



Poika ja peikot

Mikko Laaksonen

Poikaja peikot

Mikko Laaksonen 2007

Lahden ammattikorkeakoulu, Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto

Tiivistelmä

Poika ja Peikot on 2 minuuttia pitkä audiovisuaalinen fiktiivinen lyhytelokuva. Se kertoo kymmenvuotiaasta pojasta, joka harrastaa jalkapalloilua.

Poika on yksin leikkipuistossa, jossa on kivisiä peikkoja. Pojalla ei ole pelikavereita, joten hän syöttää pallon yhdelle kivisistä peikoista. Peikko ei kuitenkaan syötä palloa takaisin pojalle. Poika harmistuu, ja päättää jalkapallon pelaamisen sijasta mennäkin keinumaa. Lopulta pojan toive kuitenkin toteutuu, ja hän onnistuu mielikuvituksensa avulla voittamaan jalkapallo-ottelun.

Abstract

Poika ja Peikot (The Boy and the Trolls) is a 2 minute long audio-visual fictional short movie. It tells a story about a ten year old boy who likes to play football.

The boy is alone in a urban playground. In the playground there are also trolls made of stone. The boy has nobody to play football with, so he passes the ball to one of the trolls. The troll doesn't react, so the boy decides to go swinging instead. Finally, thanks to his imagination, the boy gets to play football and manages to win the match.

Sisällysluettelo

1. Johdanto

- 1.1 Aihe ja idea
- 1.2 Tavoitteet

2. Tarina

3. Käsikirjoitus

- 3.1 Idean kehittäminen
- 3.2 Käsikirjoituksen hienosäätö
- 3.3 Käsikirjoituksen dramaturgia
- 3.4 Storyboard

4. Tyyli ja miljö

- 4.1 Lyhytelokuvan tyyli
- 4.2 Miljö

5. Hahmot

- 5.1 Poika
- 5.2 Peikot

6. Kerrontapa ja leikkaukset

7. Äänet

8. Työvälineiden valinta

- 8.1 Työskentely Adobe After Effectsillä
- 8.2 Työskentely Mayalla

9. Johtopäätökset

10. Lähdeluettelo

11. *Poika ja Peikot* DVD

1. Johdanto

1.1 Aihe ja idea

Poika ja Peikot on opinnäytetyöni Lahden ammatti-korkeakoulun Muotoiluinstituutin viestinnän koulutus-ohjelman multimediatuotannon pääaineessa.

Poika ja Peikot on audiovisuaalinen tarina, ja työhön liittyy myös saman niminen kirjallinen osa.

1.2 Tavoitteet

Olen pyrkinyt osoittamaan työssäni opiskeluissani oppimiani ammatillisia taitoja digitaalisen tarinan kerronnassa. Tavoitteenani on esittää nämä taidot *Poika ja Peikot* –lyhytelokuvalla ja taustoittaa työni vaiheita kirjallisessa osassa.

Tavoitteenani on esittää *Poika ja Peikot* –lyhytelokuvan avulla hallitsevani multimEDIATEOKSEN tuotannon eri vaiheet. Tämä pitää sisällään idean kehittelyn ja käsikirjoituksen, tarinan elementtien (hahmojen ja ympäristön) suunnittelun, kerronnallisten elementtien (kerrontatapa ja leikkaukset) toteutuksen sekä äänisuunnittelun. *Poika ja Peikot* –lyhytelokuvassa tavoitteeni on yhdistää edellä mainitut seikat siten, että katsojalle välittyy ehjä katso-

miskokemus. *Poika ja Peikot* on fiktiivinen kertomus, enkä pyri sen avulla välittämään katsojille mitään tiettyä sanomaa. Sen sijaan tavoitteenani on tehdä lyhytelokuva, joka jättää katsojille tulkinnanvaraa ja johon katsojat voivat samaistua.

