

7. Juonen punontaa

Animaation tarinat noudattelevat samoja lainalaisuuksia kuin kaikki muukin audiovisuaalinen kerronta. Esimerkiksi Pixarin animaatioelokuvat on käsikirjoitettu erittäin taitavasti ja tunteisiin vetoavasti.

Toisaalta animaatio mahdollistaa visuaalisen tyylyttelyn ja muutenkin yllättävät ratkaisut ja leikillisen lähestymistavan. Esimerkiksi väsymystä voisi kuvata vaha-animaation keinoin niin, että päähenkilö ”sulaa” hitaasti kunnes on litteä kuin pannukakku. Epärealistista mutta hauskaa!

Käsikirjoituksen voi kirjoittaa perinteiseen tapaan tai käyttää piirrettyjä kuvakäsikirjoituksia eli storyboardeja. Paperille tai tietokoneelle piirretyt kuvakäsikirjoitukset helpottavat huomattavasti animaation kuvasuunnittelua. Metkan oppimateriaaleista löytyy kuvakäsikirjoituskaavake, jota voi monistaa oppilaille.

Pienten lasten kanssa myös saduttaminen toimii hienosti. Saduttamisessa lapsi keksii itse tarinan, ja aikuinen kirjaa sen ylös. Kun lapsi on tyytyväinen, voidaan alkaa suunnitella animaation toteuttamista.

Animaatioelokuva voi toimia myös kokonaan ilman tarinaa. Joskus pelkkä visuaalisella idealla tai tunnelmalla leikkittely riittää, mutta useimmat ihmiset eivät jaksaa katsoa sellaista elokuvaa kovin pitkään.

tehtävä: Yhden kohtauksen elokuva

Perustakaa tarinapaja, jossa keksitte ja kirjaatte muistiin tarinaideoita. Aloittakaa ensin päähenkilöstä: mikä on hänen nimensä, ikänsä, suurin salaisuutensa ja toiveensa. Hahmon voi myös piirtää.

Seuraavaksi miettikää yksittäinen kohtaus, jossa päähenkilö esiintyy. Millainen rakenne kohtauksessa on? **Alussa** katsojan täytyy hahmottaa, mihin kohtaus sijoittuu, kuka on päähenkilö, ja mitä on tapahtumassa. **Keskikohdassa** kohtaukseen saadaan dramatiikkaa sijoittamalla siihen jonkin käänteen tai yllätyksen: millaiseen tilanteeseen päähenkilö joutuu ja kuinka hän siihen reagoi? **Lopussa** katsoja haluaa tietää, miten tilanne ratkeaa. Päättyikö kaikki hyvin vai huonosti? Tästä lyhyestä kohtauksesta voi jo periaatteessa pienellä muokkauksella saada animaatioelokuvan käsikirjoituksen.

Esimerkki kohtauksen dramaturgiasta: Alussa päähenkilöimme saapuu kotiin, jossa on leluja hajan hajan. Hän alkaa siivota laittamalla tavaroita kaappeihin ja laatikoihin. Hän ottaa syliinsä suuren kasan leluja ja avaa kaapin ove, mutta - yllätys, yllätys - kaapista kaatuu päähenkilön päälle valtava kasa tavaroita. Päähenkilö katsoo ympärilleen: huone on yhtä sotkuinen kuin alussa. Hän huokaa syvään ja aloittaa siivoamisen uudestaan.