die koninkryk te onderhou, en hierdie vorm deel van die volgende stel eienskappe wat in die volgende afdeling bespreek word.

5.4.2 Skep en onderhou harmonie en verskaf veiligheid en basiese behoeftes

Nog 'n eienskap van die Leier argetipe waaraan Homer Simpson nie voldoen nie is die wyse waarop hy wanorde skep eerder as harmonie, nie net as ouerfiguur nie, maar ook in sy traagheid by sy werk. Homer is die hoof van die huishouding en die leier van die

Simpson-gesin. As Homer 'n idee het of 'n plan uitwerk, volg die res van die gesin gewoonlik saam, selfs as sy idees ontwrigtend is. Dit is wel belangrik om te erken dat hy die broodwinner van die gesin is en die basiese behoeftes van sy familie verskaf, maar die harmonie en emosionele veiligheid word oorgelaat aan Marge wat reeds ook meeste van die Versorger se take beheer.

In terme van karakterontwerp, kommunikeer Homer Simpson se fisieke voorkoms sy gebrek aan orde en harmonie as 'n leier. Homer word dikwels uitgebeeld as oorgewig, met 'n ronde maag en 'n gebuigde houding wat sy luiheid en gebrek aan dissipline oordra. Sy hangende oë en gebuigde skouers dui ook op 'n gebrek aan fokus en energie. Hierdie fisieke eienskappe staan in kontras met dié wat tipies geassosieer word met sterk en bekwame leiers, soos 'n regop houding en 'n gespierde bou. Verder dra Homer se klere en kledingkeuses ook by tot sy visuele uitbeelding as 'n chaotiese leier. Hy word dikwels gesien met 'n wit hemp en blou broek, wat eenvoudig, informeel en onopvallend is. Hierdie eenvoudige uitrusting versterk sy rol as 'n onopmerklike, ongeorganiseerde leier wat nie voorkoms of aanbidding prioritiseer nie. Oor die algemeen kommunikeer Homer se fisieke voorkoms en klerekeuses sy gebrek aan orde en harmonie as 'n leier, sowel as sy gebrek aan belangstelling in voorkoms en aanbidding.

Dit is vir my opvallend dat in meeste van hierdie voorbeelde die vrou in die huwelik die harmonie skep en selfs beskerming, gewoonlik gepaard met 'n eienskap van vertroosting soos dit voorkom in die Versorger neo-argetipe. Marge in *The Simpsons* beskerm Bart van Homer se geweld, Maggie beskerm vir Wimpie van Hendrik en Poppie beskerm Worsie teen Frikkadel. In my eie idiosinkratiese herinneringe is dit my ma of ouma wat ons beskerm daarteen om getug te word deur ons ouers deur namens ons te pleit, of ons nou skuldig was of nie. Dit was gewoonlik om harmonie in die huishouding te skep, net soos in die sitkomvoorbeelde wat hierbo genoem word. Die Leier argetipe is nie slegs gekoppel aan die pa-figuur in die familiekonsep nie, dit is dualistiese gedeelde eienskappe wat deur beide die ma en pa gedeel word, en soms die ouer sibbe. Hierdie verskynsel kan ek terugtrek na dit wat reeds in afdeling 5.4.1 bespreek is, dat die Leier argetipe soms geaktiveer word wanneer een karakter ouer as die ander karakters is. Hierdie dualistiese gedeelde eienskappe kom ook voor in die volgende eienskap wat handel oor die visie wat geskep word vir die Leier neo-argetipe se koninkryk. Soos reeds genoem in die Versorger afdeling, vertel Maggie vir Hendrik van 'n dogtertjie wat nie 'n huis het nie, sy gee 'n visie vir Hendrik van die kinders se ma wat oorlede is en die pa nie vir basiese behoeftes kan sorg nie. Hendrik stem in om vir haar 'n veilige plek te gee en aan basiese behoeftes te voorsien. Dus word hier in hierdie geval twee eienskappe van die Leier neo-argetipe uitgebeeld en gesamentlik deur die ouerfigure toegepas. In hierdie episode sê Hendrik vir Wimpie om die

slaapkamer reg te kry en pienk fraai beddegoed op te sit, want volgens hom is die kleur pienk vir meisies beskore. Hendrik noem hy wil haar laat tuis voel omdat sy al genoeg smart ervaar het.

Nog 'n voorbeeld waar die Leier basiese behoeftes en veiligheid vir die karakters in sy koninkryk verskaf is in *Vetkoekpaleis*. Frikkadel Delpont verskaf finansiële sekuriteit en indirek basiese behoeftes aan sy werknemers en vrou as broodwinner en eienaar van die besigheid. Dit is sy dag tot dag take, bestuur en besluitneming wat bepaal of die maatskappy winsgewend is of nie en sodra daar wanorde uitbreek in die werkplek van die *Vetkoekpaleis* is dit Frikkadel se stelling "hokaai ons werk hier met kos" wat die werkplek weer tot kalmte en produktiwiteit bring. Hierdie bevel gaan ook gewoonlik gepaard met dieselfde vingerwysaksie wat reeds in afdeling 5.3.1 bespreek is (sien figuur 5.29). Frikkadel se bevele word gehoor en toegepas aangesien hy tot 'n mate beheer het oor die karakters se harmonie, veiligheid en basiese behoeftes, en saam met hierdie eienskappe moet hy as die baas en die leier van die besigheid visie skep vir die besigheid. Hierdie is ook 'n eienskap wat aan die Leier argetipe toegeskryf word.



Figuur 5.29: Beelduittreksel van Frik wat vinger wys
SABC, 2022

5.4.3 Visie vir sy koninkryk

Daar is verskeie kere waar Homer Simpson idees voorlê om vinnig geld te maak vir sy familie. Sy visie vir sy koninkryk is nooit goed deurdink nie en lei gewoonlik na een of ander satiriese situasie. 'n Voorbeeld hiervan is in *S06Ep02* waar Homer op 'n suikervragmotor afkom wat neergestort het en sy vrag oor die pad gemors het. Hy sleep die suiker vinnig huis toe na sy agterplaas en besluit hy kan ryk word deur suiker van deur tot deur te verkoop. Wanneer Marge hom probeer ontmoedig deur vir hom te sê die supermark verkoop reeds sakke suiker vir baie minder as wat hy dit verkoop en dat hul suiker nie vol klippe en glas is nie, redeneer Homer "Dit is minerale!" en gaan voort met sy plan. Hy raak egter gou behep

om sy kosbare suiker teen diewe te beskerm en terwyl hy sy voorraad oppas, lok dit die suikerbye. In *Vetkoekpaleis*, *S01Ep01*, vertel Frik vir Poppie sy plan vir 'n beter toekoms deur sy nuwe besigheid. "Frik se *Takeaway* plek". Dit is die titel wat hy aan sy besigheid voorskryf en hy gebruik sy pensioengeld om die plek te koop. Hy stel voor hy is te oud om 'n werk te kry. Hy moet sy eie besigheid begin. Verder in *Vetkoekpaleis*, *S01Ep02*, sê Frikkadel vir Worsie kliënte sal kom, en bied hy dus visie vir sy koninkryk. Hy het meer as 500 pamflette laat druk wat voorstel dat hy 'n plan het om besigheid in te bring. Hierdie plan laat my onmiddellik dink aan die gesegde "n Boer maak 'n plan". Hierdie gesegde is deel van die idealistiese sienswyse wat die Afrikaner gebruik om nie tou op te gooi nie, maar eerder 'n plan te maak wanneer hulle 'n draak in die gesig staar. In hierdie geval kan Frik se optimisme ook geïnterpreteer word as 'n eienskap van die Onskuldige.

Orkney Snork Nie bied talle voorbeelde waar Hendrik visie skep vir die huishouding, maar in *S03Ep04* bied Ouboet, wat geïnterpreteer kan word as 'n Nar neo-argetipe, 'n visie vir die gesin om vinnig geld te maak. Hy stel voor dat hy 'n grassnyer se motor kan stel om nog vinniger te sny, hy glo dat mense sal toustaan om hulle grassnyers so te stel, maar met sy eerste toetslopie breek of ontplof hy die masjien en kom die gesin agter dit is te gevaarlik om hierdie idee te volg, dus het sy poging om hierdie eienskap aan te neem gefaal omdat die res van die koninkryk dit nie wou volg nie. Ek kan in my idiosinkratiese herinneringe aan baie oomblikke dink waar my eie pa en selfs my een oom idees vir nuwe besighede gehad het en selfs waar hulle dié besighede begin het. Gewoonlik het hierdie idee gepaard gegaan met redes en motivering, soos Ouboet ook gedoen het, waarom hierdie besigheid 'n sukses sal wees. Die idee van visie vir sy koninkryk speel ook vir my af in die wyse waar die pa-figuur besluit wat op die televisie gewys word; die beeld word geskep van 'n koning wat sy swaard (afstandbeheer) of towerstaf van bevel waai waarna sy koninkryk moet kyk en sodoende visie vir die familie gee.

In *Orkney Snork Nie*, *S03Ep10*, verwys Hendrik na sy televisie en dat hy rugby daarop gaan kyk. In ons huis, my vriende s'n en familie was dit algemeen dat Ma haar sepies "record" of opneem om later te kyk as pa rugby kyk. My pa was ook altyd in beheer van die afstandbeheer. In *S04Ep01* stel Hendrik dat dit sy afstandbeheer is en dat net hy weet hoe dit werk. Oupa sê ook dat 'n afstandbeheer beter is as kinders omdat dit nie terugpraat as hy kanale wil verander nie. Dit skep die beeld dat kinders rondgestuur kan word. In my herinneringe kom die idee ook voor my dat my ouer broer, en ek later ouer as my jonger broer, beheer oor hierdie afstandbeheer gehad het. Hierdie verskynsels kan weer teruggetrek word na die idee dat ouderdom 'n rol speel in die aktivering van Leier-eienskappe. Soos reeds genoem, is 'n onderwerp wat hiermee gekoppel is rugby, en dit is onvermydelik. Dit is 'n tema wat veral deur Afrikaanse mans bespreek word. Grundling

(2008:75) gaan hiermee akkoord en stel dat min Afrikanermans nie op een of ander manier deur rugby gekonfronteer is toe hulle nog op skool was nie. Belangstelling in die sport word dikwels van die vader na die seun oorgedra, en dit is juis in hierdie intieme proses van oordrag dat gemeenskaplikhede gedeel word (Grundling, 2008:69). Dit word na verwys in *Vetkoekpaleis* en figureer prominent in my idiosinkratiese herinneringe. In *Vetkoekpaleis* word daar vele kere na die eienaar se gunsteling rugbyspan verwys, sy restaurant word volgens die span se tema versier, hy besluit dit is die span waarvoor gestem moet word en in sy koninkryk is dit finaal. Net so in ons huis was dit my pa se span vir wie ons geskree het. Saterdag was beplan rondom rugbywedstryde. As seun het ek nie rugby gespeel nie en het nooit werklike belangstelling gehad in die sportsoort nie, maar moes nog steeds dit saam op die televisie kyk en na die rugbywedstryde gaan kyk het. Ek moes ook ten minste probeer deelneem. Nou later jare kyk ek slegs rugby wanneer die Springbokke⁵³ speel. Saam met rugby speel kom visueel die beeld van rugbytruie, PT broeke, toks-sakke, toks⁵⁴, waterbottels en lemoene. Saam met rugby-ondersteuning kom die visuele idee van rugbytruie, bierbottels, bakke met “chips”, biltong, brandewyn en braai, sowel as al die mans wat rondom die televisie staan en vir die skeidsregter skree. Die aksie om rugby te kyk skakel nie net in by die eienskap om visie vir die Leier argetipe se koninkryk te skep nie, maar ook in een van die Nar neo-argetipe se eienskappe wat die verwerping van verantwoordelikhede behels en sodoende vir die oomblik te leef en iets te doen wat die karakter geniet. Hierdie eienskap sal in die volgende afdeling onder die Nar argetipe bespreek word.

5.5 Die Nar binne *The Simpsons*, *Vetkoek Paleis*, *Orkney Snork Nie* en my outo-etnografiese herinneringe

Die laaste argetipe wat geïdentifiseer en geanaliseer sal word is die Nar, soos uitgebeeld en onthou binne die gekose sitkoms asook my eie outo-etnografiese herinneringe. Hierdie ontleding geskied aan die hand van die volgende kenmerkende eienskappe wat bespreek is in Tabel 4.6 in Hoofstuk 4. Die eerste eienskap wat bespreek word handel oor die verwerping van verantwoordelikhede en om in die oomblik te leef.

5.5.1 Leef vir die oomblik en verwerp verantwoordelikhede

Bart Simpson word van die kyker se eerste oogopslag op die seun bewus van die feit gemaak dat hy as ongehoorsaam gesien kan word. Soos voorheen genoem in die inleidende toneel sien mens Bart wat voor 'n swartbord staan en wat mens kan aflei in

⁵³ Die Springbokke is Suid-Afrika se Nasionale Rugbyspan.

⁵⁴ Toks, of altans rugbystewels, is gespesialiseerde skoene wat deur rugbyspelers gedra word met klampe of knoppies op die sool om greep en stabiliteit op die veld te bied.

detensie herhaaldelik sinne moet voltooi oor wat hy nie moet doen nie. In *S05Ep12* sien mens Bart wat op die bord skyf “my homework was not stolen by a one armed man”. Hierdie kan op twee maniere interpreteer word: eerstens kan dit ’n kulturele verwysing wees na die 1952 TV-reeks *The Fugitive*⁵⁵ of, tweedens, dat Bart moontlik vir die onderwyser gejok het waarom sy huiswerk nie gedoen is nie en dus detensie moet sit. Hierdie beeld kom ook in my eie herinneringe voor, nie net as leier wat moes toesig hou oor detensieleerders nie, maar ook wanneer ek myself aan die verkeerde kant van orde gekry het en self detensie moes sit. In my geval moes ons dit wat ons verkeerd gedoen het herhaaldelik in ’n boek neergepen het. In *S01Ep01* vang Hendrik vir Wimpie en sy vriend besig om te rook terwyl hulle afwesig is van skool sonder toestemming. Om afwesig te wees van skool sonder toestemming is ook ’n voorbeeld van verantwoordelikhede verwerp en kan ook inskakel met die volgende eienskap wat handel oor onverantwoordelike besluitneming. Hierdie eienskap kan skakel aan die karakter se psigologiese aspekte en morele kompas. In *Vetkoekpaleis*, *S02Ep02*, word Worsie gevang besig om met die deeg te speel in plaas van om vetkoek te maak. Soos gesien in Figuur 5.31 en in *S01Ep10*, word hy gesien agteroor op sy stoel (verwys na Figuur 5.30) sit besig om ’n tydskrif te lees. In hierdie laaste geval verwerp hy sy verantwoordelikheid as kok. Soos in die vorige afdeling genoem is die nie net karakters wat dominant gelei word deur Nar argetipe eienskappe wat hierdie eienskappe kan aanneem nie, maar die Leier, Versorger en Onskuldige argetipe kan van hierdie eienskappe uitbeeld.

In die Leier se geval is dit waar hy sy werk, wat help om te voorsien aan sy koninkryk, se take versuim, of in die Versorger, soos voorgestel in afdeling 5.2.1, is dit wanneer hulle kies om eerder sepies te kyk as om huistake te verrig. Die tydelike verwerping van hierdie verantwoordelikhede is nie ’n negatiewe eienskap van die karakter nie, maar eerder ’n kenteken van ’n multidimensionele karakter wat verskeie neo-argetipes aktiveer. Hierdie eienskap word ook gekoppel aan die volgende eienskap van die Nar wat bespreek sal word en handel oor onverantwoordelike en impulsiewe besluitneming.

⁵⁵ Die ikoniese lyn “my homework was not stolen by a one armed man” wat herhaaldelik deur Bart Simpson geskryf is in die openingskrediete van *The Simpsons* (1989-2021) sinspeel op die uitgangspunt van die 1952 TV-reeks *The Fugitive*, waarin die hoofkarakter valslik beskuldig word van die moord op sy vrou, die man gaan op die vlug om sy naam skoon te maak en die ontwykende eenarmige man te vind wat die misdaad gepleeg het (Easter, 2021).



**Figuur 5.30: Beelduittreksel van
Worsie wat agteroor lê**
SABC, 2022



**Figuur 5.31: Beelduittreksel van
Worsie wat met deeg speel**
SABC, 2022

5.5.2 Impulsiewe en onverantwoordelike besluitneming en is nie gepla oor wat ander van hom dink nie

In *The Simpsons*, S10Ep03, word Bart word deur sy vriend uitgedaag om 'n voël met 'n BB geweer of windbuks te skiet. Hy probeer mis want hy weet dit is verkeerd, maar gaan nog steeds voort om te skiet. Hy skiet per ongeluk die voël dood en dan wys deur sy liggaamstaal en sy gesig wat hartseer lyk dat hy nie gelukkig is oor die aksie wat hy so pas geneem het nie. Sy liggaamstaal toon 'n mate van ongemak en onsekerheid oor die situasie, en hy huiwer om die geweer te gebruik. Sy oë is wyd oop en sy gesigsuitdrukking dui op 'n gevoel van onrus en ongemak. Sy skouers is ook effens opgetrek, wat kan dui op 'n gevoel van beklemming of spanning. Nadat hy per ongeluk die voël doodskiet, verander Bart se liggaamstaal. Hy val agteroor en sy oë rek wyd oop, wat kan dui op 'n skok of verrassing oor wat nou net gebeur het. Sy gesigsuitdrukking word ook gespanne en hy kyk weg van die voël, wat dalk dui op skuldgevoelens of berou oor sy daad. Die verandering in Bart se liggaamstaal dui op 'n verandering in sy emosionele toestand en hoe hy voel oor die situasie. Dit illustreer hoe liggaamstaal kan help om 'n karakter se emosies en innerlike toestand aan die kyker te kommunikeer sonder om dit eksplisiet te sê. In hierdie geval kan dit geïnterpreteer word dat Bart onverantwoordelike besluitneming toepas, maar omdat hierdie aksie hom pla, is dit 'n teenstelling met 'n ander eienskappe van hierdie argetipe, en dit is nog 'n voorbeeld waar hierdie argetipe multidimensioneel voorkom. In my eie idiosinkratiese herinneringe onthou ek, hoe ek, my broer en nefie het: op die plot waar ek grootgeword het met die punt 2.2 geweer voëls geskiet. Alhoewel ons geweet het ons mag net seker spesies skiet was daar geleenthede wat die een die ander uitgedaag het om 'n ander spesie te skiet. Hierdie verskynsel in my herinneringe waar seuns en gewere wat ons mee toevertrou word is onverantwoordelik. Die voorbeelde in die vorige afdeling waar Wimpie in *Orkney Snork Nie* afwesig is van skool en rook en in *Vetkoekpaleis*, waar Worsie sy verantwoordelikhede

verwerp is ook voorbeelde van onverantwoordelike besluitneming. In *Orkney Snork Nie*, *S01Ep01*, sien die kyker Wimpie en sy vriend is afwesig van skool, soos gesien in Figuur 5.32. Hulle het grys langbroeke aan, blou knopieshemde en skooldasse. Hulle sit hulle skooltas neer. Hulle rook skelm, dit is duidelik dat hulle dit nie mag doen nie want hulle kyk om hulle rond of iemand hulle sien. Dit is ook duidelik dat hulle dit nie geniet nie. Hulle hoes en noem dat hulle dit vandag moet probeer intrek. Die seuns probeer sirkels blaas om te wys dat hulle kan rook. Hierdie selfde beeld kom voor in my eie herinneringe as Graad 11 seun. Ek en my vriende het self skelm probeer rook, dit ontken wanneer ons uitgevang is en sirkels probeer blaas. Om die rook in te trek was amper simbolies aan die gedagte dat jy weet wat jy doen en 'n kenner in rook is, alhoewel om te hoes en gesigte trek ook deel van die visuele beelde was. In *S19Ep15* van *The Simpsons* word Lisa deur Homer uitgevang terwyl sy rook, soos gesien in Figuur 5.33. Hy vat die sigaret by haar en skiet dit met 'n geweer. Lisa, wat gewoonlik gesien word as die pliggie⁵⁶ wat die regte ding doen, word verslaaf aan sigarette deur groepsdruk wat sy by die meisies in die ballerina klas sien. Dit kan ook wees dat sy verslaaf geraak het as gevolg van die tweedehandse rook, maar die feit dat sy ingee dui op onverantwoordelike besluitneming. Lisa wat in die begin hoes en sukkel om dit te doen is 'n teken dat sy dit nie van tevore gedoen het nie. Hierdie is nog 'n voorbeeld waar daar oorvleuelende eienskappe van twee uiteenlopende neo-argetipes, naamlik die Onskuldige en die Nar, na vore kom. Hierdie voorbeeld van oorvleueling kom ook voor in ander karakters van *The Simpsons*.

Soos reeds genoem in die begin van die afdeling is daar in *The Simpsons* verskeie voorbeelde waar Bart afwesig is van skool sonder toestemming, maar vir my is die interessante een in *S05Ep20* waar Bart en Homer mekaar uitvang. Bart mis skool en Homer is nie by die werk nie, dit word uitgebeeld in Figuur 5.34. Hierdie aspekte plaas beide Homer en Bart in die eienskap van impulsiwiteit en die verwerping van verantwoordelikhede, maar word ook geheg aan die idee dat beide hierdie karakters outoriteit ondermyn. Wat opvallend is in die situasie is dat meeste van hierdie voorbeelde nie alleenlik gekoppel word aan geslag nie. Dit is nie noodwendig die geval dat 'n jong seun nie onskuldig is nie, maar daar is 'n aksiomatiese aanvaarding in my persoonlike (Suid-/)Afrikaanse konteks, en in my ervaring, dat seuns stout is en dogters hulself eerder soos 'n dame moet gedra. Alhoewel die jong seun die eienskappe van die Onskuldige neo-argetipe het in die sin dat hy afhanklik is van sy ouers en nog jonk is, gepaardgaande fisiese eienskappe toon en nie noodwendig opsetlik kwaadwillig is nie, dit kan ook aangevoer word dat 'n mate van die skadu-Onskuldige neo-argetipe voorkom of selfs die Nar neo-argetipe. Hierdie eienskap word in die volgende afdeling bespreek.

⁵⁶ (Suid-/)Afrikaanse woord wat beteken dat iemand wat hard op skool werk, al hulle huiswerk doen, en ure spandeer om te leer vir 'n toets.



Figuur 5.32: Beelduittreksel van Wimpie en sy vriend wat afwesig is by die skool
SABC, 2022



Figuur 5.33: Beelduittreksel van Lisa wat skelm rook
Fox Media LLC, 2022



Figuur 5.34: Beelduittreksel van Bart en Homer wat mekaar uitvang Fox Media LLC, 2022



Figuur 5.35: Beelduittreksel van Trompie en die boksombende
SABC, 1980

5.5.3 Ondermyn outoriteit en is gemaklik met wanorde en chaos deur te steun op humor en is geneig om truuks en grappe op ander te maak

Meeste van die voorbeelde wat in die vorige afdelings onder die eienskappe van die Nar bespreek word kan gekoppel word aan die ondermyning van outoriteit, omdat meeste van hierdie voorbeelde direk verband hou om reëls, wat deur 'n ouer of figuur met 'n magposisie gegee is te breek. Ter verduideliking bied ek nog so 'n voorbeeld uit *Vetkoekpaleis*. In *S02Ep09* plaas Worsie brandrissies in die moontlik nuwe bestuurder se vetkoek omdat hy nie van hom hou nie en sê vir hom hy moet self sy eie koeldrank kry. Hierdie gedrag sal hy nie aan oom Frik gerig het nie en dit is moontlik omdat hy die nuwe bestuurder se outoriteit ondermyn. In *Orkney Snork Nie*, *S04Ep11*, bedrieg Wimpie sy ouers Hendrik en Maggie, om 'n partytjie te hou by hulle huis, na hulle hom direk gesê het hy mag nie so partytjie hou nie. Hendrik en Maggie vang hom uit en die visuele beeld van dié twee ouers wat hom uitskel kom te vore. Die beeld kom ook voor in my eie idiosinkratiese herinneringe waar ek en my vriende of selfs my broer en ons vriende gereeld partytjies gehou het, skelm alkohol gedrink

het en dit probeer wegsteek het. Dit is duidelik in hierdie afdelings dat die eienskappe van die Nar oorvleuelend is en dat 'n karakter wat die Nar argetipe se eienskappe aktiveer gemaklik is met wanorde en chaos omdat dit soms net vir dié karakter onskuldige pret is of moontlik net humoristies is en soms ook gesetel is in die idee van stout wees.

In hierdie afdeling word daar in sekere scenario's verwys na truuks en grappe, albei die stellings word wisselvallig gebruik, waar die oorkoepelende vaandel waaronder die aktiwiteite val humor is met die doel om stout te wees. In *The Simpsons*, S03Ep01, word Bart gevang terwyl hy graffiti teen mure sprei. Hierdie gebeur gereeld in verskeie seisoene en vind gewoonlik in die nag plaas. Bart het 'n "hoodie" top aan wat sy haarstyl verbloem. Die idee kom ook voor in toe ons kinders was. Misdrywe as tiener het gewoonlik in die nag gebeur. In die nag slaap die meeste mense en mens kan nie so maklik uitgevang word nie. Alhoewel die nie dieselfde is as graffiti nie, het ons ook partykeer die buur(vyand) skool se borde se woorde gaan verander na kru taal.

Dieselfde beeld kom voor in *Vetkoekpaleis*. In S2Ep11 raas Sheldon (die polisiebeampte) met 'n seun en vertel vir oom Frikkadel dat die seun agter op die toiletdeur lelke woorde geskryf het. Hierdie is iets wat ek baie in seunsbadkamers gesien het. Seuns wat stout was het teen die deure geskryf. Graffiti sluit aan by die idee om outoriteit te ondermyn. Ons ouers het altyd gesê "net dwase skryf op mure en glase". Hierdie stelling val onder die Versorger-Leier neo-argetipe se onderrig aan 'n afhanklike of jonger karakter van iets wat hulle nie mag doen nie. In dieselfde episode dra dié seun 'n pet, en dit is ook iets wat ons as kinders nie mag gedoen het nie. Sodra jy met 'n hoed in 'n vertrek inkom moes jy dit afhaal en omdat die seun uit dieselfde (Suid/-)Afrikaanse konteks as ek kom is dit vir my duidelik dat hy outoriteit ondermyn het. In hierdie selfde episode terwyl die gebeurtenis met die seun voor Worsie afspeel word Worsie herinner aan 'n geleentheid waar hy 'n Nar eienskap toegepas het, en deel hy dit met oom Frikkadel. Worsie verwys na hom en Thabo wat 'n stinkbom in die fliek gegooi het. As kind het ons baie sulke trieks getrek van "krekkers"⁵⁷ skiet tot stinkbomme in die skoolklasse gooi. Ons wou nie ernstige leed aan enige iemand doen nie, maar was dit eerder om mense skrik te maak of 'n grap te maak wat vir ons humoristies was. Die idee om 'n truuk op iemand te trek hou verband daarmee om te iemand te kroek of om die bos te lei. In *Vetkoekpaleis*, S03Ep01 (Poplap en die twee tjortse), dieselfde episode waarin Worsie en Boeboe stry oor die Nar roomys, sien die kyker die beeld van die Nar twee keer. Worsie kroek die rympie Olka Bolka (verwys na afdeling 5.2.3)

⁵⁷ 'n "Krekker" is 'n klein plofbare toestel, gewoonlik gemaak is van papier of karton, wat 'n harde knalgeluid produseer wanneer dit aansteek. Dit word algemeen gebruik vir vermaak of feestelike doeleindes, soos tydens feeste of geleenthede. Ten spyte van hul gewildheid, kan die gebruik van krekkers veiligheidsrisiko's inhou en kan dit selfs in sommige gebiede gereguleer of verbied word weens kommer oor geraasbesoedeling en moontlike ongelukke.

toe dit nie in sy guns uitwerk nie. Tot Boeboe se ontsteltenis laat hy die einde van die rympie twee keer val sodat hy kan wen. Om te wys dat sy ontsteld is, vat Boeboe die nar roomys en smeer dit in Worsie se gesig, Worsie herhaal haar aksie en smeer roomys op haar gesig – 'n tipiese visuele uitbeelding van “ek het dit gedoen want sy/hy het dit gedoen”. Dit is iets wat ons as kinders, as drie broers in die huis, ook gereeld gedoen het. Jou aksie word regverdig want die ander een het dit uitgelok deur my te terg. Dit het gewoonlik gelei tot 'n bakleiery. Die oudste een het meestal die oorhand gehad omdat sy fisiologie groter was en dus 'n dominante figuur in die bakleiery was. Hierdie geboeliery tussen sibbe sien mens gereeld in *The Simpsons* waar Bart Lisa se nek onder sy arm gooi om dominansie te wys en haar te terg deur haar hare deurmekaar te maak. So ook sien mens dieselfde geboelie en terg tussen die sibbe in *Orkney Snork Nie*, waar Ouboet gereeld dieselfde met Wimpie doen en Wimpie dit met sy sussie.

5.6 Opsomming

Ten slotte bied dié hoofstuk 'n bespreking van die *Onskuldige*, die *Leier*, die *Versorger* en die *Nar* aan die hand van neo-argetipe teorie deur die wyse waarop die neo-argetipes in *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en in *Orkney Snork Nie* en my eie idiosinkratiese herinneringe manifesteer te identifiseer. Deur die neo-argetipes se eienskappe in gedagte te hou het ek sub-afdelings geskep waaronder die karakters en scenario's binne die gekose sitkoms, asook my idiosinkratiese herinneringe identifiseer is en daardeur is moontlike visuele gegewens geïdentifiseer. Hierdie visuele gegewens wat my praktyk en die kunsregie in lig, en die wyse waarop dit toegepas word, word in Hoofstuk 6 bespreek.

Na aanleiding van hierdie hoofstuk het ek die volgende interpretasie en opsomming van die dominante en sekondêre neo-argetipes vir elk van die hoofkarakters gemaak om sodoende patrone te identifiseer wat my kreatiewe praktyk inlig. Eerstens word die manlike hoofkarakters tipies gesien as die Leier neo-argetipe, omdat hulle as gevolg van die sosiale konvensies van my Westerse, patriargale konteks die hoof van die kerngesin se huishouding is. Homer Simpson is ook hier 'n voorbeeld van 'n leier wat nie aan hierdie eienskappe voldoen nie, maar eerder aan die Skadu-Leier eienskappe soos uit uiteengesit in Hoofstuk 4. Daar was ook na ander enkele figure verwys wat ook die rol van die leier vertolk, wat nie gekoppel is aan die drie karakters se geslag nie, soos die moontlikheid van Lisa Simpson as die Leier. Uit die hoofstuk het ek gevind dat die manlike karakters tipies die Leier figuur is en soms, partykeer met sekondêre eienskappe van die Versorger figuur, die Onskuldige en selfs die Nar. Die ouer vroulike karakters kom hier meestal voor as die Versorger, en daar is enkele oomblikke waar sekondêre eienskappe van die Leier asook die Nar voorkom, en selde die Onskuldige, wat meer gefokus is op geloofsoortuiging. Die Onskuldige

neo-argetipe word na aanleiding van my interpretasie gekoppel aan kinders. In die geval van *The Simpsons* is dit Bart, Lisa en Maggie, en in *Orkney Snork Nie* is dit Wimpie, Sonja, Rieke en Neelsie. Waar seuns oorheersend gelei word deur die Nar en die Onskuldige as sekondêre argetipe, word dogters gewoonlik prominent gesien as die Onskuldige, met sekondêre eienskappe wat te doen het met die Versorger, en uit my spesifieke konteks meer die Leier neo-argetipe. Hierdie konvensies dra by tot die wyse waarop ek my praktyk aanpak en sal hieropvolgend deur herinterpretasie van die argetipes as neo-argetipes uitgebeeld word met behulp van 'n breedvoerige teoretiese begronding, soos uiteengesit in Hoofstukke 3, 4 en 5. Hierdie hoofstuk bied 'n terugblik op die wyse waarop ek neo-argetipes in *The Simpsons* herinterpreteer binne 'n Suid-Afrikaanse konteks vanuit my outo-etnografiese perspektief.