Kirjallisessa osiossa tavoitteeni on kertoa työvaiheista *Poika ja Peikot* –lyhytelokuvan tekemisessä. Selvitän kirjallisessa osiossani yksityiskohtaisesti työni taustat, toimintatapani eri työvaiheissa sekä perustelen tekemäni ratkaisut ja työvälineiden valinnat. Lisäksi pyrin sen avulla dokumentoimaan omia työtapojani jotta pystyisin jatkossa kehittämään niitä paremmiksi.

2. Tarina

Poika ja Peikot kertoo nuoresta pojasta, joka pitää jalkapallon pelaamista. Poika asuu kaupungissa, ja lähellä pojan kotia on leikkipuisto, jossa on kivisiä peikkoja.

Poika on yksin puistossa pomputtelemassa jalkapalloa. Pallo karkaa pojan jalasta ja ajautuu kivisen peikon jalkoihin. Poika syöttää pallon peikolle, joka ei kuitenkaan syötä sitä takaisin pojalle. Harmissaan poika jättää pallon peikon jalkoihin ja menee keinumaa.

Keinuessaan poika vaipuu kuvitelmiinsa. Mielikuvituksen avulla hän lentää vuoren huipulle jossa on nurmientä ja kivisiä peikkoja ryhmittäytyneenä pelaamaan jalkapalloa. Pojan ja peikkojen välille syntyy jalkapallo-ottelu. Poika ehtii tehdä maalin ja voittaa ottelun ennen havahtumista kuvitelmistaan.



Epämääräisen
hälyn seasta
alkaa erottaa



tarina jota yhä
miehistä kertoo.



Ensimmäisen ideani hahmotelmia

3. Käsikirjoitus

3.1 Idean kehittäminen

Lopullinen käsikirjoitus *Poika ja Peikot* -lyhytelokuvaan ei syntynyt helposti. Minulla oli hyvissä ajoin mielessä ajatus kuvitteellisesta audiovisuaalisesta tarinasta, joka liittyisi jalkapalloon. En kuitenkaan osannut kirjoittaa ajatuksestani tarinaa. Päästäkseni liikkeelle päädyinkin ottamaan aineksia tarinaani jalkapallon maailmanmestaruushistoriasta, ja niin syntyi tarina pojasta, joka unelmoi jalkapallon maailmanmestaruuden voittamisesta.

Ensimmäisessä tarinassani kadulla kävellyt poika näki liikkeen ikkunassa kopion jalkapallon MM-pokaalista. Pysähtyessään katsomaan sitä, pokaalin pinnalla alkoi pojan kuvitelmissa näkyä todellisia tapahtumia jalkapallon maailmanmestaruuskisoista. Poika näki pokaalin pinnalla Englantilaisten läpi pujottelevan Maradonan, joka teki kädellään maalin. Kyseinen maali tunnetaan jalkapallon historiassa ns. jumalan käsi -maalina. Poika olisikin kuvitelmissaan nähnyt pilven reunalla jumalan, jonka kohelluksen seurauksena tuomarien huomio kiinnittyi muualle juuri sillä hetkellä kun Maradonan käsi osui palloon. Tämän seurauksena maali hyväksyttiin ja Argentiina voitti maailmanmestaruuden. Argentiin-

nalaisten juhliessa poika näki kuitenkin jo tulevaisuuteen, ja MM-pokaalin pinnalla alkoi näkyä tapahtumia vuoden 2030 jalkapallon Suomessa pidettävistä kisoista. Finaalissa kohtasivat jälleen Englanti ja Argentiina. Voitto ratkesi jälleen jumalan kohellukseen, tällä kertaa englantilaisten hyväksi. Englantilaisten juhliessa poika näki pokaalin pinnalla kuvan itsestään nostamassa tulevaisuudessa MM-pokaalin ilmaan joukkueensa kapteenina. Lopulta poika havahtui kuvitelmistaan todellisuuteen liikkeen myyjän nostaessa pokaalin näyteikkunasta. Myyjän ja pojan katseiden kohdatessa poika tunnisti myyjän yhdeksi kuvitelmissaan esiintyneistä henkilöistä.

