

KOLME VELHOA

LAPSEN TARINALLINEN KASVU,
STORYBOARD JA ANIMATIC.

KOLME VELHOA

LAPSEN TARINALLINEN KASVU,
STORYBOARD JA ANIMATIC.

Lahden Ammattikorkeakoulu Muotoilu- ja taideinstituutti

Viestinnän koulutusohjelma Multimediatauotannon opinnäytetyö

Syksy 2012 Emma Charlotta Peltola

TIIVISTELMÄ

Tämä opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta, joissa ensimmäisessä pohdin aristoteleellisen kerronnan sisäsyntyisyyttä ihmisellä. Pohdinnan lähtökohtana käytän 5-vuotiaan pojan tarinaa. Toisessa osassa teen saman tarinan pohjalta storyboardin ja animaticin. Lapsen mielikuvituksen kiehtovuus ja aitous ovat aina kiinnostaneet minua ja sen vuoksi halusin tehdä opinnäytetyöni sen parissa.



ABSTRACT

This thesis consist of two individual parts. In first part I consider is it possible that we are born with Aristotelian narration? Starting point of my consideration is a story of a five year old boy. In second part I make a storyboard and animatic from the same story. The fascination and geniunes of a child imagination have always interested me and therefore I wanted to make my thesis out of that subject.



SISÄLLYSLUETTELO

10	1. JOHDANTO	26	6. ESITUOTANTO
12	2. TARINOIDEN MAAILMA	28	6.1 Tuotantosuunnitelma
	2.1 Lapsi ja tarinat	30	6.2 Tyylivalinta ja referenssit
14	2.2 Draamantajun kehitys	31	6.3 2,5D -animaatio
16	2.3 Sadutus	32	6.4 Työvälineiden valinta
17	3. RUNOUSOPPI	35	6.5 Käsikirjoitus
	3.1 Runousopin opit	37	7. TUOTANTO
20	4. LAPSI JA ARISTOTELES	39	7.1 Hahmosuunnittelu ja taustat
	4.1 Lasse	43	7.2 Storyboard
21	4.2 Tarinan saaminen	45	7.3 Animatic
22	4.3 Aristoteleellista kerrontaa		8. YHTEENVETO
24	5. SYNNYMMEKÖ TARINAN KANSSA?		9. LÄHTEET
			LIITTEET:
			Liite 1. Storyboard
			Liite 2. Hahmo ja taustasuunnitelmia

1. JOHDANTO

Idea opinnäytetyöhöni syntyi kuullessani 5-vuotiaan kummipoikani Lassen kertomia tarinoita pitkällä automatkalla. Hänen kertomansa tarinat olivat oikeasti hauskoja ja sisälsivät paljon yksityiskohtia. En ollut aikaisemmin pistänyt merkille, että lapsien kertomat tarinat voivat olla niin moniulotteisia. Tämä hämmästys oli ensimmäinen askel kohti lopullista päätöstä tämän opinnäytetyön tekemiselle. Pyörittelin ideaa kuitenkin hyvin pitkään mielessäni tiedostaen, että lasten kanssa työskentely voi olla epävarmaa ja haastavaa. Tiesin, että oikuttelevan lapsen vuoksi tämä työ saattaisi jäädä tekemättä. Idea kuitenkin houkutteli niin paljon, että en voinut kuin tarttua härkää sarvista.

Minulle oli alusta saakka selvää, että haluan opinnäytetyöni pitävän sisällään muutakin kuin pelkän työn kuvauksen. joten päätin heti alussa verrata lapselta saatavaa tarinaa aristoteleellisen tarinankerronnan raameihin. Mielestäni on kiinnostavaa, että Aristoteleen Runousoppi, johon länsimainen draamakäsitys pohjaa on edelleen parin tuhat vuoden jälkeen niin ajankohtainen ja juuri siksi päädyin tässä työssä pohtimaan lapsen tarinan ja runousopin antamien ohjeiden yhtäläisyyksiä.



Lähdemateriaalia etsiessäni tulin huomaamaan, että lasten mielikuvituksesta ja dramaturgian opetuksesta on kirjoitettu paljon, mutta lapsen tarinankerronnasta itsessään todella vähän. Tämä yllätti suuresti, mutta loi myös minulle suuren haasteen olla ensimmäisten joukossa.

Lapselta saamani tarinan pohjalta teen storyboardin ja animaticin. On tarkoitus, että jatkan työtäni myöhemmin valmiiksi animaatioksi saakka, joten määrittelen suhteellisen tarkkaan animaation “maailman” sekä tarinassa esiintyvien hahmojen olemuksen. Hahmojen suunnittelussa käytin apuna tarinan kertojaa, kummipoikaani Lassea saadakseni kunnolla kiinni hänen mielikuvituksestaan. Hän antoikin minulle pari tärkeää vinkkiä, jotta lopputuloksesta tuli juuri sellainen kuin molemmilla oli mielessä. Äänimaailmaa en työhön erikseen luo, vaan tarinan tukena kuuluu tarinan kertojan oma ääni.

Tavoitteet

Työni tavoitteena on avata lapsen tarinankerronnan rakennetta ja löytää yhtymäkohdat Aristoteleen Runousopissa määrittelemiini hyvän tarinan elementteihin. Tämän lisäksi luon storyboardin ja animaticin avulla vahvan pohjan saamani tarinan animoinnille.



2. TARINOIDEN MAAILMA

“Leikin, draaman ja teatterin avulla kerromme tarinoita. Yritämme niiden kautta ymmärtää itseämme ja maailmaa” (Heikkinen 2004: 125)

2.1 Lapsi ja tarinat

“Satumaailmassa on unelmia, toiveita ja pelkoja. Kauhistuttavat asiat saavat siellä muodon, jossa niitä voidaan käsitellä rohkeuden, viisauden, rakkauden tai taikavoimien avulla. Siellä on myös mahdollista kokeilla haaveiden toteutumista. Tarinaa voi muokata, sillä saduissa on kaikki mahdollista.” (Vesänen-Laukkanen, Teoksessa Juha Varto ym. 2003).

Lasten maailma on täynnä satuja ja tarinoita; on iltasadut, lastenohjelmat, elokuvat ja leikit. Tarinoiden avulla lapset kasvavat oman kulttuurinsa jäseniksi kuulleen ja oppien niiden kautta tapakulttuuria, kieltä ja hyvän ja pahan eron (Hänninen, 2000). Ensimmäiset tarinansa lapsi kuulee ennen kuin edes oppii puhumaan taikka lukemaan. Ensin tarinoita kuullaan muiden kertomina ja myöhemmin itse kertoen. Kuulemiensa tarinoiden kautta ihminen kasvaa kertomaan tapahtumia kertomuksina, tämän voi nähdä myös aikuisten kertomuksissa. Kun jollekin on tapahtunut jotain poikkeuksellista, niin on hyvin yleistä kuulla kertomuksen alussa jotain tämän suuntaista: “Siinä minä vain muina miehinä menin kauppaan...” . Tämä on yleinen tapa aloittaa tarina, pohjustus, esittely, kuten myös hyvin kulutettu: “Olipa kerran...”.

Lapsi ei ole, kuten jo viittasin, pelkästään satujen “kuluttaja” viihdetasolla, vaan hänelle sen kerronnalla ja pohjimmaisella idealla on merkitystä. Tarja Surakka kertoo kirjassa Lapsi keksii maailman uudelleen - Taide varhaiskasvatuksessa erinomaisen omakohtaisen kokemuksensa lapsen kanssa koetusta tilanteesta, missä lapsi haluaa katsoa saman Muumilaakson tarinoiden jakson uudelleen ja uudelleen. Jokaisen katselukerran aikana lapsen kysymykset jaksosta muuttuvat yksityiskohtaisemmiksi ja syväluotaavammiksi. Surakka tekee kokemuksen pohjalta päätelmän, että lapsi ei halua katsoa jaksoa uudelleen vain sen tuoman tuttuuden ja turvallisuuden vuoksi vaan jotta ymmärtäisi kerronnan erilaisia näkökulmia. Tämä tukee sitä ajatusta, että tarinat antavat lapselle myös viitteitä oman kulttuurinsa käytösmalleista. (Surakka, 1994).

Vilma Hänninen sanoo väitöskirjassaan (2000), että sadut voivat myös auttaa lasta käsittelemään omia emotionaalisia jännitteitään. Mielikuvitus ja sen kautta tarinat ovat väyliä sellaisten tunteiden ja ilmaisujen kokemiseen mihin ei arkipäivässä ole mahdollisuutta. Hannu Heikkinen esittelee teoksessaan Vakava leikillisuus, Draamakasvatusta opettajille (Kansallisvalistusseura 2004) D.W. Winnicottin teorian, minkä mukaan ulkoisen maailman ja lapsen “minän” välissä on henkinen tila leikille ja fantasialle. On kuitenkin paljon ristiriitaisia tulkintoja siitä, että onko lapsuus mielikuvituksen kulta-aikaa vai onko se myöhemmin elämässä tarvittavien toimintojen harjoittamista, kuten eläimillä. Lapsen aistimien asioiden vahvuutta ja virkeyttä ei kuitenkaan kukaan voi lukea pois ja selvää on, että tarinat kuuluvat elämään lapsuudesta aikuisuuteen.