HOOFSTUK 6: POST-PRODUKSIENABETRAGTING OP DIE PRAKTYK

6.1 Inleiding

Hoofstukke 3, 4 en 5 het oor stappe een tot drie van Scrivener (2004) se model gehandel. In hierdie vorige hoofstukke identifiseer ek hoe die neo-argetipes, naamlik die Onskuldige, die Leier, die Versorger en die Nar, in *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis*, *Orkney Snork Nie* en my eie idiosinkratiese herinneringe na vore kom. Hierdeur is moontlike konseptuele raamwerke en visuele gegewens geïdentifiseer wat my praktyk en die kunsregie in lig. Hoofstuk 3 het as 'n wegspringpunt vir die herinterpretasie van die karakters en storiewêreld gedien. Hoofstuk 4 bou verder hierop deur om die teoretiese begronding van dié studie voor te lê. Dit lei die onderbou vir die skryf van die karakters deur om die argetipiese eienskappe, soos voorgestel deur Pearson (1991) te ondersoek. Hierdie eienskappe is gekontekstualiseer binne karakterontwerp met die gebruik van Lajos Egri (1942) se beenstruktuur, wat hierdie eienskappe organiseer in kategorieë van fisiologie, sosiologie en psigologie. Die beenstruktuur van geselekteerde karakters uit die bogenoemde drie sitkoms is geanaliseer en visueel gevul in Hoofstuk 5 met visuele tekens uit my eie idiosinkratiese konteks wat neo-argetipiese karakters in staat stel om na vore te kom.

Hierdie hoofstuk handel oor stappe vier, vyf en ses van Scrivener (2004) se model. Stap vier behels die skep van die artefak aan die hand van my teoretiese begronding, soos vasgevang is in reflektiewe joernale. Stap vyf behels die kuratorskap van die gekose finale digitale foto's wat gepubliseer word op dié webtuiste. Hierdie dien as 'n nabetragting oor die studie as 'n geheel. Stap ses is die skryf van hierdie hoofstuk, wat handel oor die praktiese komponent van hierdie studie en 'n nabetragting oor die invloede op die ontwikkelingsproses. Gedurende hierdie stap word daar ondersoek ingestel om navorsingsvraag vier te beantwoord:

4. Hoe kan die gekose neo-argetipes (die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar) gebruik word om 'n fotografiese herinterpretasie van die Amerikaanse sitkom *The Simpsons* in samehang met my outo-etnografiese perspektief te skep?

Hierdie vraag word ondersoek deur verskeie karakterontwerp en -ontwikkelingsprosesse, kunsregie en fotografie. Die doel van die vraag is om kreatiewe produksie aan te spoor en te reflekteer oor die praktiese prosesse wat plaasvind tydens die skep en herinterpretasie van die neo-argetipiese karakters in *The Simpsons*. Die beelduittreksel (Figuur 6.1) van die aanlynгалery wat ek geskep het bied 'n blik op die eindresultaat van die studie se kreatiewe

praktyk en spesifiek die vier hoof karakters wat geskep is in dié projek. My kreatiewe praktyk is verdeel in sewe reflektiewe produksiesiklusse, naamlik: Siklus 1: Springfontein – die konseptualisering van 'n storiewêreld en die karakters wat daar woon; Siklus 2: Werwing; Siklus 3: Visuele styl keuses; Siklus 4: Stel, rekwisiete en kleredrag; Siklus 5: Die herinterpretasie deur fotografie; Siklus 6: Uitdunning en die bepaling van 'n redigeringsstyl; en Siklus 7: Redigering. Laastens bied ek 'n blik op die kuratoriale en skepproses van die webtuiste as 'n virtuele uitstalruimte, wat die eindresultate van hierdie sewe siklusse huisves.



Figuur 6.1: Beelduittreksel van aanlynгалery wat die hoofkarakters uitbeeld

Foto deur navorser

Hierdie siklusse oorsleuel en verduidelik mekaar op 'n organiese wyse binne die sistematiese struktuur van Scrivener (2004) se model, maar ter wille van duidelikheid sal die siklusse afsonderlik verduidelik word. Elke produksiesiklus het sy eie spesifieke doelstellings wat dit aanspreek en hierdie siklusse is omvattend gedokumenteer in die digitale reflektiewe joernale (Proseswerk Afdeling op die webtuiste: <https://www.diehumansproject.com/>). Hierdie hoofstuk bied 'n meer gestruktureerde beskrywing van die kreatiewe proses wat daar gedokumenteer is, en gee my ook die geleentheid om spesifieke oomblikke en prosesse wat 'n noemenswaardige invloed gehad het op die wyse waarop daardie mikpunte bereik is binne die siklusse van produksie uit te lig.

6.2 Siklusse van produksie

6.2.1 Siklus 1: Springfontein – die skep van ’n storiewêreld en die karakters wat daar woon

Siklus 1 dien as die beginpunt en basis vir die kreatiewe uitsette van hierdie projek. Die fokus/einddoel van hierdie siklus was die konseptualisering en skryf van ’n storiewêreld en die karakters wat daarin bestaan. Om terug te verwys na Hoofstuk 4 (Afdeling 4.2: *Karakters en karakterontwerp*) word karakters gedefinieer as die deelnemers wat geskep word vir ’n storiewêreld; hierdie deelnemers het persoonlikhede soortgelyk aan werklike wêreldmense (Jannidis, 2012:14, 2012; Rosita, 2013:24). Vir my was dit belangrik om te weet waar die karakters wat ek herinterpreteer funksioneer. Die storiewêreld het ’n invloed op die visuele uitbeeldings van die karakters wat voorkom in die fisiologie en gepaard met die sosiologiese aspekte van die karakter. Die storiewêreld wat gekonseptualiseer is vir hierdie projek, is Springfontein, en die karakters is Herman Human, Magriet Human, Elizabeth Human en Boetie Jnr. Human. Die siklus word vasgevang deur die denkprosesse wat hanteer is deur breinkaarte en kruiskoppeling, asook opsommings van die gedagtes wat hieruit spruit, soos gevind kan word in die Proses afdeling op die aanlyn galery.

Die storiewêreld het ook ’n invloed op die visuele beplanning en uitbeelding van die stel en rekwisiete wat gebruik word vir die fotografie van die herinterpretasie. Ek het besluit om ’n parodiebenadering te neem tot my idee van *Springfield*, die dorp waarin *The Simpsons* afspeel. Soos reeds genoem was die dorpe waarin *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* afspeel al drie ontwikkel rondom die mynindustrie. Ek het ook reeds die parallelle in Hoofstuk 3 getrek tussen die dorp waar ek grootgeword het, naamlik Randfontein, en die storiewêreld van hierdie sitkoms. In my proseswerk en deur die gebruik van ’n breinkaarttegniek het ek nog ’n noemenswaardige aspek geïdentifiseer. “Springfield” is ’n baie algemene naam vir ’n dorp in die Verenigde State van Amerika (VSA) en dit is soortgelyk aan die gebruik van “-fontein” in die Suid-Afrikaanse konteks, omdat “-fontein” ’n populêre woordkoppeling is vir dorpe se name in Suid-Afrika. Die “-fontein” in Randfontein is ook soortgelyk in betekenis aan die “Spring” in Springfield, omdat dit verwys na die idee van ’n natuurlike waterbron of altans fontein wat spruit uit water wat uit ’n uitgangspunt deur die grond uitkom. Na aanleiding van hierdie vergelyking het ek, deur woordspeling, op die denkbeeldige dorp van Springfontein besluit. Ek besef dat daar reeds so ’n dorp bestaan in die werklike Suid-Afrika, maar dit is nie vreemd om dorpe se name te herhaal nie, nie net in Suid-Afrika nie, maar regoor die wêreld. Vir my was en is Springfontein ’n refleksie van die regte wêreld en die interne logika wat saam daarmee gepaard gaan. Die dorp was

grotendeels gebaseer op Randfontein, met inspirasie van Potchefstroom en Orkney. Ek het die dorp soos volg omskryf:

... 'n klein goudmyndorp iewers tussen die Wes- en Oos-Rand van Gauteng, met slegs 7,000 inwoners, twee klein winkelsentrums, 'n dam, verlate poskantoor, 'n paar parkies, 'n ou kafee, 'n gholfbaan en twee mededingende laer- en hoërskole.

Hierdie storie-wêreld is gevul met die vier hoofkarakters en wentel om 'n enkele kerngesin. Ek wou nie net 'n direkte vertaling van die *The Simpsons* maak nie, maar wou eerder sinspeel op die idee dat hierdie karakters mense is waarmee die kyker kan identifiseer. Hierdie aspek was vir my belangrik omdat dit deur Faber en Meyer (2009:308-310) en Jannidis (2009, 2012) uitgewys word as 'n belangrike aspek van karakterontwerp. Vir my was *Die Humans* 'n maklike keuse vir die reeks se titel en die familienaam omdat dit 'n populêre Afrikaanse familienaam is, maar ook omdat dit verwys na die Engelse woord "human" (Figuur 6.2 beeld die denkprosesse deur 'n breinkaart uit) wat dus praat van menslikheid. Ek het hierdie gesin gevul met vier karakters: 'n pa, 'n ma, 'n dogter en 'n seun. Toe ek hierdie karakterbeskrywings geskryf het, het ek gebruik gemaak van Egri (1942) se basiese beenstruktuur om hierdie karakters se hoof neo-argetipe en eienskappe te allokeer. Die fisiologiese, psigologiese en sosiologiese eienskappe van elke karakter is gebaseer op inligting wat deurgekom het en uitgestaan het in Hoofstukke 3, 4 en 5. Herman is geskryf as 'n Leier neo-argetipe, Magriet Human is hoofsaaklik as 'n Versorger neo-argetipe geskryf, Elizabeth Human is 'n Onskuldige neo-argetipe en Boetie Human se primêre neo-argetipe is die Nar.



Figuur 6.2: Denkproses vasgevang in breinkaart op die konseptualisering van die Human-gesin

Foto deur navorsers

6.2.1.1 Herman Human

Die karakteromskrywing van Herman is as volg: hy is die pa van die gesin en 'n 42-jarige middeljarige wit Suid-Afrikaanse man. Hy woon in 'n klein myndorp aan die rand van sentraal Suid-Afrika. Sy stokperdjies sluit in gholf, rugby kyk saam met sy vriende, en kuier by die kroeg. Hy is die hoof van die Human-familie en maak voorsiening vir Magriet, Boetie en Liz. In Tabel 6.1 bied ek 'n opsomming van Herman Human se beenstruktuur. In die opeenvolgende paragrawe bespreek ek die fisiologiese, sosiologiese en psigologiese aspekte van die karakter⁵⁸ wat geskryf is tydens die skep van die karakter en die verwantskap van hierdie inligting met die navorsing wat plaasgevind het in Hoofstukke 3, 4 en 5.

Tabel 6.1: Herman Human se beenstruktuur

Fisiologie	Sosiologie	Psigologie
Geslag: Man Ouderdom: 42 Ras: Wit Lengte: 1.80 m Gewig: 98 kg Haarkleur: Bruin Oë kleur: Bruin Vel: Wit Postuur: Wissel tussen 'n sterk postuur wanneer hy omgee oor 'n saak of situasie en 'n ongesonde swak postuur met hangskouers wat fokus op gemaklik wees. Voorkoms: Voorkoms is netjies by die werk en kerk maar meer informeel by die huis.	Klas: Middelklas Beroep: Skofbestuurder op die myn Opvoeding: Matriek Familielewe: Pa van die Human-gesin Godsdiens: Christen Etnisiteit: Afrikaner Nasionaliteit: Suid-Afrikaans Plek in gemeenskap: Hy vorm deel van die werkersklas. Hy is 'n lidmaat van die kerk en 'n lid van die dorp se rugbyklub waar hy gereeld 'n toeskouer is langs die veld. Vroeër jare was hy 'n vleuel vir die Springfontein Rugbyklub se eerste span. Stokperdjies: Visvang, Rugby en Braai	Morele standarde: Gebaseer op Christengeloof Seksualiteit: Heteroseksueel getroud Doelwitte en ambisies: Om sy kinders deur die skool te kry en vir Liz die geleentheid te bied om universiteit toe te gaan. Hy het nie verdere werkambisies behalwe om sy bestaande werk te behou nie. In sy persoonlike hoedanigheid wil hy nog aan 'n visvangkompetisie deelneem. Frustrasies en teleurstellings: Dit is vir Herman baie frustrerend as sy gesin nie dadelik sy bevel nakom nie. Vir hom is dit ook 'n teleurstelling dat Boetie Jnr. nie in sy voetspore gevolg het en

⁵⁸ Die iteratiewe sikliese ontwikkeling van hierdie struktuur kan gevind word in die proseswerk op die webtuiste sou die leser daarin belangstel.

Dra die klere wat Magriet vir hom koop. Defekte: Haarlyn trek terug. Oorerflike eienskappe: Haarlyn wat terugtrek. Liggaamsbou: Oorgewig met 'n bierpens.		van sport hou nie, hy sou graag wou hê Boetie moes rugby speel en deel vorm van die Springfontein se rugbyklub. Temperament: Kort van draad. Lewensingesteldheid: Pessimisties Obsessies: Rugby, veral die span, naamlik die Buffels wat hy ondersteun.
---	--	--

Bron: Tabel geskep deur navorser.

Vir my is Herman Human (verwys na Figuur 6.4) die skadu neo-argetipiese Leier figuur, met eienskappe van die Versorger, Nar en selfs die Onskuldige wat tot 'n minder mate voorkom. Herman se fisiologie word beïnvloed deur visuele navorsing wat gedoen is oor Homer Simpson (Figuur 6.3) en is ook gebaseer op van die mans wat ek in my eie lewe ken. Hy is 1.8 m lank en oorgewig; meeste van sy gewig kan gesien word in sy maag, wat veral in die Afrikanerkultuur na verwys word as 'n *bierpens*. Vir Herman is sy haarlyn wat terugtrek en hy wat begin bles word 'n defek en 'n oorerflike eienskap wat met al die mans in sy familie gebeur.



**Figuur 6.3: Karakteruitbeelding van
Homer Simpson (Karakter geskep deur
Matt Groening)**
Fox Media LLC, 2022



**Figuur 6.4: Karakteruitbeelding van
Herman Human**
Foto verskaf deur navorser

Herman se sosiologiese en psigologiese aspekte hou verband met die argetipes eienskappe soos geïdentifiseer in Hoofstukke 4 en 5. Een van die eienskappe is dat die Leier harmonie onderhou en veiligheid en basiese behoeftes vir sy koninkryk verskaf. Vir Herman is sy huis en gesin sy koninkryk en hy die koning van hierdie koninkryk. Dit is onvermydelik dat hy die basiese behoeftes vir sy gesin in die vorm van finansiële sorg en finansiële veiligheid vir die gesin bied. Hierdie is moontlik omdat as skofbestuurder op die myn hy 'n standvastige salaris verdien. Hierdie standvastigheid wat hy bied dra ook by tot die harmonie van die gesinslewe van die huis. Ek wou hierdie eienskappe uitbeeld deur Herman uit te beeld as 'n werksman.

Nog 'n eienskap van 'n leier neo-argetipe is om visie vir sy koninkryk te skep. Herman se idee om visie vir sy koninkryk te skep strek tot sy voorspelling van wie die rugbywedstryd gaan wen en wat volgende op die televisie mag verskyn. Met sy hand oor die afstandbeheer is dit asof hy op sy manier met sy koninklike staf vir die koninkryk wys waar om te kyk. Herman se wyse waarop hy regeer en beheer neem oor sy gesin is nie deur 'n voorbeeld te stel nie, maar om vir die gesin te vertel wat om te doen. Wanneer daar nie onmiddellik aandag gegee word nie gaan hy onmiddellik aan die gil, en hierdie word gekoppel aan sy psigologie – soos gesien in Tabel 6.1 is hy kort van draad. Dit is amper natuurlik vir hom om onmiddellik kwaai voor te kom, veral teenoor Boetie Jnr. In die geval van hierdie narratief is Boetie se aard as 'n Nar neo-argetipe en die feit dat hy nie wou rugby speel of selfs weermag toe gaan nie, net nog 'n rede vir Herman om teleurgesteld voor te kom.

As 'n volronde karakter, word Herman nie geskryf as suiwer net 'n Leier neo-argetipe nie. 'n Tipe afhanklikheid word ook geskep teenoor sy vrou Magriet Human, Herman help nie met huistake nie en word gereeld deur haar bedien. Hierdie aspek van sy sosiologiese profiel plaas Herman in 'n sekere manier in die Onskuldige neo-argetipe aangesien hy gevoed word deur Magriet.

6.2.1.2 Magriet Human

Magriet se karakter word as volg omskryf: sy is 'n 40-jarige wit Suid-Afrikaanse vrou, die vrou van Herman Human en die ma van die Human-gesin. Sy is 'n voltydse tuisteskepper en hanteer die huistake, kook, koop die kruideniersware, kom haal die kinders by die skool, en voorsien middagete vir skool en Herman se werk. Sy is 'n vrywilliger by die kerk en bedien graag na elke Sondagdiens tee. Sy bak selfs pannekoek wat by die winkelsentrum se ingang verkoop word, om te help geld insamel. Sy koop nie sommer vir haar nuwe klere nie, en mens sien haar gewoonlik in dieselfde rok. Magriet se beenstruktuur word in Tabel 6.2 uiteengesit.

Tabel 6.2: Magriet Human se beenstruktuur

Fisiologie	Sosiologie	Psigologie
Geslag: Vrou Ouderdom: 40 Ras: Wit Lengte: 1.66 m Gewig: 78 kg Haarkleur: Bruin Oë kleur: Bruin Vel: Wit Postuur: Gesonde regop postuur. Voorkoms: Voorkoms is netjies tot as sy by die huis is kan sy deur 'n ring getrek word, maar sy word gereeld gesien in dieselfde klere en dra nie sommer nuwe klere nie. Defekte: Nie van toepassing. Oorerflike eienskappe: Nie van toepassing. Liggaamsbou: Fiks en skraal figuur.	Klas: Middelklas. Beroep: Huisvrou. Opvoeding: Matriek en 'n naaldwerkkursus wat sy by die kollege gedoen het. Familielewe: Ma van die Human-gesin. Godsdiens: Christen. Etnisiteit: Afrikaner. Nasionaliteit: Suid-Afrikaans. Plek in gemeenskap: Deel van die kerk se Vroue Vereniging. Sy is 'n vrywilliger by die kerk en bedien graag na elke Sondagdiens tee of bak selfs pannekoek, wat by die winkelsentrum se ingang verkoop word, om te help geld insamel. Stokperdjies: Naaldwerk, tydskrif lees.	Morele standaarde: Gebaseer op Christengeloof Seksualiteit: Heteroseksueel getroud. Doelwitte en ambisies: Om 'n baie goeie ma vir haar kinders te wees en ook 'n goeie vrou. Frustrasies en teleurstellings: Sy word nie sommer vinnig gefrustreer nie maar is teleurgesteld wanneer haar gesin nie haar moeite en opoffering waardeer nie. Iets wat haar wel frustreer is wanneer ander mense nie raaksien dat haar kinders (vir haar) bo-gemiddeld is nie. Temperament: Geduldig. Lewensingesteldheid: Optimisties, sien gewoonlik dat daar 'n positiewe uitkoms vir enige saak is. Obsessies: Dat haar gesin netjies lyk, gevoed is en dat die huis silwerskoon is. Dit is vir haar baie belangrik dat niemand kan uitwys dat sy faal in enige van haar huishoudelike take nie.

Bron: Tabel geskep deur navorser.

Magriet (Figuur 6.5) se fisiologie word soos Herman s'n ook gebaseer op 'n karakter uit *The Simpsons*, naamlik Marge Simpson (Figuur 6.6). Sy is 'n 40-jarige, wit vrou met bruin hare wat ge"perm"⁵⁹ is, bruin oë en 'n bleek vel. Haar velkleur hou verwant met die hoeveelheid tyd wat sy binne die huis spandeer, alhoewel sy op haar af tye probeer "tan". Haar nederige voorkoms word ook teruggetrek na die idee van die ordentlikheid waarin, volgens Van der Westhuizen (2017:62), soos bespreek in Hoofstuk 5, die Volksmoeder geanker is. Magriet het 'n regop postuur, is altyd netjies (tot as sy by die huis is kan sy deur 'n ring getrek word), maar sy word gereeld gesien in dieselfde klere en dra nie sommer nuwe klere nie. Die rede waarom sy nie sommer vir haarself nuwe klere koop nie is gebaseer op die idee van die neo-argetipiese eienskap van opoffering; Magriet sal eerder na haar kinders en man se behoeftes omsien as om vir haarself te bederf.



**Figuur 6.5: Karakteruitbeelding van
Magriet Human**

Foto verskaf deur navorser



**Figuur 6.6: Karakteruitbeelding van
Marge Simpson (Karakter geskep
deur Matt Groening)**

Fox Media LLC, 2022

Die sosiologiese en psigologiese eienskappe van Magriet hou verband met die neo-argetipes wat sy verteenwoordig. Eerstens, as Versorger het Magriet 'n behepthed met koestering, voorsiening van emosionele bystand en die bestuur van roetines vir die hele Human-gesin. Sy doen dit deur te stryk, kos te maak, inkopies te doen en die maak en bedien van verversings. Sy hanteer haar huistake as 'n beroep en haar ambisies en doelwitte hou verband met hierdie take. Haar hoofdoel is om 'n baie goeie ma vir haar kinders te wees en ook 'n goeie vrou vir haar man. Sy voorsien onderrig aan haar dogter, Elizabeth, deur haar te leer hoe om huistake te doen soos wasgoed was en ook kosmaak en

⁵⁹ 'n "Perm", kort vir "permanent karteling", is 'n chemiese behandeling wat die tekstuur van hare verander om krulle of golwe te skep. Dit behels die afbreek van die natuurlike bindings van die hare met 'n chemiese oplossing, draai dit om krullers, en herbind dit in sy nuwe vorm met 'n neutraliserende oplossing.

bak. Hierdie eienskap van onderrig val onder tradisionele en aksiomatiese aanvaarde geslagsrolle soos gesien kan word in The Simpsons, Orkney Snork Nie, Vetkoekpaleis en ook wat ek waarneem in my eie familie en vriende se lewens.

Nog 'n eienskap van die Versorger neo-argetipe is om 'n gevoel van gemeenskap aan te moedig. Vir Magriet manifesteer die idee van gemeenskap in 'n gesin wat saam eet. Of dit voor die televisie is of selfs om die eetkamertafel op Sondag, is dit vir haar belangrik dat hulle saam eet. Deur haar daaglikse take te doen is sy ook hulpvaardig en wil graag 'n verskil maak deur liefde en opoffering, dit is nie vir haar 'n straf om dit te doen nie. Sy bied dieselfde opoffering deur haar plek in die gemeenskap, wat 'n sosiologiese aspek van haar karakterbeskrywing is. Sy is deel van die kerk se Vroue Vereniging⁶⁰ en is 'n vrywilliger by die kerk. Hierdie behepthed en behoefte aan die kerk kom ook voor as 'n eienskap van die Onskuldige neo-argetipe – haar geloof is soos dié van 'n kind.

As Leier neo-argetipe dra Magriet by tot die besluitneming oor die kinders se opvoeding en die wyse waarop sy en Herman ouerskap toepas. Haar manier van beskerming is deur gebed, en om op haar knieë vir haar kinders te bid vir veiligheid en beskerming. Haar stokperdjies sluit in naaldwerk en tydskrif lees, maar as gevolg van haar opoffering kry sy nie baie tyd om hierdie stokperdjies te beoefen nie, veral naaldwerk. Daar is wel tye wat sy die Nar neo-argetipe se eienskap om verantwoordelikhede te verwerp aanneem deur eerder tydskrif te lees as om te fokus op haar huistake. Hierdie eienskap kom gewoonlik voor wanneer sy verligting kry as haar dogter Elizabeth Human haar help met van die huistake.

6.2.1.3 Boetie Jnr. Human

Boetie Junior is die oudste kind van Herman en Magriet. Hy was nie 'n beplande kind nie en is die rede vir hul huwelik. Ná skool het hy nie universiteitstoelating gekry nie en soek steeds werk. Daarom kom hy en Herman nie oor die weg nie – as dit nie vir Magriet was nie “sou hy lankal sonder dak oor sy kop gesit het,” soos Herman sou sê. Hy kuier gereeld saam met sy vriende in die verlate poskantoor en ou kafee se parkeerarea. Om in verlate plekke te kuier, word stereotipes gesien as wangedrag wat verband hou met die neo-argetipiese eienskappe van die Nar. Sy beenstruktuur word in Tabel 6.3 uiteengesit.

⁶⁰ 'n Vroue Vereniging verwys gewoonlik na 'n interne groep of organisasie van vroulike lidmate in die Nederduitse Gereformeerde Kerk, wat die administrasie en koördinering van fondsinsameling en ander gebeurtenisse hanteer.

Tabel 6.3: Boetie Jnr. Human se beenstruktuur

Fisiologie	Sosiologie	Psigologie
Geslag: Man Ouderdom: 19 Ras: Wit Lengte: 1.78 m Gewig: 88 kg Haarkleur: Lig vaalbruin Oë kleur: Bruin Vel: Wit Postuur: Ongesonde met hangskouers. Voorkoms: Voorkoms is skoon maar kom soms slordig voor. Sy hemp is soms uitgesteek en hy is nie bekommerd oor wat ander mense van hom dink nie. Defekte: Nie van toepassing. Oorerflike eienskappe: Haarlyn wat terugtrek soos sy pa s'n begin al wys. Liggaamsbou: Skraal maar nie noodwendig atletiese figuur nie.	Klas: Middelklas. Beroep: Werk skofte by die dorp se videowinkel. Opvoeding: Matriek Familielewe: Seun van die Human-gesin, nie self in 'n verhouding nie en bly nog by sy ouers. Godsdiens: Christen. Etnisiteit: Afrikaner. Nasionaliteit: Suid-Afrikaans. Plek in gemeenskap: Is bekend vir sy narstreke. Gewoonlik as daar 'n poets gebak is vermoed iemand in die dorp dat dit Boetie was of een van sy vriende. Stokperdjies: Ry skaatsplank.	Morele standaard: Gebaseer op Christengeloof Seksualiteit: Heteroseksueel. Doelwitte en ambisies: Boetie het nie op die stadium enige werk-georiënteerde ambisies nie. Hy sou graag kuns wou studeer maar sy pa was nie bereid om vir 'n graad te betaal wat volgens hom nie 'n lewe sou kon bied nie. So hy het dadelik begin werk. Frustrasies en teleurstellings: Hy word gefrustreer deur sy ouers wat die heeltid aan hom voorskryf wat hy moet doen met sy lewe, veral wanneer sy pa met hom praat oor sport en dat hy ook moet deelneem aan sport om 'n beter man te wees. Temperament: Het sy ma se temperament en word nie vinnig kwaad nie maar eerder gefrustreer. Lewensingesteldheid: Maak gereeld grappe en sien die genot daarvan om 'n grap te maak, veral van 'n ernstige situasie. Obsessies: Hy luister konstant musiek en word nie

		gesien sonder sy “walkman” op sy ore nie; dit is vir hom ’n wegbreek van sy bleek realiteit.
--	--	--

Bron: Tabel geskep deur navorser.

Boetie Human (Figuur 6.8) is ’n skraal 19-jarige wit man, met lig vaalbruin hare en bruin oë. Boetie se postuur en voorkoms is slordig. Boetie staan en sit met sy skouers gehang en sy rug gebuig, sy hemp is uitgesteek en soos die Nar neo-argetipe is hy nie bekommerd oor wat ander mense van hom of sy voorkoms dink nie. Soos sy pa begin sy haarlyn wat terugtrek al op hierdie vroeë ouderdom wys. Hierdie karakter se voorkoms is geïnspireer deur Bart Simpson (Figuur 6.7).

Boetie is pas uit matriek en het nog nie ’n vaste werk of plan vir sy toekoms nie; hy werk skofte by die dorp se videowinkel. Boetie het nie op die stadium enige werk-georiënteerde ambisies nie. Hy sou graag kuns wou studeer maar sy pa was nie bereid om vir ’n graad te betaal wat volgens hom nie ’n lewe sou kon bied nie, omdat Herman grootgeword het in ’n klein dorp waar daar nie beroepsopsies vir mense met kunskwalifikasies is nie, kan hy nie die ander moontlikhede voorskou nie.

Sy geloof en morele standaarde, soos sy familie, is Christen, maar slegs omdat hy voorgesê is om hierdie geloof te volg en nie omdat hy dit as ’n oortuiging sien nie. Hierdie is as gevolg van die Onskuldige neo-argetipiese eienskappe wat Boetie verteenwoordig. Boetie is bekend vir sy narstreke, gewoonlik as daar ’n poets gebak is vermoed iemand in die dorp dat dit Boetie was of een van sy vriende. Boetie word ook gereeld gesien skaatsplank ry saam met hierdie vriende. Hy word gefrustreer deur sy ouers wat die heeltyd aan hom voorskryf wat hy met sy lewe moet doen, Veral wanneer sy pa met hom praat oor sport en dat hy ook moet deelneem aan sport om ’n beter man te wees.

Soos Magriet word Boetie nie vinnig kwaad nie, maar eerder gefrustreer. Soos die Nar, maak hy gereeld grappe, veral van ernstige situasies. Boetie se obsessie is om konstant musiek te luister en hy word nie gesien sonder sy “walkman” op sy ore nie; dit is vir hom ’n wegbreek van sy bleek realiteit. Hy is die ouer broer van Liz, en word gereeld met haar vergelyk, soms boelie of terg hy haar vir die lekker daarvan.



Figuur 6.7: Karakteruitbeelding van Bart Simpsons (Karakter geskep deur Matt Groening)

Fox Media LLC, 2022



Figuur 6.8: Karakteruitbeelding van Boetie Human

Foto verskaf deur Navorser

6.2.1.4 Elizabeth Magriet (Liz) Human

Elizabeth Magriet Human, of kort Liz (Figuur 6.9), is gebaseer op Lisa Simpson (Figuur 6.10), maar haar fisiologie is anders as dié van Lisa Simpson aangesien ek haar as 'n ouer skoolleerder voorgestel het. Sy is 18 jaar oud, met lang ligte vaalbruin hare wat gewoonlik vasgemaak word in twee poniesterte. Sy het 'n trots gesonde postuur, haar voorkoms is netjies en sy word gewoonlik in haar skoolklere gesien, veral met haar skoolbaadjie aan. Lisa Simpson se hare is 'n moeilike eienskap om te herinterpreteer, omdat dit nie werklike hare verteenwoordig nie. Ek het toe besluit om te fokus op die Suid-Afrikaanse konteks waar saam met skooldrag, dit gewoonlik 'n skoolreël is om jou hare vas te maak. Die idee van twee poniesterte was vir my 'n verteenwoordiging van Liz se onskuld en 'n visuele uitbeelding van die Onskuldige neo-argetipe.

Tabel 6.4: Elizabeth Magriet Human se beenstruktuur

Fisiologie	Sosiologie	Psigologie
Geslag: Vrou Ouderdom: 18 Ras: Wit Lengte: 1.66 m Gewig: 78 kg Haarkleur: Lig vaalbruin Oë kleur: Bruin Vel: Wit	Klas: Middelklas. Beroep: Skoolleerder Opvoeding: Tans besig met Matriek. Familielewe: Die dogter van die Human-gesin en ook soms die morele kompas.	Morele standaard: Gebaseer op Christengeloof Seksualiteit: Heteroseksueel. Doelwitte en ambisies: Liz het verskeie kort- en langtermyn doelwitte en ambisies. Op skool wil sy die

Postuur: Gesonde en trots regop postuur. Voorkoms: Voorkoms is netjies, sy word gewoonlik in haar skoolklere gesien, veral met haar skoolbaadjie aan. Sy dra altyd twee poniesterte. Defekte: Nie van toepassing. Oorerflike eienskappe: Nie van toepassing. Liggaamsbou: Skraal maar nie noodwendig atletiese figuur nie.	Godsdiens: Christen. Etnisiteit: Afrikaner. Nasionaliteit: Suid-Afrikaans. Plek in gemeenskap: Deel van die kerk se jonger groep Vroue Vereniging. Sy is deel van haar skool se leerlingraad en neem deel aan verskeie kulturele eisteddfods. Stokperdjies: Blokfluit speel en lees.	Dux leerling wees, en soveel balkies as wat sy moontlik kan verwerf. Sy wil na skool universiteit toe gaan om 'n BKom graad te kry studeer. Sy sal graag eendag die suksesvolle besigheidsvrou wil wees. Frustrasies en teleurstellings: Liz word gefrustreer wanneer ander mense nie omgee oor dieselfde goed as waaroor sy omgee nie, sy is bewus van aardverwarming en ander ekologiese probleme. Sy probeer 'n vegetariese leefstyl volg maar dit is nie maklik in haar huis nie. Sy is teleurgesteld wanneer sy nie net nie 'n onderskeiding ontvang nie maar wanneer iemand anders beter as sy presteer. Temperament: Kort van draad soos haar pa maar behou haar postuur ter wille van haar beeld en respekteer haar ouers. Lewensingesteldheid: Optimisties oor haar eie keuses maar pessimisties teenoor die toekoms van die wêreld. Obsessies: Om balkies te verwerf en goed te presteer,
--	--	--

		sodanig dat sy 'n ongesonde verhouding met haar werksetiek het en nie 'n gebalanseerde werk en sosiale leefstyl handhaaf nie.
--	--	---

Bron: Tabel geskep deur navorser.