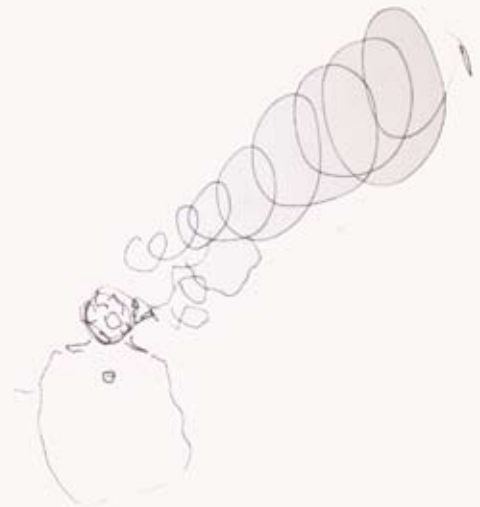
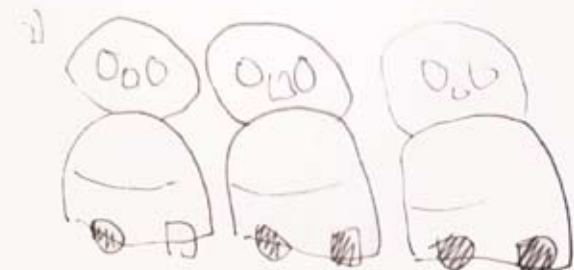
En ollut tyytyväinen tarinaani, mutta koska minulla ei ollut parempaakaan ideaa, rupesin työstämään sitä. Vaikka lopullisesta käsikirjoitukseni juonesta tulikin lopulta hyvin erilainen, on siinä silti paljon samoja elementtejä ensimmäisen ideani kanssa. Ensimmäinen ideani oli hyvä lähtökohta tarinani hienosäädölle.

3.2 Käsikirjoituksen hienosäätö

Olen opiskelujeni aikana havainnut itselleni sopivaksi tavaksi tiivistää tarinani ”yhden lauseen sääntöön”. Tällä tarkoitan sitä, että tarinan keskeisimmän sisällön pitää

Miksi paha nousee uudeksi?

Kukaan, kukaan kukaan



Lopullisen ideani hahmotelmia

olla niin selkeä että sen voi ilmaista yhdellä virkkeellä. Kohdassa 3.1 kuvailemassani ensimmäisessä ideassa näin ei mielestäni ollut. Tarinani oli jumaliseen, englantilaiseen ja argentiinalaiseen niin monimutkainen, etten pystynyt sanomaan siitä mitään yksinkertaista. Huomasin tämän myös kuulijoiden ilmeistä selittäessäni heille tarinaani. Päätin jatkaa käsikirjoitukseni hiomista.

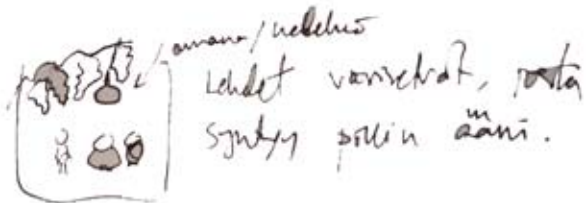
Vaikka lopullisen tarinani poika on täysin fiktiivinen henkilö, olisin itse voinut pojan ikäisenä haaveilla samoista asioista. Niinpä lähestyin ideaa omasta näkökulmastani ja löysin leikkipuiston, joka oli jäänyt mieleen lapsuudestani. Huomasin siellä olevien kivisten peikkojen olevan edelleen samanlaisia kuin lapsuuden muistoissani. Päätin sijoittaa tarinani puistoon, jonka seurauksena käsikirjoitukseni poika, pojan unelma ja todellisuus sulautuivat yhteen. "Poika pelaa kuvitelmissaan peikkoja vastaan jalkapalloa ja voittaa" läpäisi yhden lauseen sääntöni.

3.3 Käsikirjoituksen dramaturgia

Kun olin tyytyväinen käsikirjoitukseni tarinaan, tarkastelin sen toimivuutta dramaturgisessa mielessä. Aristoteles toteaa kirjassaan Runousoppi (1994, suom.

