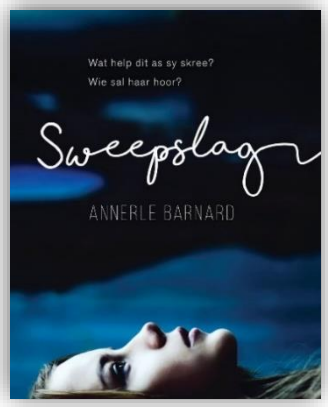
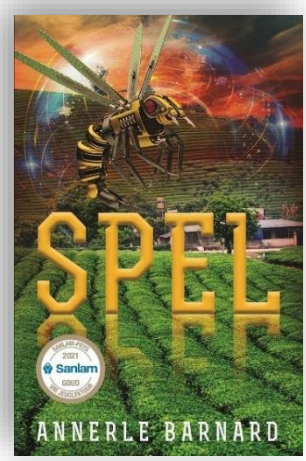
SKRYFKURSUS

MODULE 1

Storie-idees deur Annerle Barnard, skrywer van *Sweepslag*, *Sindikaat* en *Spel.*

Indien jy belangstel om op Barnard se nuusbrief in te teken ten einde gratis inligtingstukke en skryfwenke te ontvang, teken aan op die volgende webblad:
https://annerlebarnard.co.za/





ISBN: 9780624086772 ISBN: 9780624087601 ISBN: 9780624092889

Annerle Barnard www.annerlebarnard.co.za
https://www.facebook.com/outeur.author https://www.instagram.com/annerlebarnard/

BIOGRAFIE:

Annerle Barnard is op 30 April in Musina gebore. Aan die einde van haar Graad 4-jaar verhuis hulle en verruil die Bosveld se massiewe onderstebo-bome vir die rooi vlaktes van die Noordwes. Sy matrikuleer aan die Hoërskool Wolmaransstad. In 1993 voltooi sy ’n BA (Hons) (Engels) aan die Noordwes-Universiteit. Daarna volg 'n Hoër Onderwys Diploma. Aanvanklik hou sy skool, maar begewe haar later in die korporatiewe sektor.

Barnard is getroud en het twee sportiewe seuns en ’n wonderlike, ewe sportiewe stiefdogter. Barnard hou van lees, reis en die natuur. En noodgedwonge kyk sy redelik baie sport.

STORIE-IDEES:

Kyk na die kort video (Skryfwenke 4) op Barnard se webblad: https://annerlebarnard.co.za/skryfwenke/ en beantwoord dan die volgende vrae:

1. Wat het die sanger en liedjieskrywer, Leonard Cohen, oor die oorsprong van stories gesê?

   _____

2. Is dit vir skrywers maklik om te sê waar hulle stories vandaan kom?

   _____

3. Wat was die inspirasie vir Barnard se eerste twee jeugromans?

   _____

4. Wat was die bydraende ervaring in *Sweepslag* (betreffende die oorsprong van die storie)?

   _____

   _____

5. Wat was die diepte van die water/dam toe Barnard die idee gekry het om die Vanderkloofdam as milieu vir *Sweepslag* te gebruik?

_____

6. Wat was die oorsprong van die idee vir *Spel*?

_____

7. Watter ervarings het tot die storie in *Sindikaat* bygedra?

_____

8. Hoe kan jy kreatiwiteit stimuleer?

_____

9. Lesers, vind julle dat julle sukkel met storie-idees, of nie regtig nie?

_____

10. Waar het jou (eie) heel interessantste storie-idee tot dusver vandaan gekom?

_____

en deel gerus indien jy die inligting in die video nuttig vind.

Luister na Barnard se voorlesing uit *Sindikaat* op haar webwerf https://annerlebarnard.co.za/boeke-vir-tieners/ en beantwoord die volgende vrae:

1. Wie het die Chinese Mafia op sy spoor?

_____

2. Wat is ontstellend aan die foto wat Paul op sy selfoon ontvang?

_____

Annerle Barnard
https://www.facebook.com/outeur.author
www.annerlebarnard.co.za
https://www.instagram.com/annerlebarnard/

3. Hoe weet jy dat die foto (vermeld tydens die voorlesing) vir Paul ontstel? (Module 4 fokus op **wys vs. vertel**, maar onthou intussen hierdie voorbeeld.)