Soos die res van die Human-gesin is Elizabeth se morele waardes gesetel in Christenskap, en sy leef veral hierdie geloof uit in die jonger groep Vroue Vereniging van haar gesin se kerk. By die skool presteer sy baie goed, is deel van die leerlingraad en verwerf baie gereeld toekennings by kultuur-eisteddfods vir blokfluit. Haar dryf om te presteer word gekoppel aan haar neo-argetipiese eienskappe van die Leier, soos visie vir die koninkryk, sy besef sy moet vroeg hard werk en goed presteer op skool om 'n toekoms vir haarself te bou. Sy is gereeld een van die top akademiese presteerders in die skool, neem deel aan verskeie kulturele aktiwiteite en het al die kentekens, trofeë en sertifikate om dit te bewys. As jy Liz sien is sy in haar pampoenskoolrok en gebruik elke geleentheid om haar skoolbaadjie te dra. Soos geïnspireer deur Lisa Simpson, probeer Liz 'n vegetariese leefstyl volg, maar dit is nie maklik in 'n huis vol karnivore nie. Liz as skoolleerder is, soos die Onskuldige neo-argetipe, afhanklik van haar ouers om in finansiële en ander basiese behoeftes te voorsien, maar sy het 'n selfstandigheid en volwassenheid van die Versorger neo-argetipe wat voorkom. Daar is 'n deursettingsvermoë wat deurkom wanneer sy moet leer vir toetse, al beteken dit om opofferings te maak soos om aandete nie ten volle te geniet nie. Laastens stel en bly sy by haar eie roetines, is hulpvaardig en maak seker om haar verantwoordelikhede na te kom. Hierdie roetines word deur Liz en haar ma Magriet uiteengesit in die familie se weekbeplanner.



Figuur 6.9: Karakteruitbeelding van Lisa Simpson (Karakter geskep deur Matt Groening)

Fox Media LLC, 2022

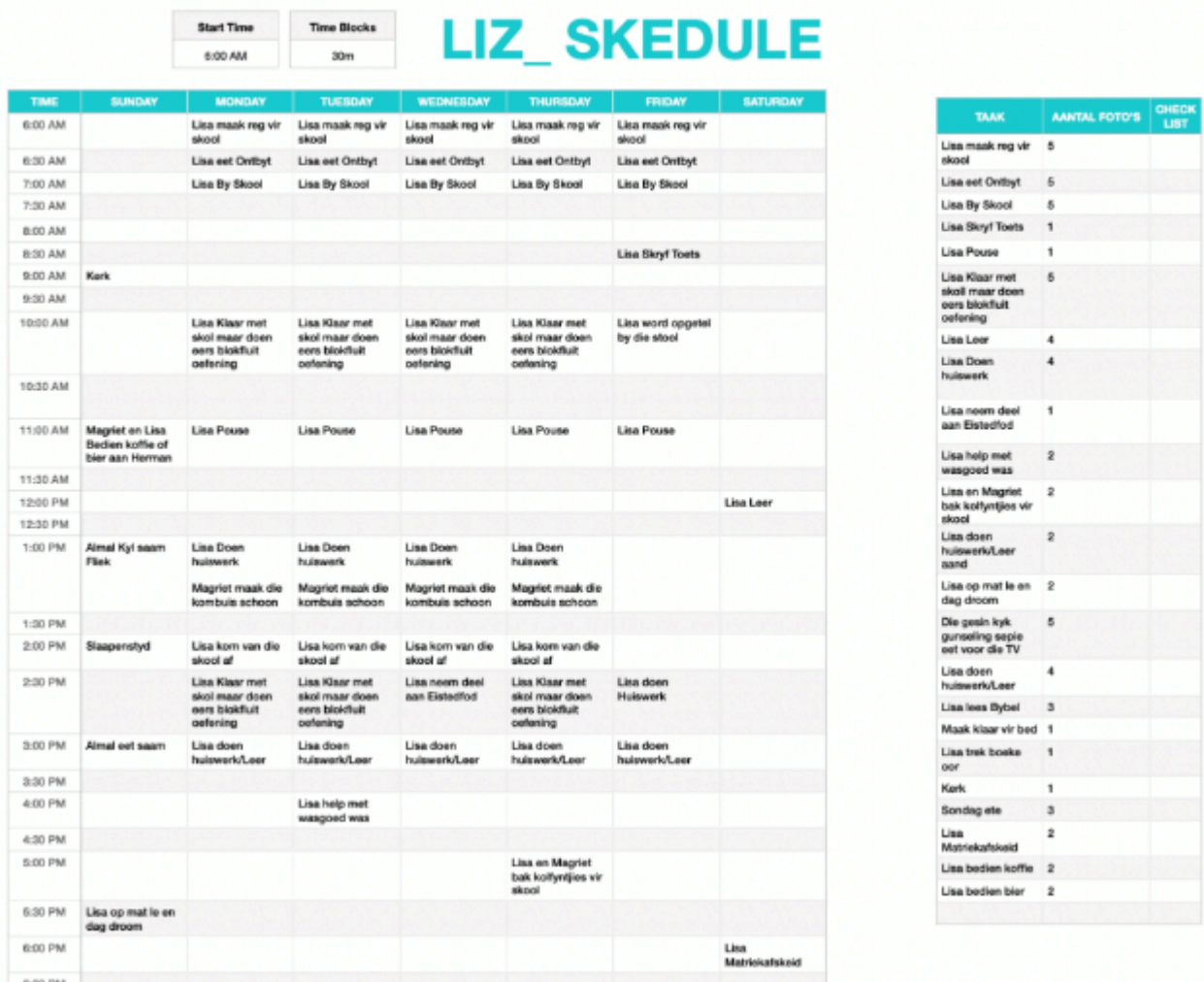


Figuur 6.10: Karakteruitbeelding van Magriet Human

Foto verskaf deur navorser

6.2.1.5 Weekbeplanning en skietlys

Vir my was dit ook van die begin af noodsaaklik om te weet hoe ek die neo-argetipiese eienskappe gaan oordra en hoe ek gaan besluit wanneer hierdie spesifieke eienskappe in my foto's gaan voorkom, maar dit was ook vir my belangrik om te weet hoe my finale webtuiste kan bydra tot die oordrag van hierdie eienskappe. Ek het gedink aan die idee van 'n gesin se roetine, en hoe dit kan voorkom as 'n patroon, net soos neo-argetipiese eienskappe voorkom en manifesteer in patrone. Een so 'n manier was deur 'n weekbeplanner op te stel wat die gesin kan volg. Hierdie is 'n herinnering wat in my eie lewe voorkom. Ek onthou hoe my ma altyd hierdie weekbeplanner met ons op Sondag gedeel het sodat ons voorbereid was vir die week. Ek het gedink hierdie idee gaan my help met die uitdunproses van foto's, keuses van watter neo-argetipes eienskappe ek wil uitbeeld en 'n raamwerk te skep vir my studie en die aanlyn webgalery. Die weekbeplanner struktureer dus die tidsverloop binne die storiêreld en die vier Human karakters funksioneer dus in die raamwerk van hierdie weekbeplanner, soos gesien kan word in Figuur 6.11. Figuur 6.11 is 'n beelduittreksel van Liz Human se weekbeplanner. Vir praktiese doeleindes het ek vir elke karakter 'n eiesoortige beplanner opgestel en die ooreenstemmende gebeurtenisse herhaal. Die ander karakters se weekbeplanners kan onder Proses afdeling: Siklus 1 op die virtuele galery gevind word. Vanuit hierdie weekbeplanner het ek 'n skietlys opgetrek om die praktiese uitvoering te organiseer.



Figuur 6.11: Beelduittreksel van Liz Human se weekbeplanner

Bron: Skermkoot deur navorser.

Van hierdie weekbeplanner af het ek op die volgende skietlys gebaseer op verskeie tonele besluit; die skietlys soos gesien in Tabel 6.5 verteenwoordig 'n vereenvoudigde weergawe van die geskrewe skietlys (foto's van die oorspronklik skietlys kan gesien word op die webtuiste onder die Proses afdeling: Siklus 1). Hierdie skietlys het die soektog na omgewings, rekwisiete en kleredrag vir die verskillende tonele en karakters gelei. Die tonele wat geïdentifiseer was is die kombuis, TV-kamer, waskamer, eetkamer, Liz se kamer, Herman en Magriet se kamer, buite die huis vir die braaitoneel, klaskamers vir drie verskillende vakke, die skoolsaal, kerk, videowinkel (binne en buite), die mynkantoor en die Matriekafskied.

Tabel 6.5: Vereenvoudigde skietlys uit proseswerk

Verskillende Tonele:	Karakter(s) betrokke:
Kombuis	Herman, Magriet, Boetie & Liz.
TV-kamer	Herman, Magriet, Boetie & Liz.
Waskamer	Magriet & Liz.
Eetkamer	Herman, Magriet, Boetie & Liz.
Liz se kamer	Liz.
Herman en Magriet se kamer	Herman & Magriet
Buite die huis (Braaitoneel)	Herman, Magriet & Boetie
Klaskamer (Afrikaans)	Liz.
Klaskamer (Wiskunde)	Liz.
Klaskamer (Biologie)	Liz.
Skoolsaal	Liz.
Kerk	Herman, Magriet, Boetie & Liz.
Videowinkel (Binne)	Boetie.
Videowinkel (Buite)	Boetie.
Mynkantoor	Herman
Matriekafskeid	Liz.

Bron: Tabel geskep deur navorser.

Terwyl ek aan die skietlys gewerk het, het ek gelyktydig aan Siklus 2 en 3 begin werk. Vir etiese doeleindes was daar wagtydperke tussen die werwingsproses en "enrolment". Dit was in hierdie tyd wat ek gewerk het aan die visuele stylkeuses, maar vir praktiese doeleindes gaan ek eerstens die werwings- en "enrolment" proses bespreek.

6.2.2 Siklus 2: Werwing

Die doel van Siklus 2 was om deelnemers te werf wat die rolle van die vier hoofkarakters sou vertolk. As gevolg van die aard van hierdie studie, waarin fotografie van menslike deelnemers 'n kernrol gespeel het, moes die werwingsproses volgens etiese raamwerke en riglyne gestruktureer word. Hierdie prosesse en raamwerk is goedgekeur deur die Basic Social Sciences Research Ethics Committee (BaSSREC). Die doel van hierdie prosesse en raamwerke is om die deelnemers te beskerm, veral omdat die etiese aansoek ingedien is in die middel van die COVID-19 pandemie,⁶¹ en 'n wedersydse verstandhouding te ondersteun.

⁶¹ Tydens die konseptualisering van hierdie siklus was daar streng maatreëls vir COVID-19 by die NWU, dus was daar voorsorg gemaak en beplanning gedoen om binne hierdie maatreëls die fotosessies te hanteer. Die idee was dat met die aankoms op die stel sou daar tot 'n maksimum van een assistent en een grimeerkunstenaar betrokke wees. Ten einde almal se veiligheid te verseker sou al die betrokke partye maskers dra en gereelde

Met hierdie in gedagte plaas ek klem op die werwingsproses se fokus op ingeligte toestemming.

Die eerste stap vir my was om die geleentheid om as akteur in die fotosessies op te tree, te adverteer. Hierdie bemaking het plaasvind deur 'n roep-tot-deelname op sosiale mediaplatforms, naamlik Facebook en Instagram (sien Addendum A1 en A2)⁶² oor 'n tydperk van twee weke. Ek het tegelykertyd ook 'n soektog geloods na potensiële kandidate gebaseer op verwysings en mense wat ek in Potchefstroom geïdentifiseer het gebaseer op fisiese eienskappe wat my herinner het aan die karakters wat ek geskryf het. Die tweede stap het die administratiewe take ingesluit om 'n kortlys op te stel van moontlik deelnemers wat reageer het op die Google vorm wat gekoppel was aan die advertensies en navraag gedoen het om aan die studie deel te neem. Die Google vorm was op so 'n wyse geskep dat dit veronderstel was om gepaste kandidate te help identifiseer deur middel van die data wat versamel word (kyk Addendum B). Hierdie vorms is konfidensieel gehou en die toegang daarna is beperk tot net die navorser. In stap drie was daar uit die kortlys vier moontlike deelnemers gekies (een vir elke karakter). Die keuse was gebaseer op die fisiese eienskappe van die karakters wat my herinner het aan die geskrewe karakters. Hierdie vier moontlike deelnemers het ook ooreenstemmende gelaatstrekke gehad wat die idee van 'n gesin sou versterk. Figure 6.12 tot 6.15 is foto's van die deelnemers wat gekies is.



**Figuur 6.12: Foto van Deelnemer 1 in
inskrywingsvorm**

Foto verskaf deur Deelnemer 1



**Figuur 6.13: Foto van Deelnemer 2 in
inskrywingsvorm**

Foto verskaf deur Deelnemer 2

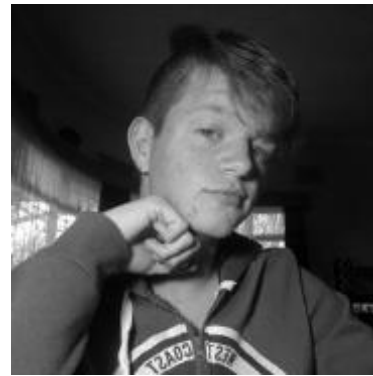
sanitasie toepas soos voorgeskryf deur die NWU se COVID-19 voorsorgmaatreëls. Die deelnemer sou ook met 'n masker en sanitasieprodukte verskaf word. Ten alle tye sou die betrokke partye sosiale afstand toepas en nie nader as 1.5-meter aan mekaar kon kom nie (met die uitsondering van die grimeerkunstenaar). Indien daar op een dag meer as een persoon gefotografeer sou word, sou die ateljee en wagkamer gesaniteer word tussen sessies. By verstek sou die opeenvolgende deelnemer moet wag dat al die ruimtes en gegewe oppervlaktes eers na gelang gesaniteer is. Die tydsberekening van wanneer die praktiese uitvoering plaasgevind het, na die COVID-19 maatreëls gelig was, het toegelaat dat meer as een deelnemer gelyk op stel afgeneem kon word. Dus was hierdie voorsorgmaatreëls nie toegepas nie, maar in plek indien die COVID-19 maatreëls weer toegepas was.

⁶² Weens die groot hoeveelheid data wat versamel is tydens die werwingsproses word adenda nie as deel van die mini-skripsie gepubliseer nie, maar is beskikbaar op die webtuiste, onder die proses afdeling.



**Figuur 6.14: Foto van Deelnemer 3 in
inskrywingsvorm**

Foto verskaf deur Deelnemer 3



**Figuur 6.15: Foto van Deelnemer 4 in
inskrywingsvorm**

Foto verskaf deur Deelnemer 4

Die eerste vier gekose deelnemers was per e-pos (sien Addendum D1) die rol aangebied en het 'n ingeligte toestemmingsvorm ontvang (sien Addendum D2). Hierdie dokument het die etiese aspekte, verwagtinge, reëls vir die stel, algemene reëlings en ook die risiko's betrokke by die studie ingesluit. Om die identiteite van die kandidate sover moontlik te beskerm vermy ek om elke kandidaat se presiese werwingsproses en naam uit te stippel, alhoewel ek en die kandidate bewus is en was dat met so 'n eiesoortige studie, volle vertroulikheid of anonimiteit nie gewaarborg kan word nie. Hierdie vind veral neerslag in die wyse waarop die gefotografeerde subjekte "aanlyn uitgestal" word en ander hulle moontlik (selfs waarskynlik) sal kan erken. Dit is om hierdie rede dat die toestemmingsvorm onderteken is deur die deelnemers. Al vier die deelnemers het ingestem om deel te neem aan die studie en in stap 4 het verder kommunikasie oor moontlike datums en die omgewings waar die fotosessie sou plaasvind geskied. Die werwing en inskrywingsproses het oorvleuel met die vind en bou van die verskeie stelle waarin hierdie storiêreld, Springfontein, kon af speel. Saam met die bou van hierdie stelle moes ek eers visuele stylkeuses maak en die besluite rondom hierdie twee take word in die volgende afdeling behandel.

6.2.3 Siklus 3: Visuele stylkeuses

Die doel van hierdie siklus was om op 'n visuele styl te besluit aangaande die fotografiese benadering wat insluit die lens, beligting en algemene kleurgebruik. Die eerste aspek van die visuele styl was om 'n tydperk te bevestig waarin die storiêreld afspeel.

Vir my was dit nie noodwendig belangrik om 'n spesifieke tydperk uit te beeld nie; ek wou die idee van herinnering oordra, en hoe ek gewoonlik nostalgies voel of resoneer met 'n spesifieke konteks gebaseer op die herinneringe van my grootwordjare. Ek was kind en 'n groot deel van my grootwordjare was in die jare van die negentigs. Die negentigs was ook in die tyd wat al drie die gekose sitkoms uitgesaai is en ek self daarna gekyk het. Ek het dus besluit op die negentigs vir die tydperk van die storiewêreld van Springfontein. Om slegs te verwys na die negentigs was vir my te wyd en ongespesifiseerde en dus het ek gefokus op my eie herinneringe van die negentigs, die mense, populêre kultuur en die stylneigings wat tydens die jare kenmerkend was. Benewens die analise van die sitkoms in Hoofstuk 5, het ek gereflekteer op my kinderjare se foto-albums en ook op populêre verbruikersitems wat ek in daardie tyd gebruik het. Saam met dit het ek gereflekteer oor die populêre kultuur waarna ek gekyk of verbruik het en kleredrag van hierdie jare wat ek gedra het of onthou wat mense rondom my gedra het. Figure 6.16 en 6.17 is 'n beelduittreksel van my prosesboek waar ek inspirasie bymekaar gemaak het wat met spesifieke verwysing na populêre media waarna ek gekyk het en populêre verbruikersitems wat ek gebruik het, beelde soos voorgestel in Figuur 6.17, tesame met nog visuele ondersoek bygedra het tot my besluitnemingsproses in hierdie projek. Om hierdie tydperk eg uit te beeld moes ek besluit op 'n gepaste fotografiese benadering.



Ek het begin deur te kyk na die fotografiese benadering met spesifieke fokus op die gebruik van lig. Vir my was die gebruik van natuurlike lig nie werklik 'n opsie nie omdat ek beheer

wou neem deur die uitkoms van elke foto se liggebruik. Ek was ook bewus van die moontlikheid om 'n ander kamera, lens en beligting as dit wat ek reeds besit te huur, maar ek het besluit om die toerusting te gebruik waarmee ek bekend is om totale beheer oor die uitkoms van die foto's te kon verseker. Die toerusting wat ek van gebruik gemaak het sluit in 'n Mirrorless Canon R6, Sigma Art Line 24mm. Die 35mm was oorspronklik 'n keuse vir meeste van die foto's omdat dit die gevoel van film of televisie sou oordra. Ek het wel tydens die fotosessies besef dat die stel te klein was en dat die 24mm 'n beter opsie sou wees. Tydens die toetsfoto's het ek ook besef dat die 24mm 'n voor-verkorting veroorsaak het en die oordrewe ledemate as gevolg van hierdie voor-verkorting het 'n karikature gevoel gebied wat ek gevoel het gepas sou wees vir die herinterpretasie van 'n getekende sitkom na 'n realistiese foto-uitbeelding. Figuur 6.18 verteenwoordig 'n toetsfoto wat geneem is met die 35mm en Figuur 6.19 'n toetsfoto wat geneem was met die 24mm. Albei foto's is met dieselfde beligting en kamerastellings geneem, maar soos waargeneem kan word, is daar meer van die omgewing wat gesien kan word in Figuur 6.19 en is die voor-verkorting ook sigbaar.



Figuur 6.18: Foto geneem met die 35mm lens

Foto verskaf deur navorser



Figuur 6.19: Foto geneem met die 24mm lens

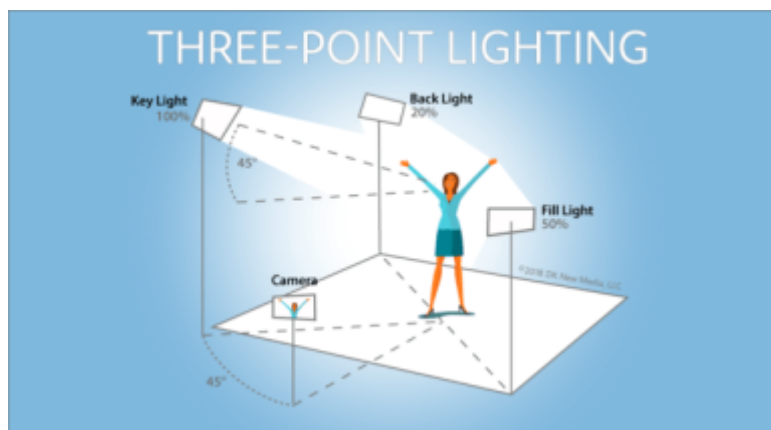
Foto verskaf deur navorser

Die beligting sluit in twee ateljeeflitse met verskeie grootte “soft-boxes”, reflektors en LED paneelligte. Met hierdie toerusting en beperkings in gedagte moes ek tussen twee hoof moontlikhede kies. Eerstens, en die nie gekose opsie, was om die hele toneel te spoel met lig van bo, maak nie saak waar of hoe die stel lyk nie. Hierdie idee het gespruit uit die navorsing wat ek gedoen het op die wyse waarop sitkoms beligting benader. Soos gesien kan word in Figuur 6.20, deur die hele toneel te spoel behels jou beligting te “diffuse” wat beligting aan die hele stel verskaf (Janney, 2018). Alhoewel dit ’n algemene tegniek in sitkoms se beligting is het ek teen hierdie tegniek besluit omdat dit moontlik die kwaliteit van die foto kon affekteer, maar ook omdat hierdie metode kan lei tot ’n verlies aan diepte van die skoot. Dit was dus nie vir my die ideale manier om my onderwerp te belig nie.



Figuur 6.20: Praktiese uitvoering van vloed ligtegniek op ’n sitkom stel

Omdat die storiewêreld die regte wêreld reflekteer, was dit vir my belangrik dat die lig natuurlik en realisties voorkom. Ek wou ook seker maak dat die beligting bydra tot die algehele visuele boodskap wat ek wou oordra. Ek het dus besluit op 'n driepunt-beligting benadering. Figuur 6.21 bied 'n skets van hoe hierdie beligting prakties uitgevoer word. Die driepunt-beligting is 'n gewilde metode van beligting wat van ligte gebruik maak wat vanuit drie verskillende hoeke na die onderwerp wys of bydra tot hoe die onderwerp belig word. Sodoende kon ek die diepte en kleinere elemente binne die raam van die foto uitlig. Die driepunt-beligting vereis drie ligbronne: die sleutellig, die agterlig en die vul-lig. Die sleutellig in die geval was vir my in elke foto die hoofbron van lig op stel. Ek het die rigting van die lig bepaal deur te kyk na die tema, tyd van die dag en na wat ek sal sien as die hoofligbron binne die toneel om sodoende by te dra tot die visuele kommunikasie van die neo-argetipiese narratief van elke foto. Deur die sleutelligte direk op my onderwerp, of effens na die kant te rig, het vir my kreatiewe beheer oor die beligtingsestetika van die hele beeld gebied. Soos die naam aandui, word die agterlig agter die onderwerp in die raam gevind om 'n sterk buitelyn rondom hulle te vestig, terwyl dit ook die skaduwees wat hulle gooi, verbeter.



Figuur 6.21: Sketsvoorstelling van driepunt-beligting op stel

Karr, 2022

In van die foto's wat 'n spesifieke tyd van die dag moes uitbeeld het ek gebruik gemaak van 'n natuurlike agterlig en in foto's wat vroeë oggend en aandtonele is, het ek van kunsmatige agterlig gebruik gemaak. Dit het vir my foto's diepte gegee. Ek moes 'n balans handhaaf tussen die intensiteit van die kunsmatige sleutellig en agterlig om die tyd van die dag en gevoel van die spesifieke tyd in die foto oor te dra. Hierdie is uitgevoer deur die toepaslike kamerastellings en die intensiteit van die lig te "diffuse" of deur elektroniese stellings te beheer. In Figure 6.22 tot 24 is dieselfde toneel tydens oggendson, middagson en aand uitgebeeld. In Figure 6.22 en 23 maak ek gebruik van 'n lig wat buite die venster deur skyn

om die daglig uit te beeld, waar in Figuur 6.24 ek nie 'n lig deur die venster laat skyn het nie en die ligte wat binne die vertrek was gebruik om die idee van 'n lig wat binne die huis was uit te beeld.



Figuur 6.22: Voorbeeld van oggendson-toneel

Foto verskaf deur navorser



Figuur 6.23: Voorbeeld van middagson-toneel

Foto verskaf deur navorser



Figuur 6.24: Voorbeeld van oggendure-toneel

Foto verskaf deur navorser

Die derde aspek was die gebruik van vul-lig. Ek het gebruik gemaak van kunsmatige vul-ligte en deur 'n "softbox" op die lig te plaas 'n sagte lig wat nie bedoel is om enige harde skaduwees soos die sleutel- en agterligte te produseer nie. Die punt van 'n vul-lig was om die donkerder areas in die raam te verlig deur dit met lig te vul. Dit het gehelp om die kontras in elke foto te balanseer en sodoende fokus te plaas op die onderwerp, wat in hierdie geval die karakters was om 'n meer gedetailleerde skoot van die onderwerp te produseer. Die lig het ook 'n direkte invloed gehad op die kleurutbeelding en die intensiteit van die kleurgebruik. Ek moes dus van die begin af reflektief besin oor die kleurgebruik in die kamerastellings, kleurgebruik van die items binne die stel en ook hoe die liggebruik dit sou beïnvloed.

6.2.3.3 Kleur

Nadat ek op hierdie benadering van die beligting besluit het, het ek besef ek moet dink aan die kleurgebruik en hoe dit kan bydra tot die visuele kommunikasie van elke foto. Ek het besluit om te fokus op 'n spesifieke kleurskema gebaseer op drie hoof faktore. Eerstens was herinneringe en die idee van nostalgie 'n belangrike faktor. Omdat hierdie studie steun op my idiosinkratiese herinneringe het ek gedink aan hoe kleur oor tyd vervaag en hoe foto's na die verlede waarna ek verwys het in my herinneringe se kleur ook vervaag het. Dit sou die wegspringpunt wees vir hoe ek na die kleurskema kyk. Ek het besef dat ek die kleur moontlik sal "desaturate" as gevolg van hierdie konnotasies, maak nie saak wat die spesifieke tint van kleur in die skema is nie (Figuur 6.26). Die tweede faktor was kleure wat voorkom in *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis*, en *Orkney Snork Nie* (verwys na Figuur 6.25). Ek het na episodes gekyk en ooreenstemmende kleure uit die tonele digitaal getrek om te eksperimenteer met verskeie kleurskemas. Ek het gekyk wat uitstaan in die omgewings, kleredrag en hierdie kleure gekies gebaseer op hierdie aspekte. Ek het besluit om ooreenstemmende kleure wat in al drie hierdie sitkoms voorkom te kies. Dit was opvallend dat ek nie die kleure hoef te vervaag het nie, omdat hulle reeds vervaag voorgekom het. Die derde faktor was hoe die redigering in die post-produksie hierdie kleurgebruik sou beïnvloed.



Figuur 6.25: Kleur gebaseer op *The Simpsons*

Skermkoot verskaf deur navorser

Ek het besluit om dit te los tot die redigeringsiklus en dan te eksperimenteer met opsies. Ek het wel vooraf voorsien dat ek moontlik sou kyk na 'n warmer temperatuur eerder as kouer een omdat ek die idee van nostalgie visueel deur 'n warmer temperatuur wou inbou, asook hoe hierdie warm gevoel voorgekom het in die verwysingsfoto's wat ek gekry het. Hierdie kleurgebruik is ook oorweeg in my werwing en die vervaardiging van die stel, rekwisiete en die kleredrag van die karakters.

Kleure gebaseer op 90's Suid-Afrika



Figuur 6.26: Kleur gebaseer op *die negentigs*

Skermshoot verskaf deur navorser

6.2.4 Siklus 4: Stel, rekwisiete en kleredrag

Die doel van Siklus 4 was om omgewings te kry wat kon dien as 'n stel waar die fotosessies sou plaasvind. Tydens die siklus het ek ook die rekwisiete en kleredrag vir die karakters gekry en in sekere gevalle gemaak. In die volgende afdelings word die proses van die afsonderlike soektogsessie uiteengesit, maar in Siklus 5 sal die praktiese invloed en kunsregie van hierdie gekombineerde stelle, rekwisiete en kleredrag om 'n spesifieke kommunikasie doel te bereik verduidelik word.

6.2.4.1 Die woonstel, kerk en huis

Tydens die werwingsproses het ek die soektog na 'n stel begin gebaseer op die skietlys wat in Tabel 6.5 uiteengesit is. Dit was vir my belangrik om 'n stel te kry waar ek al my tonele in kan bou en wat voldoen aan die korrekte tydperk-verbode argitektoniese eienskappe, naamlik uit die negentigs of ouer. Ek het aanlyn op verhuringsagente se webtuistes in die omgewing van Potchefstroom gesoek en op woonstelopsies afgekom wat in Figure 6.28, 29, 30 en 31 uitgebeeld word. Ek het twee moontlike opsies gekry en het toe besluit op die een wat die meeste voldoen het aan die twee bogenoemde besluitnemingsfaktore. Hierdie woonstel het 'n volledige blou-staalkombuis wat my herinner het aan my ouma se staalkombuis, waar ons gereeld gekuier het. Die kombuis was die enigste vertrek met ontwerpelemente wat reeds daar was en al die ander rekwisiete het ek in pandjieswinkels gewerf. Ek het hierdie elemente geleen tot en met ek klaar was met die siklusse van produksie.

Gebaseer op die skietlys was dit duidelik dat die neo-argetipiese karakters in hierdie woonstel binne die verskeie tonele sal kan funksioneer. Die woonstel het 'n groot vertrek gehad wat kon dien as die TV-kamer, eetkamer en die mynkantoor. Ek het een van die

slaapkamers gebruik om te dien as Liz se kamer, Herman en Magriet se kamer en ook die Matriekafskeidstoneel. Ek het besluit om al die tonele wat ek moontlik kon afneem in die woonstel te neem behalwe die kerk, klaskamers, buite die huis vir die braaitoneel en videowinkeltonele.



Figuur 6.27: Woonstel opsie 1

Foto deur navorser



Figuur 6.28: Woonstel opsie 2

Foto deur navorser



Figuur 6.29: Woonstel opsie 3

Foto deur navorser



Figuur 6.30: Woonstel opsie 4

Foto deur navorser



Figuur 6.31: Kerk-opsie

Foto deur navorser



Figuur 6.32: Huis-opsie

Foto deur navorser

Die braaitoneel het geskiet by 'n huis (Figuur 6.32) wat ek in die suide van Potchefstroom raakgesien het, met die eienaars se toestemming. Met die beplanning van die foto en die oorspronklike skets het ek reeds 'n soortgelyke huis in gedagte gehad, omdat ek nog altyd aan die soortgelyke huis dink as 'n refleksie van huise in my herinneringe. Hierdie huise is gewoonlik van siersteen gebou, met staalraamvensters, sinkdakke met kort omheinings. Die kerktoneel (Figuur 6.31) en die skoolsaaltoneel het ek afgeneem by 'n NG Gemeente in die suidelike deel van Potchefstroom. Ek het 'n begrafnis in die kerk bygewoon, en tydens die diens het ek besef die lig-val by een venster ideaal sal wees vir die kerktoneel en na die diens in die kerk se gemeenskaplike saal het ek die verhoog met die gordyne gesien. Hierdie saalverhoog het my herinner aan die skoolsale waarin ek tydens Eisteddfods opgetree het. Die saal het soortgelyk aan dié tydens my skooljare, 'n houtverhoog met soortgelyke fluweelgordyne, en ek het besef dat hierdie vertrek die perfekte spasie sal wees vir Liz se karakter om in op te tree. Die dominee het ingestem dat ek die vertrekke kon gebruik.

