

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU  
Viestinnän koulutusohjelma / audiovisuaalinen uusimedia

Niko Koivistolainen

MODERNIN ROSKAELOKUVAN KÄSIKIRJOITTAMINEN

Opinnäytetyö 2012

## TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

|                      |   |
|----------------------|---|
| KOIVISTOLAINEN, NIKO | Modernin roskaelokuvan kirjoittaminen             |
| Opinnäytetyö         | 70 sivua + 18 liitesivua                          |
| Työn ohjaaja         | Jori Pölkki, Lehtori                              |
| Toimeksiantaja       | -   |
| Toukokuu 2012        |   |
| Avainsanat           | käsikirjoitus, eksploitaatio, roskaelokuva, genre |

Opinnäytetyön produktiivisena osana ovat kolme ennaltakirjoitettua täysipituista eksploitaatio- ja roskaelokuvavaikutteista käsikirjoitusta. Opinnäytetyössä perehdytään käsikirjoitusten sisäisiin maailmoihin sekä vertaillaan niitä paitsi keskenään, myös innoittajiinsa sekä muodissa oleviin valtavirran elokuviin.

Lisäksi pohditaan, onko tällaisella suuntauksella mahdollisesti kannatusta Suomen kokoisessa maassa. Opinnäytetyössä pyritään vastaamaan kysymyksiin, katsotaanko roskaelokuvia yleensä, ja jos katsotaan, kuka niitä mahdollisesti katsoo. Samalla perehdytään kirjoittajansa psyykeen ja mietitään, miksi niitä ihminen katselee.

Opinnäytetyössä syvennytään käsikirjoitusten tuotannollisiin puoliin sillä ajatuksella, että kenties joskus pystyttäisiin toteuttamaan niiden kuvaamat elokuvat, ja miksi tämä tapahtuma pystyttäisiin kokemaan positiivisena seikkana.

## ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Communication

KOIVISTOLAINEN, NIKO

Script Writing a Modern Trash Film

Bachelor's Thesis

70 pages + 18 pages of appendices

Supervisor

Jori Pölkki, senior lecturer

Commissioned by

-

May 2012

Keywords

screen writing, exploitation, trash film, genre

The productive part of this thesis consists of three full-length scripts with exploitation and trash movie influences. In this work, the inner workings of the scripts were examined, not only by comparing them with each other, but also by analysing their influences as well as the main stream movies that are considered trendy at the moment.

The thesis also discusses whether this genre can feasibly gain popularity in a small country such as Finland. It is questioned whether there are viewers of trash movies, and if so, who they might be. In addition, my own psyche as both the scriptwriter and the writer of the thesis, is examined to comprehend why watching trash movies gives me pleasure.

The productive aspects of the scripts are analyzed with the assumption that I myself might be able to direct the movies they are made for, and why I would see this event as a positive accomplishment.

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | JOHDANTO  | 6  |
| 2 | EKSPLOITAATIOELOKUVAN SYDÄMESSÄ                                     | 7  |
|   | 2.1 Mitä on eksploitaatio?  | 7  |
|   | 2.2 Subgenrejen lyhyt historia                                      | 9  |
| 3 | KÄSIKIRJOITUS 1: MUSTA JUMALA MUTULA                                | 12 |
|   | 3.1 Rikollisia, kuolemattomia ja vierailijoita toiselta planeetalta | 12 |
|   | 3.1.1 Helsingin Etelä-Haagan vaikutus                               | 12 |
|   | 3.1.2 Hahmot ja heidän nimensä                                      | 13 |
|   | 3.1.3 Anakronismeja ja alastomuutta                                 | 17 |
|   | 3.1.4 Lisää hahmoja ja juonenkäänteitä                              | 20 |
|   | 3.1.5 Kliimaksi ja sen merkitykset                                  | 23 |
|   | 3.2 Avaruusjumalia teatteriin                                       | 25 |
| 4 | KÄSIKIRJOITUS 2: HÄMÄRÄN VALTIAAT                                   | 27 |
|   | 4.1 Sarjakuva, elokuva ja Mad Max -aika                             | 27 |
|   | 4.1.1 Viikinkien vaikutusta   | 27 |
|   | 4.1.2 Taistelu vanhan maailman raunioilla                           | 29 |
|   | 4.1.3 Avaruusnatsi, gladiaattorit ja jokunen mutanttihirviö         | 34 |
|   | 4.1.4 Kohti loppua ilman hengähdystaukoa                            | 39 |
|   | 4.2 Tylsyyden minimoinnista   | 41 |
| 5 | KÄSIKIRJOITUS 3: ÄPÄRÄJAHTI   | 43 |
|   | 5.1 Elementtejä musiikista, komediasta ja oikeasta elämästä         | 43 |
|   | 5.1.1 Ongelmallinen alku  | 43 |
|   | 5.1.2 Palkkatappajia ja musikaalisia heittiöitä                     | 45 |
|   | 5.1.3 Sormuksesta ja kirjoittamisesta uutena vuotena                | 50 |
|   | 5.1.4 Aallonpohjia ja uusia nousuja                                 | 53 |

|  |    |
|--|----|
| 5.1.5 Hurmiosta hirmumyrskyyn            | 58 |
| 5.2 Täysi kierros ja eteenpäin           | 60 |
| 6 KÄSIKIRJOITUSTEN VERTAILUSTA KESKENÄÄN | 62 |
| 7 LOPUKSI                                | 64 |
| LÄHTEET                                  | 67 |
| MUSTA JUMALA MUTULAN JUONITIIVISTELMÄ    | 71 |
| HÄMÄRÄN VALTIAIDEN JUONITIIVISTELMÄ      | 75 |
| ÄPÄRÄJAHDIN JUONITIIVISTELMÄ             | 82 |

## 1 JOHDANTO

Kun nykyään käyn elokuvissa tai antaudun television valtaan, olen tottunut jo valmiiksi kokemaan pettymyksen. En koe mitään suuttumukseen riittävää, mutta tarpeeksi tunteakseni koleaan kylmyyden sisuskaluissani, joka ei tahdo siinä olevan kaikki, mitä vasta näkemälläni fiktiivisellä kertomuksella on tarjottavanaan.

Itse olen aina kehitellyt kaikenlaista fiktiota mielessäni, jonka olen sitten tavalla tai toisella koettanut työstää paperille. Kuten kaikki taide, myös nämä tarinat ovat tietenkin peräisin paitsi omasta mielestäni ja mielikuvituksestani, myös kaikesta siitä tarinankerronnasta, joka on aikanaan tehnyt minuun vaikutuksen.

Olen kasvanut roskaelokuvien parissa, joissa tyyli ja mielenkiintoiset yksityiskohdat yleensä vievät voiton tarpeettomasta hienostelusta, joissa kaikenlainen poliittinen korrektius ja ajattelutapa, jonka mielestä kaikkia pitää miellyttää eikä ketään saa loukata, loistavat poissaolollaan. Näistä tuotoksista minä nautin ja niihin toistuvasti palaan.

Siksi olenkin usein miettinyt, mikä on vialla, kun mielikuvituksellista, tekijänsä omiin fetisseihin sukeltavaa sekoilua ei tunnu haluttavan katsoa tai edes ajatella, saati sitten tehdä. Miksi Hollywoodin kaikkialla mainostetut megabudjettispektaakkelit tuntuvat valmiiksi pureskellun, sisäänpäin kääntyneen snobeilun ja popcorn-mainoksen ristisii-töksiltä? Lyhyesti sanottuna, miksi mitään tarinamuotoista kokiessaan ei saa enää olla vain rehellisesti hauskaa? En näytä olevan ainut, joka on tätä mieltä. Elitisti.netin, suomenkielisen vastakulttuurielokuvasivuston Liisa Ihmemaassa -elokuvan arvostelussa arvostelija Ilja Rautsi (2010) vertaa moderneja kassamagneettielokuvia kiilteleviin helistimiin, joita heilutellaan aivokuolleen yleisön edessä.

Tämä epäkohta on aina hämmästyttänyt minua, ja siksi itse yrittäessäni kirjoittaa jotakin, en ole koskaan tuntenut tarvetta turhalle itsekritiikille, mitä tulee asioihin, jotka oikeasti kiinnostavat minua. Tämän opinnäytetyön produktiivisen osan kaksi ensimmäistä elokuvakäsikirjoitusta on kirjoitettu ylös vain sen takia, että vaikka itse en ikinä saisi mitään aikaiseksi, niiden kuvaamat elokuvat ansaitisivat tulla mielestäni tehdyiksi.

Tässä opinnäytetyössäni tutustun siihen, kuinka 1970- ja 1980-lukujen tyyllisen, keino- ja kaihtamattoman, roska-arvoja sisältävän viihteen saisi järkevästi ja ehkä jopa kan-

nattavasti siirrettyä omalla painollaan toimivaksi, nykyaikaiseksi genreksi. Produktiivisena osana toimivat kolme itsenäistä, täyspitkää käsikirjoitusta, jotka olen kirjoittanut viimeisen vuoden sisällä, ja tässä kirjoituksessa vertaan niitä niin taiteellisesti kuin kaupallisesti sekä olemassa oleviin elokuviin että toisiinsa.

## 2 EKSPLOITAATIOELOKUVAN SYDÄMESSÄ

### 2.1 Mitä on eksploitaatio?

Kun puhutaan eksploitaatioelokuvasta, ihmiselle tulee yleensä mieleen halpa, huonokuntoisella VHS-nauhalla oleva, runsasta väkivaltaa ja erotiikkaa sisältävä, yleensä eurooppalainen kauhu- tai toimintaelokuva. Vaikka näkemys on perusteltu ja useimmissa tapauksissa hyvin osuvakin, on määritelmä todellisuudessa kuitenkin tätä laajempi.

Elitisti.netin genresanasto (2003) määrittää eksploitaation seuraavalla tavalla: *Eksploitaatioelokuvat on tehty nimensä mukaisesti käyttämään hyväkseen elokuvan jotain tiettyä elementtiä tai teemaa. Näitä voivat olla alastomuus, nuoret kapinalliset, huumet tai oikeastaan ihan mikä vain myyvä aihe. Eksploitaatioelokuvien aiheet heijastavat usein aikakautensa maailmaa ja trendejä. Useimmiten aiheen hyväksikäyttäminen on tärkeämpää kuin itse elokuvan tarina.*

Tämän voi tulkita niin, että vaikka elokuva on taidemuoto, se on myös kaupallinen ala, joten sen lainalaisuuksia säätelevät kaupalliset säännöt. Kun tehdään elokuvaa, se sijoittuu aina jonnekin kohtaa taiteen ja viihteen väliin. Taidekategoriaa lähempänä oleva elokuva on tehty kokonaan tai ainakin lähes kokonaan piittaamatta elokuvan oletettavasta tuotosta, markkinoitavuudesta tai oikeastaan mistään muustakaan kuin tekijöidensä kiinnostuksesta tehdä kyseinen tuotos. Viihdekategoriaa lähimpänä oleva elokuva sitä vastoin on tehty täysin kaupallisuuden ehdoilla, laskelmoiden ja antaen vähemmän painoarvoa taiteellisille arvoille.

Eksploitaatioelokuva, kuten perinteinen Hollywood-teoskin, on ilman muuta lähempänä viihdekategoriaa, mutta sen sijaan, että keskitettäisiin suuri määrä suuren rahoittajajoukon valuuttaa tuotokseen, jonka tarkoitus olisi miellyttää jokaista esikoululaisesta vanhukseen uskonnosta, sukupuolesta, poliittisesta vakaumuksesta ja seksuaalisesta suuntautumisesta riippumatta, tehdään halvalla ja nopeasti elokuva, jonka jokin

osa-alue voidaan nostaa myyntivaltiksi pienelle ryhmälle ihmisiä, jotka eivät tätä kai-paamaansa elementtiä muualta saa.

Tämän takia on ymmärrettävää, että eksploitaatioelokuvat ovat aina uskaltaneet tarttua arempiin aiheisiin ja mennä pidemmälle moraalisesti epämääräisiksi katsotuissa aiheissa kuin normaalit kaupalliset, suurempibudjettiset elokuvat. Näistä elokuvista ker-ron esimerkkejä seuraavassa luvussa.

Rick Altman (1999, 33) väittää kirjassaan *Elokuva ja Genre* elokuvan lajityypin ole-van sille määrätty vakio niin, että jokainen elokuva on olemassa vain ja ainoastaan omassa genressään. Jos elokuva on esimerkki film noirista, se ei voi olla esimerkki musikaalista, tai jos elokuva on esimerkki lännenfilmistä, se ei voi olla esimerkki me-lodraamasta.

Eksploitaatioelokuvassa ei tällaisia rajoja yleensä tunneta. Mikä tahansa aihe tai ele-mentti saatetaan laittaa samaan elokuvaan, kunhan se on myyvä. Esimerkiksi Joe D'Amaton *Emanuelle e Gli Ultimi Cannibali* vuodelta 1977 on pääpiirteissään, mui-den *Black Emanuelle* -elokuvien tavoin, eroottista, kevyttä matkailu- ja voyerismi-viihdetä, mutta kuitenkin toisaalta myös raakaa ja brutaalia, 1970-luvun lopussa suo-sittua kannibaalielokuvaa (Hokkanen – Virolainen 2011, 303). Ohjaaja D'Amaton mielestä hyvän ohjaajan kuuluukin tehdä kaikkea laveasti pornosta kauhuun (Hokka-nen – Virolainen 2011, 302).

Joissakin elokuvissa laskelmointi on mennyt niinkin pitkälle, että samasta teoksesta on tehty saman tien kolme täysin erilaista versiota. Näin tehtiin esimerkiksi hongkongi-laisen Shaw Brothers -yhtiön elokuvalla *Xing Xing Wan* (Ho, 1977), jonka eniten vä-kivaltaa ja paljasta pintaa sisältävä versio tarkoitettiin Yhdysvaltojen, Euroopan ja Ja-panin markkinoille, vähän kesympi Hong Kongiin ja kesyin Malasiaan ja Singaporeen (Chan, 2009).

Näistä ja muista syistä eksploitaatioelokuvat ovat aina olleet laajan kritiikin kohteena. Esimerkiksi kriitikko Eric Schaefer (1999, 5, 17) kertoo klassisten 1930- ja 1950-lukujen eksploitaatioelokuvien olevan ”halpoja ja huonosti tehtyjä” ja, että niitä pide-tään yleensä ”eettisesti kyseenalaisina, myynnillisesti marginaalisina ja esteettisesti häpeällisinä”.



Nämä kaikki elementit ovat osia siitä, mikä tekee vanhojen vuosikymmenten halpojen, vaikeasti löydettävien elokuvien jahtauksesta mielekäästä ja mielenkiintoista asiaan vihkiytyneille alan harrastajille.

## 2.2 Subgenrejen lyhyt historia

Eksploitaatiolla on lähes lukemattomia eri genrenimikkeitä, koska, kuten aiemmin jo todettua, elokuvat voivat käyttää hyödykseen lähes mitä tahansa myyvää asiaa tai yksityiskohtaa. Tässä kuitenkin lyhyt selvitys erilaisista, normaaleimmista kategorioista, joihin elokuvia on ollut tapana luokitella.

Eksploitaation juuret ulottuvat 1910-luvulle, jolloin ns. ihmiskauppaelokuvat prostituoiduiksi myydyistä naisista aiheuttivat kuohuntaa ja närkästystä. Näitä seurasivat nopeasti seksihygieeniaelokuvat. Nämä elokuvat kuvasivat seksitauteja ja keinoja välttää näitä, minkä katsottiin olevan moraalitonta. Kun sensuurielimet tarttuivat seksihygieeniaelokuvaan, niiden tekijät päättivät jatkaa elokuvien tekemistä omilla ehdoillaan perinteisen studiojärjestelmän ulkopuolella. Näin sai alkunsa eksploitaatioelokuva varteenotettavana terminä (Schaefer 1999, 30 - 31).

1960-luvulla valtaan pääsivät ns. gore-elokuvat. Termillä tarkoitetaan väkivallanteon esittämistä eksplisiittisesti yksityiskohtineen kaikkineen (Elitisti.net, 2003). Voidaan käyttää myös nimitystä splatter-elokuva. Koska kaikki vähänkin enemmän väkivaltaa sisältävä luokitellaan goreksi, tämä eksploitaatio-genre jaksaa pitää päänsä pinnalla vielä nykyäänkin erinäisten suoraan DVD:llä julkaistujen elokuvien ja vastaavien muodossa. Tunnettuja teoksia muun muassa *Two Thousand Maniacs!* (1964, Gordon-Lewis), *Braindead* (1992, Jackson) ja *Evil Aliens* (2005, West).

Blacksploitaatioelokuvalla tarkoitetaan mustien mustille tekemää elokuvaa, joka levisi erityisesti 1970-luvulla. Tähän aikaan elokuvien päähenkilöinä olivat lähes poikkeuksetta valkoiset, afroamerikkalaisten saadessa joko konnien tai kätyrien roolin. Blacksplaitaatioelokuva rahasti mustien tahdolla kääntää asetelmat toisin päin (Tohka, 2004). Tunnetuimpia teoksia muun muassa *Shaft* (1971, Parks) ja *Coffy* (1973, Hill).

Seksploitaatio on yksi eksploitaation kestävimmistä ja suosituimmista alagenreistä. Siinä myyntivalttina ovat seksi, seksuaalisuus ja paljas pinta (Elitisti.net, 2003). Tunnetuimpia ohjaajia genressä lukemattomine teoksineen ovat mm. Jess Franco, Russ

Meyer ja Joe D'Amato. Seksploraatioon voidaan laskea myös 1960-luvulla muodissa ollut niin sanottu Nudie Cutes -elokuva eli kepeä komedia, joka sijoittuu nudistileirille tai -rannalle.

Nunsploitaatioelokuvalla tarkoitetaan elokuvaa, jossa herkutellaan nunnin kohdistuvalla, usein lesbohenkisellä erotiikalla. Kaikkea vie eteenpäin yleensä kriittisyys kristillistä katolilaisuutta kohtaan sekä elokuvan sisällä hurskauden ja lihallisuuden välinen kaksintaistelu (Mustonen 2003a). Tunnetuimpia elokuvia muun muassa Flavia, la monaca musulmana (1974, Mingozi) ja Die Liebesbriefe einer Portugiesischen nonne (1977, Franco).

WiP- eli Women in Prison -elokuva on samantyylinen kuin nunsploitaatioelokuva paitsi, että elokuvat sijoittuvat nunnaluostarin sijaan naisvankilaan (Elitisti.net 2003). Yhteneväisiä tekijöitä mm. naisten toisilleen tekemä väkivalta ja seksi. Tunnetuimpia elokuvia muun muassa Violenza in un carcere femminile (1982, Mattei) ja A Prisão (1980, di Olivera).

Myös natsisploraatioelokuvissa on samoja piirteitä, joskin elokuvat voivat yleisesti vain tarkastella kolmannen valtakunnan aikaisen Saksan toimia seksuaalisen perverssien linssin läpi. Nämä elokuvat yleensä sijoittuivat joko kuolemanleireille tai Berliinin bordelleihin ja sisälsivät paljon ekspansiittistä holokaustikuvausta (Mathijs - Sexton 2011, 114). Genre sai alkunsa Liliana Cavannin Il portiere di notte (1974), ja sen tunnetuimpia teoksia ovat Salon Kitty (1976, Brass) ja Ilsa: She Wolf of the SS (1975, Edmonds).

Trash-elokuva on hyvin, hyvin halpa ja tarkoituksellisesti moraalisia arvoja vastaan taisteleva (Elitisti.net 2003). Tunnetuimpia teoksia muun muassa Pink Flamingos (1972, Waters) ja Hollywood Chainsaw Hookers (1988, Ray).

Mondo-elokuvat ovat dokumentteja eksploitatiivisimmillaan, keskittyen shokeeraamiseen väkivallalla ja seksuaalisuudella. Ne saattavat usein sisältää lavastettuja kohtauksia (Elitisti.net 2003). Tunnettuja teoksia muun muassa Mondo Topless (1966, Meyer) ja Le Notti Porno nel Mondo (1977, Mattei).

Rape & Revenge -elokuvalla tarkoitetaan teosta, jossa yleensä nainen joutuu seksuaalisen väkivallan uhriksi, ja palaa joko suoraan tai välillisesti kostamaan väärintekijöil-

leen (Elitisti.net 2003). Käytännössä villitys alkoi Wes Cravenin klassikosta *Last House on the Left* (1972), ja sitä seurasivat mm. *I Spit on your Grave* (1978, Zarchi) ja *I Spit on your Corpse, I Piss on your Grave* (2001, Stanze).

Bruceploitaatio tarkoittaa martial arts -elokuvaa, joka hyödyntää Bruce Leen kuolemaa ja yleisön janoa nähdä lisää Bruce Lee -elokuvia. Elokuvan pääosassa on yleensä enemmän tai vähemmän Leetä muistuttava imitaattori, joka myös useimmiten oli omaksunut jonkin vähän Bruce Leeltä kuulostavan nimen (Haavisto 2003). Tunnetuimpia teoksia muun muassa *Shen wei san meng long* (1981, Velasco), *Long zhen hu dou jing wu hun* (1975, Lu) ja *America bangmungaeg* (1976, Lee).

Kannibaelelokuvat saivat alkunsa vielä varsin säyseästä *Il paese del sesso selvaggio*-sta (1972, Lenzi), mutta todelliseen pahamaineisuuteen genren nosti Ruggerto Deodaton *Cannibal Holocaust* (1980) johtuen pseudodokumentaarisesta otteesta, ääriyksityiskohtaisesta julmuudesta ja eläimiin kohdistuvasta väkivallasta (Mustonen 2003b; Rautsi 2007). Muita tunnettuja teoksia mm. *Mangiati Vivi!* (1980, Lenzi) ja *Cannibal Ferox* (1981, Lenzi).

Snuff-elokuvalla taas tarkoitetaan elokuvaa, jossa näyttelijä kuolee oikeasti kameran edessä. Tietävästi ainoatakaan tällaista elokuvaa ei ole ikinä tehty, mutta idean aloitaneesta elokuvasta *Snuff* (1976, Findlay, Findlay, Fredriksson) haluttiin antaa tällainen kuva väkivallannälkäisten elokuvayleisöjen saamiseksi teattereihin (Mustonen 2003c). Snuff-elokuvien olemassaolosta ei ole minkäänlaisia todisteita, vaan ne ovat enemmänkin elokuvallista kaupunkilegendaa (Hokkanen – Virolainen 2011, 91-93).

Tuhatyhdeksänsataakahdeksankymmentäluku antoi uusia suuntia eksploitaatioelokuville. Yksittäiset huippumenestyneet Hollywood-elokuvat yhä enemmän ja enemmän alkoivat innoittaa kokonaisia elokuvagenrejä Italiassa eksploitatiivisin maustein. Näistä kaksi tärkeintä olivat:

Post-apokalyptielokuvalla tarkoitetaan *Mad Max 2: The Road Warrior* (1981, Miller) ja *Escape from New York* (1981, Carpenter) suuntaviivoja seuraten tehtyjä elokuvia, jotka kertovat tavalla tai toisella tuhoutuneen maailman jäänteissä sinnittelevien ihmisten henkiinjäämistäisteluista ja keskinäisistä sodista (Lehtola, 2005). Tunnetuimpia teoksia ovat muun muassa *2019: Dopo la Caduta di New York* (1983, Marti-

no), I Nuovi barbari (1982, Castellari) ja 1990: I guerrieri del Bronx (1982, Castellari).

Barbaarielokuvien buumin puolestaan käynnisti John Miliuksen Conan the Barbarian (1982). Vain muutamassa vuodessa sen perillisiksi yksinään Italiassa väännettiin kymmenittäin ultrahalpoja muskelirahastuksia. Tämä oli myös videon leviämisen kulta-aikaa, joten VHS tarjosi nopeille, halvoille ja huonosti toteutetuille, mutta myyvillä kansikuvilla varustetuille elokuville mahdollisuuden menestykseen (Suni - Kojo - Mustonen - Rautsi 2005). Tunnetuimpia teoksia mm. Ator l'invincibile (1982, D'Amato), Barbarian Queen (1985, Ollivera) ja epätyypillisesti amerikkalaiset tuotokset, Hundra (1983, Cimber) ja Hawk the Slayer (1980, Mercel).

Lopuksi mainittakoon vielä, että mikä tahansa elokuvatyyppejä voidaan kääntää eksploraatiiviseksi versioksi, ja on varmasti käännettykin. Raja tavallisen, halvan toiminta-, kauhu- tai komediaelokuvan ja eksploraatiiovastaavan välillä onkin hyvin häilyvä ja usein vain elokuvan tarkastelijan omassa mielessä. Näistä joistakin olen vetänyt vaikutteita kirjoittamiini käsikirjoituksiin, ja niihin palataan erikseen kirjoituksilleni omistetuissa osioissa.

### 3 KÄSIKIRJOITUS 1: MUSTA JUMALA MUTULA

#### 3.1 Rikollisia, kuolemattomia ja vierailijoita toiselta planeetalta

Ensimmäinen käsikirjoitukseni kulkee tällä hetkellä nimellä Musta Jumala Mutula. Se on kirjoitettu keväällä 2011 ja siinä on 108 sivua ja 150 kohtausta. Seuraavissa alalukuvissa käytetyt sivu- ja kohtauserot ovat viittauksia itseensä kokonaiseen käsikirjoitukseen, joka on osa tämän työn produktiivista työtä. Jos lukijalla ei ole käytössään kyseisiä käsikirjoituksia, pyydän häntä tutustumaan ennen seuraaviin alalukuihin jatkamista lyhyeen juonitiivistelmään, joka on tämän työn liite 1.

##### 3.1.1 Helsingin Etelä-Haagan vaikutus

Tämä käsikirjoitus syntyi kahdesta eri lähteestä: ensinnäkin halustani kirjoittaa oikeasti hyvä eksploraatioelokuva, joka sijoittuu ja on tuotettu Suomessa, ja toisaalta työharjoittelujaksostani Helsingin Nelonen Medialla.

Asuin kahdessa eri lokaatiossa puolen vuoden työharjoittelupestini aikana. Ensimmäinen asuntoni oli Helsingin Etelä-Haagassa sijaitseva halpa vuokratalo, josta jouduin muuttamaan pois paria kuukautta ennen Kouvolaan paluuta talon mennessä huhuista riippuen joko purkuun tai totaaliseen sisä- ja ulkoremonttiin.

Käsikirjoitukseni Turvamaja perustuu lähes yksi yhteen tähän Vanhalla Viertotiellä (käsikirjoituksessa Vanha Kiertotie) sijainneeseen rakennukseen, lukuun ottamatta asuntoa itseään, joka oli sentään hyvässä kunnossa, joskin kolkko ja epähygieenisen oloinen. Harhaillessani pimeillä, joutavaa roinaa pursuilevilla, omituisen muotoisilla käytävillä ja porrastasanteilla tulin tuumineeksi, kuinka harmi on, että rakennus kunnostetaan uudeksi ja hienoksi, ja kuinka upean slasher-elokuvan rakennuksessa voisi kuvata. Tätä Joen repliikki sivulla 12 tavallaan peilaa elokuvan omassa todellisuudessa.

Slasher-elokuvalla tarkoitetaan usein melko jämääkään formaattiin sovitettua kauhuelokuvan jälkeläistä, jossa yleensä mielipuolinen, joko normaali tai yliluonnollinen murhamies tappaa hyvännäköisiä, nuoria ihmisiä graafisen yksityiskohtaisesti ja mielikuvituksellisesti. Nämä elokuvat olivat erityisen suosittuja 1980-luvulla, joskin saivat alkunsa jo 1970-luvun puolella. Näitä mielikuvitustappajista ja heidän uhreistaan kertovia elokuvia on yleensä väheksytty etenkin kriitikoiden puolelta, ilmeisestä suosioistaan huolimatta. (Rockoff 2002, 1, 5 - 7.)

En kuitenkaan tahtonut tehdä mitään yksiselitteistä, formaattia kunnioittavaa slasher-elokuvaa, koska minusta genreuskollisuus johtaa hyvin usein kangistuneisiin kaavoihin. Lisäksi Ken Dancygerin ja Jeff Rushin (2007, 8) mielestä käsikirjoittaja voi tietoisesti joko käyttää genrejen perinteisiä tehokeinoja käsikirjoituksen rakenteen tukemiseen, tai sitten haastaa ne luoden yllätyksellisyyttä ja ennalta-arvaamattomuutta. Itse päädyin jälkimmäiseen ratkaisuun, ja koska olen aina ollut nimenomaan kiinnostunut myös eksploitaatioelokuvasta, näiden kahden naittaminen omaan tyyliini tuntui loogisimmalta vaihtoehdolta.

### 3.1.2 Hahmot ja heidän nimensä

En useinkaan halua elokuvien päähenkilöiden olevien ennalta-arvattavia, puhtoisia sankareita. Musta Jumala Mutulan alkua hallitseekin vahva vastakkainasettelu protagonistien, väkivaltaisen roistokoplan, ja antagonistin, poliisin erikoisetsivä Larrazin

välillä. Tässä eikä muissakaan kohden elokuvaa ole minkäänlaista moralisointia huonoista tai hyvistä ratkaisuksista, vaan tapahtumat seuraavat toisiaan oman maailmansa mukaan loogisesti.

Käsikirjoituksessani ehkä Larraz edustaa järjestystä ja lakia, mutta myös paikalleen pysähtyneisyyttä, kun taas päähenkilökatras on hylännyt normaalin moraalin ja arvo maailman ja on kykeneväinen päättämään itse omasta kohtalostaan. Sitten molemmat ryhmät heitetään vaikeiden aikojen eteen, ja katsotaan, kuinka he koettavat selviytyä vaikeuksissaan omien luonteidensa mukaan. Tästä voidaan leikillisesti vetää jonkinlaisia viitteitä elokuvateollisuuteen: Larraz on kuin valtavirtaelokuva, joka on ulko kuoreltaan tiukka ja rakoilematon ja tietää, mitä haluaa, mutta päätyy kuitenkin lopulta murtumaan. Päähenkilöt taas ovat undergroundia: he eivät täysin tiedä, mitä tekevät ja miksi, kunhan se vain tuntuu hyvältä. Kun vastuksia tulee, Larraz kaatuu, koska ei osaa kohdata oman maailmansa laajenevaa horisonttia, kun taas päähenkilöt, jotka toki joutuvat uhraamaan paljon, pääsevät lopulta jatkamaan kohti aurinkoisempaa huomista.

Elokuvan päähenkilöt esitellään musikaalisessa alkutekstijaksossa. Itse pidän alkutekstijaksoista kovasti, vaikka niitä ei nykyisin kovin usein näe. Minusta alkutekstijakso antaa sekä visuaalisesti että musiikkivalinnan tai sen puutteen suhteen katsojalle viimeisen tilaisuuden upota elokuvan sisäiseen maailmaan ennen tarinan varsinaista alkua. Ikään kuin katselija saisi pienen version koko elokuvan tunnelmallisesta ytimestä yksinkertaistetussa muodossa. Olen käsikirjoitukseeni kirjoittanut, että alkutekstijakson musiikkina olisi Nancy ja Frank Sinatran ”Summerwine”, vaikka elokuvan todennäköisesti nihkeän budjetin rajoitusten tähden se jäisikin haaveeksi. Se on siinä kuitenkin tiedottamassa sekä kuvausryhmälle että näyttelijöille, minkälaista musiikkimaailmaa alkutekstijaksoon sitä kirjoittaessani ajattelin.

