



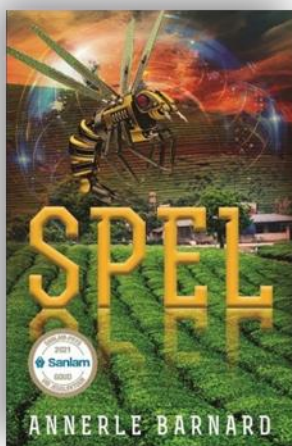
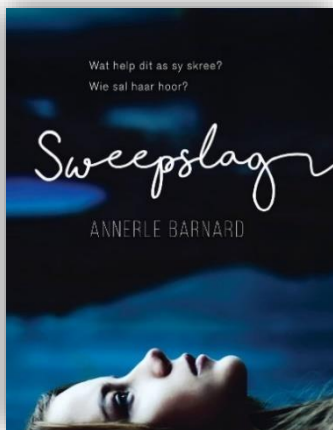
SKRYFKURSUS

MODULE 3

Karakterisering deur Annerle Barnard, bekroonde jeugfiksieskrywer.

Indien jy belangstel om op Barnard se nuusbrieff in te teken ten einde gratis inligtingstukke en skryfwenke te ontvang, teken aan op die volgende webblad:

<https://annerlebarnard.co.za/>



Annerle Barnard



<https://www.facebook.com/outeur.author>

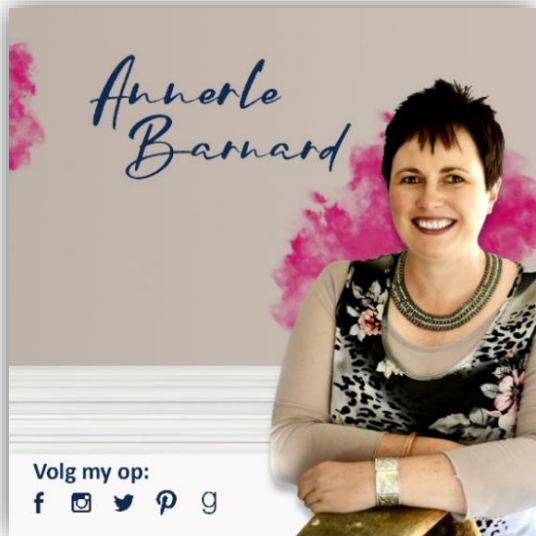
www.annerlebarnard.co.za



<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.

TIPES KARAKTERS:

1. Protagonis

Die **protagonis** (hoofkarakter) is die held/in waaroor die verhaal gaan. Die storie handel oor iets belangriks wat in sy/haar lewe gebeur. Dit moet 'n driedimensionele karakter wees.

2. Antagonis

Teenoor die hoofkarakter of protagonis vind ons die opponent, oftewel **antagonis**. Dit is gewoonlik die skurk in die verhaal. Enige karakter wat die hoofkarakter opponeer, is 'n antagonis. Daar kan dus meer as een antagonis in die storie wees.

3. Newekarakters

Die ander karakters in die storie word **bykarakters** of **newekarakters** genoem. Die hoofkarakter het **vriende**, familie en soms ander **helpers** wat hom bystaan. Hierdie karakters speel 'n belangrike rol omdat hulle 'n direkte invloed op die hoofkarakter het en dus op hoe die storie ontvou. Gewoonlik is hulle **tweedimensionele** of **plat karakters**.

4. Randfigure

Daar kan ook **randfigure** wees – dit is bykomende karakters wat bloot toevallig teenwoordig is en daarom meestal **eendimensioneel** (stereotipies) of **plat** is. Hulle speel nie 'n belangrike rol nie, daarom leer die leser hulle nie goed ken nie.





