

Tämä artikkeli ei sisällä pelkästään pelinjohtajan silmille tarkoitettua tietoa. Lue vapaasti eteenpäin vaikka aikoisitkin pelata roolipelejä myös ensi vuonna.

Kuten kaikki varmaan tietävätkin, SotaHerra on SRP:n ensimmäinen yritys videotuotannon alalta. Oli se myös minun ensimmäinen yritykseni. Osa jäsenistöstä lienee myös nähnyt sen. Nyt kun alkuperäisestä SotaHerrasta on tullut ReMix *[tällä kertaa ääni mukana -Mx]*, kakkososa on leikkausta vailla ja kolmatta suunnitellaan, lienee korkea aika kertoa lisää tästä alkuperäisestä päähänpistosta.

Brainstorm

SotaHerran juuret ovat syvällä HelPolin historiassa. SotaHerra oli keskeinen hahmo HelPol-kampanjassa, jota ei ikinä pelattu, ainakaan tähän mennessä. Tätä kampanjaa varten oli tarkoituksenani järjestää kaikenlaista oheismateriaalia, kuten tapanani yleensä on. Ideana oli jopa tehdä dokumenttivideo fiktiivisistä tapahtumista, jotka liittyivät juoneen.

Kaikenlaista kuitenkin sattui ja yllättäin löysin itseni kauniina kesäpäivänä istuskelemassa keskellä erämaata Tampereen seutuvilla. Maallahan ei turhaan virikkeitä tai tekemistä ylipäätään ole, etenkin kuumana kesäpäivänä. Onneksi mukana sattui olemaan lehtiö, kynä ja inspiraatio. Kirjoitin pari päivää pihamaalla istuskellen ja luin koko hom-

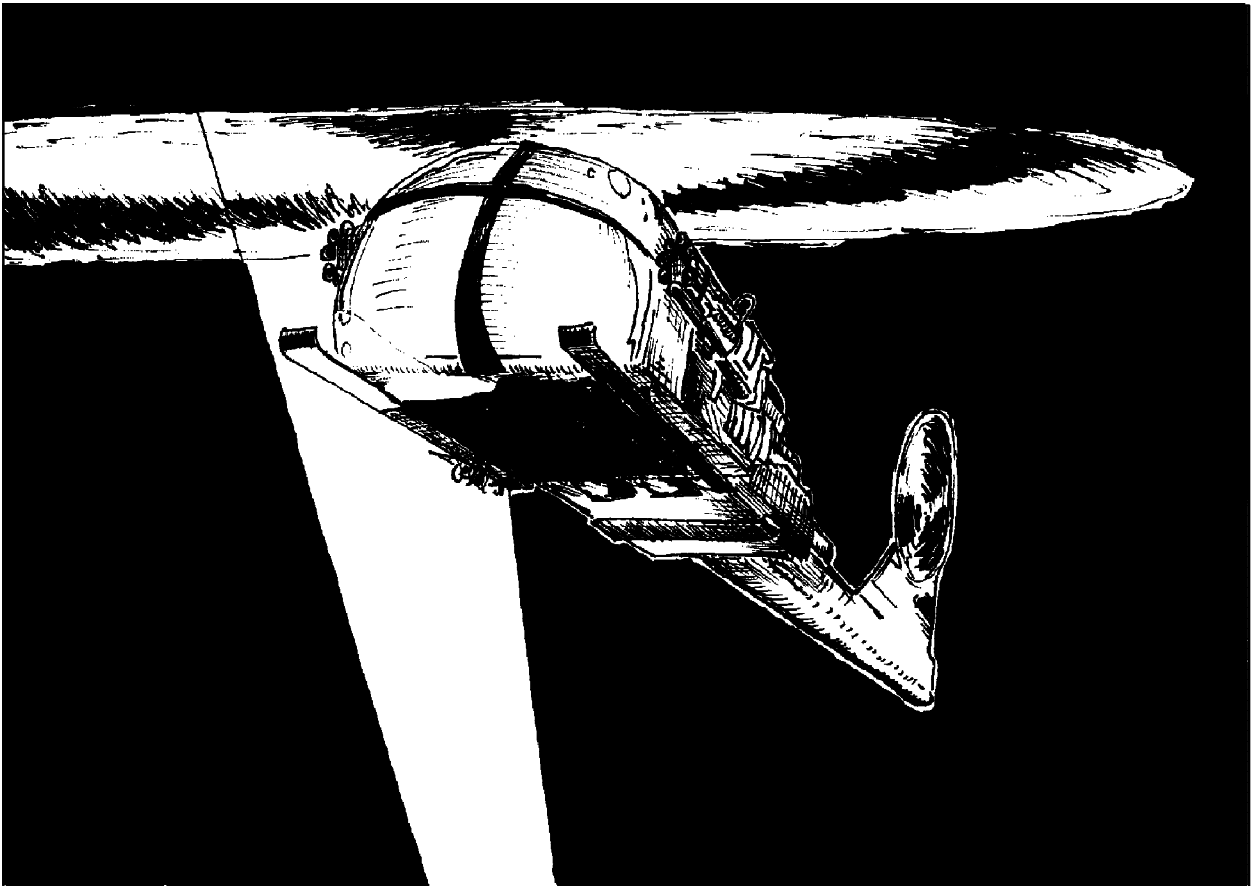
man vielä kertaalleen junassa. Kun uskollinen apurijoukko oli nakutellut hieroglyfini tietokoneelle SotaHerra oli valmis tuotantoon.