Alkutekstijakso antaa myös lyhyen ja ennen kaikkea halvan tavan kertoa päähenkilöiden suorittamasta ryöstöstä. Jakso on nimittäin tarkoitus kuvittaa mustavalkoisina valvontakameran still-otoksina. Katsoja näkee myös kaikkien päähenkilöiden nimet (Raato-Mattia lukuunottamatta) ja ulkomuodot ennen kuin itse asiassa tapaa ketään heistä liikkuvassa kuvassa. Tämä voi herättää katsojalle odotuksia ja innostusta päähenkilöitä kohtaan.

Suomeen sijoittuvien elokuvien hahmojen nimet ovat aina olleet minulle ongelmallinen asia. Perinteiset, suomalaiset nimet tuntuvat äärimmäisen koomisilta. On mahdollista kuvitella vakavissaan pankkiryöstäjää nimeltä Pekka, vaikka sellaisia varmasti on Suomen historiaan mahtunutkin. Toisaalta taas liian vieraskielisen kuuloiset nimet särähtävät korvaan liian hienostelevina, ja herää kysymys, miksi koko elokuva edes sijoittuu Suomeen, jos sen hahmot ovat kuin amerikkalaisista toimintaelokuvista kotoisin. Niinpä hahmojen nimet ovatkin aina tietynlainen kompromissi, etenkin tällä kertaa kun halusin nimetä hahmoni eksploitaatioelokuvien suosikkieni mukaan.

Anulka Larrazin sukunimi on peräisin José Ramón Larrazista, espanjalaisesta ohjaajasta, jonka työnäytteitä ovat muun muassa *Vampyres* (1974), *Los Ritos Sexuales del Diablo* (1982) ja *El Periscopio* (1974). Hahmon nimi on selkeästi vieraskielinen, mikä täytyy varmasti ottaa huomioon, jos roolia ikinä lähdetään miehittämään näyttelijällä.

Lida Romei on toinen hyvin ulkomaalaisen kuuloinen nimi, joka tulee Jess Francon avovaimosta ja useissa tämän elokuvissa pääosassa olleesta Lina Romeystä (muun muassa *Les Avaleuses*, 1973; *Frauengefängnis*, 1975 ja *Rolls Roys Baby* 1975). Liian monen vieraskielisen sukunimen kompleksia koetin kuitenkin kiertää antamalla Lidalle lempinimen, jolla hänen ystävänsä tätä puhuttelevat: Kulmahammas.

Kulmahampaan rooli on elokuvalla ehdottoman keskeinen: hänen on oltava samaan aikaan sekä kova kuin rautanaula että kuitenkin ystävistään välittävä. Kirjoittaessani roolia esikuvani oli amerikkalainen toimintanäyttelijä Michelle Rodriguez (muun muassa *Resident Evil*, 2002; *BloodRayne*, 2005 ja *Machete* 2010). Koko elokuvan henkinen elämä on melko lailla Kulmahampaan esittäjän niskoilla, joten hänen esittäjänsä olisi oltava ryhmän paras ja luonnollisin. Tästä syystä hänen hahmonsensa ei esimerkiksi esiinny käsikirjoituksen mukaan alasti; rakastelukohtauskin kohtauksissa 18, 21 ja 27 on mietitty niin, ettei niissä välttämättä tarvitse näyttää mitään liian sopimatonta. Näin rooliin saataisiin mahdollisesti houkuteltua muita rooleja kokeneempi ja ”arvokkaampi” esiintyjä.

Jukka Romei taas on Kulmahampaan veli, mistä syystä heillä on sama sukunimi. Päättin tehdä tämän hahmon kanssa toisin päin kuin Kulmahampaan; hänellä on suomalainen etunimi mutta kukaan ei kutsu häntä sillä, vaan hänen lempinimellään Joe. Joe olisi tärkeää lausua suomalaisittain, eikä amerikkalaisittain: näin saataisiin nimeen hieman koomisuutta, mikä voisi johtua vaikkapa Joen hiukan cowboymaisesta käytök-

sestä. Joesta halusin vähän arvoituksellisen hahmon, josta ei oikein tiedä, onko hän lintu vai kala. Kun hän vaikuttaa vihaavan jotakuta, hän äkkiä kääntyykin auttamaan tätä. Hän saattaa vaikuttaa kovalta, mutta voi äkkiä käydäkin valittamaan vähäisistä vastoinkäymisistä, ja niin edelleen.

Alexa Sorsa on mielenkiintoinen, koska hänen hahmonsensa periaatteessa tuo elokuvaan sen kovasti kaipaamaa seksiploitiivista alastomuutta ja seksuaalisuutta. Hahmon luonne on hieman ristiriitainen, koska toisaalta hän on lähes pikkutyttömäisen hupsu ja mielettömän kohtelias mutta toisaalta myös äärimmäisen seksuaalisesti kokenut ja arkailematon. Hänen nimensäkin tavallaan heijastaa tätä ristiriitaa: Alexa on kaunis ja ulkomaalaisperäinen, hiukan ehkä suomenruotsalaisuuden mieleen tuova nimi, kun taas Sorsa on paitsi huvittava sana myös huvittava eläin, joka tietyissä konteksteissa voi tarkoittaa muun muassa roskaa tai jätettä. En toki usko, että Alexan hahmo on roskaa tai jätettä, itse asiassa pidän hahmosta kovasti, mutta yhdessä etunimen kanssa Sorsa toi hahmon nimeen soveliasta rupaisuutta menemättä silti uskottavuuden rajojen yli.

Raato-Matti taas on ikään kuin elokuvan B-juonen ilmentymä. Elokuvasa on pääasiassa kaksi tärkeää eri tasoa: rikollisten toiminta ensin juhlien ja sitten yrittäen paeta hyökkääjiään ja Raato-Matin menneisyyden selvittelyminen. Raato-Matti sai alkunsa jo aiemmin kuin itse elokuva. Olin miettinyt jonkinlaista 1990-luvun Buffy the Vampire Slayer -tv-sarjan tyylistä, goottipiirteitä sisältävää sarjakuvaa, jossa lauma mystisiä hyviä hahmoja taistelisi kaikenlaisia yliluonnollisia uhkia vastaan. Raato-Matin, jolla ei tosin ollut silloin vielä nimeä, piti olla yksi näistä päähenkilöistä. Hänen ulko- muotonsa ja luonteensa on tuotu sarjakuvaideasta Musta Jumala Mutulaan lähes muuttumattomana.

Raato-Matti on hyvä silta elokuvani melko realistisen, joskin tyylytellyn, alun ja sen yliluonnollisuuksiin etenevän lopun välillä. Olen aina pitänyt elokuvista, kuten From Dusk Till Dawn (1996, Rodriguez), jossa elokuva alkaa melko luonnollisissa merkeissä ja mielenkiintoisena rikosdraamana, kunnes yhtäkkiä kurvaa ilman sen kummempaa asiaa kohti vinkkaamista ja pohjustusta täyteen psykoottiseen, yliluonnolliseen hulluuteen. Niinpä yli puolet käsikirjoituksestani Raato-Matti on Musta Jumala Mutulan ainut yliluonnollinen elementti, joka vielä vahvistaa tuntemuksia hänen olemises-



taan kuin kala kuivalla maalla, täysin väärässä elementissä ja kukaties jopa elokuvassa.

Raato-Matin nimi oli kaikista vaikein. En halunnut hahmolla olevan mitään kunnollista, oikeaa nimeä. Raato-Matti syntyi sillä hetkellä, kun ensimmäistä kertaa saavuin sivulle 5 ja minun piti keksiä hänelle nimi. Alkuperäisissä suunnitelmissani ja luonnoksisani hahmoilla ei vielä ollut oikeita nimiä, vaan esimerkiksi Raato-Mattia kutsuin vain ”Epäkuolleeksi”. Nyttemmin pidän nimestä Raato-Matti etenkin, koska hän ei itse siitä pidä, vaan hänen kumppaninsa ovat hänet siten ristineet. Tästä tulee sittemmin tärkeä kantava henkilökehityksen ilmentäjä hänen hahmolleen.

Raato-Matti tarvitsi kuitenkin myös jonkinlaisen nimen, joksi hän itse itseään ja myöhemmin hänen tyttöystävänsä häntä kutsuu, ja päädyin normaalin nimen sijaan hieman mystisempään kirjainlyhennelmään T.J, joka kuulostaa hyvältä ja on myös kunnianosoitus YouTuben internetjulkimolle, the Amazing Atheistille eli T.J. Kincaidille, jonka videot ensi kertaa löysin juurikin Raato-Matin hahmon keksimisen aikoihin. Nyt jokainen saa itsekseen pohtia, kuinka suomalainen, ulkomainen, normaali tai ihmeellinen Raato-Matin oikea nimi on.

### 3.1.3 Anakronismeja ja alastomuutta

Kuvittellinen Etelä-Tienoo perustuu yksi yhteen Etelä-Haagan alueeseen, jolla asuin muutamia kuukausia, kuten jo aiemmin totesin. Ainoat muutokset on tehty siinä, ettei Etelä-Haagassa oikeasti ole hienostoalueita kartanoineen, ei tietä, joka loppuu kesken kaiken, eikä ostoskadulla ole hampurilaisravintolaa, muuten olen kuvannut kylän, kuten Turvamajan rakennuksenkin, sellaisena, kuin ne muistan.

Tämä onkin yksi syy, miksi käsikirjoituksessani on epätavallisen paljon ja normaalia tarkempaa lokaatiokuvausta: tahtoisin todella, että pystyisin saavuttamaan samat ulottuvuudet huolellisella kuvauspaikkojen hankinnalla kuin mitä itse koin asuessani Etelä-Haagassa. Kenties osan materiaalista voisi jopa kuvata siellä. Tahdoin myös laittaa kaikki muistamani yksityiskohdat ylös itseänikin varten, etten niitä unohtaisi.

Ken Dancyger ja Jeff Rush väittävät teoksessaan *Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules* (2007, 5), että vaikka tunnelma rakentuu valtaosin elokuvan visuaalisesta esillepanosta, on mahdollisimman yksityiskohtainen käsikirjoittaminen kuitenkin tär-

keää, sillä se osaltaan rakentaa kuvan koherentista maailmasta paperilla ennen kuin kuvaakaan elokuvasta on kuvattu.

Hahmot esitellään omassa lihassaan ensi kertaa ajamassa humaltuneessa tilassa ja liian kovaa pitkin Etelä-Tienoon katuja. Tämä heti antaa heistä oikeanlaisen ensivaikutelman laeista ja turvallisuudesta piittaamattomina yksilöinä. Hahmot myös tupakoivat ja syövät epäterveellisesti läpi elokuvan, koska mielestäni kaikki sen tapaiset yksityiskohdat tekevät hahmoista paljon lähestyttävämpiä ja samaistuttavaisempia, kuin jos he olisivat lenkkeileviä terveen elämän täydellisiä perikuvia, joita tuskin kukaan meistä todellisuudessa kokee olevansa. Sama mentaliteetti koskee hahmojen puheenparttakini: he eivät ole kirjakielisiä, täydellisen sivistyneitä koko perheen suosikkiahmoja, koska mielestäni sellainen on vastakohta kaikelle samaistuttavuudelle ja mielenkiintoiselle.

Tässä vaiheessa on hyvä mainita muutama sana teknologiasta elokuvakäsikirjoituksisani. Kuten lukija pystyy varmaankin arvaamaan, pidän menneiden vuosikymmenien elokuvista kovasti. Yksi syy monien muiden ohella on se, että ei ollut vielä internetiä, kännyköitä, kotitietokoneita eikä GPS-paikantimia. Tällaiset laitteet usein tekevät hahmojen kohtaamista vaikeuksista liian helppoja sivuuttaa, joka sitten johtaa taas väkinäisiin konventioihin käsikirjoitusta laadittaessa. Mielestäni liian monessa nykyisessä kauhuelokuvassa on esimerkiksi kohtaus, jossa päähenkilöt joutuvat juurta jaksaan selittämään, kuinka he sattuvat juuri hirviön tai massamurhaajan hyökätessä olemaan käsipuhelimien kantaman ulkopuolella.

Lisäksi liiallisen teknologiakeskittymisen salliminen elokuvaan johtaa yleensä eräänlaiseen pikku laitteiden ylikorostuneisuuteen, jossa nämä näppärät koneet valtaavat enemmän ruutu-aikaa ja tekevät enemmän juonen puolesta kuin itse hahmot. Tästä syystä, ja koska teknologia kehittyy niin nopeasti, muuttuvat elokuvat myös todella vanhahtaviksi hyvin nopeasti, kun niiden ylpeänä esitelmöivät teknologian mallikapaleet ovat jo teatterikierroksen alussa vanhentuneita, ja parin vuoden päästä jo peräti muinaisia.

Elokuvani eivät sijoitu mihinkään aikaan, enkä näe mitään syytä rajoittaa esimerkiksi päähenkilöiden vaatetusta minkäänlaisen vuosiluvun mukaan. Olen ajatellut asian niin, että teokseni sijoittuvat jonkinlaiseen vaihtoehtoiseen näkemykseen todellisuudestamme, jossa ei ole liikaa ”ärsyttävää” teknologiaa, etenkin silloin, kun se haittai-

si juonen muodostusta. Niinpä kenelläkään Musta Jumala Mutulassakaan ei ole käsi-puhelinta, eikä internetiä edes mainita. Näitä asioita ovat kuitenkin oikeat elämämme täynnä; tarinallisissa tuotoksissa keskityn mieluummin asioihin, joita ei joka päivä näe.

Alexan alastontanssi on eräänlainen referenssi elokuvalla Return of the Living Dead (1985, O'Bannon). Elokuvan Trash on hurjan moottoripyöräjengin naispuoleinen jäsen, joka strippaa itsensä alastomaksi hautakiven päällä. Tämä on useimmille elokuvan ihailijoille sen unohtumattomin kohtaus. Vaikka Alexa on hahmona tyystin erilainen, viettää hän lähes yhtä suuren osan elokuvasta ilman rihman kiertämää, joten minusta oli oikein antaa tällainen ikään kuin kunnianosoitus alkuperäiselle kauhunaisikonille ja Trashin esittäjälle, Linnea Quigleylle. Lisäksi kohtaus sopii erinomaisesti Alexan huolista vapaaseen luonteeseen.

Joen ja Kulmahampaan välistä seksikohtausta leikataan ensimmäisiin niin kutsumiini hiippailukohtauksiin eli pahaa enteilevän tuntuisiin kuviin päähenkilöidemme kimp-puun myöhemmin hyökkäävien avaruusmuukalaisten näkökulmasta. Tämän pitäisi luoda katsojalle tunne siitä, että jotakin pahaa on tapahtumassa, kun taas toisaalla rakkaus kukoistaa. Nämä olentojen ympäriinsä hipsimiset heijastelevat joillakin tavoin sekä slasher-elokuvien, kuten Halloween (1978, Carpenter), kuin yliluonnollisten, vinhasti liikkuvien kauhuelokuvien, kuten Evil Dead (1981, Raimi) konventioita. Kohta osoittaa myös, kuinka Raato-Matilla on kuolemattomuudestaan johtuen erilaisia taitoja ja kykyjä, ja hän on jollakin lailla enemmän yhteydessä ympäristöönsä, kuin muut hahmot.

Mitä tulee siskon ja veljen väliseen incestiseen rakkauteen käsikirjoituksessani, koin tarpeelliseksi tehdä hahmoista useammalla kuin yhdellä tavalla normaalin, tavallisen moraalikonvention ulkopuolisia. He rikkovat työkseen lakia, joten he voivat yhtä hyvin olla myös ihmisten välisten kanssakäymisten välillä vallitsevien lakien ulkopuolisia. Lisäksi, koska Joe on päähenkilöistämme ensimmäinen, joka tulee kohtaamaan loppunsa, on minusta oivaa, että hänellä ja Kulmahampaalla oleva suhde on vielä normaalia siskon ja veljen välistä, platonista rakkauttakin syvempi. Tässä päästään myös elokuvan kaipaamiin roska-arvoihin, jotka ovat ennalta-arvaamattomuudessaan käyttökelpoista materiaalia markkinoinnin hyödynnettäväksi ja saavat varmasti ainakin kulttimainetta elokuvalla trashelokuvaharrastajien keskuudessa.

### 3.1.4 Lisää hahmoja ja juonenkäänteitä

Raato-Matin vieraillessa marketissa hän pysähtyy selailemaan Marvelin Sarjakuvalehteä, jossa päähenkilönä on Tuomari. Tämä on taas yksi tietoinen anakronismi, yksi niistä asioista, joissa menneisyyden maailma vain on yksinkertaisesti kivempi kuin tällä hetkellä asuttamamme todellisuus. Ennen vanhaan kioskeille ja lehtipisteisiin julkaistiin jopa neljää eri Marvelin ja kahta eri DC:n supersankarisarjakuvajulkaisua. Kirjoitushetkellä jäljellä ovat enää kuukausittaiset X-Men ja Spider-Man, ja X-Menkin on asetettu mahdollisen lopetusuhan alle; lehden olisi määrä loppua vuoden neljänteen numeroon (Ryhmä-X 12/2011, 3).

Sivulla 28 mainitaan Jorman, elokuvan pahan okkultistiliikemiehen hovimestarin, muistuttavan hiukan Udo Kieriä. Udo Kier on pitkän uran tehnyt saksalaisnäyttelijä, joka tuntuu ilmestyvän mitä oudoimpiin ja mielenkiintoisimpiin projekteihin. Hän on näytellyt niinkin erilaisissa ja erimaissa valmistuneissa teoksissa kuin *Flesh for Frankenstein* (1974, Morrissey – Marghareti), *Spermula* (1976, Matton), *Suspiria* (1977, Argento), *Riget* (1997, Von Trier), *Blade* (1998, Norrington) ja juuri elokuvateattereihin tuleva *Iron Sky* (2012, Vuorensola). Jokainen vähänkin omintakeisempia elokuvia, etenkin monia ensploitaatioelokuvia katsonut tietää, millä tavalla Udo Kier käyttäytyy ja miltä tämä näyttää, joten hänen nimensä mainitseminen tässä yhteydessä kuvaa hahmon ulkoista olemusta paremmin kuin mitkään jaarittelevat määreet.

Hotelli Matkamies on saanut inspiraationsa Etelä-Haagan sijaan Kouvolan halvimmasta hotellista, jossa vietin yön kaksipäiväisten karsintojen aikana pyrkiessäni nykyiseen opiskelupaikkaani, Kymenlaakson ammattikorkeakouluun. En tiedä, onko Etelä-Haagassa hotelleja, ehkä ei. Joka tapauksessa tämän nyt nimeltä mainitsemattomaksi jäävän kouvolaalaisen hotellin rupisuus oli kuin luotu kuvitteelliseen, tehtaita pursuaamaan Etelä-Tienooseen.

Kun Raato-Matti päätyy kertomaan tarinansa Näkinkenkineen kaikkineen Joelle, kohtaamme tämän hahmon pehmeämmän puolen. Hän rohkaisee Raato-Mattia ottamaan kiinni elämästään ja löytämään väärintekijänsä, eikä halua luopua Raato-Matin ystävyydestä. Tämä saa Raato-Matinkin tuntemaan itsensä ensi kertaa kunnolla osalliseksi heidän roistokoplansa toiminnasta, jopa niin paljon, ettei häntä enää haittaa, että Joe kutsuu häntä Raato-Matiksi. Tämä kehitys tietenkin kulminoituu elokuvan lopulla, sivulla 107, jossa hän itse pyytää Alexaa kutsumaan itseään tällä hupsulla tittelillä.

Kohtauksessa 52 esittelemme kauan odotetun rikollisjohtajan, Jarkko Siltasen. Kirjoitin Siltasen olevan mustaihoinen, mikä tietenkin on Suomessa verraten harvinaista, etenkin noin suomalaiskuuloisella nimellä varustettuna, mutta sille löytyy syynsä. Slasher-elokuvista liikkuu monia käsityksiä elokuvakriitikkojen ja -harrastajien piirissä, erityisesti koskien slasher-elokuvien tiukkaa formaattimuotoilua. Yleensä elokuvat sijoittuvat pääosin yhteen lokaatioon, ja henkiin jää ”the final girliksi” kutsuttu, yleensä seksuaalisesti kokematon ja ujo, mutta tarpeen tullen vahvatahtoinen tyttö (Rockoff 2002, 14). Sen sijaan seksuaalisesti kokeneet, päihteiden käyttäjät ja ihonvärillisten vähemmistöjen edustajat useimmiten kuolevat ensimmäiseksi.

Niin paljon kuin slasher-elokuvista pidänkin, on tämä tietynlainen moraalisointi mielestäni äärimmäisen typerää ja ärsyttävää. Wes Cravenin *Scream* (1996) jatko-osineen jo tavallaan rikkoi näitä konventioita, mutta itse halusin mennä pidemmälle ja kääntää ne tavallaan päinvastoin: käsikirjoitukseni sivuhahmo Siltanen, musta, päihteitä käyttävä mies, ja Alexa, kaikkea muuta kuin ujo ja seksistä pidättäytyvä tyttö, ovat viimeiset henkiinjääneet Raato-Matin kanssa, jos moista termiä voi hänestä edes käyttää, ja Larraz, käsikirjoituksen ainut konventionaalisesti moraalinen hahmo, kohtaa loppunsa mahdollisimman graafisesti. Näin saadaan aikaan paitsi miellyttävää vaihtelua, myös kenties järkytettyä jonkun odotuksia.

Siltasella on mukanaan kaksi prostituoitua, Janniina ja Sanna, lähinnä koska on epärealistista, että tärkeä rikollisjohtaja matkaisi mihinkään yksin, sekä koska elokuvassa tarvitaan varsinaisten päähenkilöiden lisäksi lisää kuolonuhreja sekä enemmän seksikohtauksia. Siltasen olen kirjoittanut melkein kuin jonkin blackspooitaatio-elokuvan parittajahahmoksi. Mielessäni roolia kirjoittaessani minulla oli aikoinaan *Dawn of the Dead* (1978, Romero) esiintynyt, ja nyttemmin Rob Zombien *The Devil's Reject* (2005) hiukan Siltasen hahmoa muistuttavan roolin tehnyt Ken Foree. Halusin tehdä hänestä suhteellisen elämää suuremman, joviaalisen hahmon, joka jäisi yleisön mieliin: hän kun on kuitenkin tajuissaan elokuvassa varsin vähän aikaa. Lisäksi hänessä on joitakin sanaparsia yläasteen aikaisesta matematiikan opettajaltani.

Kohtaukset 61-62 ovat silkkaa seksiploitaatiota, rymisevää ja järjetöntä orgiaa. Tämä symbolisoi eräänlaista tyyntä myrskyn edellä, onnea ennen pian käynnistyviä muukalaisten hyökkäyksiä. Nämä kohtaukset ovat seksin suhteen myös ehdottomasti elokuvan ekspliiittisimmät, mutta kuinka rohkeat tarkalleen, riippuu tietysti elokuvan lopul-

lisesta toteutuksesta. Käsikirjoitus tarjoaa kuitenkin olennaisen tapahtumakehyksen, jolla ohjaaja saa sitten irroitella haluamallaan tavalla.

Kohtauksen 68 lopussa avaruusolennot viimein hyökkäävät. En halunnut näyttää muukalaisia heti, koska on paljon mielenkiintoisempaa leikkiä mustien varjojen ja niihin mahdollisesti piiloutuvien vaarojen, kuin näkyvien uhkien kanssa.

Kohtaus 71 ja sitä seuraavat kohtaukset esittelevät meille Raato-Matin yli-inhimillisen ketteryyden, joka on sivuvaikutus hänen kuolemattomuudestaan. Raato-Matti on aina ollut ajatuksissani ikään kuin kissa: hiljainen, tarkka ja ovela, mutta sisältään vähän hupsu ja kommunikointikyvytön. Pian hän kohtaa ex-tyttöystävänsä, petollisen Lisun.

En halunnut elokuvaani minkäänlaisia romansseja, itse asiassa puolitahattomasti siitä tuli hyvinkin epäromanttinen. Kaikki elokuvan suhteet ovat joko puhtaasti platonisia tai puhtaasti lihallisia, lukuun ottamatta Raato-Matin kaipuuta tyttöystävänsä kohtaan, sekä Joen ja Kulmahampaan inestisuhdetta, jotka kuitenkin molemmat päättyvät erittäin ikävästi. Tätä näkemystä kuitenkin pehmentää elokuvan loppu, jossa Raato-Matti tunnustaa rakkautensa Alexalle. Tällä koetan tavallaan sanoa, että lopussa Raato-Matti päästää irti omasta kurjuudestaan ja menneisyydestään, ja hyväksyy sekä sen, kuka on, että sen, mitä tuntee nykyisiä kumppaneitaan kohtaan.

Kohtauksesta 77 slasher-vaikutteet pääsevät kunnolla esille. Niissä tunnelmissa harhailuineen, ongelmallisine tilanteineen, panikoineineen, väärine säikähdyksineen ja äkkikuolemiseen jatkammekin aina kunnes avaruusolentojen alus tulee lopultakin esille. Nämä kohtaukset myös myyvät meille ajatuksen Kulmahampaasta sanojensa mittaisena, kovana toiminnan naisena, joka useimmiten tietää mitä tehdä ja on tilanteensa tasalla.

Tappaja-avaruusolennot ovat omia luomuksiani, joita tapasin piirrellä koepapereiden nurkkiin jo yläasteaikoina. Jokin viikatemaisissa terissä käsien tilalla ja valtavissa suissa aina kiehtoi minua visuaalisesti. Alkusysäyksen näille olennoille kenties antoi silloinen videopeli, Quake (1996), jossa yksi lukuisista kohdattavista vihollistyypeistä hieman muistuttaa suurilla terillä varustettua, groteskia koiraa.

Halusin laittaa elokuvani murhaajiksi avaruusolentoja, koska se tavallaan olisi yllättävää ja mielenkiintoista, ja koska jo tarpeeksi monessa elokuvassa ihmiset saavat paeta veitsiä heiluttavaa hullua. Kyseinen vaihtoehto ei olisi muutenkaan tässä tapauksessa toiminut. Elokuvan protagonistit ovat melkoisen väkivaltaisia ja järjestyksen vastaisia, joten rinnastus heidän ja vain hiukan psykoottisemman mielipuolen välillä ei olisi läheskään yhtä tehokas kuin esimerkiksi viattomien lastenvahtien ja kyseisen kahelin kesken. Olennot myös tukevat mukavasti elokuvan alavireenä kulkevaa, yliluonnollista teemaa, joka tietenkin kulminoituu elokuvan nimiolentoon.

### 3.1.5 Kliimaksi ja sen merkitykset

Kohtauksessa 114 päästään lopultakin manaamaan itse Mutulaa. Minua ovat aina kiehtoneet kaikenkarvaiset mytologiat ja okkultismi, vaikken niihin henkilökohtaisesti uskokaan. Saatanallisessa rituaaliorgiassa vain on sitä jotakin. Rituaalit ovat tietenkin iso osa esimerkiksi nunsplotaatioelokuvien vakiokalustoa. Myös puhtaasti saatanaan keskittyviä seksplotaatioelokuvia on tehty yllättävän paljon, ja amerikkalainen Salvation Films on julkaissut niistä kiitettävän osan aluevapaana DVD:nä. Toki rituaalissa on haettu myös hieman visuaalisia vaikutteita Eyes Wide Shutin (1999, Kubrick) vastaavasta venetsialaisine naamioineen ja huppuineen, vaikka tunnelma hyvin erilainen todennäköisesti tulisi olemaankin.

Mutulassa itsessään on paljon vaikutteita sekä Lovecraftin Ktulhu-mytologiasta että 2001: Space Odysseyn (1968, Kubrick) avaruusmonoliitista. Halusin jotakin samalla lailla muodotonta ja terveen järjen vastaista, silti kuitenkin melko simppelisti toteutettavissa olevaa. Mutula-nimi taas oli yksi ensimmäisiä nimiä, jotka keksin, ja pidän siitä, sillä sen tunnelma vaihtuu vakavasti sen mukaan, kuinka sen sanoo. Vakavuudella sanottuna Mutula kuulostaa vähän samantyyppiseltä, kuin Ktulhu: se ei tarkoita mitään mutta on vanhahtava ja arvokas. Jos sen taas lausuu murteella ja hömelösti, se kuulostaa typerältä ja suomalaismaiselta. Tällaisista kahtiajaoista kovasti pidän.

Näkinkengän messuamiset on kirjoitettu itse keksimälläni Vott Serl -kielellä, koska en tahtonut käyttää mitään oikeaa kieltä yliulottuvuudellisen olennon esiin manaamiseen. Vott Serl on siitä mukava, että sitä on helppo pitää yllä ja siihen keksiä lisää sanoja kaikkeen kirjoitettuun tai ulkoa opittavaan, ja vaikka se perustuu yksinkertaiseen kaavaan ja muutamaan oikeaan kieleen, ei se kuulosta kuitenkaan välttämättä miltään niistä.

Raato-Matti viettää loppuelokuvan tästä lukien alasti. Vaikka yritänkin elokuvissani tutkiskella omia kiinnostuksen kohteitani sekä omia fetissejäni, on minulle tietty tasa-puolisuus kuitenkin tärkeää. Jos elokuvani esineellistävät ihmisiä, on minusta oikeus ja kohtuus, että ne esineellistävät yhtäläillä kumpaakin sukupuolta. Tämä on vielä runsaammin huomattavissa myöhemmissä käsikirjoituksissani.

Olemme tehneet selväksi, että Raato-Matilla on yhteys Mutulaan. Tämä selittää myös, miksi avaruusolennot laskeutuivat juuri Turvamajan luokse: koska sieltä he aistivat Raato-Matin, josta havaitsivat Mutulan jäljen. Todennäköisesti he hyökkäsivät, koska tajusivat Raato-Matin kadonneen, ja muiden talossa olijoiden kenties tehneen hänelle jotakin. Tätä en koe tarpeelliseksi missään kohtaa sanoa, eikä se näin tiivistunnelmaisessa lopussa olisi dramaturgisestikaan mielekäästä. Katsojan on se itse tajuttava pienistä vihjeistä, sekä Mutulan ja avaruusolentojen välisestä dialogista sivulla 98. Sen tajuamattomuus ei myöskään sinänsä haittaa elokuvan seuraamista, joskin saa vain tarinan vaikuttamaan paljon enemmän sattumuksiin rakentuvalta, kuin onkaan.