Die laaste plek was die videowinkel. Oorspronklik het ek rondgesoek vir die moontlikheid dat so winkel nog bestaan. Met die opkoms van nuwe tegnologie het video- en DVD-winkels een vir een begin toemaak. Ek het besluit om die stel in 'n leë vertrek by my huis te bou. Ek het eers gedink ek gaan die rakke self bou, maar na 'n soektog op die internet het ek op 'n DVD-winkel in Johannesburg afgekom wat besig was om afgebreek te word (Figuur 6.33), so ek het die rakke gekoop. Hierdie rakke was spierwit met 'n blou rand en ek het dit oorgeverf met 'n ligte "beige" verf sodat dit pas by die res van die visuele taal. Die spierwit rakke het 'n kliniese gevoel gegee wat nie optimaal was vir die nostalgiese uitbeelding wat ek wou skep nie. Die videowinkel waar Boetie funksioneer moes die idee skep van 'n videowinkel in die negentigs en terselfdertyd by die res van die reeks foto's se visuele taal pas, en hierdie finale stel word voorgestel in Figuur 6.34.



Foto deur navorser

Foto deur navorser

[illegible]

Foto deur navorser

Nadat ek beplan en geteken het hoe ek wil hê elke foto moet lyk, moes ek die soektog begin om die meubelstukke en ander rekwisiete te kry wat dan in hierdie foto's uitgebeeld sou word. Gebaseer op die beplanningsketse vir die verskeie tonele, het ek 'n rekwisietelys vir

elke toneel opgestel. 'n Moeilike deel van hierdie siklus was om rekwisiete te kry wat eenvormig is en nostalgiese herinneringe uit die negentigs verteenwoordig, wat dan ook eenheid bied vir die algemene visuele taal. Na 'n soektog by verskillende winkels en aanlyn het ek na 'n besoek by verskeie pandjieswinkels besef ek gaan vinnig by hierdie tweedehandse winkels regkom om items te kry wat sou werk. Van hierdie items word uitgebeeld in Figure 6.36, 6.37 en 6.38. Baie van die items het ek ook by my familie en vriende geleen omdat van hierdie items direk teruggetrek kan word na my idiosinkratiese herinneringe, en hierdie spesifieke items word uitgelig in die afdelings onder Siklus 5.



Figuur 6.36: Foto van rekwisiete-opsies uit pandjieswinkel

Foto deur navorser



Figuur 6.37: Foto van rekwisiete-opsies uit pandjieswinkel

Foto deur navorser



Figuur 6.38 Foto van rekwisiete-opsies

Foto deur navorser

Ek het met die rekwisietelys na verskillende pandjieswinkels en soms moderne kettingwinkels gegaan om die rekwisiete te identifiseer deur die lys as riglyn te gebruik. Tydens die navorsing oor meubels, kleredrag en verbruikersitems wat in die negentigs voorgekom het, het hierdie aksies ou herinneringe teruggebring. Dit het my egter ook laat besef dat sekere items se herinneringe spesifiek verbonde is aan verbruikersitems, items wat gekoppel is aan handelsname wat populêr was in my grootwordjare soos *Ouma Beskuit*, *Sunlight Liquid* en *Snowflake* meel. Hierdie items word nie gewoonlik uitgebeeld in sitkoms wat op televisie uitgesaai word soos *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*. Sitkoms vermy om gewilde handelsmerk-huishoudelike produkte uit te beeld as gevolg van potensiële kopiereg of finansiële implikasies. Die gebruik van 'n parodie-weergawe van 'n produk kan help om regsquessies te vermy of die behoefte om toestemming van die handelsmerkeienaar te verkry, terwyl dit steeds die vertoning toelaat om herkenbare verbruikersprodukte uit te

beeld. Daarbenewens kan die aanbieding van spesifieke handelsmerke of produkte betaling of borgskap vereis, wat die program se begroting of kreatiewe rigting kan beïnvloed. Ek het oorspronklik twee opsies vir die uitbeeld van populêre verbruikersitems oorweeg. Eerste kon ek probeer om foto's van die items digitaal te redigeer en die foto's in te plaas, maar die probleem met die idee was dat die foto's wat ek kon kry nie van goeie gehalte was nie en dus nie 'n goeie opsie was nie. Die tweede idee was om die regte items te probeer kry, en alhoewel ek een of twee moontlike items kon opspoor, was dit ook 'n onmoontlike taak. Ek het toe besluit om weer terug te kyk na my breinkaart vir die herinterpretasie en die woord parodie raakgelees onder die een been van die *The Simpsons*. Dit het my laat dink om hierdie items self te skep maar uit 'n parodie-oogpunt. As grafiese ontwerpdosent was my eerste instink om hierdie items te skep deur navorsing daaroor te doen, dit te beplan met sketse en dan te ontwerp. Ek wou hê die items moes inpas in my kleurskema, so ek het gekyk na die oorspronklike kleurgebruik van die item en dit laat pas by 'n kleur wat in my gekose kleurskema voorkom. Alhoewel *The Simpsons* 'n satiriese uitbeelding van die Amerikaanse samelewing is, maak die vervaardigers en skrywers van hierdie sitkom gebruik van parodie om hierdie satiriese sitkom uit te beeld. Ek het besluit om 'n soortgelyke parodiese aanslag te gebruik in die aanslag tot die ontwerp van die items in die Springfontein storiêreld. Die items word as parodies beskou omdat dit eerstens amper direkte vertalings is van die Engelse ontwerpe na Afrikaans, wat 'n komieklike aanslag lewer. Hierdie komieklike aanslag hou verband met die idee van 'n parodie. Tweedens stem die kleurgebruik en vormgewing van die ontwerpe ooreen met die oorspronklike items se ontwerp, wat dit erkenbaar maak maar nie identies dieselfde nie. Die laasgenoemde aspek skep ook die idee van 'n parodiebenadering. 'n Voorbeeld hiervan kan gesien word in Figure 6.39 en 6.40, waar die oorspronklike verbruikersitem, naamlik 'n boks *OMO* waspoeier (Figuur 6.39) herinterpreteer is. Hierdie is 'n visuele voorstelling van die populêre handelsnaamwaspoeier wat my gesin gebruik het om ons klere te was. Figuur 6.40 beeld my parodieweergawe van die item uit.



Figuur 6.39: Voorbeeld van oorspronklike waspoelboks

Foto deur Ricards, 2017



Figuur 6.40: Voorbeeld van die ontwerp van 'n parodieproduk

Foto deur navorser

6.2.4.3 Kleredrag

Kleredrag van die negentigs en selfs die laat tagtigs het gedien as die inspirasie vir die stilering van die karakters. Ek het inspirasiefoto's uit my kinder- en gesinsfoto-albums gekry. Die foto's in die albums is geneem in die jare negentigs. Hierdie foto's wat familieledes uitbeeld in my jonger grootwordjare speel 'n groot rol in my visuele gedagtes van hoe ek daardie jare onthou. Dit het ook vir my sin gemaak om die twee Afrikaanse sitkoms, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* se uitbeelding van die kleredrag te gebruik as verwysingsraamwerk. Die spesifieke uitrustings was gebaseer op die kleredrag van die vier hoofkarakters in *The Simpsons* wat herinterpreteer word en dit is gekoppel aan en verander vir die spesifieke tonele wat ek sou uitbeeld. In *The Simpsons* word die karakters meestal in dieselfde drag gesien, behalwe in sekere situasies soos tydens kerktonele, waar die karakters toepaslike uitrustings dra. Hierdie uitrustings het ek gekry by 'n winkel genaamd *Second Life* in Potchefstroom. Hierdie winkel bied verskeie klere wat geskenk is en baie van hierdie uitrustings kom uit die '90s en is soms ouer as dit. Van die klere wat ek nie daar kon kry nie moes ek nuut aankoop. Hierdie uitrustings is deur die karakters gedra tydens die fotosessies en die besluitneming op watter spesifieke uitrusting was soms tydens refleksie in-aksie gekies. Soos onder in meer diepte bespreek word, was die keuses gebaseer op watter drag die beste sal pas by die spesifieke toneel, maar ook hoe dit die kommunikasiedoel van die foto wat die karakter uitbeeld sou beklemtoon. Die kleredrag van die karakters is ook beïnvloed deur die beenstruktuur van elke karakter, bv. die sosiologiese beroepsaspek van die karakter het bepaal of die karakter 'n uniform dra. Verder in hierdie afdeling word die kleredrag en stilering van die karakters bespreek.

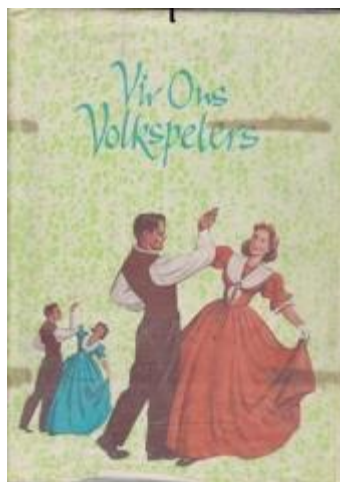
Die kostuum en voorkoms van Herman is gebaseer op Homer Simpson se wit gholfhemp, blou broek en swart skoene. Ek wou hierdie kleredrag oorneem na 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks toe. By die huis sou Herman of gesien word in sy blou denim, uitgewaste wit hemp en skoene of in sy meer informele drag, wat dieselfde kleurskema oordra, soos sy blou PT-broek en dieselfde wit gholfhemp. Hierdie PT-broek, soos voorheen bespreek in Hoofstuk 5, verteenwoordig die rugbykultuur waarmee die Afrikaner-man dikwels vereenselwig word en waarmee Herman identifiseer. Vir hierdie karakter se kleredrag by die werk en kerk het ek besluit op wit knopieshemde en meer formele broeke of selfs 'n denim. Herman se voorkoms is netjies, maar net te danke aan sy vrou wat sy klere vir hom was en stryk.

Magriet se kleredrag is gebaseer op die idee van Marge se groen rok maar word in verskeie pakkies herinterpreteer. Die verskillende uitrustings is almal verskillende skakerings van groen en weerspieël tipiese aspekte van kleredrag van vrouens in die '90s, soos skouerkussings, bypassende broekpakkies, waaghalsige patrone en groot knope. Marge se uitrusting word gewoonlik afgerond deur 'n stel oordrewe pêrels. Ek het dieselfde oordrewe pêrels oorgedra in Magriet se kleredrag om die skakel tussen die karakters te versterk. Om Marge Simpson se haarstyl oor te dra was 'n moeilike taak; sy word gekenmerk aan haar groot blou hare, iets wat nie algemeen in die Afrikanerkultuur is nie. Ek kon wel die skakel maak tussen die groot hare en die idee van 'n "perm", 'n haarstileringstendens wat veral populêr was in die '90s en ook uitgebeeld word in *Orkney Snork Nie*. Alhoewel die '90s "perm" soms bietjie stywer gekrul was, het ek besluit op 'n stilering wat meer natuurlik voorkom en nie aandag sal aftrek binne die foto's waarin sy voorkom nie. Die model wat ek gekies het om die rol te speel het self dun en reguit hare, en hierdie tipe hare sou nie so maklik "perm" nie. Na 'n soektog kon ek 'n realistiese pruik opspoor om hierdie haarstyl te verteenwoordig.

Bart Simpson se kleredrag was slegs die inspirasie vir Boetie Jnr. se kleredrag wanneer hy die karaktereienskappe van die Onskuldige verteenwoordig in foto's, soos by die huis word hy gesien in 'n vaal rooi/oranje gholfhemp, blou PT-broek en blou tekkies, soms visplakkies. Hy word ook gereeld gesien in sy videowinkel-uniform wat ooreenstem met sy pa Herman se werksklere, omdat dit die drag is wat gedra word by die werk te beklemtoon. Die kleurskema van sy uniform is gebaseer op die handelsmerk wat ek vir die videowinkel ontwerp het. Saam met hierdie uniform dra Boetie 'n etiket op sy bors wat hom voorstel aan moontlike kliënte.

In die skryf en ontwerp van Elizabeth se karakter wou ek haar trots en algemene gevoel tot haar identiteit wat so streng gekoppel word aan haar skoolprestasie beklemtoon. Vir my was die skakel tussen Lisa Simpson se rok en Liz die alombekende skoolrok. Ek het besluit om

met 'n geel te gaan eerder as oranje omdat die mosterd-geel skoolrok bekend is as die kleredrag vir dogters in Hoërskool Volkskool in Potchefstroom. Die idee van die skool wat sy volk deur sy leerders oplei het my ook laat dink aan 'n interessante wyse om Lisa se oordrewe pêrels uit te beeld. Ek het die idee van 'n volkspelekraag⁶³ gebruik, soos uitgebeeld in die skets van volkspeledansers gesien in Figuur 6.41, om by te voeg by haar uitrusting. Hierdie verwys na Lisa se pêrels en sinspeel ook op die idee van 'n voortrekkerdogter se tradisionele drag. Ek het besluit om my eie skoolbaadjie te gebruik as klere-item in die neem van die foto's, omdat ek self kon resoneer met haar behoefte om te presteer op skool. Die oormatige balkies is 'n uitbeelding van die toewyding aan hierdie balkies. Vir Liz se skoene het ek met die idee gespeel van Lisa Simpson se skoene wat dieselfde kleur as haar rok is, en het toe besluit om gewone bruin "T-bar" skoolskoene dieselfde kleur as haar rok te spuit om hierdie skakel te probeer vestig. Siklusse 1 tot 4 was alles ter voorbereiding vir die herinterpretasie deur fotografie, naamlik Siklus 5, wat in die volgende afdeling bespreek word.



Figuur 6.41: Skets van volkspeledansers

Foto deur die Nasionale Raad vir Volksang en Volkspede

6.2.5 Siklus 5: Die herinterpretasie deur fotografie

Die doel van hierdie siklus was om die geskrewe herinterpretasie van die neo-argetipiese karakters, soos uitgestippel in die bespreking van Siklus 1, visueel te vertaal deur die opstel en skep van verskeie stelle, die stilering van karakters, regie van die karakters en die fotografie van die karakters binne narratief-gedrewe omgewings. In hierdie siklus het die

⁶³ Volkspede is 'n Suid-Afrikaanse volksdanstradisie. Die rok wat die vroulike dansers dra het ontstaan uit die formele drag wat die Voortrekkers gedra het. Dit word 'n nasionale rok genoem, soos in Europese lande. Alle volksdansers in Suid-Afrika moet dieselfde styl gebruik, met net die kleure wat verskil (Botha, 2022).

modelle by die stel opgedaag vir die eerste toetsessie per toneel, waar die stel reeds aanmekaar gesit was. Die beligting was ook reeds opgestel vir die eerste ligtoets, waarna dit verander is soos dit nodig was. Die besluit om die beligting te verander was intuïtief geneem deur in-aksie te reflekteer na elke foto wat geneem is en gewoonlik gelei deur hoe die lig fokus plaas op die argetipiese eienskap wat uitgebeeld word of hoe dit die gevoel van die foto beïnvloed. Die modelle is dan voorgestel om in die aantrekkamer in kostuum te kom en daarna het die regie begin, in samehang met die afneem van die karakters. Die fotosessie was van so 'n aard beplan om effektief met die stel te werk, byvoorbeeld wanneer die kombuis opgestel was vir 'n oggendtoneel, het ek dieselfde dag al die oggendtoneelsessies vir die kombuis geskeduleer om sodoende effektief met die skedule te werk. Alhoewel die fotosessies se volgorde gebaseer was op 'n effektiewe tydskedule gaan ek vir 'n praktiese lees die verduideliking van hierdie karakters se herinterpretasie baseer op die manier waarop die webtuiste uitgelê is. In die volgende afdelings word elke karakter bespreek aan die hand van die spesifieke neo-argetipiese karakter wat hulle aanneem in die spesifieke toneel en hoe hierdie argetipe binne die karakter uitgevoer is. In hierdie afdeling word daar spesifieke gefokus op hoe die praktiese uitvoering van die foto's bygedra het om die verskeie argetipes uit te beeld. In hierdie projek het ek in gevalle meer as een foto van argetipes uitgebeeld wat dieselfde eienskap aanspreek, en die rede was om 'n argetipiese patroon te beklemtoon. Dus om herhaling te vermy word enkele foto's gekies om te bespreek en is dieselfde tipe tegnieke wat hier bespreek is, toegepas in al die foto's.

6.2.5.1 Herman Human, Die Iuliaard Leier

Herman se karakter word oorheersend as die Leier neo-argetipe uitgebeeld, maar soos reeds bo genoem, het ek hierdie karakter ontwikkel as die Skadu-leier. As die Leier word Herman uitgebeeld as eerstens die pa van die Human-gesin wat regeer soos 'n koning en wat gereeld bedien word, as 'n leier wat werk toe gaan om basiese behoeftes en veiligheid te bied vir sy gesin en dan ook 'n leierfiguur wat visie vir sy koninkryk bied deur vir hulle te wys waarna hulle moet kyk op die televisie. In Figuur 6.42: *Baas van die plaas*, was die doel om Herman uit te beeld as 'n leierfiguur wat bedien word deur 'n dienaar. Die komposisie is so opgestel dat die eerste derde kruispunt by Magriet se gesig lê en dan 'n lyn trek vir die aanskouer om te volg na die beker. Op die beker staan gedruk "Baas van die plaas", 'n Afrikaanse gesegde wat voorstel dat die persoon wat hieruit drink die baas is. Hy is geklee in formele kerkdrag en sit op sy eensitplekstoel, wat 'n voorstelling van 'n koning op sy troon is, veral met sy staf of in hierdie geval afstandbeheer. Hy kyk nie na Magriet nie, die idee is dat hy of so vasgevang is in dit wat op die TV afgang dat hy nie bewus is van wat rondom hom of in sy koninkryk aangaan nie, of hy is so gewoond daaraan om bedien te word dat hy ver wag dit moet gebeur. Alhoewel die kamerahoek van 'n neutraal posisie geneem is, word

die magspel uitgeoefen deur die posisie en aksies wat deur regie plaasvind. Die model wat Magriet gespeel/voorgestel het was voorgesê om te buig asof sy buig voor haar koning terwyl sy die beker aanbied. Die rede waarom die kamera nie van 'n laer posisie afgeneem is nie, is omdat dit moontlik vir Magriet sou verleng en in 'n magsposisie sou kon plaas. In die volgende foto wat bespreek word, word Herman in die magsposisie geplaas.



Figuur 6.42: Baas van die plaas

Foto deur navorser

In Figuur 6.43: “*Haal af daardie verdomde ...*”, word Herman ook as die Leier neo-argetipe uitgebeeld, maar in die geval is dit waar hy besig is om sy seun te skel. Hy bevel nie net dat Boetie die oorfone van sy kop af moet haal nie, maar gebruik fisiese aanraking om dit self te begin verwyder. In verband met keuses oor die gedrag en interaksie-uitbeeldings van die karakters word Herman, soos reeds genoem, eerstens as die Leier neo-argetipe uitgebeeld waar hy sy magsposisie gebruik deur die oorfone af te haal, sy arm is uitgestrek en skouers opgetrek om die aksie meer gewelddadig te laat voorkom. Sy gesigsuitdrukking wys ook duidelik dat hy nie gelukkig is met Boetie se besluit om musiek aan die etenstafel te luister nie. Boetie buig vooroor, eerstens omdat hy besig is om te eet, maar tweedens omdat dit sy onderdanigheid aan die vaderlike leier beklemtoon. Sy hand vorm ’n vuus wat sy innerlike konflik teenoor sy ongelukkigheid met die situasie en sy magteloosheid verteenwoordig. Magriet word weer in ’n buigende posisie uitgebeeld, sy staan bietjie agter Herman om haar ondersteuning aan sy aksie uit te beeld, haar gesigsuitdrukking is soortgelyk aan Herman s’n, om te wys dat sy ook ongelukkig is met Boetie wat musiek luister aan die tafel.

Die komposisie is beplan om beweging te skep en die kommunikasie en fokalisasie te plaas op wat oorgedra word. In dié geval is dit, dat Herman nie gelukkig is met die feit dat Boetie oorfone aan tafel dra nie, dus lei sy en Magriet se arms beide die kyker se oë na die oorfone toe. Die hoek van die kamera is op ’n ligte opwaartse posisie geneem om Herman in die magsposisie te plaas. Die bierbottel is geskep deur om as ’n parodie te funksioneer op die bekende bierhandelsmerk “Castle Lager” (soos gesien in Figuur 6.44) – op die etiket staan “Paleis pale ale” wat woordspeling is op die idee van ’n kasteel wat gepaard gaan daarmee dat die bier bedoel is vir die “Koning van die huis”. Die idee dat hy alkohol drink kan aandui

dat sy besluitneming en hoe hy konflik hanteer beïnvloed is deur die drank. Die skilderye in die agtergrond beeld die moord op Piet Retief uit. Dit is 'n bekende kunswerk wat afspeel tydens die boereoorlog en is bedoel om te praat van oorlog. Deur hierdie skildery wou ek bydra tot die toon van die foto, wat oordra dat daar oorlog aan die gang is, maar ook dat die eetkamer 'n plek is om stories oor te vertel.



Figuur 6.43: “Haal af daardie verdomde ...”

Foto deur navorser

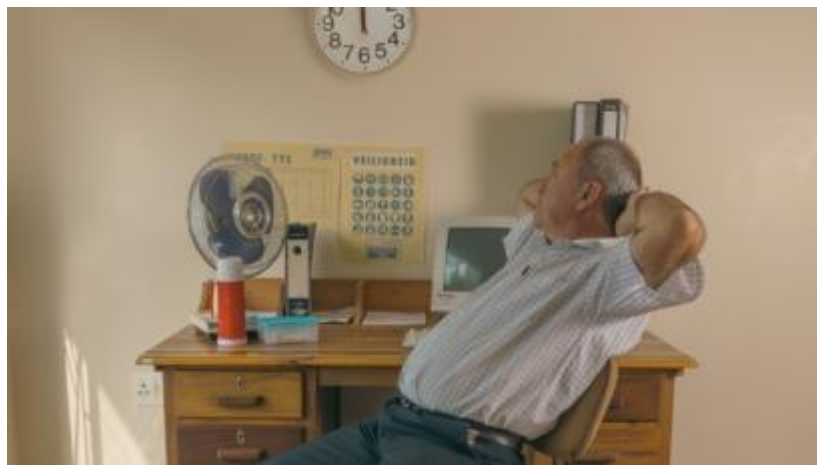


Figuur 6.44: Skermskoot van die etiket-ontwerp op die bierbottel

Foto deur navorser

In Figuur 6.45: *Tik tok*, is Herman by sy werk op die myn, naamlik *Spyn*, waar hy die skofbestuurder is. Hierdie werk, soos reeds genoem in hierdie afdeling, verwys na Herman as 'n leier in die sin dat hy deur die salaris wat hy by die werk verdien vir sy gesin kan sorg. In Figuur 6.45 sien mens hoe Herman eerder sal sit en die tyd omwens as om sy take by die werk te doen. Die kommunikasiedoel van dié foto was om Herman se sekondêre neo-argetipe ten toon te stel, naamlik die Nar. Die Nar neo-argetipiese eienskap wat in

hierdie figuur uitgebeeld word is die verwerping van verantwoordelikhede. Die horlosie se aanwyser is uitgebeeld dat dit vroeg middag aandui, om te wys dat dit nog vroeg in die dag is en om te beklemtoon dat hy al vroeg deur die dag van sy verantwoordelikhede verwerp. Die tyd van die dag word verder beklemtoon deur lig wat val vanuit die venster op die muur. Hierdie natuurlike ligelement was behou om die vroegmiddagtydstip verder te ondersteun. Die karakter se model is voorgesê om op sy arms agteroor te lê, asof hy rustig wag, nie 'n posisie van iemand wat besig is om sy werk te doen nie. Die kamera was op 'n neutrale posisie geplaas om te voorkom dat die karakter in 'n magsposisie of 'n onderdanige posisie geplaas word. Die posisionering van die kosblik en fles wat direk voor Herman geplaas is, skep die idee dat hy vir sy etenstyd wag en dat hy voorbereid is vir die tydperk waarin daar nie van hom verwag word om te werk nie. Laastens is besluit om die rekenaar se skerm afgeskakel te hou vir die foto, sodat dit kan voorkom asof hy nog nie eers sy rekenaar aangeskakel het nie en dus nog nie begin werk het nie. Wanneer Herman by die huis kom na 'n dag se werk is die eerste ding wat hy wil doen om TV te kyk, nog beter om sport te kyk.



Figuur 6.45: *Tik tok*

Foto deur navorser



Figuur 6.46: “Dit was offside!”

Foto deur navorser

Herman word in Figuur 6.46: *Dit was offside!*, uitgebeeld as die Onskuldige neo-argetipe waar hy vooroor sit op die bank, terwyl hy ’n stuk biltong eet. Die kommunikasiedoel wat oorgedra word is dat hy besig is om rugby te kyk, en die hemp wat hy dra verteenwoordig die span wat hy ondersteun, naamlik die *Blou Buffels*. Ek wou sinspeel op die idee van die *Blou Bulle* wat in realiteit ’n bekende rugbyspan van Suid-Afrika is, en ek het vir hierdie rugbyspan ’n embleem ontwerp wat die span verteenwoordig en wat verder die kommunikasiedoel ondersteun. Gewoonlik word om rugby te ondersteun nie gesien as ’n onskuldige daad nie maar ’n bewuste besluit, dit is wanneer die sport, sportspan of speler gevolg word soos ’n geloof wat ek dit interpreteer onder die Onskuldige neo-argetipe eienskap – naïwiteit. Die beligting is opgestel dat die skerm van die TV se lig nie duidelik op die karakter gesien kan word nie, omdat rugby meestal deur die dag gekyk word eerder as in die aand, anders sou hierdie TV-skerm se lig duideliker op die karakter gewys het. Die komposisie van die foto was bedoel om verder die idee van geloof te simboliseer deur die gewoontes wat gepaard gaan met die Christelike sakrament van nagmaal te vergelyk met die gewoontes of sakramente wat gepaard gaan daarmee wanneer iemand ’n rugby-ondersteuner is. Herman eet buffelbiltong en drink bier, soos wat ’n Christen die vlees (brood) van die Here eet en die bloed drink tydens die sakrament van nagmaal. Die Onskuldige neo-argetipe se optimisme kan gekoppel word in die optimisme en opwinding wat voorkom in dié van ’n rugby-ondersteuner, dus was die model wat die karakter uitbeeld voorgesê om vorentoe op die rand van die bank te sit. Dit, gepaard met die voorverkorting van die hand wat die biltong vashou, dra by om hierdie optimisme te beklemtoon. Herman as

karakter het dieselfde geloof in sy rugbyspan as sy vrou Magriet se geloof in haar dogma en in die Here.

6.2.5.2 Magriet Human, Vrouwees en Versorger

Magriet word in verskeie tonele oorheersend as die Versorger neo-argetipe uitgebeeld met verskillende eienskappe van dié argetipe wat deur verskillende aksies van die karakter uitgebeeld word. Magriet word ook in enkele voorbeelde uitgebeeld as die Onskuldige, die Leier en die Nar. In Figuur 6.47: *Kook-en-Geniet*, word Magriet uitgebeeld terwyl sy kos maak vir die gesin. Konseptueel word die titel gekoppel eerstens aan 'n bekende kookboek wat veral deur die vrouens in my grootwordjare gebruik is om populêre (Suid-)Afrikaanse disse te maak. Hierdie titel sinspeel ook op die aksiomatiese aanvaarding dat as jy 'n vrou is moet jy nie net seker maak dat daar kos op die tafel is nie, maar ook dat jy dit geniet om hierdie geslagsrol te vervul. Ek het gebruik gemaak van rekwisiete wat direk uit my idiosinkratiese herinneringe voorkom soos die koekblikke, pot en spatel van my ouma en my skoonma, dié elemente is gekies omdat dit versier is met blommotiewe, om die idee van vroulikheid in die kombuis verder te versterk, en hierdie blommotief herhaal weer in die gordyn in die agtergrond. Komposisioneel word die karakter in 'n derde geplaas parallel met die pot waarmee sy besig is om dus die totale aksie die fokus van die foto te maak. Die klem van die foto word versterk deur die leidingslyne wat geskep word deur die kombuiskaste en die gordyn se lyne wat die kyker se oog lei na haar gesig. Haar gesigsuitdrukking beeld die emosie geluk uit, om te wys dat sy dit geniet om die Versorger-taak uit te oefen. Om verder die fokus op die karakter en die aksie te beklemtoon het ek haar gestileer in 'n helder groen-blou kleur pakkie, waar deur die intensiteit van die kleur meer uitstaan teenoor die liggeel van die omgewing. Hierdie was deurgaans in haar tonele as die Versorger toegepas, soos in die volgende toneel wat bespreek word wat afspeel in die waskamer van die Human-gesin se huis.



Figuur 6.47: Kook-en-Geniet

Foto deur navorser

In Figuur 6.48: *Sussie se skoolrok*, is Magriet besig om te stryk. In die foto was die doel om die Versorger-eienskap van die bestuur van roetines uit te beeld. Die beligting van hierdie foto dra by tot die tyd van die dag wat uitgebeeld word, 'n kunsmatige lig word van die regter boonste hoek geplaas om die idee te skep dat Magriet of in die vroeë oggendure besig is of laat in die aand; verder is daar 'n totale afwesigheid van 'n natuurlik ligbron. Hierdie idee word verder beklemtoon deur die stilering van die karakter, en ek het besluit om haar in haar kamerjas te plaas met krullers in die hare. Hierdie dra by tot die idee dat sy bereid is om op offering te maak om haar gesin in sy daaglikse roetine te ondersteun; omdat die klere reeds skoon en gestryk is, kan hulle dus net voortgaan met hulle roetine. Die opoffering wat sy maak kan wees van haar eie tyd voordat sy gaan slaap, of self slaapure. Die mandjie in die agtergrond is vol van die res van die gesin se klere behalwe haar eie, en sy plaas weereens met 'n glimlag en sonder om te kla haar gesin eerste, net soos Marge Simpson en Magriet van Tonder en selfs my Ma. Komposisioneel word daar gebruik gemaak van 'n driehoekige lyn wat die kyker se gesig lei van haar oë, na die strykyster en dan na haar hand, waar haar arm die kyker weer terug bring na haar oë. Die versagmiddel as rekwisiet wat in die agtergrond van die foto verskyn is 'n parodie-uitbeelding van "sta-soft", 'n populêre verbruikersitem uit my idiosinkratiese herinneringe. Die titel wat ek gekies het vir die item "bly sag" sinspeel ook op die stereotipiese aksiomatiese aanvaarding dat die vrou saggeaard moet wees, en deur haar vroulike take te verrig sal sy vroulik en dus sag bly. Die besluit is geneem om die fokus op die karakter te hou. Wat ook noemenswaardig is, is die japon/kamerjas wat gekies is, wat 'n visuele verteenwoordiging van *The Simpsons* se

inleidende toneel is, waar die kamer inpan deur die wolke, en hierdie is opsetlik gekies om verder die herinterpretasie te ondersteun. Alhoewel Magriet se karakter oorheersend as die Versorger neo-argetipe geskryf is, daar is wel oomblikke waar sy van haar verantwoordelikhede verwerp om goed te doen wat sy geniet. Hierdie word dan geïnterpreteer as die Nar neo-argetipe se eienskappe wat geaktiveer word.



Figuur 6.48: Sussie se skoolrok

Foto deur navorser

In Figuur 6.49: *Taak georiënteerd*, word Magriet uitgebeeld terwyl sy besig is om die mat te stofsuig. Om die bogenoemde eienskap van die Nar neo-argetipe te beklemtoon, is die model voorgesê om 'n tydskrif vas te hou en op die tydskrif te fokus. In hierdie foto fokus sy glad nie op die taak waarmee sy besig is nie in teenstelling met ander tonele waar haar fokus totaal op haar taak geplaas is, soos gesien in Figuur 6.46. Die titel word op hierdie manier ironies gebruik omdat alhoewel dit voorkom of sy haar huistaak doen, is dit baie duidelik dat sy nie daarop fokus nie. 'n Diagonale lyn word geskep deur die posisie van die stofsuier wat op beweeg na die karakter se gesig. Die karakter se fokalisasie word beklemtoon en beeld dan die afwyking van haar normale gedrag verder uit. In die agtergrond verskyn die Human-gesin se sitkamerbank, die bank wat verder bespreek en uitgebeeld word in van die ander artefakte, is gekies oor dit eerstens soortgelyk is aan die kleur en vorm van die bank wat voorkom in *The Simpsons* se sitkamer. Ek het ook grootgeword met 'n soortgelyk bank wat van dieselfde materiaal gemaak was in my grootwordjare. Die model wat die karakter vertolk is voorgesê om haar skoene uit te trek vir die foto's, en die rede vir die besluit was om visueel die gesegde "skop uit jou skoene", wat beteken om te ontspan, uit te beeld. Hierdie beklemtoon dan die ironie van die titel in 'n visuele wyse. Die beknopte vertikale komposisie is op besluit tydens die redigeringsiklus; oorspronklik was die foto in 'n

landskapformaat geneem, maar het dié komposisie nie vir my bygedra tot die visuele oordrag van die Nar neo-argetipe nie, en het ek besluit om die foto te “crop” in ’n portretformaat. Die beknopte samestelling van die foto dra die karakter se gebrek aan omgewingsbewustheid effektief oor, aangesien sy die afgeleide Nar argetipe beliggaam en sodoende die nadelige gevolge van nalatigheid en ’n onbewustheid teenoor ’n mens se omgewing beklemtoon.