Valmistelut

Ensimmäinen asia oli tietenkin hommata kamera, jonka virkaa saatiin toimitamaan vanhempieni koti-VHS huterine jalustoineen. Kameran oma mikrofoni oli onneton, joten tietokoneeni sai luopua väliaikaisesti omastaan.

Seuraava vaihehan tietysti oli näyttelijöiden valitseminen, tosin siihen päästiin vasta yhden epäonnistuneen koekuvauksen jälkeen. Muista osista päästiin jonkinnäköiseen sopuun helposti, mutta pääosassa oleva reportteri tuotti hieman vaikeuksia. Koe-esiintymisten jälkeen osaan valittiin Phoenix, mikä näin jälkeenpäin katsoen oli oikeastaan ihan hyvä juttu.

Toinen pääosan esittäjä saatiin lahjoituksena somistamosta ja maalattiin spray-maalilla hopeanhoitoiseksi. Loppu rekvisiitta kaivettiin vanhoista lelulaatikoista ja tukkuliikkeiden realisoinneista, mukaanlukien hitsaajanlasit, jotka päässä todistettavasti voi ajaa autolla normaaliliikenteessä. Tästä koke-



Tunnetko jo kalliopeian moottoreiden huminan ja lasereiden nostattaman otsonin katkun sieraimissasi? Kuuletko huudot, näetkö uhrin? Selviätkö sinä? Selviääkö Hän?

muksesta viisastuneena päätin käyttääkin niitä mieluummin siihen kuin hitsaukseen.

Kuvauspaikkoja katsasteltiin ympäriinsä ja etenkin parkkihalleja silmäiltiin tarkkaan. Betonihelvettiä löytyi loppujen lopuksi yllättävän helposti, kunhan piti silmänsä auki ja osasi rajata kuvakulman oikein. Samoin kotoiset huoneet muuttivat ilmettään helposti huonekalujen siirtelyllä ja tuhannen watin lampulla.

Lights, camera, action!

Nauha vain kameraan ja kuvaamaan. Ensimmäinen ongelma ilmeni heti koe-kuvauksessa - kameran mikrofoni oli ankea eikä toinenkaan mikki laadullaan loistanut, niinpä cyberreportteri pitää mukanaan antiikkista mikrofonia.

Suurin ongelma kuitenkin oli, ettei kukaan oikeastaan osannut kuvata. Niin-

pä päädyimme asettamaan kameran tukevasti jalustalleen ja jättämään sen siihen ihan koskematta varmuuden vuoksi. Tämä tietysti rajoittaa aika paljon SotaHerran kuvallista ilmaisua, mutta toisaalta se myös tuo dokumentin tuntua kuvaan.

Tarpeellisten näyttelijöiden saaminen paikalle oli aina hieman onnenkauppaa, joten välillä jouduttiin muuttamaan osajakoa radikaalistikin. Onneksi ainoastaan reporterit ja Jake esiintyivät useammissa kuin yhdessä kohtauksessa...

