



Sokalin linnut

Sarjainfo tapasi belgialaisen ankkataiteilijan Helsingin Kampissa kauniina syysaamuna, jolloin kukaan ei ollut krapulassa.

TEKSTI JAMI JÄRVINEN



© HENRY SÖDERLUND

Hotelli Helka. Olin täällä viimeksi vuonna 1994. Silloin tarkoituksena oli haastatella venäläistä populistipoliitikko Vladimir Žirinovskia, jonka poliittiset muistelmät oli juuri julkaistu suomeksi ja joka oli uhanut valloittaa koko maamme. En tietenkään tavannut koko miestä, mutta mielikuvat jäivät. Helkan kynnyksellä tuntuu kuin olisin astumassa keskelle diplomaattista selkkausta.

rikkö kysyy. Hän esittäytyy Jalavan toimituspäällikkö Nana Siroseksi.

Ranskaa? No, perhana, en tietenkään. Nuoruuteni Mäntsälässä urospuolisen henkilön ei kerta kaikkiaan sopinut oppia korkkarisaksan lisäksi muita kieliä. Valitettavasti haastattelutava kun ei puhu englantia kuin pakotettuna.

– Minä voin tulkata, Sironen lupaa.

Tämä alkaa vahvasti.

Vain tovia myöhemmin ulkoa saapuu syysaamun virkistämä miellyttävän näköinen

Ulkoa saapuu syysaamun virkistämä miellyttävän näköinen keski-ikäinen mies.

Majoitun aulan nojatuoliin. Jään odottamaan paikalle Benoît Sokalia, belgialaista sarjakuvantekijää, joka on saapunut vierailulle Helsingin sarjakuvafestivaaleille. Vatsanpohjassa painaa epämääräinen huhu siitä, että auteur olisi viipynyt radalla nuorempien tahdissa pikkutunneille. Entä jos sieltä on tulossa aamuäreä ja kohmeloinen taiteilija, jota ei voisi vähempää kiinnostaa vastailla joutavanpäiväisiin uteluihini?

– Oletko sinä tullut haastattelemaan Sokalia? Puhutko sinä ranskaa? kaunis vaaleave-

keski-ikäinen mies. Hän tunnistaa suomalais-kustantajansa edustajan ja harppoo kättelemään.

– Puhutko ranskaa? Italiaa? hän kysyy toiveikkaasti hymyillen.

Benoît Sokal, syntynyt 1954, on belgialainen sarjakuvataiteilija, joka tunnetaan etenkin Suomessa viinaanmenevän, romanttista luonnettaan vastaan hangoittelevan yksityisetsivä *Ankardon* luojana. Vaikka lättänokkainen dekkari on Sokalin tunnetuin luomus ja jos-
sain määrin elämäntyö, miehen tilillä on myös



liuta tietokonepelihittejä ja uusi fantasiasarjakuva *Kraa*. Kaikkiaan Sokalilla on takanaan pitkälti yli kolmekymmentä vuotta enemmän tai vähemmän päätoimista sarjakuvataiteilijan uraa.

Mikä sai nuoren pojanklopin lähtemään tälle tielle?

– En osannut tehdä muuta, Sokal kertoo. – Opiskelin vuoden verran lääketiedettä... Isäni oli lääkäri, professori. Mutta piirtäminen oli ainoa, mitä pystyin tekemään kyllästymättä.

Opinnot ja keskittymisvaikeudet lääkiksessä saivat jäädä, kun nuori Benoît vaihtoi alaa ja siirtyi opiskelemaan *Hergén* perustamaan Saint-Lucien sarjakuvakouluun.

Parodiaa parodiasta

Ankardo syntyi niin kuin kaikki elämää suuremmat sarjakuvahahmot – likimain pelkäksi kommentiksi.

– Työskentelin aikuisille suunnatulle *A Suivre* -lehdelle. Ankardon piti olla parodia lehden sisällöstä. Muut tekivät usein vakavia juttuja venäläisisten ja ranskalaisisten romaanien hengessä.

Kun sarjakuvan suosio kasvoi räjähdysmäisesti, Sokalille ei jäänyt paljon vaihtoehtoja. Ankardo piti kasvattaa ”ulos” pelkästä

parodiadekkarista. *Amerzonian* albumin eteerinen alakuloisuus on jo hyvin kaukana maatilan rähjäisestä arjesta.