Saarikoski), että hyvin kirjoitetussa tarinassa toiminta sisältää tavoitteen, mutta mielenkiinto kasvaa mikäli tarina sisältää myös tavoitteen saavuttamista vaikeuttavia esteitä. Omassa tarinassani pojan tavoite on pelata jalkapalloa ja sitä vaikeuttava este pelikavereiden puuttuminen. Tavoite ja epätietoisuus siitä saavuttaako poika sen (tai miten hän sen saavuttaa) on tarinani pääjännite. Pysin tekemään pojasta hahmon, joka aktiivisesti pyrkii ratkaisemaan ongelmansa ja toimimaan pääjännitteen mukaisesti. Hän syöttää pallon peikolle, vaikka tietää ettei peikko syötä palloa takaisin. Este pojan haaveille olisi myös niistä luopuminen. Sitäkään poika ei tee, vaan menee keinumaa joka lopulta auttaa häntä saavuttamaan tavoitteensa.

Esslin (1979, s. 50) toteaa että pääjännite vie näytelmää eteenpäin, mutta katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseksi jokaista näytelmän kohtausta varten tarvitaan pääjännitettä tukevia pienempiä jännitysmomentteja. Olen pyrkinyt lisäämään näitä myös *Poika ja Peikot* -lyhytelokuvaan. Alussa jännite syntyy pojan kohdatessa peikko kasvotusten. Keski-osassa jännite tiivistyy pojan ja taikapuuta vartioivan peikon kohtaamiseen. Lopussa jännitettä luo tyhjästä pojan jalkoihin lennähtävä jalkapallo, jonka poika oli unohtanut peikon jalkoihin. Samaa lähtö-



ytteä ⁱⁿ ääni
kato ⁱⁿ ääni



ytteä ⁱⁿ ääni
kato ⁱⁿ ääni



ytteä ⁱⁿ ääni
kato ⁱⁿ ääni



ytteä ⁱⁿ ääni
kato ⁱⁿ ääni



ytteä ⁱⁿ ääni
kato ⁱⁿ ääni

kohtaa hyödynsin myös äänisuunnittelussa pyrkimällä lisäämään kontrastia äänimaailmaan jännitekohdissa. Lopuksi pyrin karsimaan käsikirjoituksestani pois kaiken tarinani keskeisimmän sisällön kannalta epäoleellisen. Aristoteles (1994, s. 29) toteaa että juoni on sommiteltava siten että se tukee yhtä tiettyä kokonaisuutta. Kaikki mikä voidaan poistaa rikkomatta juonen kokonaisuutta ei ole kokonaisuuden osa. Käytin tätä lähtökohtaa myös oman käsikirjoitukseni viimeistelyssä. Lopullisessa käsikirjoituksessani oli aluksi myös pojan äiti, joka olisi havahduttanut pojan kuvitelmistaan kutsumalla tätä nimeltä. Pojan äiti ja pojan nimeäminen tuntuivat kuitenkin tarinan kannalta merkityksettömiltä, joten päädyin pudottamaan anonyymien pojan keinusta.

3.4 Storyboard

Aaltonen (2002, s. 138-139) suosittelee aina storyboardin tekemistä käsikirjoituksen valmistumisen jälkeen. Hän perustelee tämän sanomalla storyboardin selkeyttävän toimintaa kuvaustilanteissa, paljastavan käsikirjoituksen mahdolliset heikkoudet ja että storyboard on erinomainen väline esitellessä tarinaa ulkopuolisille tahoille. Olen Aaltosen kanssa samaa mieltä, mutta en silti tehnyt varsi-

naista storyboardia *Poika ja Peikot* -lyhytelokuvasta. Päädyin tähän ratkaisuun, koska sarjakuvamainen storyboard ei synny minulta helposti. Olen huonohko piirtämään, ja turhaudun, kun en saa piirrettyä sellaista kuvaa kun haluaisin. Sen takia kirjoitan asiat mieluummin paperille, ja kuvailen yksityiskohtia mahdollisimman tarkasti. Keskeisimmät kuvat tosin piirrän yleensä paperille, mutta ne eivät ole järjestyksessä tai dramaturgisessa suhteessa toisiinsa. Olen todennut tekstin ja kuvan yhdistämisen storyboardissa itselleni sopivimmaksi tavaksi jäsentää käsikirjoitus kuviksi.