Minulle on tärkeää, että Raato-Matti sinetöi kuuluvaisuutensa ryhmään keksimällä keinon voittaa Mutula, ja että Kulmahammas, tarinan oikea sankari, ei epäröi uhrata itseään suunnitelman aikaansaattamiseksi. Myös Kulmahampaan viimeinen lause, *Kuule... Kaaos on mun toinen nimi* on äärimmäisen tärkeä, koska se tiivistää hänen hahmonsa niin täydellisesti. Kulmahammas ei alennu kumartamaan verenhimoista jumalaakaan, etenkin jos se uhkaa hänen ystäviään, ja maailmaa, jota hän kuitenkin loppujen lopuksi rakastaa.

Mielestäni osuvaa on myös, kuinka Alexa ja Raato-Matti jollakin platonisella, oikeaa ystävyyttä vaativalla tavalla lopussa löytävät toisensa. Tätä tietenkin symbolisoi sivun 104 kohta, jossa Alexa joutuu luottamaan Raato-Matin ojennettuun käteen selvitäkseen hengissä hullaantuneen ulottuvuusportin läsnäollessa. Tämä sinetöi heidän kumppanuutensa, sekä heidän henkilökehityksensä kulminoituman. Yhdessä he ovat selvinneet jostain, jota harva on nähnyt, eikä kukaan selvinnyt hengissä siitä kertoakseen. Siksi heidän reaktionsa Larrazin yllättävään esiintuloonkin on niin vaivautunut, lähes tylsistynyt. He ovat kokeneet liikaa jaksakseen edes kunnolla huomioida sekopäisen oloista poliisinaista aseiden kanssa.

Elokuva loppuu mielestäni mielenkiintoisesti ja eri tavalla onnellisesti, kuin yleensä. Henkiinjääneistä huomaa, että heillä tulee kaikki olemaan hyvin ainakin vähän aikaa.



He pystyvät kirjaimellisesti ja Raato-Matin tapauksessa myös kuvainnollisesti jättämään pimeään kartanon kauhut ja suuntaamaan kohti aamun aurinkoa. Heistä ei ole tullut hienoja ihmisiä, eikä tarpeellisia yhteiskunnan osasia, mutta he ovat kaikki elossa, ja se on tärkeintä, ja se riittää.

### 3.2 Avaruusjumalia teatteriin

Pitipä Musta Jumala Mutulasta tai ei, ei mielestäni voi kiistää, etteikö se olisi ainakin persoonallinen ja melkoinen rymistely. Jos siis oletetaan, että elokuva toteutuisi kutakuinkin sellaisena, kuin se on käsikirjoituksessa esitetty.

Kuten sanottua, aloin kirjoittamaan Musta Jumala Mutulaa lähes pakonomaisesti siksi, että saisin sen pois päästäni. Muutamasta ideasta ja hajanaisista hahmoista kasvoi kuitenkin tarina, josta olen oikeasti ylpeä. Minusta teos on sellainen, että se puhtaasti omilla ansioillaan ansaitsisi tulla tehdyksi. Onko se kuitenkin taiteellisesti saati kaupallisesti järkeenkäypää?

Koska en voinut kertoa tarinaa, jonka halusin kertoa sensuroimalla itseäni, on elokuvaan jäänyt joitakin asioita, jotka valitettavasti vaativat oikeaa rahallista panostamista. Pienen budjetin elokuvaksi siinä kuitenkin tapahtuu paljon kaikenlaista: on avaruusolentoja, kilpa-ajot ufon kanssa, paljon verenlennätystä ja kuolevia ihmisiä, sekä auto, joka pitäisi ajaa hienostokartanon etuseinän läpi.

Teurastus nyt on melkolailla lähes kaiken eksploitaation vakiokalustoa, ja siitä selviää useimmiten oveluudella ja mielikuvituksella, eikä se siksi vaadi niin paljoa. Myös avaruusolennot stuntteineen ja toimintaosuuksineen ovat, vaikkakin varmasti vaativia, aivan toteutettavissa.

Autorymistely sen sijaan on huolestuttavampi osuus. Autot kuitenkin maksavat paljon rahaa, ja tässä pitäisi ajoneuvo hoitaa melko lailla hyvästä kunnosta täysin säpäleiseksi. Samoin kartanon seinän läpi ajaminen vaatii paitsi stuntin, todennäköisesti myös jonkinlaisen kartanolavasteen rakentamista johonkin toiseen tilaan. Varsinainen lokaaatio kun tuskin kuitenkaan mielellään antaa hajoittaa kallista rakennustaan, vaikka sen voisi jotenkin turvallisesti tehdäkin.

Elokuva siis vaatisi jonkin verran rahallista panostusta, mutta olisiko sillä mitään mahdollisuutta tuottaa rahaa takaisin? Musta Jumala Mutula on mielestäni käsikirjoitus, josta löytyy monenlaista tarjottavaa markkinoitsijalle. Väkivalta ja seksi nyt tietysti myyvät aina, ja mahdollisesti jo se, ettei tämän tyylisiä elokuvia useinkaan Suomessa tehdä, varmasti auttaa. Sen lisäksi Mutulaa voisi markkinoida kohderyhmästä riippuen ylikuonnollisena trillerinä, eksploitiivisena kauhuelokuvana tai sekopäisenä adrenaliinipyrskähdyksenä.

Jos esimerkiksi Kulmahampaan rooliin saisi kiinnitettyä edes jollakin lailla yleisöä kosiskelevan, roolissaan pätevän tai edes karismaattisen naisen, esimerkiksi jonkin suomalaisen orkesterin naispuolisen artistin, tämä varmasti nostaisi kiinnostusta elokuvaan. Pienempiin naisrooleihin voisi myös kiinnittää esimerkiksi seksiviihteestä tuttuja, erilaiseen fiktion levittäytymisestä unelmoivia ihmisiä, joilla on jo valmiiksi omat fanikuntansa.

Musta Jumala Mutula on mielestäni oikeissa käsissä hyvinkin levityskelpoinen elokuva. Rohkaisevaa on, että nykyaikaisin roskaelokuva Bitch Slap (2009, Jacobson) tuotti kotimaassaan yli 17.000 dollaria (2012 imdb). Kaikki kuitenkin riippuu hyvin pitkälle, miten ja missä elokuvaansa markkinoi, ja minkälaisille ihmisille. Rohkean ja kuvia kumartelemattoman eksploitaatioelokuvan ystäviä kuitenkin löytyy suomestakin runsain mitoin, eikä Musta Jumala Mutulan tyylistä herkkua kovin usein tarjoilla. Näiden ihmisten tavoittelemisen ja houkuttelemisen elokuvan ääreen onkin sitten vaikeampi asia.

Musta Jumala Mutula on sen verran monimutkainen ja kunnianhimoinen, ettei se ehkä aivan sovi ensimmäiseksi pitkäksi elokuvatuotokseksi. Se vaatii ehkä jo jonkin verran kokemusta ja valmista nimeä työryhmältään. Lisäksi rahoituksen kerääminen on helpompaa, jos on jo osoittanut, että pystyy tekemään paljon suhteellisen vähällä, ja että ihmiset löytävät tämän aineiston. Se on mielestäni loistava kakkoselokuva, kun ensiksi löytää jotain yksiselitteisempää ensimmäiseksi yritykseksen.

## 4 KÄSIKIRJOITUS 2: HÄMÄRÄN VALTIAAT

### 4.1 Sarjakuva, elokuva ja Mad Max -aika

Toinen käsikirjoitukseni tottelee titteliä Hämärän Valtiaat. Se on kirjoitettu kesällä 2011, ja siinä on 116 sivua ja 125 kohtausta. Seuraavissa alaluvuissa käytetyt sivu- ja kohtauserot ovat viittauksia itseensä kokonaiseen käsikirjoitukseen, joka on osa tämän työn produktiivista työtä. Jos lukijalla ei ole käytössään kyseisiä käsikirjoituksia, pyydän häntä tutustumaan ennen seuraaviin alalukuihin jatkamista lyhyeen juonitiivistelmään, joka on tämän työn liite 2.

#### 4.1.1 Viikinkien vaikutusta

Ennen varsinaiseen tapahtumain kulkuun perehtymistä, sananen käsikirjoituksen tämänhetkisestä nimestä. ”Hämärän Valtiaat” kun voi yhden huolimattoman lukukerran jälkeen jäädä jotakuta arveluttamaan.

Nimi onkin enempi symbolinen luonteeltaan. Muinaiset viikingit tunsivat tarustossaan käsitteen nimeltä Ragnarök, Jumalten Iltahämärä. Tämä jumalillekin kuolettava apokalypsi muistetaan lähinnä Sibyl-nimisen jumalattaren ennusteista, jotka kuuluivat näin (vapaasti suomentamini): *Veljet taistelevat / ja tappavat toisiaan / siskokset / makaavat keskenään / ihmiset tuntevat kurjuuden / aviorikokset lisääntyvät / kirvesaika, miekka-aika / kilvet valmiiksi asetellaan / tuuliaika, susiaika / ennen maailman turmiota* (Sturlurson 1964, 26, 86).

Ragnarök-myytit kertovat eräänlaisesta maailman lopusta, josta voi selvitä vain rohkeasti yrittämällä kohti jotakin entistä parempaa aikaa (Sturlurson 1964, 86-92). Samanlaisen tilanteen edessä periaatteessa ovat elokuvani henkilöt. Hämärä käsikirjoituksen nimessä ei ole fyysinen hämärä, vaan hidas mutta hurja lasku kohti pimeintä yötä. Vain ottamalla itseään niskasta kiinni ja pyristelemällä, voi matkata kohti valoisaa aamua. Silloin on todellinen Hämärän Valtias.

Lienee fiksua kerrata tarinan perusteet. Post-apokalypsignenrestähän tässä lähimmin on kysymys, kuten nokkelimmat varmasti jo arvasivatkin. Post-apokalypsignenreä kuitenkin määrittelevät ihmisten pyrkimykset selviytyä jonkinlaisen maailmantuhon jälkimainingeista, kuten luvussa 2.2 jo kerroinkin. Minun elokuvassani tosin tämä vain ta-

pahtuu pitkälti kyseisen maailmanlopun ollessa paraikaa menossa, eikä, kuten konventionaalista on, sen jälkeen.

Kipinän tarinaan sain 2008 kesällä tapahtuneesta unesta. Uni vastaa lähes sellaisenaan tämän käsikirjoituksen kohtauksia 21 - 34 sikäli kuin sen pystyn muistamaan. Tässä se tietenkin esitetään hieman dramaturgisempaan asuun järjestettynä ja useamman kuin yhden henkilön näkökulmasta, mutta pääpiirteissään asiat etenivät unessani samoin kuin tässä tuotoksessani.

Itse esitin unessa Tiinan roolia, ja monet silloiset tuttavani olivat useissa sivurooleissa. Tapahtumapaikkana oli senhetkisen asumukseni piha. Heti herättyäni unesta tajusin, että siinä oli jotain kovin mielenkiintoista, ja loppuyön käytin miettien skenaarioita, joilla tuon unen todellisuus voisi oikeasti käydä toteen. Minun piti keksiä, miksi lauma sekalaisia raivopäitä hyökkäsi kerrostalon asukkaiden kimppuun, miksi emme soittaneet poliisia, kuka oli yhtäkkiä ilman aiempaa tutustumista päänsä menettävä tyttö ja niin edelleen. Näin tulin kylväneeksi siemenet tälle tarinalle.

Ensimmäisen version tein sarjakuvakäsikirjoituksen muotoon. Minulla oli vielä noihin aikoihin harhaluuloja, että taitoni, oveluuteni ja staminani riittäisivät kokopitkien sarjakuva-albumisarjojen toteuttamiseen joskus tulevaisuudessani, ja että joku niistä olisi vieläpä kiinnostunut valtiossa, missä Aku Ankkakin usein tuntuu olevan liian monimutkaista ja hintavaa seurattavaa kultivoituneelle kansalle.

Kun tein sarjakuvakäsikirjoitusta, tuntui luontevalta pysyä niin uskollisena unikohtaukselle, kuin mahdollista. Niinpä annoin Tiinalle muutamin muutoksin periaatteessa oman, silloisen elämäntilanteeni, vaikka hahmona hänestä muotoutuikin hyvin toisenlainen. Myös kaikki tuttavani, jotka unessa esiintyivät, kirjoitin lähes sellaisinaan tarinaani, joskin tietysti muutetuin nimin. Tämä on yksi syy, miksi tämän elokuvan hahmoilla on niinkin järkevän ja perustavanlaatuisen suomalaiskuuloiset nimet verrattuna vaikkapa kahteen muuhun käsikirjoitukseen: en vain olisi osannut kuvitella ystäväni karikatyyreillä liian erilaisia tai erikoisia nimiä. Kaikkien hahmojen taustalla on siis oikea ihminen, lukuun ottamatta Lindaa, Efpugozia ja muutamaa sivuosajengiläistä.

Tein sarjakuvakäsikirjoitusta kaikkiaan kahteen muistaakseni 48-sivuiseen albumiin. Kolmas osa oli jo luonnostelma-asteella. Sarjakuvan lopusta minulla ei ollut tietoa-

kaan, enkä sille suonut ajatustakaan. Kuvittelin mielessäni jotakin Jeff Smithin Bonen tai Rosinski & Van Hammen Thorgalin tapaista, monikymmenosaista, messiaanisen eepistä saagaa. Jossakin vaiheessa, kuitenkin, ennen kuin sivuakaan oli piirretty, intoni kuitenkin loppui, arkirealiteetit astuivat peliin ja sarjakuvaidea jäi vuosiksi hyödyttömänä kansiooni.

Olin kuitenkin varsin kiintynyt tarinaan, ja tapasin aika ajoin miettiä sitä. Saatuani kirjoitettua ensimmäisen kokopitkän elokuvakäsikirjoitukseni, Musta Jumala Mutulan, ja todettuani, että se oli hyvä, rupesin miettimään mahdollisuutta tehdä adaptaatio liikkuvaan kuvaan aiemmin toiseen muotoon aloittamastani tarinasta.

Kuten sanottua, aloin suoraan siirtää sarjakuvakäsikirjoitusta elokuvakäsikirjoitukseksi. Yli puolet tästä käsikirjoituksesta koostuukin tuosta materiaalista. Kaksi eri mediaa tietysti aiheuttivat jonkin verran haasteita, mitä koituu minkä tahansa laisen adaptaation laatijalle, mutta ei mitään ylitsepääsemätöntä, sillä sarjakuvani oli tarkoitus olla melko elokuvallinen, ja elokuvallinen tyylini taas on aina ollut melko sarjakuvamainen.

Eniten tässä siirroksessa muuttui dialogi, sillä se on aspekti, johon olen harvemmin tyytyväinen omissa tekemisissäni, ja joka useimmiten muuttuu vielä käsikirjoituksen valmistumisen jälkeenkin. Dialogin kirjoittaminen luontevaksi etenkin Suomen kielellä on haaste, jos haluaa vielä pitää yllä jonkinlaista tyyliä, ja tehdä selväksi tarpeellisia asioita kuulostamatta väkinäiseltä, selvittelevältä kapulakieleltä.

#### 4.1.2 Taistelu vanhan maailman raunioilla

Aloitin käsikirjoituksen uutismontaasilla, koska mielestäni se oliärkevin tapa hyvin nopeasti ja vaivattomasti tehdä elokuvan alkuasetelma katsojalle tutuksi. En kokenut mitään syytä edes viitata minkäänlaisiin syihin osaa ihmisistä riivaavan hulluuden taustalla, sillä mikä tahansa perustelu, jonka voisin sille keksiä, jäisi kuitenkin toiseksi katsojan päässään kehittämien skenaarioiden ja koko tapausta ympäröivän mystisyyden kanssa.

Kerroin edellisen käsikirjoitukseni tutkimisen yhteydessä mielipiteistäni turhia teknisiä vimpaimia kohtaan elokuvissa. Post-apokalyptisessä fiktiossa on tietenkin se hieno puoli, että on aivan loogista olettaa, etteivät minkäänlaiset tekniset yhteydenpitoväli-

neet enää toimi. Näin minun ei tarvinnut erikseen selitellä käsipuhelimien, internetin tai muiden vempelien puutetta elokuvassani.

Tiinan esipuhe kohtauksissa 2 - 5 oli melko lailla sellaisenaan jo sarjakuvassa, ja mie-  
tin pitkään, säilyttääkö se elokuvakäsikirjoituksessa vaiko mennä ilman sitä. Suhtau-  
tumiseni kaikenlaisten kertojien käyttöön on aina vähän kahtiajakoinen: toisaalta jos-  
kus ne auttavat henkilöiden päänsisäisten tuntemusten kertomisessa ja tarjoavat ken-  
ties jopa mielenkiintoista ristiriitaa itsensä ja vallitsevan kuvamassan välillä, toisaalta  
taas visuaalisessa taiteessa on tietysti järkevämpää näyttää kuin kertoa. Siksi en mi-  
tenkään helposti päädy käyttämään kertojanääniä tekeleissäni.

Tässä kuitenkin päädyin jättämään selostuksen elokuvan alkuun. Sarjakuvassa sitä oli  
hiukan enemmän, ympäri koko tarinaa, ja aina Tiinan näkökulmasta. Halusin kuiten-  
kin tavallaan kertoa saman kuin aiemmassa uutismontaasikohtauksessa, mutta inhimil-  
lisemmästä, jokamiehen näkökulmasta. En halunnut narraatiota koko elokuvaan, sillä  
sen funktio olisi hyvin vähäinen, mutta päätin kirjoittaa loppuun toisen kertojanäänen,  
niin, että Tiinan päänsisäisistä mietteistä tulee ikään kuin kirjan kannet elokuvalle.  
Tässä vaiheessa, koska loppu ei enää perustu sarjakuvakäsikirjoituksiini, minulla ei  
kuitenkaan ollut aavistustakaan, mistä tuo lopun monologi voisi kertoa.

Tiinan elämä betonikerrostaloineen, kouluineen ja pyöräilemisineen on otettu suoraan  
omasta, silloisesta elämästäni. En tosin asunut yhdessä silloisen tyttöystäväni kanssa,  
vaan taloni oli itse asiassa täynnä soluasuntoja, mutta koin tämänkaltaisen ratkaisun  
toimivan paremmin tätä tarinaa varten. Rakennukset ja niiden huoneet ja pihat on kui-  
tenkin yksityiskohtaisesti kuvattu sellaisiksi, kuin ne oikeastikin olivat.

Kohtauksissa 6 - 9 esittelemme Lindan. Linda ei perustu yhteenkään oikeaan ihmi-  
seen, vaan on lisäys sarjakuvakäsikirjoitukseeni. Halusin elokuvan päähenkilöiden  
joukkoon jonkun, joka olisi jollakin lailla yksinäinen ja vähäpätöinen. Kun tapaamme  
hänet, hän elää trooppisella lammella olevassa veneessä, ja vaikka osaakin nauttia  
elämästään, saamme hänestä kuvan, että hän kaipaa muita ihmisiä ja näiden kosketus-  
ta. Hän myös joutuu hylkäämään kotinsa isänsä käskyjen vuoksi, eikä saa vastakaikua  
haluihinsa niin häntä hakemaan tulleilta agenteilta kuin lentokoneessa kohtaamaltaan  
Mikoltakaan.

Lindan kehityskaari on elokuvassa minusta tietyllä tavalla hieno: hän aloittaa elokuvan haluten miestä, ja lopulta saadessaan tällaisen, Ismon, haaviinsa, tämä kuolee ja jättää hänet jälleen kerran yksin. Ismon sanat *Aina on keino, jos on tahtoa*, jotka ovat yksi elokuvan kantavista teemoista, antavat hänelle toivoa ja valoa lähteä rohkeasti matkaamaan kohti tulevia seikkailuja. Hänestä tavallaan kasvaa oma naisensa, eikä häntä ole enää lukittu sen paremmin isänsä kuin senhetkisen hoitonsakaan kohtaloon.

Sanomattakin on myös selvää, että Linda tarjoaa elokuvaan sen seksploitaatioarvot esiintymällä alasti riittävän monessa kohtauksessa. Tämä tietenkin on myös hauskesti ristiriidassa Tiinan ja Marjaanan pikkusieluiseen häveliäisyyteen.

Jos Musta Jumala Mutulassa ei ollut romanssia, ei sellaisesta voi juuri puhua tänään elokuvan kohdalla. Tiina ja Marjaana toki rakastavat toisiaan hyvinkin syvästi ja todellisesti, mutta he tekevät niin jo elokuvan alussa; heidän suhteensa ei juurikaan kehity käsikirjoituksen myötä. Samoin Ismon ja Lindan suhteessa on enemmän toverillisuutta ja silkkaa himoa kuin mitään sen syvällisempää. En ole varma, mistä se johtuu. Kenties Hämärän Valtiaissa vain on tarpeeksi aineistoa ja tapahtumia, ettei sitä enää tarvitse ryydittää väkinäisellä romanssisivujuonella.

Marjaanan sanon sivulla 10 maalaavan jotakin Heavy Metal Magazinen kannen tapaista fantasiamaalausta. Heavy Metal Magazine on amerikkalainen, ainakin alussa lähinnä eurooppalaisia aikuisten fantasia- scifi- ja kauhusarjakuvia julkaiseva, ranskalaisen Métal Hurlantin perillinen (2011 Heavy Metal Magazine Fan Page). Tämä antologialehti on vain yksi niitä hienoja asioita, joita maailmassa on, mutta jotka eivät ole tarpeellisella tavalla juuri tarttuneet suomalaiseen populaarikulttuuriin. Joka tapauksessa, lehden sarjakuvat ja sen perusteella tehdyt kaksi animaatioelokuvaa, Heavy Metal (1981, Potterton) ja Heavy Metal 2000 (2000, Coldewey – Lemire) ovat villiydellään, kuvia kumartamattomuudellaan ja visuaalisella tyylikkyydellään tehneet minuun lähtemättömän vaikutuksen.

Meille selviää, ettei Tiina ole kertonut vanhemmilleen seurustelevansa ja asuvansa yhdessä naisen kanssa. Hän tietenkin itse väittää tämän johtuvan siitä, ettei halua vaikeuttaa omaansa tai vanhempiensa elämää, mikä lienee yleinen syy vanhemmistaan poikkeavan seksuaalisen suuntautumisen, uskonnollisen- tai poliittisen vakaumuksen omaavien nuorien suhteen. Tiinasta se kuitenkin osoittaa, ettei hän ole aivan vielä löy-

tänyt sitä rohkeutta, mitä hän tulee tarvitsemaan hyvin pian hänet mukaansa tempaavassa seikkailussa.

Seuraavissa kohtauksissa esitellään Ismo ja Nikki. Molemmat heistäkin perustuvat oikeasti tuntemiini henkilöihin ja ovat tässä tarinassa, koska esiintyivät unessani. Ismo jää enemmän sivuhenkilön osaan, mutta Nikki taas on yksi tarinan tärkeimmistä inhimillisistä tekijöistä. Alussa hän kuitenkin asuu lähinnä erakkona tyttärensä, Sandran kanssa, väittäen asiasta mahdollisesti kysyville tämän olevan hänellä hoidossa. Hän ei tahdo puhua eikä olla missään tekemisissä muiden talon asukkaiden kanssa, ja on tuskin kovinkaan hyvä äiti Sandralle, jota kuitenkin kohtelee melko ylisuojelevasti. Hänen kehityksensä käsikirjoituksen kuluessa on ehkä kaikista hahmoista huomioitavin, etenkin ottaen huomioon hänen olevan mukana verratten harvoissa kohtauksissa.

Taistelun on tarkoitus alkaa pitkän kehitys- ja hehkutusjakson jälkeen yhtäkkiä, kuin jokin keskiaikainen kahakka johon ensin valmistaudutaan pitkään, marssitaan paikalle, ja sitten äkkiä kaikki onkin hirveää sekamelskaa, ryminää ja tuhoa. Halusin taistelun olevan täysin brutaalin ja armoa antamattoman, kuin ihmiskunta äkkiä olisi taantunut tuhat vuotta menneisyyteen. Näinhän ei asia tietenkään ole, me länsimaalaiset ihmiset olemme vain tottuneet kivaan ja rauhalliseen arkeen, huolimatta siitä, minkälaista vihaa ja väkivaltaa lietsotaan joissakin toisissa osissa maailmaa. Tämän hulluuden huomaa Tiina liskattuaan itse ensimmäisen jengiläisensä ja katsoessaan hänen ruumistaan: on kuin Tiina hetken aikaa miettisi, että tähänkö tosiaan ollaan tultu. Ja sitten hetki menee ohi, ja on pakko palata taistelun tiimellykseen, mikäli mieliä selvitä.

Jengiläisten johdon typeruus ja hupaisa käytös on täydessä ristiriidassa vallitsevaan empatiattomuuteen, joka puolestaan tahtoo sanoa, että nämä ihmiset todella ovat sisäisesti kadonneita. Heille avuttomien siviilien teurastus on vain vitsi ja huumoria, ja vaikka kyseiset siviilit lähtevätkin taisteluun, on se heille enemmän riesa ja kiusa, jolta olisi ollut hauskempi välttyä, kuin minkäänlaisen moraalisen ristiriidan ilmentämä jumalainen oikeus.

Talolaisten joukossa oleva hahmo, joka tunnetaan vain nimellä Täti tavallaan heijastaa vastavoimaa Tiinalle ja tämän kumppaneille: hän on hahmo, joka vaikkakin varmasti ajattelee vain parasta, onnistuu tekemään juuri väärän valinnan lähes jokaisessa mahdollisessa kohdassa. Kohtauksessa 31 hän panikoi, ymmärrettävästi toki, ja saa samal-



la tahtomattaan pelästyttämänsä Sandran juoksemaan ulos turvallisesta pommisuoja-  
sta, näin välillisesti aiheuttaen tämän kuoleman.

Tiedämme uutisista, että lapsia kuolee kaukaisissa maissa kaiken aikaa sotien, pommi-  
tusten ja jopa lapsien sotilaina käyttämisen vuoksi. Tästä huolimatta lapsia harvemmin  
kuolee elokuvissa. Yksi parhaista ja ainoista esimerkeistä, joka minulle tulee mieleen,  
on *Assault on Precinct 13* (1976, Carpenter), jossa perheen isä tulee aloittaneeksi ta-  
pahtumien vyöryyn vieraillemalla väärässä paikassa väärään aikaan. Tämä maksaa hä-  
nen tyttärensä hengen. Kyseinen karkea yksityiskohta oli hengettömästi ja pelkuri-  
maisesti siivottu, monen muunkin hienon ja tarpeellisen elementin kanssa, pois eloku-  
van uusioversiosta (2005, Richet).

Sandran, tai unessani nimettömän pikkutyön, kuolema ja tämän äidin tai huoltajan sii-  
tä johtuva sekoaminen oli kuitenkin yksi sen vaikuttavimmista ja heräämisen jälkeen  
vahvimmin mieleen jääneistä asioista. Tässäkin elokuvassa sillä on tärkeä pointtinsa  
elokuvan dramaturgiaa ajatellen, joten lapsen surmaaminen siististi ja kenties ilman  
sen näyttämistä tuntuisi minusta lähes keskiaikaista taistelua muistuttavan kahakan  
koko kamaluutta pehmentävältä ja halventavalta eleeltä. Meidän täytyy pystyä asetta-  
maan itsemme Nikin ja Marjaanan saappaisiin kohtauksessa 33, vaikka emme vielä  
tiedäkään Nikin olevan Sandran biologinen äiti.

Talolaiset voittavat kahakan, mutta voittoa ja siitä seurannutta riemua rinnastamme  
taistelusta johtuneisiin, inhimillisiin menetyksiin. Talolaiset lopettavat henkiin jääneet  
jengiläiset talikoilla. Tässä näemme, kuinka normaalien yhteiskunnan valtarakentei-  
den sorruttua ihmiset ovat taas taantuneet jonkinlaisiin heimoasetelmiin, ja ”me vas-  
taan ne”-menteliteetti elää yhtä vahvana kuin aina ennenkin.

Useasti Hämärän Valtiaissa, kun jotakin todella merkityksellistä tapahtuu, laitan ihmi-  
set kommentoimaan siitä, kuin se nyt ei olisi juuri mitään, joko ivallisesti, tai kuten  
Tiina ja Ismo kohtauksessa 34, apean tyhjän oloisesti. Tällä pyrin sanomaan, että ih-  
miset pysyvät ihmisinä, keskittyneinä omiin itseensä ja omiin tekemisiinsä, vaikka ta-  
pahtuisi kuinka kummallisia ja järkyttäviä asioita. Tiina, joka on surullinen jalkapuoli-  
sen miehen kuoleman johdosta koska nyt hän joutuu kantamaan tämän ruumiin ruu-  
miskasalle asti, on juuri sellaista omasta itsestä huolehtimista ja asioiden suhteellisuu-  
den kadottamista, jota tällä juuri haen.

#### 4.1.3 Avaruusnatsi, gladiaattorit ja jokunen mutanttihirviö

Kohtauksessa 37 saamme ensimerkit elokuvan pääantagonistista, Efpugozista. Emme kuitenkaan näe Efpugozia vielä pitkään aikaan suoraan edestä päin. Hahmo on jotakin niin älytöntä ja omituista, että en halunnut heittää häntä yleisön kasvoille suoraan taistelun jälkeen, jossa kuitenkin riittänee nieleskeltävää joksikin aikaa. Kohtauksen 37 vastine sarjakuvakäsikirjoituksessa oli muuten ensimmäisen albumin viimeinen kohta, eli silloin tarkoitukseni oli jättää katsojat jännitykseen siitä, mitä Lindalle tapahtuu, ja kuka kumma on tämä Efpugoz.

Kohtaukset 38-39 loin elokuvaa varten, niillä ei ollut vastinetta sarjakuvakäsikirjoituksessa. Sen tehtävä on tietenkin sitoa kaksi tapahtumaa, joukkotaistelu ja Tiinan, Marjaanan ja Ismon lähtö kaupungin keskustaan jollakin järkevällä tavalla yhteen ja näyttää ajan kuluneen usean päivän edestä näiden kahden asian välissä.

Kohtauksessa 40 siirrymme taas kakkosalbumin käsikirjoituksen adaptointiin piiriin. Sarjakuvakäsikirjoitukseni alkoi kuvasta, jossa Marjaanan maalaisudet iskeytyvät tämän maalaukseen. Annamme kohtauksessa ymmärtää, ettei Marjaana ole saanut maalattua talojen taistelun jälkeen. Tämänkaltaiset yksityiskohdat ovat mielestäni valtavien selitelyjen ja ihmettelyjen sijaan hyviä keinoja näyttää katsojalle, kuinka hahmojemme koko tutun maailman tuhoutuminen heihin vaikuttaa. Barbaarinaisten ja lohikäärmeiden maalaaminen ei enää tunnu tärkeältä sen jälkeen, kun on nähnyt ihmisten liiskaan toisiaan ääriväkivaltaisesti.