   _____

4. Hoe weet jy dat Paul se pa nie van die inhoud van die foto hou nie?

   _____

5. Ontstel die foto vir Bossie, of nie regtig nie? Motiveer jou antwoord?

   _____

6. Wie of wat is Russel?

   _____

7. Paul se foon ping toe 'n tweede boodskap deurkom. Weet hy van wie die boodskap is? Motiveer jou antwoord.

   _____

8. Wat is die inhoud van die tweede boodskap op Paul se foon?

   _____

Besoek Barnard se blog vir verdere skryfwenke:

Waar kry ek idees?

- 'n Mens kan eintlik van enigiets wat in die samelewing gebeur, 'n storie maak. Dink aan nuusberigte, partytjies, museums, uitstallings, vriende se vertellings en enige ander gebeurtenisse. Hoe meer jy lees, hoe meer idees sal jy hê. Lees stimuleer kreatiwiteit.
- Vra jouself die vraag 'wat as?'
  - Wat as 'n 15-jarige tydens opstande doodgeskiet word? (Bloemfontein, nuus van 18 Mei 2021; gebruik jou verbeelding en skryf 'n distopiese of futuristiese of enige ander verhaal)
  - Wat as jou broer in 'n rot verander?
  - Wat as jy ontdek dat jou onderwyser(es) beplan om 'n mediese eksperiment op een van julle te doen?
  - Wat as die nuwe bure se seun/dogter in jou vasry?

Annerle Barnard www.annerlebarnard.co.za
https://www.facebook.com/outeur.author https://www.instagram.com/annerlebarnard/

Gee 3 'wat as' vrae van jou eie (dit kan as groepwerk bespreek word):

_____

_____

_____

WAT AS?

Wat as mense gedwing sou word om in 'n kompetisie deel te neem en dit word die *Hunger Games* (Suzanne Collins) genoem?

- Wat is die naam van die protagonis in hierdie boek/film?

  _____

- Watter karaktereienskappe maak haar 'n ideale protagonis?

  _____

- Wie is die antagonis?

  _____

- Hoekom is die antagonis 'n waardige opponent?

  _____

- Hoe word spanning in *The Hunger Games* geskep?

  _____

- Hoekom is die milieu/ruimte van die verhaal interessant?

  _____

Wat as 'n vrou gedurende die Middeleeue pous sou word (*Pope Joan,* Donna Cross*)*?

- Dink jy dat dit moontlik sou kon wees?

  _____

- Watter tipe vrou sou jy as hoofkarakter/protagonis kies (karaktereienskappe)?

  _____

- Watter tipe ontberings/hekkies sou jy in so ‘n vrou se pad stel?

  _____

- Watter land/stad sal ‘n goeie milieu vir so ‘n verhaal wees, dink jy?

  _____

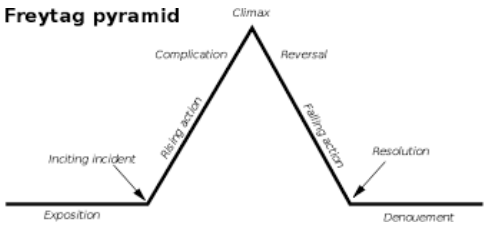
- Watter tipe karakter sou jy as antagonis kies en hoekom?

  _____

Plotstruktuur (‘n meer in-diepte bespreking):

- Die leser leer die hoofkarakter, sowel as die ander karakters en antagonis ken. Inleiding tot die hooftemas en uiteindelike krisis. Dikwels moet die protagonis ’n onvermydelike besluit neem.
- Die plot ontwikkel te midde van eskalerende konflik en aksie. ’n Ondergeskikte plot ontwikkel om insig te bring wat betref die kern van die storie, die aard van die karakters en die aard van die hangende/onvermydelike krisis.

