

Eventyret Om Enhjørningen

En sød og uskyldig enhjørning er faret vild i en farlig, fortryllet skov. De høje træstammer kaster skygger så langt øjet rækker, og enhjørningen er helt alene og meget bange.

Men hvad er det?! En mystisk tåge svæver mellem to træer og glimter spøgefuldt. Enhjørningen har gået rundt i cirkler i timevis, og har ikke set denne tåge før - så der er god sandsynlighed for at vejen gennem tågen ville være en ny én, og måske føre enhjørningen tilbage til sin flok!

Den anden vej enhjørningen har at gå er over den lunefulde flod - en sikker vej, hvis ikke enhjørningen var nødt til at svømme.

Hvis brugeren vælger at lade enhjørningen svømme over floden, opdager enhjørningen flodens magi, som giver den magiske kræfter. Enhjørningen bliver en super-enhjørning, og i stand til at finde sin flok.

Hvis brugeren lader enhjørningen gå gennem tågen, vil én af to ting ske: enten dør enhjørningen på stedet, da tågen er forbandet - eventyret slutter uden at enhjørningen finder hjem eller når sit mål; ellers får enhjørningen mulighed for at spise magiske svampe fra skovbunden, og får derved magiske kræfter til at overvinde tågen, og som gør det muligt for enhjørningen at finde sin flok.

Genre/stemning

Eventyr

Budskab

Eventyret Om Enhjørningen er en coming-of-age-historie, og enhjørningen bliver derfor nødt til at udvikle sin karakter og få nye kræfter, inden den kan vende hjem til flokken og sin nye status.

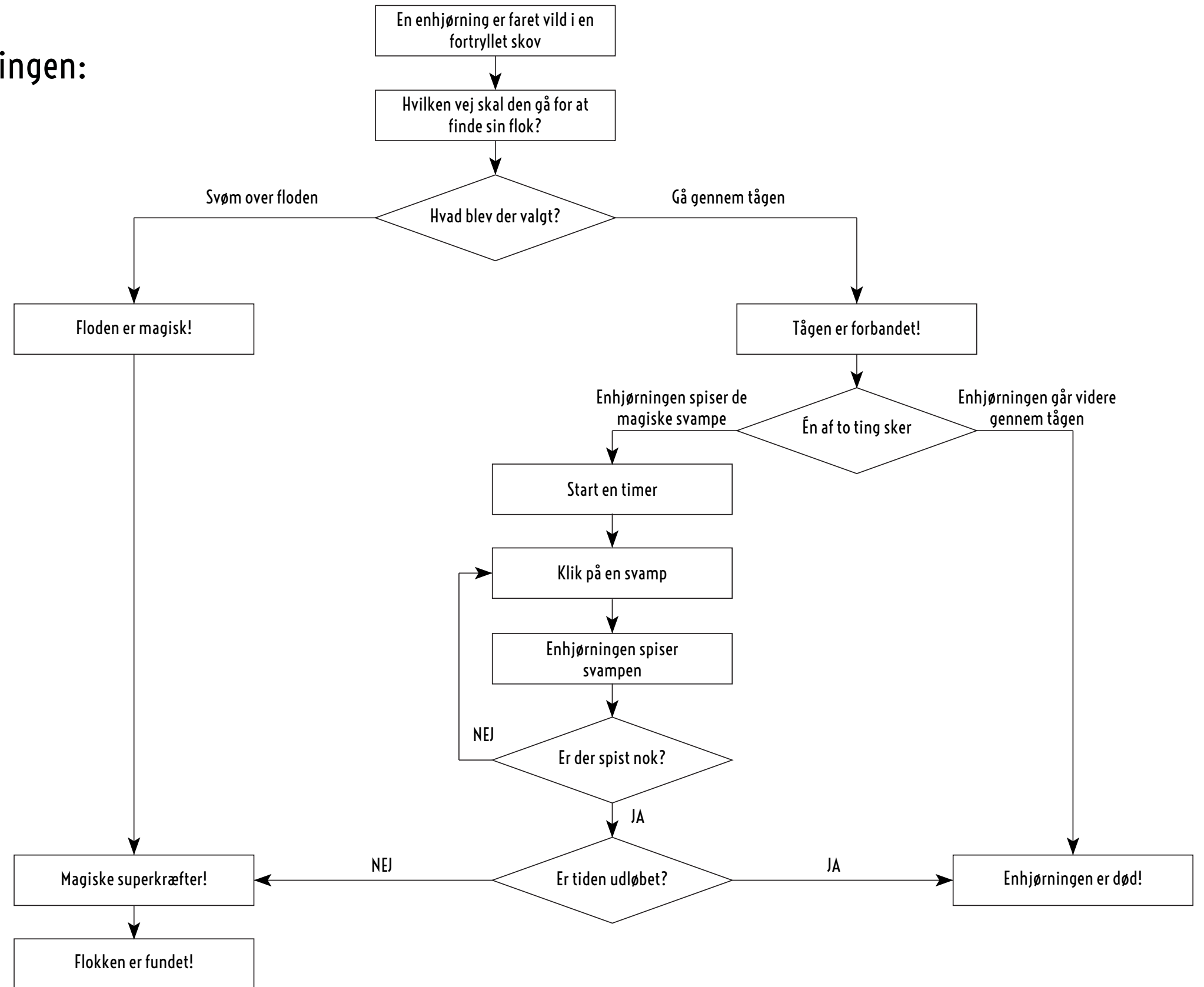
Brugeren og hovedpersonen selv tror enhjørningens opgave er at finde sin flok, men i virkeligheden er det at opnå magiske kræfter - for derefter at kunne vende hjem.