WENKE:

- Beperk die karakters in jou storie tot die minimum.
- Elke karakter moet 'n sinvolle rol in die storie speel. As die storie kan aangaan sonder daardie karakter, skrap hom/haar.
- Skep karakters wat vir jou lesers (en jouself) interessant sal wees. Jy moet daarom weet vir wie jy skryf.
- Skep 'n hoofkarakter vir wie jou leser sal omgee en met wie hulle kan identifiseer.
- Die dryfkrag agter alles is dit wat die hoofkarakter doen. Daar moet dus iets wees wat die karakter motiveer: 'n gevaar om te trotseer, 'n probleem om te oorkom of 'n begeerte.
- 'n Dinamiese antagonis is net so belangrik as 'n sterk protagonis. Die antagonis is die karakter wat keer dat die protagonis sy doel bereik.
- Soek prente op die internet (Pinterest is 'n goeie bron) van hoe jy jou voorstel jou belangrike karakters lyk en plak dit op jou karakterkaart.
- Kies name vir jou karakters wat hulle duidelik van mekaar onderskei en wat by hulle persoonlikhede pas. 'n Karakter by name Alberta sou beslis nie Celaena Sardothien (*Throne of Glass*, Sarah J. Maas) of Feyre (*A Court of Thorns and Roses*, Sarah J. Maas) kon vervang nie.
- Elke karakter moet sy eie persoonlikheid hê.
- Skep uiteenlopende karakters. Kontras maak jou storie interessant.
- Sorg ook dat jou karakters sterk oor mekaar voel, hetsy positief of negatief.

KARAKTERISERING:

Ons leer 'n karakter ken deur:

- Wat die verteller van hom/haar onthul.
- Hoe die karakter lyk, wat hy/sy doen, dink en sê. Dialoog en handeling help jou dus met karakterisering (die ontwikkeling van jou karakters.)
- Wat ander karakters van die protagonis dink en sê en hoe hulle teenoor hom/haar optree, onthul ook baie oor jou karakter.

Wanneer 'n karakter nuwe insig kry, sê ons dat die karakter ontwikkel.

Dink aan jou gunsteling boek/film. Hoekom hou jy daarvan?

1. Karakter is koning, maar dit beteken nie dat jy die ander elemente mag verwaarloos nie.
2. Hoe jou karakters op gebeure en die wêreld waarin hulle hulle bevind, reageer, is wat belangstelling en drama skep.

Annerle Barnard



<https://www.facebook.com/outeur.author>

www.annerlebarnard.co.za



<https://www.instagram.com/annerlebarnard/>



3. Die leser moet met die karakters identifiseer en empatie (of dan ten minste simpatie) met jou protagonis hê. Soos wat die risiko vir die protagonis toeneem, word die leser ook ingekatrol. Dit veroorsaak spanning wat die leser noop om verder te lees (ook in liefdesverhale).
4. Karakters lei/stuur jou plot. Hulle mag daarom nie tweedimensioneel (plat, kartonkarakters) wees nie. Elke karakter (soos enige mens) het sy/haar eie eienskappe, mannesismes, sterk punte, swak punte, ens. Vir idees, kyk na die volgende blogplasing: <https://annerlebarnard.co.za/karakterisering-in-jou-storie/>

4.1 Waartoe gee vervelige karakters (volgens die blog) aanleiding?

4.2 Barnard noem aan die einde van die blogplasing dat karakters (soos mense) kompleks is. Sy verwys dan na die voorbeeld van die berugte reeksmoordenaar, Ted Bundy. Wat beteken dit ten opsigte van jou antagonis? Mag jou antagonis tweedimensioneel wees?

HOE SKEP JY 'N FASSINERENDE KARAKTER?

1. Dimensie:

Mak is vaak. As jou karakter perfek, te eenvoudig of eendimensioneel is, gaan jou karakter die leser verveel. Karakters wat niks verkeerd doen nie, skep geen konflik of spanning nie.

1.1 Noem drie van Paul Rudman se sterk en swak eienskappe uit *Sweepslag* en *Sindikaat*.

Paul Rudman	Sterk punte	Swak eienskappe

2. Konflik:

'n Fassinerende karakter worstel met innerlike konflik. Innerlike konflik ontstaan wanneer 'n karakter oor 'n saak wroeg waarmee hy nie vrede kan maak nie. Konflik laat die spanning toeneem.

Die manier waarop 'n karakter konflik hanteer, is karakteropenbarend. Uiterlike konflik gee soms aanleiding tot innerlike konflik en omgekeerd.





Innerlike konflik ontstaan dikwels a.g.v. een van die volgende snellers:

- Begeerte
- Behoefte
- Plig
- Vrees
- Verwagting

2.1 Wat veroorsaak Carrie White en Katniss Everdeen of Celaena Sardothien se innerlike konflik in *Carrie* (Stephen King) en in *The Hunger Games* (Suzanne Collins) of *Throne of Glass* (Sarah J. Maas)?