  Gustav Freytag se plotstruktuur: https://www.clearvoice.com/blog/what-is-freytags-pyramid-dramatic-structure/



Alles beweeg nader aan die klimaks en resolusie. Los punte kom bymekaar (veral indien jy meer as een storielyn het.) Gustav Freytag se analise van plot lyk soos volg:

- Inleiding/Eksposisie: Die leser ontmoet die karakters en die hoofstorielyn word bekendgestel.
- Groeiende konflik/aksie: Hierdie is die grootste deel van die plot (ontwikkeling van die gebeure en alles wat na die klimaks toe meewerk).
- Klimaks: epiese gevegte, romantiese held en heldin vind mekaar, die polisieman ontdek wie die moordenaar is, ens. Die hele storie dryf na hierdie klimaks toe en dit vind amper aan die einde van die storie plaas.
- Dalende aksie: Die effek wat die klimaks op die karakters en ander storie elemente het.
- Resolusie en ontknoping: Alle los eindes kom bymekaar en alles is duidelik. (Resolusie: oplossing van die sentrale probleem/probleme. Ontknoping: alle los drade word geknoop. *Sindikaat* bl. 260; *Sweepslag*, bl. 237; *Spel* – watter bladsy dink jy?)

Doelstelling (baie belangrik):

1. Wat wil die hoofkarakter bereik?

   a) Wat wil die protagonis in *Sindikaat* bereik?

   _____

   b) Wat wil die protagonis in *Sweepslag* bereik?

   _____

   c) Wat wil die protagonis in *Spel* begreik?

   _____

   d) Wat wil die protagonis in *The Hunger Games* bereik?

   _____

   e) Wat wil die protagonis in *Divergent* bereik?

   _____

   f) Wat wil die protagonis in die *Jack Reacher*-reeks/films bereik?

   _____

2. Watter probleme gaan die hoofkarakter teëkom? Die skrywer moet sy/haar lewe so moeilik as moontlik maak (dit moet egter geloofwaardig en oortuigend wees).

   a) Watter probleme moet die protagonis in *Sweepslag* oorkom?

   _____

   b) Watter probleme moet die protagonis in *Sindikaat* oorkom?

   _____

   c) En in *Spel*?

   _____

   d) Watter probleme moet die protagonis in *The Hunger Games* oorkom?

   _____

   e) Watter probleme moet die protagonis in *Divergent* oorkom?

   _____

f) Watter probleme moet die protagonis in die *Jack Reacher*-reeks/films oorkom?

_____

Tipes probleme in stories?

1. Die **antagonis** is die probleem: bose persoon/persone (*Marvel* flieks: Thanos, Loki, Ronan, Ego).
   - Wie is die belangrikste antagonis(te) in *Sweepslag?*

     _____
   - Wie is die belangrikste antagonis(te) in *Sindikaat?*

     _____
   - Wie is die belangrikste antagonis(te) in *Spel?*

     _____
   - Wie is die antagonis in die *Divergent*-reeks/films*?*

     _____
2. **Katastrofe**: Armoede; uitbuiting — *The Hunger Games* (distopiese samelewing met wrede leiers); vreemde vyandige wesens wat die aarde wil vernietig (*I am Number Four*)
3. **Persoonlike probleem**: Probeer wegsteek dat jy anders is *(Divergent*-reeks en *Spel*); die hoofkarakter kry 'n siekte (*The Fault in our Stars*); probeer vir die samelewing wegsteek dat jy vanaf 'n ander planeet kom (*I am Number Four*)
4. **Innerlike konflik**:
   - Wat is die oorsaak van Paul se innerlike konflik in *Sindikaat* (hoofstuk 39)*?*