Kaupungin keskustan ajattelin loogisesti hyvinkin Kouvolan kaltaiseksi, kun siellä sarjakuvaversioon kirjoitushetkellä asuin, ja sille alueelle unenikin sijoittui. Itse asiassa kaikille keskustassa kohtaamillamme maamerkeille on oikeat vastineet Kouvola: jengiläisten valtaaman ostoskeskuksen yritin kuvailla mahdollisimman paljon Hansakeskuksen kaltaiseksi, Efpugozin pizzeria voisi olla Quick Pizza ja juna-asema on vain muutettu pieneksi lentokentäksi. Myös hotelli, jonne päähenkilömme saapuvat kohtauksessa 47 perustuu erääseen kouvoolalaiseen hotelliin; itse asiassa samaiseen, josta puhuin edellisen käsikirjoituksen yhteydessä.

Tiinan vanhempien karu kohtalo on tärkeä osa hänen kehityskaartaan. Useinhan fiktiivisessä vanhempien kuolema lähettää päähenkilön lopullisesti tämän seikkailulle, esimerkiksi saduista ja myyteistä innoituksensa ottaneessa Star Wars Episode IV: A New

Hopessa (1977, Lucas) näin käy elokuvan päähenkilö Luke Skywalkerille. Kun päähenkilön vanhemmat ovat poissa, tällä ei ole enää tunnesiteitä siihen aikaan ja paikkaan, johon hän on aiemmin ollut kahlehdittu. Protagonistin on tultava toimeen omana itsenään ja omilla ehdoillaan.

Halusin elokuvani jengiläisten tulevan kaikilta elämän osa-alueilta. Läskiksi kutsuttu jengiläinen paljastaa sivulla 52 olleensa töissä lastenkodissa. Nyt hän kantaa tappavia veitsiä ja on arpien naarmuttama. Sen lisäksi näemme niin poliiseja, armeijan ihmisiä kuin tavallisia katujen kasvattejakin näiden ihmisten joukossa, kummatkin sukupuolet mukaan lukien. Minulle oli tärkeää, että nämä jengiläiset kuvastaisivat kaikkea ihmisen diversiteettiä: heitä yhdistää vain se, mitä he tekevät, vähän niinkuin eläviä kuolleita George A. Romeron zombie-klassikoissa *Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1978) ja *Day of the Dead* (1985).

Paljastamme Efpugozin olomuodon vihdoinkin kohtauksessa 50. Tämä tapahtuu pikku hiljaa, ja Tiinan näkökulmasta: näin me katsojina saamme kokea saman yllätyksen ja reagoida samalla tavalla tähän paljastukseen, kuin Tiinakin. Muutama sananen lienee paikallaan selvittämään Efpugoz-hahmon alkuperää.

Ennen tuloani Kymenlaakson ammattikorkeakouluun aloin kirjoittaa lyhytelokuvaa, joka minun oli määrä toteuttaa pikkuveljeni kanssa. Olen aina ollut kiinnostunut tarinoiden kertomisesta, ja koska meillä oli halpa kamera ja vielä halvempi editointiohjelma, yritimme kaiken aikaa toteuttaa jonkinlaisia elokuvia. Harvoin siinä onnistuimme, sillä tietotaitomme oli tietenkin mitätöntä, ja koska ystäväpiirissämme ei yksinkertaisesti ollut muita asiasta kiinnostuneita, jouduimme tekemään kaiken elokuvissamme kaksin.

Tästä lyhytelokuvasta piti kuitenkin tulla paras ja hienoin saavutuksemme. Nimesin sen Kohtalon Päiväkirjaksi, ja aloin rakentaa sitä varten lukuisia pienoismalleja, asuja ja varusteita. Elokuvan oli tarkoitus olla jonkinlainen outo scifiseikkailu, jossa totalitaarisen sotilasjärjestön palkkionmetsästäjä, hahmo nimeltä Efpugoz, metsästi joukkoa kapinallisia jääplaneetan aroilta.

Minua on aina kiinnostanut steam punk, ja eräänlainen fasismi tai muu fanaattisuus on tietysti aina mielenkiintoista kaikessa pahuudessaan. Niinpä Efpugozista tuli eräänlainen avaruusnatsi, raajarikko mutta siitä huolimatta kuolettavan vahva ja lähes tuhou-

tumaton, tunteeton hirviö. Rikkinäiset ja raihnaiset hahmot ovat myös aina kiehtoneet minua, koska heillä jos kenellä on tarvetta todistaa oma hyödyllisyytensä yhteiskunnalle.

Nerokkuus osaltamme piili siinä, että koska Efpugozin koko keho oli verhottu ja naamioitu, pystyimme sekä minä että pikkuveljeni vuoron perään näyttelemään häntä, riippuen kohtauksesta, jossa hän oli. Suunnittelin itse hänen asunsa, ja vaikka ei siitä kovinkaan hieno tullut, oli se kelpaava tuotokseemme. Hämärän Valtiaissa hänet on tietenkin kuvattu sellaisena, kuin hänen oli tarkoitus alun perinkin olla.

Kohtalon Päiväkirjaa emme saaneet koskaan valmiiksi, koska talvi loppui kesken, eivätkä jääplaneettakohtaukset enää onnistuneet viheriöivässä luonnossa. Sitten tuli aikani lähteä Kymenlaakson ammattikorkeakouluun ja koko projekti unohtui.

Efpugoz jäi hahmona kuitenkin elämään mieleeni. Kun aloin suunnitella Hämärän Valtiaiden sarjakuvaversiota, tajusin tarvitsevani henkilöä joka jollain äärimmäisellä lailla edustaisi maailman muuttumista ja sitä uutta, hirveää todellisuutta, jossa ylvyvät protagonistimme huomaisivat elävänsä. Kukaan tuskin sopisi tähän osaan paremmin kuin Efpugoz. Kuten hän sanoo sivulla 112, hän on rakentanut itsensä sopiakseen paremmin tähän uuteen maailmaan jota oli luomassa.

Efpugozin nimessä piilevä vitsikin on tässä yhteydessä lähes täydellinen: hänen nimensä syntyi ottamalla tietty sana, ja sitten käsipuhelimen numeroista katsoen ottamalla jokaisen kirjaimen ja vaihtamalla sen siinä näppäimessä olevaan, seuraavaan kirjaimeseen. Se sana oli destiny, eli kohtalo, kuten Kohtalon Päiväkirjatkin nimenä jo antaa olettaa. Vaan Hämärän Valtiaiden maailmaan kohtalo nimenä sopii melkeinpä vielä paremmin, koska Efpugoz todella on tämän uuden, iltahämärän maailman kohtalo. Tai siltä ainakin näyttäisi.

Efpugoz myös tavallaan esittää kaikkia niitä ristiriitoja, joita hänen jengiläisten kansoittama uusi yhteiskuntansa on pullollaan: hänen on vaikea kävellä, hän yskii kaiken aikaa, ja hänen toinen kätensä on hyödytön, mutta silti hän on äärimmäisen voimakas ja vaarallinen. Hän ja hänenlaisensa ovat vastuussa maailman teknologisesta taantumisesta; silti hän itse käyttää omaa teknologiaansa kaikkeen lentämisestä puhumiseen. Hän sanoo kohtauksessa 42 heidän olevan *kaaoksen lapsia, anarkian esitaisteliijoita*, ja että he vastustavat normaalin maailman johdonmukaisuutta ja järkeä, mutta silti

heidän omissa joukoissaan on lähes fanaattinen hierarkia ja komentoketju. Hän on elokuvan tunteettomin ja raa'in hahmo, mutta silti käyttää siististi solmiota ja moitteetomia vaatteita.

Tiinan ja Marjaanan jouduttua Lindan tapaan vangeiksi kohtauksessa 51, palaamme taas tuohon jo aiemmin mainitsemaani asioiden väheksymiseen ja ironiaan kuolemankin edessä. Linda puhelee Tiinalle kuin roikkuminen vankina olisi hänelle jokapäiväistä toimintaa.

Elokuvasta löytyy vannoutuneelle ateistille melko paljon kristillistä symboliikkaa, mikä hiukan hämmästyttää minua itseänikin. Vangit on sidottu risteille kuin jeesus ikään, heidät syöstään gladiaattoriareenalle ilman aseita petojen raadeltaviksi kuten alkuperäiset kristityt Neron hallitsemassa Roomassa (Massey 1996, 140) ja lopussa he löytävät yösjän kirkosta, jonka ristiin Efpugozkin tulee seivästymään. En osaa selittää tätä ilmiötä, mutta ehkä sillä alitajuisesti on jotakin tekemistä vanhan maailman puskemisestä läpi uuden ja ihmeellisen kuoresta, vaikka elokuvan hahmot eivät sitä tiedostaisikaan.

Kohtauksessa 56 esiintyy ensimmäistä kertaa elokuvan toistuva lause *aina on keinoa, jos on tahtoa*. Tässä kohtauksessa myös kylvetään siemenet jengiläisten eripuraisuudelle Nysän kuolemaa kohtaan, joka sitten maksaa itsensä takaisin Marjaanan ja Lindan käyttäessä tätä saadakseen vartijansa toisiaan vastaan. Tähän yhteen elementtiin olen ehkä käsikirjoituksessa vähiten tyytyväinen: vartijoiden into tuntuu työntävän itseään kuulijoiden havaittavaksi vähän turhan helposti ja epäluonnollisesti. Olen muokannut tämän osan dialogia lukemattomat kerran, enkä vieläkään pysty kuitenkaan keksimään, kuinka saisin sen tätä toimivammaksi.

Taistelussa ostoskeskuksessa ja etenkin sitä edeltävässä valmistelussa halusin vangita jotakin epookkielokuvien, kuten Gladiatorin (2000, Scott) hengestä: Efpugoz on kuin kansalaisten suosiossa paistatteleva keisari, joille hän tarjoaa leipää ja sirkushupeja. Fanaattinen kansa karjuu *tapa, tapa, tapa* verenjanossaan. Heidän maailmassaan ei enää ole elokuvia ja muita turvallisia ja harmittomia tapoja, joissa nähdä verta ja sisälmyksiä: he kaipaavat sitä itseään. Halusin Efpugozin ostoskeskukseen saapumisesta jotakin kovin messiaanista ja häkellyttävää, elokuvan kenties näyttävimmän kohtauksen.

Tämän pitkän alkukiihdytyksen jälkeen veri ja väkivalta taas iskeytyvät katsojan naamalle kuin märkä poronkyljys. Halusin Tiinan taistelun gladiaattoriareenalla olevan, tietenkin raaka kuten sen kuuluu, mutta hiukan enemmän seikkailullinen, jos sitä verrataan esimerkiksi alun taisteluun talojen pihalla. Tiina kuitenkin lähes koomillisesti-kin syöksyy olentoja karkuun, hänen kumppaniensa ollessa vähemmän onnekkaita. Tämä tuo minulle, siinä asussa kuin se kirjoitettu on, mieleen elokuvat kuten *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984, Spielberg) tai *Clash of the Titans* (1981, Davis), joissa mielestäni mukavasti jatkuvasti toinen toistaan vaarallisemmat tilanteet hyökkyvät hahmojen esteeksi, joista heidän on vain jotenkin koetettava selvitä, löytäen itsensä taas uudesta kamalasta tilanteesta.

Olen kuvannut Efpugozin olennot sellaisiksi, kuin ne itse luonnostelin sarjakuvakäsikirjoitukseen. Idea oli, että pahuuden nero Efpugoz tekee harrastuksenaan joistakin kiinni saamista ihmisistä kemiallisesti hirmuisia mutanttiolentoja, joita sitten käyttää jengiläistensä huvitukseksi. On normaali käsikirjoituskonventio yrittää saada elokuvan jokainen tapahtuma ylittämään näyttävyydessä, merkityksellisyydessä ja intensiteetissä tapahtumaa edeltävät vaiheet (Dancyger - Rush 2007, 26). Tällä taktiikalla omakin elokuvani etenee, ja mutanttihirviöt ovat vaikuttava asia, joka selkeästi ylittää kaiken sitä ennen tapahtuneen.

Kohtaus 85 ei ollut alkuperäisessä sarjakuvassa. Olin keksinyt roskaruokapussipäisen Tommi-jengiläisen löytymisen Efpugozin kätyrien toimesta hyväksi kohtaukseksi aloittamaan sarjakuva-albumi numero kolme, jota en siis ikinä saanut kunnolla edes käsikirjoitettua. Koska tahdoin kuitenkin säilyttää mielestäni loistokkaan kohtauksen 89, joka loppuu Efpugozin hyytäviin sanoihin ”Minä haluan niiden naisten päät”, ei toinen hyvin vastaava kohtaus olisi ollut järkevää tässä vaiheessa käsikirjoitusta. Niinpä poistin jälkimmäisen kohtauksen, mutta koska minun täytyi kuitenkin selvittää jotenkin, mitä Tommille tapahtui kohtausten 73 ja 84 välissä, ja minua miellytti visuaalinen kuva tästä omahyväisestä jengiläisestä noinkin nöyryytetyssä tilassa, lisäsin pienen interluudin elokuvaani kohtaukseksi 85.

Kohtaukseen 89 loppuu käsikirjoitus sarjakuva-albumiin kaksi. Sen jälkeen työstämme tarinaa, sen saavuttaessa kolmannen näytöksensä, alkuperäisten muistiinpanojeni perusteella, jotka olin laatinut kolmatta albumikokonaisuutta varten. Päädyin lyhentämään ja tiivistämään niitä melkolailla, koska nyt kun elokuva on saatu näin hyvään

potkuun, olisi typerää taas hiljentää tahtia määräämättömiksi ajoiksi, ikään kuin aloitaisi kaiken uudestaan. Pidin paljon mieluummin dramaattisen vauhdin päällä tästä pisteestä aina elokuvakäsikirjoituksen loppuun saakka.

#### 4.1.4 Kohti loppua ilman hengähdystaukoa

Ismon puhe kohtauksessa 90 on tärkeä, koska se vihoviimeisen kerran valaa uskoa Tiinaan, että tämä on tekemässä oikein, ja että hän ei ole yksin mietteittensä kanssa. Päähenkilöistämme, Nikkiä lukuun ottamatta, on sorvautunut melko tiivis yhteisö, joka alkaa rakoilla laajemmasta, talolaisten heimosta. Jos Tiina todella on kasvamassa, hänen täytyy valita oma suuntansa.

Niin täytyy Nikinkin, joka joutuu lopulta päästämään irti Sandran hautakivestä kohtauksessa 94. Hyväksymällä tapahtuneen hän aloittaa lopultakin paluunsa kohti henkistä toipumista. Tässä vaiheessa hän vielä syyttää kuitenkin Tätiä ja muita talolaisia Sandransa kuolemasta, missä on tietysti perääkin, mutta mikä osoittaa hänen kohdaltaan melko lyhytnäköistä suhtautumista kyseiseen tilanteeseen. Paljon enemmän Sandran kuolemasta vastuussa oleva henkilö on kuitenkin vielä hänen kohdattavanaan. Nikki myös joutuu hylkäämään oman yksityisyytensä ja asettumaan osaksi jompaa kumpaa ryhmittymää.

Tädin virheelliset päätökset jatkuvat: hän ja muut talolliset päätyvät vitkastelemaan oman lähtönsä kanssa, tuhoisin seurauksin. Lisäksi, kohtauksessa 95, hän soimaa Tiinaa ja kumppaneita näiden omille teilleen lähtemisestä perusteenaan, että vain yhdessä heillä olisi voimaa selvitä. Marjaana, tympääntyneenä, muistuttaa tätä, kuinka Sandran kävi, asettaen asiat perspektiiviin. Ainakin Tiina on pitänyt ystävänsä miten kuten hengissä tähän asti. Vielä päättäessään miten edes päästä mainitsemalleen hevosfarmille, ei Täti tiedä mitä tehdä. He ovat päätyneet vitkuttelemaan ja neuvottelemaan, kun heidän olisi pitänyt toimia, ja nyt Efpugoz saapuu maksamaan takaisin siitä virheestä.

Kohtaus 99 oli se hetki, johon kolmannen albumikokonaisuuden tuli loppua. Eli tästä eteenpäin kaikki on kehitetty varta vasten elokuvakäsikirjoitusta varten, kaiken sitomiseksi jonkinlaiseen nyyttiin ja pakettiin. Monet tulevista juonenkäänteistä minulla oli kyllä mielessä sarjakuvaa varten, mutta useiden kymmenien albumien mitalle ripo-

teltuina. Olin oikeastaan aika hämmästynyt kuinka kätevästi sain mielestäni kaikki oleelliset juonenkäänneet sidottua vain muutamaan kymmeneen sivuun.

Kohtauksessa 106 saadaan makua siitä kamaluudesta, joka olisi odottanut protagonistejamme, mikäli nämä eivät olisi onnistuneet voittamaan Nysän joukkoja elokuvan alkupuolen taistelussa. Täti kohtaa loppunsa Efpugozin kuristusotteessa, koska ei osaa vastata hänen kysymyksiinsä. Efpugozista kertoo mielestäni paljon, että hän tuijottaa tämän kuollutta ruumista, kuin ei aivan ymmärtäisi, mikä tätä vaivaa, kunnes tyynesti jatkaa eteenpäin. Efpugoz on täysin vierautunut ihmiskunnasta ja ihmisyydestä.

Efpugoz hyödyntää käsikirjoituksen sisällä kaikkia niitä voimia, joita hänellä piti olla myös aikoinaan Kohtalon Päiväkirjassa: tuhoisat säteet, joita hän ampuu, sekä kyky lentää. Lentokohtaukset ovat lähes sellaisenaan siirretty Hämärän Valtiaisiin Kohtalon Päiväkirjasta.

Elokuvan lopussa taistellaan taas hengestään. Nikki, joka on kuitenkin ollut enemmän syrjässä, joutuu nyt puolustamaan itseään ja vasta löydettyä ”heimoaan” suurta pahaa Efpugozia vastaan. Kohtauksen 115 lopulla kuitenkin unohdamme hänet tarkoituksen mukaisesti elokuvasta joksikin aikaa jotta hänen toimintansa Efpugozin kukistamisessa tulisi miellyttävänä ja täyteläisenä yllätyksenä katsojille.

Efpugoz paljastuu lopuksi sivulla 112 naamionsa alla kauniiksi naiseksi, joka jopa muistuttaa Tiinaa joltakin osin. Tämä oli tietysti alkuperäinen loppujuonenkäänne Kohtalon Päiväkirjasta, johon meidän oli tarkoitus pyytää oikea nainen esiintymään yhteen kuvaan juurikin tätä paljastusta varten. Koska emme koskaan saaneet ketään esiintymään tuotoksissamme, olisi tämä varmasti tuhonnut mahdollisuudet kyseisen lyhytelokuvan valmiiksi saattamiselle, jollei loppuva talvi olisi sitä jo tehnyt.

Tässä tarinassa paljastus toimii kuitenkin, jälleen kerran, alkuperäistä kontekstiansakin paremmin. Efpugoz on kuin Tiinan vääristynyt peilikuva, kolikon toinen puoli. Siinä missä Tiina on seikkailun aikana joutunut mukautumaan uuteen maailmaan, ja sen mukanaan tuomiin mahdollisuuksiin, on Efpugoz vain rakentanut vanhan maailman itselleen uudestaan, vain hiukan eri tavoin. Hän on muokannut itsensä omaan maailmankuvaansa sen sijaan, että muokkaisi maailmankuvaansa itsensä mukaan. Hänestä on tullut osa uutta koneistoa joka ei ole sen parempi kuin vanhakaan.



Sivulla 113 Nikin hahmon kaari on täydellinen. Hän on jo aiemmin oppinut hyväksymään tyttärensä kuoleman, nyt hän saa vielä kostaa tämän ultimaattiselle aiheuttajalle. Ja hän tekee niin julistaen Sandran todella olevan oma tyttärensä; fakta, jota hän on varmasti jollakin lailla tähän ikään mennessä katunut. Olen aina kuvitellut, että Sandran on täytynyt olla jonkinlainen huolimattoman vahingon tulos, johon vanhoillisen kasvatuksen saanut Nikki on ollut jumiutunut. Jos Nikki on, kuten sivulla 12 sanotaan, 26 vuotta vanha, on hänen täytynyt olla jotakuinkin 16-vuotias Sandran hedelmöityksen aikoihin.

Tämän virheensä kanssa hän on elänyt viimeiset kymmenen vuotta ja yhteiskunnan halveksunnan kohteena päättänyt pitää tyttärensä, jota väittää hoidokikseen, elämästä niin turvatus ja hyvän kuin mahdollista. Sandrasta on tullut hänen olemassaolonsa ainoa määre, ja vasta autettuaan rankaisemaan tämän surmaajaa, hän pääsee lopullisesti irtautumaan ja katsomaan kohti uutta huomista.

Kohtauksessa 124 saamme myös toisen puolikkaan Tiinan kertojamonologista. Onnistuin mielestäni hyvin sitomaan koko elokuvan yhteen muutamalla lauseella, jatkaen samaa tyyliä, kuin alun monologissa, jota ei oltu alun perin tarkoitettu jatkumaan millään tavalla. Erityisesti pidän viimeisestä lauseesta: *Mutta, se oli tietenkin vasta alku*, kuin oikea, suurempi seikkailu olisi vasta henkiinjääneiden hahmojen edessä. Nyt he vasta olisivat valmiit kohtaamaan sen.

Efpugoz, oman teknologiansa kukistamana, kuolee kirkonristiin seivästymisen ja tornin hänen niskaansa sortumisen myötä. On kuin vanhan fanaattisuuden, periksiantamattomuuden ja dogmaattisuuden symboli tuhoaisi kyseisten asioiden uuden vertauskuvan. Efpugoz ei kanna uuden maailman kasvoja, vaikka niin luulee. Pikemminkin niin tekee Tiina kumppaneineen, ja vaikka niiden kasvojen rakentaminen vaatii kamalasti työtä, matkustusta ja aikaa, on se työ nyt laitettu aluilleen. Ihmiskunnalla on vielä toivoa.

## 4.2 Tylsyyden minimoinnista

Hämärän Valtiaat on ehkä kummallisimmin tämän opinnäytetyön produktiivisen osan käsikirjoituksista. Sen tarinan ja alkuasetelman sulattaminen vaatii tietynlaista suhtautumistapaa. Sen lisäksi se on kolmesta käsikirjoituksesta ehkä päällisin puolin vähiten eksploitatiivinen, ellei sellaiseksi lasketa ihmisen loputtoman muutoksenhalun ja

etenkin internetissä virtaavien, kontroversaalisten yhteiskunnallisten ajatusten, kuten poliittisen anarkian, hyödyntämistä.

Hämärän Valtiaat kuitenkin mielestäni tarjoaisi melko paljon mielenkiintoisia näkökulmia ja aihioita, joita ei etenkään suomalaisessa elokuvataiteessa kovinkaan usein ole esiintynyt. Se on omanlaistaan fiktiota, ja jälleen kerran avainasema sen menestykseen olisi oikeanlainen markkinointi ja kohderyhmän löytäminen.

Hämärän Valtiaiden rooleissa on mielestäni tilaa ihka oikeille näyttelijöille, koska hahmojen sisäiset elämät ovat jopa eksploitaatiolle epätyypillisen hienovaraisia. Valittavasti oikeat näyttelijät, samoin kuin koko käsikirjoitus muutenkin, vaatii melko runsaasti rahaa.

Kuten olen jo ilmaissut, Hämärän Valtiaat perustuu sarjakuvakäsikirjoitukseen. Sarjakuva ja kirjoitettu teksti eroavat liikkuvasta kuvasta monella tavalla, mutta ennen kaikkea siten, että elokuvassa kaikki vähänkin erikoisempi maksaa. Sarjakuvaan voi laittaa huoletta mitä tahansa, mutta edes jollakin tavalla uskottavan tuntuisten raunio-kaupunkien, mutanttihirviöiden ja kirkon romahduttamisen loihtiminen vaatii paljon. Totta kai huolellinen suunnittelu ja ennen kaikkea neuvokkuus ovat tässäkin asiassa valttikortteja, mutta tulisi Hämärän Valtiaat olemaan budjetillisesti ajateltuna siitakin huolimatta näistä kolmesta käsikirjoituksesta kallein. Tarina ei kuitenkaan toimi ilman näitä elementtejä, ja ne ovat tärkeitä osia siitä. Tämä luo aikamoisen dilemman Hämärän Valtiaalle.

Mitä erikoisefekteihin tulee, pystyttäisiin toki paljon suorittamaan hyväksikäyttäen pienoismalleja, ja mutanttiolentojen tapauksessa ehkäpä stop motion -animaatiota sekä nukkeanimatoniikkaa yhdistettynä trikkitaustakuvauksiin. Nämä ovat kaikki asioita, joissa mennään jonkin verran halvan ja helpon elokuvanteon ohitse.

Minulle Hämärän Valtiaissa on kyse ehkä viimeisestä läpimurrosta tylsyyden poistamiseksi suomalaisista elokuvataiteesta: jos tämän elokuvan saa joskus maailmassa tehtyä ja jonkinlaiseen levitykseen, jossa se huomioidaan ja päästetään leviämään, se tarkoittaa elämäni saavan jonkinlaisen tyydytyksen, ja suomalaisiin elokuvaan mieltävän ihmisen jonkinlaisen vaihtoehdon ”normaaleimpiin” elokuvaan. Kyllähän dystooppisia elokuvia muuallakin toisinaan tehdään, varsin kalliillakin. Esimerkkinä vaikkapa *The Road* (2009, Hillcoat).

Ensimmäiseksi eikä sen puoleen toiseksikaan elokuvaksi Hämärän Valtiaista ei kuitenkaan ole. Elokuvan saaminen tehdyksi tulisi vaatimaan niin paljon sekä taloudellisesti että ammatillisesti, että olisi paras olettaa elokuvan tekoryhmän olevan siinä vaiheessa jo varsin kokenut, ja mikä tärkeintä, entuudestaan tunnettu ainakin jossain määrin. Tämä auttaisi ihmisiä, jotka ovat kenties jo aiemmin pitäneet saman ryhmittymän tuotoksista, löytämään hiukkasen rahaa saadakseen nähdä myös tämänkin. Lisäksi se auttaisi myös rahoituksen saamisessa sekä mahdollisesti oikeiden näyttelijöiden saamisessa kiinnostumaan projektista.

Hämärän Valtiaat saa siis jäädä odottamaan parempia tilaisuuksia joksikin aikaa.

## 5 KÄSIKIRJOITUS 3: ÄPÄRÄJAHTI

### 5.1 Elementtejä musiikista, komediasta ja oikeasta elämästä

Kolmas käsikirjoitukseni on työnimikkeeltään Äpäräjahti. Se on kirjoitettu talvella vuosien 2011 sekä 2012 taitteessa ja siinä on 133 sivua ja 155 kohtausta. Seuraavissa alaluvuissa käytetyt sivu- ja kohtauserot ovat viittauksia itseensä kokonaiseen käsikirjoitukseen, joka on osa tämän työn produktiivista työtä. Jos lukijalla ei ole käytössään kyseisiä käsikirjoituksia, pyydän häntä tutustumaan ennen seuraaviin alalukuihin jatkamista lyhyeen juonitiivistelmään, joka on tämän työn liite 3.

#### 5.1.1 Ongelmallinen alku

Kolmas käsikirjoitus tämän eepoksen produktiiviseksi osioksi oli minulle ensi alkuun ongelma. Vanha tarinankertojan sananlasku sanoo, että parhaat toistuvat vitsit toistuvat kolme kertaa: se vain tuntuu hyvältä numerolta. Kaksi olisi jotenkin nälkäiseksi jättävä määrä, sitten olisi ollut parempi mennä vaikka vain yhdellä kokonaisuudella. Halusin kuitenkin Hämärän Valtiaatkin mukaan, ja koska tahdoin muutenkin kirjoittaa vielä jotakin, piti repiä jostakin kolmas käsikirjoitus.

Kuten olen aiemmissa luvuissa yksityiskohtaisesti kuvannut, ovat sekä Musta Jumala Mutula että Hämärän Valtiaat siitä huonoja, että niiden tekeminen vaatisi enemmän rahaa, kuin ensimmäiseltä, nimenomaan ”halvalta” elokuvalta sopisi olettaa. Tätä vyyhteä tahdoin purkaa kirjoittamalla elokuvan, joka olisi oikeasti toteutettavissa

1970-luvun italoerotiikan budjetilla silti viihdyttävyyss- tai sekopäisyysarvoja toivon mukaan vähentämättä.

Minulla oli muutamakin idea ennen Äpäpäjähtia; ensimmäinen niistä joka päättyi vain luonnosasteelle oli aikamatkustuselokuva joka kertoi oman maailmankuvansa hylkäämään oppivasta natsiupseerista, ja toinen eksploitaatiomusikaali nimeltä Yön Syntiset, jonka sain käsikirjoitettua noin puoleen väliin. Nämä eivät kuitenkaan ikinä toimineet, koska natsisploitaatiovaikutteita sisältävä aikasekoiluelokuva olisi taas taistelut budjettirajoituksiani vastaan, ja Yön Syntiset taas olisi sisältänyt liikaa samanlaisia tarinallisia ja teemallisia elementtejä kahteen aikaisempaan käsikirjoitukseen nähden.

Olen aina pitänyt siekailemattomista ja kuvia kumartamattomista, överydestään huolimatta tyylikkäästä brittikomediaista kuten Hot Fuzz (2007, Wright) ja etenkin briljantti Dead Babies (2000, Marsh) ja koska komedia on aina jollakin lailla ollut mukana keitoksissani, ajattelin että voisin ehkä kokeilla jonkinlaista mustaa, perverssejä ja outoja hahmoja sisältävää komediaa, tietysti eksploitaatiota unohtamatta.

Mieleeni tuli jo varhain tehdä jotakin aloittelevan bändin elämästä kertovaa, koska musiikki on myös hyvin lähellä sydäntäni, ja koska kaikenkarvaisia muusikoita olen joitakin elämäni aikana tuntenut. Aluksi mietelmäni olivat hyvinkin värikkäitä ja väkivaltaisista, kuvittelin jonkin todella itsetarkoituksellisen synkän ja lämmöttömän skenaarion, jossa tyttöbändi sotkeutuisi suunnitelmaan huijata rahaa rikkailta vanhuksilta, päätyen lopulta puolivahingossa suorittamaan massamurhan vanhainkodissa. Nämä ideat olivat syvällä tajunnassani, mutta eivät edenneet sen pidemmälle.

Elokuvaidean luonne kuitenkin muuttui radikaalisti ollessani avustamassa Teppo Pölösen kuvauksissa hänen elokuvassaan Haaskalinnut. Pelleilimme siellä toisen avustajan, Janne Koskelaisen, kanssa. Janne myös esitti muutamassa kuvassa hahmoa nimeltä Mieshuora, jonka takia hänet oli puettu röyhelöiseen mekkoon, eikä hän voinut sitä koko kuvauspäivänä riisua, koska emme tienneet, tulisiko Mieshuora vielä muihin kuviin. Yksi avustajan tehtävistämme oli katkoa risuja kameran edestä, mihin tarkoitukseen käytimme Jannen viidakkoveistä. Mielestämme raavaassa naamakarvaisessa Jannessa naisten vaatteissa riehumassa suuren, terävän veitsen kanssa oli jotain huvittavaa, ja kuva jäikin elämään alitajuntaani.