2.2 Draamantajun kehitys

Lapset kehittyvät tarinankertojina yksillöllisesti ja jokainen omaa tahtiaan. Tämä ero voi johtua lapsen normaaleista kehityksen eroista, kielellisesti lahjakkaammat lapset voivat tuntemiensa sanamäärien vuoksi kertoa monipuolisempia ja kehittyneempiä tarinoita. Tutkimuksissa on myös havaittu, että tarinoiden kuunteluun ja kertomiseen tottuneiden lasten tarinat ovat usein monipuolisempia kuin tottumattomien. Tarinankerrontataidot kuitenkin kehittyvät koko ajan, esimerkiksi 5- ja 6-vuotiaan taitojen välillä on jo huomattavissa eroja muun muassa edellämmainituista syistä, mutta myös sen vuoksi, että lapsi alkaa ymmärtämään, että kuuntelija ei välttämättä ymmärrä häntä jos jotain kuvailevaa ja tärkeää jättää tarinasta pois. (Marjaana Virtanen, 2007).

Virtanen on Pro gradu tutkielmassaan (2007) tehnyt seurantatutkimuksen suomalaisten lasten tarinankerronnan kehittymisestä viiden ja kuuden ikävuoden välillä. Virtasen tutkimuksessa lapsille kerrottiin tarina, joka heidän täytyi yrittää palauttaa mieleensä vapaasti ja vihjeiden avulla. Erilaisia seurannan tarkastelun kohtia olivat tarinan alkutahtuma, juonenkäänteet ja lopputulos ja se kertoivatko lapset kuulemansa tarinan juonen mukaan, käyttivätkö he linkkisanoja ja kuinka paljon morfeemeja he lisäsivät kerrontaansa.

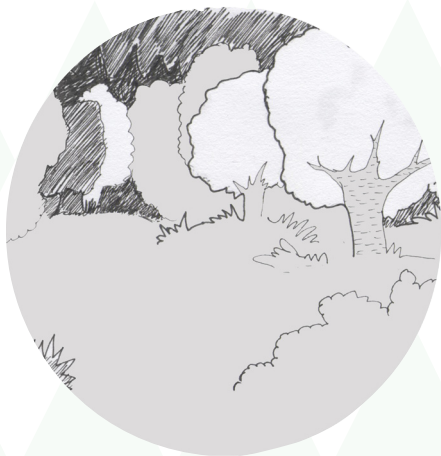
Virtasen saamien tuloksien mukaan tarinankerrontataidot kehittyivät erityisesti vapaan kerronnan osalta. Hän tuli seurannassaan päätelmään, että lapsen ollessa taitava tarinankertoja viisivuotiaana oli hän todennäköisesti sitä myös vuotta myöhemmin.

Virtanen esittelee gradussaan toisen tutkimuksen [Vauras, Dufta, Hämäläinen ja Mäki, 2004], jonka mukaan lapsen tarinankerronta kehittyy paljon jo ennen koulun alkua. Saman tutkimuksen havainto, että koulun aloituksen jälkeen kuullun ymmärtäminen kehittyi, mutta erot yksilöiden välillä ovat merkittäviä. Tutkijat Bamberg [1997] ja Baret [1999] tulivat päätelmään, jonka mukaan lapsi osaa jo viiden vuoden iässä huomata mitkä asiat hänen tarinassaan ovat juonenkäänneiden kannalta olennaisia tarinoiden muuten ollessa niukkasanaisia (Virtanen, 2007).



2.3 Sadutus

Sadutus on yksi tämän päivän työvälineistä työskenneltäessä erityisesti lasten kanssa päiväkodeissa ja erityisryhmissä, mutta sadutusta voidaan käyttää myös aikuisille. Sadutuksen voima piilee kerronnassa ja kuuntelussa. Kertoja tai kertojat saavat täyden rauhan tarinaa kertoessaan eikä tarinaa arvostella tai ohjata. Joskus sadutuksessa voidaan antaa sanoja tai aiheita mistä tarinoita kerrotaan, mutta muuten tarina on kertojien käsissä. Sadutusmenetelmä on saanut alkunsa Psykologi Monika Riihelän toimesta 1980-luvun alussa hänen työskennellessä lasten kanssa koulupsykologina. Sadutuksen arvosteluvapaa tilanne antaa ihmiselle tilan kertoa itsestään ja tuntemuksistaan. Sadutustilanne rakentuu tarinan sanatarkasta tallentamisesta / ylöskirjoittamisesta, tarinan lukemisesta ja kertojan toiveen mukaisten korjausten tekemisestä. Huomattavaa on Monika Riihelän mukaan se, että oli kyseessä lapsi tai aikuinen, he osaavat kaikki laittaa kertomuksensa tarinan muotoon. (Wikipedia)



3.0 RUNOUSOPPI

Aristoteles kirjoitti runousopin Ateenassa 330-320 luvuilla eKr. aiheina kaksi kreikkalaisen kirjallisuuden lajia, tragedia ja epiikka. Ilmeisesti hän kirjoitti myös komediaa ja satiiria käsittelevän teoksen, mutta se ei ole historian saatossa säilynyt. Runousopin vaikeaselkoisuutta on pyritty selittämään sillä, että sitä ei ole alunperinkään tarkoitettu julkaistavaksi vaan opetuskäyttöön Aristoteleen johtamassa Lykeion-koulussa. Osaltaan vaikeaselkouteen vaikuttaa se, että suuri osa kirjasta on ilmeisesti vuosien saatossa komediaa ja satiiria käsittelevän kirjan ohella kadonnut ja että kirjan kieli, tekstimuoto on vaikeaa. Runousopin poikkeuksellisuus on kuitenkin siinä, että se on ensimmäinen kirjallinen teos, missä on yritetty avata runouden kerronnan periaatteita ja antaa käytännön ohjeita kirjailijoille.

3.1 Runousopin opit

Aristoteleen yli 2000 vuotta sitten Runousopissa esittelemänsä juonen analyysi on niin voimakas, että tänäkin päivänä länsimainen draamantaju pohjaa siihen (Hiltunen, 1999: 19). Hyvä juoni Aristoteleen mukaan kuvaa loppuun suoritettua toimintaa, jossa draaman kaari rakentuu alusta, keskikohdasta ja lopusta. Hyvässä juonessa on hänen mukaansa oltava tunnistaminen (anagnorisis), äkkikäänne (peripeteia) ja kärsimys (pathos) (Aristoteles, 1967). Kirjassaan Aristoteles Hollywoodissa Ari Hiltunen on luonut emotionaaliselta kannalta vastineen Aristoteleen luomista juonen sisältävistä ominaisuuksista, jotka ovat samastuminen, jännitys ja äkillinen jännityksestä vapautuminen. Tarinan loppuratkaisun on Aristoteleen mukaan palautettava moraalinen järjestys ja vapautettava katsoja tarinan luomasta jännityksestä ja pelosta tuottaen täten heille mielihyvää.(Hiltunen, 1999)



Aristoteleen mukaan katsojan tulisi hyvän tragedian nähtyään kokea oikeia hedone, oikea nautinto. Hiltunen (1999) kirjoittaa teoksessaan, että tämä Aristoteleen esittämä tunne-elämys koostuisi säälistä, pelosta ja kathariksesta.

“Voidaan jopa sanoa, että mielihyvä on tavoite itsessään, ja tarina on keino tuottaa mielihyvää. Mitä enemmän mielihyvää tarina tuottaa, sen parempi on tarinakin”
(Hiltunen, 1999: 14).

Kaikki Aristoteleen oppien mukaan kirjoitetut teokset eivät kuitenkaan ole suuria menestyksiä ja syy siihen voi olla se, että ne eivät herätä kuuntelijoissaan ja katselijoissaan tarpeeksi voimakasta tunne-elämystä. Aristoteles esittää teoksessaan, että katsojan tulisi kokea sääliä ja pelkoa moraalisesti hyvää, mutta epäoikeudenmukaista kärsimystä kokevaa päähenkilökohtaan (Aristoteles, 1967). Katsojan tunne-elämysten herättämiseksi on myös mahdollista Aristoteleen mukaan käyttää hamartiaa. Hamartian ymmärretään tässä yhteydessä tarkoittavan virhetoimintaa, joka syntyy tietämättömyyden tai erehdyksen vuoksi. (Hiltunen, 1999).

Runousopissa Aristoteles (1967) määrittelee myös sen millainen tarinan päähenkilö, sankari kuuluisi olla. Tärkeimpänä hänen määrittelemistään ominaisuuksista on henkilön moraalinen hyvyys ja samaistuttavuus. Päähenkilön ei hänen mukaansa tule olla liian hyvä tai täydellinen, mutta ei missään tapauksessa läpeensä paha, sillä muuten katsojan on vaikeaa tai lähes mahdotonta samaistua häneen.