Niin, *Amerzonian*. Ja oma *White Birds* -niminen yhtiö. Onko Sokalilla jokin erityinen suhde juuri lintuihin?

– Ensimmäinen tietokonepelini oli nimeltään *Amerzone*. Siitä tuli tämä *White Birds*. Mutta onhan minulla nyt tämä uusi *Kraa*-sarjakuva, jossa päähenkilöt ovat lintuja... Ehkä siinä on jotakin!

Sarjakuvien maailmassa Sokalin tarinat sijoittuvat muun muassa *Tintin* lukijoille tutunoloihin maisemiin. Taiteilija myöntääkin saaneensa useimmat vaikutteensa juuri belgialaiselta sarjakuvalta, vaikka toki myös ranskalaiselta *Jean Giraud*’lta.

– Belgia on sarjakuvan kuningaskunta. Mutta minulla ei ole ollut yhtä esikuvaa, en ole ollut uskollinen vain yhdelle. Vaikutteiden hakeminen ei mene vertikaalisesti, vaan kaikki ottavat niitä toisiltaan. Myös tekniikassa.

Aidot kopiot

Mutta vaikka Sokal ei tunnustaisikaan mestari-kisälli-suhdetta vanhempien taiteilijoiden kanssa, mitä hän sanoo seuraajista?

Ankardon räpylänjäljissä on tullut myöhemmin samantyyppisiä hahmoja. Suomalaisille tutuin on ehkä *Juan Diaz Canalesin* ja *Juanjo Guarnidan* *Blacksad*. Olisiko sitäköään olemassa ilman Ankardoa?

– Olisi ehkä, ehkä ei, auteur toppuuttelee. – Vaikutteet ovat samat.

Asia nimittäin ei ole aivan yksinkertainen. Ei voida johtaa selvää kisälli-mestari-ketjua, sanoa että tuossa on *Hergé*, jota kopioi *Benoît Sokal*, jota kopioi *Juanjo Guarnido*.

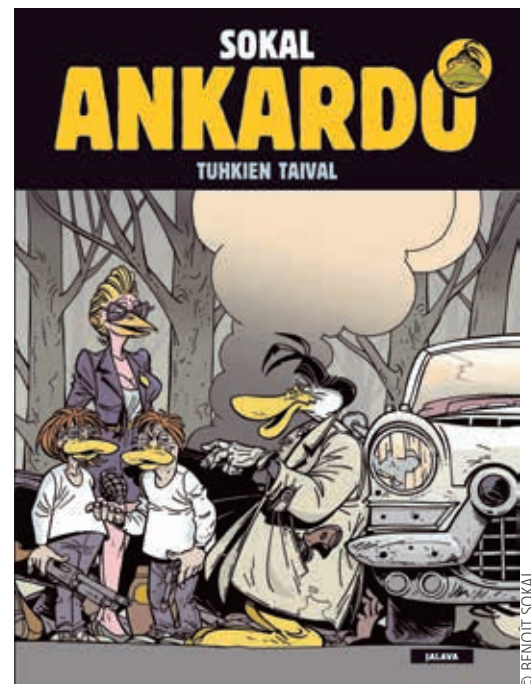
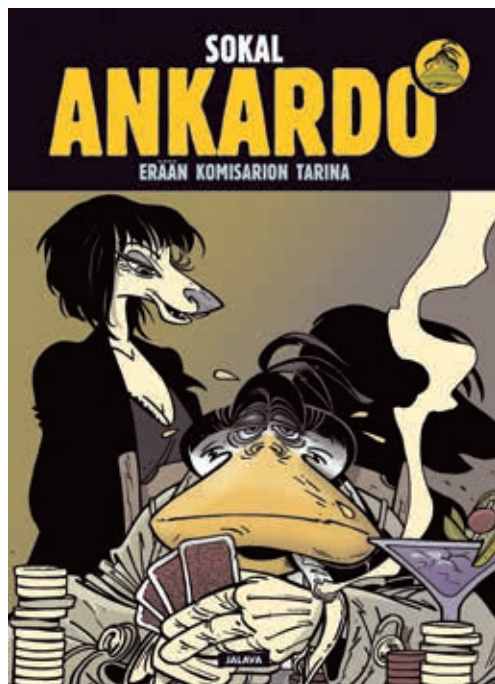
”Ankardon piti olla parodia aikuisten sarjakuvalehdestä.”

