



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 4: Opredelitev zaveznikov, antagonistov in pripovedne dinamike

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski delavci, Trenerji

Predvidena dolžina: 60 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali: mize, stoli, tabla/virtualna tabla, računalniki itd.

Aktivnosti se lahko izvajajo individualno, v sodelovanju ali v vodenih okoljih, odvisno od izobraževalnega konteksta in potreb študentov.

1. CILJI

Cilj Sekvence je voditi udeležence pri ustvarjanju vseh tistih likov, ki s svojo prisotnostjo in interakcijo s protagonistom bogatijo zgodbo Pustolovske Knjige, zaradi česar je zgodba bolj kompleksna in realistična.

- Potrebno bo določiti hierarhično lestvico, ki bo temeljila na vlogi in pomenu vsakega lika v zgodbi. Tako kot pri protagonistu bo potrebno opredeliti značajske lastnosti, vrednote in motivacije teh likov, da bodo verodostojni in hkrati razumljivi vsem bralcem, vključno mladim študentom s SUT.
- Vsak lik prinapša s seboj situacije, dejanja in misli, ki bodo pomembno prispevale k obogatitvi zgodbe. **Le-ta izhaja iz medsebojnega odnosa med protagonistom in antagonistom; konfliktnega in dramatičnega odnosa.** Ta odnos, naj bo pozitiven ali negativen, predstavlja dušo zgodbe. Pisateljeva spretnost v razumevanju, da tsako kot v resničnem življenju, tudi v knjigi liki rastejo, se razvijajo in spreminjajo skozi zgodbo; nekdo, ki na začetku predstavlja oviro, lahko kasneje junaka podpre, negativni karakter se zaradi novih izkušenj lahko spremeni na bolje itd.
- Pogosto verjamemo da je "antagonist" vedno neka druga konkretna oseba, ampak včasih je lahko to družba, okolje v katerem protagonist živi, in ki nanj vpliva in ga



ovira, lahko pa je antagonist tudi protagonistovo pomanjkanje zavedanja o svojih sposobnostih in talentih. Če sta heroj ali herojka osebi, ki dvomita v svoje laste sposobnosti, potem sama sebe ovirata v svojem napredku ter osebni, čustveni in človeški rasti. Prikaz takšnega razvoja v zgodbi ozavešča bralce.

2. OPIS SEKVENCE

Liki, ki spremljajo protagonista, nimajo vsi enake teže: pri pisanju zgodbe bodo nekateri liki morda "izstopili iz zgodbe" po prvem poglavju, drugi jih bodo spremljali skozi celotno potovanje, tretji pa se bodo pojavili v ustreznem trenutku. Stranski liki ali antagonisti lahko igrajo dve vlogi, eno v opoziciji in drugo v podpori junaka. Prvi bodo ustvarjali konflikte in ovire ter delovali kot antiteza protagonistu; drugi bodo medsebojno delovali, da bi podpirali in pomagali dejanjem junaka/junakinje. Naloga pisatelja bo razviti napetosti in odnose med junakom/junakinjo in drugimi liki, da bi dodal vrednost in naredil zaplet privlačen. Za ustvarjanje negativnega antagonista si lahko v našem konkretnem primeru zamislimo like, ki so "nasprotni" našemu junaku, tj. nekoga, ki ne verjame v podnebne spremembe ali ki deluje nepošteno in celo nemoralno, na primer raje lastne ekonomske koristi na račun okolja in skupnega dobrega. Ponovno moramo razmišljati o verodostojnih likih in po potrebi poudariti njihovo zlobno in temno plat. Konflikt, ki bo nastal iz nasprotja med tem likom in protagonistom, bo zgodbi dal globino in vrednost.

Zanimivo bi bilo tudi, če bi antagonist ali eden od njiju spremenil mnenje – to zgodbi doda globino in se dobro zlije s temo upanja.

Hkrati moramo razviti tudi pozitivne like, ki lahko podpirajo našega junaka/junakinjo ali pa so preprosto koristni za razvoj zgodbe.

2.1. Koncept antagonista

Koncept antagonista se pogosto uporablja za opredelitev "zlobneža" zgodbe, vendar je antagonist lahko tudi lik, ki kritizira ali nasprotuje določenemu vedenju protagonista. Na primer, lahko je to starš, učitelj ali prijatelj, ki v dobro protagonista konstruktivno kritizira določena dejanja in ponuja predloge, ki ga spodbujajo k rasti in spremembam. Pravzaprav je naloga antagonista prav ta, da postavlja ovire in težave, katerih cilj je pretrpeti, razviti in narediti protagonista bolj samozavestnega, tako čustveno kot notranje.



Lahko so ljudje različnih starosti, vendar se je tudi v tem primeru najbolje izogniti spolnim in etničnim stereotipom ter poskušati ustvariti ravnovesje tako s protagonistom kot s celotno zgodbo. Preden razvijemo zgodbo, si bo koristno zamisliti "portrete", s katerimi bomo opisali prednosti in slabosti, vrednote in posebnosti lika, pa tudi njegov fizični videz. Teh nekaj "opomb" bo koristnih za ustvarjanje dejanj, dialogov in pripovednih situacij.