In Figuur 6.50: *Onse Vader wat in die Hemel is*, word Magriet uitgebeeld besig om te bid, en hierdie uitbeelding verteenwoordig Magriet as die Onskuldige. Hierdie uitbeelding word gebaseer op haar geloofsoortuiging as Christen, soos uiteengesit in haar psigologie. Magriet glo volhardig aan die Here en hierdie, net soos met Herman se argetipe, verteenwoordig vir my die kinderlike naïwiteit, wat ’n eienskap van die Onskuldige is. Om hierdie boodskap oor te dra is die model voorgesê om knielend langs die bed te sit, met haar kop gebuig en hande saam platgedruk. Die regie van die karakter is bedoel om te dien as ’n uitwaartse deklarasie van die karakter se geloof en respek tydens hierdie taak wat sy getrou elke aand voor sy gaan slaap uitvoer. Die fokus van die foto word deur die ambiënt lig van die bedlamp beklemtoon wat ’n subtiele lig op die houtsnee hande motief versiering is. Hierdie subtiele lig simboliseer en beklemtoon verder ook die bonatuurlike verband wat gewoonlik gemaak word met bid en dat Magriet in hierdie bonatuurlike daad glo. Verder word die idee van nag beklemtoon deur Herman wat in die agtergrond van die foto gesien word waar hy reeds slaap. Dit is ook duidelik dat die Versorger neo-argetipiese eienskap van opoffering na vore kom, omdat sy haar eie tyd opoffer vir haar geloof, wat direk in kontras is met Herman wat lê en slaap.



Figuur 6.49: Taakgeoriënteerd

Foto deur navorser



Figuur 6.50: *Onse Vader wat in die Hemel*

Foto deur navorser

6.2.5.3 Liz, Balkies is belangrik

Na aanleiding van die karakterontwikkeling van Liz word hierdie multidimensionele karakter nie oorheersend as net die Onskuldige neo-argetipe uitgebeeld nie, maar speel haar sekondêre neo-argetipes amper 'n gelykstaande rol in haar karakterontwikkeling. In Figuur 6.51: *Balkies is belangrik*, word Liz uitgebeeld besig om blokfluit te speel. Lisa Simpson speel die saksofoon, maar in my idiosinkratiese herinneringe het skoolkinders, veral meisies, met die blokfluit as instrument begin, en ek wou die instrument gebruik om haar as die Onskuldige neo-argetipe uit te beeld. Soos uiteengesit in Liz se sosiologie en psigologie word dié karakter gedryf deur haar ambisie om te presteer, sy neem dus deel aan Eisteddfods, wat bydra tot haar versameling van balkies, trofeeë en sertifikate. In hierdie toneel is Liz 'n voorstelling van die Leier neo-argetipe omdat sy beheer neem oor haar eie koninkryk en pragmaties werk om die visie van haar koninkryk te laat realiseer. In die komposisie van die foto word die karakter op die derde geplaas en dra die stilerings van die oop gordyn by om die fokus op die karakter te plaas. Die karakter word van 'n effe laer posisie gefotografeer om haar in beheer te plaas van die situasie en is dit duidelik deur haar oë wat toe is dat sy die note so goed ken dat sy nie op die musiekblad voor haar hoef te fokus nie. Die beligting dra by om die fokuspunt te beklemtoon, deur die karakter meer intens as die agtergrond te belig.



Figuur 6.51: *Balkies is belangrik*

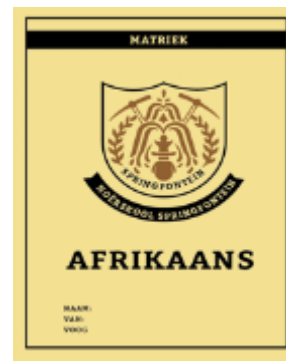
Foto deur navorser

Van die ontwerpelemente wat gesien kan word in Liz se foto's was ontwerp om die neo-argetipiese eienskappe van die karakters oor te dra of te help beklemtoon soos die sertifikate wat in Liz se foto's voorkom. Ek het dit gebaseer op sertifikate wat ek op skool

ontvang het, en het tot dieselfde goue sterplakker te gebruik om die resultaat uit te beeld. In ander gevalle wou ek die ontwerpersitems gebruik om die toneel te vestig. Soos byvoorbeeld die skoolwapen (verwys na Figuur 6.52) wat ek ontwerp het vir Liz se skool, net soos algemene Suid-Afrikaanse skoolwapens, is die wapen gelaai met simboliek. Die ontwerp is uitgelê binne 'n skild wat gewoonlik die idee van beskerming uitbeeld. Binne hierdie skild verteenwoordig die fontein (a) die woord fontein in Springfontein maar simbolies die idee van lewendige of lopende water wat vooruitgang en beweging aandui. Uit die linker- en regterhoeke sien mens twee pikke wat die myn bedryf uitbeeld, maar ook simbolies is vir die idee om hard te werk. Laastens word die fontein omsingel deur twee lourierblare wat 'n uitbeelding van sukses en prestasie verteenwoordig. Die kleurgebruik pas in by die kleurskema van die algehele visuele taal maar is ook direk geskakel met my hoërskool se skoolwapen waar ek op skool was. Ek het ook hierdie wapen deur 'n digitale tegnieke verwerk om dit te laat lyk asof die wapen op die skoolbaadjie van Liz geborduur is. Hierdie wapen is ook gebruik op Liz se sertifikate, skoolboeke (Figuur 6.53) en plakkate om konteks te gee aan die verskeie tonele.



Figuur 6.52: Skermkoot van embleemontwerp
Foto deur navorser



Figuur 6.53: Skermkoot van skoolboekontwerp
Foto deur navorser

Soos reeds bespreek in afdeling 6.2.4, word Liz 'n voorstelling van die Onskuldige neo-argetipe omdat sy afhanklik is van haar ouers, maar ook omdat sy eienskappe van optimisties kinderlike naïwiteit uitbeeld. Soos haar ouers is hierdie gesetel in haar geloof en dra haar deursettingsvermoë en werksetiek by tot die wyse waarop sy hierdie geloof uitbeeld. In Figuur 6.54: *Lees jou Bybel, bid elke dag*, word die karakter voorgestel op haar bed besig om Bybel te lees. Van die karakter se besittings simboliseer die karakter se ander eienskappe in die agtergrond om haar multidimensionele aard te onderbou, maar word die fokus in die toneel geplaas op sy wat Bybel lees. Die komposisie is opgestel om die karakter in die middel van die foto te posisioneer, haar fokus is totaal op die Bybel in haar hande om

die kommunikasiedoel te beklemtoon. Verder dra die ambiënt lig van haar bedlampie en die tyd wat uitgebeeld word op die horlosie die tyd van die aand uit, om verder haar getrouheid te verteenwoordig. Haar goeie gedrag en getrouheid wanneer sy verantwoordelikheid neem vir 'n taak is 'n verteenwoordiging van die Versorger neo-argetipe wat in Liz voorkom.



Figuur 6.54: *Lees jou Bybel, bid elke dag*

Foto deur navorser

Die aktivering van die Versorger neo-argetipe word verder uitgebeeld in Figuur 6.55: *Hulpvaardig*, wat Liz uitbeeld in die waskamer besig om wasgoed te dra. Die karakter word uitgebeeld in 'n agteroor-buigende posisie, die kommunikasiedoel wat hier oorgedra moet word is dat die mandjie vir Liz swaar is, maar dat sy nog steeds deurdruk om die taak uit te voer. Die karakter is gestileer in haar skoolklere, om haar sosiologie as leerder in die konteks van die toneel te beklemtoon, buiten al haar ander verantwoordelikhede kry sy nog steeds tyd om hierdie taak te verrig. In hierdie foto word sy sonder haar baadjie uitgebeeld, omdat die baadjie die Leier neo-argetipe simboliseer en sou wegneem van die kommunikasiedoel van Liz as Versorger. In die agtergrond word die “bly sag” versagmiddel duidelik gesien om dieselfde aksiomatiese aanvaarde idee dat die vrou saggeaard moet wees, soos reeds in Magriet se afdeling bespreek is. Volgende bied ek 'n bondige bespreking oor Boetie Human se herinterpretasie en die besluitnemingsproses daarvan.



Figuur 6.55: Hulpvaardig

Foto deur navorser

6.2.5.4 Boetie Jnr. Aardjie na sy Vaartjie

Boetie Jnr. Human verteenwoordig hoofsaaklik die Nar neo-argetipe in die Human-gesin. Soos na verwys in afdeling 6.4.3, werk Boetie by 'n videowinkel, dit is by die werk waar hy gereeld gesien word van die Nar eienskappe uitbeeld. Die eerste eienskap waarna verwys word is dat dié karakter op humor steun en daarvan hou om truuks uit te voer. In Figuur 6.56: *Dit is net 'n grap*, word die karakter uitgebeeld besig om 'n onvanpaste beeld te skep deur die DVDs te herrangskik. Die beeld is onvanpas omdat dit 'n erekte penis uitbeeld in 'n winkel waar daar enige tyd 'n minderjarige kan instap, en omdat konserwatiewe karakters aanstoot kan neem tot die uitbeelding. Die karakter is bewus dat hy besig is om iets te doen wat hy nie moet nie, en dit word uitgebeeld deur die karakter wat oor sy skouer kyk, asof hy wil sien of iemand hom gaan uitvang. Die situasie is wel vir Boetie humoristies en dit word beklemtoon deur die spesifieke rak waarin hy hierdie truuk uitvoer, naamlik die komedie-afdeling. Oor die algemeen is die videowinkel 'n parodievoorstelling van 'n realistiese videowinkel. In die videowinkel het ek 'n handelsnaam (Film Fundi) en bykomende naamborde vir die verskillende genres uitgebeeld. Ek wou ook seker maak dat al die items in teksuitleg, teks ontwerp, kleur en voorkoms werk as 'n eenheid saam en pas in die groter visuele taal van hierdie projek.



Figuur 6.56: *Dit is net 'n grap*

Foto deur navorser

Figuur 6.57 verwys ook na Boetie wat sy verantwoordelikhede verwerp en outoriteit ondermyn. Nog so voorbeeld is in Figuur 6.56: *Ek sal dit nou doen*, wat Boetie uitbeeld terwyl hy 'n toring bou uit die DVDs. Die idee wat voorgestel moet word is dat hy besig is met een van sy take by die werk, soos om 'n rak reg te pak. Boetie kies eerder om iets te doen wat hy geniet. Komposisioneel bied hierdie twee vlakke, die voorgrond wat 'n voorstelling is van Boetie wat besig is om iets te doen wat onproduktief is en wat hy nie veronderstel is om te doen nie, en die agtergrond, waaronder die animasie-afdeling van die rakke, dit duidelik is dat die rak halfpad gepak is, en sy werklike taak wat hy besig is om te verwerp verteenwoordig. Hierdie eienskap word ook gesien in Boetie se pa, Herman, soos voorheen bespreek in afdeling 6.6.1. Oor die algemeen was dit moeilik in die videowinkel om deur beligting 'n bydrae te lewer tot die fokuspunt of komposisie oor die konteks van die spesifieke toneel. Gewoonlik is 'n videowinkel goed belig sodat al die video's mooi gesien kan word, dus het ek besluit om gebruik te maak van kleur om by te dra tot die oordrag van sekere neo-argetipiese eienskappe of narratiewe doelwitte.



Figuur 6.57: *Ek sal dit nou doen*

Foto deur navorser

Soos afgelei kan word van die titel van hierdie afdeling wou ek Boetie uitbeeld asof hy in sy pa se voetspore loop en of hy beïnvloed word deur sy pa se aksies. Sy idee van wat 'n pa of altans Leier figuur is, hou verband met wat hy sien by die huis. Figuur 6.58: *Aardjie na sy Vaartjie*, beeld Boetie uit wat op die bank sit. Hy word uitgebeeld besig om die TV se afstandbeheer vas te hou en sit met sy hand op sy kop. In die toneel sien mens sy pa se beker wat die teksontwerp, "Baas van die Plaas" op gedruk het. Komposisioneel word die aksie van die karakter geplaas op die derde, om sy lui liggaamstaal te beklemtoon. Die bruin bank waarop hy sit is 'n alomteenwoordige meubelstuk van die tagtigs en negentigs, Ek wou nie dat hy op Herman se stoel sit nie, omdat hy eerstens weet dit is sy pa se bank, maar tweedens omdat hy gemakliker agteroor kan lê op hierdie spesifieke lang bank. Die keuse van 'n "wifebeater" af-mou hemp bo-oor 'n T-hemp assosieer ek met werkende klas manlikheid en 'n gebrek aan verfyning. Ek wou die idee versterk dat Boetie as die Lui Leier en Nar neo-argetipes, onopgesmuk en potensieel naïef is. Intussen versterk die karakter se ongeïnteresseerde gesigsuitdrukking, sy nie-omgee houding wat kenmerkend is van die Nar neo-argetipe.



Figuur 6.58: Aardjie na sy Vaartjie

Foto deur navorser

In Hoofstuk 5 word die verteenwoordiging van die bank as 'n bymekaarkomarea vir die gesin weerspieël, nie net in *The Simpsons* nie, maar ook in *Orkney Snork Nie* en die in my eie herinneringe. In al twee sitkoms en my herinneringe is die bank 'n plek waar die gesin bymekaar kom om te eet, gesels en TV te kyk. Die bank wat ek gekies het kom uit my kantoor uit, wat ook 'n item was wat ek in gedagte gehad het met die beplanning van die foto's, omdat dit vir my so sterk visueel laat onthou het van meubels waarmee ek grootgeword het.

Waar jy as gesinslid sit beeld ook gedeeltelik die gesinsdinamika uit, en in die geval van Figuur 6.59: *Sit-Sit-So*, word Boetie geposisioneer as die Onskuldige neo-argetipe. Vanuit my kulturele en sosiale perspektief kan om op die vloer te sit, geassosieer word met speelsheid, spontaniteit en 'n gebrek aan formaliteit of struktuur, wat dikwels eienskappe is wat met kinderjare of onskuld geassosieer word. Aan die ander kant kan op 'n bank sit gesien word as 'n meer formele of gestruktureerde manier van sit, wat geassosieer kan word met volwassenheid en verantwoordelikheid. Die beligting is so opgestel om hom meer te belig as die ander, en die motivering word gedryf deur die feit dat hy nader aan die TV sit. Die doel van hierdie fokuspunt is om te wys dat die res van die karakters op die bank sit en dus 'n ander argetipe vertolk. Hy is geklee in sy drag wat geïnspireer is deur Bart Simpsons (soos bespreek in afdeling 6.5.3). Met die komposisie in gedagte word Boetie as fokuspunt op die derde geplaas, maar die hoek van waar die kamera geneem het, plaas hom in 'n onderdanige posisie. Alhoewel hy ouer is as sy sussie, was die doel om hom nog steeds as

'n Onskuldige in sy ouers se huis van wie hy afhanklik is uit te beeld. In die volgende afdeling word verder foto's soos dié bespreek wat die karakters in verband met mekaar gekenmerk word aan hul spesifieke neo-argetipes.



Figuur 6.59: *Sit-sit-so*

Foto deur navorser

6.2.5.5 Gesinsdinamika

Soos reeds genoem in Hoofstuk 4, aktiveer sekere argetipiese eienskappe in karakters wanneer hulle in situasies geplaas word teenoor of saam met ander karakters, die rol wat hulle vertolk word gebaseer op die dinamika tussen die karakters en die spesifieke konteks. Om die argetipe of argetipes eienskappe en hul neo-argetipiese manifestering te beklemtoon, het ek in sommige van die foto's scenario's geskep waar ek op die individuele karakter fokus binne 'n enkelskoot maar wanneer die foto's langs mekaar geplaas word, word 'n breër konteks geskep.

In Figuur 6.60: *Kerk*, word Magriet en die res van die Human-gesin uitgebeeld in die kerk in 'n Sondagdiens. Magriet en Liz verteenwoordig in die foto die Onskuldige argetipe in kontras teenoor Herman en Boetie Jnr., wat beide as die Nar-argetipe uitgebeeld word. Om die idee oor te dra het ek gebruik gemaak van die verskillende aksies waarmee die karakters besig is, Boetie Jnr. vou 'n papiervliegtuig, wat praat van wanorde en truuks. Herman slaap, dit is duidelik hy let nie op nie en verwerp sy verantwoordelikheid om te luister in die kerk. Magriet en Liz is albei besig om die kerkbriefie te lees, hulle volg wat die dominee sê en is bang om

die dominee en die Here teleur te stel, wat dus Onskuldige eienskappe is. Komposisioneel en deur die beligting word al die figure op dieselfde middelvlak geplaas om die vergelyking tussen die kontrasterende argetipe eienskappe van die vier karakters te beklemtoon en gelykstaande te sit, sodat daar genoeg fokus op elke karakter is. Die oggendgevoel en middelvlakfokus is bereik deur die natuurlik lig van die venster te versterk deur beligting deur die venster te laat spoel, met 'n reflektor aan weerskante om die karakters te belig.



Figuur 6.60: Kerk

Foto deur navorser

Die dinamika tussen karakters kan ook uitgelig word wanneer karakters 'n omgewing oor foto's of beelde deel, soos in Figure 6.61, 6.62 en 6.63 gesien kan word. Hierdie figure beeld al drie dieselfde braaitoneel uit. Hierdie toneel fokus op drie van die Human-gesin karakters wat op 'n Saterdagmiddag besig is om te braai. Wanneer Figuur 6.61 alleen staan, beeld dit Herman Human uit, besig om 'n wors te braai oor 'n warm vuur, dit is duidelik dat hy besig is om met sy vinger iets aan iemand te wys, en dit is slegs wanneer die foto saam die ander twee foto's gesien word dat dit wys dat hy vir Boetie (Figuur 6.63) aanwys waar hy moet gras sny. Soos reeds geïdentifiseer is in Hoofstuk 5 is die gebruik van 'n indeksvinger om instruksies te gee, 'n neo-argetipiese visuele teken van die Leier argetipe wat beheer het oor sy omgewing en gesin. Die uitbeelding van Herman wat vleis voorberei, beklemtoon hom as die Leier neo-argetipe. Ek skep hierdie assosiasie met my eie idiosinkratiese herinneringe waar vleisvoorbereiding met mag en gesag in tradisionele samelewings verband hou, waar mans verantwoordelik was vir jag of braai en die voorsiening van voedsel vir hulle gesin. Die

rugbytrui wat hy aan het is veronderstel om die Saterdagmiddag braai, na of voor 'n rugbywedstryd, te verteenwoordig, en hierdie word verder beklemtoon in Figuur 6.62 waar Magriet lê en “tan” in haar swemklere. Hierdie aksie is teenstrydig met die ander foto's waar sy gewoonlik uitgebeeld word, besig om huistake te verrig, wat dus wys dat dit vir haar 'n ontspanningsoomblik is. Sy drink 'n glasie wyn en lees tydskrif, en hierdie is verder rekwisiete om my te dra tot die ontspanningsaksie van dié karakter wat oorgedra moet word. Om nie té ver af te wyk van haar karakter nie, het ek die model aangesê om 'n sarong te dra, en hierdie verteenwoordig haar beskeie Versorger karaktereienskap. In Figuur 6.63 word Boetie uitgebeeld sentraal in die skoot. Die eienskap van versorging oor die erf is een van dié wat uitgebeeld word. Boetie word uitgebeeld in sy blou PT-broek en rooi gholfhemp, wat, soos reeds genoem, hom dus ook as die Onskuldige uitbeeld. Dit beklemtoon dat hy die Versorgerstaak onder die bevel van sy pa doen. Die karakter se skouers is gehang en sy gesigsuitdrukking is duidelik nie gelukkig nie, om te wys dat hy nie hierdie taak geniet nie en dat hierdie vir hom 'n opoffering is. In die volgende foto's word die verhouding tussen Herman en Boetie verder bespreek.



Figuur 6.61: *Braai en Bedui*

Foto deur navorser



Figuur 6.62: “Tan”

Foto deur navorser



Figuur 6.63: Grassny

Foto deur navorser

Figuur 6.64: “*In my ou dae ...*”, se kommunikasiedoel is om die band tussen pa en seun uit te beeld. Hier word Herman uitgebeeld as ’n Versorger neo-argetipe wat ’n hart-tot-hart gesprek met sy seun Boetie Jnr. voer. Die Versorger eienskap -voorsien onderrig, wat uitgebeeld word en simboliseer die idee dat Herman as pa, lesse van die lewe het om te leer vir sy seun. Die komposisielyn word geskep deur die ambiënt lig van die lamp wat dan ook die tyd van die dag voorstel, naamlik aand. Die lyn wat die lig skep was bedoel om fokus te plaas op die voorgestelde gesprek tussen die twee karakters. Die netheid van die kleredrag is so gestileer om simbolies by te dra tot die ouderdom van die karakters, Boetie se werksklere is, al het hy die hele dag gewerk, nog netjies en ongekreukel. Hierdie netheid is simbolies tot sy fisiologiese en psigologiese jeugdigheid. Netjiese en ongekreukelde klere kan geassosieer word met netheid, ordentlikheid en ’n gevoel van beheer, maar in hierdie geval assosieer ek dit met jeugdigheid. Uit my eie ervaringe word jongmense dikwels gesien met meer energie en lewenslus, en ’n groter gevoel van hoop vir die toekoms. Die netheid kan ook geïnterpreteer word as die karakter wat nie genoeg swaarkry of uitdagings ervaar het om die

waarde van praktiese of utilitarisme te waardeer nie, en is dalk meer gefokus op hul voorkoms en sosiale status. Hier teenoor kan ouer mense as meer afgemat, sinies of ontnugter beskou word, en kan hulle meer praktiese of deurgewerkte klere aantrek wat hul ervarings weerspieël. Herman se klere, na hy die hele dag gewerk het, is slordig, sy hemp steek uit en sy hemp se kraag is deurmekaar. Hierdie onnetheid simboliseer sy ouer fisiologie en psigologie. Dit kan veral waar wees van karakters wat ryk of bevoorreg is, aangesien hulle dalk nie bekommerd hoef te wees oor praktiese oorwegings soos om 'n werk te behou of afhanklikes te versorg nie. Boetie word ook uitgebeeld met iets wat lyk soos 'n selfoon of wat veronderstel is om 'n "pager"⁶⁴ voor te stel, en hierdie wys dat alhoewel sy gesigsuitdrukking en rigting wys dat dit lyk of hy belangstel in die wat sy pa se, is hy eintlik reg om iets te doen wat hy geniet, soos eienskaplik aan die Nar neo-argetipe.



Figuur 6.64: “In my ou dae ...”

Foto deur navorser

Psigologies en sosiologies word Magriet oor die algemeen uitgebeeld as onderdanig aan Herman. Ek wou 'n geleentheid skep vir Magriet se Leier-eienskappe om uitgebeeld te word in situasies waar dit ontlok word, deur soos wanneer hy deur haar oë te veel bier drink. In hierdie Figuur 6.65 het ek besluit om Magriet en Herman op dieselfde vlak te plaas, teenoor waar sy in ander voorbeelde gewoonlik vooroor buig om die onderdanige posisie te beklemtoon. Die komposisionele lyn van die foto word gelei deur die fokalisasie van die Magriet na Herman se aksie, waar hy bier drink. Haar gesigsuitdrukking beeld die emosie of gevoel van walging uit. In die geval van hierdie scenario verwys dit spesifiek na die idee dat die Leier harmonie skep vir die koninkryk, en Magriet bewus is van die wanorde wat kan

⁶⁴ 'n "Pager", ook bekend as 'n pieper, is 'n klein elektroniese toestel wat gebruik word vir die ontvangs van kort teksboodskappe of numeriese kodes, wat tipies gebruik word vir persoon-tot-persoon kommunikasie of om individue te waarsku vir 'n dringende boodskap. "Pagers" is wyd gebruik voor die koms van selfone en vind steeds 'n mate van gebruik in sekere industrieë waar betroubare kommunikasie van kritieke belang is (Schlanger, 2019).

veroorsaak word as Herman te veel drink. In dié opsigte bied sy ook beskerming en weereens versorging vir die res van die Human-gesin, asook vir haarself.



Figuur 6.65: *Nog een?*

Foto deur Navorser



Figuur 6.66: *Regtig Pa?*

Foto deur navorser

In Figuur 6.66: *Regtig Pa?* is hierdie foto 'n visuele uitbeelding van drie neo-argetipes wat ontlok word deur die dinamika wat ontaard in hierdie spesifieke situasie. Gewoonlik is Herman in die gesin die Leier neo-argetipe, in die geval vat hy 'n kolwyntjie steel wat Liz en Magriet heelmiddag aan gewerk het. Hierdie beeld Herman uit as die Nar neo-argetipe aangesien hy dit as 'n onskuldige grap sien om een van hul kolwyntjies te neem en te eet. Sy oordrewe geskokte uitdrukking verwys na hom wat nie vermoed het dat dit vir die ander twee

karakters so 'n ernstige saak is nie. Noemenswaardig is hoe die rekwisiete in die agtergrond bydra tot die konteksskewing van die toneel. In die agtergrond van Figuur 6.66 is die klitser wat aandui op die bakproses om voor te stel dat Liz en Magriet self die kolwyntjies gebak het. Die klitser kom direk uit my idiosinkratiese herinneringe uit en was oorspronklik gebruik deur 'n familielvriendin wat vandat ek kon onthou, ons familie se verjaarsdagkoeke gebak het. Sy, my ouma se vriendin, het hierdie klitser toe later jare aan my tannie gegee en my tannie toe vir my. In baie van die herinneringe van saam die familie bak het hierdie spesifieke klitser verskyn. Dié twee karakters is duidelik ontsteld deur Herman se aksie. Komposisioneel word Herman in die derde geplaas om fokus te plaas op sy aksie, die kyker word verder hier gelei deur die fokalisasie van Liz en Magriet. Liz en Magriet se karakters, wat gewoonlik onderskeidelik die Onskuldige en Versorger onder Herman se leiding optree, word in die situasie gelei deur die Vegter neo-argetipe⁶⁵ en plaas die twee vroulike karakters in die magposisie wat nie in ander foto's deurgaans uitgebeeld word nie. Hierdie word beklemtoon deur Liz se postuur waar haar skouers opgetrek is en Magriet se gesigsuitdrukking wat gepaard met die kopposisie duidelik ontsteld is. Die volgende afdeling bespreek die uitdunningsproses van die foto's wat geneem is tydens die herinterpretasie van die neo-argetipes karakters.

6.2.6 Siklus 6: Uitdunning

Die doel van Siklus 6 was om deur die foto's wat geneem is tydens Siklus 5 te sif. Die uitdunningsproses het die deurwerk van 5,850 foto's behels. Na elke fotosessie is die foto's gestoor en 'n fisiese asook 'n wolk-gebaseerde duplikaat geskep om hierdie foto's te beskerm met 'n wagwoordbeskerming volgens etiese vereistes. Elke sessie is gegroepeer per dag, 'n sekondêre groepering per karakter het dan plaasgevind en dan ook per stel, bv. onder andere die kombuis, die leefarea, Liz se kamer en die kerk.

Dit was vir my belangrik om 'n logiese sisteem in plek te kry om seker te maak daar word nie foto's verloor of gemis in die proses nie. Ek het gebruik gemaak van die sagteware, naamlik *Photo Mechanic* om die uitdunningsproses te hanteer. Hierdie sagteware is optimaal vir uitdunning omdat dit vinnig deur die foto's kan laai asook 'n graderingsisteem in plek het wat integreer met *Adobe Lightroom* (Figuur 6.69) en *Adobe Photoshop* (hierdie sagteware is gebruik vir die redigering). Ek het die uitdunningsproses opgedeel in drie fases. Fase een het behels om die foto's wat glad nie gebruik kan word nie te verwyder. 'n Foto wat nie gebruik kon word is gekies omdat dit aan die volgende kriteria voldoen het: Dit is uit fokus, is

⁶⁵ Die Vegter neo-argetipe, soos deur Carol Pearson (1991:156) beskryf, dui op individue wat die meeste vervulling ervaar wanneer hulle uitdagings aanvat en oorwin. Terwyl hierdie neo-argetipes dikwels sukses behaal, moet hulle versigtig wees vir potensiële struikelblokke en die neiging om impulsief op te tree.

'n ligtoetsfoto, is uitgeblaas, is per ongeluk geneem of nie korrek belig nie. Na die proses het slegs 3,000 foto's oorgebly.

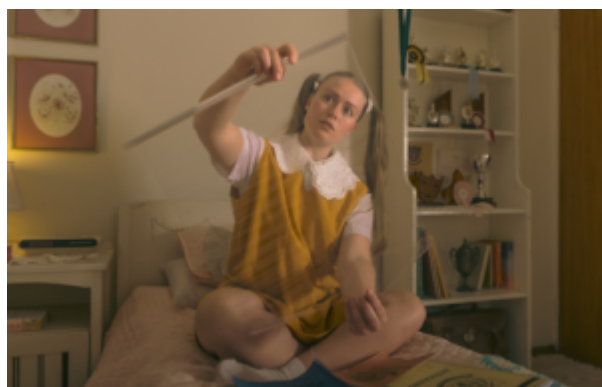
Die tweede fase het behels om foto's met die nommer twee ster simbool te gradeer wat bruikbaar was en voldoen het aan die kommunikasiedoel of idee wat oorgedra moet word deur die spesifieke foto of toneel. Ek het 'n fotolys opgestel vir elke karakter wat gebaseer was op die neo-argetipiese eienskappe van die karakters. Na hierdie proses het 482 foto's oorgebly waarvan daar duplikate was. Die derde fase in die uitdunningsproses het die finale seleksie van foto's behels. Dit het ingesluit die kritiese visuele besinning van elke foto om te bepaal watter foto die beste tussen die opsies van duplikate aan die verskeie eienskappe voldoen. Hierdie keuses was gebaseer op die fokus van watter eienskap uitgebeeld word en dan ook hoe die visuele element bydra tot die oordrag van hierdie spesifieke eienskap.

Figure 6.67 en 6.68 is voorbeelde van opsies wat geskep was om dieselfde neo-argetipiese karaktereienskap uit te beeld. In hierdie twee foto's word Liz uitgebeeld waar sy dieselfde taak verrig, naamlik haar skoolboeke oortrek. Alhoewel die foto's baie eenders voorkom, is Figuur 6.68 gekies omdat die fokus van die foto's gelei word deur die reël van derdes en sterker fokus plaas op haar gesigsuitdrukking wat voorkom asof sy konsentreer. Die keuse het ook soms deur 'n intuïtiewe wyse gebeur en is weer deur 'n reflektiewe wyse krities besin of dit wel die beste keuse was. Die beste opsies is met 3-ster simbool gegradeer in *Photo Mechanic*. Hierdie proses is herhaal op al die foto's waarna al die 3-ster gegradeerde foto's op *Adobe Lightroom CC* gelaai is. Hier het ek geëksperimenteer met verskeie opsies van redigering.



Figuur 6.67: Boek oortrek opsie 1

Foto deur navorser



Figuur 6.68: Boek oortrek opsie 2

Foto deur navorser



Figuur 6.69: Skermskoot van *Adobe Lightroom* waarop redigering plaas gevind het

Foto deur navorsers

6.2.7 Siklus 7: Die bepaling van en 'n redigeerstyl en toepassing daarvan

Die doel van Siklus 7 was om 'n verenigde fotoreeks te verseker deur die redigering van die foto's se kleur, krop, aspek-verhouding, fotomanipulasie en die intensiteit van lig. Met die eksperimenteringsfase het ek na my bestaande persoonlik redigeer "presets"⁶⁶ gegaan en dit toegepas op die foto's, basiese ligverstellings en korreksies gemaak en ook gewerk met verskeie kleurverstellings. Die idee was om die kleure se intensiteit te vermeerder asook om die kontras te vergroot. Alhoewel hierdie idees interessant en moontlik sou kon werk omdat dit 'n retro-gevoel oorgedra het (gesien in Figuur 6.70), wou ek graag die konsepte van nostalgie en herinnering ook oordra omdat hierdie konsepte deel gevorm het van my besluitneming in die konseptualiseringsfase van die projek. Hierdie twee konsepte het nie met my eerste eksperimenteringsfase voorgekom in die redigeerstyl nie.