Ihanteellisen tragedian määrittelyssä Aristoteles käyttää paljon psykologiaa ja etiikkaa, sitä mitä ihminen kokee ja tuntee katsoessaan näytelmää, lopputulemana täytyisi olla mielihyvän tunne. On siis selvää, että hyväksyessä tragedian määritelmän lukijan on hyväksyttävä suuri osa myös Aristoteleen muita ajatuksia ja oppeja. Runousoppia ei siis ole koskaan nieltä kritiikittä. Tutkijat kautta historian ovat tarkastelleet sen oppeja ja yrittäneet tehdä niitä tyhjiksi ja edelleenkin länsimaisen elokuvan mekassa Hollywoodissa monet käsikirjoittajat eivät Aristoteleen oppeja niele.

Runousoppi ei siis ole mikään tee-se-itse -kirja, mutta sovellettaessa sen oppeja antaa se oivalliset avaimet hyvän tarinan luomiseen.



4. LAPSI JA ARISTOTELES

Hyvän tarinan ominaisuudet on, kuten jo edellisessä luvussa kerron, kirjoitettu ensi kertaa jo antiikin Kreikassa. On kiinnostavaa, että tänäkin päivänä suurinosa länsimaisissa luoduista tarinoista pohjaa Aristoteleen Runousopissa esittämään hyvän draaman rakenteeseen. Olisiko mahdollista, että me synnymme tämän kerronnan mallin kanssa, voisiko se olla sisäsyntyistä? Tähän kysymykseen pohjaan koko opinnäytetyöni ja vertaan aristoteleellisen kerronnan mallia lapsen kertoman tarinaan.

4.1 Lasse

Opinnäytetyöni tarinan kertoja Lasse on nyt 6-vuotias esikoululainen, tarinaa nauhoittaessa hän oli 5-vuotias. Erinomainen puhekieli ja hänen motorinen taituruutensa alkoivat kehittyä jo ennen hänen ensimmäistä syntymäpäiväänsä. Hyvänä esimerkkinä tästä on se, että hän neuvoi minua pikkusiskonsa hoidossa ollessaan alle 2-vuotias. Esiintyminen, pukeutuminen, laulaminen ja leikkiminen ovat Lassen bravuureita. Leikeissä oikeudentajuinen ja sääntö-pilkunviilaaja Lasse ottaa usein johtajan paikan ja muut seuraavat kiltisti perässä. Energinen ja puhelias Lasse rakastaa Star Wars -juttuja ja trampoliinilla hyppimistä. Hän nimeää lempielokuvikseen Pixarin Cars 2. ja Hayao Miyazakin Liikkuvan linnan. Vielä kaksi vuotta sitten ykkösen paikkaa piti suvereenisti Miyazakin Totoro. Lasse on lapsille tyypilliseen tapaan aina pitänyt saduista ja niiden kuuntelusta. Hän on myös varhain aloittanut omien tarinoittensa kertomisen. Musiikki on myös yksi Lassen intohimon kohteista milloin esiintymisen ja milloin kuuntelun muodossa. Lasse on siis tavallisen erityinen energinen pikkupoika, jonka mielikuvitus tempaa mukaansa jokaisen paikallaolijan.

4.2 Tarinan saaminen

Työskenneltäessä lasten kanssa voi vastaan tulla yllättäviä vastoinkäymisiä. Itselläni kävi kuitenkin tuuri, sillä olin varautut parin viikon pituiseen työrupeamaan saadakseni tarinan tallennettua. Ilmeisesti suostuttelukeinoni olivatkin tehokkaita ja tepsivät nopeammin, tarina oli nauhoitettu jo ensimmäisenä päivänä. Mukana tilanteessa oli myös 5-vuotiaan tarinankertojan 3-vuotias sisko. Saadakseni tarinankerronnan kulkemaan katsoimme yhden elokuvan (Hayao Miyazaki: Totoro), joka on kyseisten lasten yksi lempielokuvista ja he muistavat sen ulkoa, joten mahdolliset vaikutteet ovat jo imeytyneet heihin aikaisemmin. Elokuvan jälkeen rupesimme yhdessä piirtämään, mutta lähinnä niin, että minä piirsin ja lapset sanoivat aiheet. Pyydettyään minulta jostain hahmoa pyysin heitä kertomaan tästä hahmosta tarinan. Olin vienyt tietokoneeni aikaisemmin toiseen huoneeseen valmiiksi mahdollista nauhoitusta varten. Lapsen kertoessa tarinaa hän sai olla yksin toisessa huoneessa oman mielikuvituksensa kanssa, tässä vaiheessa mitään ärsykejä ei annettu. Valitsemani työtapa osoittautui todella toimivaksi ja hetken kuluttua molemmat lapset nauhoittivat tarinoita vuorotellen malttamatta odottaa seuraavaa vuoroaan. Näillä metodeilla lopputyöni pohjalla oleva tarina syntyi. Tarina on ylöskirjoitettu sanatarkasti nauhoitteen perusteella, jotta tarkastelua voidaan puhtaasti tehdä.



4.3 Aristoteleellista kerrontaa

Tarina, jota päädyin vertaamaan aristoteleellisen kerrontaan kuuluu näin:

Olipa kerran monta velhoa. Heidän nimensä olivat nimittäin Tuli, Salama ja Jää. Eräänä päivänä kaikki velhot lähtivät matkaan spagettivuorille. Sitten yhtäkkiä he näkivät jotain mustia hahmoja. He eivät tienneet mitä ne olivat, mutta luulivat että siellä olisi jotain puuäijjiä. Ja puuäijjiä siellä olikin, joilla oli kepit. Ja sitten tapahtui yksi juttu, he alkoivat taistelemaan. Kun ensimmäinen puuäijji oli lyönyt yhtä velhoa kaikki pimeni. Sitten kun velhot olivat saaneet puuäijät kuolemaan, he pääsivät spagettivuorille ja söivät siellä kyllikseen ja päättivät aina tulla spagettivuorille takaisin.

-Lasse Vehniäinen

Tarinaa voidaan lähteä avaamaan sen peruskerronnan kautta. Tarinassa on selkeästi huomattavissa alku, keskikohta ja loppu. Tarinan velhojen matka kohti Spagettivuoria ja sinne pääseminen noudattaa aristoteleellistä alusta loppuun suoritettua toimintaa. Tunnistaminen, esittely tai kuten Ari Hiltunen (1999) asian laittaa, samastuminen tapahtuu ensimmäisessä lauseessa:

Olipa kerran monta velhoa. Heidän nimensä olivat nimittäin Tuli, Salama ja Jää. Eräänä päivänä kaikki velhot lähtivät matkaan spagettivuorille.

Tämän ensimmäisen kappaleen aikana katsojan tai lukijan voi ajatella samaistuvan kolmeen velhoon ja toivovan heille hyvää.

Seuraavassa tarinan kappaleessa velhot kohtaavat vastoinkäymisen, jännitteen:

Sitten yhtäkkiä he näkivät jotain mustia hahmoja. He eivät tienneet mitä ne olivat, mutta luulivat että siellä olisi jotain puuäijä. Ja puuäijä siellä olikin, joilla oli kepit. Ja sitten tapahtui yksi juttu, he alkoivat taistelemaan. Kun ensimmäinen puuäijä oli lyönyt yhtä velhoa kaikki pimeni.

Tämä osa tarinasta on jännittävin ja viimeisen lauseen jälkeen katsoja jätetään pimeyden armoille. Seuraava tarinan osa kuitenkin laukaisee jännityksen kertoen, että velhot ovat kunnossa:

Sitten kun velhot olivat saaneet puuäijät kuolemaan, he pääsivät spagettivuorille ja söivät siellä kyllikseen ja päättivät aina tulla spagettivuorille takaisin.

Tämä lause päästää lukijan tai katsojan jännityksestä luoden heille mielihyvätunnetta. Tässä tarinassa todella on loppuratkaisu, jonka Aristoteleen mukaan tulisi palauttaa moraalinen järjestys. Tämä tarina päättyy onnellisesti.

Tämä lapselta saamani tarina noudattaa aristoteleellistä tarinankerrontaa. Kuten ylempää voi lukea, tarinassa on ominaisuuksia, joita Aristoteles Runousopissa määrittelee hyvän tarinan elementeiksi.



5. SYNNYMMEKÖ TARINAN KANSSA?

Lapsen kehitys on ensimmäisien vuosien aikana huomattavan nopeaa ja kehitys alkaa-kin jo kohdusta. Kokeminen ja näkeminen ovat oppimisen peruslähtökohtia. Ihminen saa tietoa ympäröivästä maailmasta suoraan kokien asioita, havaiten ja epäsuoraan kielen ja kuvien kautta koko elämänsä eikä lapsuus ole tässä kohtaa poikkeus. (Antero Salminen, 2005) Lapsi kuulee ensimmäiset tarinansa muiden kertomina ja kielellisen kehityksen myötä niitä opitaan kertomaan myös itse. Se, että lapsi haluaa kuulla tarinoita tulee halusta ymmärtää ja tutkia sosiaalista maailmaa. Tarinoiden kautta opimme ymmärtämään omaa kulttuuriamme ja sen vaatimuksia yleisellä ja henkilökohtaisella tasolla.