Tämä periaatteessa loi pohjan Misha-hahmolle, joka Äpärajahdissa esiintyy. Tullessani keksineeksi hänen tarinansa, aloin kehittää muutakin käsikirjoitusta toisenlaisille vesille, ehkä hieman enemmän Guy Ritchien rikoskomedioiden, kuten Snatch (2000) ja Lock, Stock & Two Smoking Barrels (1998) suuntaan. Äkkiä kaikki loksautti kohdalleen, ja aloin kirjoittaa. Hahmot menettivät elämälle vihamieliset auransa, ja muuttivat miellyttävimmiksi, silti pitäen omalaatuiset ja toivottavasti mielenkiintoiset piirteensä. Draaman kaari alkoi hahmottua, ja käsikirjoituksen perimmäinen pointti muuttua yhä kirkkaammaksi.

Äpärajahti on ensimmäinen käsikirjoituksistani, jonka aikajanan mietin tarkkaan: kaikki tapahtuisi yhden vajaan viikon aikana. Tahdoin kertoa pienestä ajanjaksosta hahmojeni elämässä. Tuo ajanjakso sitten vain tavalla tai toisella osoittautuisi heidän elämiensä kenties merkityksellisimmäksi. Lisäksi kyseessä on myös ensimmäinen käsikirjoitus, joka sijoittuu oikeisiin paikkoihin. Koin tämän tarpeelliseksi, koska keikka pääkaupunkiseudulla oli tärkeä tapahtuma tarinallisesti, ja kaikki meistä toivottavasti tietävät, mikä Suomen pääkaupunki on. Ja jos Helsinki mainitaan, tuntui loogiselta tehdä selväksi myös, missä loppuosa elokuvaa tapahtuu. Näin pystyin upottamaan monia sisäpiirin Kouvolalaisen huomioita tähänhetkisestä kaupungistani käsikirjoitukseen.

### 5.1.2 Palkkatappajia ja musikaalisia heittiöitä

Aloitamme käsikirjoituksen rikosleffoista tutulla gangsterien tapaamisella, jonka sitten viidakkoveitsen alkuperäinen käyttäjä, Sirpa, keskeyttää. Kohtauksen tarkoitus on tietenkin osoittaa gangsterien dialogilla Pakkasukon olevan hallitseva huumekauppias ainakin osassa Suomea, ja esitellä katsojalle Sirpan kuolettavuus, sekä elokuvan keinot kaihdamaton tyyli.

Sirpa-hahmo on ehkä lempihahmoni Äpärajahdissa. Hahmoissa jotka tekevät jotakin, vaikka eivät oikeasti tahtoisi, on aina ollut jotakin hienoa; ehkäpä koska heissä itsessään on ristiriitoja joista he ovat itse hyvin tietoisia. Hahmona hän on ehkä eniten velkaa Garth Enniksen ja Carlos Ezquerran sarjakuvan Bloody Mary päähenkilölle. Maryn lailla Sirpa on jäykkä ja tarvitsee muistuttajaa siitä, miltä tuntuu olla ihminen. Halusin Sirpasta myös ehdottomasti jo nuoruuden vuotensa ohittaneen ”rautarouvan”, koska paitsi että hänellä olisi enemmän elämäkokemusta ja katkeruutta, hän voisi

myös olla eräänlainen äitihahmo Mishalle. Mielestäni hyvä määritelmä hänen hahmolleen on naispuolinen Clint Eastwood.

Viidakkoveitsen lisäksi Sirpalla on jääkiekkonaamionsa. Tämä on tietenkin läpinäkyvä kunnianosoitus Friday the 13<sup>th</sup> -elokuvista tutulle Jason Vorheesille. Jason on kuitenkin yleensä kuvattu valtaisaksi miehen körilääksi, joten pienehkö, keski-ikäinen nainen samassa varustuksessa oli mielestäni hauska idea. Ideassa on kuitenkin järkeäkin, koska Sirpa tietenkin haluaa salata kasvonsa toimiessaan palkkatappajana ja hänkin on voinut valita jääkiekkonaamion Friday the 13<sup>th</sup> -elokuvien muassaan tuoman pelkovaikutuksen tähden. Myös Sirpan toistuva repliikki kuoleman enkelin kohtaamisesta on kunnianosoitus, tällä kertaa animaatiolle Batman: Mask of the Phantasm (1993, Radomski – Timm – Altieri – Kirkland – Paul – Riba).

Elokuvan alussa ei ole hirvittävän paljoa huumoria, koska se ei mielestäni tähän kohtaukseen sovi. En koskaan tahtoisi tehdä elokuvaa, missä jokaisen hetken on oltava hauska vain, koska elokuva saattaa olla komedia. Tämä synnyttää vain urilleen jämhätämistä ja ärtyneisyyttä yleisön piirissä. Lisäksi näin ollen elokuvan alku toimii hienona kontrastina alkutekstijaksolle, jonka on tarkoitus olla hyvinkin huvittava.

Käsikirjoituksen sivulla 3 kerrotaan, kuinka gangsterit kuulevat autonsa luota lasinsärkymisäänen, ja sen jälkeen näytämme Sirpan viidakkoveitset naarmuttamassa hienoa autoa. Tässä on kyse mainitsemistani budjettipohdinnoista: aluksi tietenkin mietin Sirpan hakkaavan gangsterin auton kappaleiksi. Tämä kuitenkin maksaa, joten päädyin pelkkään lasin hajoamisääneen ja auton naarmutukseen, jonka voinee toteuttaa jonkinlaisella trikillä ilman auton itsensä vahingoittamista.

Käsikirjoituksen alussa on mukavasti verenroisketta splatter-elokuvista pitävälle. Sen jälkeen pääsemmekin seksploitaatioon kohtauksessa 3, joka on siis elokuvan alkutekstikohtaus. Halusin aloittaa kohtauksen täysin vakavana ja normaalina, melkein kuin tavallisen elokuvan unikohtauksen parodiana, jonka olisi tarkoitus symbolisoida jotakin syvällistä ja hienoa. Jopa ensimmäinen kertojanäänen repliikki *Uni... se on joka kerta samanlainen...* on tuttu useammasta elokuvasta, kuin tohtii laskea. Esimerkkinä voisi ehkä mainita mielestäni hyvinkin tekosyvällisen tietokoneanimaation Final Fantasy: Spirits Within (2001, Sakaguchi – Sakakibara). Sitten äkkiä ruutuun iskevät ne asiat, jotka päähenkilöämme Roxyä oikeasti kiinnostavat: alastomat miehet, viini ja laulu.

Halusin Roxystä, elokuvan päähenkilöstä, hahmon, joka pystyy kantamaan elokuvaa, mutta on silti periaatteessa laiska, elitistinen ja itsekeskeinen. Hän ei missään mielessä ole mielestäni paha tai huono hahmo, hän vain on valmis tekemään vaikka kuinka paljon työtä sen eteen, ettei hänen ehkä tulevaisuudessa tarvitsisi enää tehdä yhtään mitään. Uskoisin, että me kaikki pystymme samaistumaan tähän ajatukseen, vaikka emme sitä tohtisi myöntääkään.

Ken Dancyger ja Jeff Rush kertovat teoksessaan *Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules* (2007, 2 - 3), kuinka useimmiten elokuvien juoni rakentuu yhden henkilön ja tämän elämäntilanteessa vallitsevan konfliktin kautta. Roxy on tämä henkilö Äpä-räjähdissä: hänen halunsa ja tarpeensa johdattavat kaikkea elokuvassa tapahtuvaa.

Kohtauksen 3 tarkoitus on siis symbolisoida kaikkia niitä asioita joita Roxy elokuvan mittaan havittelee. Sen lisäksi se on vino kunnianosoitus musikaaleille, mikä on genre josta olen aina pitänyt. Kerroin jo aiemmin, kuinka idea ennen Äpä-räjähtä oli tehdä kokonainen eksploraatiomusikaali, ja ehkä tämä kohtaus syntyi myös pienestä petty-myksestä, kun tuo idea nyt jäi odottamaan parempaa huomista.

Roxyn unelmat tietenkin särkee hänen poikaystävänsä Jami. Halusin Jamin olevan tietynlainen jokamies, huono-onninen normaali poika, josta Roxy omien sanojensakin mukaan pitää vain tämän seksuaalisen kyvykkyyden takia. Jami ei tietenkään missään vaiheessa edes koeta ymmärtää Roxya, eikä Roxy häntä. Tämä koituu kohtalokkaaksi elokuvan loppupuolella.

Kertojanääntä mietin pitkään. Kuten jo kerroin, suhtaudun varsin nuivasti kertojanääniin. Tässä elokuvassa sille oli mielestäni hyvää tilausta, koska siten pystyi kyseenalaistamaan asioita, joita ruudulla nähtäisiin, ja tuomaan yhden hahmon uniikki perspektiivi asioihin. En kuitenkaan halunnut tuoda kertojanääntä esiin kaiken aikaa, jos sillä ei ollut varsinaista tekoa kyseisessä kohtauksessa, mutta sitä ei myöskään saisi olla liian vähän, sillä silloin sen koko olemassaolo muuttuisi kyseenalaiseksi. Näiden seikkojen kanssa painin pitkään käsikirjoitusta laatiessani.

Halusin esitellä elokuvani ydinpääryhmän kaikki henkilöt heti elokuvan alussa. Siitä syntyi idea seurata Jamia halki päähenkilöidemme kodin kohtauksissa 5 - 10. Halusin elokuvan tyttöbändin jäsenten olevan todella sekalainen seurakunta, mikä johti Mirja-prostituoidun ja Raakel-gootin keksimiseen. Halusin myös tavallaan kyseenalaistaa

perinteisiä rooleja, joita joillekin hahmotyypeille annetaan: esimerkiksi prostituoituja joskus pidetään saastaisina ja sisäisesti huonovointisina ihmisinä, Mirja taas on kaikkea muuta. Hänhän on oikeastaan ryhmänsä siistein ja vastuullisin jäsen.

Raakelista ja hänen kasvutarinastaan sekä rakkaustarinastaan tietenkin muodostuu yksi elokuvan kantavista voimista. Halusin esitellä hänet alussa lähes stereotyyppisen masentuneena ja epävarmana, ketjupoltavana vätyksenä josta sitten kasvaa ja kuoriutuu jotakin aivan vallan muuta tuntemansa rakkauden takia.

Jälleen kerran yritin hahmoja ja heidän asumustaan kuvaillessani välttää kaikkea itseäni ärsyttävää ja vieraannuttavaa pintakiiltoisuutta: halusin hahmojen olevan samaistuttavan epäsiistejä, laiskoja, väsyneitä, masentuneita, epäterveellisiä ja keskenään nahistelevia yksilöitä. Se tekee toivottavasti heidän seuraamisestaan paljon hausempaa, ja heidän tekemiensä lukuisien virheiden motiiveista ymmärrettävämpiä.

Vaikka mafioson sormus tulee muodostamaan elokuvan tarinallista motivaatiota eteenpäin vievä voima, halusin yhtyeen ensimmäisen oman kunnan ulkopuolella esittämän keikan olevan sen henkinen vastaava. Se on jotain, jota varten keksimäni Alapää-yhtye on tehnyt paljon työtä, joten sen onnistumisesta he ovat valmiit taistelemaan jatkossakin. Halusin tehdä tämänkin selväksi mahdollisimman aikaisessa vaiheessa käsikirjoitusta, joten käytin sekä kertojanääntä että bändin lentolehtistä kohtauksessa 10.

Kaikilla bändinimillä elokuvassa on oma tarinansa. Alapää tuli pohdinnoistani, mikälaista nimeä yksikään tyttöbändi maailmassa ei ikinä antaisi yhtyeelleen. Lisäksi se tavallaan sopii hahmoillemme, jotka kuitenkin ovat kaikenlaisien vanhoillisten käsityksien ja auktoriteettiarvojen vastustajia, joilla on vielä melko kiero huumorintaju. Secret Animals taas on yhtye, jonka pikkuveljeni on aina halunnut perustaa. Rage of the Beast tulee Batman -sarjakuvasta Fortunate Son, jossa Batman taistelee rock'n'rollia vastaan koska hänestä se, tai tarkemmin sanottuna punk on *pelkkää kuolemaa, rikollisuutta ja pedon vihaa*. Kohtaus, repliikki ja koko idea on mielestäni niin idioottimainen, että sitä on pakko rakastaa, ja niin ollen kunnioitin sitä tässä käsikirjoituksessa.

Eternal Doom and Darkness of Esclyothe's Soul taas on olevinaan jonkinlainen teinihevi-orkesteri, joita tuntui ilmestyvän paljon kysyntää enemmän minun nuoruuden-



vuosieni aikaan, Children of Bodom -yhtyeen iskettyä itsensä maailmankartalle. Nämä yhtyeet tapasivat nimetä itsensä miettimättä tyylitajullisia seikkoja pyrkimyksensä kuulostaa katu-uskottavalta. Tätä tematiikkaa kunnioittaen Esclyoth ei tarkoita yhtään mitään, vaan on täysin itse keksimäni sana, joka kuulostaa kyllä kivalta. Lähimpänä inspiraationa nimelle kuitenkin toimi suomalaisorkesteri nimeltä Eternal Tears of Sorrow, jota itse tulin teini-ikäisenä kuunnelleeksi ja jonka levyjä hyllyssäni edelleen on.

Kohtaus 12 oli hankala, koska siinä täytyy paitsi esitellä Sirpa oikeana ihmisenä palkkatappokoneen roolinsa lisäksi, myös tehdä selväksi hirvittävä määrä ekspositiota edes jollakin lailla luontevasti. Dimitri ”Pakkasukko” Morozevich on syytä mainita koska tällaisten toisten kansojen jäseniin kuuluvien ihmisten kirjoittaminen tarjoaa aina omat haasteensa. Eksploitaatio ei kuitenkaan ole pelkomielisten hienostelijoiden alaa joten päätin tehdä hahmon melkoisella keinoja kaihtamattomalla antaumuksella, luottaen hyvien aikomusteni sitten ehkä kantautuvan läpi hahmosta. Itämafan vaikutus kansallisessa kaupunkimytologiassamme on kuitenkin huomattava, ja sillä oli ihan miellyttävääkin pelata tässä käsikirjoituksessa.

En itse puhu venäjää, joten jätin kaikki venäjänkieliset repliikit suomeksi myöhempää tulkkausta varten. Morozevich on oikea venäläinen sukunimi, joten ainakin sen verran taustatyötä sain aikaiseksi. Pakkasukko-lempinimi nyt on tietenkin vähän karikatyyrisinen, yksi niitä harvoja asioita venäläisestä kulttuurista, joista länsimaissa kuulee, mutta mielestäni se kuitenkin sopi kyseiselle hahmolle. Siitä kertoo hänen puheensa sivulla 14. Sirpa taas on nimenä huvittava, koska se on normaalin keski-ikäisen naisen henkilön nimi, eikä siitä tule ensimmäiseksi mieleen kylmä palkkatappaja.

Pidän kovasti kohtauksesta 14, jossa Raakel ja Mirja vaihtavat ajatuksia. Tämä mielestäni viimeistään summaa melko hyvin elokuvan sävyn: nämä kaksi hahmoa ilmiselvästi välittävät toisistaan, mutta tarvitsevat välilleen ironisen kuittailun pystyäkseen kunnolla avautumaan ja keskustelemaan. He eivät häpeä itseään eivätkä toisiaan millään tavalla, ja mielestäni se on erittäin positiivista elokuvani hahmoissa, joissa toki negatiivisiakin puolia on kuten meissä kaikissa.

Halusin pointata Raakelin yksinäisyyttä melko rankalla kädellä alussa, koska hänen muodonmuutoksensa alkaa verrattain pian. Raakel perustuu jossakin määrin pornotähti Liz Vicioukseen, vaikka tämä ei lesbo olekaan eikä varmasti ainakaan yksinäinen. Silti neitojen puheenparresta ja yleisestä käytöksestä sekä toivottavasti aikanaan vaa-

tetuksesta, on löydettävissä paljon samoja vieheitä. Nimi taas tulee itseoikeutetusti Raakel Liekistä, vaikka tämä ei kai mihinkään liitykään mutta josta ihmisenä pidän kovin. Mielestäni se on hieno, melko erilainen nimi.

Kohtauksessa 17 kohtaamme Mishan. Misha on periaatteessa elokuvan antagonistisella puolella, mutta silti mielestäni yksi sen tärkeimmistä hahmoista. Hänen hahmonkaarensa on myös iso osa elokuvan juonta. Halusin Mishasta perheensä mustan lampaan; ihmisen joka ei ole ikinä kohdannut minkäänlaisia odotuksia vaikka onkin yrittänyt parhaansa. Halusin hänestä myös ehkä täydellisesti vähiten palkkamurhaajaksi sopivan ihmisen, jotta tämän ja Sirpan suhteesta tulee mahdollisimman vaivalloinen, ja jotta Mishan täytyy sitten nousta epävarmuksiensa ja pelkuruutensa yläpuolelle selvitäkseen elokuvasta hengissä.

Yksi vaihtoehtoinen ajatus tälle elokuvakäsikirjoitukselle oli idea, jossa Misha, silloinkin baarin vessojen siivoajana, jäisi lukkojen taakse baariin sekalaisen seurakunnan kanssa yrittäen puolustautua avaruusolentojen mielipuoliksi muuttamia ihmisiä vastaan hiukan Assault on the Precinct 13:nin (1976, Carpenter) tavoin. Yksi näistä taistelijoista olisi sitten ollut Sirpan kaltainen hahmo, ja näin Mishan tarina olisi kulkenut melko samanlaisena kuin nytkin. Päädyin kuitenkin hylkäämään tämänkin idean tyttöbändielokuvan edessä, koska pidin tästä ideasta enemmän, ja avaruusolentoja oli jo Musta Jumala Mutulassa.

### 5.1.3 Sormuksesta ja kirjoittamisesta uutena vuotena

Kohtauksessa 19 Mirja mainitsee ensi kerran ideansa, että Alapää voisi soittaa bikineissä. Tästä tulee yksi elokuvan kantavista teemoista, ja eräänlainen mittari Raakelin hahmokehityksessä. Elokuvan alussa hän ei voisi kuvitellakaan soittavansa bikineissä, koska on liian epävarma itsestään. Tämä on hyvä keino pointata hänen hahmossaan tapahtuva muutos, joka johtuu tulevista seikkailuista sekä hänen elämänsä naisen kohtaamisesta.

Elokuvan keskimmäiset 50 sivua kirjoitin uudenvuoden aattona 2011 rakettien paukahdella ylläni. Elämäni on sen verran säälistävää, ettei minulla oikeasti ollut parempaa tekemistä silloin ja jostakin syystä olin vain tulella sinä iltana. Tuo jakso alkaa jostakin kohtauksen 20 tienoilta. Olen ylpeä lähes jokaisesta kohtauksesta tässä

käsikirjoituksessa, eivätkä nämä yhtenä iltana syntyneet 50 sivua ole siinä mielessä poikkeuksia.

Kohtauksen 30 kohdalla on pakko todeta, että itse en ole koskaan missään yhtyeessä soittanut, enkä ollut aktiivisesti mukana musiikkialalla. Siksipä pahoittelenkin, jos yhtyeen jäsenet tekevät käsikirjoituksessa asioita, joita vastaavissa tilanteissa ei oikeasti koskaan tehtäisi. Se johtuu vain oman elämän suoman kokemuksen puutteesta, mitä tulee musisoinnin ihmeellisestä maailmasta.

Sivulla 35 puhutaan elokuvan juonelle hyvin merkittäväksi nousevasta sormuksesta. Halusin tietenkin kylvää elokuvaan vääriä johtolankoja, jotka tukisivat oletuksia, että sormus olisi mittaamattoman arvokas, vaikka opimmekin lopussa sillä olevan vain tunnearvoa. Totuuden laidasta antaa kuitenkin pieniä viitteitä Misha, joka meinaa kertoa asiasta Sirpalle, mutta tämä keskeyttää hänet, koska uskoo tietävänsä paremmin.

Kohtauksen 26 hotelli perustuu jälleen kerran samaan hotelliin kuin kahdessa aiemmassakin käsikirjoituksessa. Vasta tätä kirjoittaessani tajusin asettaneeni jokaiseen kolmesta käsikirjoituksesta karikatyyrin tuosta samaisesta hotellista. Ehkä se oli se peruskouvolalainen repsahtaneisuus, joka sai minut rakastamaan kyseistä paikkaa niin kauan, kuin siitä saa vain kirjoittaa, eikä siellä tarvitse oikeasti kyläillä.

Käsikirjoituksen puolella puhutaan yleensä hahmojen suorittaman matkan yhteydessä hahmon synkimmästä hetkestä (Wacklin 2010). Roxy-päähenkilöllemme tämä toteutuu tietenkin kohtauksessa 28: helppo elämä ei voisi olla kauempana, on mentävä töihin ja valoa elämään tuonut keikkakin vaikuttaa peruuntuneelta.

Kohtauksissa 29-37 näemme Mishan meikkaamassa ja siistiytyvässä uuteen päivään. En halunnut tehdä hänen transseksuaalisuudestaan millään lailla isoa asiaa tai pointtia elokuvaan, halusin sen vain olevan esillä siinä ilman sen kummempaa pohdiskelua tai moralisointia puoleen tahi toiseen. Kyseessä on kuitenkin vain hahmo, joka tällä pienellä tavalla eroaa muista hahmoista. Toki hänen hahmossaan on tiettyjä jälkiä eksploitaatio- ja kalkkunaelokuvien klassisista hahmoista, kuten John Watersin elokuvista tutusta Divanesta, tai Ed Woodin Glen or Glendasta (1953). Tällaisessa tietyssä outoudessa on aina se hyvä puoli, että elokuvassa joka ei sinänsä käsittele kyseistä erilaisuutta, on mahdollisuus nousta kulttisuosioon juurikin sen sisältämän yllätyksellisyiden turvin.

Kylpyhuonekohtaukset kuitenkin tavallaan symbolisoivat vielä Mishan tiettyä naiivutta ja hyväntuulisuutta tässä vaiheessa, ennenkuin hänen on kohdattava uuden ammatinvalintansa ikävät realiteetit. Sirpan voimisteluliikkeet samoissa kohtauksissa taas ovat lainaus Die Hard 2:n (1990, Harlin) antagonistista, William Sadlerin esittämästä kersantti Stuartista, jonka kohtaamme voimistelemasta alasti huoneensa lattialla.

Kohtauksessa 39 kuulemme ensimmäiset viitteet Ingasta. Halusin esitellä viitteet hahmosta kirjoitetun lappusen välityksellä ennenkuin varsinaisesti tapaamme hänet. Ozzy Osbourne pääsi aikoinaan Black Sabbathiin jättämällä levykauppaan ilmoituksen, jossa luki *Ozzy Zig looking for a gig. Owns own PA*. Tämä tuntui aina huvittavalta tavalta tarjota omaa osaamistaan, ja jotakin hyvin samalla tavalla mielenkiintoista mutta pätkähullua halusin Ingalta, joten esittelin hänet omalle bändilleen samalla tavalla, kuin Ozzy aikoinaan omalleen. (Moreman 2003)

En halunnut yleisön oikein missään vaiheessa oppivan tietämään, minkälainen ihminen Inga on. Tämä tietysti auttaa harhauttamaan katsojaa kenties ajattelemaan, että Ingalla olisikin jonkinlaisia hämääriä suunnitelmia Pakkasukon sormuksen suhteen, ja ettei tämän ilmestyminen Alapään solistiksi olisikaan sattumaa. Tämä on tietenkin katsojan tahallista harhaan johtamista, kuten sormuksen todellisen arvonkin kanssa, ja se mielestäni tuo tämänkaltaiseen komediaan lisää väriä ja yllätyksellisyyttä.

Varsinaisesti kohtaamme Ingan kohtauksessa 45. Hän tietyllä tavalla perustuu hiukan Nightwish -yhtyeen laulajaan, Anette Olzoniin. Hän on aina ollut minulle hiukan mystinen, enkä ole ikinä oikein pystynyt päättämään pidänpö hänestä vai enkö, tai mistä tyttö oikein on kotoisin. Hän tuntuu vain olevan liian täydellinen ollakseen aivan todellinen ihminen, kuin hänessä olisi jotakin harjoiteltua. Jotakin vähän samanlaista lähdin hakemaan Ingaan.

Kohtauksessa 52 Mirja ja Roxy luulevat erheellisesti selvittäneensä sormuksensa salaisuuden ja todellisen arvon. Tein sen verran taustatutkimusta, että selvitin Neuvostoliiton isännöineen kesäolympialaiset vuonna 1980. Itse en ymmärrä urheilusta yhtään mitään, mutta tuntui loogiselta että jonkinlaisena sponsorilahjana voitaisiin jakaa tällainen kallis hieno sormus ja olisi jopa mahdollista, että venäläinen tai venäläistaustainen Pakkasukko olisi mahdollisesti ollut sponsoroinnissa kyseistä kisaa. Myös sormuksen karaattimäärät ja muut faktat ovat aitoja ja peräisin jostakin oikeasta sormuksesta.

Sivulla 57 luodaan ensimmäiset, varsin viattomat, rakenteet Raakelin ja Ingan suhteelle. Kuten sanoin edellisten käsikirjoitusteni analyyseissä, ei kummassakaan Musta Jumala Mutulassa eikä Hämärän Valtiaissa ollut aikaa eikä tilaa tai mahdollisuutta kunnan rakkaustarinalle, ja tässä elokuvassa, pohjimmiltani romanttisena ihmisenä, tahdoin ehdottomasti sellaisen saada aikaiseksi. Vaikka Inga ja Raakel tuntevat itsensä vain pari päivää, mistä itse asiassa Roxykin mainitsee sivulla 108, onnistuu näiden kahden rakastuminen mielestäni todella ihanasti ja hienosti. Se ei ole looginen eikä ehkä uskottavakaan suhde, mutta mielestäni, jos näyttelijöillä on karismaa keskenään, voi se olla sellainen, jonka katsoja oikeasti toivoo onnistuvan.

#### 5.1.4 Aallonpohjia ja uusia nousuja

Sivulla 58 Sirpa tekee harvinaisen selväksi, ettei tahdo kuulla Mishan puhuvan sormuksesta. Tämä on tietenkin käsikirjoituksellinen väline, joka selittää, miksei Misha vain kerro hänelle sormuksen olevan täysin arvoton. Kohtauksessa 56 Sirpa laittaa Mishan todella emotionaalisesti raskaaseen tulikokeeseen pakottamalla tämän ampumaan aseettoman, anelevan poliisin. Mielestäni heidän suhteensa oli tarpeen mennä vaarallisen synkäksi tehdäkseen selväksi, että palkkamurhaajan elämä ei ole hauskaa eikä mukavaa ja että sillä on hintansa, ja koska Mishankin täytyy kohdata se maailma ennen pitkää. Se, että Mishassa on tarpeeksi ytyä selvitäkseen tästä kamalasta tilanteesta melko helposti oman huumorintajunsa ja luonteensa säilyttäen, todistaa kuitenkin, että hänestä voi vielä tulla kelpo rikollinen jonakin päivänä.

Tärkein juonen kannalta saapuva pointti kohtaukselle on kuitenkin saada Mishan ja Sirpan välinen suhde omaan aallonpohjaansa, mistä nouseminen sitten edellyttää hahmojen tiettyä lämpenemistä toisilleen. Tämä myös selittää osaltaan, miksi Misha ei heti mainitse Sirpalle löytäneensä Roxyn muistivihkosta kadulta. Se on tärkeää, koska hyvän käsikirjoitusrakenteen nimessä hahmojen kaksi ryhmittymää on pidettävä pois toistensa niskasta niin kauan, kuin mahdollista.

Kohtaus 60 on tarkoituksellinen peilikuva aiemmin mainitsemalleni syvimmälle aallonpohjalle Roxyn elämässä: nyt hän ei voisi olla enemmän täynnä tarmoa. Maailma on menossa mallilleen hänen suhteensa. Hän uskoo lopultakin saavuttavansa kaiken, mitä elämästään tahtoo.

Sivulla 68 Sirpa päätelee oikein Roxyn ystävineen saaneen sormuksen. Tämä tietenkin saa hänet aloittamaan elokuvan nimen mukaisen ”äpärajahdin”. On mielestäni mielenkiintoista, että elokuva on nimetty sen antagonistien näkökulmasta. Tästä huolimatta olen ehkä vähiten tyytyväinen tähän nimeen näistä kolmesta elokuvasta; mietin sitä pitkään, enkä keksinyt mitään parempaa. Siinä on sopivasti asennetta mutta siitä puuttuu ehkä kaupallinen iskeyvyys ja nokkeluus. Jouni Hokkanen ja Nalle Virolainen toteavat kirjassaan *Roskaelokuvat* (2011, 103-104) elokuvan nimen olevan sen ensimmäinen, tärkeä houkutin katsojien saavuttamiseksi kyseiselle teokselle.

Nimi itsessään on saanut innoitusta *Emanuelle fuga dall'infernon* (1983, Mattei) yhdestä vaihtoehtoisesta nimestä, *The Bunch of Bastards*. Harmillista kyllä, tämä nimi toimii nimenomaan englanniksi, eikä oma suomenkielinen väännökseni pääse lähellekään alkuperäisen *lupaavuutta, kiihottavuutta ja ... ihmisten sensaationälän kutkuttavuutta* (Hokkanen – Virolainen 2011, 103).

Kohtauksessa 65 alkaa Sirpan animaatiotakaumajakso. Tahdoin Sirpassa olevan jotain ylen mystistä, mitä hänestä ei välttämättä etukäteen tiedä. Hänen pätevyytensä palkkatappajana ei olekaan peräisin rautaisesta ammattitaidosta ja oveluudesta, vaan taikavoimien suomasta tuurista ja hänen omasta luonteestaan. Tästä syntyi idea maagisilla voimilla varustetusta viidakkoveitsestä. Tämä tietysti selittää senkin, miksi ihmeessä palkkatappaja riehuisi modernin maailman rikollisilla turuilla suuren leipäveitsen kanssa, eikä esimerkiksi käyttäen jotakin järkevää ja tehokasta kuten pistoolia.

Takauma on animaationa useasta syystä. Yksi niistä on se, että olen menneisyydessä nauttinut eräänlaisista, ehkä hieman Terry Gilliamin *Monty Python and the Flying Circus* (1969) -animaatioiden tyylisten teosten toteuttamisesta tietokoneella. Nämä ovat yleensä hupsuja parin minuutin älyttömyyksiä, joten olisi hauskaa kokeilla tehdä jotain edes hiukan vakavampaa ja elokuvallisempaa tällaisella tekniikalla.