⁶⁶ "Presets" is 'n groep foto-regeringsinstellings wat ontwerp is om digitale beelde te omskep in 'n verenigde voltooide produk met die seleksie van hierdie "preset". "Presets" word toegepas deur selfoon-toeps en rekenaarsagteware. "Presets" staan ook bekend as "Styles", Photoshop Plug-ins" en foto filters.



Figuur 6.70: Kleur opsie 1

Foto deur navorser

Op hierdie stadium het ek die aspekverhouding nog standaard gehou. Ek het toe gedink aan die idee om die aspekverhouding te verander. Hier het ek gekyk na die idee van polaroids en film en twee opsies het na vore gekom. Die een was 'n 1:1 aspekverhouding (Figuur 6.71) wat die idee van die polaroids van die negentigs kon verteenwoordig, en die tweede opsie was 'n 16:9 aspekverhouding (Figuur 6.72) wat die wydskerm films en televisieprogramme van die huidige mediavervaardigers gebruik. Omdat die foto's nie bedoel is om te druk nie en 'n herinterpretasie vir digitale media was in die tyd wat ek die herinterpretasie geskep het, het die 16:9 aspekverhouding die meeste sin gemaak. Die keuse is gemaak omdat die herinterpretasie in die hede gebeur en alhoewel die konteks uit die negentigs geïnspireer word, is die beste opsie om vir moderne tegnologie te "crop".



Figuur 6.71: 1:1 Aspekverhouding opsie 1 wat die polaroids se proporsies reflekteer

Foto deur navorser



Figuur 6.72: 16:9 Aspekverhouding opsie 2 wat moderne digitale media se proporsies reflekteer

Foto deur navorser

Terug by die kleurontwikkelingsproses het ek gaan kyk na die idee van oranje en siaan wat gebruik word in die kleurredigering van televisieprogramme en films om die subjekte te laat uitstaan. Hierdie idee het ek ook gebruik in die kombuis van die stel. Die idee is dat agtergrond en skadu-elemente met siaan getint word om die oranje ondertoon van die subjekte te komplimenteer en te laat uitstaan. Ek het hierdie tegniek toegepas in die redigeerstyl en verder gekyk om die skadu-element se swart te verdof. Die verdoffing het 'n matte gevoel gegee wat vir my ook 'n nostalgiese gevoel oorgedra het. Na verdere refleksie het ek besluit om deur fotomanipulasie sekere agtergrondelemente se fokus te vervaag om die subjekte en die spesifieke kommunikasiedoel verder te beklemtoon met die versterking van diepte.

Daar is ook ander aspekte van die redigering waar fotomanipulasie gebruik is. Ek het hierdie stap toegepas deur elke foto wat ek geïntegreer het met *Adobe Lightroom CC* die foto's in te laai in *Adobe Photoshop*. Ek het die fotomanipulasie deur die gebruik van die "spot correction tool" gedoen en die element gekies wat uitgehaal moet word. Ongewenste elemente soos kabels, en teks wat wegneem van die oordrag van die kommunikasie is deur fotomanipulasie verwyder in *Adobe Photoshop*. 'n Voorbeeld hiervan kan gesien word in Figure 6.73 en 6.74.



Figuur 6.73: Voor digitale fotomanipulasie

Foto deur navorser



Figuur 6.74: Na digitale fotomanipulasie

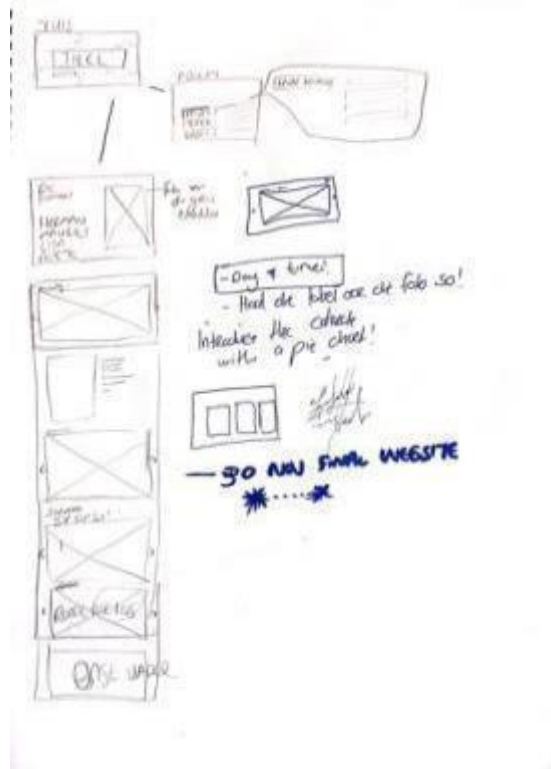
Foto deur navorser

Die fotomanipulasie het ook 'n rol gespeel in die digitale plasing van elemente wat nie tydens die afneem van die foto's beskikbaar was nie of deur latere refleksie bygesit is om die kommunikasiedoel van die foto te versterk. So 'n voorbeeld het voorgekom in Herman Human se werkstonele (Figuur 6.45.): ek kon nie betyds 'n muurklok kry nie, en die klok was belangrik om die tyd van die dag te help oordra. 'n Foto van 'n klok met vrye gebruik as kopiereg is toe opgespoor en die beeld is gemanipuleer om op die foto te pas.

6.3 Die skep van 'n virtuele uitstalruimte

Die skep van die virtuele uitstalruimte (<https://ricardoliut6.wixsite.com/humans>) in die vorm van 'n webwerf voldoen aan die vereiste van Scrivener (2004) se stap vyf waarin besinning

en refleksie oor die projek se kreatiewe produksie as geheel plaasvind. Die doel was om die foto's wat geneem is vir die herinterpretasie wat plaasgevind het in Siklus 6 en redigeer is in Siklus 7 te kureer in 'n aanlyn galery. Die siklus het begin deur raamwerkvoorstellings en eksperimentering in my prosesboek, soos gesien kan word in Figuur 6.75 en wat toe verder mee geëksperimenteer is op *Adobe Lightroom*.



Figuur 6.75: Raamwerkvoorstellings en eksperimentering in my prosesboek
Foto deur navorser

Met die ontwikkeling van die raamwerk van die webwerf was 'n duidelike onderskeid tussen die finale kunswerke en die proses werk wat gelei het tot die artefakte 'n belangrike prioriteit. Dit was ook belangrik om die tipiese elemente van 'n werklike uitstalruimte, soos die uitstallingstitel, kunstenaar se naam, uitstillingsverklaring en gesprekke wat deur plasing tussen werke geskep word, in ag te neem sodat dit deel vorm van die virtuele uitstalruimte. Ek moes ook in ag neem waar elke foto geplaas word en in watter orde. Oorspronklik in die ontwikkelingsketse wou ek die uitstalruimte laat funksioneer soos 'n weekbeplanner, sodat die gebruiker kon selekteer op 'n weeksdag en dus kon sien waar elke lid van die Human-gesin sou wees. Hierdie idee het vir my weggeneem van die fokus op die neo-argetipiese eienskappe wat 'n fokus was in die skep en ontwikkeling van die karakters. Ek het dus besluit om te fokus op 'n verkenning van die karakters en die spesifieke neo-argetipes wat hulle verteenwoordig.

Die navigasie van webtuiste begin met 'n tuisblad (Figuur 6.76). Die idee van die tuisblad (Figuur 6.76) was om te dien as 'n voorstelling van 'n inleidingstoneel van 'n sitkom. Dus het ek die visuele taalgebruik wat gesien kan word in *The Simpsons* gebruik as inspirasie vir dié bladsy. Na die tuisblad is die kyker gelei na 'n "Oor die projek" bladsy (Figuur 6.78). Hierdie bladsy bied 'n opsomming oor die projek, skep die konteks, bespreek die storiewêreld en stel die karakters voor. Die rede was om te dien as 'n virtuele weergawe van 'n uitstallingsverklaring en om konteks te bied vir die gebruiker van die webtuiste. Die uitstalling verklaring lees soos volg:

"Karakters uit populêre kultuur is oral om ons, soos ons televisie, fliks en media verbruik. Hierdie karakters word dikwels uitgebeeld as groter-as-lewe figure, gevul met neo-argetipes wat ons begrip van die wêreld en die mense wat dit bewoon vorm. Hulle is simbole wat spreek tot universele waarhede oor die menslike natuur, en hulle bied ons 'n manier om onself en die wêreld om ons te verstaan. Sitkoms soos *The Simpsons*, *Orkney Snork Nie* en *Vetkoekpaleis* is besonder ryk bronne van neo-argetipiese karakters. Hierdie vertonings beeld die wêreld waarin ons leef op 'n satiriese manier uit en gebruik humor en oordrywing om kommentaar te lewer op sosiale kwessies en menslike gedrag.

In hierdie uitstalling bied ek 'n fotografiese verkenning van vier neo-argetipes wat voorkom in *The Simpsons*, naamlik die Leier, die Versorger, die Onskuldige en die Nar, gefiltreer deur my persoonlike idiosinkrasie. Deur my lens poog ek om die essensie van hierdie karakters op 'n nuwe en innoverende manier vas te vang, en nooi die kyker om hul eie persepsies en interpretasies van hierdie blywende simbole te bevraagteken. Met inspirasie uit hierdie sitkoms, poog ek om 'n dinamiese en meeslepende ervaring te skep wat die lyne tussen werklikheid en fiksie vervaag. Deur hierdie foto's in 'n virtuele kunsuitstalling aan te bied, hoop ek om 'n ruimte vir refleksie en kontemplasie te skep, en die kyker te nooi om hul eie aannames en interpretasies van hierdie blywende simbole van populêre kultuur te bevraagteken. Uiteindelik bied my fotografiese verkenning van neo-argetipes 'n persoonlike perspektief op die blywende krag en betekenis van hierdie neo-argetipes."

Die taalgebruik wat in die kunstenaarsverklaring en mini-skripsie gebruik word verskil aansienlik, wat die verskillende beoogde gehore en doeleindes van elke stuk weerspieël. Die kunstenaarsverklaring prioritiseer my unieke verkenning van neo-argetipes deur fotografie, met die klem op die skep van 'n meeslepende ervaring vir 'n wyer gehoor. As sodanig is die taal wat gebruik word toeganklik en eenvoudig, met die fokus op die artistieke ondersoek en intent. Daarteenoor is die skripsie in 'n meer formele akademiese stemtoon geskryf, met 'n fokus op teoretiese analise en die ontwikkeling van oorspronklike navorsing. Die taal wat gebruik word is meer tegnies en gespesialiseerd, met 'n fokus op die verkenning en

ontleding van die konsep van neo-argetipes in verband met karakterontwerp. Die doel van die skripsie is om 'n streng en gedetailleerde ontleding van die kunstenaar se werk te verskaf, wat dit binne die breër konteks van grafiese ontwerp en akademiese navorsing plaas. Oor die algemeen is die taal wat in die kunstenaarsverklaring gebruik word, ontwerp om 'n wyer gehoor aan te trek, wat die artistieke verkenning en bedoeling van die werk beklemtoon wat ook die ontwerp van die webwerf komplimenteer.

Die galery is ontwerp om die kyker maklik deur die bladsy te laat navigeer. Hierdie is bereik deur pyltjiesimbole om aan te dui waarheen die kyker moet "scroll" (verwys na Figuur 6.77). Soos gesien kan word in Figuur 6.78 het ek ook gebruik gemaak van die ligbokstegniek om inligting toeganklik te maak sonder om die vloei van die galery te breek. Daarna lei die webtuiste na 'n bladsy met 'n foto van die Human-gesin, en die opsie om enige van die vier karakters in diepte te verken deur op een van hulle name te klik. Dit is hier waar die virtuele uitstalling begin. Na 'n karakter geselekteer is, word die verbruiker na 'n bladsy met 'n opsomming oor die karakter (Figuur 6.77) geneem. Op hierdie bladsy kan die verbruiker kies om meer te leer oor die karakter se beenstruktuur of direk te spring na die fotogalery van die karakter. Wanneer die verbruiker op een van die neo-argetipes kies wat hierdie karakter uitbeeld, word hulle direk geneem na die galery wat al die tonele uitbeeld waar die karakter hierdie geselekteerde neo-argetipe uitbeeld. Hierdie proses kan herhaal word, of deur die hoof navigasiesisteem kan enige karakter verder geselekteer word om hulle te leer ken.

In hierdie webtuiste is dit duidelik dat die karakters bo die neo-argetipes geprioritiseer word, omdat die karakters voorgestel en uitgebeeld word eerder as die neo-argetipes. Alhoewel neo-argetipes 'n raamwerk bied vir die begrip en interpretasie van menslike gedrag en ervarings, is hulle inherent beperk in hul vermoë om die volledige reeks individuele kontekste en persoonlike verhale van die Humans vas te lê. Deur die beklemtoning van karakter en persoonlike vertellings, erken die ontwerp van die webwerf dat die neo-argetipe konsep die nuttigste is as dit gegrond is op die ervarings van regte mense. Dit kan 'n gevoel van verwantskap en identifikasie met die karakters skep, wat die neo-argetipe konsep meer relevant en betekenisvol maak vir gebruikers. In die algemeen dra die prioritering van karakter bo die neo-argetipe in die argitektuur en navigasie van die webwerf by tot 'n meer genuanseerde en omvattende begrip van die neo-argetipe konsep. Deur die ontwerp en navigasie poog ek om erkenning te gee aan die belangrikheid van persoonlike verhale en individuele kontekste in die vorming van ons begrip van menslike gedrag en ervarings.



Figuur 6.76: Skermskoot van tuisblad in die ontwikkelingsfase

Foto deur navorser

Met die verkenning en uitstalling van elke karakter, het ek besluit om die karakter se foto's te groepeer volgens die primêre en sekondêre neo-argetipes wat hulle uitbeeld. Deur die foto's volgens primêre neo-argetipes te organiseer, poog die webwerf om 'n dieper begrip van die karakters se motiverings, waardes en persoonlikheidseienskappe gebaseer op hulle neo-argetipiese eienskappe te gee. Hierdie benadering maak voorsiening vir 'n meer omvattende ontleding van die fiktiewe wêreld wat ek geskep het, aangesien dit die kyker uitnoodi om die onderliggende temas en simbole wat die karakters verbind, te verken. Boonop erken die groepering van die foto's volgens neo-argetipes die dinamiese aard van argetipes en hul vermoë om by veranderende tye aan te pas, wat 'n dialoog oor die relevansie en betekenis van argetipes in kontemporêre kultuur kan ontketen. Oor die algemeen bied die besluit om die foto's volgens primêre neo-argetipes te groepeer 'n waardevolle bydrae tot die diskoers oor argetipiese sielkunde en die toepassing daarvan op kreatiewe werke. Hierdie word verder versterk deur die kunswerke se titels. Ek het besluit om die weekbeplanner hier te inkorporeer omdat dit 'n geleentheid bied om konteks te skep vir die karakter se aksies, gedrag en ontwerp.



Foto deur navorsers

Ontmoet die karakters

Foto deur navorsers

183

neem die beginsels van karakterontwerp, die teoretiese insae van neo-argetipe teorie, die spesifieke outo-etnografiese konteks van die navorser en die praktiese veld van fotografie in ag. Die praktiese projek is gelei deur 'n aksieplan, ontwikkel rondom sewe oorvleuelende siklusse, wat spesifiek geformuleer is rondom die praktykveld, naamlik fotografie. Hierdie siklusse vorm deel van die visuele strategie om uiteindelik die herinterpretasie van karakters uit *The Simpsons* te skep. Neo-argetipes skep die teoretiese begroning as wegspringpunt vir die tematiese ondersoek na karakterontwerp. Die herformulering van hierdie teoretiese onderwerpe met die pre-refleksie en in-aksie refleksie tydens die projek, lig die visuele taal van die projek in en lei die visuele besluitneming.

Die reflektiewe siklusse van produksie sluit eerstens in, die skep van 'n storiewêreld, naamlik Springfontein, en die karakters, die Humans, wat daar woon. Die tweede siklus bespreek die wyse waarop modelle gewerf is om die rolle van die neo-argetipiese karakters uit te beeld. Tydens die werwingsproses was vier modelle geïdentifiseer wat uiteindelik die neo-argetipiese karakters uitgebeeld het. Die derde siklus was 'n refleksie oor die besluitnemingsproses en die ontwikkeling van visuele stylkeuses. Tydens hierdie siklus is besluite geneem rondom die tydperk, tegniese toerusting keuses, die benadering van die beligting, en kleur. Die vierde siklus het 'n bespreking behels oor die proses wat gevolg is tydens die vervaardiging en werwing van die stelle, rekwisiete, asook die karakters se stilering. Hierdie vier siklusse het gedien as voorbereiding vir siklus vyf, wat die refleksie op die praktiese uitvoering van die herinterpretasie deur fotografie is, en het die fotografie as artefak gelever. Siklusse ses en sewe sluit onderskeidelik die uitdunning tot die finale keuse van foto's en die bepaling van 'n redigeringsstyl op hierdie foto's in. Laastens bied hierdie hoofstuk 'n refleksie op die skep van die virtuele uitstalruimte, waar die herinterpreteerde foto's uitgestal word. Hierdie siklusse het gelei tot iteratiewe proseswerk wat gelei het tot 'n totaal van ses-en-negentig foto's wat op 'n webwerf uitgestal is, wat as 'n virtuele galeryruimte dien.

Die refleksie en bespreking wat hierdie hoofstuk oor die praktiese uitsette van hierdie projek gebied het weerspieël die voltooiing van die kreatiewe artefak. Weens die aard van Scrivener se struktuur vir PVN, soos bespreek in Hoofstuk 2, is die voltooiing van hierdie artefak egter nie die laaste stap in die kreatiewe navorser se proses nie, en word verdere refleksie benodig. Vervolgens dien die volgende hoofstuk as 'n nabetragting oor die studie se uitkomstes, kreatiewe prosesse, herhaalde refleksie, en bevindinge, met voorstelle vir toekomstige navorsing.

HOOFSTUK 7: SLOT

7.1 Inleiding

Hierdie praktykverwante navorsingsprojek behels 'n fotografiese verkenning na vier neo-argetipes, naamlik *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar*, en hoe hulle deur karakterontwerp- en ontwikkelingsmetodes sowel as fotografiese hulpmiddels ingekleur kan word om plaaslike subjektiewe werklikhede vas te vang. Die ondersoek is uitgevoer deur 'n herinterpretasie van karakters met die vier bogenoemde neo-argetipiese raamwerke met die doel om gefotografeerde subjekte, geïnspireer deur die *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie* te versin. Die herinterpretasie het gelei na 'n reeks foto's van dié neo-argetipiese karakters, uitgestal in 'n virtuele uitstalruimte wat dien as die praktiese uitsette van hierdie navorsing, saam met 'n seleksie uit die gepaardgaande proseswerk. Hierdie mini-skripsie dien as die geskrewe kritiese rapportering, en besin oor die wederkerige verwantskap tussen die fotografiese kreatiewe praktyk, neo-argetipiese teorie, karakterontwerp en -ontwikkeling en my idiosinkratiese herinneringe. In hierdie hoofstuk word 'n opsomming van die hoofstukke binne die mini-skripsie gevolg deur 'n reflektiewe bespreking oor die navorsingsvrae, die probleemstelling, en hoe reflektiewe praktyk antwoorde daarop gebied het. Binne hierdie reflektiewe bespreking word kennis wat ontluik vanuit die navorsing (teorie en praktyk) uitgelig. Laastens, bevat hierdie hoofstuk slotopmerkings wat beperkings binne dié projek en moontlike verdere navorsing wat vanuit die projek kan spruit voorlê.

Die eerste stap in hierdie studie behels die pre-projeknabetragting op die praktyk. Dit sluit die identifisering van probleme, bekommernisse en belange wat verband hou met die projek in (vgl. Scrivener & Chapman, 2004:3). Hierdie projek is begin deur te reflekteer oor die reeds bestaande konteks van my praktyk, vorige projekte, sowel as persoonlike kennis en ervaring. Hierdie eerste stap het gelei na die formulering van voorlopige probleemstellings en doelstellings, soos voorgelê in Hoofstuk 1. Hierdie probleemstelling en navorsingsvrae het die soektog na nuwe inligting gestimuleer om die geïdentifiseerde kwessies en leemtes in hierdie studie aan te spreek. Hierdie stap is verder gedokumenteer in Hoofstuk 3. In Hoofstuk 1 is die verhouding tussen die fotografiese kreatiewe praktyk, neo-argetipiese teorie, karakterontwerp en -ontwikkeling en my idiosinkratiese herinneringe en die rol van hierdie aspekte binne die omvang van hierdie PVN-projek kortliks bekendgestel om die leser van hierdie mini-skripsie en besoeker aan die geassosieerde webwerf te oriënteer. My kulturele idiosinkrasie het die aanvanklike kontekstuele agtergrond vir hierdie projek verskaf.

As 'n multimedia ontwerp dosent, visuele storieverteller en professionele troufotograaf, is die karakters (menslik of andersins) in die foto's, films en mediainhoud wat ek skep betekenisvolle bydraers tot die visuele kommunikasie van 'n narratief. Konsepte uit karakterontwerp en -ontwikkeling en neo-argetipe teorie het die teoretiese fondasie vir hierdie studie verskaf waardeur die karakters van stories geïnterpreteer, ontleed, en uiteindelik herinterpreteer kon word met behulp van my idiosinkratiese herinneringe. Ek het veral gefokus op die werk van vooraanstaande denkers in die veld om 'n raamwerk van karakterontwikkeling te vorm. Sleutelfigure soos Pearson (1991), Faber en Mayer (2004) en Egri (1936) was van onskatbare waarde vir die rigting en uitvoering van hierdie praktiese navorsing. Fotografiese skeppende praktyk en metodes van karakterontwerp en -ontwikkeling het die kulturele domein (vgl. Munro, 2011:158) van hierdie PVN-projek verskaf en die visuele taal waardeur die herinterpreteerde neo-argetipiese karakters verbeeld is. Die kontekstualisering wat in Hoofstuk 1 geskied is in Hoofstuk 2 gevolg deur 'n bondige verkenning van PVN as die navorsingsaanslag waardeur hierdie studie gerig is.

Na aanleiding van die geïdentifiseerde probleme en doelwitte is daar oorbeweeg na Stap 2. Stap 2 behels 'n oorsig van die teorie, kennis en inligting wat relevant is tot die probleme, bekommernisse en belange van die projek (vgl. Scrivener & Chapman, 2004:3). Hierdie stap was geneem in Hoofstukke 2 en 4. Hoofstuk 2 het gefokus op die bespreking van metodologiese kennis, terwyl Hoofstuk 4 'n meer omvattende analise en interpretasie van die betrokke teorie behels het, naamlik karakter, karakterontwerp, karakterontwikkeling en neo-argetipe teorie. Hoofstuk 2, as 'n kontekstualisering van benaderings binne PVN asook die spesifieke metodologie wat in hierdie studie geïmplementeer is, nl. Scrivener se model vir kreatiewe praktyk, is ingelei deur 'n verkenning van die veld van PVN. Tydens hierdie verkenning is 'n gebrek aan konsekwentheid in die benaderings en naamgewing binne verskillende vorme van navorsing wat verwant is aan PVN uitgelig. Die hoofstuk het ook die uitdagings van outo-etnografie erken, waar die inkorporering van die kreatiewe praktisyn se idiosinkratiese herinneringe, genuanseerde en introspektiewe besinning oor praktyk en ervarings ontlok. Verder is die sentrale belangrikheid van deeglikheid en doelgerigtheid binne PVN benadruk as deel van sistematiese ondersoek binne 'n dissipline-spesifieke raamwerk en akademiese gemeenskap (vgl. Marley, 2015; Biggs & Büchler, 2007; Scrivener & Chapman, 2004). Hoofstuk 4 het 'n kritiese benadering gevolg om die konsepte en teorieë rondom karakterontwikkeling te ondersoek, met 'n besondere klem op die interaksie tussen karakterontwerp en -ontwikkeling en neo-argetipes.

Stap 3 handel oor die herformulering van die probleme, bekommernisse en belange van die projek. Hierdie stap het 'n konseptuele refleksie op neo-argetipes behels wat ek in *The Simpsons* en uit Suid-Afrikaanse sitkoms geïdentifiseer het. Hieropvolgend het die

herinterpretasie van die argetipes as neo-argetipes plaasgevind met behulp van 'n teoretiese begronding, daargestel in Hoofstuk 5. Tydens die uitvoering van Stap 3 was die potensiële neo-argetipes in *The Simpsons* herinterpreteer binne 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks vanuit my outo-etnografiese perspektief. Hiertydens het die karakterontwikkeling plaasgevind. Hierdie stap het die beplanning van verskillende siklusse van produksie genoodsaak, asook 'n kritiese besinning oor die produksiefases binne hierdie siklusse, ten einde my projek se navorsingsvrae te beantwoord.

Vervolgens het Stap 4 verband gehou met die produksiesiklusse van my reflektiewe praktyk. Volgens Scrivener en Chapman (2004) behels hierdie stap en hou dit verband met reflektiewe praktyk gelei deur kritiese denke van die verskeie domeine wat mekaar en die praktisyn se kreatiewe praktyk inlig. Die verkennende ondersoek wat daaruit voortvloei is deurslaggewend vir die ontwikkeling van die projek en kan lei tot die verskuiwing of vervanging van domeine. Die artefak word gevolglik 'n komponent van hierdie proses. In die projek is die skepping van die artefak aan die hand van my teoretiese begronding aangepak en in lyn met Stap 4 van Scrivener (2002) se model. Hiertydens was menslike deelnemers gekies om as modelle die rolle van my herinterpreteerde neo-argetipiese karakters te vertolk. Sessies is geskeduleer waar die deelnemers afgeneem was in kunstgeredigeerde omstandighede. Tydens hierdie fotosessies was daar in-aksie gereflekteer en hersiening het plaasgevind. Die foto's was deur 'n digitale redigeringsproses verfyn. Hiertydens was die finale foto's gekies wat op die webtuiste uitgestal is.

Stap 5 het gedien as 'n nabetragting oor die siklusse van praktyk. Hierdie refleksie het plaas gevind deur middel van kurasie, soos vasgevang op die webwerf in 'n virtuele gallery. Die doel van die aanlyn gallery in die vorm van 'n webtuiste was die uiteensetting van die konseptualisering, produksieprosesse en persepsies wat die artefak gevorm het. Laastens het Stap 6 gedien as 'n nabetragting oor die nabetragting van die projek, deur die uitbouing van eksplisiete kennis in die vorm van 'n geskrewe formaat. Hierdie stap lig sekere aspekte uit wat van belang is binne die reflektiewe joernale, asook die webtuiste wat die praktiese komponent van hierdie studie is. Die doel van die stap was die uiteensetting van die Idiosinkratiese, domeinspesifieke en veldspesifieke invloede op die konseptualisering, produksieprosesse en persepsies wat die artefak gevorm het. Hierdie stap was opgeskryf in Hoofstukke 6 en 7.

In hierdie afdeling keer ek terug na die navorsingsvrae en probleemstelling, soos voorgestel in Hoofstuk 1. Na afloop van die proses van kreatiewe navorsing, wat teoretiese begronding, metodologiese benadering, die skep van 'n artefak, en konstante refleksie insluit, word antwoorde op die voorgestelde navorsingsvrae gebied. Vraag 1 word eerste beantwoord.

Wat behels Faber en Mayer (2009) se neo-argetipe teorie met spesifieke fokus op *die Onskuldige, die Leier, die Versorger en die Nar*?

Na aanleiding van my teoretiese ondersoek argumenteer ek dat karakters bydra tot die oordrag van betekenis in visuele storievertelling. Karakters dra by tot, of bevraagteken visuele patrone wat gebaseer word op individuele blootstelling, konteks, en subjektiewe ervarings wat moontlik binne die kollektiewe onbewuste manifesteer, soos voorgestel deur Jung (1911-12), Pearson (1991) en Faber en Mayer (2009), in hul navorsing oor argetipes en neo-argetipes. Die poging om volronde karakters te skep het gelei na 'n kritiese lees oor neo-argetipe teorie met spesifieke fokus op *die Onskuldige, die Leier, die Versorger en die Nar*.

7.2 Refleksie op beantwoording van navorsingsvrae en probleemstelling

Hierdie teoretiese begroning het die grondslag gelê vir die antwoorde op Vrae 2 en 3. Hierdie vrae was as volg:

Hoe manifesteer neo-argetipes, naamlik *die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar*, binne die Amerikaanse sitkom *The Simpsons*, veral met betrekking tot die karakters se karakterisering en karakterontwerp?

Hoe manifesteer neo-argetipes, naamlik *die Onskuldige, die Versorger, die Leier en die Nar* binne my outo-etnografie met betrekking tot my herinneringe van Suid-Afrikaanse sitkoms, naamlik *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*, en die invloed daarvan op my begrip van neo-argetipiese karakters?

Die doel van hierdie twee vrae was om konteks/gemeenskap-spesifieke fisiologiese, psigologiese en sosiologiese eienskappe van reeds bestaande karakters te identifiseer wat na die aktivering van 'n neo-argetipe verwys. Om vraag 2 te beantwoord, was dit noodsaaklik om 'n begrip van kernkonsepte binne die domein van karakterontwerp en karakterontwikkeling te vestig. Karakterontwikkeling verwys na die proses waardeur 'n karakter se persoonlikheid en verhoudings ontwikkel deur die verloop van 'n storie. Aan die ander kant fokus karakterontwerp op die visuele en fisiese voorstelling van 'n karakter, waar die estetiese en visuele elemente krities is. Neo-argetipes speel 'n integrale rol in beide hierdie domeine deurdat dit universele patrone of simbole verteenwoordig wat 'n dieper begrip en herkenning by die gehoor kan teweegbring. Dit is 'n verbinding wat histories nie as nuut beskou is nie maar bly 'n sentrale komponent in karakter skepping. Ek het gevind dat die neo-argetipes manifesteer binne beide die karakterontwerp en ontwikkeling van hierdie karakters.

Lajos Egri se beenstruktuur bied 'n raamwerk vir die fundamentele konseptualisering van 'n karakter deur die oorweging van die verhouding tussen fisiese voorkoms, sosiale invloede, en innerlike begeertes en motiverings. Hierdie struktuur het as 'n belangrike hulpmiddel gedien in die verdieping van karakteranalise en het gehelp om 'n meer genuanseerde en gelaagde voorstelling van karakters te bewerkstellig. Die karakterontwerp en ontwikkeling word geraam binne Egri (1942) se beenstruktuur vir 'n multidimensionele karakter. Dit beteken dat die karakters bestaan uit fisiologiese, sosiologiese en psigologiese aspekte wat sekere visuele en gedragspatrone uitbeeld en bevat. In samehang met Faber en Mayer (2009) en Munteanu *et al.* (2010:1), argumenteer ek dat neo-argetipes as 'n hulpmiddel gebruik kan word om multidimensionele karakters te ontwikkel en uiteindelik te ontwerp. Soos reeds bespreek, weerspieël neo-argetipes kontemporêre sosiale en kulturele karakters, wat impliseer dat unieke eienskappe binne sekere groepe of subkulture beter vasgevang kan word. Ek beskou die benadering van neo-argetipes as 'n verbetering op die Eurosentryse aard van Jung se argetipes (soos uitgelig deur Brewster (2017:72)), wat gedefinieer word as primitiewe patrone of universele temas in die kollektiewe onbewuste van die mensdom. Verder bied Egri (1942) se beenstruktuur 'n brug tussen neo-argetipes en karakterontwerp. Die gebruik van hierdie beenstruktuur ondersteun 'n dieper oorweging van 'n karakter se motiverings en konflikte, en bevorder die ontwerp en ontwikkeling van karakters wat herkenbaar, dinamies, en boeiend is vir die gehoor.