– Me kaikki olemme sisällä kuvan maailmassa. Sarjakuvan lisäksi ovat elokuvat, pelit, animaatiot. *Steven Spielberg* ja *George Lucas*.

Kyseessä on iso maailma, jossa kaikki ottavat mallia toisiltaan.

Kuvan maailmassa Sokal otti uuden askeleen 1990-luvun puolivälissä. Sarjakuvat jäivät vähemmälle, kun taiteilija vaihtoi alaa pelipuolelle. Siirtymä ei ole populaarikulttuurin puolella aivan poikkeuksellinen. Kuuluisin esimerkki lienee tietesikirjailija *Douglas Adams*, mutta onhan *Angry Birds* -yhtiö Rovionkin toimitusjohtaja käsikirjoittanut omaa seikkailusarjakuvaansa vielä viisi vuotta sitten.

Mikä sai Ankardo-taiteilijan hyppäämään pelimaailmaan? Oliko





taustalla yleinen trendi vai jokin oma, erityinen syy?

Ei kumpikaan.

Sokal kertoo, että ylipäänsä koko idea jonkin tarinan tekemisestä tietokoneella alkoi vuonna 1994 yksinkertaisesti sillä, että kustantajansa Castermanin aloitteesta ryhdyttiin sarjakuvan ruutuja värittämään tietokoneella. Tosin Sokalilla oli myös itsellään ollut tietokone kotonaan koko ajan. Häntä kiinnosti jo varhain laitteen hyödyntäminen työssään.

Alussa oli vaikeata. Tekniikan kehitys laahasi käyttötärpeiden jäljessä.

mitään tuottoja multimediasta oli tehdä peli.

Ensimmäisenä syntyi Amerzoniasarjakuvan pohjalta saman-niminen seikkailu vuonna 1999. Sen jälkeen kriitikoiden ylistämät Syberia-pelit vuosina 2002 ja 2004.

– Suomalaisia viehättävät hienot pelit, Sokal kertoo ja antaa eleellään ymmärtää tarkoittavansa myös omia aikaansaannoksiaan. Mutta: – Ala etenee kuitenkin nopeasti. Eivätkä minun pelini ole taistelupelejä.

Hiukan apeana Sokal vaikuttaa uskovan, ettei yleisö enää jaksa

”Me kaikki olemme sisällä kuvan maailmassa.”

– Kuvan tekeminen sen avulla oli liian hidasta, piirtäjä puistelee päätään. – Piti mennä yöksi nukkumaan kuvan valmistuessa.

Tietokoneet peliin

Tietokoneistuminen alkoi muuttaa taidetta. Etenkin 1990-luvun lopulla viestimet ja kustantajat hullaantuivat multimediaksi nimettyyn ilmiöön. 3D-mallinnus eteni isoin harppauksin. Ennen laajakaistanettä multimediakokeilujen jakeluvälineenä toimi cd-rom, josta tuli suorastaan muoti-ilmiö. Melko pian kuitenkin oivallettiin, ettei kyseessä ollut mikään rahasampo – päinvastoin.

Sokal joka tapauksessa kiinnostui tekniikasta ja halusi toteuttaa multimediahankkeita. Pelit näyttivät tietä.

– Kun Myst-peli ilmestyi, innostuin siitä oitis. Sanoin kustantajalle, että haluan tehdä jotain samanlaista. Kustantaja sanoi, että tee vain. Ainoa keino saada

kiinnostua hänen kontribuutiossaan pelimaailmalle. Vähemmän iäkkäät seikkailupelit kun alkavat jo vaikuttaa pelkiltä fossiileilta.

Nykyään Sokal on tehnyt paluun siihen, mistä aloitti. Kraan tapaisten projektien ohessa syntyy uusia Ankardo-albumeita tasaiseen tahtiin. Kriitikit ovat vaihdelleet, mutta taiteilija itse vaikuttaa tyytyväiseltä asiantilaan. Eikä tulevaisuus ole tuomassa muutoksia.

– Minulta on juuri ilmestymässä uusi Ankardo-tarina Ranskassa. Jos teen yhden albumin vuodessa, niitä voi ilmestyä vielä kymmenen, kaksikymmentä.

Se kertoo jotain kiintymyksestä sarjakuvaan. Onko taiteilijalla omaa suosikkia kaksikulotteisessa eläintarhassaan?

Sokal aprikoi hetken.

– Se oli pitkään Rasputin, mutta se on niin synkkä hahmo. Nykyään... Ehkä se on Ankardo itse.