Toinen ja ilmeisempi syy on puhtaasti taloudellinen. Halusin sijoittaa Sirpan takauman johonkin eksoottiseen lokaatioon, kuten lukuisista Vietnam-eksploitaatioimintaelokuvista, esimerkkinä *Strike Commando* (1987, Mattei) tuttuun viidakkoon. Viidakon lavastaminen studioon tai sen kuvaaminen suomalaisessa koirumetsässä ei kuitenkaan olisi helppoa eikä halpaa. Asioita hankaloittivat sekä muinainen temppeleitä Sienijumala. Animaationa kaiken tämän kuitenkin saisi toteutettua varsin helposti.

Dramaturginen merkitys on tietysti se, että kuten Sirpa itse sanoo, hän ei tiedä, onko tapahtunut houreunta vai kuumepainajaista, joten mielestäni animaatio toimii siinäkin mielessä kohtauksien eduksi.

En halunnut juurtaa tapahtumia mihinkään oikeaan maailman kolkkaan enkä oikeaan konfliktiin, koska kuitenkin onnistuisin tuhoamaan kaiken uskottavuuden kammottavilla asiavirheillä. Kuvitteellisen konfliktin ja valtion luominen auttaa meitä pysymään tiukasti tarinan koossa pitämässä arkkityypeissä.

Sienijumala syntyi ideana samoissa kuvauksissa kuin Mishan hahmokin. Jossakin vaiheessa käytimme savukonetta, jonka savua säännöstellimme taitettavan reflektorin avulla. Sateen putoillessa aamuyöllä niskaamme Janne Koskelainen piti reflektoria päänsä päällä eräänlaisena katoksena, mikä sai hänet näyttämään jonkinlaiselta oudolta sieneltä. Saan siis kiittää Jannea sekä Mishasta että Sienijumalasta.

Kohtauksessa 70 Alapää harjoittelee ensi kertaa täydellä vahvuudellaan. Puhetta on myös bändin sanoituksista. Jos elokuva tehtäisiin, tahtoisin ehdottomasti itse kirjoittaa lyriikat kaikkiin elokuvassa kuultaviin Alapään kappaleisiin. Tässä en kuitenkaan nähnyt järkeväksi niin tehdä, kun kyseisiä kappaleita ei ole vielä edes sävelletty. Ajatuksena olisi, että sekä Roxy, Mirja kuin Raakelkin olisivat kirjoittaneet sanoja kappaleisiin ja kullakin heistä olisi omat tyylinsä ja aihepiirinsä, jotka minä sitten voisin luoda.

Jami pelaa elokuvassa roolipelejä. Itse en ole koskaan pystynyt kokeilemaan kyseistä harrastusta, vaikka kiinnostusta onkin aina ollut. Tämän piirteen Jami on kuitenkin perinyt internetkuuluisuus Noah Antwilerilta, eli tuttavallisemmin Spoonyltä, jonka roolipelitarinat ovat paitsi kiehtovia, myös inspiroivia. En kuitenkaan kirjoittanut roolipelisessioita kovin tarkkaan käsikirjoitukseen koska, kuten sanottu, en ole minkäänsorttinen ekspertti aiheen tiimoilta.

Kohtauksessa 75 kuulemme ensi kertaa Urposta. Urpon itsensä tapaamme myöhemmin baarikohtauksissa, tietämättämme, että kyseessä on sama henkilö. Tässä on taas kyseessä eräänlainen katsojan huijaaminen, joka sitten paljastuu toivottavasti odottamattomasti mutta järkeen käyvästi. Huijaus on myös seuraava jakso, jossa Misha ja Sirpa näyttävät murtautuvan taloon, jossa Jami ja tämän ystävät pelaavat pelejään, kunnes sitten kohtauksessa 85 paljastuu, että kyseessä ovatkin kaksi aivan eri taloa.

Tällä harhaanjohdatuksella on velkansa Lord of the Rings: Fellowship of the Ring -elokuvalla (2001, Jackson), jossa samankaltaista temppua käytettiin uskoteltaessa Sormusvarjojen tulevan tappamaan hobitit vuoteisiinsa, kunnes paljastuukin, että oikeasti hobitit nukkuvat eri puolella taloa. Vielä viimeisen sipauksen ironiaa omalle tempulleni tuo kohta 93, jossa selviää Jamin olevan aivan oman talonsa naapurissa, ja suuntaavan onnellisen tietämättömänä kotiinsa juuri kun Misha ja Sirpa poistuvat sieltä.

Kohtauksessa 78 esittelemme Urpon itsensä. Riittänee kun sanon, että Urpo perustuu kahteen syvästi väheksymääni ihmiseen, joiden oikeat nimet ja ammatit lienee parempi jättää tässä toistamatta. Me varmasti kuitenkin kaikki tiedämme tämän tyyppin; miehen joka tulee täysin vieraaseen seurueeseen kuppilassa eikä lähde pois kulumallaan, varastaen kaiken huomion itseensä ja yrittäen siinä sivussa väkisin iskeä seurueen vastakkaista sukupuolta edustavia henkilöitä. Tämä käsikirjoitus oli oiva tilaisuus maksaa takaisin.

Kohtauksessa 96 pääsemme paljon seuraamuksia tuovaan seksikohtaukseen Roxyn ja nimettömäksi jäävän kauniin pojan kanssa. Tämä on mielestäni oiva esimerkki siitä, minkälaisista hahmoista pidän. Roxy toki teknisesti pettää poikaystäväänsä, Jamia, mutta ei tee sitä pahansuopaisuuttaan. Tietysti, kyseinen akti on väärin tehty hänen puoleltaan mutta kysymys on kuitenkin enemmän kommunikaatiovajeesta Roxyn ja Jamin välillä. Roxy ei suo ajatustakaan Jamille, vaan vapaatahtoisena ja omaa itseään ajattelevana ihmisenä ei osaa kuvitellakaan, että Jamilla olisi jotakin vastaan hänen sivuharrastustaan rokkibaarin vessassa. Jami ja Roxy eivät osaa puhua toisilleen tunteistaan: Jami ei osaa selittää mitä oikeasti haluaa Roxyltä, eikä Roxy ole osannut tehdä selväksi, mihin suhde hänen osaltaan päättyy. Heillä molemmilla on täysin eri kuva siitä ihmissuhteesta, jossa he molemmat elävät.

Kohtauksessa 100 selviää lopultakin Raakelin ja Ingan suhteen nopea kehitys kaikessa kauneudessaan, kun taas kohtauksessa 105 elokuvamme kaksi vastakkaista voimaa lopultakin kohtaavat kasvotusten. Sirpa ei kuitenkaan ole enää entisensä, vaikkei sitä tiedäkään: hänen tarunhohtoinen onnensa on katoamassa, koska hän on menettänyt oman sisäisen merkityksensä Mishan kyseenalaistusten vuoksi.

Kun Inga syöksyy huoneeseen aseet paukkuen selviää, kuinka vähän hänen hahmostaan tiedetään. Sirpan ottaessa ensi kertaa luodin vastaansa sitten sen epäonnisen päi-



vän viidakossa, hän menettää päämääränsä lopullisesti, eikä enää tiedä mitä tehdä. Tämä johtaa loppujen lopuksi tietenkin hänen loppuunsa.

Uskoisin että on katsojalle yllätys, että Inga ei pettänytkään ystäviämme tavalla tai toisella, vaan että hän oikeasti on sellainen outo ja herttainen persoona, jolta vaikuttaa. Mielestäni tämä on mukava käänne tarinankerronnallisesti. Samantyyppinen on kohtaauksessa 114 jossa Roxy yrittää hyvästellä Jamin siinä täysin onnistumatta. Meillä on täysi oikeus ajatella, että tämä on viimeinen kerta, kun nämä kaksi hahmoa kohtaavat toisensa. Jamin ilmestyminen elokuvan lopussa on katsojalle yhtä suuri yllätys, kuin Roxyllekin.

Kohtauksessa 122 lopultakin esittelemme Alapään uusissa bikineissään, joihin Raakelkin on lopulta suostunut. Tämä kaikki on tietynlaista jäännöstä aikaisempaan ideaan, melko suurisuuntaiseen, eepiseen käsikirjoitukseen jonka piti yhdistää bikinityttöelokuva post-apokalyptiseen elokuvaan uskontokriittisellä näkökulmalla varustettuna. Tämänkin idean hylkäsin, mutta ajatus bikininaisista oli kuitenkin viehättävä, joten päätin jättää sen tähän elokuvaan.

Bikinielokuvilla tarkoitan tietenkin 1970- ja 1980-lukujen taitteessa Animal Housen (1978, Landis) jälkeen muotiin tulleita komedioita, joissa hyvännäköiset teinit jahtavat vastakkaisen sukupuolen edustajia rantabiletyksen ja yleisen keppostelun ohessa (Willberg 2003). Jollakin lailla on kiehtovaa sijoittaa tämän genren elementtejä urbaaniin Suomen Helsingin yöhön ja hengenvaaralliseen tilanteeseen.

Sitten tuleekin käsikirjoituksessamme aika esitellä muut illan orkesterit keksityillä Tuikku-klubilla. Eternal Doom and Darkness of Esclyoth's Soulin pojat perustuvat omiin yläasteaikaisiin tuttuihini, joiden kanssa kuuntelin yhtyeen edustamaa musisointia. Rage of the Beast taas, kuten sivulla 112 sanotaan, perustuu lähinnä norjalaisyhtye Immortaliin, joka on minusta kaikessa synkkyydessään lähinnä sympaattista huvitusta tuottava ilmestys.

Tätä tietenkin symbolisoi parhaiten kuvitteellisen yhtyeen keulahahmo, Arska. Arska perustuu oikeaan henkilöön, jota en ole koskaan kuitenkaan itse tavannut, vaan joka oli jonkinlainen urbaani legenda kotiseudullani Joutsenossa. Mielestäni hänet tunnettiin nimellä hevi-Arskaa, mutta saatan muistaa väärinkin. Kommellukset komedisella örinä-äänellä jatkuvasti puhumisesta, kondomin roikuttamisesta sepäluksista selityk-

sineen sekä oikeaan ääneen vaihtamisesta tapaturman jälkeen vain örinä-ääneen palatakseen ovat kaikki peräisin tältä mahdollisesti oikealta henkilöltä.

Kohtauksessa 132 näemme Alapään keikan. Tämän esiintymisen on tarkoitus olla kaikkien yhtyeen jäsenten unelmien täyttymys: tässä kohtaa heillä menee todella hyvin. Tämä on se onni ennen pakollista, klimaattista myrskyä, minkä jälkeen mikään ei jäisikään ennalleen.

### 5.1.5 Hurmiosta hirmumyrskyyn

Tapahtuma sivulla 121 osoittaa, kuinka syvälle Sirpa on vajonnut hulluuden ja epävarmuuden suohon. Hän on aloittanut täydellisen deterioraation, menettänyt tyystin metsästäjän asemansa elämän suuressa viidakossa. Ja se tietää hänelle lähestyvää loppua. Ensin kuolee kuitenkin poloinen Mirja. Mirja ei todellakaan mielestäni ansaitse kuolla, mutta on tärkeää osoittaa etteivät elokuvan tekijät ole liian pelkurimaisia tapaamaan päähenkilöitään: tämä osoittaa, kuinka raaka ja hullu Sirpa on ja nostattaa paineita siitä, kuinka kamalassa pulassa muut päähenkilöt ovat.

Sirpa kuitenkin itse saa jälleen kerran Ingan luodeista. Sirpa ei kuitenkaan lähde ilman taistelua, mikä on mielestäni tärkeää. Raakel joutuu nyt taluttamaan loukkaantunutta tyttöystävänsä, mikä varmasti saa yhdessä Mirjan kuoleman kanssa viimeisetkin hippuset keikan onnentilasta katoamaan tämän mielestä.

Kohtauksissa 147 - 149 Jami tekee yllättävän paluunsa, ja Urpon hahmon merkitys tarinalle paljastuu. Näissäkin kohtauksissa kyse on jälleen kommunikaatiohäiriöstä Jamin ja Roxyn kanssa: Roxy yrittää selittää Jamille, missä vaarassa tämä on, mutta Jami ei suostu kuuntelemaan. Roxy taas ei ymmärrä, miksi Jami on niin tuohtunut pelkästä sivuseksin harrastamisesta, sillä hänen mielessään se ei ole kovinkaan suuri asia. Kaikki päättyy, kun Jamin vuodatus ei saakaan Roxyä ymmärtämään hänen näkökulmaansa, vaan houkuttelee viholliset ampumaan tämän pään repaleiksi.

Koko Jamin hahmo sai tavallaan alkunsa tästä kohtauksesta; sydämellisestä, draamatisessa puheesta joka päättyy puheen pitäjän pään räjähtämiseen täysin yllättäen on vain jostakin syystä mielestäni jotakin aivan käsittämättömän hauskaa jollakin mustan huumorin epäsympaattisella tavalla. Tämä hetki on mielestäni ehkä käsikirjoitukseni

hupaisin kohta kaiken kaikkiaan, vaikka kaikki eivät sitä siltä kannalta ehkä osaa katsoakaan.

Kohtauksessa 150 Misha kohtaa Sienijumalan. Jälleen kustannussyistä tein päätöksen, ettei Sienijumalaa ikinä nähtäisi suoraan edestäpäin. Lisäksi tämä lisää jonkinlaista mystisyyttä kohtaukseen. Kun Sienijumalan voi esittää pelkkinä takaa päin otettuina silhuettiotoksina, sekä yksityiskohtien erikoislähikuvina, välttyään ongelmilta, jota kokonaisen, puolimetrisen sieniäijän tekeminen voisi aiheuttaa.

Ottaessaan Sirpan viidakkoveitsen Misha tekee saman valinnan, kuin Sirpa kohtauksessa 66, tosin sillä erotuksella, että ymmärtää täysin mihin tämä johtaa. Mishan hahmo on nyt kulkenut täyden kaarensa: Sirpan kaatumisen jälkeen hänestä tulee uusi Sirpa, hän on valmis kantamaan palkkatappajan vastuun ja velvoitteet, ja maagisen viidakkoveitsen avulla hänellä on myös mahdollisuus pärjätä kyseisessä ammatissa. Misha uhraa sen, kuka hän on, tai kuka hän haluaisi olla, ja vaihtaa sen perheensä hyväksyntään ja mahdollisuuteen jakaa *oikeutta* kuten sanoo sivulla 128. Sitä, tuleeko hänestä onnellinen tällä tiellään, ei saada varmuudella koskaan tietää.

Kohtauksessa 151 näemme Alapään henkiinjääneet jäsenet sen polun päässä, jonne heidän valintansa ovat heidät vieneet. Raakel ja Inga ovat täysin maissa ja katuvat kaikkea, ja tahtovat kaiken tämän vain loppuvan, mutta Roxy elättelee edelleen mahdollisuuksia sormuksella rikastumisesta, vaikka sitten Mishan kanssa. Misha kuitenkin tietää totuuden sormuksesta. Ja näin Roxy on menettänyt kaiken, mikä hänellä elokuvan alussa on: poikaystävänsä, ystäviensä luottamuksen, kotinsa, tulevaisuutensa, kaiken. Mutta vaikka muut ovat jo valmiita luovuttamaan, hän ei ole, vaan alati ajattelee itseään ja omaa turvallisuuttaan ja koettaa pako.

Mielestäni on huvittavaa, että Roxy ei kuole väkivaltaisen palkkatappajan tai tämän kätyrien käsissä, vaan kaatumalla päin roskista korkokenkäänsä hajotessa. Tämä on itse asiassa peruja aiemmasta ideastani ennen Mishan keksimistä: näin alkuperäisen käsikirjoituksen tuli loppua. Mielestäni myös Roxyn viimeinen kertojanääni on hieno, koska se selittää meille niin täydellisesti, mistä Roxyn hahmossa on kysymys, ja mikä kaikista hänen virheistään huolimatta tekee hänestä niin hienon: hän tietää olevansa kuolevainen ja teoillaan olevan seuraukset, mutta tästä huolimatta, ja kaikesta siitä huolimatta, mikä on mennyt pieleen hänen elämässään, hän on ollut maan päällä pitä-

mässä hauskaa. Kaikesta aiheuttamastaan murheesta ja tekemistään huonoista valinnoista huolimatta hän ei kadu mitään. Se, jos mikä, on mielestäni kunnioitettavaa.

Raakel ja Inga jäävät molemmat henkiin. Minulla ei yksinkertaisesti ollut sydäntä tappaa kumpaakaan heistä, eikä se olisi palvellut minkäänlaista tarinallista inventiotaakaan. Raakel ja Inga löysivät toisensa, ja ovat täydellisiä toisilleen, ja heidän rakkautensa voisi olla vuosisadan rakkaus, mutta toinen viedään ambulanssiin ja toinen poliisiautoon, ja jolleivät he päädy samaan vankilaan, on hyvin epätodennäköistä, että he koskaan enää kohtaavat toisiaan. Mielestäni tässä on jonkinlaista inhorealisticista apeaa katkeransuloisuutta, joka heijastaa meitä ympäröivän maailman satunnaisesta huumorintajusta.

Ja elokuvan päättävät kohtaukset 153 ja 154 ovat tarkoituksellisia peilikuvia alun kohtauksista 1 - 2. Aikaa on mennyt, ja Sirpa on poissa, ja Misha ottanut tämän paikan ja saanut yhtä mittavan maineen. Vaan millä henkilökohtaisella hinnalla? Sen jätän ilomieliin katsojan itse tulkittavaksi.

Kirjoitin käsikirjoituksen loppuun, että kuulemme lopputeksteissä vielä viimeisen Alapää-kappaleen, nimeltä ”Liiku Sisälläni (Hellästi)”. Ei ehkä ole konvention mukaista kirjoittaa lopputekstikappaleen nimeä käsikirjoitukseen, mutta mielestäni oli tärkeää kirjoittaa kappaleen nimi muistiin. Halusin melko positiivisen lopputekstikappaleen, koska komediaksi Äpäräjähdillä on melko mustanpuhuva ja synkeähkö loppu.

Liiku Sisälläni (Hellästi) on suora lainaus Jean Rollinin elokuvasta *La nuit des traquées* (1980), jossa hahmo lausuu tämän repliikin rakastelukohtauksen yhteydessä. Mielestäni kyseisen teoksen ja tämän käsikirjoituksen maailmankuvilla on paljon yhtäläistä, joten viittaus on ehkä ansaittu. Sen lisäksi repliikki on vain yksi hauskimmista seksireplikeistä joita muistan kuulleen, ja kuin tehty Alapään tyyllisen, itseironisella huumorintajulla varustetun yhtyeen tekemän kappaleen nimeksi. Siihen on hyvä päättää elokuva.

## 5.2 Täysi kierros ja eteenpäin

Kuten jo edellisessä luvussa kerroin, on Äpäräjahti ensimmäinen kolmesta käsikirjoituksesta, joka on kirjoitettu varta vasten taloudelliset seikat mielessä pitäen. Tässä olen mielestäni onnistunut hyvin: elokuva sisältää kaikkia niitä asioita, joita pidän

mielenkiintoisina ja kertomisen arvoisina, mutta ei mene liiallisuuksiin suureellisten visioiden kanssa. Muutenkin, jos kaksi ensimmäistä käsikirjoitusta ovat tarinoita, jotka minusta ansaitsevat tulla kerrotuksi, on Äpäräjahti puolestaan projekti, jota olisi yksinkertaisesti todella hauska tehdä. Siinäkin mielessä olen siitä hyvin ylpeä.

Äpäräjahti on kirjoitettu soveltumaan ensimmäiseksi, täysipitkäksi elokuvaprojektiksi. Sen tekemiseen tarvitaan lauma hyvällä yhteishengellä varustettuja näyttelijöitä ja työryhmän jäseniä, muutama hyvä lokaatio ja paljon veri- sekä luotiefektejä mutta ei juuri muuta. Loppu on kuvausryhmän askartelua ja mielikuvituksen käyttöä.

Elokuvalla olisi mielestäni myös paljon tarjottavaa suomen elokuvataiteelliselle kentälle. Se ei lähde liikkeelle liian villisti, jotta se karkoittaisi suuret massat, ollen kuitenkin jotain persoonallista ja omalaatuista. Käsikirjoitus ikään kuin huijaa katsojan pitämään itsestään ensin, ennenkuin työntää näyttille Sienijumalat, itämafian ja eksplöitatiivisemmat puolet.

Ken Dancyger ja Jeff Rush (2007, 31) toteavat, että elokuvassa kuin elokuvassa on oltava jonkinlainen tunnelmallinen yhteneväisyys. Eksploitaatioelokuvassa tämä toteutuu mielestäni harvemmin kuin muissa tyyllilajeissa, eivätkä omat käsikirjoitukseni ole poikkeuksia: vaikka tapahtumia johtaa eräänlainen logiikka, voivat kohtausten tunnelmat ja syy-seuraus -suhteet vaihdella rankasti kohtauksesta toiseen.

Niinpä elokuvaa voisikin mainostaa eri tavalla kohderyhmästä riippuen: puhtaana eksplöitatiivisena sekoiluna siitä pitävälle ja jonkinlaisena bändikomedian ja rikoskomedian ristisiitoksena valtayleisölle. Lisäksi, jos saisi elokuvaan jonkin oikean, aloittelevan muusikkoryhmän tarjoamaan musiikit, ja sen laulajan kenties vieläpä näyttelämään Inгаа, olisi tässä vielä kaksinen hyöty, jossa musiikki tukisi elokuvaa ja toisinpäin. Koska minulla on jonkin verran kokemusta myös musiikkivideoista, voisin vastapalveluksena esimerkiksi tehdä kyseiselle yhtyeelle musiikkivideon, tai parikin.

Olen päättänyt, että jos joskus pääsen omia elokuvaprojekteja toteuttamaan, on Äpäräjahti lähes täydellinen teos, josta lähteä liikkeelle. Siinä on tarpeeksi sisuskaluissa kiinnostuksen kihelmöintiä aiheuttavia asioita, mutta ilman liian suuren palan haukaamista kerralla. Jos elokuvaa yleensä lähtee oikeassa mielessä tekemään, ei sitä kuitenkaan paljoa Äpäräjahtia halvemmalla voi tehdä. Tämä ei mielestäni kuitenkaan näy lopputuloksessa, mikäli elokuva onnistuu.

## 6 KÄSIKIRJOITUSTEN VERTAILUSTA KESKENÄÄN

Yhteinen nimittäjä kaikille elokuvakäsikirjoituksilleni on niiden eksplotiivisuus. Ne kaikki hyödyntävät joitakin suosittuja elementtejä, jotka ovat tuttuja muusta populaariviihteestä, ja tietysti edustavat ihmiskunnan kahta pitkäikäisintä ja tärkeintä tarinankerronnallista elementtiä, seksiä ja väkivaltaa.

Seksi ja väkivalta ovat mielestäni hyvin tärkeitä, vaikka eivät tietenkään ole itsessään riittäviä kantamaan kokonaista elokuvaa. Nämä kaksi elementtiä ovat kulkeneet ihmisen mukana koko hänen kehityksensä ajan. Jo muinaiset mytologiat ovat tavalla tai toisella täynnä seksiä ja väkivaltaa. Egyptiläiset uskoivat maailman syntyneen ilmanjumala Sun ja kosteudenjumala Tefnutin rakastelusta, kun taas viikingit uskoivat maailmamme rakentuvan surmatun jääjättiläisen, Ymirin, osasista (Philip 1995, 16-21). Miksi maailmamme ei rakentuisi rakastelusta ja surmaamisesta, kun ne kuitenkin ovat niin suuresti erottamattomia osia meistä itsestämme.

Voimina nämä kaksi ovat tietenkin täysin erilaisia: toinen on loputtoman hyvä ja positiivinen, toinen järkähtämättömän negatiivinen ja tuomittava. Tästä voisi vetää jonkinlaisen yhteyden ihmismielen jing & jang -maiseen duaalisuuteen. Mitä muuta taide on, jos ei ihmisen eri näkökulmien ja kiinnostusten kohteiden tarkastelua.

Muitakin yhteyksiä käsikirjoitusten väliltä tietenkin löytyy. Kuten olen aiemminkin todennut, en löydä mitään vähemmän kiinnostavaa, kuin täydelliset, rikkaat ja aina oikeassa olevat hahmot. Nämä ovat ihmisiä, jotka esiintyvät pelkästään moraalisesti ja ovat siten täysin mahdottomia samaistua. Mielestäni ihmisen mieli on kuitenkin pelkkää mustaa ja valkoista mielenkiintoisempi.

Myös kaikissa kolmessa käsikirjoituksessa tuntuu olevan kerronnan kuljettajana jonkinlainen oman paikan ja oman olemassaolon oikeutuksen löytäminen. Musta Jumala Mutulassa Raato-Matti, Hämärän Valtiaissa Tiina ja Äpärajahdissa Roxy ovat kaikki hahmoja, joilla on vaikeuksia sopeutua vallitsevaan elämäntilanteeseensa, ja he joko oppivat hyväksymään, keitä ovat ja mitä tekevät, tai kuolevat yrittäessään. Joukkoon kuulumattomuus ja itsensä ulkopuoliseksi tunteminen ovat varmasti ajoittain osa kaikkien meidän elämiämme. Itse ainakin olen kokenut aina olevani tavalla tai toisella ulkopuolinen, niin hyvässä kuin pahassakin, joten tuskin lienee kummallista, että tällaiset hahmot syntyvät juuri minun mielessäni.

Käsikirjoituksissani myös usein risteytetään jollakin lailla ujo tai varautunut elementti estottomasti sinut itsensä ja usein seksuaalisuutensa kanssa olevaan elementtiin. Hämärän Valtiaissa Tiina ja Marjaana edustavat ensiksi mainittua ja Linda toista ääripäätä. Äpärajahdissa saman kahtiajaon voi hiukan hillitympänä löytää Raakelin ja Mirjan väliltä. Musta Jumala Mutulassa tämä taas on kaikkein voimakkaimmillaan: Alexa on loputtoman itsevarma ja kursailematon, kun taas Raato-Matti ei kirjaimellisesti kykene fyysiseen rakkauteen tilansa tähden.

Kaikissa kolmessa elokuvassa on myös kyseessä jonkinlainen ”matka”, muutos lokaa-tiossa, joka on joko juuri tapahtunut, tapahtumassa tai tapahtuu pian. Musta Jumala Mutulan päähenkilöt matkaavat outoon taloon oudossa pikkukaupungissa. Äpärajahdissa Alapää suunnittelee ensimmäistä keikkamatkaansa Helsinkiin. Hämärän Valtiaissa kirjaimellisesti koko maailma on muuttunut päähenkilöidemme nenän edessä heidän vilkaistessaan vähäksi aikaa muualle. Uskonkin, ettei maailmassa mikään ole ikinä itsestäänselvää, status quota ei ole olemassa. Maailma on muuttunut lukemattomia kertoja jo nykyihmisen eliniän aikana ja koskaan ei voi tietää, kuinka se mutatoituu seuraavaksi.

Lisäksi, tietenkin, kaikki kolme käsikirjoitusta sisältävät runsaan määrän normaalien moraaliarvojen ja totuttujen hienostelutapojen kyseenalaistamista ja suoranaista pilkkua. Uskon vahvasti ihmisen yksilölliseen vapauteen, enkä yhteisöjemme tai lakiemme voimaan hillitä sisällämme piileviä mielihaluja tai tarpeita. Olen aina kavahtanut turhia sääntöjä ja rajoitteita, etenkin jos ne perustuvat niinkin tarpeettomiin ja aikansa eläneisiin asioihin kuin tuhatvuotisiin kirjoituksiin. Uskon, että erilaisuutemme ja eroavaisuutemme ihmisinä tekevät meistä loppujen lopuksi voimakkaampia ja meidän on totuttava olemaan pelkäämättä asioita, joista emme itse ole välttämättä samaa mieltä.

Lisäksi mielestäni kaikissa käsikirjoituksissa on jollakin taholla onnistuneet ja jälleen kerran, erilaiset henkilöhahmot, kaikista löytyy paljon mieleistäni huumoria, mutta silti mikään niistä ei ole itsetarkoitusta hassuttelua muun sisällön kustannuksella.

Hämärän Valtiaat, kuten kyseisen käsikirjoituksen analyysissä taisin mainitakin, on muita paljon speaktaakkelimaisempi ja suuremmat puitteet ympärilleen vaativa. Musta Jumala Mutula ja Äpärajahti taas ovat paljon henkilökohtaisempia seikkailuja. Hämärän Valtiaat on myös ainut, jossa ei ole käsikirjoitukseen kirjoitettua alkutekstikoh-

tausta. Ehkäpä näen tämän elokuvan alitajunnassani jollakin tapaa muotoseikkallisesti modernimpana kuin kaksi muuta.

Missään käsikirjoituksessa ei mainita internetiä eikä käsipuhelimia tai muitakaan inhoamiani teknologisia laitteita. Tämä ei tee kuitenkaan elokuvista vanhanaikaisia; se vain sijoittaa ne omaan maailmaansa, joka poikkeaa omastamme silloin, kun se on elokuvan juonen ja tyylin kannalta edullista. En ole missään näistä elokuvista lähtenyt hakemaan minkäänlaista ”vanhanaikaisuutta” samaan tyyliin kuin vaikkapa Robert Rodriguezin grindhouse-kunnianosoituksessa *Planet Terror* (2007), vaan niissä kaikki mielestäni hienot asiat voivat esiintyä samanaikaisesti, tehden elokuvista tulevaisuutta ajatellen ehkä jollakin lailla ajattomia. Nykyaikaisuudessa ei tokikaan ole mitään vikaa, silloin kun se ei ole itsetarkoituksellista ja se toimii. Esimerkiksi Raakelin vaatteet elokuvassa *Äpä räjähti* voisivat tosiaankin olla modernin oloista goottimuotia.

*Äpä räjähtiä* vie eteenpäin rankka kahden eri hahmoryhmän vastakkainasettelu. *Hämärän Valtiaat* taas on enemmän ensemble-elokuva, eli elokuva, jossa useilla päähenkilöillä on suurin piirtein yhtä suuri osa ruutuaikaa ja vastuuta tarinankerronnallisesti (2012 *The Free Dictionary*). *Musta Jumala Mutulassa* taas hahmot muodostavat hetkellisiä porukoita, jotka sitten taas hajoavat ja muodostuvat eri asuissa uudestaan, kaiken aikaa erilaisia jännitteitä sisältäen.

Kaiken kaikkiaan olen hyvin tyytyväinen kaikkiin kolmeen käsikirjoitukseen. Ne kaikki sisältävät asioita ja teemoja, joista olen kiinnostunut, ja mitä tahansa niistä olisi mukava jonakin päivänä saada tehdä ja sen jälkeen katsella. Mielestäni paljon surkeampaakin materiaalia on maailmassa läjässä, usein miljoonien dollarien budjeteilla tuotettuna. Olisi aika unohtaa raha ja antaa kursailemattomalle viihteelle mahdollisuus.

## 7 LOPUKSI

Opinnäytetyöni onnistui mielestäni hyvin. Tietysti käsikirjoitus ei koskaan ole teos siinänsä, vaan se on eräänlainen pohjapiirustus tulevaisuudessa kenties toteutettavalle työlle. Itse ainakin opin tätä tehdessäni, kuinka moninaisista asioista ihminen voikaan ottaa mallia ja vaikutteita yhtä uutta fiktiivistä tarinaa kehitellessään. Opin myös miettimään ideoideni tuotannollisia mahdollisuuksia jatkossa paremmin.