Lisäksi minun oli helppo tehdä kuvakäsikirjoitus omalla tavallani, koska olin itse työni tilaaja ja tuottaja alusta loppuun, eikä minun pitänyt myydä työtä itseni lisäksi kenellekään. Työssäni oli tosin muutamia vaiheita jolloin storyboardista olisi ollut apua, kuten esitellessä ideaani opettajille ja opiskelukavereille. Näissä tilanteissa jouduin esittämään ideani irrallisten kuvien lisäksi suullisesti. Olen kuitenkin tyytyväinen tekemääni ratkaisuun jättää storyboard tekemättä, sillä se olisi ollut hyötyynsä nähden työläs työvaihe. Varsinkin kun käytin idean kehittelyyn enemmän aikaa kun olin suunnitellut, storyboardin tekeminen olisi ollut työn aikatalaussa valmistumisen kannalta kyseenalaista.



Vuoren huippu pojan kuvitelmissa

4. Tyyli ja miljöö

4.1 Lyhytelokuvan tyyli

Koska tiesin *Poika ja Peikot* -elokuvan sisältävän fiktiivisen, unimaaisen osan, pystyin suunnittelemaan tyylin jo osittain ennen kuin varsinainen käsikirjoitus oli valmiina. Tyyliä auttoi jäsentämään myös toinen lähtökohdistani; halu yhdistää erilaisia digitaalisia medioita yhteen tarinaan. Lopullisesti elokuvan tyyli selkiytyi minulle sijoittaessani tarinani tapahtumat leikkipuistoon. Menin puistoon ja mietin minkälaiseen ympäristöön sieltä voisi kuvitelmissaan mennä.

4.2 Miljöö

Lyhytelokuvassani on kaksi tapahtumapaikkaa; leikkipuisto ja vuoren huippu. Halusin luoda niiden välille kontrastin.

Äänimaailma kertoo leikkipuiston sijaitsevan kaupungissa. Puistosta ei kuulu muiden lasten ääniä, ja olen pyrkinyt luomaan puistomiljööstä ankeahkon ja alakuloisen. Kuvallinen kerronta on sekä alussa että lopussa rajoittunut vain poikaan ja peikkoihin, joten äänillä oli merkittävä rooli puistomiljöön luomisessa.

Kuvitelmat puolestaan tapahtuvat luonnossa. Halusin pojan kuvitelmien olevan mielikuvituksellisia, ja siksi korvasin normaaleja pelikentän elementtejä. Pelialusta on hoitamaton nurmikko, pelivälineenä käpy ja maalina puu. Peikkojen pukukoppina toimii vanha puunrunko, yleisönä natsisevat puut ja valaistuksena kuun valo.



Poika ja peikot

5. Hahmot

5.1 Poika

Valitsin tarinani päähenkilöksi kymmenvuotiaan pojan. Halusin pojan oleva tavallinen jalkapallosta kiinnostunut lapsi. Halusin myös pojan olevan vakavamielinen koska hänellä ei ole kavereita joiden kanssa pelata jalkapalloa, ehkä sen takia että häntä ei ole otettu taitavampien lapsien peliin mukaan. Todellisuudessa poika ei ole kovin taitava jalkapallon kanssa. Pojan kuvitelmissa halusin hänen kuitenkin hallitsevan pelkikäpyä vaivattomasti. Halusin pojan olevan kuitenkin luonteeltaan positiivinen, jotta hän pystyisi kuvittelemaan pelitilanteen peikkojen kanssa.