Nauhoittaessani tarinoita lopputyötäni varten oli paikalla 5-vuotiaan kummipoikani lisäksi hänen puolitoista vuotta nuorempi siskonsa, jonka tarinat eivät olleet niin valmiita ja kokonaisia kuin veljensä. He ovat kuitenkin altistuneet samoille iltasaduille ja lastenohjelmille. Hänen, Liinan, kertomassa tarinassa ei ollut niin voimakkaan selkeää juonta kuin veljensä tarinassa ja tapahtumien kuvailu on sekavaa. Kuitenkin tässä tarinasta oli nähtävissä Aristoteleellisen kerronnan elementtejä ja äänitteessä on selkeästi kuultavissa, miten kertoja omalla äänellään pyrkii jännitteen luomiseen ja lopussa rauhan palauttamiseen. Tämän voisi nähdä viittaavan siihen, että hän ymmärtää aristoteleellisen kerronnan piirteitä ja pyrkii tuomaan niitä omaan tarinaansa, mutta hänen kielellinen kehityksensä ei vielä joustu kerronnan vaatimalle tasolle.

Kai Vakkuri antaa kirjassaan *Leikki ja luovuus* (1999) oppimisen avuksi myös matkimisen. Hänen mukaansa me opimme puhumaan matkimalla aikuisten ääntelyä, kirjoittamaan matkimalla vihossa olevien esimerkkikirjaimien muotoja ja tietysti myös suurin osa ilmeistämme on matkittuja. Tämä vahvistaisi käsitystä siitä, että opimme aristoteleellisen kerronnan mallin lapsena kuulemistamme ja näkemistämme tarinoista. Antropologi Joseph Campbell on tutkinut paljon eri kansojen tarinankerrontaa. Olipa kyse sitten kuinka pienestä ja primitiivisestä kulttuurista tahansa, on niissä kaikissa olemassa myyttinen sankaritarinansa. Campellin mukaan niissä kaikissa on melkein sama kaava ja samat elementit, vain päähenkilö ja suoritettava asia muuttuu. On siis olemassa jollain tavalla universaali kaava, minkä pohjalta ihmiset kertovat tarinoita kulttuurista tai ajasta riippumatta. (Hiltunen, 1999). Tämä sotii suoraan Vakkurin (1999) matkimisen teoriaa vastaan.

Tietysti on ymmärrettävää, että aristoteleellisen kerronnan sisäsyntyisyyttä on nykyään vaikea mitata, sillä lapset katsovat paljon televisiota ja heille luetaan kirjoja, joissa aristoteleellistä kerrontaa on hyödynnetty. Campellin tutkimus eri kansojen parissa vahvistaisi kuitenkin sitä päätelmää, että meillä kaikilla on sisäinen tarinankerrontataidotomme maasta tai maanosasta riippumatta. On kuitenkin muistettava, että Aristoteleen luomat hyvän draaman elementit voi havaita myös omassa elämässämme; Me kaikki synnymme, elämme ja kuolemme. Samalla tavalla rakentuu myös esimerkiksi matka, taistelu ja niin edelleen. Ei siis ole millään tavalla kaukaa haettava, että kun opimme ymmärtämään maailmaa ja sen kulkua pystymme sen perusteella rankentamaan tarinan, joka edes välttävästi noudattaa aristoteleellistä kerrontaa. Oman tutkimukseni perusteella voi todeta, että 5-vuotias lapsi käyttää kertomissaan tarinoissa aristoteleellisen kerronnan elementtejä. Huomioitavaa on kuitenkin se, että tässä tutkimuksessa on tutkittu vain yhtä lasta.



6. ESITUOTANTO

6.1 Tuotantosuunnitelma

Ensimmäistä tuotantosuunnitelmaa tehdessäni oli työjärjestys kirkkaana mielessäni. Koko työn oli määrä alkaa tarinan tallentamisella ja jatkua siitä teorian tutkimisen kautta storyboardaukseen ja tyylinhiontaan päättyen animaticin koostamiseen. Suunnitelmani oli kirjoittaa kirjallista osiota samanaikaisesti muiden työvaiheiden kanssa ja siirtyä viimeistelyyn kun muut osat olisivat valmiit. Valitettavasti aikataulut kuitenkin muuttuivat radikaalisti kun päätinkin kesken kaiken viivästyttää työn palauttamista muutamalla kuukaudella silloisen kiireisen työtilanteen vuoksi. Tämä toi siis uuden haasteen ajankäytölle, sillä aikaa tuli huomattavasti lisää, mutta painetta luovia aikatauluja ei niinkään. Yhtäkkiä oli aikaa miettiä jokaista siirtoa tarkasti, joka vei opinäytetyön edistymiseltä paljon pois. Toimin koko opparin tekemisen ajan freelancerina, joka käytännössä tarkoitti sitä, että tein työtä eteenpäin aina toimeksiantojen välissä. Välillä työ eteni hyvin ja sain paljon aikaiseksi, mutta useiden viikkojen tauot palkkatyön vuoksi olivat haastavia. Työn fokus oli kateissa pariinkin otteeseen. Onneksi omaan sen verran sinniä, että sain kuin sainkin työskentelyn sujumaan tekemällä ajankäytön suunnitelman uusiksi pariin otteeseen.

Minulla oli alusta saakka selvää, että haluan lähestyä työtäni visuaalisista lähtökohdista. Tarinalla on suuri merkitys, mutta halusin alun alkaen, että työni myös näyttää hyvältä. Aluksi piirsin paljon käsin ja koneella yrittäen löytää tyylin joka todella sopisi tarinaan.

Olin ajatellut työstää työosaa ja kirjallista osuutta rinnakkain, mutta alkuun kirjoitus-
hanat olivat tukossa. Päätin antaa itselleni aikaa kirjoittamisen kanssa ja tehdä sen kun
fiilis on oikea. Tein kuitenkin koko työskentelyn ajan lähdekirjallisuuden läpikäymistä
ja pieniä kirjallisia merkintöjä, jotta kirjoittamisen alettua en aloittaisi nollasta. Tämä
päätös toimi kohdallani todella hyvin, sillä kun sain itseni sisään kirjoittamiseen tuli
tekstiä kuin itsestään. Loppujen lopuksi huomasin, että suuntaa-antava tuotantosu-
unnitelma toimi minun kohdallani ja tilanteessani paremmin kuin tiukat aikataulut ja
tavoitteet.



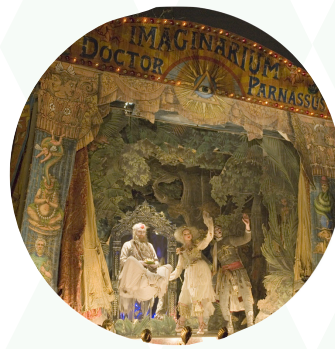
6.2 Tyyllivalinta, referenssit

Minulle oli heti alussa selvää, että työni pitää näyttää hyvältä. Animaatio, jonka tulen myöhemmin tekemään animaticin pohjalta täytyy kutkuttaa katsojan näköhermoja värikkyydellään ja iloisuudellaan. Nämä olivat lähtökohdat työni tyylin hakemisessa.

Aloitin tyyllivalinnan katsomalla isoin liudan animaatioita ja lastenohjelmia. Koska tarinani on lapsen kertoma ja lopullinen animaatio on suunnattu lapsille oli selvää, että kovinkaan synkkä tyyli ei tule kyseeseen. Olen aina ollut Itä-Eurooppalaisen tummanpuhuvan animaatiotyylin suuri ihailija ja halusin samaa fiilistä myös omaan työhöni ilman, että lapsenomaisuus kuitenkaan kärsisi. Suurin innoittajani tästä tyyllilajista on eittämättä Krtek, Myyrä, jonka tyyli yhdistää kevyttä ja herkkyttä voimakkaisiin kontrasteihin. Krtekin maailman lumoavuus löytyy piirteillä piirretyistä taustoista, joiden yksityiskohdat hivelevät katsojan silmää ja hahmoista, jotka ovat yksinkertaisia todella ilmaisuvoimaisia.



Walz with Basir



The Imaginarium of Doctor Parnassus

Päätös luoda animaationi maailma 2,5 ulotteiseksi tuli nähtyäni Terry Gilliamin The Imaginarium of Doctor Parnassus elokuvan. Tässä elokuvassa liikkuvan teatterin lavalle oli rakennettu kaksiulotteisista rekvisiitoista ihmeellinen ja puoleensavetävä maailma, johon oli mahdollista eksyä. Minulla on aina ollut kiinnostus nukketatteria kohtaan, joten erästä mainoslausesta lainatakseni, “siitä se ajatus sitten lähti”.

Täytyy mainita, että sain innoitusta myös Ari Folmanin animaatioelokuvasta Walz with Basir, jonka maailma on suurimmalta osin kaksiulotteinen, mutta jossa kolmiulotteisuutta on käytetty nerokkaasti tehokeinona. Walz with Basir on upea, synkkä ja voimakas, mutta juuri näistä syistä sen vaikutus opinnäytetyössäni jää lähinnä henkiselle tasolle.

Huomasin myös ensimmäisiä piirustuksia tehdessäni, että pitkäaikaisen suosikkini Tove Janssonin piirtämien Muumi-sarjakuvien tyylin vaikutukset oli töistäni löydettävissä. Halusin kuitenkin luoda yksinkertaisemman ja iloisemman maailman, joten Janssonin vaikutus hioutui pois työn edetessä.