Carrie:

Katniss Everdeen of Celaena Sardothien:

2.2 Paul ervaar toenemend innerlike konflik weens besluite wat Bossie neem en waarby hy betrek word.
Wat is die grootste oorsaak van Paul Rudman se innerlike konflik in *Sindikaat*?

(Meer oor konflik in Module 5.)

3. Empatie

Die leser moet empatie met die protagonis hê, maar empatie is veral effektief wanneer jy jou leser sover kry om empatie met die antagonis te hê. Die leser moet verstaan waarom die skurk doen wat hy doen, m.a.w. wat sy motief is. Dit maak jou antagonis menslik. Onthou, Ted Bundy (die berugte Amerikaanse reeksmoordenaar wat tydens die 70's paniek gesaai het) is deur die mense wat saam met hom gewerk het as 'n baie empatieke mens beskryf. Soos Stephen King dit stel: reeksmoordenaars help ook soms ou tannies oor die straat.

3.1 Hoekom het die leser empatie met Voldemort in *Harry Potter*?





8 MANIERE OM JOU KARAKTERS TE ONTWIKKEL:

1. **Die waarheid maak vry.** Hierdie is bietjie soos die TRUTH OR DARE speletjie.
 - 1.1 Wat is Paul Rudman se grootste vrees in *Sweepslag*?

 - 1.2 Voor watter innerlike konflik kom hy te staan?

 - 1.3 Wat is sy grootste vrees in *Sindikaat*?

 - 1.4 Wat is die grootste oorsaak van sy innerlike konflik? (verwys na hoofstuk 39)

2. **Stuur jou karakters deur die meule.** Hoe 'n persoon op moeilike omstandighede reageer, onthul baie oor sy/haar karakter. Plaas soveel as moontlik hekkies/probleme in jou karakter se pad.
 - 2.1 In *Sindikaat*, hoofstuk 36, breek Bossie 'n rib. Hoekom? (Dink aan die rol wat Bossie vervul en watter berg voor Paul kom lê omdat Bossie tot 'n grootmaat buite aksie is.)

 - 2.2 In *Sweepslag* belowe Bullet vir Paul dat hy een van die meisies sal doodmaak vir elke keer wat Paul probeer ontsnap. Hoekom? En hoekom verwag hy dat Paul die een sal wees wat 'n kans sal vat?

 - 2.3 In *Spel* stoei Lukas met angsk en eko-angsk. Sy ouers is vermoor, sy broer is ontvoer en Dakian, die transterraan, is op sy spoor. Hoekom?





3. **Onverwagse gebeure.** Mense hou nie van verandering nie. Vir jou karakter om 'n geloofwaardige verandering te ondergaan, moet iets groots gebeur.

3.1 Wat gebeur in *Sindikaat* wat Paul onder amper onmenslike druk plaas?

3.2 Wat gebeur in *Sweepslag* wat Paul dwing om (ten spyte van sy vrees) 'n besluit te neem en uitkoms te soek?

3.3 Wat dwing Lukas om sy stukkie grond te verlaat en na Gariestad toe te gaan?

4. Tydlyn.

4.1 Skep 'n tydlyn met die belangrikste momente/insidente in jou karakter se lewe. Jy kan dit met post-it notas doen, of sommer net met 'n potlood op 'n stuk papier. Besluit dan watter 5 insidente dit is wat jou karakter se lewe gevorm het. As verlies 'n belangrike tema is, kan een insident dalk wees toe jou pragonis se ma/vrou/kind/vriend/vriendin oorlede is.

Tydlyn:

5. **Die Gatsby-metode.** Voordat die verteller (Nick Carraway) in *The Great Gatsby* vir Gatsby ontmoet, hoor hy by 'n partytjie 'n hele aantal gerugte en brokkies nuus oor Gatsby, onder andere dat Gatsby eenmaal iemand vermoor het. In *Sweepslag* en *Sindikaat* onthul karakters ook inligting rakende ander, alhoewel nie noodwendig vooraf soos met die Gatsby-metode nie.