5.2 Peikot

Peikkojen muoto oli valmiina puistossa mutta niiden liikkeet jouduin keksimään itse. Halusin peikkojen näyttävän poikaan verrattuna kömpelöiltä ja koomisilta ja yritin animoida peikot sen mukaisesti. Kuvitellessa pelitilanteessa olen pukunut peikot Argentiinan pelipaitoihin. Tämä oli seurausta aikaisemmasta ideastani, jossa poika katsoi MM-pokaalia liikkeen ikkunassa. Aluksia Argentiinan paidat tuntuivat kömpelöltä jäänteeltä vanhasta ideasta. Mutta ehkä poika ihaileekin Argenti-

nalaista jalkapalloa ja haluaa siksi pelata kuvitelmissaa heitä vastaan? Lopulta Argentiinan paidat tuntuivat irrallisuudessaan mielenkiintoiselta yksityiskohdalta, jonka merkitys jäisi katsojalle auki. Pidin ideasta, enkä siksi vaihtanut paitoja.



Pelikäpy

6. Kerrontatapa ja leikkaukset

Ensimmäinen suunnitelmani Argentiinalaisista, Englantilaisista ja jumalasta sisälsi runsaasti kamera-ajoja. Luovuin kuitenkin niistä, sillä tarinan selkeytyessä niille ei enää tuntunut olevan tarvetta. Halusin pitää pojan huomion keskipisteenä ja useiden kamera-ajojen käyttäminen tuntui vievän huomiota pois pojasta. Olin esimerkiksi suunnitellut vieväni pojan keinusta vuoren huipulle kamera-ajolla. Pojan mielikuvitusmaailma on kuitenkin hyvin lapsenomainen ja siirtymä todellisuudesta kuvitelmiin kamera-ajolla tuntui tyyliin sopimatomalta efektiltä.

Lopullisessa tarinassani on yksi kamera-ajo pojan kävellessä ensimmäistä kertaa peikkojen luo vuoren huipulla. Valitsin kamera-ajon, koska sen avulla pystyin esittelemään monta kuvitelmissa oleellista asiaa; pojan ja peikkojen kohtaamisen, yleisönä olevat puut ja kävyn jolla poika ja peikot pelaavat. Lisäksi tuo kohta tarinaa oli mielestäni dramaturgisesti oikea paikka välttää kerronnan puutumista ja rikkoa siihen asti käyttämäni kerrontapa.



Peikot ryhmittyneenä pelaamaan

7. Äänet

Äänillä on tärkeä merkitys *Poika ja Peikot* -lyhytelokuvassa. Olen pyrkinyt rakentamaan äänimaailman niin, että se tukisi kuvamaailmaa, mutta kertoisi myös kuvien ulkopuolisesta miljööstä.

7.1 Dialogi

Pojan ja peikon välillä ei ole dialogia, sen sijaan peikot hölisevät keskenään, jota voidaan pitää eräänlaisena dialogia. Halusin peikkojen kuulostavan iloisilta ja hilpeiltä, vaikka ne ovatkin kömpelöitä liikkumaan.

7.2 Liike-äänet

Peikkojen liikeäänet ovat tärkeitä peikkojen luonteen luomisessa. Peikot liikkuvat raskaasti tömistellen ja niiden pään kääntämisestä kuuluu betoniharkon raahamisen ääni. Pysin luomaan raskaiden liike-äänien ja hilpeän dialogin välille saman tyylistä epätodellista ristiriitaa kuin pojan todellisuuden ja kuvitelmienvälille. Samaa olen tavoitellut myös pelikävyin helinällä.

7.3 Tila-äänet

Olen pyrkinyt äänien avulla lisäämään elementtejä ympäristöön, joiden avulla miljööstä saisi kerrottua enemmän. Esimerkiksi kaupungin äänet leikkipuistossa rikastuttavat muuten latteaksi jäävää tunnelmaa. Lisäksi olen pyrkinyt sujuvoittamaan siirtymää todellisuudesta kuvitelmiin ja sieltä pois äänien avulla.



Peikot, varjot ja niiden yhdistäminen.