Za lažje delo (zlasti pri mešanih skupinah ali učencih z učnimi težavami) je koristno razlikovati med:

- glavnimi liki, ki neposredno vplivajo na odločitve protagonista;
- stranskimi liki, ki bogatijo kontekst;
- funkcionalnimi liki, ki služijo razvoju zgodbe.

2.2. Osnovni elementi likov

Tako kot pri konstrukciji protagonista tudi učenci razvijajo hierarhično lestvico, da bi razumeli vrednost in pomembnost teh likov v zgodbi, ter odgovorijo na preprosta vprašanja o njih, ki jim bodo omogočila ustvarjanje različnih likov. Pomembno je, da so glavni antagonisti, tako negativni kot pozitivni, razviti v celoti in imajo "svojo zgodbo".

Spodaj so vprašanja, na katera je treba odgovoriti:

- Kdo so?
- Kaj hočejo? Kakšni so njihovi cilji in sanje?
- Kakšen je njihov odnos s protagonistom?
- Kakšno je njihovo stališče do podnebnih sprememb? Ali verjamejo vanje? Ali delujejo v nasprotju z njimi?
- Kaj lahko izgubijo ali pridobijo s svojimi odločitvami?

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Viharjenje možganov : Kdo so naši antagonisti in koliko jih je?

Dolžina: 10 - 15 min

Učitelj najprej predstavi glavnega junaka kot izhodišče za razmišljanje in razvoj stranskih likov. Ponovno se je treba izogniti stereotipom in zbrati vse ideje skupine o različnih predlaganih antagonistih. Prav tako je treba upoštevati izbrano temo (še enega



pomembnega antagonista), da bi razvili stranske like. Te like je treba opisati in orisati, vsak s svojim položajem in vlogo v zvezi s podnebnimi spremembami.

Zanimivo bi bilo vključiti ali črpati navdih iz likov, ki resnično obstajajo ali so obstajali. Znanstveniki, politiki, aktivisti itd., ki v resničnem življenju izvajajo pomembna in še posebej pomembna dejanja. V zgodbi bi lahko igrali "kratke", a koristne vloge za podporo ali ovržbo tez, predstavljenih v zgodbi.

Teme za možgansko nevihto:

- Starost in ozadje (Kje živijo? Kateremu družbenemu razredu pripadajo?)
- Kako sta okolje in izobrazba vplivala na lik
- Prednosti in omejitve
- Pristop k podnebnim spremembam: zavedanje, brezbržnost ali zanikanje?
- Motivacije, ki lik spodbujajo k dejanju: ali so aktivisti za podnebne spremembe ali okoljski zagovorniki?
- Ali so resnični ali izmišljeni liki?

Za podporo tej dejavnosti možganske nevihte se lahko uporabi strukturiran delovni list (glej [Sekvenca 5](#))

Aktivnost 2 - Antagonistov profil

Dolžina: 20–25 minut

Študenti izpolnijo strukturiran profilni list antagonista ([Aneks 1](#)), za vsakega antagonista glede na vlogo in pomen, ki sta mu dodeljena v zgodbi. Profil vključuje:

- Ime
- Starost
- Kraj bivanja in njihovo ozadje
- Kaj radi počnejo in kaj sovražijo. V kaj verjamejo.
- Ali je lik "statičen" ali se razvija skozi zgodbo?
- Kako delujejo: so prijatelji ali sovražniki protagonista?
- Kakšne so njihove prednosti in slabosti?



Na tej stopnji se oblikujejo različni liki. Za boljšo vizualizacijo so lahko koristne tudi risbe, slike in kratka besedila. Ključno je ugotoviti odnos vsakega lika: ali je za ali proti protagonistu? Vendar je pomembno upoštevati tudi druge vidike, ki se nanašajo na njegov "značaj", pričakovanja in dejanja, ki jih bo izvajal skozi zgodbo. Bolj natančen in podroben kot je opis antagonist, bolj realističen bo in bolj prepričljiva bo zgodba zaradi njegovih spopadov in odnosov s protagonistom. Pri pisanju zgodbe je pomembno, da je osrednja tema podnebnih sprememb postavljena v ozadje »drugih zgodb«, ki se nanašajo na romantične in človeške odnose, sanje in težave vseh likov, ter razkrivajo njihovo notranje življenje. To ne bo le naredilo zgodbe bolj verodostojne, temveč bo bralcu omogočilo tudi, da se bolje poistoveti z obravnavanimi vprašanji. Predstavimo lahko zgodbe in like, ki imajo težave z delom, ljubeznijo, spolno identiteto, ustrahovanjem, tesnobo, ki bodo tvorili ozadje glavne zgodbe. Prepletamo jih in strukturiramo tako, da bo glavna zgodba bolj trdna in poglobljena. Prisotnost prepričljivih antagonistov nam bo omogočila ustvarjanje prepričljivih dialogov in situacij, ki bodo pomagale okrepiti sporočilo. Če se na primer podnebna problematika razvije v neposrednem dialogu, v katerem se glavna lika soočita in pokažeta svoja različna stališča, bo lažje razumeti in se poistovetiti s "pravim" stališčem "