Muumi



Krtek, Myyrä

6.3 2,5D-animaatio

Kaksi ja puoli ulotteinen animaatio eli 2,5D-animaatio, jonka periaate on se, että kuvat (hahmot, taustat ym.) on aseteltu kolmiulotteisuuden mahdollistavaan pohjaan niin, että illuusio kolmiulotteisuudesta syntyy. Adoben After Effectsissä on tällaisen suoraan mahdollistava toiminto, minkä avulla palaset saadaan aseteltua eri tasoihin; lähelle, kauas, sivulle, ylös ja niin edelleen, niin että vaikutelma syntyy. Kameran liikkeillä ja valaisulla vaikutelmaa pystyy tehostamaan hyvinkin pitkälle. Omassa työssäni on pyrkimys nukketheateri-vaikutelmaan, jolloin hahmojen kaksiulotteisuuden näkyminen on vain toivottavaa. Kameraliikkeet eivät perinteisessä nukketheaterissa ole mahdollisia, mutta omassa työssäni olen ottanut taiteellisen vapauden lisätä joihinkin kohtauksiin zoomia monipuolisuuden ja tarinan mielenkiinnon lisäämiseksi.

Mahdollisesti tunnetuin 2,5D-animaatio on ABC:n tuottama Desperate Housewivesin alkutekstit. Tässä esimerkissä kaksiulotteisuus todellakin näkyy kun objektit pyörivät kolmiulotteisessa tilassa. Sain myös inspiraatiota Anima Boutiquen Heinzille tekemästä mainosvideosta, missä on animoitu pop-up-kuvakirja, joka tietysti on yksinkertaisuudessaan se, mitä 2,5D on. Video on tehty pääosin 3D:nä, mutta siihen on luotu kaksiulotteisuuden tuntu.



Desperate Housewives



Anima Boutique: Heinz-mainos

6.4 Työvälineiden valinta

Työvälineiden valinnan kanssa ei tarvinnut kauaa miettiä. Alusta alkaen oli selvää, että haluan piirtää kaiken aluksi käsin saaden paremman tuntuman työhön ja sen maailmaan. Mietin jossain vaiheessa myös sitä, että piirtäisin kaikki animaticini hahmot ja taustat kokonaan käsin hakien enemmän Tove Janssonin piirtäminen teosten tunnelmaa. Tulin kuitenkin siihen tulokseen, että haluan työhöni pehmeyttä, joten lopullisen animaation piirrän koneella. Animaticini visuaalit piirsin puhtaaksi skannatuista kuvista Photoshopin ja piirustuspöydän avulla. Storyboardinkin piirsin ensin käsin lyijykynällä, tussasin, skannasin ja väritin Photoshopissa.

Adoben After Effects oli luonnollinen valinta animaticin koostoon, sillä ohjelmassa on mahdollista luoda kolmiulotteinen pohja kaksiulotteisilla elementeillä. Toisin sanoen se mahdollistaa 2,5D-animaation tekemisen. Ohjelma on minulle tuttu jo aikaisemmista projekteistani, joten sen käyttö oli tältäkin osin erittäin luonnollista.



6.5 Käsikirjoitus

Halusin, että lapsen mielikuvitus on nähtävissä myös lopputuotteessa, joten lähtökohtana käsikirjoitukselle oli uskollisuus alkuperäistä tarinaa kohtaan. Auttaakseni storyboarding-vaihetta päätin jakaa käsikirjoituksen selkeisiin erillisiin kuviin. Tämä auttoi myös alkuperäisen tarinan jakamisessa kohtauksien oikeisiin kohtiin.

TUNNELMA JA VÄRIT ILOISIA.

1. Laajakuvaa metsäisestä ja vuorisesta maisemasta, missä tarina tapahtuu.

Kuva tiivistyy aavistuksen.

Kertoja: Olipa kerran monta velhoa.

2. Velhot esittäytyvät metsämaisemassa hyppäämällä kuvan editse piilosta piiloon.

Kertoja: Heidän nimensä olivat nimittäin Tuli, Salama ja Jää.

3. Velhot kävelevät metsämaiseman halki. Tiiviimpi kuva laajenee näyttäen maiseman missä velhot tekevät matkaansa.

Kertoja: Eräänä päivänä kaikki velhot lähtivät matkaan spagettivuorille.

4. Velhot kävelevät maisemassa ja pysähtyvät yhtäkkiä säikähtäneinä keskelle kuvaa.

Kertoja: Sitten yhtäkkiä he näkivät jotain mustia hahmoja.

VÄRIT JA TUNNELMA SYNKKENEVÄT.

5. Kolme määrittelemätöntä mustaa hahmoa kaukaisuudessa keskellä metsää. Kuva tiivistyy hieman.

6. Kolme velhoa levittelevät hämmentyneinä käsiään.

Kertoja: He eivät tiedäneet mitä ne olivat, mutta luulivat että siellä olisi jotain puuäijjiä.

7. Kolme uhkaavaa hahmoa näkyvät nyt selvästi. Kuva tiivistyy hieman.

Kertoja: Ja puuäijä siellä olikin, joilla oli kepit.

8. Puuäijät lähtevät hyökkäämään raivoisasti kohti velhoja heilutellen keppejään

Kertoja: Ja sitten tapahtui yksi juttu, he alkoivat taistelemaan.

9. Velhot vastaavat hyökkäykseen juoksemalla kohti ja hyppäämällä velho-hyökkäykseen jokaisen omat aseet valmiina.

10. Ensimmäisenä velhoista iskemään pääsee Tuli, joka lataa täyslaidallisen aseenaan käyttämänsä tulta kohti puuäijää, joka syttyy tuleen.

11. Seuraavana hyökkäämään loikkaa Jää, joka tulittaa hämmentynyttä ja vihaista puuäijää jääpuikoillaan. (Eri puuäijä kuin Tulen tuhoama).

12. Salama on juuri loikkaamassa hyökkäykseen kun saa kolauksen päähänsä puuäijän kepeistä. Velho tipahtaa maahan. Kaikki pimenee, taistelun ääniä, jotka vaimenevat hiljalleen.

Kertoja: Kun ensimmäinen puuäijä oli lyönyt yhtä velhoa kaikki pimeni.

VÄRIT PALAAVAT ILOISEMMIKSI JA LATAUS LAUKEAA.

13. Velhot seisovat maassa makaavien kuolleiden puuäijien luona ja katselevat toisiaan tyytyväisinä ja lähtevät kävelemään kohti päämääräänsä.

Kertoja: Sitten kun velhot olivat saaneet puuäijät kuolemaan..

14. Velhot istuvat spagettivuorella tyytyväisinä suut täynnä herkullista spagettia.

Kertoja: ...he pääsivät spagettivuorille ja söivät siellä kyllikseen ja päättivät aina tulla spagettivuorille takaisin.





7. TUOTANTO

7.1 Hahmosuunnittelu ja taustat

Animaatiooni kuuluu kuusi hahmoa, velhot Tuli, Salama ja Jää, sekä tarkemmin määrittelemättömät puu-ukot. Minulla oli melkein heti päässäni kuva siitä, miltä puu-ukot keppeineen tulisivat näyttämään, mutta velhojen hahmojen kanssa oli enemmän tekemistä. Oli pitkäkoipista, laihaa, lyhyttä, parrattonta ja hatutonta ennen kuin piirsin miltein vahingossa juuri sellaisen hahmon kuin halusin. Hahmoista syntyi lyhyitä, paksuja, parrakkaita ja viiksekkäitä pieniä ukkeleita. Tehdäkseni kolmesta velhosta toisensa näköisiä, mutta kuitenkin yksilöitä loin niille jokaiselle oman värin; Tuli on oranssi, Salama on keltainen ja Jää sininen. Väriä lukuunottamatta ne ovat kuitenkin paljolti samannäköisiä keskenään. Hahmoja suunnitellessa oli tärkeää ottaa huomioon, että tarinani pitää sisällään taistelukohtauksen, joten asianmukaiset taisteluvoimat täytyi sisällyttää hahmoon. Päädyin tässäkin kohtaa olemaan uskollinen tarinan kertojalle, joten Jää ampuu jääpuikkoja, Tuli tulta ja Salama salamoita.

Tehdäkseni eron hyvän ja pahan välille loin puu-ukoista suloisten velhojen vastakohtia. Teräviä kulmia ja harottavia oksantynkiä sisältävät puu-ukot ovat puunrunkoja, joilla on oksamaiset raajat ja ilkeä staattinen ilme. Halusin tehdä puu-ukoista toisistaan ulkoisesti erottumattomia, kolme yhtä pelottavaa, tasavahvaa pahista.



Kun olin itse tyytyväinen hahmoihini hyväksytyin luonnokset vielä tarinan kertojalla, Lassella. Ainoa muutos ja kritiikki oli se, etten ollut piirtänyt velhoille viittoja. Kyllähän velholla viitta pitää olla, joten pieni lisäys hahmoihin oli paikallaan. Pienen muutoksen jälkeen olimme molemmat tyytyväisiä luomiini hahmoihin.