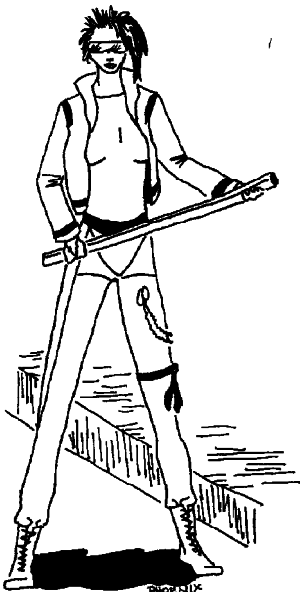
Joka kohtauksesta kuvattiin kaksi versiota, kun oltiin päästy siihen vaiheeseen, että vuorosanat alkoivat mennä oikein. Käsikirjoituksia ei ikinä tuntunut olevan tarpeeksi tai ainakin kaikki syyttivät siitä huonoa muistiaan. Kaikenkaikkiaan filmiä kului hieman reilu tunti, yksittäisistä kohtauksista eniten agentti Peterovin naurunpurskauksiin...

Väistelyämme kylliksi yövartijoita ja poliiseja sekä aiheutettuamme riittämiin yleistä pahennusta, materiaali oli lopultakin purkissa. SRP:n syyskokous lähestyi uhkaavaa vauhtia ja filmi oli tarkoitus siellä esittää. Nopeasti vain loputkin ääninauhat kuntoon ja leikkaamaan.

Saksikäsi

Jos kuvittelit, että leffanteko ja vaikeudet loppuvat kuvausten loppuessa, olit väärässä. Hyvin väärässä. Leikkauspaikka löytyi kätevästi Vantaalta, mutta suunnilleen kaikki muu menikin päin havupuukasvustoa.

Osaavan kuvaajan puuttuminen kostaui nyt, sillä leikkauspöytä ei ollut huolia otoksiamme kontrolliraidan rikkoaisuuden takia. Seuraava ongelma tuli jo alkutekstien kanssa - Amiga ei tahtonut suostua yhteistyöhön, Genlock oli villainen ja kaiken kukkuraksi tekstien tekijä ei ollut aivan ajan tasalla tehtävistään saatikka sitten aikataulusta. Kävipä vielä niin, että videopajan avaimetkin seikkailivat kertaalleen jossain Taka-Irkutskin suomailla meidän istuessamme lukitun oven takana vuoro varattuna. Suolaa haavoihin lisäsi viimeisellä leikkauskerralla prätkäni, jonka ketjut



sanoivat sopimuksen irti matkan puolivälissä jättäen minut turvautumaan apostolinkyytiin nauhojen ja muun materiaalin kanssa.

Kaikesta huolimattaleikkaaminen sujui suhteellisen hyvin vaikka mellakkakohtauksen kasaaminen Iron Maidenin konserttvideosta olikin aika rasittavaa puuhaa.

Samaten Amigan yhteistyökyky loppui Jazzmanin haastattelussa ja koko homma jouduttiin kirjoittamaan käsin suoraan nauhalle, mistä myös johtui kohtauksen yletön pituus ensimmäisessä versiossa.

Lopulta kun kaikki oli valmista, valmistauduimme katsomaan saavutuksemme läpi kertaalleen. Valot pois, mukava asento ja nauha pyörimään. Hei, kuka väänsi äänen pois? Täysillähän se on ja pelkkää suhinaa kuuluu vaikka huulet ruudussa liikkuvat. Tarkan höristelyn jälkeen kohinan alta löytyi vuorosanojakin, mutta kaikesta kiroilusta huolimatta asialle täytyi jotain tehdä. Aika oli vähissä, joten koko SotaHerra dubattiin uudestaan alkuperäisiltä nauhoilta. Tämä on myös syy, miksi ykkösversion huulisyntti ei pelaa, vaikka ääni nauhoitettiin samalle nauhalle. Tyydyttävän tuloksen jälkeen saimme vielä havaita, että joku [sensuroitu -Mx] oli säädellyt editointilaitteita uuteen uskoon meidän huomaamattamme ja oli ilmeinen syypää suureen osaan kehnosta laadusta. Silmäin seudun korkea kosteusprosentti ei kuitenkaan mitään muuttanut, aika oli loppu, ahteri turta istumisesta ja ensi-ilta seuraavana viikonloppuna...

Opetuksia

SotaHerra I ei mennyt aivan putkeen, mutta kyllä sen tekeminen silti hauskaa oli. Nyt, kun uudessa versiossa on äänikin, pääsee siitä nauttimaan ilman käsikirjoitusta kourassa. Kaikenlaista tuli opittua ja SotaHerra II meni jo suhteellisen paljon paremmin sen tekninen monimutkaisuus huomioonottaen. Todenäköisesti olen SotaHerra III:nkin jälkeen vielä valmis tekemään uuden leffan [paitsi talvella -Mx].