Hvordan kommer budskabet til udtryk

Enhjørningen overvinder sin umiddelbare frygt for den fortryllede skov, og kan vende hjem med nye færdigheder og en ny status.

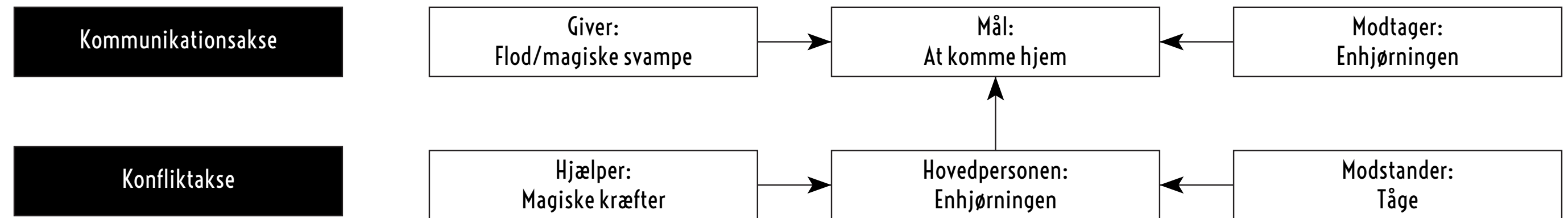
FLOWCHART

Flowchart for Eventyret Om Enhjørningen:



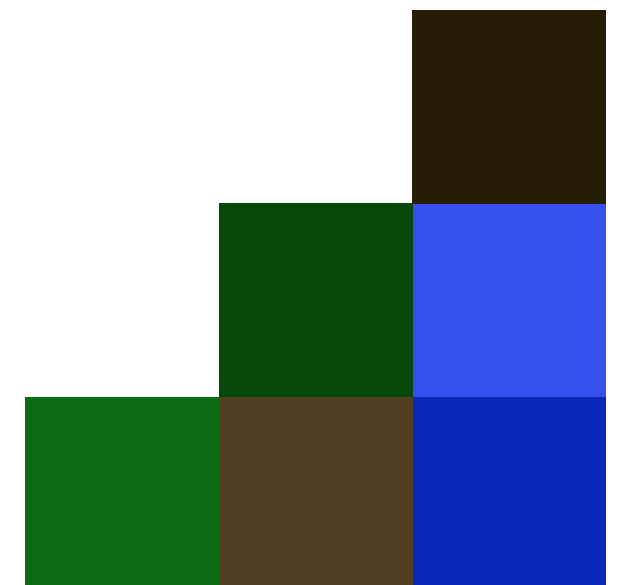
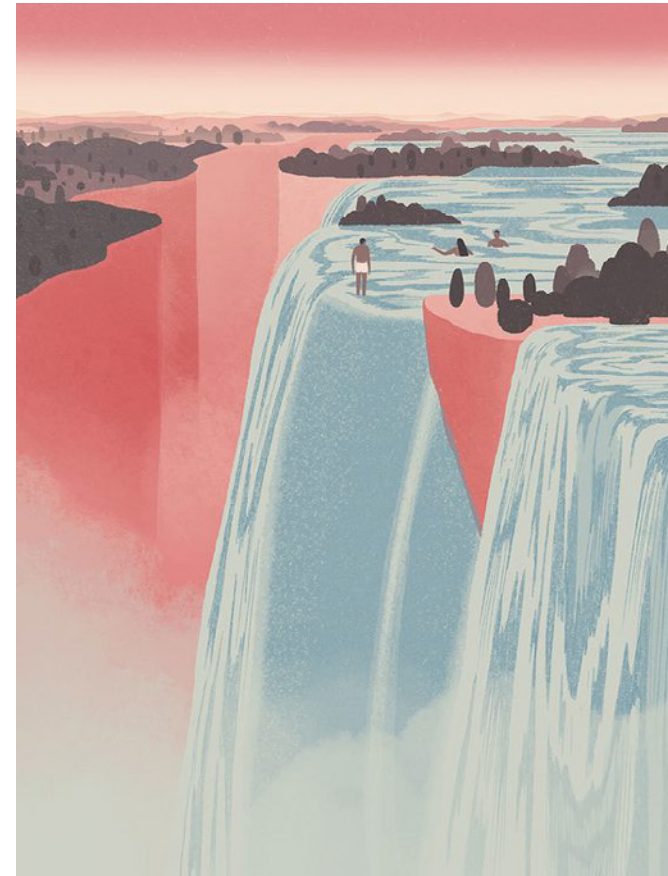
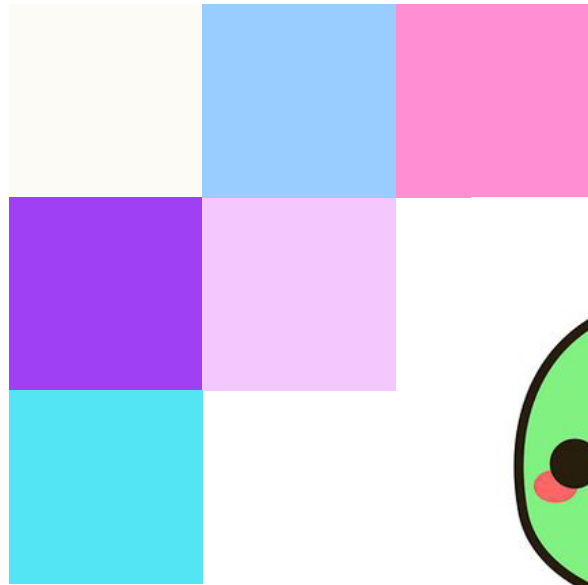
DRAMATURGI

Eventyret Om Enhjørningen i aktantmodellen:



MOODBOARD

- karakterer
- baggrund



MOODBOARD

BESKRIVELSE AF FORMER

Figurerne skal bygges op af organiske former i pastelfarver, og være i japansk kawaii-stil. De skal have små sorte pupiler for øjne som sidder tæt på en lyserød mund, formet som et stort D der ligger ned. Lemmerne skal være underdimensionerede og kroppene buttede og runde.

Baggrunden skal bestå af skovbund og træer, hvis kroner strækker sig ud af rammen, så man kun kan se stammerne. Elementerne i baggrunden skal også gerne have en tekstur eller gradient. Med sine mørke naturfarver skal baggrunden stå i stærk kontrast til de pastelfarvede figurer.

TYPOGRAFI

Jeg vil bruge typografi i kawaii-stil, så det passer til karaktererne og stemningen i animationen. Til venstre ses eksempler på skrifttyper i denne stil. Som udgangspunkt har jeg tænkt mig at bruge **WARMEST SUMMER** og Kawaii.

SPECIELLE KENDETEGN VED STILEN

'Nuttet' er et nøgleord sammen med 'elskelig'. Der bruges ofte rødmen, hvilket giver figurer i kawaii et uskyldigt og levende udtryk. Figurerne har desuden ofte øjne som udelukkende er pupiler, hvilket bidrager til deres ekstremt nuttede udtryk.

STILEN FREMHÆVER MIN IDÉ VED

At understrege hovedpersonens uskyldighed og 'likeability'. Kawaii passer desuden godt til enhjørningen som nuttet eventyrfigur.

STILEN PASSER TIL GENREN VED

At være eventyrlig på den måde, at alt i kawaii kan 'animeres', altså besjæles. Objekter kan få liv og personlighed og have øjne, mund, arme og ben.

TYPOGRAFI typografi	TYPOGRAFI typografi	TYPOGRAFI typografi
TYPOGRAFI typografi	typografi typografi	TYPOGRAFI typografi
TYPOGRAFI typografi	Eksempler på skrifttyper i kawaii-stil	