Taustojen kanssa oli selvää, että tarina sijoittuu metsään, missä kolme velhoa tekevät matkaansa kohti päämääräänsä Spagettivuoria. Piirsin paljon erilaisia ja eri tyyliä metsämaisemia ennen kuin hahmoihin sopiva tyyli oli kohdillaan. Taustoja piirtäessä ja määriteltessä täytyi koko ajan muistaa, että työskennellään 2,5 ulotteisessa maailmassa ja elementtien täytyy olla erillisiä vaikutelman luomiseksi.

(Katso liite 2.)



7.2 Storyboard

Käsikirjoituksen valmistuttua tein sen pohjalta storyboardin eli kuvakäsikirjoituksen. Storyboardin avulla sain kuvakulmat, rajaukset ja kohtaukset näkyviksi ja pääsin viilaamaan niitä tarkemmin. Storyboardin merkitys on animaatiota tehdessä suurempi kuin tavallisessa elokuvissa, joissa uusia kuvakulmia ja kameraliikkeitä voidaan kokeilla vielä kuvausvaiheessakin. On kuitenkin elokuvaohjaajia, jotka arvottavat storyboardauksen hyvin korkealle. Esimerkiksi Alfred Hitchcock oli henkilökohtaisesti mukana tekemässä kuvakäsikirjoituksia varmistaakseen, että hän saisi kunnian myös elokuviansa visuaalisesta ilmeestä. Hitchcock tiedetään sanoneen, että hänen elokuvansa olivat valmiita ennen kuin niitä edes kuvattiin tai leikattiin, viitaten tällä erinomaisiin kuvakäsikirjoituksiin. (Katz, 1991)

Animaatiota tehtäessä storyboardin merkitystä ei voi liikaa korostaa. Animaation tekeminen on lähtökohtaisesti todella kallista, joten lopputuotetta, animaatiota, tehtäessä kokeileminen ja muutosten tekeminen voi käydä budjetille kohtalokkaaksi. Storyboardin kuvien yksityiskohtaisuus ja lopullisen ilmeen saaminen piirrustuksiin ei ole niin olennaista kuin kameraliikkeiden ja tapahtumien kuvaaminen. (Patmore, 2003).



Lähdin työstämään tarinaani storyboardia avoimin ja kokeilevin filiksini. Piirsin ensimmäisen version storyboardistani nopeasti ajatellen, että se tuskin on millään tavalla sitä mitä lopullisesti haluan. Pyöriteltyäni elementtejä muutamia kertoja huomasin kuitenkin palaavani ensimmäiseen versiooni uudelleen ja uudelleen, se oli alunalkaen ollutkin juuri sellainen kuin halusin. Olin kuitenkin tehnyt sen niin vauhdilla, että puhtaaksi piirtäminen oli paikallaan, onneksi, sillä tässä vaiheessa keksin lisätä kuvaan kehykset, kuin verhot nukketeatterissa. Tämä toi työhön lisää syvyyttä ja vahvisti 2,5 ulotteisen maailman tuntua.

(Katso liite 1.)

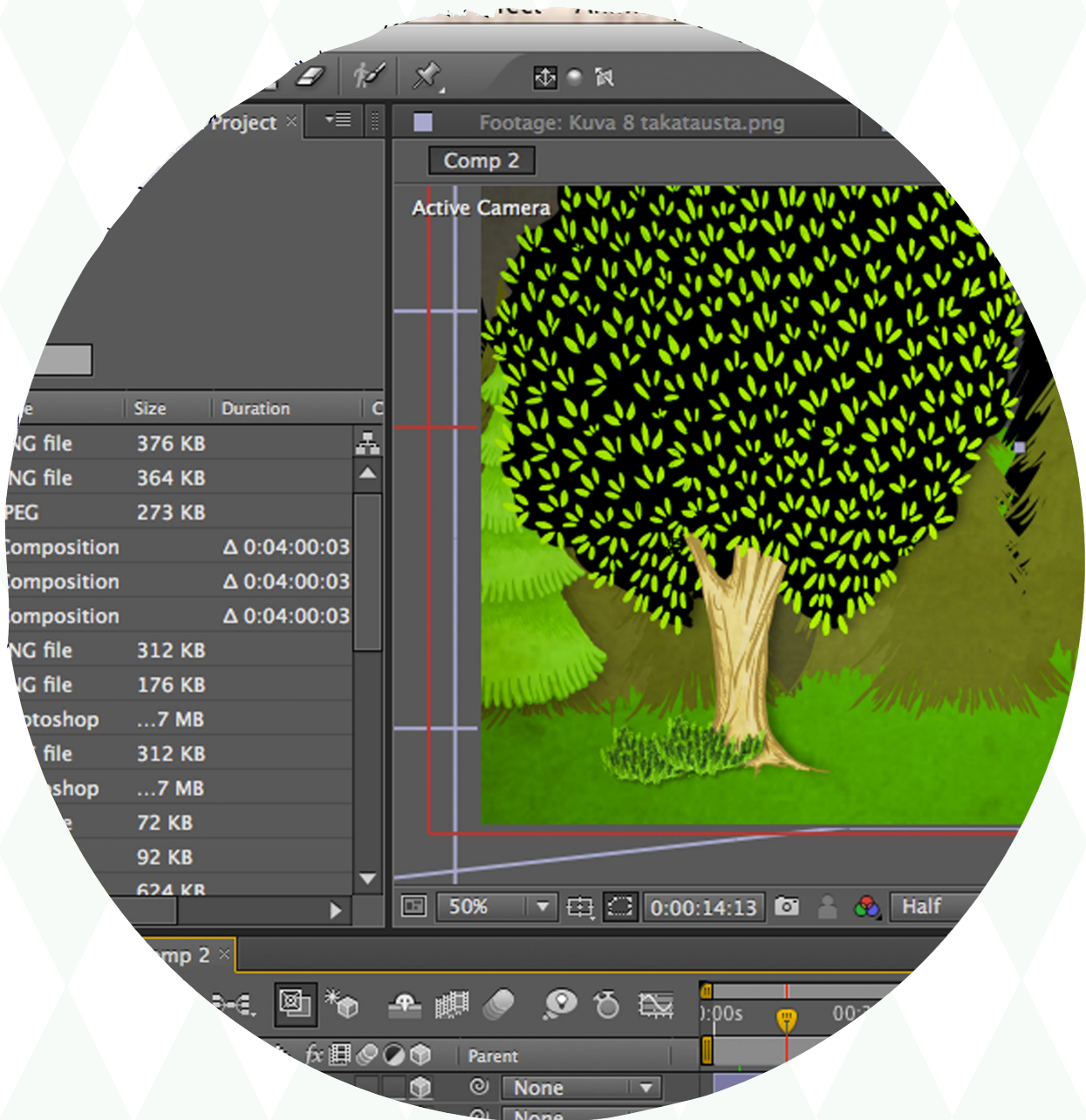


7.3 Animatic

Animatic on kuväkäsikirjoituksen tekemistä eläväksi, tästä työvaiheesta on huomattavasti apua lopullisen animaation tekemisessä. Yksinkertaisimmillaan animatic voi koostua peräkkäisistä storyboardista irroitetuista kuvista, joiden avulla määritellään lopullisten kuvien kesto, tarkat kuvakulmat ja kameran liikkeet ja voidaan tarkastaa, että kerronta on kuvallisesti sujuvaa. (Patmore, 2003) Jos lopputuotteessa on puhetta tai muuta olennaista ääntä tulee se kuulua myös animaticissa kuvien keston määrittelemiseksi. Animaticia työstetään lopputuote mielessä, sillä kuten jo aikaisemmassa luvussa kerroin, animaation tekeminen on kallista, editointi animatic-vaiheessa on huomattavasti edullisempää kuin lopullisen tuotteen kohdalla. Animatic on siis yksi tärkeimmistä ja olennaisimmista työvaiheista animaatiota tehdessä. Omassa työssäni animaticin arvo korostuu entisestään sen ollessa opinnäytetyöni lopputuote.

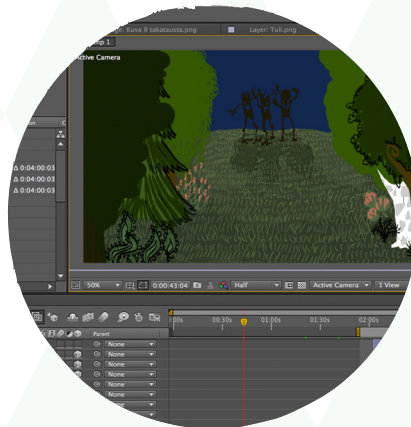
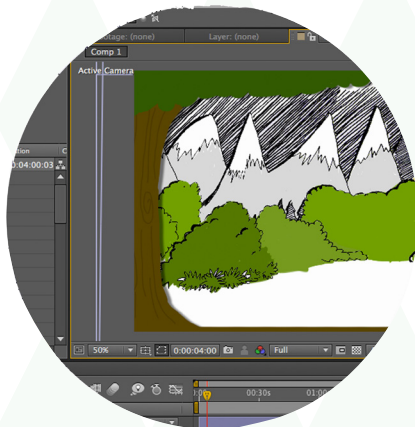
Ennen kuin olin valmis tuomaan storyboardini After Effectsiin ensimmäistä animatic-kokeilua varten oli minun käytettävä jokainen kuva Photoshopissa eri elementtien toisistaan irrottamiseksi. Tämä vaihe oli hidas sillä päädyin myös värittämään osia kuvista saadakseni osaset kunnolla erottumaan toisistaan. Kun erotteluvaihe oli valmis, toin kaikki elementit erikseen After Effectsiin, jossa aloin työstämään animaticiani.