     _____

     *Divergen*t: Tris is hartseer oor Will, vir wie sy moes doodmaak toe hy onder Janine se beheer was, maar sy's bang om die waarheid rakende Will se dood bekend te maak – en nou is sy in 'n posisie waar Candor haar met 'n waarheidserum gaan inspuit.
5. **Raaisel**: Wie is die moordenaar?
   Sindikaat: is dit die Chinese mafia op hulle spoor, of Mister D se trawante wat aan die einde van *Sweepslag* ontsnap het?
   Spel: Wat het met Lukas se broer, Daniël gebeur en hoekom stel die transterrane in Lukas belang?
6. **Besluite**: *Sindikaat* (Paul wil nie vir Johnny doodmaak nie. Sal hy dáárby kan verbykom?) Ook *Hunger Games/I am Number Four/Divergent*
7. **Vyandige omgewing:** *Sweepslag*, *Sindikaat* en *Spel*; *I am Number Four/Divergent/The Hunger Games*
   - Doelstelling – die protagonis wil iets bereik of verhoed
   - Dié doelstelling moet van kardinale belang wees vir sy/haar wel en weë en indien hy/sy nie die doelwit bereik nie, moet daar verreikende gevolge wees.

Wat is jou protagonis se doelstelling?

1. Materialisties: 'n Ferrari, rykdom
2. Prestasie: Wen die wedloop
3. Lewensdoel: Trou met die meisie; red jou familie/suster (*The Hunger Games*, Katniss Everdeen)
4. Emosioneel: Voel beter nadat jy wraak geneem het
5. Vermy iets: Vermy gevangenskap (*Divergent*); vermy die verlies van die koninkryk;
   Spel — Lukas wil onsigbaar lewe om te oorleef (DIY-bestaan) en hy wil sy broer red;
   Sindikaat — Paul vlug om te verhoed dat die mafia hom afmaai (oorlewing);
   Sweepslag — vermy verdere gevangenskap wat jou slagoffer van mensehandel sal maak (m.a.w. probeer ontsnap)
6. Raak ontslae van iets: Ontsnap aan miserabele lewensomstandighede (*Sweepslag*); vergiftig die slegte skoonma
7. Missie: Vind die Heilige Graal; red die aarde van die Mogadorians (*I am Number Four*)
8. Oorlewingsdoelwitte: Oorleef die *Hunger Games*; *Sweepslag, Sindikaat* en *Spel*

Konfrontasie:

1. Interne en eksterne probleme veroorsaak konfrontasie. Voordat die protagonis by sy doelwit uitkom, moet daar 'n finale konfrontasie wees.
   - Watter finale konfrontasie is daar vir die protagonis in *Sindikaat?*

     _____
2. Die antagonis is betrokke in konfrontasie.
   - Wie is die antagonis met wie Tris en Four (*Divergent)* in konfrontasie is?

     _____

Vuishou. Die finale gebeure moet kom soos 'n 'vuishou' in die maag. Baldacci, Nesbo, Lee Child. *Macbeth* (Shakespeare). *Sweepslag, Sindikaat, Spel.*

1. Wie/wat veroorsaak die 'vuishou' in *Macbeth?*

   _____
2. Wat/wie veroorsaak die 'vuishou' in *Sindikaat?*

   _____

- Spanning – hou die leser aan die raai. Moenie met 'n aardskudding begin as jy dit nie kan volhou nie. Moenie manipuleer nie. 'Toeval' bestaan nie en gewere val nie uit die hemel uit nie.

- Prikkel die leser se nuuskierigheid.
  Wat prikkel die leser se nuuskierigheid in *Sindikaat?* Wat is die raaisel wat eers aan die einde opgelos word?

  _____

  Wat prikkel die leser se nuuskierigheid in *Spel*? Wat hou die leser aan die raai?

  _____

Lees soveel as moontlik in die genre waarin jy die graagste skryf. Genres wat jy kan oorweeg:

- Literêre fiksie
- Misterie
- Misdaad
- Fantasie
- Spekulatiewe fiksie (insluitend wetenskapsfiksie, fantasie en distopiese fiksie)
- Wetenskapsfiksie
- Distopiese fiksie
- Magiese realisme
- Romanse
- Historiese fiksie
- Bildungsroman
- Rillers (*thrillers*)
- Grillers (*horror*)
- Westerse fiksie (*Westerns*)
- Realistiese fiksie

Noem drie van jou gunsteling boeke/films en onder watter genres hulle ressorteer?