8. Työvälineiden valinta

Pyrin aina valitsemaan jokaista kohtausta ja elementtiä varten sopivimman työvälineen. Lopullisessa työssäni olen käyttänyt Adobe After Effectsiä, Adobe Photoshoppia, Adobe Premiere Prota, Adobe Auditionia ja Mayaa.

8.1 Työskentely Adobe After Effectsillä

Käytin After Effectsiä mieliekuvitusmaailman luomisessa. Valitsin sen työvälineeksi, sillä tiesin sen avulla pystyväni luomaan haluamani kaltaisen mielikuvi-tusmaailma. Lisäksi se tuntui parhaalta työvälineeltä grafiikan, videokuvan, 3D-materiaalin ja äänen yhdistä-miseen.

Olen luonut mieliekuvitusmaailman kokonaan After Effectsillä. Työtapa oli minulle aluksi uusi, sillä olen aikaisemmin käyttänyt After Effectsiä lähinnä muissa sovelluksissa luotujen grafiikoiden animointiin. Tekemäni ratkaisu osoittautui mielestäni kuitenkin oikeaksi, sillä sain aikaiseksi haluamani lopputuloksen, eli lapsenomaisen mieliekuvitusmaailman.

8.2 Työskentely Mayalla

Valitsin peikkojen luomiseen 3D-ohjelman, sillä tiesin tarvitsevani kuvia liikkuvista peikoista useissa eri kuvakulmissa. Maya oli minulle ennestään tuttu, joten päädyin siihen. Animoin peikot ja peikkojen varjot erilisinä kuvajonoina, jotka yhdistin sekoitustiloja hyväksi-käyttäen After Effectsissä.

9. Johtopäätökset

Olen tyytyväinen lopputyöni tulokseen. *Poika ja Peikot* vastaa niitä tavoitteita joita olin sille asettanut. Mielestäni se osoittaa ammattillista osaamistani audiovisuaalisen tuotannon eri vaiheissa. Lisäksi kirjallinen osioni onnistuu mielestäni kuvaamaan yksityiskohtaisesti työni vaiheet, sekä toimii siitä dokumentaationa.

Kohtasin työssäni ongelmia, jotka onnistuin kuitenkin ratkaisemaan. Suurimmat ongelmani koin idean kehityksessä, johon jälkeenpäin ajatellen kulutin liian paljon aikaa. Odotin liian kauan hyvän idean syntymistä, kun järkevämpää olisi ollut lähteä etsimään sitä järjestelmällisesti askel kerrallaan. Lopulta tein näin ja ideoiden kirjaaminen paperille auttoi jäsentämään asioita ja hylkäämään huonoja vaihtoehtoja pois. Jos voisin tehdä jotain toisin, aloittaisin työni ideoinnin aikaisemmin.

Mainitsin että halusin työlläni osoittaa ammattillista osaamistani audiovisuaalisen tuotannon eri vaiheissa. Aina näin ei välttämättä käynyt, esimerkiksi juuri storyboardin kohdalla, vaikka sen tekemättä jättäminen harkittu ratkaisu olikin. Olen kuitenkin kokonaisuudessaan tyytyväinen niin lopputulokseen kuin työtapoihini. Mielestäni onnistuin soveltamaan omaa osaamistani ja työtapojani eri vaiheessa kokonaisuuden kannalta oikealla tavalla.

10. Lähdeluettelo

- Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Aaltonen, J. 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa. Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Ang, T. 2005. Digi-video. Kuvaajan käsikirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.
- Aristoteles. 1994. Runousoppi. Suomentanut Pentti Saarikoski. Keuruu: Kustannusosakeyhtiö Otavan painolaitokset.
- Bettelheim, B. 1975. Satujen lumous. Juva: WSOY.
- Esslin, M. 1979. Draaman perusteet. Jyväskylä: Gummerrus.
- Hiltunen, A. 1999. Menestystarinan anatomia. Aristoteles Hollywoodissa. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Virkkunen, K. 1991. Sadut ja satukuvat. Tampere: Kaarnet Oy.

Poika ja peikot

DVD

Pituus 2.20 min

Kuvasuhde 4:3

Mikko Laaksonen 2007