Minulle oli selvää jo alussa, että rakennan myös animaticini 2,5 ulotteiseen maailmaan saadakseni todellisen tiedon tarvittavista elementeistä lopulliseen myöhemmin tehtävään animaatioon. Tämä oli hyvä päätös, sillä huomasin joissain kuvissa sellaisia puutteita, että jouduin piirtämään ne kokonaan uudelleen. Kun kaikki kuvat olivat haluamani näköisiä ja toimivia kolmiulotteisella pohjalla lähdin, lisäämään kuviin liikettä.

Liikkeen tullessa mukaan työskentelyyn huomasin, että olin mielikuvitellut useita kohtauksia huomattavasti pidemmiksi kuin ne sujuvan kerronnan kannalta oli mahdollista toteuttaa. Tämä toisaalta lisäsi tarinan intensiteettiä, mutta vähensi animaticin pituutta. Mitä hahmojen liikkumiseen tulee, huomasin, että olin ajatellut animaticiani enemmän animaation kannalta ja liikkeet olivat täten turhan monimutkaisia. Päädyin siivoamaan liikemaailmaa ja jättämään olennaisen, sillä muuten lopputulos olisi ollut sekava hahmojen kuitenkin ollessa staattisia. Yksinkertainen oli tässä kohtaa huomattavasti kauniimpaa ja havainnollistavampaa kuin monimutkainen.





8. YHTEENVETO

Idean tästä työstä saatuani pohdin pitkään sitä, että onko lapsen kanssa työskentely liian riskialtista ja uskallanko lähteä pohtimaan aihetta joka on vain pintaraapaisulta minulle tuttu. Työni tutkimuksen perusteella voi todeta, että 5-vuotias lapsi käyttää tarinankerronnassaan aristoteleellisen kerronnan elementtejä. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että tarkastelussa on vain yksi lapsi.

Koin todella antoisana uppoutumista syvälle dramaturgian maailmaan ja nautin lukea erilaisia kirjoituksia taidekasvatuksesta. Olen aikaisemmin harkinnut taidekasvatuksen opintoja, joten tämä työ oli jollain tavalla ensimmäinen askel siihen suuntaan. Asia mikä yllätti minut todella oli se miten vähän opinnäytetyöni aiheesta on kirjoitettu. Lähteitä oli todella vaikea löytää ja päädyinkin lainaamaan aimo kasan kirjoja ennen kuin koin saaneeni tarpeeksi tietoa aiheesta. Olen tyytyväinen, että uskoin itseäni sillä kukapa tietää vaikka laajennan aihetta ihan graduun saakka.

Ajankäytön tietynlainen rajattomuus antoi minulle mahdollisuuden kokeilla paljon eri tyylejä ja etsiä juuri tähän työhön sopivaa visuaalista maailmaa. Tämä oli sekä hyvä, että huono asia. Hyvä siinä, että sain luotua juuri sitä mitä halusin, mutta huono siinä, että oikeiden päätösten tekeminen kesti mielestäni liian pitkään. Työ olisi voinut olla valmis paljon aikaisemminkin jos olisin asettanut itselleni tiukemmat rajat ajankäytön kanssa. Olen kuitenkin todella tyytyväinen lopputulokseeni ja siihen, että työ on valmis ajallaan. Kaikesta huolimatta työ soljui eteenpäin mukavasti eikä kovinkaan suurta määrää kyyneleitä vuodatettu työskentelyn aikana. Kaikenkaikkiaan voisi sanoa, että tätä työtä oli todella mukava tehdä!





7. LÄHTEET

VIRTANEN, MARJAANA: Kehittykö tarinankerronta viidennestä kuudenteen ikävuoteen? Pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto, Psykologian laitos 2007.

HILTUNEN ARI: Aristoteles Hollywoodissa: Menestystarinan anatomia. Hanki ja jää. Helsinki: Gaudeamus 1999.

VARTO JUHA, SAARNIVAARA MARJATTA & TERVAHATTU HEIKKI (toim.): Kohtaamisia taiteen ja tutkimisen maastoissa. Hamina: Akatiimi Oy 2003.

INKERI SAVA: Luovuudesta, taiteesta ja visuaalisesta kulttuurista, PS-kustannus 2004.

SURAKKA TARJA: Lapsi keksii maailman uudelleen - Taide varhaiskasvatuksessa, Suomen Kuntaliitto 1994.

VAKKURI KAI: Leikki ja luovuus, Näin lisäät luovuutta leikin avulla, BSV Kirja 1999.

ARISTOTELES IX: Retoriikka, Runousoppi. Selitykset laatinut Juha Sihvola, Gaudeamus 1997.

ARISTOTELES: Runousoppi, Pentti Saarikoski, Otava 1967

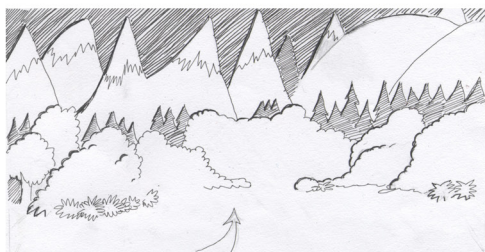
HÄNNINEN VILMA: Sisäinen tarina, elämä ja muutos. Akateeminen väitöskirja, Tampereen yliopisto, sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos 2000.

CHRIS PATMORE, The Complete Animation Course, Thames & Hudson 2003.

STEVEN D. KATZ, Shot by shot, Michael Wiese 1991

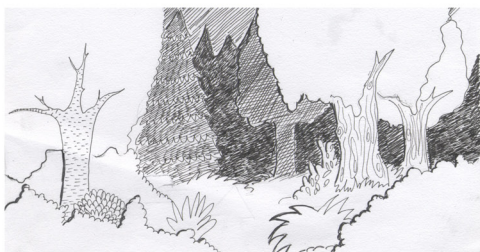


Liite 1. Storyboard



1. Vuorimaisema (laajakuva)

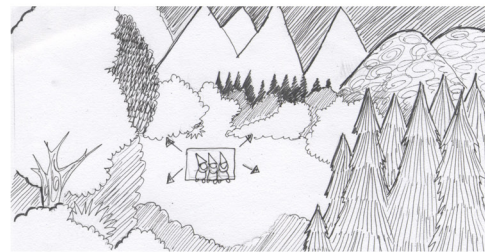
-Kevyt zoom



2. Metsämaisema (yleiskuva)

-Kevyt zoom

-Velhot esittäytyvät hyppäämällä kuvan editse piilosta piiloon



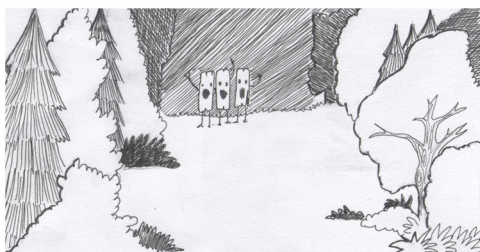
3. Metsämaisema (kokokuva->laajakuva)

-Velho kävelevät maiseman halki



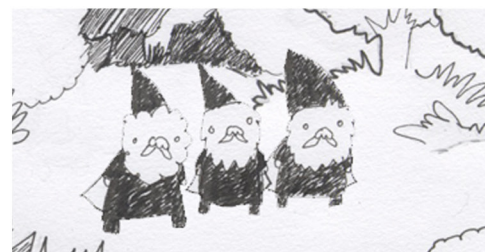
4. Metsä (yleiskuva)

-Velhot kävelevär maisemassa ja pysähtyvät äkisti.



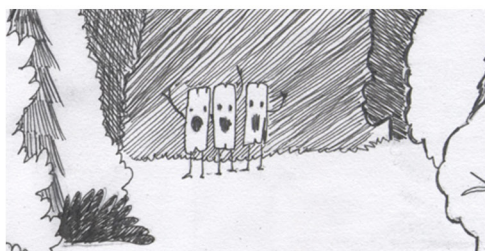
5. Metsämaisema (yleiskuva)

-Kolme määrittelemätöntä uhkaavaa hahmoa kaukaisuudessa.



6. Metsämaisema (kokokuva)

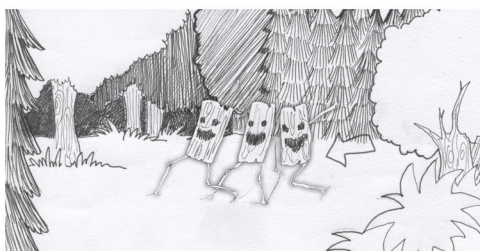
-Velhot levittelevät hämmentyneinä käsiään.