Boek/film	**Genre**

Genres kan natuurlik gekombineer word. So is *Sweepslag* en *Sindikaat* beide spanningsverhale/rillers (misdaad), aksie, avontuur, asook ‘n bietjie romanse. *Spel* is ook genoemde maar ook wetenskapsfiksie en fantasie.

Sou jy *Sweepslag* en *Sindikaat* as historiese, of realistiese fiksie beskryf? Motiveer jou antwoord.

_____

_____

Kry eers jou storie op papier en redigeer daarna. Joyce Carol Oates het gesê om die eerste weergawe van ‘n storie op papier te kry, is soos om ‘n grondboontjie met jou neus oor ‘n smerige vloer te stoot. Sommige skrywers skryf en redigeer tegelykertyd, maar dis nie maklik nie en as die redigering jou insluk, gaan jy voel dat jy nie vorder nie.

Wat maak 'n storie interessant?

Fassinerende karakters. Mak is vaak (*tame is lame*). Meer hieroor in 'n volgende module.

1. Watter eienskappe van die protagoniste in *Sweepslag, Sindikaat en Spel* fassineer jou?

   _____

   _____

2. Watter eienskappe van die protagonis in die *Jack Reacher*-reeks fassineer jou?

   _____

3. Watter eienskappe van die protagonis in *The Hunger Games* fassineer jou?

   _____

'n Interessante milieu/ruimte.

- Gebruik 'n ruimte wat jy goed ken.
- Noem 6 ruimtes wat jy goed ken en in 'n storie sou kon gebruik:

- Kry 'n straatkaart. (*Sindikaat* – Google Earth, kaarte, ens.)
- Realisties: natuur. Papajas groei nie in die Vrystaat nie. Wanneer verloor die jakarandas hul blare? Die Kaap kry winterreën, maar die Vrystaat nie.
- Die ruimte is meer as net 'n plek. Dit word 'n narratiewe klimaat vir die storie. *Stormkind* (Riana Scheepers) speel af op Stormkloof, waar Jana (StormJana) se pa, KleinStorm oor sy vrou treur.

> *"Sy word wakker van die kletterende reën op die dak en die geloei van die wind. Verruk lê sy in die donkerte na die storm en luister. Die wind huil soos 'n wolf. Dit ruk aan die deure van die huis, dit blaas in die skoorsteen af. Die wind waai die as van die vorige nag se vuur soos 'n grys wolk in die vuurherd rond, pluk woedend aan die rame en die ruite van die plaashuis."*

- Ruimte skep atmosfeer. (Lees Emily Brontë se *Wuthering Heights.)*
- Ruimte kan byvoorbeeld in stories oor natuurrampe as KARAKTER aangewend word.
- 'n Opwindende storielyn (kyk na Freitag se model) & milieu.
- Die ontknoping & milieu
- Die einde & milieu

Navorsing:

Barnard doen oneindig baie navorsing vir haar stories. Kyk of jy die antwoord vir die volgende vrae wat sy al in die verlede (met kenners se hulp) moes oplos, kan opspoor:

1. Kan ‘n mens vir ‘n AK-47 ‘n knaldemper aansit? (*Sindikaat,* hoofstuk 29*)*

   _____

2. Wat is ‘n Vacanti-muis en wat is die doel daarvan? (*Spel*, hoofstuk 39)

   _____

3. Watter tipe wapens is die maklikste om (op onwettige wyse) in Afrika te verkry en hoe? *(Sindikaat,* hoofstuk 3*)*

   _____

4. Wat sê die reg/wet oor intieme verhoudings met persone jonger as 16 (spesifiek indien die een party ouer as 16 is)? *(Sindikaat,* hoofstuk 48*)*

   (Ten einde die leser nie te verveel nie, het Barnard nie die reg uiteengesit nie, maar eerder dat Bossie dit vereenvoudig. Sy moes egter weet wat die wetlike standpunt daaroor is, ten einde daaroor te kon skryf.)