Vzemimo si trenutek in razpravljajmo o ideji vključitve "resničnih" likov, da bi okrepili določene koncepte v zgodbi. Na primer, lahko bi vključili (pogosto omenjeno) Greto Thunberg in jo morda povabili k dialogu s protagonistom, da bi pokazali, da tudi naš junak deli določene ideale in načela. Ko vključujemo resnične like, še posebej, če so še živi, moramo vedno imeti v mislih osnovna pravila spoštovanja, tudi če ne delimo mnenja tozadavnega lika.

Aktivnost 3 - Narišite ali zgradite svoje antagoniste

Dolžina: 15–20 minut

Različni antagonisti bodo predstavljeni glede na njihovo pomembnost. Za pomembnega antagonist je poleg datoteke in opisa mogoče ustvariti tudi vizualni portret z uporabo:

- Prostorčnega risanja ali
- Preprostih digitalnih grafičnih orodij (glej [Digitalno Orodjarno](#))

Za stranske like, ki igrajo skoraj dodatne vloge in ne vplivajo na zaplet, vendar so lahko koristni za razvoj zgodbe ali za razjasnitev in prikaz določenih vidikov protagonista, lahko



zadostuje kratek opis. Za druge pa, nasprotno, več informacij kot je vključenih, večja bo korist zgodbe.

Jasno je, da lahko tisti z ustvarjalnimi in pisnimi sposobnostmi te elemente vnesejo med procesom pisanja, ne da bi nujno ustvarili posebne liste likov, vendar je ta dejavnost uporabna za začetnike in za zagotavljanje referenčnih točk.

Aktivnost 4 - Predstavitev lika

Dolžina: 10 min

Na koncu dejavnosti 1, 2 in 3 vsak posameznik ali skupina predstavi svoje antagoniste in prejme povratne informacije.

4. DIGITALNA ORODJARNA - Orodja za Sekvenco

Tako kot pri protagonistu lahko tudi pri strukturiranju in ustvarjanju vizualnega videza drugih likov uporabimo digitalna orodja. Ustvarjanje »portretov« antagonistov z risanjem bo olajšalo njihovo vizualizacijo in razumevanje. Tudi to ilustracijsko delo bo prispevalo k nastanku knjige, saj bo, kot je bilo že omenjeno v [Sekvenci 3](#), treba besedilo spremljati z vrsto podpornih slik, ki lahko nudijo vizualno pomoč študentom SUT.

Spodaj na kratko navajamo nekaj orodij iz naše [Digitalne Orodjarne](#) in vas vabonimo, da si ogledate [Učni Pripomoček 5](#) za podrobna navodila o uporabi digitalnih orodij.

Kategorija: IOrodja za ilustracije & slike

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – GNU Image Manipulation Program](#)

[Sekvenca 11](#) je zelo uporabno za urejanje in prilagajanje slik za pripovedno uporabo.



5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni izobraževalni konteksti (npr. šola)

- Dejavnosti opisnega pisanja in analize značajev
- Ustna predstavitev kot komunikacijska vaja

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)

- Skupinsko ustvarjanje različnih likov
- Umetniške in ustvarjalne dejavnosti
- Preprosto igranje vlog za »interpretacijo« lika

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT

- Predhodno strukturirane predloge listov značajev
- Možnost uporabe slik namesto besedila
- Uporaba ikon, ki predstavljajo čustva in značajske lastnosti
- Zvočna podpora za branje in razumevanje
- Daljši čas za opredelitev značajskih lastnosti
- “Vodena izbira“ z vnaprej določenimi seznammi (npr. pogumen, radoveden, zaskrbljen itd.)

7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- [Učni Pripomoček 3: Oblikovanje prepričljivih podnebnih pripovedi](#)
- [Učni Pripomoček 4 – Interaktivne tehnike pripovedovanja zgodb \(Igranje vlog & odločanje\)](#)
- [Učni Pripomoček 5 – Uporaba digitalnih Digital & multimedijskih orodij za pripovedovanje zgodb](#)



Sofinancira
Evropska unija



ANEKS 1

ANTAGONISTOV PROFIL

Navodila: izpolnite list s profilom antagonistista glede na vlogo in pomen, ki sta dodeljena liku v zgodbi.

Ime	
Starost	
Kje živijo in njihovo poreklo?	
Kaj radi počnejo in kaj sovražijo? V kaj verjamejo?	
Ali so liki "statični" ali se razvijajo skozi zgodbo?	



**Sofinancira
Evropska unija**

Kako delujejo: so prijatelji ali sovražniki protagonista?	
Kakšne so posledice njihovih dejanj?	
Kakšne so njihove prednosti in slabosti?	