7. Metsä (laaja kokokuva)

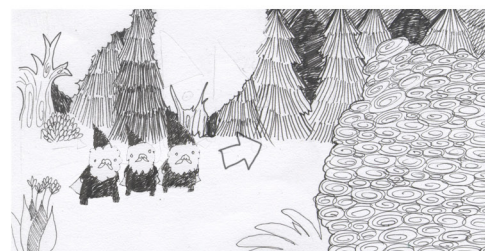
-Kevyt zoom

-Hahmot näkyvät paremmin. Ny ne on tunnistettavissa puuajiksi.



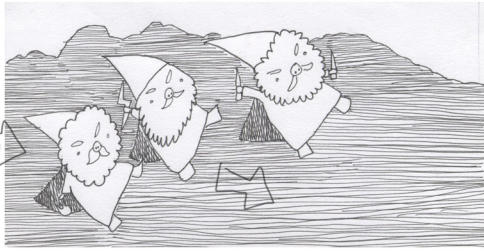
8. Metsämaisema (yleiskuva)

-Puuajijat lähtevät hyökkäykseen juoksemalla vasemmalta oikealle.

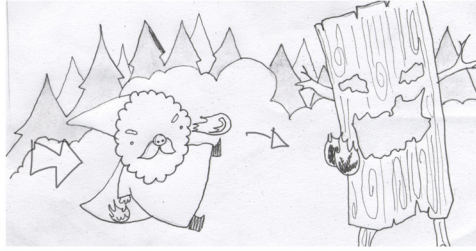


9. Metsämaisema (yleiskuva)

-Velho vastaavat hyökkäykseen lähtemällä juoksemaan oikealta vasemmalle.



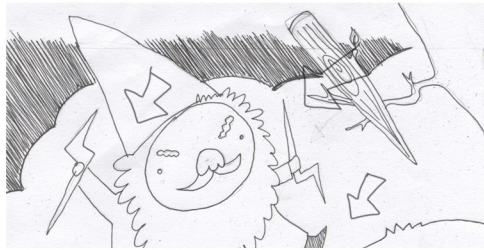
10. "Nopea" tausta (kokokuva)
-Velhot loikkaavat hyökkäykseen.



2. Metsämaisema (laaja puolikuva)
-Tuli-velho loikkaa hyökkäykseen ja ampuu tulia kohti puuäijää.



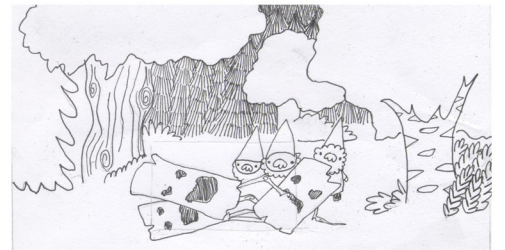
3. Metsämaisema (kokokuva)
-Jää-velho loikkaa kohti puuäijää ampuen jääpuikkojaan.



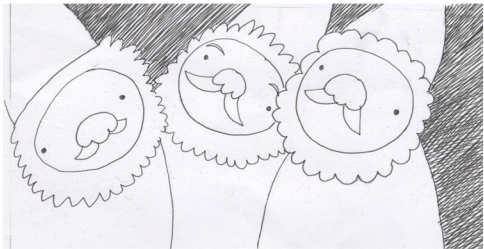
4. (lähikuva)
-Salama-velho saa osuman puuäijän kepestä ja vaipuu maahan.



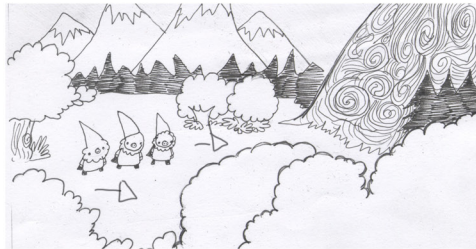
5. Fade to black
-Vaimeita taistelun ääniä.



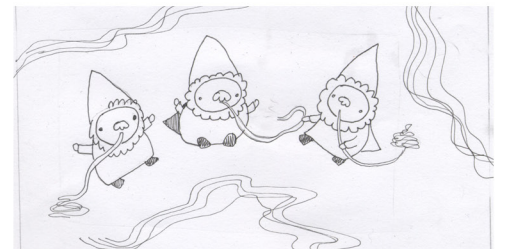
6. Metsämaisema (kokokuva)
-Velhot seisovat kuolleiden puuäijien luona hämmentyneinä.



7. (lähikuva)
-Velhot katsovat toisiaan nyökkäillen ja päättävät jatkaa matkaa.

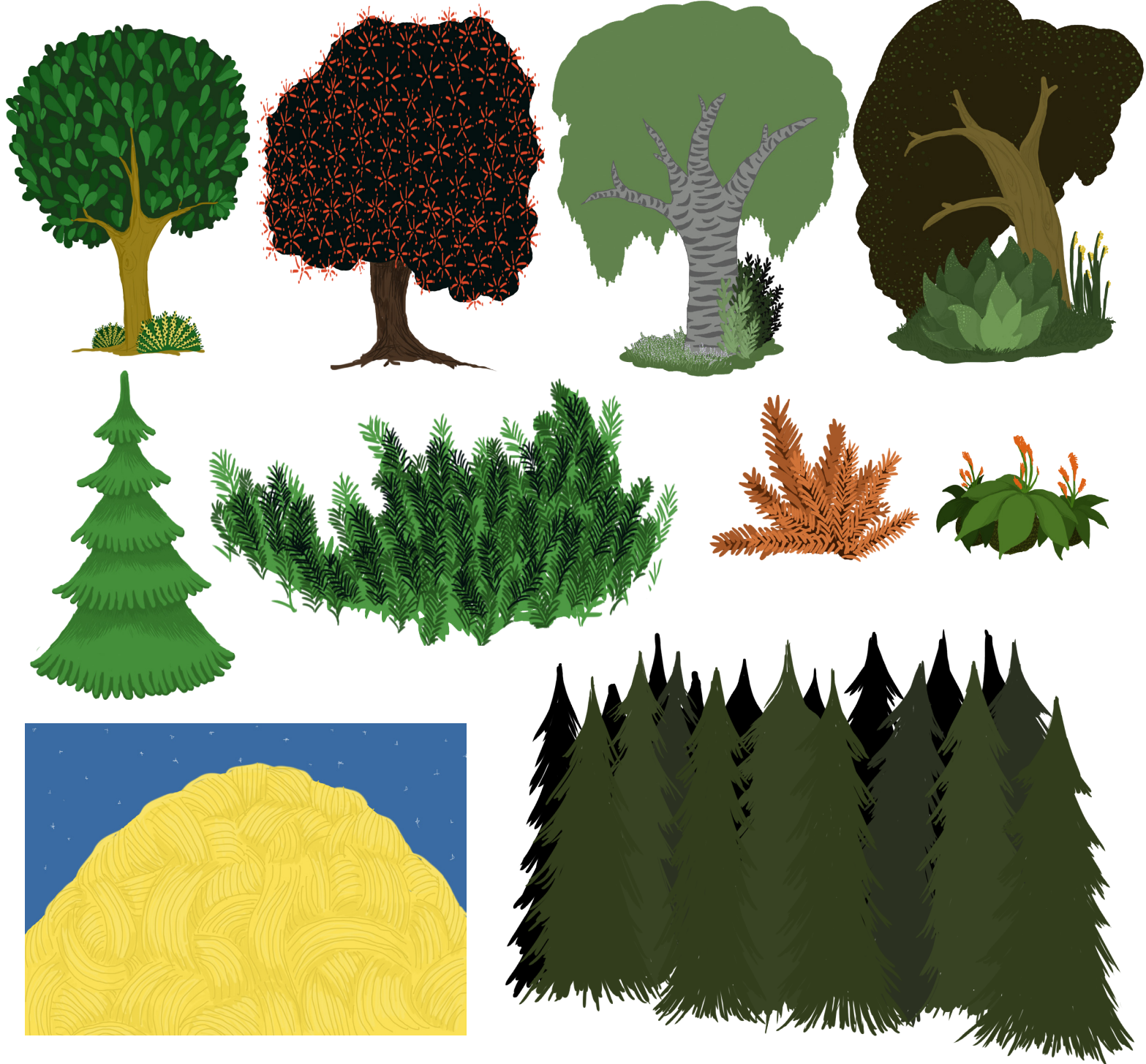


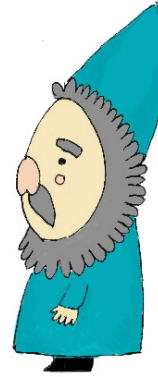
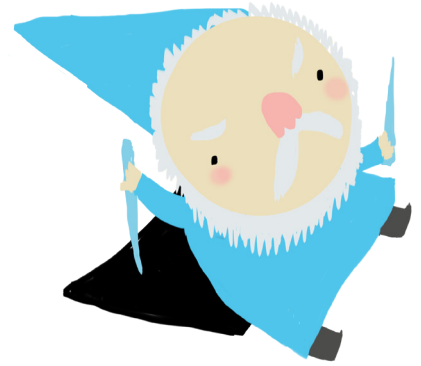
8. Metsämaisema (yleiskuva)
-Velhot kävelevät maiseman halki, taustalla näkyy Spagettivuori.



9. Spagettia (kokokuva)
-Velhot mussuttavat tyytyväisenä spagettia.

Liite 2. Hahmot ja taustat.





KOLME
VELHOA