5.1 Watter interessante inligting onthul Cindy oor Bullet in *Sweepslag*?

5.2 Watter inligting onthul Adriaan oor Paul in *Sindikaat*? (hoofstuk 34) Hoe skakel dit in by dit wat jy reeds oor Paul se geestesgesondheid weet?





5.3 Wat onthul Dimpho oor Lukas in *Spel*?

6. **Breek die ys.** Hoeveel keer het jy al gehoor, “Vertel my meer van jouself”? (Ysbreker.) Wat gaan jou karakter se optrede wees (en wat sal hy/sy oor homself/haarself onthul) tydens ‘n werksonderhoud, op ‘n eerste afspraak, terwyl hy/sy by ‘n partytjie flankeer, as hy na sy vermiste broer moet gaan soek, of op die grens tussen Zimbabwe in Zambië as daar onwettige wapens ter sprake is?
7. **Praat minder, doen meer.** Moenie jou karakters bekendstel deur te vertel hoe lank hulle is, wat hulle weeg, hoe hulle haar- en oogkleur lyk nie. Via die storie en gebeure, onthul jy jou karakter se fisieke voorkoms, persoonlikheid en ander eienskappe.

7.1 Hoe voel Paul oor spinnekoppe? (*Sweepslag*, bl. 15)

7.2 Wat kom jy oor hom te wete in *Sweepslag*, bl. 15?

7.3 Hoe oud is Paul en waar gaan hy skool? *Sweepslag*, bl. 143.

7.4 Is hy Engels- of Afrikaanssprekend? *Sweepslag*, bl. 143.

7.5 Is hy lank of kort? *Sweepslag*, bl. 180.

7.6 Hoe voel Paul oor Mikki Dimitriou? *Sweepslag*, bl. 193 – 198

7.7 Hoe lyk sy haarstyl? *Sweepslag*, hoofstuk 29.

7.8 Watter kleur is sy muurbalraket en kompressiekouse? (*Sweepslag*, hoofstuk 12.)

7.9 Hoe voel hy daarvoor om as ‘anders’ beskou te word? *Sweepslag*, hoofstuk 12.

7.10 Het Paul al ooit ‘n meisie gesoen? *Sindikaat*, hoofstuk 27.

8. **Neem die karakter op ‘n toetsrit.** ‘n Karakter moet sy eie unieke stem hê. Luister hoe verskillende mense praat. ‘n Bendelid van die Kaap se taalgebruik (woordeskate en stemtoon) sal anders wees as die van ‘n predikant, wat weer sal verskil van ‘n Generaal in die weermag.

8.1 Wat sê Paul se taalgebruik oor hom? (*Sindikaat*, bl. 7)





8.2 Wat kan jy via die dialoog aflei oor die verhouding tussen hom en Bossie?
(*Sindikaat*, hoofstuk 1)

8.3 Hoe verskil Paul Rudman se taalgebruik van die van Lukas Brandt in *Spel*?

OPDRAG 1:

Gebruik die gratis karakterkaart op <https://annerlebarnard.co.za/hulpbronne/> om die protagonis in *Sweepslag* en *Sindikaat* te analiseer en beantwoord dan die volgende vrae. (Jy kan hierdie karakterkaart gebruik om enige ander karakter te analiseer):

1. Wat motiveer Paul Rudman in *Sweepslag* en *Sindikaat*/wat maak dat hy nie gaan lê nie, maar terugveg? (Basiese behoefte, dink hier aan Maslow se hiërargie. Indien jy nie weet hoe Maslow se hiërargie lyk nie, kan jy dit Google.)

2. Wat veroorsaak sy grootste innerlike konflik in *Sweepslag*?

3. In *Sindikaat*?

4. Wat wil hy bereik in *Sweepslag* (sy doelwit)?

5. In *Sindikaat*?

OPDRAG 2:

Gebruik die gratis karakterkaart op <https://annerlebarnard.co.za/hulpbronne/> om jou te help om die karakters in jou storie te beplan.

(Jy hoef nie elke enkele vraag in te vul nie, maar hoe beter jy jou karakter ken, hoe beter gaan jou storie wees.)

LET WEL: BARNARD HEG SOVEEL WAARDE AAN KARAKTERISERING DAT SY DIE PROTAGONIS VAN ELKE MANUSKRIP TOT DUSVER MET 'N SIELKUNDIGE BESPREEK HET.