   _____

5. Vang ‘n mens grootbekgeelvis in strome of diep poele? (Sweepslag, hoofstuk 48)

   (Sy verskaf nie die antwoord hier nie, maar ten einde dit geloofwaardig te kon skryf, moes sy weet.)

   a) Waar in Zambië en watter tyd van die jaar is die beste om tiervis te vlieghengel? (*Sindikaat*, hoofstuk 27)

      _____

   b) Hoe volg misdadigers iemand se selfoon (as hulle nie tot dieselfde inligting toegang het as die polisie nie)? *(Sindikaat,* hoofstukke 32 & 34)?

      _____

   c) Hoekom gebeur dit dat die polisie weet waar die mensehandelaars gevangenes aanhou, maar daar is geen suksesvolle reddingspoging en arrestasie nie (*Sweepslag,* asook *Sindikaat* hoofstuk 35*)*?

      _____

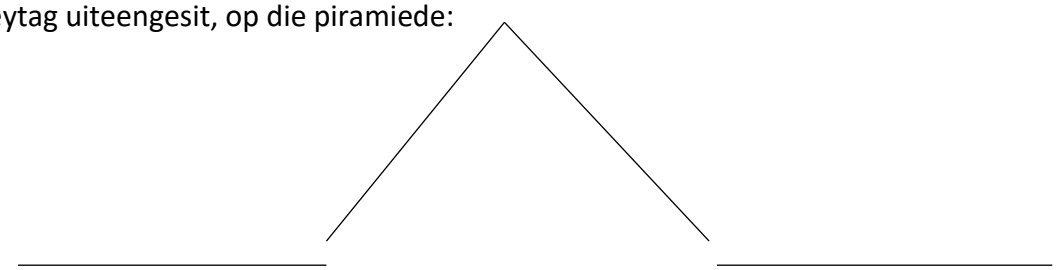
Daar is te veel vrae om op te noem. Google is 'n vriend in nood (amper!), maar Barnard bel gereeld kenners om inligting te verifieer of om meer inligting te verkry. (Kyk gerus na die *Bedankings en Erkennings* agterin al haar boeke.)

OPDRAG:

1. Kies enige storie-idee (enigiets). Gee jou storie 'n interessante titel:

   _____

2. Bespreek jou idee met 'n maat.
3. Trek 'n raamwerk vir jou storie op soos wat jy geleer is.
4. Gebruik die onderstaande piramiede en skryf jou storie se hoofmomente soos deur Freytag uiteengesit, op die piramiede:



5. Skryf die eerste weergawe (*first draft*): 'n storie van 350 – 450 woorde.
6. Redigeer.
7. Hou jou storie. Na elke module gaan jy jou storie redigeer en herskryf en kyk waar jy kan verbeter.

STORIE-IDEES (slegs voorstelle, gebruik enige idee van jou eie)

- Dit was 'n aand wat ek vir altyd sal onthou.
- Toe hy van die trein afklim, oorval die angs hom.
- "Daar's nêrens anders om heen te gaan nie." Hy strompel weg.
- "Ek sien soveel van myself in jou." Sy kou aan haar duimnael. "Dit maak my bang."
- Die motor kom teen 'n heining tot stilstand. Sy stamp die deur oop. "Asof dít ons help!"
- Dis 'n vreemde stilte. Alta kyk om.
- "Waarheen gaan jy?" Hy gaan staan.
  "Enige ander plek as hierdie." Sy gooi die rugsak oor haar skouer.
- "Julian het nie regtig gejok nie. Hy't slegs die waarheid 'n bietjie masseer."
- Sy draai die deurknop. Daar is geen uitkomkans nie.
- Sy oë verlig soos die Chinese Nuwejaar. "Kom ons gaan!"