

Benôit Sokal piirtää nyt biteillä

Kivi Larmola
ja
Ville Hänninen

Emme ole kuulleet Benôit Sokalista vähään aikaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että hän olisi viettänyt hiljaiseloa. CD-ROM-scikkailupeli Amerzonia julkaistiin maaliskuussa. Angoulêmessa meille tarjoutui mahdollisuus katsoa videoscreeniltä valikoituja animaatio-otoksia pelistä. Sama mahdollisuus oli myös maaliskuussa Tampereen Lyhytelokuvajuhlilla, joilla esiteltiin erillisenä näytöksenä Imagina-festivaaleilla voittaneita töitä. Päällimmäisenä Amerzoniassa pistivät silmään hyvin tummat ja kaunissävyyset kuvat ja tunnelmat - kuten Sokalilta saattaa odottaakin. Hänen tunnetuin sarjakuvansa Ankardokin kun toimii pitkälle erilaisten tunnelmien varassa.

Ensimmäinen tutustumisesi tietokoneisiin tapahtui varmaan Ankardon värityksen kautta?

Niin juuri. Ensin väritin sarjakuvia tietokoneella, sitten innostuin muista laitteen tarjoamista mahdollisuuksista - 3D-mallinnuksesta ja sen sellaisesta.

Tämähän on kokonaan eri asia kuin sarjakuvat, koko "käyttöliittymä" on täysin toisenlainen. Ja Amerzonia-romppu on aivan erilainen kuin Ankardo, joka on enemmänkin parodiaa minuun vaikuttaneista kirjailijoista ja ohjaajista kuten Hemingway tai Fassbinder. En silti hylkää sarjakuvaa, joka on ensirakkauteni. Koetan vain jakaa ajan vanhan ja uuden ihastuksen kesken.



Sitähän se on, tietokonepeli! Amerzonia koostuu kahdenlaisista osista. On pisteitä, joissa katsoja on interaktiivisesti kuvan sisällä ja elokuvallisia osuuksia, joissa liikutaan näiden pisteiden väliä. Pelissä itsessään ei voi katsoa elokuvia erikseen, kuten äsken teimme, vaan ne ovat osa kokonaisuutta. Olisi kyllä hauska koota erillinen cd niistä.

Kuinka säit kokonaisuuden niin dynaamiseksi?

Pienellä storyboardilla, hah haa! En itse tee varsinaista animaatiota. Suunnittelen vain tarinan, hahmot, kameran

liikkeet, en mitään varsinaista matematiikkaa. Sen tekee tiimi. Kuvat, joissa hahmo voi katsoa ylös, alas tai sivuille, on koottu kuudesta nelikulmaisesta originaalista. Kamera ei liiku, se pyöri vain paikallaan ja matematiikka laskee kuvien yhtymäkohdat. Pelaaja etenee tällaisista kolmiulotteisista palloista toisiin.

Onko suunnitteilla laajentaa elokuvan puolelle, kun tietokoneanimaatio on näemmä huomattavan hyvin hallussa?

Ei, sellainen vaatii paljon rahaa. Paljon, paljon rahaa. Ja se on hyvin monimutkaista puuhaa. Ennemmin teen toisen videopelin, nyt kun olen oppinut kuinka näitä tehdään. Elokuva en vielä edes osaisi tehdä.