Kun videonauhuri yleistyi Suomeen 1980-luvulla, saatiin Suomeenkin tuotettua elokuvia puhtaasti kotona nautittavaksi tarkoitettuna. Kun ihmiset kaipasivat yhä enemmän audiovisuaalista viihdettä, myös pienemmät ja halvemmat elokuvat alkoivat keltava. Näitä tuotoksia yleensä myytiin hämäävän hienoilla kansikuvilla varustettuna, vaikka sisältö ei sitten aivan komeaa ulkokuorta vastannutkaan (Suni ym. 2005).

Suomalaisten omat teokset ovatkin sitten toinen asia. Suomalaisen elokuvan rahoitus on muihin Skandinavian maihin verrattuna niukkaa (Hemilä 2004, 7). Lisäksi Suomessa tehdään loppujen lopuksi vähän elokuvia, joista useimmat tehdään melko pienen aihepiirialueen sisällä. Nimekkäiden näyttelijöiden draamojen tai komedioiden ja kokoperheen seikkailujen sekä ajoittaisten sotaelokuvien lisäksi ei juuri muuta ohjelmistoa tunnu olevan.

Jari Mustonen uskoo artikkelissaan *Maa ilman tarinaa* (2010), että levitys- ja rahoituskanava tuottaa vain kompromissien visiollisesti sumentamia, väkisin kaikkien oletettavaan makuun tehtaittuja elokuvatekijöitä, jonka kouluansiot korvaavat sellaiset seikat, kuin oma näkemys ja tekninen yritteliäisyys. Samoin Jouni Hokkanen ja Nalle Virolainen (2011, 10-11) toteavat, kuinka tiukkapipoinen moralismi ja perhearvojen korostaminen ovat hioneet roskalta rosot pois ja kuinka huonotkin elokuvat tehdään nykyisessä järjestelmässä aivan liian hyvin.

Näin ei yleensä ole syntynyt mahdollisuutta pienimuotoisimpien, erikoisempien elokuvien tekemiselle. Joitakin poikkeuksia tietenkin on. Teuvo Tulion *Sensuela* (1973) yritti tuoda peittelemätöntä eroottisuutta suomalaiseen sielunmaisemaan, mutta rahoitusvaikeuksien vuoksi sen kuvallinen valmiiksi saattaminen kesti melkein vuosikymmenen, eikä sitä K-18 -leiman ja sen ainoana kelpuuttaneen helsinkiläisteatterin, Edisonin, huonon maineen vuoksi saatu esitettäväksi kuin Kemissä, Kuopiossa ja Pieksämäellä (Toiviainen 2002, 20).

Tietenkin halvan digitekniikan yleistyttyä 2000-luvulla ovat takapihan tarinanikkarit päässeet tekemään omia tuotoksiaan ja levittämään niitä Internetiin. Suomessakin on oma niin kutsuttu findie-piirinsä, jonka seassa amatöörielokuvat tekevät kierroksiaan. Näiden joukosta löytyy varmasti mielenkiintoisia erikoisuuksiakin, mutta kuten kaikessa internetiin liittyvässä, uhkaa hieno ja järkevä usein hukkuu lahjattoman räpellyksen määrällisesti ylivoimaiseen massaan.

Ainakin findie.fi-sivuston perusteella Suomessa halutaan kyllä yrittää tehdä halpoja zombie- ja post-apocalypse-teoksia, mutta niiden levittäminen ja esille saaminen on vaikeampaa. Jos jätetään laskuista Star Wreckin kaltaiset, onnistuneet, menestyneet ja heti menestyksensä lunastettuaan suomesta poistuneet onnenkantamoiset, puuttuvat Suomesta nähtävästi vakavasti otettavat visionäärit, joilla on sekä keinoja toteuttaa visionsa että aloitekykyä tuoda teoksensa yleisön tietoisuuteen.

Maailma kaipaa roskan renessanssia eli jotakin, joka ravisuttaa kuihtuneet kaavat koko elokuvateollisuudesta, joka uskaltaa olla hauska, karski ja kummallinen silti olematta sitä itsetarkoituksellisesti. Tämän uuden elokuvatyypin tulee olla kyllin halpaa ollakseen mahdollista saada kokoon ilman tarvetta pehmentää sen viestiä sopiakseen jokaisen makuun, mutta kuitenkin tarpeeksi ammattimaista, jotta se välttää pahimmat kömpelyyden sudenkuopat.

Olen nyt vertaillut kolmea kirjoittamaani käsikirjoitusta, ja niiden mahdollisuuksia menestyä kaupallisessa maailmassa. Tarkoitus on muistuttaa, että vauhdikasta roska-viihdettä on saatu menestymään ennenkin, ja oikealla päämääräisyydellä ja järjenkäytöllä, sekä röyhkeällä laskelmoinnilla sen luulisi onnistuvan tänäänkin.

Uskon vakaasti, että elokuva taiteenlajina kaipaa uusia tuulia ja uusia suuntia. Ehkä minulla on vielä mahdollisuus tarjota niitä, ehkä ei, mutta tästä huolimatta jälkeemme jää taide, jonka olemme tehneet ja joka kertoo meistä. On aika löytää jotakin kertomisen arvoista.

## LÄHTEET

- Altman, R. 1999. Elokuva ja genre. Suomen elokuvatutkimuksen seura: Osuuskunta Vastapaino.
- Chan, K. 2009. The Shaw-Tarantino Connection: Rolling Thunder Pictures and the Exploitation Aesthetics of Cool. Saatavissa: [https://adr.coalliance.org/cogru/fez/eserv/cogru:172/Mediascape\\_Chan.pdf](https://adr.coalliance.org/cogru/fez/eserv/cogru:172/Mediascape_Chan.pdf) [viitattu 18.2.2012].
- Dancyger, K & Rush, J. 2007. Scriptwriting. Succesfully Breaking the Rules. Oxford: Elsevier Inc.
- Elitisti.net. 2003. Genresanasto. Saatavissa: <http://www.elitisti.net/sanasto> [viitattu 18.2.2012].
- The Free Dictionary. Saatavissa: <http://www.thefreedictionary.com> [viitattu 17.3.2012].
- Haavisto, T. 2003. Bruce Leen kymmenet kasvot. Esittelyssä leexploitaatio-ilmio. Saatavissa: [http://www.elitisti.net/artikkeli/2003/09/000601/bruce\\_leen\\_kymmenet\\_kasvot\\_esittelyssa\\_leexploitaatio\\_ilmio.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2003/09/000601/bruce_leen_kymmenet_kasvot_esittelyssa_leexploitaatio_ilmio.html) [viitattu 18.2.2012].
- Heavy Metal Magazine Fan Page. 2011. Saatavissa: <http://www.heavymetalmagazinefanpage.com/history.html> [viitattu 9.3.2012].
- Hemilä, H. 2004. Karikat ja menestystarinat kansainvälisessä elokuva-alan yhteistuotantohankkeessa. Helsinki: Avek-julkaisut.
- Hokkanen, J & Virolainen, N. 2011. Roskaelokuvat. Helsinki: Johnny Kniga Publishing.
- Imdb. Bitch Slap. Box Office. Saatavissa: <http://www.imdb.com/title/tt1212974/business> [viitattu 27.3.2012].

- Lehtola, J. 2005. Post-apocalypse -elokuvat. Osa 1: Post-Apocalyptic Collection. Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/artikkeli/2005/11/006801/post\\_apocalypse\\_elokuvat\\_osa\\_1\\_post\\_apocalyptic\\_collection.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2005/11/006801/post_apocalypse_elokuvat_osa_1_post_apocalyptic_collection.html) [viitattu 18.2.2012].
- Mathijs, E & Sexton, J. 2011. Cult Cinema. Wiley-Blackwell, Hoboken New York.
- Moreman, C. 2003. Devil Music and the Great Beast: Ozzy Osbourne, Alistair Crowley and the Christian Right. Saatavissa:  
<http://www.usask.ca/relst/jrpc/art5-devilmusic-print.html> [viitattu 15.3.2012].
- Massey, J. 1996. Planting the church underground in Muslim contexts. Saatavissa: [http://www.ijfm.org/PDFs\\_IJFM/13\\_3\\_PDFs/Massey.pdf](http://www.ijfm.org/PDFs_IJFM/13_3_PDFs/Massey.pdf) [viitattu 9.3.2012]
- Mustonen, J. 2003a. Saatanan panopuut: Johdatus nunsplottaatioon. Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/artikkeli/2003/07/000102/saatanan\\_panopuut\\_johdatus\\_nunsplottaatioon.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2003/07/000102/saatanan_panopuut_johdatus_nunsplottaatioon.html) [viitattu 18.2.2012].
- Mustonen, J. 2003b. Cannibal Holocaust (1980). Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/arvostelu/2003/07/000009/cannibal\\_holocaust\\_1980\\_kannibaalien\\_polttohrit.html](http://www.elitisti.net/arvostelu/2003/07/000009/cannibal_holocaust_1980_kannibaalien_polttohrit.html) [viitattu 19.2.2012].
- Mustonen, J. 2003c. Snuff (1976). Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/arvostelu/2003/12/000179/snuff\\_1976\\_michael\\_findlay.html](http://www.elitisti.net/arvostelu/2003/12/000179/snuff_1976_michael_findlay.html) [viitattu 18.2.2012].
- Mustonen, J. 2010. Maa ilman tarinaa. Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/populisti/artikkeli/2010/03/016301/maa\\_ilman\\_tarinaa.html](http://www.elitisti.net/populisti/artikkeli/2010/03/016301/maa_ilman_tarinaa.html) [viitattu 19.2.2012].
- Philip, N. 1995. Suuri myyttikirja. Werner Söderström Osakeyhtiö. Porvoo – Helsinki – Juva.

- Rautsi, I. 2007. Il paese del sesso selvaggio (1972). Man from Deep River. Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/artikkeli/2007/04/008102/il\\_paese\\_del\\_sesso\\_selvaggio\\_1972\\_mies\\_syvasta\\_joesta.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2007/04/008102/il_paese_del_sesso_selvaggio_1972_mies_syvasta_joesta.html) [viitattu 19.2.2012].
- Rautsi, I. 2010. Alice in Wonderland (2010). Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/arvostelu/2010/03/001861/alice\\_in\\_wonderland\\_2010\\_1\\_iisa\\_ihmemaassa.html](http://www.elitisti.net/arvostelu/2010/03/001861/alice_in_wonderland_2010_1_iisa_ihmemaassa.html) [viitattu 18.2.2012].
- Rockoff, A. 2002. Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film. 1978-1986.. Jefferson, North Carolina: McFarlane & Company
- Ryhmä-X 12/2011. 2011. Helsinki: Egmont Kustannus
- Schaefer, E. 1999. "Bold! Daring! Shocking! True!" A History of Exploitation Films, 1919-1959. Durham, Duke University Press.
- Sturlurson, S. The Prose Edda. Tales from Norse Mythology. 1964. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Suni, J., Kojo, M., Mustonen, J. & Rautsi, I. 2005. Elitistin suuri barbaarikatsaus. Osa 3. Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/artikkeli/2005/08/005901/elitistin\\_suuri\\_barbaarikatsaus\\_osa\\_3.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2005/08/005901/elitistin_suuri_barbaarikatsaus_osa_3.html) [viitattu 18.2.2012].
- Tohka, A. 2004. Totuus Blaxploitaatiosta. Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/artikkeli/2004/01/001201/totuus\\_blaxploitaatiosta\\_dvd\\_lla\\_osa\\_1.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2004/01/001201/totuus_blaxploitaatiosta_dvd_lla_osa_1.html) [viitattu 18.2.2012].
- Toiviainen, S. 2002. Tulio. Levottoman veren antologia. Jyväskylä, Gummerus.
- Wacklin, A. 2010. Käsikirjoituksen luennot. 5.3.-27.4.2010 Kymenlaakson Ammattikorkeakoulu. Kouvola.

- Willberg, H. 2003. Kaljaa, kaasua ja kuumia kinkkuja! Saatavissa:  
[http://www.elitisti.net/artikkeli/2003/07/000301/kaljaa\\_kaasua\\_ja\\_kuumia\\_kinkkuja.html](http://www.elitisti.net/artikkeli/2003/07/000301/kaljaa_kaasua_ja_kuumia_kinkkuja.html) [viitattu 16.3.2012].

Musta Jumala Mutula kertoo neljästä ryöväristä, Lida ”Kulmahammas” Romeista, Jukka ”Joe” Romeista, Alexa Sorsasta ja T.J:stä, joka tunnetaan tuttavallisemmin vain Raato-Mattina. Elokuvan alussa nämä neljä ovat suorittaneet väkivaltaisen ryöstön ja paenneet saaliinsa kanssa läheiseen, pieneen Etelä-Tienoon kaupunkiin kohdatakseen siellä työnantajansa.

Opimme tuntemaan ryöstökoplan jäsenet: Kulmahammas on joukon jämäkkä johtohahmo, joka on tiukka mutta ymmärtäväinen käytyreilleen, ja jolla on lisäksi inestinen rakkaussuhde veljeensä, Joeen. Joe taas on joukon eräänlainen kakkosmies; vahvatahtoinen mutta kova suustaan ja altis ivalliseen käytökseen.

Alexa on iloinen ja kohtelias nymfomaani, joka vaikuttaa aina tyyneltä ja jollakin oudolla tavalla kuninkaalliselta, vaikka ei juuri avaakaan omaa sisintään kumppaneilleen. Mystisin on kuitenkin Raato-Matti, joka on kuollut ja herännyt uudestaan henkiin, säilyttäen kuitenkin ruumismaisen olemuksen ja kyvyttömyyden nautintoihin, kuten ruoka, juoma, tupakka ja seksi. Hän murjottaa suurimman osan aikaa.

Alexa himoitsee sekä Joea että Kulmahammasta, mutta siskokset näkevät vain toisensa. Joe kiusaa jatkuvasti T.J:tä ja kutsuu häntä Raato-Matiksi, josta hän ei pidä.

Ryhmä päättää viettää yönsä autioituneessa, heitteille jätetyssä rakennuksessa Etelä-Tienoon syrjäseudulla, jota käytetään satunnaisesti heidän palkkaajansa, Jarkko Siltasen, lukuisten rikosyhteyksien kohtauspaikkana. Seuraavana iltana Siltasen itsensä olisi määrä saapua maksamaan koplalle velkansa ja ottamaan ryöstösaalis omaan huomaansa. Tätä rakennusta kutsutaan Turvamajaksi.

Toisaalla tutustumme Anulka Larraziin, erikoiskomisaarioon joka on lähetetty tutkimaan päähenkilöidemme rikoksia ja johtamaan heidän maanlaajuisia etsintöjään.

Ryöstöjengin yö kuluu juhlinnan merkeissä, ja seuraavana aamuna he päättävät mielestään hyvinkin uhkarohkeasti käväistä Etelä-Tienoon kauppakadulla ostamassa ruokaa. Muiden kolmen mennessä hampurilaisravintolaan, Raato-Matti päättää tuhлата aikaansa läheisessä marketissa. Siellä ollessaan hän sattumalta näkee kasvot menneisyydestä: hovimestarin, joka on hänen nykyisen, absurdin tilansa takana olevan mie-

hen palveluksessa. Raato-Matti päätelee, että missä hovimestari on, siellä on myös tämä mies, Iivari Näkinkenkä. Ja sieltä voisi saada vastauksia hänen kysymyksiinsä.

Ryhmä palaa Turvamajalle. Larraz saapuu kaupunkiin tajuttuaan ryhmän pyrkineen tänne, vaikka ei ymmärräkään syytä siihen. Illan hämärtyessä ryhmä alkaa odottaa päällikköään, Siltasta, saapuvaksi, mutta Raato-Matti ei saa rauhaa menneisyydeltään. Raato-Matti ei kerro kenellekään kohtaamastaan hovimestarista, vaan yrittää luikkia karkuun etsimään kuulemaansa osoitetta. Kulmahammas käskee tämän pysyä paikallaan ja käyttäytyä ihmisiksi.

Raato-Matti on jo hyväksymässä kohtalonsa, kun yllättäen saakin tukensa Joelta. Joe ja Raato-Matti päätyvät avautumaan toisilleen parvekkeella. Hän paljastaa Näkinkenگان tehneen hänelle omituisia kokeita, jotka saivat hänet sekaisin, menettämään työtöystävänsä ja ampumaan itseään päähän. Tästä huolimatta hän kaivoi itsensä ylös haudasta, ja on ollut tässä kunnossa siitä lähtien. Joe käskee Raato-Matin seurata sydäntään, ja lähteä etsimään pahoinpitelijänsä, jos siltä tuntuu. Ja Raato-Matti lähtee.

Tällä välin Larraz kuulee johtolankoja paikallisilta, jotka saavat hänet uskomaan, että roistokopla todellakin piilottelee jossakin päin Etelä-Tienoota. Alamme myös nähdä omituista liikehdintää Turvamajan tienoilla.

Illan pimettyä Siltanen lopultakin saapuu Turvamajalle kahden prostituoidun kätyrinsä kanssa. Kaikki näyttää sujuvan hyvin, ja ryhmä päätyy juhlistamaan menestystään alkoholin ja huumausaineiden väärinkäytön sekä seksin merkeissä. Joen ja herra Siltasen ollessa tupakalla heidän kimppuunsa kuitenkin hyökätään brutaalisti.

Raato-Matti löytää Näkinkengän kodin, joka on hulpea kartano Etelä-Tienoon fiinimmällä alueella. Sinne saapuu paljon äveriään oloisia vieraita, joita Raato-Matti päätyy tarkkailemaan. Raato-Matti häkeltyy kohdatessaan kartanon sisällä entisen työtöystävänsä, Lissun. Heillä on ymmärrettävästi paljon puhuttavaa keskenään.

Rosvokopla panikoi löytäessään Joen silvotun ruumiin parvekkeelta. Erityisesti Kulmahammas on suunniltaan. He tajuavat, että mikä hyökkäyksen takana olikin, saattaa yhä vaania jossain tiluksilla. He tajuavat myöskin Siltasen pudonneen alas parvekkeelta, ja tämän voivan olla vielä elossa. He päättävät lähteä auttamaan tätä, joutuen harhailemaan halki pimeiden, aavemaisten käytävien ja häkkivarastojen.



He löytävät tajuttoman Siltasen, mutta Kulmahammas kieltäytyy poistumasta ennen kuin he hakevat ryöstösaaliin ja aseensa, jotka jäivät Turvamajan oleskelutilaan. Sitä paitsi, hän ei tiedä Raato-Matin poistuneen omille teilleen, joten olettaa tämänkin harhailevan jossain päin taloa. Kun Joe on kuollut, kukaan ei voi todistaa hänen luulojaan vääriksi.

Tällä välin Raato-Matille paljastuu koko hänen tilanteensa demonisuus: hän oli vain koekaniini kokeissa, jotka liittyivät asioiden tuomiseen näkyvän ja näkymättömän rajan takaa. Hänen tyttöystävänsä Lissu on sekaantunut Näkinkengän älyttömyyksiin, tänään heidän oli tarkoitus tuoda toisesta ulottuvuudesta Musta Jumala Mutula, ja koska Raato-Matti nyt saapui tänne, hänet voitaisiinkin uhrata vapaaehtoisena Lissun sijasta siirtoon tarvittavan energian saavuttamiseksi. Näkinkenkä saapuu ja tainnuttaa Raato-Matin oudolla riipuksella, joka kumoaa kokeilujensa vaikutukset väliaikaisesti.

Kulmahammas ja toinen prostituoiduista nimeltä Sanna jäävät ajojahdin kohteiksi Turvamajan sisällä. Sanna heittää henkensä, Kulmahammas taistelee tiensä kohti yläkertaan. Toinen prostituoitu, Janniina, sekä Alexa, ovat karanneet autoon heikkokuntoisen Siltasen kanssa. Lopulta paljastuu, että hyökkäyksen takana ovat avaruusmuukalaiset, joiden näkymättömäksi muutettu avaruusalus alkaa jahdata heidän autoaan halki kaupungin. Janniinakin kuolee hullunmyllyn seurauksena.

Tällä välin Raato-Matti löytää itsensä sidottuna jonkinlaiseen alttariin Näkinkengän kellarissa. Hänen vierellään on portaali, josta Mutulan olisi tarkoitus saapua. Rituaaliset orgiat alkavat Näkinkengän, Lissun ja näiden vieraiden toimesta.

Rituaali kuitenkin keskeytyy juuri ennen Raato-Matin uhrausta rosvoseurueen auton törmätessä Näkinkengän kartanoon. Myös heitä jahtaava avaruusalus laskeutuu kartanon pihaan, ja lauma verenhimoisia avaruusolentoja seuraa heitä kohti kartanon kellaria. Larrazia ja tämän apujoukkoja houkuttaa paikalle hirveä mylläkkiä.

Kaikki kulminoituu kahakkaan uhrhallissa. Raato-Matti pääsee vapaaksi, avaruusmuukalaiset tulevat riehumaan ja suurin osa orgiavieraista saa surmansa. Näkinkenkä katkaisee niskansa, ja Lissu tulee vahingossa toteuttaneekseen rituaalinsa saamalla uhrin ritikarin itseensä.

Tämä riittää tuomaan paikalle Mustan Jumalan, Mutulan. Selviää, että avaruusolennot on houkutellut tänne nimenomaan Näkinkengän kokeilut, sillä ne ovat Mutulan palvelijoita. Mutula aikoo toteuttaa ajatuksensa tasa-arvoisuudesta tuhoamalla kaikki elävät olennot maapallolla.

Kulmahammas lopulta kukistaa Mutulan uhraamalla itsensä ja heittäytymällä Raato-Matin hillinnyt talismaani mukanaan tämän sisään. Huone alkaa imeytyä portaaliin, ja vain Raato-Matin voima pelastaa Alexan.

Hetken perästä Alexa ja Raato-Matti lähtevät pois päin. Larraz jotenkin välttyi Mutulan hyökkäykseltä, ja kohtaa sekopäisenä ja itsevarmuutensa menettäneenä päähenkilöt. Nämä kuitenkin pelastaa vakavasti vahingoittunut, mutta tajuihinsa tullut Siltanen. Kumppanukset poistuvat täyden hävityksen täyteiseen aamuun. Alexa ja Raato-Matti tuntuvat läheisiltä, ja Raato-Matti on nyt sinut itsensä kanssa.

Hämärän Valtiaiden alussa näemme lyhyen montaasin, joka esittelee meille erinäisiä amatöörivideoita ja uutislähetyksiä käyttäen, kuinka ihmiset yhtenä aamuna heräävät ja päättävät lakata käyttäytymästä ihmisiksi, ja alkaa sattumanvaraisesti mellastaa ja riehua. Tämä johtaa tietoverkkojen sortumiseen, perinteisten valtarakenteiden romahkamiseen ja yleiseen kaaokseen. Kaikki tämä alkaa pääkaupunkiseudulta, mutta leviää sieltä laajemmalle maahan.

Esittelemme Tiinan, elokuvan päähenkilön. Tiina asuu nimeämättömässä pienessä kaupungissa, jossa asiat ovat melko normaalisti, vaikka yleinen matkustaminen ja yhteydenpito muuhun maailmaan sekä sellaiset mukavuudet kuten televisio ja radio ovatkin lakanneet toimimasta. Tiina käy läheistä media-alan koulua ja asustaa pienessä yksiössä tyttöystävänsä Marjaanan kanssa. Ihmiset täälläpäin yleisesti uskovat, että isoja kaupunkeja riivaava hulluus on ohimenevää, ja yrittävät elää normaalia elämäänsä. Tiina on rento rokkarityttö ja Marjaana taas haluaisi taiteilijaksi.

Tutustumme myös tyttöön nimeltä Linda Vuorela. Hän asuu rikkaan isänsä veneellä keskellä paratiisisaarta jossakin trooppisessa maassa. Hänen isänsä kuitenkin haluaa lähettää hänet pakoon, koska kyseinen valtio ei ole enää turvallinen paikka asua eikä lentoliikenne kulje enää kauaa. Linda ei ole tästä tyytyväinen, mutta lupaa lähteä serkkunsa Tiinan luo Suomeen.

Tällä välin Suomessa, Tiina ja Marjaana odottavat Tiinan vanhempien vierailua. Tämä aiheuttaa heissä hermostuneisuutta, sillä Tiina ei ole kertonut vanhemmilleen seksuaalisesta suuntautumisestaan. Vierailusta tulee nolostunut ja outo, ja vanhemmat menevät yöpymään pienen kaupungin hotelliin.

Tämän jälkeen, illan hiljalleen hämärtyessä, Tiina ja Marjaana juttelevat suhteestaan parvekkeellaan seisoskellen. Tiina vakuuttaa, ettei ole kertonut heidän suhteensa luonteesta vanhemmilleen, koska ei halua vaikeuttaa omaansa tai vanhempiensa elämää turhalla draamalla. Rupattelu kuitenkin keskeytyy, kun pari näkee vähän matkan päässä olevan talon olevan liekeissä. He huomaavat talon olevan jonkinlaisten hyökkääjien hyökkäyksen alla, ja päättävät kyseisen koplan hyökkäävän seuraavaksi heidän kimppuunsa.

Tiina juoksee paniikissa hälyttämään muut talon asukkaat vastarintaan, ennen kuin on liian myöhäistä. Tällä reissulla hän tapaa myöskin karhealla tavalla ultracoolin, ketju-polttavan Ismo Oikkaraisen, joka on samaa mieltä hänen kanssaan, että taistelematta he eivät antaudu. Sen lisäksi hän kohtaa myös Nikkin, ujon ja sairaalloisen aran tytön, jolla on hoidettavanaan kymmenen vanha, Sandra-niminen tyttö. Tiina kehottaa heitä menemään turvaan.

Samalla pieni armeija erilaisia väkivaltaisia jengiläisiä on jo kokoontunut talojen edustalle johdollaan ivallisen oloinen mies nimeltä Nysä. Talojen asukkaat ovat kuitenkin saaneet itsensä koottua ja aseistettua kaikella karahkoista pesäpallomailoihin. He kohtaavat Tiinan ja Ismon johtaessa talolaisia. Jengeillä on kuitenkin sekä aseellinen että määrällinen ylivoima. Taistelukyvyttömät tai muuten kahakassa hyödyttömät ovat kokoontuneet Marjaanan johdolla pommisuojaan.

Taistelu riehuu brutaalina. Tiina liiskaa putken pätkällä yhden hyökkääjän kasvot jäädessä hämmästyneenä katsomaan kättensä tekosia. On kuitenkin selvää, etteivät jengiläiset osanneet odottaa järjestäytyntä vastarintaa. Jengiläiset ryhtyvät tulittamaan taloa ja sen ympäristöä raketinheittimellä. Tämä järkyttää etenkin talon pommisuojoissa olevia, peloissaan kyhjäyttäviä ihmisiä. Yksi talon asukkaista panikoi ja alkaa karjua heidän kaikkien kuolevan, joka saa pienen Sandra-tytön juoksemaan kauhuissaan pois. Marjaana ja Nikki syöksyvät tämän perään.

Sandra on kuitenkin jo ehittänyt ulos lähes keskiaikaista sodankäyntiä muistuttavan teurastuksen sekaan. Marjaana ja Nikki eivät ehdi viedä tätä ajoissa pois, kun yksi moottoripyörällä huristava jengiläinen katkaisee hänen kaulansa. Tiina ja Ismo eivät ehdi huomata tätä, sillä ovat saaneet käsiinsä parempia aseita kaatuneilta jengiläisiltä ja ovat kauempana raivaamassa tilaa näiden alkaessa hiljalleen peräännyttyä talolaisten hurjuuden edessä.

Talolaiset saavat hengissä selvinneet jengiläiset, johtajansa Nysän ohella, ajettua pois. Piha on täynnä ruumiita ja taloissa suuria reikiä. Marjaana jää lohduttamaan Sandran kuolleen ruumiin äärellä kyynelehtivää Nikkiä.

Yön jo pimettyä siivotaan pihaa, pinotaan ruumiita ja hoidetaan haavoittuneita parhaan mukaan. Ismo ja Tiina vertailevat haavojaan ja tarinoitaan taistelusta. Tiina poh-tii, kuinka hyvin sai pidettyä itsensä koossa hengenvaarallisessa tilanteessa. Tämä

tuokio kuitenkin katkeaa, kun Marjaana löytää Tiinan, ja hänelle selviää, kuinka Sandralle kävi. Tiina löytää tyystin sekopäisen Nikkin puristamasta Sandran ruumista pihapuun alta. Tiina joutuu käyttämään neuvokkuuttaan saadakseen järkyttyneen Nikkin luopumaan kuolleesta työstä ja lähtemään sisälle. Tämä onnistuu vain kun Tiina lupaa haudata Sandran ruumiin, eikä polttaa tätä kuten muille kuolleille ollaan tekemässä.

Samoihin aikoihin Linda saapuu lentokoneella pienelle lentokentälle, jonne heidän koneensa joutuu laskeutumaan sokkona, sillä lennonjohdolta ei saada minkäänlaista vastausta. Päästyään koneesta hänet ja lentokoneen muut matkustajat piirittää joukko jengiläisiä.

Tiinan ja Marjaanan talolla ei tapahdu kummempia kolmeen vuorokauteen. Ruumiit on poltettu ja piha siivottu, ja Sandra haudattu pihakiven alle, joka toimii nyt hänen omatekoisena hautakivenään. Marjaana ei tunne enää intoa edes maalaamista kohtaan. Tiina taas on huolistaan vanhemmistaan, joista ei ole kuullut sitten näitten vierailun. He päättävät kävellä keskustaan, koska jengiläiset eivät ole palanneet, ja kaikki on ollut aivan rauhallista. He ottavat Ismon mukaansa.

Mutta samaan aikaan keskustassa kaikki ei olekaan hyvin. Valtava määrä jengiläisiä on miehittänyt ostoskeskuksen gladiaattoriareenakseen, jossa hakkaavat avuttomia kaupungin asukkaita kappaleiksi. Kaikkea valvoo jengin julma johtaja, Efpugoz, jonka ulkomuotoa emme vielä näe mutta joka puhuu kuin mielipuoli särisevällä, sähköisellä äänellä. Hänen kätyrinsä tuovat hänelle Nysän, jonka Efpugoz tuomitsee syylliseksi talojen vastaisen taistelun häviämisestä, ja ampuu tämän alas kuoleman kentälle jonkinlaisella oudolla energiasäteellä. Nysä jää omien toveriensa hengiltä pieksemäksi.

Saapuessaan keskustaan Tiinalle, Marjaanalle ja Ismolle selviää koko kauheus: kaupunki on täysin hävitetty. Hotelli, jossa Tiinan vanhemmat majailivat, on täynnä ruumiita. Tiina ymmärtää vanhempiensa kuolleen.