Met hierdie begrip van die verhouding tussen karakter skepping en neo-argetipes in gedagte, word die navorsingsvrae meer direk beantwoord deur eerstens 'n kontekstualiserende beskrywing van die karakters in Hoofstuk 3 te bied. In terme van karakterontwerp, het 'n kontekstualiserende beskrywing in hierdie studie verwys na die omvattende agtergrond, motiverings, en interne konflikte van 'n karakter.. Dit is 'n gedetailleerde beskrywing wat die kern van die karakter onthul, maar nie noodwendig elke faset van hul persoonlikheid ondersoek nie. In sommige gevalle kan 'n karakter 'n sterk kontekstuele beskrywing hê sonder om volledig ontwikkel of multidimensioneel te wees. Dit is 'n belangrike insig vir ontwerpers, omdat dit aandui dat selfs 'n beknopte beskrywing 'n karakter kan anker binne 'n storie of konteks. Hoofstuk 5 volg hierdie kontekstualisering op met 'n ontleding en interpreterende lees van karakters wat voorkom in *The Simpsons*, *Vetkoekpaleis*, *Orkney Snork Nie*, asook binne my outo-etnografie met betrekking tot my herinneringe, deur die teoretiese raamwerk van *die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar* neo-argetipes. Hieruit was visuele elemente, soos fisiologie, postuur, kunsregie, rekwisiete en kleredrag geïdentifiseer wat die visuele kommunikasie van hierdie neo-argetipes ondersteun. Eienskappe wat verband hou met die neo-argetipe karakters, soos voorgestel deur Pearson (1991), is gebruik om die verband te trek tussen die karakters

binne die gekose sitkoms asook my idiosinkratiese herinneringe. In dié studie is die negentigerjare geïdentifiseer as 'n tydperk van besondere betekenis, waarin spesifieke visuele tekens binne my (Suid-/) Afrikaanse konteks prominent geword het. Hierdie fokus was sterk gegrond op my persoonlike herinneringe, veral in verband met die uitbeelding van die “kleindorpmilieu”. Ek het spesifiek aandag gegee aan populêre sitkoms van daardie tydperk, soos *Orkney Snork Nie*, *Vetkoekpaleis*, en ook internasionale invloede soos *The Simpsons*. Deur gebruik te maak van fotografie, het ek 'n ondersoek geloods na die visuele uitbeelding en stylneigings van daardie era. Hierdie ondersoek het 'n spesifieke fokus op beligtingstegnieke, soos die driepunt-beligtingstegniek ingesluit om 'n natuurlike en realistiese gevoel na te boots. Die wye lenskeuse was gekies om die karikatuur style van die oorspronklike sitkoms se karakters op 'n realistiese wyse na te boots. 'n Kritiese oorweging in my visuele benadering was kleurgebruik. Ek het spesifiek aandag gegee aan die vervaagde en nostalgiese persepsie van kleur, wat dikwels assosieer word met herinneringe van die verlede. Hierdie studie het dus 'n introspektiewe analise van visuele stylneigings en tekens gelewer, veral in die konteks van die negentigerjare se “kleindorpmilieu” en die uitbeelding daarvan in Suid-Afrikaanse en Amerikaanse sitkoms.

Hierdie kontekstuele en visuele voorbeelde uit my idiosinkratiese herinneringe het bygedra tot die visuele gegewens en kunsregie van die karakterontwerp en herinterpretasie van nuwe neo-argetipiese karakters in hierdie projek. Die ontleding en interpretatiewe lees van die geselekteerde neo-argetipiese manifestasies het dit duidelik gemaak dat die inkleur van neo-argetipiese raamwerke gesetel is in sosiale konvensies, wat aangevul word of gebreek word deur die karakter se individuele en unieke konteks. Eerstens het ek deur my outo-etnografiese lens gevind dat die manlike hoofkarakters, soos Hendrik Van Tonder, die pa van die Van Tonder gesin in *Orkney Snork Nie* en Frik Delport van *Vetkoekpaleis* tipies uitgebeeld en gesien word as *die Leier* neo-argetipe. Hierdie beskouing is gebaseer op die sosiale konvensies gegrond in Westerse kultuur waarmee ek grootgeword het. Terwyl Suid-Afrikaanse manlike karakters soos Hendrik Van Tonder en Frik Delport *die Leier* neo-argetipe belig, verteenwoordig Homer Simpson 'n ander aspek van manlike karakterisering in die vorm van *die Skadu*, neo-argetipiese *Leier*. *Die Skadu*, neo-argetipiese *Leier* is 'n manifestasie van die donkerder kant van die psige wat in kontras staan met die meer tradisionele leierseienskappe van die ander karakters. Hierdie onderskeid tussen Homer en sy Suid-Afrikaanse eweknieë beklemtoon die kompleksiteit en diversiteit van manlike rolmodelle en hoe verskillende kulturele kontekste hierdie interpretasies beïnvloed. Verder beklemtoon dit die noodsaaklikheid om die multidimensionele aard van karakters in oorweging te neem, veral in 'n interkulturele vergelyking tussen Suid-Afrikaanse en internasionale televisie sitkoms. Verder het ek gevind dat die ouer vroulike karakters (soos

Marge Simpson, Maggie Van Tonder en Poppie Delport) meestal voorkom as *die Versorger* neo-argetipe, waar *die Onskuldige* neo-argetipe na aanleiding van my interpretasie gekoppel word aan kinders (soos Bart, Lisa en Maggie Simpson asook Neelsie en Rieke Van Tonder)). In die studie en vanuit my eie konteks, het ek opgemerk dat seuns oorheersend deur *die Nar* neo-argetipe gelei word, soos geïllustreer deur karakters soos Bart Simpson uit *The Simpsons* en Wimpie van *Orkney Snork Nie*. Die Onskuldige tree op as 'n sekondêre neo-argetipe vir seuns. Aan die ander kant, word dogters gewoonlik voorgestel deur *die Onskuldige* neo-argetipe, soos gesien in karakters soos Lisa Simpson van *The Simpsons* en Riekie van *Orkney Snork Nie*. *Die Versorger* dui dan op die sekondêre neo-argetipiese eienskappe van hierdie dogter karakters. Hierdie waarnemings en konvensies het 'n direkte invloed gehad op die wyse waarop ek my praktyk benader het, en dit gee verdere insig tot die beantwoording van Vraag 4:

Hoe kan die gekose neo-argetipes (*die Onskuldige*, *die Versorger*, *die Leier* en *die Nar*) gebruik word om 'n fotografiese herinterpretasie van die Amerikaanse sitkom *The Simpsons* te skep in samehang met my outo-etnografiese perspektief?

Tydens die refleksie op die bogenoemde vraag in Hoofstuk 6, demonstreer ek hoe die teoretiese komponente in die neo-argetipe teorie, karakterontwerp en karakterontwikkeling geïntegreer kan word in die skep van karakters waarmee die kyker kan vereenselwig. Vervolgens is hierdie integrasie toegepas in die herinterpretasie van die karakters Homer, Marge, Bart and Lisa uit die Amerikaanse sitkom *The Simpsons* soos ingelig deur my idiosinkratiese lens as praktisyn-navorsers. Die bekende karakters van *The Simpsons* is herinterpreteer vanuit 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks om die Human-gesin te skep, wat bestaan uit Herman Human *die Skadu-Leier*, Magriet Human *die Versorger*, Boetie Jnr. Human *die Nar*, en Elizabeth "Liz" Human *die Onskuldige*. Herman Human is 'n 42-jarige wit Suid-Afrikaanse man wat as die hoof van die Human-gesin funksioneer, woonagtig in 'n klein myndorp aan die rand van sentraal Suid-Afrika, met 'n passie vir gholf en rugby. Die ontwerp van sy karakter is geïnspireer deur Homer Simpson en beskik oor 'n opmerklike bierpens. Sy vrou, Magriet Human, is 'n 40-jarige toegewyde huisvrou en moeder, wat vrywilligerswerk by die kerk doen en haar tyd spandeer aan huistake en bak. Haar karakterontwerp is geïnspireer deur Marge Simpson, en sy het 'n beskeie voorkoms en voel 'n verpligting om haar gesin te versorg. Hulle seun, Boetie Jnr. Human, is 'n 19-jarige wat na matriek sukkel om werk te vind, en spandeer sy tyd in verlate plekke. Sy karakterontwerp is gedeeltelik gebaseer op Bart Simpson en hy is dikwels in konflik met sy pa. Hulle dogter, Elizabeth "Liz" Human, is 'n 18-jarige skoolleerder wie se karakterontwerp geïnspireer is deur Lisa Simpson, met 'n passie vir akademie en kultuuraktiwiteite. Sy is 'n leier in haar skool en

gemeenskap, met 'n strewe na akademiese uitnemendheid en 'n neiging om haar Christelike waardes uit te leef deur aktiewe deelname in kerkaktiwiteite.

Die ingeligte iteratiewe reflektiewe (persoonlike en samewerkende) siklusse binne die kreatiewe praktyk het die teorie van neo-argetipes in staat gestel om die herinterpretasie van die karakters wedersyds te beïnvloed. Ek het die neo-argetipiese eienskappe van die gekose karakters ontleed volgens neo-argetipe teoretiese raamwerke, soos uiteengesit deur Pearson (1991). Die analise van die gekose karakters, gebaseer op neo-argetipe teorie, was gebruik om die raamwerk vir die ontwikkeling van 'n karakter – soos uiteengesit deur Lajos Egri se basiese beenstruktuur – te voltooi. Die visuele interpretasie van hierdie struktuur het gelei na die skep van karakters wie se visuele tekens aangepas is om my idiosinkratiese herinneringe te weerspieël, en het sodoende die ontwikkeling en ontwerp van neo-argetipiese karakters bevorder. Die uitkoms hiervan kan gesien word in die artefakte, soos uitgebeeld in die webtuiste met foto's en reflektiewe joernale, wat neo-argetipe teorie en karakterontwerp bymekaar bring. In my projek was die visuele keuses vir die fotografie, wat die kunsregie, tegniese toerusting, benadering tot beligting, en kleur gebruik betref, hoofsaaklik geïnspireer deur my idiosinkratiese herinneringe van die 90s. Met hierdie spesifieke fokus op die 90's, skep die artefak 'n nostalgiese gevoel en impliseer dit die idee van herinnering.

Die ontwikkeling van karakters binne hierdie nostalgiese milieu geskied volgens Egri (1942) se beenstruktuur, wat bestaan uit die identifisering van fisiologiese, sosiologiese en psigologiese aspekte van karakters. Met die fokus op die uitbeelding van karakterontwerp deur fotografie as medium neem die aspek van fisiologie die voorgrond tydens die werwing siklus binne die praktyk. Fotografie bied immers 'n direkte en realistiese vaslegging van die fisiese wêreld. Daarom is dit van uiterste belang om te verseker dat die fisiologiese eienskappe van 'n karakter ooreenstem met die bedoelde neo-argetipiese interpretasie. Omdat fotografie so gedetailleerd is, kan selfs die fynste fisiese kenmerk of -eienskap 'n invloed hê op die geheel-interpretasie van die karakter. Aan die ander kant speel rekwisiete en kunsregie 'n kritiese rol in die uitbeelding van 'n karakter se psigologie en sosiologie. Spesifieke rekwisiete en deurdagte kunsregie kan 'n karakter se innerlike wêreld aan die kyker oordra sonder om dit uit te spel. Hierdie visuele aanduidings dien as sleutels wat deur die kyker ontsyfer moet word om dieper insig in die karakter se emosionele lewe te verkry. Sosiologiese herinterpretasie kom hoofsaaklik tot uiting in die uitbeelding van interaksie tussen die karakters. Die manier waarop karakters met mekaar om gaan, die fisiese ruimte tussen hulle, en selfs hul posisies binne die tonele, kan 'n ryk verhaal vertel oor sosiale verhoudings en dinamika. In 'n enkele beeld kan die interaksie tussen twee karakters 'n hele geskiedenis van verhoudings en onderliggende sosiale spanning openbaar. Wanneer al

hierdie aspekte – fisiologie, psigologie, en sosiologie – doelbewus en deurdag in 'n fotografiese konteks geïntegreer word, bied dit 'n dieper, meer volledige karakterinterpretasie.

Vanweë my agtergrond as 'n multimedia ontwerper, was die karakterontwerpproses vir my baie intuïtief. Hierdie intuïsie het 'n prominente rol gespeel in die kommunikasie van beide die neo-argetipe en die nostalgiese elemente. Aangesien ek deel van die (Suid-/) Afrikaanse gemeenskap is, het die ontwerp van karakters binne hierdie kulturele raamwerk vir my natuurlik gekom. Hierdie karakters het, deur my unieke lens, fisiese en psigologiese eienskappe ontvang wat 'n weerspieëling is van my outo-etnografie en (Suid-/) Afrikaanse perspektief. Ek het die neo-argetipes van *The Simpsons* herinterpreteer met die doel om 'n plaaslike blik op hul manifestasies te bied. Hoewel karakterontwerpbeginsels 'n integrale deel van my proses was, het ek opgemerk dat kunsregie organies 'n groter fokus binne my werk ontvang het, gedeeltelik as gevolg van my intuïtiewe verbinding met die gemeenskap wat onthou word. Hierdie dinamika het gelei tot 'n dieper, meer persoonlike betrokkenheid by die karakterontwerpproses.

Ten slotte word die probleemstelling voorgehou vir refleksie:

Die sentrale problematiek wat ondersoek word, is begaan met die verrykende potensiaal vir 'n outo-etnografiese herinterpretasie van neo-argetipiese karakters gestel in Westerse populêre kultuur. Volgens my siening is neo-argetipes onontbeerlik in enige narratief. Hierdie ondersoek en verkenning van neo-argetipe teorie word benader vanuit 'n (Suid-/) Afrikaanse konteks. Gevolglik wentel die probleemstelling van hierdie studie rondom hoe Faber en Mayer (2009) se konseptualisering van neo-argetipes gebruik kan word om karakters te verstaan en herinterpreteer wat die modelle van *die Onskuldige*, *die Leier*, *die Versorger* en *die Nar* volg binne die Amerikaanse sitkom *The Simpsons*, en die Suid-Afrikaanse sitkoms *Vetkoekpaleis* en *Orkney Snork Nie*. Meer spesifiek ondersoek ek die manifestasie van die neo-argetipes en die interpretasie daarvan vanuit 'n (Suid-/) Afrikaanse perspektief, binne fotografiese praktyk.

Die ondersoek van hierdie projek het oorspronklik ten doel gehad om die verrykende potensiaal vir 'n outo-etnografiese herinterpretasie van neo-argetipiese karakters gesetel in Amerikaanse populêre kultuur te ondersoek. Hierdie outo-etnografiese ondersoek en verkenning van neo-argetipe teorie is benader vanuit my (Suid-/) Afrikaanse konteks. Die ontleding van neo-argetipes en 'n interpretasie van *die Leier*, *die Versorger*, *die Onskuldige*, en *die Nar* neo-argetipes binne my outo-etnografie is verken deur 'n refleksie op my

idiosinkratiese herinneringe, Suid-Afrikaanse sitkoms en die invloed daarvan op my begrip van neo-argetipiese karakters. Verskeie karakterontwerp- en praktykontwikkelingsprosesse, kunsregie en fotografieprosesse is gevolg met die doel om te reflekteer op die praktykprosesse wat plaasvind tydens die skep en herinterpretasie van die neo-argetipiese karakters in *The Simpsons*. Ter nabetragting op die refleksie van die praktykprosesse wat plaasvind tydens die skep van die artefakte en herinterpretasie van die neo-argetipiese karakters in *The Simpsons*, vind ek dat ek die oorvleuelende verband van teorie en praktyk ten diepste benut het om 'n optimale en konsekwente herinterpretasie van die neo-argetipiese karakters in *The Simpsons* te skep. Ten slotte is neo-argetipes, na my mening, noodsaaklik in enige narratief.

7.3 Slotopmerkings

Binne hierdie studie was die mees prominente beperking, na my mening, die COVID-19-pandemie, en hierdie beperking het oorspronklik 'n rol gespeel in die beplanning en konseptualisering van die verskillende foto's wat geneem kon word, aangesien fisiese aanraking tussen modelle nie moontlik of wettig sou wees nie. Hierdie beperking kon beheer en herdink word tydens die praktiese uitvoering toe die wetgewing rakend die COVID-19-pandemie gelig is.

Ten slotte bied ek 'n blik op moontlike verdere navorsing wat uit hierdie projek kan spruit. Die eerste potensiele roete vir ondersoek is die ontwikkeling van verdere neo-argetipes, wat of onder die sub-kategorieë van Pearson (1991) se neo-argetipes kan val, óf heeltemal van die gevestigde twaalf neo-argetipes kan afwyk. Deur karakters soos byvoorbeeld, die "Pliggie", "Volksmoeder", en "Rugby-ondersteuner" as neo-argetipes te teoretiseer, kan 'n meer akkurate refleksie van konteks/kulturele-spesifieke groepe ondersoek word. Soortgelyke neo-argetipes wat moontlik geïdentifiseer kan word binne spesifieke kulturele kontekste, kan kulturele idiosinkratiese begrip van neo-argetipes buite die Westerse raamwerk ondersteun. Hierdie benadering kan ook 'n waardevolle geleentheid vir postkoloniale identiteit bied, aangesien dit kan lei tot 'n herstrukturering van hoe karakters gekonseptualiseer en gekontekstualiseer word. Deur te erken dat unieke karaktereienskap-groepe in verskillende kulture, gemeenskappe of etniese groepe bestaan, ontstaan die moontlikheid om op hierdie neo-argetipes uit te brei en dit toe te pas; 'n waardevolle moontlikheid vir verdere ondersoek.

BRONNELYS

Ahmed, S. 2017. *Living a Feminist Life. The Killjoy Manifesto*. Durham, NC: Duke University Press.

Anderson, L. 2006. Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4): 373-395. <https://doi.org/10.1177/0891241605280449>

Bal, M. [1978] 1986. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2nd ed. Toronto: University of Toronto Press.

Bell, M.S., 1997. *Imagination, Craft, and Form*. New York, NY: W. W. Norton Company.

Beni, A.S. 2014. *Creative Character Design based on combination of 2D and 3D Characteristics*. College Station, TX: Agricultural and Mechanical University. (Skripsi: MSc).

Berman, R.A. 1997. *Fade in: The Screenwriting Process*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Biggs, M. 2003. The role of "the work" in research. PARIP 2003.

Biggs, M. & Büchler, D. 2007. Rigor and Practice-based Research. July 2007, *Design Issues*, 23(3):62-69. DOI: [10.1162/desi.2007.23.3.62](https://doi.org/10.1162/desi.2007.23.3.62)

Biggs, M. & Büchler, D. 2008. Eight criteria for practice-based research in the creative and cultural industries. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 7(1):5-18. doi:10.1386/adche.7.1.5/1

Blandin, K. 2022. When Is a Story Archetypal? [Aanlyn]. Beschikbaar op: <https://www.storywell.com/about-storywell/when-is-a-story-archetypal.htm> Datum van bezoek: 08 Okt. 2022.

Bochner, A.P. & C. Ellis. 2001. *Ethnographically speaking: Autoethnography, literature, and aesthetics*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

Botha, E. 2022. Volkspele. Beskikbaar op: <https://volkspele.co.za/avvb/> Datum van besoek: 08 Desember 2022.

Brewster, F. 2017. *African Americans and Jungian Psychology: Leaving the Shadows*. London: Routledge.

Brink, E. 2008. Die Volksmoeder 'n Beeld van 'n vrou In Van Volksmoeder tot Fokofpolisiekar: Kritiese opstelle oor Afrikaanse herinneringsplekke. p. 13. Stellenbosch: African Sun Media.

Campbell, J. 1949. *The hero with a thousand faces*. New York, NY: Pantheon Books.

Campbell, J. 1974. *The mythic image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Campbell, J. 1988. *Myth to live by*. New York, NY: Bantam Books.

Campbell, J. 1990. *The Hero's Journey*. New York, NY: HarperCollins.

Candy, L. 2006. *Practice-based research: a guide*. [Online]. Beskikbaar op: http://www.mangoldinternational.com/fileadmin/Media/References/Publications/Downloads/Practice_Based_Research_A_Guide.pdf Datum van besoek: 06 Mar. 2023.

Chan, J.C. 2017. *Visualising the voices of Redan: An experimental application of Forensic Anthropology and Narrative Identity to a disappearing landscape*. Potchefstroom: NWU. (Skripsie: MA).

Chang, H.M., Ivonin, L., Díaz, M., Catala, A., Chen, W. & Rauterberg, M. 2013. From mythology to psychology: Identifying archetypal symbols in movies. *Technoetic Arts*, 11(2):99-113.

Clay, G.R. 2001. In Defence of Flat Character. *The Midwest Quarterly*. Vol. 43. Cambridge, MA. p. 271.

Collingwood, B. 1997. The nature of personality. *Nature of Personality Foundation*; Third Edition. Beskikbaar op: <https://natureofpersonality.com/> Datum van besoek: 05 Maart 2023.

Creswell, J.W. 2014. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Da Silva Filho, J.R., Machado, L.R.M., Chicca Junior, N.A., Franco, A.O. da R. & Maia, J.G. R. 2016. Character Design: A New Process and Its Application in a Trading Card Game. (In Proceedings of the 15th Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames) (pp. 537-555). SBC. ISSN: 2179-2259.)

Daniels, V. 2011. *The Analytical Psychology of Carl Gustav Jung*. Beskikbaar op: www.matrixmeditations.info Datum van besoek: 30 Aug. 2022.

De Wet, R. 1993. *Trits: Mis – Mirakel – Drif*. Pretoria: HAUM – Literêr.

Deloria, P. & Lytle, R.M. 2012. The Native American Identity in Sports: Creating and Preserving a Culture. *The Journal of Popular Culture*, 45(1):77-94.
doi:10.1111/j.1540-5931.2011.00905

Easter, M. 2021. "The Simpsons' iconic Bart Simpson chalkboard gag has a surprising origin." Polygon.
<https://www.polygon.com/tv/22290853/the-simpsons-bart-simpson-chalkboard-gag-fugitive-reference> Datum van besoek: 14 Aug. 2022.

Eder, J. 2010. Understanding Characters. Projections. *Berghahn Journals*, 4(1):17–30.

Egri, L. 1942. *The Art of Dramatic Writing*. New York, NY: Simon & Schuster.

Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. 2011. Autoethnography: An Overview. *Forum Qualitative Social Research*, 12(1). Aanlyn beskikbaar op:
<http://www.qualitative-research.net/>

Els, C. 2004. *Personal archetypes, aspects of personality and psychological well-being*. Potchefstroom: NWU. (Proefskrif: PhD).

Faber, M.A. & Mayer, J.D. 2009. Resonance to archetypes in media: there's some accounting for taste. *Journal of Research in Personality*, 43:307-322.

- Fink, M. 2019. *Understanding The Simpsons: Animating the Politics and Poetics of Participatory Culture*. Amsterdam: University Press.
- Forbes, B.C. 2003. Mickey Mouse as Icon: Taking Popular Culture Seriously. *Word & World*, 23(3):249.
- Forster, E.M. 1927. *Aspects of the Novel*. London, Engeland: Edward Arnold.
- Fox Media LLC. (Vervaardiger: Matt Groening). (1989–present). The Simpsons [Televisiereeks]. VSA: 20th Century Television. (Seisoene: 1 - 33).
- Georgiadou, E. 1995. *Marshall McLuhan's 'global village' and the Internet*. Patras, Griekeland: Hellenic Open University.
- Gray, C. & Marlins, J. 2004. *Visualizing research – a guide to the research process in art and design*. London: Ashgate.
- Grobler, J.M. 2001. 'n Ondersoek van Afrikaanssprekendes se behoeftes aan Afrikaanse televisieprogramme: 'n gevallestudie. Pretoria: UNISA. (Skripsie: MA).
- Grundling, A. 2008. Rugby. In Van Volksmoeder tot Fokopolisiekar: Kritiese opstelle oor Afrikaanse herinneringsplekke. p. 68. Stellenbosch: African Sun Media.
- Guba, E.G. & Lincoln, Y.S. 1994. Competing paradigms in qualitative research. *Handbook of Qualitative Research*, 2(163-194):105.
- Haglund, V. 2012. Character Development and its utilization for convergent media formats. Visby, Sweden: Gotland University. (Independent thesis Advanced level).
- Hughey, M.W. 2015. The White Savior Film and Reviewers' Reception. *Sociology Compass*, 9(1):18-27. doi:10.1111/soc4.12224
- Janney, R. 2018. Breakdown: Why All Sitcom Lighting Looks the Same. Aanlyn: <https://www.rocketstock.com/blog/why-sitcoms-look-the-same/> Datum van besoek: 12 Aug. 2022.

Jannidis, F. 2009. Character. (In P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & Schönert, eds. Handbook of narratology. Berlin: De Gruyter, pp. 14–29).

Jannidis, F. 2012. Character. (In P. Hühn, J. Pier, W. Schmid en J. Schönert, eds. 2014. *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University Press.
<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/character> Datum van bezoek: 16 Maart 2022).

Jenkins, H. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

Jung, C.G. 1963. *Memories, dreams, refectations*. Vertaal van Duits deur R.C. Winston. New York, NY: Pantheon Books.

Jung, C.G. 1969. *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Volume 9 in die 2de uitgawe. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Karr, D. 2022. How to Set Up 3-Point Lighting for Your Live Videos. Beskikbaar op:
<https://martech.zone/how-to-setup-3-point-lighting/> Datum van besoek: 23 Nov. 2022.

Kawasaki, M. & Togawa, T. 2019. The Effects of Facial Expressions and Body Language on Emotional Engagement in Animated Characters. In Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-12).

Keazor, H. 2011. “The Stuff You May Have Missed”: Art, Film and Metareference in The Simpsons. In Henry Keazor (Ed.), *Film as Art*. New York, NY: AMS Press.

Kidd, M.A. 2016. Archetypes, stereotypes and media representation in a multi-cultural society. Austin, TX: University of Texas.

Knox, S. 2006. Reading the Ungraspable Double-Codedness of The Simpsons. *Journal of Popular Film and Television*, 34(2):73-80.

Kun, J. 2016. Authenticity and Appropriation: Place and Self in Native American Memoir. *Biography*, 39(1):1-19. doi:10.1353/bio.2016.0001

Lankoski, P. 2002. Character Design Fundamentals for Role-Playing Games. In: *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (pp.139-148) Helsinki: Ropecon RY.

- Lankoski, P., Heliö, S. & Ekman, I. 2003. Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design. *Digital Creativity*, 14(1):1-10.
- Lionnet, F. 1995. *Postcolonial Representations: Women, Literature, Identity*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Mäkelä, M. 2007. *Knowing Through Making: The Role of the Artefact in Practice-led Research*. Helsinki: University of Art and Design.
- Mäkelä, M. & Routarinne, S. 2006. *The art of research: research practices in art and design*. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.
- Mark, J.J. 2018. Mythology. Beskikbaar by: <https://www.worldhistory.org/mythology/> Datum van Besoek: 20 Julie 2023.
- Marley, I. 2015. *Organisational knowledge creation applied to multi-practitioner arts-related practice-led research projects*. Potchefstroom: NWU. (Proefskrif: PhD).
- Marley, I. & Swanepoel, R. 2014. Die deelnemingsparadigma as 'n addisionele paradigma in multi-praktisyns en praktykgeleide navorsingsprojekte. *South African Journal of Art History*, 29(4):1-80.
- McGowan, D. 1994. *What is Wrong with Jung*. New York, NY: Prometheus Books.
- McLuhan, M. 1964. *Understanding Media, The Extensions of Man*. London: Routledge.
- Meister, J.C. 2014. Narratology. (In P. Hühn, J. Pier, W. Schmid & J. Schönert, reds. *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University Press.
<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology#Bal1977> Datum van besoek: 12 Feb. 2019).
- Miller, E. 2017. Story and Storytelling in Storytelling Therapy and Expressive Arts Therapy. In: Conference Proceedings, International Expressive Arts Therapy Conference (Feb. 2017, Chennai).
- Mills, C.W. 1959. *The Sociological Imagination*. Oxford: Oxford University Press.

Moore, R.L. 2017. *The Consciousness Papers: 90 Days of Considerations*. Balboa Press.

Munro, A.J. 2011. *Autoethnography as Research Method in Design at Universities*. Design Education Forum of Southern Africa. (2011). Proceedings of the Sixth International DEFSA Conference. Aanlyn beskikbaar op <http://www.defsa.org.za>

Munteanu, A., Costea, I., Palos, R. & Jinaru, A. 2010. *Entering in the essences of personality – studies over archetypes*. Universiteit van Timisoara, Romania.

Murdock, M. 1990. *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness*. Boulder, CO: Shambala Publications.

Myss, C. 2015. Introduction to the gallery of archetype. Aanlyn beskikbaar op: <https://www.myss.com/> Datum van besoek: 14 Februarie 2024.

Neher, A. 1996. Jung's theory of archetypes: A critique. *Journal of Humanistic Psychology*.

Niedderer, K. & Roworth-Stokes, S. 2007. The role and use of creative practice in research and its contribution to knowledge. Paper presented at the IASDR International Conference, Hong Kong: Polytechnic University. Datum van besoek: 8 Aug. 2022.
<http://niedderer.org/publications.html>

Nieminen, M. 2017. *Psychology in Character Design, Creation of a character design tool*. Finland: South-Eastern Finland University of Applied Sciences. (MA:Thesis)

Nimkulrat, N. 2007. The role of documentation in practice-led research. *Journal of Research Practice*, 3(1), Article D1. Datum van besoek: 20 Aug. 2017.
<http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/58/83>

Nizzi, M.C. 2016. Creating diverse characters for animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 11(2):124-139.

Patton, M.Q. 1999. Enhancing the Quality and Credibility of Qualitative Analysis, HSR: Health Services Research 34:5 Part II: 1992-1993.

Pearson, C. 1991. *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform the World*. San Francisco, CA: HarperOne.

Pearson, C.S. & Marr, H.K. 2002. *Introduction to archetypes: A companion for understanding and using the Pearson-Marr Archetype Indicator*. Gainesville, FL: Center for Applications of Psychological Type.

Pietikainen, P. 1998. Archetypes as symbolic forms. *Journal of Analytical Psychology*, 43(2): 325-343.

Prinsloo, R. 2014. *Ouerlike regte en verpligtinge ooreenkomste kragtens die Childrens Act 38 van 2005*. Potchefstroom: NWU. (Skripsie: ML).

Reed-Danahay, D.E. 1997. *Auto/ethnography, Rewriting the Self and the Social*. Abingdon: Routledge.

Rentfrow, P.J. & Gosling, S.D. 2006. Message in a ballad: The role of music preferences in interpersonal perception. *Psychological Science*, 17(3):236-242.

Ricards. 2017. Vintage Original OMO Packet Washing Power Mid Century 1960s - Etsy Denmark.

Ritter, J.K. 2018. Racial representation in video games: Creating and understanding diversity in characters. *Games and Culture*, 13(6):570-589.

Robertson, B. & Kozbelt, A. 2016. Character design for animation. In *Entertainment Computing-ICEC 2016* (pp. 100-108). Cham: Springer.

Rogers-Shaw, C. 2021. Joining the Evocative and the Analytical: A New Format for Multivocal Sociocultural Qualitative Research. Paper presented at the American Association for Adult and Continuing Education 2020 Conference.

Rose-Redwood, R., Kitchin, R., Rickards, L., Rossi, U., Datta, A & Crampton, J. 2018. "The Possibilities and Limits to Dialogue." *Dialogues in Human Geography*, 8(2):109–123. doi: 10.1177/2043820618780566

Rosita, V.R. 2013. *A psychological analysis of the main character in the “Just the sexiest man alive” by Julie James*. Bali, Indonesië: Mahasaraswati University: The Faculty of Education and Training.

Ryan, M. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana University Press.

SABC. (Vervaardiger: Willie Esterhuizen). (1989–1992). *Orkney Snork Nie* [Televisiereeks]. SA: SABC. (Seisoene: 1 - 4).

SABC. (Vervaardiger: Willie Esterhuizen). (1990–1997). *Vetkoekpaleis* [Televisiereeks]. SA: SABC. (Seisoene: 1 - 7).

Sawitri, K.A. 2012. *Method of characterization and three-dimensional aspects of the main character in Brontë’s Jane Eyre*. Bali, Indonesia: Udayana University.

Sawyer, R. Keith. 2006. *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford: Oxford University Press.

Schlanger, Z. 2019. How Pagers fell out of fashion — And why they're still going strong in Japan. The Verge.
<https://www.theverge.com/2019/9/16/20868904/pager-beeper-japan-us-obsolete-technology-nostalgia>

Schön, D. 1983. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Aldershot: Ashgate.