He eivät kuitenkaan juuri ehdi reagoida tähän kamaluuteen, koska joutuvat äkkiä piiloutumaan paikalle astuvia jengiläisiä. Jengiläiset kuitenkin löytävät heidät, ja lyhyt takaa-ajo seuraa. Ismo kaatuu kujalle, ja jää epäselväksi, kuinka hänen käy. Tiina ja Marjaana sen sijaan jäävät jengiläisten vangeiksi. Tajuntansa menettäneinä heidät roikotetaan lentokentän pihalle.

Pihalle on kokoontunut suurempi lauma jengiläisiä, johdolla Efpugoz. Hän paljastuu laihaksi, natsivirkamiehen ja steam punk -fanin ristisiitokseksi, jolla on kokomustat vaatteet ja päässään kaasunaamiota muistuttava naamio, jonka pinta on täynnä eri näisiä virtapiirejä ja sekalaisia johtoja. Hän vaikuttaa myös melko toimintakyvyttömältä, koska linkkaa toista jalkaansa, puristaa toisen kätensä hyödyttömästi rintakehänsä päälle ja yskii kesken puheensa. Hän on kuitenkin jengiläisten ilmiselvästi kunnioittama ja pelkäämä johtaja. Efpugoz tarkastelee uusia vankejaan.

Tiina ja Marjaana viedään tästä herättyään lentokentän sisälle. Sen terminaalirakennus on muokattu jonkinlaiseksi vankilaksi, josta löydämme myöskin Lindan sekä muut tämän lentokoneen mukana tulleet ihmiset. Vangit on sidottu korkeisiin risteihin, jotka on järjestetty riviin yhdelle, pitkälle seinustalle. Niinpä Linda, Tiina ja Marjaanakin kohtaavat lopulta.

Kun Efpugozin vankien kohtalon hetket gladiaattoriareenalla lähestyvät, Marjaana kiinnittää huomionsa jengiläisten fanaattisuuteen johtajaansa kohtaan, sekä siihen outoon ristiriitaan, että osa näistä yhä kunnioittaa nyt edesmennyttä Nysää, ja pitää hänen tappamistaan turhan äkkijyrkkänä tekosena, kun taas toisten mielestä Efpugoz oli oikeassa hoitaessaan hänet epäpätevänä pois tieltä.

Tällä välin Ismo herää kujalta roskien seasta, ja kalauttaa jengiläistä nimeltä Tommi päähän. Tommi sattuu olemaan Efpugozin autonkuljettaja joten Ismo päättää pitää sekä hänet että ajoneuvon. Ismo puristaa Tommilta ulos, missä jengiläisten vangit ovat.

Koittaa ilta ja jengiläisten huvitusten aika. Jengiläiset ovat kokoontuneet ostoskeskuksen yläkerrokseen Efpugozin johdolla. Vangit laitetaan pienissä ryhmissä kerrallaan kentälle. Tiina tuupataan verta janoavan yleisön katseiden alle Marjaanan ja Lindan jäädessä katsomaan kauhistuneina turva-aidan taa, jossa he saavat odottaa vartioituina omaa vuoroaan.

Efpugoz laittaa vankeja vastaan omat lemmikkinsä: kolme kemiallisesti geenimanipuloitua, valtavaksi kasvatettua, muotopuolista ihmismutanttia. Nämä verenhimoiset, vähämieliset luonnonoikut saavat pian teurastettua kaikki muut kentällä olijat paitsi Tiinan, joka saa väistelyä miten kuten hirviöiden hyökkäykset.

Epätoivoiset Marjaana ja Linda kääntävät vartijoiden Nysä-eripurin näitä itseään vastaan saaden nämä riitelemään keskenään. Tämä riita kulminoituu pian täydeksi tappeluksi. Yksi raivostunut vartija, mongoloidi nimeltä Irkku, jahtaa muita pois huoneesta, jättäen vangit omin nokkinensa.

Marjaana ja Linda päästävät Tiinan viime sekunteilla sisään, ja lähtevät pakenemaan pois. Mutanttihirviöt kuitenkin puskevat läpi samasta ovesta, jonne Tiina juuri katosi. Vangin pakeneminen aiheuttaa mekkalaa yleisön joukossa. Tämä johtaa vielä kaaokseen, kun sekopäinen Irkku jahtaa tovereitaan Efpugozin aitioon ja saa sen romahtamaan, mikä muista jengiläisistä näyttää Irkun petturuudelta. Tiina, Marjaana ja Linda ehtivät ulos juuri Ismon kurvatessa paikalle Tommin autolla. Tommi itse makaa tässä vaiheessa jo kujalla sidottuna, housut kintuissa ja paperipussi päässä.

Ismon huristaessa autolla huomaamme Lindan kovasti mieltyneen tähän paikalle karuttaneeseen ritariin. Tiina kuitenkin joutuu ärhäkkäästi muistuttamaan, että koska koko kaupunki on jengiläisten vallassa, ja koska he pääsivät pakoon, ei voi kestää kauaa, ennen kuin heidänkin pieneen lähiöönsä hyökätään. Viimeiksi he voittivat jengiläiset, koska näitä oli verrattaen vähän ja talolaisilla oli yllätys puolellaan; seuraavalla kerralla ei näin tulisi käymään.

Ehdittyään kotia Tiina yrittää varoittaa talojen asukkaita todennäköisesti pian koittavasta hyökkäyksestä. Talolaiset kuitenkin kääntyvät häntä vastaan, eivätkä usko hänen kertomuksiaan keskustan karusta kohtalosta. Ismo kuitenkin pitää todella jämäkän puolustuspuheen Tiinaa kohtaan, ja julistaa, että he neljä ainakin lähtisivät. Talolaiset jäävät pihalle puljaamaan päätöstään, ja vain Sandran hautakiveen nojaava Nikki ei osallistu tähän, vaan tarkkailee kaikkea miettiväisenä.

Tiina, Marjaana, Ismo ja Linda kokoontuvat Tiinan ja Marjaanan asuntoon peseytymään ja pakkaamaan ne vähät tavarat, joita saisivat auton kyytiin. He ottavat kaiken juoman ja ruuan mitä löytävät, laukulliset vaatteita, sekä Marjaanan maalaukset, joita ilman tämä ei lähde. Linda flirttailee estottomasti Ismon kanssa.

Tällä välin pihalla Nikki juttelee Sandran hautakiven kanssa. Hän pyytää Sandraa päästämään itsestään irti, ja lupaa palaavansa vielä joskus. Ja koska hän ei tahdo lähteä niiden matkaan, jotka aiheuttivat Sandran kuoleman, hän joutuu ujosti pyytämään, josko pääsisi Tiinan, Marjaanan, Ismon ja Lindan mukaan. Talon asukkaat yrittävät

vielä pyytää viisikkoa lähtemään kanssaan aamun koittaessa läheiselle hevosfarmille jossa he voisivat olla turvassa. Tiina kuitenkin mieluummin lähtee omille teilleen ja muut ovat samaa mieltä. Yksi asukkaista kritisoi heitä hulluudesta, koska kaikkialla olisi samanlaista, ja vain yhdessä he voisivat selviytyä.

Niinpä päähenkilöt lopulta lähtevät huristamaan pois ristiriitaisin tuntein.

Talolaiset vielä neuvottelevat siitä, mitä kautta suunnistaa kohti määränpäättään, kun koko Efpugozin armeija saa heidät piiritettyä. Efpugoz tekee selväksi haluavansa Lindan, Tiinan ja Marjaanan elävän, muille jengiläiset saisivat tehdä kuten mielisivät.

Päähenkilöt pysähtyvät nukkumaan lopun yötä hylättyyn kirkkoon vähän matkan päähän. Nikki nukkuu alttarin takana, Tiina ja Marjaana parrella ja äkkiä toisensa löytäneet Linda ja Ismo peräsakastissa. Aamu valkenee, ja tähän mennessä kaikki kerrostalon asukkaat on saatu teurastettua Efpugozin jengiläisten toimesta. Tajutessaan, etteivät etsimänsä naiset olleet enää siellä, Efpugoz lähtee jäljittämään autoaan omintakeisella, omatekoisella teknologiallaan, joka myöskin mahdollistaa hänen lentämisensä ilmojen halki hänen niin halutessaan.

Aamun kirkkaassa valossa Efpugoz löytää auton ja hiipii sisälle kirkkoon, jossa sankarimme yhä nukkuvat tästä onnellisen tietämättöminä. Nikki kuitenkin havahtuu Efpugozin kenkien narahdukseen ja saa ystävänsä hereille juuri ennenkuin tapahtuu kauheita. Seuraa rähinä ja sekalaista riehumista. Efpugoz vaikuttaa huteruudestaan huolimatta olevan melkolailta tuhoutumaton. Efpugoz ampuu Ismoa laser-säteellään.

Tiina johdattaa Efpugozin kirkon torniin. Tiina on auttamattoman alakynnessä ja ansassa. Efpugoz kuitenkin alkaa jutella hänelle, melkein kuin vertaiselleen. Tiina pyytää saada nähdä tappajansa kasvot, joten Efpugoz riisuu naamarinsa. Naamionsa alla hän on nuori ja kaunis nainen, joka vaikuttaa olevan kytketty monenlaisiin koneisiin. Efpugoz kertoo koonneensa itsensä sopiakseen siihen, mitä maailmasta on tullut.

Efpugoz on jo pudottamassa Tiinaa kirkon tornista alas, kun äkkiä Nikki ilmestyy tämän taakse ja kiskoo nipun johtoja tämän päästä, paljastaen olleensa Sandran äiti. Efpugozin laitteisto sekoaa, ampuu kuolettavia salamia kaikkialle ja heittää hänet levi-taatioteknologiansa avulla järjettömästi kieppumaan kirkon katon yläpuolella. Yksi



Efpugozin salamista osuu tornin juureen ja saa sen melkein romahtamaan. Nikki ja Tiina kipittävät portaita alas karkuun.

Efpugozin voimat ehtyvät ja hän seivästyy kirkon harjakaton ristiin. Torni viimeinkin sortuu, ja se kaatuu suoraan vielä sätkivän Efpugozin päälle, romahduttaen koko kirkon yhteen tomupilveen. Nikki ja Tiina ehtivät ulos juuri ja juuri ajoissa.

Linda on Ismon ruumiin yllä. Linda on kovasti järkyttynyt, sillä löysihän hän Ismon juuri, ja heillä oli yhdessä hyvin kivaa. Ismo kuitenkin toteaa tälle viimeisillä voimillaan, ettei Linda häntä tarvitse, ja että heidän ”pahojen tyttöjen” on aika pärjätä keskenään.

Ismon menehdyttyä Linda, Nikki, Tiina ja Marjaana kokoontuvat takaisin autoon ja lähtevät jatkamaan matkaansa kohti epävarmaa luuloa siitä, että ehkä jossakin olisi asiat paremmin.

Äpä räjähti alkaa suuresta, tummanpuhuvasta parkkihallista jonne vaikuttava gangsteri saapuu toimittamaan uutta huumelastia yhteistyökumppanilleen. Tarkoituksenaan heillä on haastaa Pakkasukoksi kutsutun mafioson monopoli. Heidän neuvottelunsa kuitenkin keskeytyy mystisen jääkiekkonaamioon pukeutuneen, viidakkoveistä kantaavan naisen ilmestyessä paikalle alkaen tappaa rikollisia. Hän hävittää gangsterin kätyreineen ja vartioineen, ottaa huumeet ja katoaa yöhön.

Tästä leikkaamme nuoren Roxy-nimisen naisen unelmiin. Fantasiajaksossa hän saa kaiken, mitä on aina halunnut: soittaa rokkia ja pelehtiä alastomien chippendale-poikien kanssa. Taivaalta sataa ja rahaa ja alkoholia, eikä hänen itsensä tarvitse tehdä mitään. Roxy esittää chippendale -poikien kanssa värikkään musikaalikohtauksen, joka on samalla elokuvan alkutekstijakso.

Unelmat kuitenkin särkyvät pian, kun hänen poikaystävänsä Jami tulee herättäneeksi hänet unelmistaan. Esittelemme Roxyn ja hänen keskeiset ystävänsä, käyttäen apuna Roxyn kertojanääntä. Roxy itse on hiukan elämänsä kyllästynyt ja uutta kaipaava, hieman ehkä laiskakin rokkityttö, joka työskentelee Jamin kanssa läheisessä, Kouvola-laisessa kaupassa. Mirja taas on iloinen ja pirteä prostituoitu, ja Raakel nyreä, työtön, yksinäinen goottilesbo. He kaikki asuvat samassa kimppakämpässä ja soittavat samassa bändissä nimeltä Alapää. Heillä on tulossa keikka Helsingin Tuikku-klubilla josta he ovat intoutuneita.

Tällä välin, hienossa kartanossa, Pakkasukko eli Dimitri Morozevich tapaa melkein viisikymppisen Sirpan, parhaan palkkatappajansa. Hän paljastuu naiseksi, joka riehui viidakkoveitsen kanssa alussa. Pakkasukolla on Sirpalle uusi tehtävä: käy ilmi, että Morozevichin juoksupoika tuli varastaneeksi hänen sormuksensa, ja Pakkasukko tahtoo sen takaisin. Koska poika on tyhmä, hän on saattanut palata takaisin Kouvolaan jossa asuu. Sirpan pitää siis mennä takaisin ja tappa hänet, sekä tuoda sormus takaisin Pakkasukolle. Mutta jutussa on jujua: Sirpan pitää ottaa Pakkasukon ottopoika mukaansa tälle tehtävälle, tarkoituksena karaista poikaa ja saattaa hänet salamurhaajan polulle. Sirpa ottaa tehtävän vastahakoisesti vastaan.

Sirpa tapaa Mishan, Pakkasukon ottopojan. Misha on nuori, ruma transvestiitti, joka siivoaa baarin vessoja. Hän ei tiedä mitään isänsä suunnitelmista, ja kauhistuu kuullessaan lähtevänsä palkkamurhareissulle Kouvolaan isänsä luottotappajan kanssa.

Illan hämärtyessä Kouvolassa, Roxy, Raakel ja Mirja lähtevät bändinsä treeneihin. Matkalla he puhuvat mahdollisista esiintymisasiista yhtyeensä keikkaa varten. Mirja ehdottaa, että he nostaisivat bändinsä suosiota pukeutumalla bikineihin, jonka epävarma Raakel saman tien tyrmää. Heidän tulisi tavata paikan päällä Alapään neljän jäsenen, nuori Pastilli-niminen poika, mutta sen sijaan he löytävät paikalta lapun, jossa Pastilli kertoo eroavansa bändistä ja lähteneensä kaupungista. Tytöt kauhistuvat, sillä nyt heiltä puuttuu laulaja, ja keikka on parin päivän päästä.

Sirpa ja Misha ajavat Helsingistä Kouvolaan kohmeisissa tunnelmissa. Misha pelkää ja arastelee Sirpaa, joka taas ei tiedä miten toimia oudon uuden kaverin kanssa, jolla ei ole aavistustakaan, mitä on tekemässä. Tällä välin tytöt yrittävät pohtia mitä tehdä bändin kanssa. Kukaan heistä ei osaa laulaa nimeksikään. He joutuvat lähtemään kotiin pettyneinä ja ärsyyntyneinä.

Roxy herää uuteen työpäivään todella ränsistyneen oloisena. Lähikaupassa työ on ärsyttävää, ja asiakkaat käyvät Roxyn hermoille. Kaupan ilmoitustaululta hän tulee kuitenkin löytäneeksi omituisen ilmoituksen laulajasta, joka etsii bändiä. Roxy on tarpeeksi epätoivoinen lähteäkseen soittamaan ilmoituksen jättäjälle.

Roxy soittaa suomenruotsalaiselle tytölle nimeltä Inga, ja he sopivat tapaamisen jäätelökahvilan luo. Roxy hälyttää myös Raakelin ja Mirjan paikalle. Hän on kuitenkin autuaan tietämätön, että Misha ja Sirpa vierailevat samaan aikaan kohteensa talolla joka sijaitsee aivan jäätelökahvilan vierustalla. Roxy kohtaa Ingan, eikä oikein saa selvää, onko tämä lintu vaiko kala. He jäävät vielä odottamaan loppubändiä saapuvaksi.

Sirpa ja Misha löytävät lähettipojan joka paljastuu Alapään jättäneeksi Pastilliksi, huoneestaan, jonne tämä on jämähtänyt Pakkasukolta varastetun kokaiinilastin kanssa. Sirpa on jo lopettamassa Pastillia, kun Misha vahingossa laukaisee hänelle annetun aseensa, aiheuttaen tarpeeksi hämminkiä Pastillin paeta asunnosta. Sirpa ja nolostunut Misha juoksevat perään.

Pastilli pakenee autotielle, ja jää auton alle. Tämän huomaavat sekä Roxy että juuri paikalle tulossa olleet Raakel ja Mirja. He kaikki ryntäävät Pastillin luo. Pastilli antaa Mirjalle mafioson sormuksen, ja kertoo, mistä on sen saanut. Sirpa saapuu paikalle ammuskellen ympäriinsä, lähettäen sivulliset paikalle kerääntyjät tiehensä. Raakel, Mirja, Roxy ja Inga pakenevat heidän mukanaan. Misha kuitenkin huomaa Roxyltä putoavan muistikirjan, ja poimii sen talteen.

Tytöt pakenevat läähättäen ja epäuskoisina kotiinsa. Roxy haistaa sormuksessa mahdollisuuden rikastua ja viettää loppuelämä leppoisissa merkeissä, koska he arvelevat sen olevan äärimmäisen arvokas. Tällä välin Raakel ja Inga tuntuvat ystäväystyvänsä pikaisesti.

Tällä välin Sirpa ja Misha ovat penkoneet Pastillin koko yksiön yrittäen etsiä sormusta joka paikasta. Heidän tultuaan pikku hiljaa siihen tulokseen ettei sormusta ole Pastillin asunnossa, he yrittävät lähteä, mutta joutuvat pieneen selkkaukseen asunnolle saapuvien poliisien kanssa. Sirpa hoitelee pääkahakan, mutta pakottaa Mishan ampumaan viimeisen poliisin.

Roxy, Mirja, Raakel ja Inga päättävät pitää sormuksen, vaikka tietävät, että sitä etsitään kuumeisesti. Raakel on myöskin löytänyt keinon avautua Ingalle toisin kuin muille ystävilleen, ja pyytää että Inga saisi jäädä heidän kämppäänsä yöksi sillä verukkeella että siellä olisi turvallisempaa kuin Ingan omassa solukämpässä. Niin he voisivat myös mennä treeneihin huomenna Roxyn töiden jälkeen.

Seuraavana aamuna Roxy herää pirteällä ja toiveikkaalla tuulella. Misha taas on edelleen häkeltynyt eilisestä, ja siitä, että nyt hänenkin kätensä ovat veressä. Sirpa lupaa viedä Mishan shoppailemaan valeasun ostamisen merkeissä. Tämä piristää Mishan hetkellisesti. Vaatteiden oston jälkeen he päättävät mennä syömään läheiseen pizzeriaan.

Syödessään Sirpa muistaa nähneensä Roxyn ja kumppanit tapahtumapaikan lähellä ja päättelee, että sormus voisi olla heillä. He päätyvät puhumaan Sirpasta. Sirpa paljastuu kovin lakoniseksi yksilöksi, joka ei oikeastaan pidä työstään, mutta joka ei silti anna itselleen lupaa lopettaa. Misha utelee mikä häntä pidättelee ja Sirpa kertoo menneisyydestään.

Leikkaamme animaation muodossa toteutettuun takaumaan Sirpan nuoruudesta. Olemme keskellä nimeämätöntä viidakkoa, jossa rämpivien kapinallisten leivissä Sirpa aikoinaan taisteli uskoen tekevänsä jotakin hyvää ja tärkeää. Hänellä oli jo silloin hänen tunnusmerkikseen muodostunut viidakkoveitsi. Sirpa tovereineen jää paikallisen diktaattorin miesten ansaan, ja raahautuu pakoon viidakkoon verta valuen. Hän löytää omituisen, muinaisen temppelin.

Temppelissä Sirpasta valuva veri valuu jonkinlaisiin uriin, jotka saavat aikaan oudon reaktion, herättäen olennon nimeltä Sienijumala. Sienijumala lupaa Sirpalle siunata mitä tahansa tälle kuuluvaa. Sirpalla ei ole kuin viidakkoveitsensä. Sienijumala sanoo Sirpalle, että tämän tie on siis viidakon tie, jossa tämän olisi oltava joko saalis tai saalistaja.

Kun Sirpa seuraavan kerran tuli tajuihinsa, tämä oli pikkuisen valtion pääkaupungissa machetensa kanssa, täysin terveenä ja ilman aavistustakaan kuinka päätyi sinne. Sirpa sanoo ettei tiedä oliko tuo kaikki hallusinaatiota, kuumehouretta vai mitä, mutta että niin kauan kuin hän on pitänyt päänsä ja tehnyt mitä on tarvinnut viidakkoveistään avuksi käyttäen, hän on aina välttynyt ikävyyksiltä, eikä ole ikinä saanut edes luodista tai istunut vankilassa.

Misha on niin typertynyt Sirpan tarinasta, että ojentaa tälle Roxyn muistikirjan kertoen mistä sen sai. Sirpa ilostuu tästä johtolangasta.

Illalla päähenkilötytöt kokoontuvat treenikämpälle. Raakel opettaa Ingalle heidän laulujensa sanoja. Inga paljastuu luontaiseksi laulajaksi, joka on kuin luotu esiintymään. Bändi ei voi uskoa onneaan. He tajuavat Alapään voivan kuin voivankin lähteä keikalle, ja että Inga on täydellinen lisäys yhtyeeseen. Yhdessä he päättävät juhlistaa tätä menemällä baariin.

Misha ja Sirpa ovat löytäneet muistikirjasta Jamin asunnon osoitteen, ja väijyvät taloa nyt autostaan. Näytämme kuvia Jamista ystävineen pelaamassa roolipelejä olohuoneessa. Sirpa ja Misha murtautuvat Jamin asuntoon. He aikovat tappaa kaiken sisältä löytyvän. Paljastuu kuitenkin, että Jami ei olekaan kotonaan, vaan naapuritalossa roolipelaajakaveriensa kanssa. Sirpa ja Misha käyvät etsimään jonkinlaista johtolankaa siitä, keitä heidän näkemänsä tytöt mahtavat olla.

Samaan aikaan kaiken tämän kanssa uuden kokoonpanon Alapää on baarissa. He joutuvat kuitenkin lihavan Urpo-nimisen valokuvaajan häiriköimiksi, joka solkottaa heille väkisin omia kerskailujaan. Mirja ja Roxy päättävät koettaa viedä sormuksen Mirjan antiikkia keräilevälle asiakkaalle Helsinkiin heidän keikkansa jälkeen. Tytöt yrittävät heittää Urpon niskastaan ja lopulta tämän iskiessä silmänsä Ingaan, Raakel raihostuu todella ja karjuu tämän painua hemmettiin. Roxy myöskin käy tanssimaan hyvännäköisen pojan kanssa, ja lopulta he päätyvät miestenvevsaan harrastamaan seksiä tietämättä Urpon piileskelevän yhdessä kopeista räpsien valokuvia tapahtumasta.

Mirjan herätessä keikkapäivän aamuun hän löytää Ingan ja Raakelin sylikkään sohvalta. He ovat siis ilmeisesti löytäneet toisensa. Hän kummastelee tätä kehitystä yhtä yllättyneen Roxyn kanssa. Syödessään aamupalaa Inga sanoo, että häneltä voisi löytyä jotakin, joka voisi turvata heidät sen sormuksen suhteen kun sitä kerran etsitään. Muut lupaavat odottaa häntä, kun hän käy kotonaan nopeasti hakemassa sen. Tämä herättää Roxyssä pieniä epäilyksiä.

Muiden vielä odottaessa bändiä, sisälle taloon marhaavat Sirpa ja Misha, jotka ovat löytäneet osoitteen Jamin luota. Roxy epäilee Ingan myyneen heidät mafialle. Sirpa aikoo tappaa kaikki talosta löytyvät ja etsiä sormuksen sitten, kun äkkiä Inga syöksyy taloon mukanaan kassillinen aseita, tulittaen villisti. Hän osuu Sirpaa olkapäähän. Alapää pääsee pakenemaan.

Tytöt varastavat Sirpan auton ja huristavat tiehensä. Osuma Sirpan olkapäähän ei ole vakava, mutta on ilmeisesti vaikuttanut jotenkin Sirpaan, joka ei voi uskoa huonoa onnea jota hänellä ei pitäisi olla taikaveitsensä takia. Etsiessään sidetarpeita keittiöstä Misha löytää Alapään flyerin joka mainostaa tämän illan keikkaa.

Lastatessaan instrumenttejaan uuteen autoonsa Inga kertoo muille tytöille oppineensa ampumaan koska perheensä sattuu olemaan hiukan sotahullu. Hän oli roiannut koko arsenaalinsa Kouvolaan, koska oli ajatellut sen voivan olla melko vaarallinen kaupunki. Muut ovat onnellisia että hän päätti tehdä niin. Roxy kysyy äkkiä, voivatko he käväistä Jamin luona ennen lähtöä.

Jami ihmettelee tyttöjen uutta autoa, ja kertoo heille hämmästyneenä, kuinka joku oli tunkeutunut eilen asuntoonsa. Roxy yrittää keksiä hyvää keinoa sanoa Jamille, että nämä ovat todennäköisesti hyvästit, koska mafia tietää nyt mistä heitä etsiä, ja heitä

muutenkin odottaa makea elämä jähka he myyvät sormuksensa. Tämä ei kuitenkaan onnistu, joten Roxy lähtee ilman sen kummempia hyvästejä. Ja niin Alapää lähtee kohti Helsinkiä.

Kouvolassa Sirpa soittaa mafian tyypeille, jotka ovat näille velkaa, pyytäen näiltä apua Alapään hoitelemiseen. Hän käyttäytyy hyvin äkeästi ja ensimmäistä kertaa, kuin ei aivan tietäisi, mitä on tekemässä.

Alapää on pysähtynyt syömään valtatie varrella olevaan matkamuistokuppilahoukuttimeen. Mirjan ja Ingan mennessä vessaan Roxy juttelee Raakelin kanssa hänen ja Ingan suhteesta. He ovat kuitenkin tunteneet toisensa vasta pari päivää, ja usein jokin liian hyvältä tuntuva onkin liian hyvää ollakseen totta. Raakel kiistää tämän ja kertoo tuntevansa Ingan kuin he olisivat olleet yhdessä aina. He ovat jo lähdössä, kun Raakel äkkiä huomaa kaupan, jossa myydään uima-asuja alennushintaan. Hän muistuttaa Mirjaa tämän bikini-ideasta ja onkin äkkiä muuttanut mieltään. Tytöt käyvät ostamassa itselleen uudet keikka-asut.

Lopulta he saapuvat Helsingin keikkapaikalle. Heidän on määrä soittaa ensimmäisenä neljästä aloittelevasta yhtyeestä. Fiilis ennen keikan alkua on mukavan odottava, paikalla tulee ihan mukavasti väkeäkin. Alapää vetää uskomattoman hyvän keikan tietämättä, että tummanpuhuvat hahmot ovat alkaneet kerääntyä rakennuksen ympärille.

Keikan jälkeen Inga joutuu palaamaan lavalle, koska unohti heidän aseassinsa sinne. Mutta juuri silloin lauma aseistautuneita roistoja änkeää pyssyt paukkuen sisään. Inga joutuu väistelemään luoteja juosten aseiden kanssa takaisin artistien lämpiöihin. Bändit joutuvat pakenemaan rikolliset perässään karkuun takaovesta. Ulkona hallitsevassa kaaoksessa tytöt hajaantuvat toisistaan. Sormus on Roxyllä.

Samoihin aikoihin myös Sirpa ja Misha ehättävät lopultakin paikalle. Sirpa saa Mirjan ja Raakelin saarrettua pieneen umpikujaan. Mirja raivostuu lopultakin Sirpalle, ja yrittää voittaa tämän saaden saman tien maksaa tästä. Sirpa työntää viidakkoveitsensä Mirjan kaulan läpi. Myös Raakel on juuri saamaisillaan osuman samaisesta esineestä, kun Inga syöksyy jälleen apuun aseineen. Sirpaan asuu luoti jos toinenkin, mutta viimeisillä voimillaan tämä saa silti haavoitettua Inga. Sirpa jää kuolleena kujalle, ja Raakel yrittää auttaa Ingan pois paikalta. Misha, joka tarkkailee tilannetta lähetyviltä, yrittää pohtia, mitä tehdä.

Roxy lipsuu korkokengillään pakoon ja törmää täysin yllättäen Jamiin. Jami ajoi Kouvolasta asti raivoa puhkuen näyttääkseen Roxylle pari valokuvaa. Käy ilmi, että Urpo olikin yksi Jamin roolipelaajakavereista, joka oli tullut mahtaillemaan valokuvilla jotka oli ottanut baarin miestenvessassa. Jami oli tunnistanut seksikuvista tyttöystävänsä ja tullut nyt huutamaan tälle. Roxy yrittää selittää Jamille, mitä on tekeillä, mutta tämä on aivan liian raivokas kuullakseen. Jami saa luodista ja kuolee. Roxy pakenee jälleen vihollisiaan.

Misha lähestyy Sirpan ruumista antaen Raakelin ja Ingan mennä. Sienijumala, jota emme ikinä kunnolla näe, ilmestyy taas paikalle. Sienijumala kysyy, mitä Misha haluaa, ja Misha vastaa, että oikeutta.

Roxy, Inga ja Raakel ovat tulisuojassa Tuikun yhdellä sivustalla. Misha lähestyy heitä toiselta puolelta, kuin missä rosvot ovat piilossa, ja vaatii jälleen kerran sormusta. Roxy ei vieläkään osaa luovuttaa, vaan ehdottaa että he pääsisivät sopimukseen ja jakaisivat sormuksen arvon. Misha kertoo ivallisena, että sormus on hänen ottoisälleen tärkeä koska hän sai sen nyt kuolleelta vaimoltaan ollessaan köyhä mattokauppias Moskovassa ja että sen arvo on jotain 15 euron luokkaa. Misha ottaa sormuksen mykistyneeltä Roxyltä, ja päättää jättää nämä eloon. Hän ja roistot katoavat yöhön jättäen Roxy, Ingan ja Raakelin kujalle paikalle saapuvien poliisin sireenien ääneen.

Roxy yrittää vielä pakoon, mutta hänen korkokenkensä korko katkeaa, ja hän kaatuu niska edellä vasten roskasäiliötä. Tajuamme hänen koko elokuvan pituisen narraationensa olevan hänen viimeiset ajatuksensa elossa olevana ihmisenä.

Lopun tyyliteltyssä kohtauksessa näemme montaasinomaisesti, kuinka Inga viedään ambulanssiin, Raakelia poliisiautoon, ja Roxyä ruumispussiin.

Sitten leikkaamme vielä myöhempään aikaan; ravintolaan, jossa lauma gangstereita pitää kokousta Pakkasukon pään menoksi. Heidän kimppuunsa hyökkää Misha käytellen Sirpan viidakkoveistä.