Scrivener, S. 2002. The art object does not embody a form of knowledge. Working papers in Art and Design 2.
https://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0008/12311/WPIAAD_vol2_scrivener.pdf
Datum van bezoek: 14 Maart 2022.

Scrivener, S. & Chapman, P. 2004. *The practical implications of applying a theory of practice based research: a case study*. Working papers in Art & Design.
http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol3/ssfull.html Datum van bezoek: 20 Maart 2022.

Seegmiller, D. 2003. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Graphics series*. Newton, MA: Charles River Media.

Servaes, J. & Lie, R. 1996. Toward a More Interpretive Communication Research Framework: Television as a Cultural System. An Interpretation of Clifford Geertz. *Communicatio*, 22(1):42-49.

Skains, R. L. 2018. Creative Practice as Research: Discourse on Methodology. *Media Practice and Education*. 19:1, 82-97, DOI:10.1080/14682753.2017.1362175 Aanlyn beskikbaar op: <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1362175> Datum van besoek: 10 April 2023.

Steyn, E. 2011. *Die Toepassing van Scrivener se Kreatiewe Produksiestruktuur in die Skepping van Ruimtelike Grafiese Ontwerp vir die Ferdinand Postma-Biblioteek*. Potchefstroom: NWU. (Skripsie: MA).

Struik, C. 1987. in *Die Suid-Afrikaanse Heilsame Heelvoedsel Kookboek*. (saamgestel deur Van Wyk, M.). Kaapstad: Struikhouse.

Tyler, A. 2020. The Simpsons: How Old Homer Is (& How His Age Has Changed). Available at: <https://screenrant.com/simpsons-show-homer-age-how-old/> Datum van besoek: 16 Aug. 2022.

Van der Westhuizen, C.V. 2017. *Sitting Pretty*. Durban: University of KwaZulu-Natal Press.

Van Niekerk, E. 1996. *Paradigms of Mind: Personality Perspectives in Context*. Johannesburg: International Thomson Publishing.

Vogler, C. 2007. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Welch, P. 2000. *The Energy Body Connection: The Healing Experience of Self-Embodiment*. Woodbury, MN: Llewellyn Worldwide.

Winkler, I. 2018. Doing Autoethnography: Facing Challenges, Taking Choices, Accepting Responsibilities. Volume 24, Issue 4. <https://doi.org/10.1177/1077800417728956>

Zayed, R.S. & Mook, B. 1999. Jung's Concept of the Archetype: An Existential Phenomenological Reflection. *The Humanistic Psychologist*, 27(3):343-368.

ADDENDUM A1: FACEBOOK POST

Post Copy:

OPEN CALL

Call to Participate in an Arts-based Research Project

Do you want to model for a professional photoshoot?

I am looking for models between 18 and 55 years old to model as characters for a conceptual photoshoot that will form part of a research project.

This study is a photographic exploration of neo-archetypes. Archetypal characters identified in the American animated sitcom "The Simpsons" will be transformatively reinterpreted through conceptual photography to visually reflect tropes related to towns in South African Afrikaans sitcoms. Willing participants are needed to model the reinterpreted characters. The photographs will be displayed on a temporary website that serves as a virtual art exhibition space that is for the purposes of examination.

Willing participants who are selected to collaborate on this project will work with the researcher (an experienced photographer), up to three other models and a professional make-up artist on a photographic set in Potchefstroom. Therefore, candidates living within a 150km radius of Potchefstroom are encouraged to apply. Modelling experience is beneficial.

If you are interested, please use the link below to apply to be part of this project:

<https://docs.google.com/forms/d/1BJ1sZrTfLWBXh7slmr1erpY7IeC-QIT0xwgE3V8Ljm0/edit>

or contact Ricardo Liut at ricardo.liut@nwulettere.co.za or 078 451 9907 for more information.

Post Design:



ADDENDUM A2: INSTAGRAM POST

Post Copy:

OPEN CALL

Call to Participate in an Arts-based Research Project

Do you want to model for a professional photoshoot?

I am looking for models between 18 and 55 years old to model as characters for a conceptual photoshoot that will form part of a research project.

This study is a photographic exploration of neo-archetypes. Archetypal characters identified in the American animated sitcom "The Simpsons" will be transformatively reinterpreted through conceptual photography to visually reflect tropes related to towns in South African Afrikaans sitcoms. Willing participants are needed to model the reinterpreted characters. The photographs will be displayed on a temporary website that serves as a virtual art exhibition space that is for the purposes of examination.

Willing participants who are selected to collaborate on this project will work with the researcher (an experienced photographer), up to three other models and a professional make-up artist on a photographic set in Potchefstroom. Therefore, candidates living within a 150km radius of Potchefstroom are encouraged to apply. Modelling experience is beneficial.

If you are interested, please use the link below to apply to be part of this project:

<https://docs.google.com/forms/d/1BJ1sZrTfLWBXh7slmr1erpY7leC-QiTOxwgE3V8Ljm0/edit>

or contact Ricardo Liut at ricardo.liut@nwulettere.co.za or 078 451 9907 for more information.

Post Design:



ADDENDUM B: E-MAIL

Dear (Possible candidate Name)

You are being invited to take part in an arts-based research project that forms part of my Masters Degree in Graphic Design. A part of this project is a series of conceptual photographs for which models are required. It has come to my attention that you are an ideal candidate because you have physical characteristics that correspond to one of the characters that I have conceptualized.

This study serves as a photographic exploration of archetypes through a transformative reinterpretation of archetypal characters, identified within the American animated sitcom *The Simpsons*. These characters will be visually translated through photographed depictions of these characters for the purpose of being displayed on a website that serves as a virtual art exhibition. This study is carried out in a 150km radius of Potchefstroom and involves the conceptual photography of willing participants who play the appropriate role together with an experienced photographer, up to three other models and make-up artist. A photo session may take up to 4 hours of your time excluding travelling and you may be requested to participate in more than one session.

What will be requested of you?

- arrive on time at scheduled photo sessions or to
- inform the researcher in time (within 24 hours) if you can no longer attend the scheduled photo session.
- adhere to social distancing guidelines while photographs are being taken.
- arrive prepared to be dressed in character-appropriate costumes.
- arrange own transport to and from the photo session.
- arrange own refreshments for the duration of the photo session (due to Covid-19 regulations, I am no longer able to supply refreshments but a sealed and sanitised bottle of water will be provided to each participant).
- be prepared to set out at least 4 hours per photo session (this includes makeup, costume fitting and photography time).

Will you benefit from taking part in this research?

- You will receive a medium resolution image of the conceptual photograph resulting from the agreed upon photo session. This image will be sent via email and may be included in your modelling portfolio, with the condition that the research project be acknowledged where the photograph is used
- If you are still in the early stages of your modelling career, you will gain modelling experience and an understanding of the working relationship between model and photographer.

Will you be paid/compensated to take part in this study and are there any costs involved?

- You will not be paid in cash to participate in the study.
- All clothing and make-up (if required) will be provided.
- Travel costs up to R250 are paid to participants who stay more than 100km from the set in Potchefstroom.
- Participants who stay within 100km of the set will not be reimbursed for their travel costs.
- For your participation in the project you will receive a separate 15 Minute photo session free of charge which the photographer will take a portrait for you, these can be used for personal or professional purposes. This photo session is valid until 3 months after the original photo session used for research purposes, the photo session will take place within Potchefstroom and the participant will have to arrange his own transport.

If you are willing to participate, please make use of the following link and answer all the relevant questions. If you are chosen as a final candidate you will be notified within 5 working days with all the relevant information and schedules. If your application was unsuccessful you will also be notified via email.

Link to Google Form:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScCsjOq8p17BnaSGrDmOws80104LzZeFA_iLHiFO8eDzgtBBA/formResponse

Kind regards
Ricardo Liut
North-West University
078 451 9907

ADDENDUM C: APPLICATION FORM TO TAKE PART IN THIS STUDY

01/03/2021

Application form to take part in this study

Application form to take part in this study

This study serves as a photographic exploration of archetypes through a transformative reinterpretation of archetypal characters, identified within the American animated sitcom The Simpsons. These characters will be visually translated through photographed depictions of these characters for the purpose of being displayed on a website that serves as a virtual art exhibition. This study is carried out in a 150km radius of Potchefstroom and involves the conceptual photography of willing participants who play the appropriate role together with an experienced photographer, up to three other models and make-up artist. The photo sessions may take up to 4 hours of your time excluding travelling.

* Required

Personal Information

*This information is confidential and will not be shared with any other party.

1. Name and Surname *

2. ID Number *

3. Contact Number: *

4. Email Address: *

Character Selection

Please read through the following Character list and descriptions and make a selection of the character you want to portray. Also answer the follow up questions to motivate your selection

5. 1.Which character do you wish to portray? *

Mark only one oval.

- ☐ Character 1: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 2: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 3: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 4: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 5: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 6: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 7: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 8: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 9: Character Description and Inspiration image
- ☐ Character 10: Character Description and Inspiration image

6. 2. What physical aspects of the chosen character as advertised do you have? This is to determine if you are the ideal candidate to model the specific character. *

7. 2. Why do you want to portray this character? This is to determine if you are the ideal candidate to model the specific character *

8. 3. Please attach a full length and head-and-shoulder images of yourself. This is to determine if you are the ideal candidate to model the specific character *

Untitled Title

Declaration

9. By completing this form I:

Mark only one oval.

- ☐ give permission to Ricardo Liut to contact me if I am identified as a successful candidate
- ☐ acknowledge that I am willing to participate in this study, and will volunteer after receiving the necessary documentation and information.

Next Steps

- You have been selected as a successful candidate and will be notified by email and provided with necessary documentation and information
- If you're application is not successful you will also be notified via email.

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

ADDENDUM D1: E-MAIL TO INFORM SELECTED CANDIDATES

Dear (Possible candidate Name)

I am delighted to inform you that you have been selected to model the role or roles of (Selected character/s that the candidate has been chosen for). As mentioned in previous communication this study is a photographic exploration of neo-archetypes. Archetypal characters identified in the American animated sitcom "The Simpsons" will be transformatively reinterpreted through conceptual photography to visually reflect tropes related to towns in South African Afrikaans sitcoms.

If you are still interested in participating in this research project, please take the time to read through the attached informed consent form. You have seven (7) calendar days from the date of this email to carefully read through the form and ask any questions that you might have. If you are comfortable to continue with this project please fill in the form and return it to me, the researcher, via this email address by (specified date). If you do not wish to participate in this project please also let me know via this email address.

More details regarding the photo sessions will be provided should you choose to participate in this project after reading through the informed consent form.

Kind regards
Ricardo Liut
MA Graphic design student
North-West University
078 451 9907

ADDENDUM D2: INFORMED CONSENT FORM



Private Bag X1290, Potchefstroom
South Africa 2520

Tel: 018 299-1111/2222
Fax: 018 299-4910
Web: <http://www.nwu.ac.za>

BaSSREC Authorization

PARTICIPANT INFORMATION LEAFLET AND CONSENT FORM

TITLE OF THE RESEARCH PROJECT:

A photographic exploration of neo-archetypes through a re-interpretation of selected characters from *The Simpsons*

REFERENCE NUMBERS:

PRINCIPAL INVESTIGATOR: Ricardo Liut

ADDRESS:

Hoffman Street, Building F2 (Graphic Design), Room 107
NORTH-WEST UNIVERSITY,
Potchefstroom 2520

CONTACT NUMBER: 078 451 9907

You are being invited to take part in a research project that forms part of my Masters Degree in Graphic Design. Please take some time to read the information presented here, which will explain the details of this project. Please ask the researcher any questions about any part of this project that you do not fully understand. It is very important that you are fully satisfied that you clearly understand what this research is about and how you could be involved. Also, your participation is **entirely voluntary** and you are free to decline to participate. If you say no, this will not affect you negatively in any way whatsoever. You are also free to withdraw from the study at any point, even if you do agree to take part. Prior to publication of the study's results (or the point that publication is in process), you may also withdraw the data you generate.

This study has been approved by the Basic Social Sciences Research Ethics Committee (BaSSREC) of the Faculty of Humanities of the North-West University (NWU) and will be conducted according to the ethical guidelines and principles of the international Singapore Statement on Research Integrity (2010) and the ethical guidelines of the National Health Research Ethics Council. It might be necessary for the research ethics committee members or relevant authorities to inspect the research records to make sure that we (the researchers) are conducting research in an ethical manner.

What is this research study all about?

This study serves as a photographic exploration of archetypes through a transformative reinterpretation of archetypal characters, identified within the American animated sitcom *The Simpsons*. These characters will be visually translated through photographed depictions of these characters for the purpose of being displayed on a website that serves as a virtual art exhibition. This study is carried out in a 150km radius of Potchefstroom and involves the conceptual photography of willing participants who play the appropriate role photographed by an experienced photographer who is also the researcher of the study. Willing participants will be photographed alongside up to three participants (models) in some instances. The shoot also involves the application of make-up by an experienced make-up artist.

- The researcher has been trained to use the methods mentioned in the above paragraph
- Approximately four (4) participants will be included in this study
- *The objectives of this research are to:*
 - *get an in-depth understanding of neo-archetype theory*
 - *research how these archetypes manifest within "The Simpsons" and other popular culture.*
 - *understand how these archetypes influence the art-direction of this auto-ethnographic study.*
 - *research and implement possible ways of re-interpreting these neo-archetypes from a South-African perspective*

Why have you been invited to participate?

You have been invited to participate because:

- *you voluntarily responded to the call for participation and contacted the researcher to participate and;*
- *You are over the age of 18.*
- *You live within a 150km radius of Potchefstroom.*
- *you identify yourself as having physical characteristics that correspond to the character of [character name to be inserted after step 3 of methodology is complete] conceptualized by the researcher.*
- *Modelling experience is not a requirement for participation but is beneficial to the participant.*

You will be excluded if you:

- *choose not to be part of the project anymore.*
- *are unable to attend scheduled photo shoot dates (i.e. the available dates for the photo shoot/s do not match your availability).*
- *do not match the physical profile of the conceptualised character*
- *are under 18 years of age or above the age of 55*
- *have contractual obligations to an agency, institution or organisation that prohibits your participation*

What will your responsibilities be?

You will be requested to:

- *arrive at a scheduled photo session or to inform the researcher in time (at least 24 hours) if you can no longer attend the scheduled photo session.*
- *adhere to social distancing guidelines*
- *adhere to Covid-19 sanitation guidelines.*
- *be photographed alongside up to three participants (models) in some instances.*
- *arrive prepared to be dressed in character-appropriate costumes (these will be washed and sanitised before your photoshoot).*
- *arrange your own transport to and from the photo session.*
- *arrange your own refreshments for the duration of the photo session (due to Covid-19 risks, I am unable to provide snacks but a sealed and sanitised bottle of water and a juice will be provided to each participant).*
- *available for approximately four (4) hours per photo session (this includes makeup, costume fitting and photography time).*
- *participate in more than one photo session, should more than one take be necessary*

Will you benefit from taking part in this research?

The direct benefits for you as a participant will probably be:

- *You will gain access to a medium resolution image to include within your model portfolio.*
- *the experience of working in the role of model and the gained understanding of the relationship between model and photographer.*

Are there risks involved in your taking part in this research and how will these be managed?

The risks in this study, and how these will be managed, are summarised in the table below:

<i>Probable/possible risks/discomforts</i>	<i>Strategies to minimize risk/discomfort</i>
Because you will spend about three hours modelling on set at a time, it is possible that you will become tired	The researcher/photographer facilitating your photo session, will give you a 15-minute break, with a refreshment (a sealed and sanitised box of juice and bottle of water) about halfway through]

You will be expected to model various costumes, wigs and wear make-up. This can lead to you needing help to get dressed in uncomfortable costumes or wigs. In the case where the model is female a female assistant will be able to help in case the model needs help with an unconfirmable costume	In the case where the model is female a female assistant will be able to help in case the model needs help with an unconfirmable costume or you are allowed to bring one person along that you feel comfortable with. In the case where the model is male, the photographer will be able to assist you.
Because of the nature of the study you will have contact with humans and there is the possible that you can contract the Covid virus	The following strict measures to safeguard the personal health and safety of you and that of the researcher/photographer and make-up artist will be set in place: • All humans on set must wear a mask at all times, • Everyone must stay at least 1.5m Meters apart • All surface and hands must be sanitised with 70% alcohol sanitizer.
Because you will model characters that represent specific archetypes that could make you feel uncomfortable or think of instances in your past.	The researcher has a list of local mental health practitioners (Sylvia Kruger Counselling psychologist/ Voorligtingsielkundige en Mona Dryer Clinical Psychologist) who know about the research and are willing to support participants) whom you can contact for one counselling session of 50 minutes. It is the researcher/photographer's responsibility to pay for the first therapy session and thereafter it is for the participant's account.
Confidentiality and anonymity	All assistants, make-up artists as well as ViNCO's research support officer will sign a confidentiality agreement. A code or self-chosen pseudonym will be used to refer to you in reports unless you waive anonymity in the talent release form. Only the researcher, supervisor and co-supervisor and ViNCO research support office will have access to data.
Communication gap between images described and images produced	A talent release form will be signed after you have seen and approved the final image/s that has been chosen by the researcher/photographer to ensure that you are satisfied with the final agreed upon image.

- *However, we do believe that the benefits to you and to science (as noted in the previous section) outweigh the risks we have listed. If you disagree, then please feel free not to participate in this study. We will respect your decision.*
- *Should we learn, in the course of the research, that someone is harming you, or that you are intending to harm someone, then we must tell someone who can help you/warn the person you are intending to harm.*
- *If at any point in the course of the research, you choose to no longer participate, then you may retract your participation and any data gathered will be excluded from the study. If you retract your participation after the publication of the photographs on the website, these photographs will be removed.*

Who will have access to the data?

Anonymity cannot be guaranteed will take place in the form of personal information such as names and contact details, the nature of the study may mean that images of you may appear in various publications or even national or international exhibitions. Confidentiality is ensured by the encryption system where all data stored by you is linked to a number so that your name is not made public. Data will be kept safe and secure by locking hard copies in closed cupboards in the researcher's office and for electronic data it will be password protected.

By volunteering to take part in this research it is important to understand that your identity cannot be kept entirely confidential due to the nature of the role that participants will play – visual identity; especially if you choose to use the photographs produced as part of your professional portfolio. However, I assure you that any personal information (e.g. Id number, address, etc.) supplied in the recruitment process will be protected by means of a coding system.

A coding system will be used to refer to participants in written reports and process documents. This will protect personal information of the participant but as mentioned above can't guarantee total anonymity. Participants will have the choice to have their names or pseudonyms credited on the final website as models/collaborators.

What will happen to the data?

Relevant data management methods are applied in this study. Data related to the practical aspects of the study such as raw photo material, processed photo material or website layouts will be stored on physical hard drives as well as on online cloud-based networks such as NextCloud for the mandated 5 years. Each participant will be linked to a code to protect the personal information of each person. Data related to the personal information such as consent letters and talent release forms associated with the relevant coding system will be physically stored and locked in office G08 under the supervision of VINCO's research support officer. The website containing the final photographs will be temporary and will be published for examination purposes. Thereafter it will be stored alongside the other relevant data on the inline cloud-based network Nextcloud for the mandated 5 Years. Data may be re-used in the form of academic articles and exhibitions, in this case a separate consent process will be followed via email.

Will you be paid/compensated to take part in this study and are there any costs involved?

No, you will not be paid in cash to participate in the study. All clothing and make-up (if required) are provided. Travel costs up to R250 are paid for the participants who have to travel to the set and stay more than 100km from the set. There are therefore limited costs associated with if you participate in the study.

- *Along with each photo session you will receive a separate 15 Minute photo session free of charge which the photographer will take a portrait for you, these can be used for personal or professional purposes. This photo session is valid until 3 months after the original photo session used for research purposes, the photo session will take place within Potchefstroom and the participant will have to arrange his own transport.*

How will you know about the findings?

- The general findings of the research will be shared with you by email, you will receive a digital copy of the final mini-dissertation as well as a link to the final published website.

Is there anything else that you should know or do?

- You will receive a copy of this information and consent form for your own records
- You can contact Ricardo Liut on 078 451 9907 if you have any further questions or problems.
- You can contact the chair of the Basic Social Sciences Research Ethics Committee (Dr Jacques Rothmann) at 018 299 1595 or 21081719@nwu.ac.za if you have any concerns or complaints that have not been adequately addressed by the researcher.
- You will receive a copy of this information and consent form for your own records

Declaration by participant

By signing below, I _____ agree to take part in a research study entitled:

I declare that:

- I have read and understood this information and consent form and it is written in a language with which I am fluent and comfortable.
- I have had a chance to ask questions to both the person obtaining consent, as well as the researcher (if this is a different person), and all my questions have been adequately answered.
- I understand that taking part in this study is **voluntary** and I have not been pressured to take part.

- I understand that what I contribute (what I report/say/write/draw/produce visually) could be reproduced publicly and/or quoted, but without reference to my personal identity.
- I confirm that I will voluntarily participate in the noted photographic sessions for the purpose of representing in the reinterpretation of (a) particular character(s) from the series *"The Simpsons"*
- I confirm that I will not be able to retain my anonymity based on the visual nature of the study. My confidentiality and privacy, however, will be respected by the researcher and photographer.
- I may choose to end my participation in the study at any time (before, during and/or after the photographic sessions) and acknowledge that I will not be penalised or prejudiced in any way.
- I may be asked to withdraw from the study by the researcher if they consider this to be in my best interests, or if I do not adhere to the preceding expectations demarcated and explicated in this Informed Consent Statement.

Signed at (place) _____ on (date) _____ 20____

Signature of participant

Signature of witness

- You may contact me again ☐ Yes ☐ No
- I would like a summary of the findings of this research ☐ Yes ☐ No

The best way to reach me is:

Name & Surname: _____

Postal Address: _____

Email: _____

Phone Number: _____

Cell Phone Number: _____

In case the above details change, please contact the following person who knows me well and who does not live with me and who will help you to contact me:

Name & Surname:

Phone/ Cell Phone Number /Email:

Declaration by researcher

I (*name*) _____ declare that:

- I explained the information in this document to _____
- I encouraged him/her to ask questions and took adequate time to answer them.
- I am satisfied that he/she adequately understands all aspects of the research, as discussed above
- I did/did not use an interpreter.

Signed at (*place*) _____ on (*date*) _____ 20

Signature of participant

Signature of witness

Declaration by researcher and participant

Personal face-to-face interaction during Covid-19 restrictions

Additional declaration by participant in those instances where the participant needs to participate in a personal face-to-face photoshoots:

By signing below, I _____, acknowledge the following information related to the required measures regarding Covid-19:

I declare that:

- I understand that by participating in this study I will have to meet face-to face with the researcher/photographer, up to three other participants(models), make-up artist and research assistant at a studio or onsite location that adheres to the Covid-19 restrictions and regulations.
- This requires that I consent to the following strict measures to safeguard the personal health and safety of myself and that of the researcher/photographer, make-up artist and research assistant.
 - I consent to the researcher taking my temperature before the photoshoot using a thermometer. ☐ Yes ☐ No
 - I confirm that my temperature measured at _____ degrees. ☐ Yes ☐ No
 - I consent to use the three-ply mask provided by the researcher. ☐ Yes ☐ No
 - I consent to wear the three-ply mask at all times except when make-up is being applied and the photoshoot is conducted. ☐ Yes ☐ No
 - I consent to the researcher or research assistant sanitising the studio or onsite location context using a sanitiser with an 70% alcohol content before the commencement of the photoshoot. ☐ Yes ☐ No
 - I consent to the researcher/photographer, make-up artist and research assistant using a sanitiser with an 70% alcohol content before and during the interview if required. ☐ Yes ☐ No

Signed at (place) _____ on (date) _____
20 ____

Signature of participant

Signature of researcher

ADDENDUM E: E-MAIL WITH INFORMATION REGARDING THE PHOTO SESSION AND PHOTOSHOOT SCHEDULING

Dear (Possible candidate Name)

Thank you for returning the filled in and signed informed consent form. I am excited to start the process of working with you. The photo sessions will be conducted next month between (Start date) and (End Date). It will be conducted during weekdays and I want to give you enough time to prepare for this session. Please select a from one of the following dates as a First choice.

When selecting your chosen date please make sure that you only choose one of each choices. Your first choice will be the most likely date. In the unlikely scenario where your first choice of date is also chosen by a different candidate, we may have to make use of your second or third choice. You have 5 working days to respond with a choice of date. When selecting a date and time please consider your travelling time if you are not near the identified venue.

Shooting Schedule:

Dates:	First Choice	Second Choice	Third Choice
<i>Possible Date 1</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 2</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 3</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 4</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 5</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 6</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 7</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			
<i>Possible Date 8</i>			
09:00 - 13:00			
14:00 - 18:00			

General Information regarding the session:

The following information is very important and please make sure you make yourself familiar with the address and location. Feel free to contact the researcher should you have any questions.

Venue: (Venue)

Address: (Address of the venue)

Location: (Link to the Location)

Contact Information: Ricardo Liut

Please remember:

That you are expected to:

- arrive on time at a scheduled photo session or to inform the researcher in time (within 24 hours) if you can no longer attend the scheduled photo session.
- apply social distance
- apply total sanitation.
- be prepared to be dressed in appropriate costumes.
- arrange own transport to and from the photo session.
- arrange own refreshments for the duration of the photo session.

Please answer the following questions:

What is your Nickname:

Do you have a preferred pronoun you want to be addressed as?

What is your clothing size e.g. Pants, Shirt, Dress (If applicable), Shoes ?

What is your contact nr:

Please provide me with the contact information (Name and Number) of a friend or relative? In the case of an emergency

I am very excited to start this process and am looking forward to your response.

Kind regards

Ricardo Liut

North-West University

078 451 9907

ADDENDUM F: DECLARATION AND PERMISSION TO USE FINAL PHOTOGRAPHIC WORK IN THE STUDY

I, the undersigned, agree that the final photo/s (sample attached below) in which I play the corresponding character may be used in reporting on this research project, on the temporary published website, possible future national and international exhibitions as well as any publication accompanying it.

I declare that:

- I saw the final work under well-lit conditions.
- I had enough time to go through the final footage and make a decision.
- I understand that participation in this study is voluntary and that I have not been put under pressure to participate.
- The photographs generated from the study may be excluded from the final reporting and virtual exhibition if the researcher believes that it is in my best interest, or if I do not follow the study plan, as agreed.

Signed at (place) on (date)
20....

Signature of participant

.....

Signature of witness

.....

[Insert photo here]

ADDENDUM G: GIFT VOUCHER VIA E-MAIL

Copy:

Gift Voucher

Thank you for taking part in my research project (Name of Participant)

This email voucher serves as proof that you are entitled to a 15 min professional photo session with Ricardo Liut.

This photo session is valid until 3 months after the original photo session used for research purposes, the photo session will take place within Potchefstroom and the participant will have to arrange his own transport.

You will get 5 x High Resolution images via email that may be used for professional or personal purposes.

This voucher cannot be exchanged for cash and is only valid until (expiration date)

To book your session contact me at ricardo.liut@nwulettere.co.za or 078 451 9907

ADDENDUM H: BASIC AND SOCIAL SCIENCES ETHICS COMMITTEE CONFIDENTIALITY UNDERTAKING

BASIC AND SOCIAL SCIENCES ETHICS COMMITTEE

CONFIDENTIALITY UNDERTAKING

entered into between:

I, the undersigned

Prof / Dr / Mr / Ms _____

Identity Number: _____

Address: _____

hereby undertake in favor of the **NORTH-WEST UNIVERSITY**, a public higher education institution established in terms of the Higher Education Act No. 101 of 1997

Address: Office of the Institutional Registrar, Building C1, 53 Borchard Street, Potchefstroom, 2520

(hereinafter the “NWU”)

1 Interpretation and definitions

1.1 In this undertaking, unless inconsistent with, or otherwise indicated by the context:

1.1.1 “Confidential Information” shall include all information that is confidential in its nature or marked as confidential and shall include any existing and new information obtained by me after the Commencement Date, including but not be limited in its interpretation to, research data, information concerning research participants, all secret knowledge, technical information and specifications, manufacturing techniques, designs, diagrams, instruction manuals, blueprints, electronic artwork, samples, devices, demonstrations, formulae, know-how, intellectual property, information concerning materials, marketing and business information generally, financial information that may include remuneration detail, pay slips, information relating to human capital and employment contract, employment conditions, ledgers, income and expenditures and other materials of whatever description in which the NWU has an interest in being kept confidential; and

1.1.2 “Commencement Date” means the date of signature of this undertaking by myself.

1.2 The headings of clauses are intended for convenience only and shall not affect the interpretation of this undertaking.

2 Preamble

2.1 In performing certain duties requested by the NWU, I will have access to certain Confidential Information provided by the NWU in order to perform the said duties and I agree that it must be kept confidential.

2.2 The NWU has agreed to disclose certain of this Confidential Information and other information to me subject to me agreeing to the terms of confidentiality set out herein.

3 Title to the Confidential Information

I hereby acknowledge that all right, title and interest in and to the Confidential Information vests in the NWU and that I will have no claim of any nature in and to the Confidential Information.

4 Period of confidentiality

The provisions of this undertaking shall begin on the Commencement Date and remain in force indefinitely.

5 Non-disclosure and undertakings

I undertake:

5.1 to maintain the confidentiality of any Confidential Information to which I shall be allowed access by the NWU, whether before or after the Commencement Date of this undertaking. I will not divulge or permit to be divulged to any person any aspect of such Confidential Information otherwise than may be allowed in terms of this undertaking;

5.2 to take all such steps as may be necessary to prevent the Confidential Information falling into the hands of an unauthorised third party;

5.3 not to make use of any of the Confidential Information in the development, manufacture, marketing and/or sale of any goods;

5.4 not to use any research data to which I shall be allowed access by the NWU as Confidential Information, for my own publication purposes;

5.5 not to use or disclose or attempt to use or disclose the Confidential Information for any purpose other than performing research purposes only and includes questionnaires, interviews with participants, data gathering, data analysis and personal information of participants/research subjects;

5.6 not to use or attempt to use the Confidential Information in any manner which will cause or be likely to cause injury or loss to a research participant or the NWU; and

5.7 that all documentation furnished to me by the NWU pursuant to this undertaking will remain the property of the NWU and upon the request of the NWU will be returned to the NWU. I shall not make copies of any such documentation without the prior written consent of the NWU.

6 Exception

The above undertakings by myself shall not apply to Confidential Information which I am compelled to disclose in terms of a court order.

7 Jurisdiction

This undertaking shall be governed by South African law be subject to the jurisdiction of South African courts in respect of any dispute flowing from this undertaking.

8 Whole agreement

8.1 This document constitutes the whole of this undertaking to the exclusion of all else.

8.2 No amendment, alteration, addition, variation or consensual cancellation of this undertaking will be valid unless in writing and signed by me and the NWU.

Dated at _____, this _____ 20____

Witnesses:

1

2

(Signatures of witnesses)

.....

(Signature)

ADDENDUM I: VERKLARING VAN TAALVERSORGER



Monica Botha
T/a I'Avenir Consulting
Postnet Suite 043
Private Bag X9
QUEENSWOOD
0121

Cellular: 083 269 0757
E-mail: monicabo@iantic.net

WIE DIT MAG AANGAAN

Hierdie dien te bevestig dat ek die skripsie genaamd

**'n Fotografiese verkenning van neo argetipiese karakters in The Simpsons,
Orkney Snork Nie en Vetkoekpaleis**

voorgelê deur mnr R Liut ter gedeeltelike nakoming vir die graad *Magister Artium* in Grafiese Ontwerp aan die Noordwes-Universiteit taalkundig en tegnies versorg het, volgens die voorskrifte van die Universiteit, waar beskikbaar, en die jongste standarde vir taalversorging en tegniese (rekenaargebaseerde) uitleg.

Die oorsig was beperk tot die korrekte toepassing van taal- en spelreëls, formatering en die voorskrifte vir bronverwysings. Geen strukturele skryfwerk van enige inhoud is onderneem nie.

As 'n taalversorger is ek nie verantwoordelik daarvoor om enige inhoud wat as plagiaat beskou kan word, op te merk nie.

Na die beste van my wete is die bronverwysings volledig en in die voorgeskrewe formaat verskaf.

Ek is nie aanspreeklik vir enige veranderings wat na die datum van my oorsig deur die outeur of enige ander party aan die dokument aangebring word nie.

(Elektronies onderteken – fisiese handtekening weerhou uit sekuriteitsoorwegings)

MONICA BOTHA
20 November 2023

Sole Proprietor: Monica Botha

*Business Planning Corporate Systems Engineering Corporate Document Standards
Business and Academic Document Technical and Language Editing*