

Traumoja valkokankaalla

seitsemäs taide ekspressionistisen maalaustaiteen ja arkkitehtuurin renkinä



Tomi Sassali
Kandidaatintutkielma, taidehistoria
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Humanistinen tiedekunta
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2018

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	3
1.1 Tutkimuksen aineisto ja rakenne	5
1.2 Tutkimusmenetelmät ja keskeiset käsitteet	6
2. ELOKUVA OSAKSI TAITEITA	8
2.1 Unelma elävästä kuvasta – Seitsemännen taiteen varhaisvaiheet	10
3. TEOSSESIMERKIT	12
3.1 Robert Wiene: <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> (1920)	13
3.2 Ekspressionistisen elokuvan jälkikäsi – Fritz Lang: <i>Metropolis</i> (1927)	19
4. PÄÄTÄNTÖ	24
LÄHTEET	28

1. JOHDANTO

”En voi ajatella kahta erilaisempaa tekemistä kuin maalaustaide ja kaupallinen elokuvanteko. Taidemaalari on rajaamansa tilan kaikkivaltias. Hän toimii yksin eikä ryhmässä.” -David Lynch¹

Kuuluisan auteurin² sanoma on harvinaisen totta, vaikkakin kolikolla on myös kääntöpuolensa. Yllä kuvatut taiteenlajit ovat valmistustavaltaan tyystin toisistaan poikkeavia, mutta lopputulokset voivat saavuttaa kohdeyleisössään erityisen samankaltaisia tuntemuksia liikuttavuuden, samaistumisen tai voimakkaasti inspiroivan otteen muodoissa. Nykyisistä taiteenlajeista ainoastaan arkkitehtuuria voi jollain tavalla verrata elokuvantekoon, sillä kummatkin ovat funktionaalisia sekä teollisia taiteita. Rakennukset ja elävät kuvat suorastaan vaativat yleisön osallistumista, joko taloudellisen kannattavuuden tai ihmiskuntaa hyödyttävien ominaisuuksien luomin edellytyksin. Arkkitehti Juhani Pallasmaa on jopa luonnehtinut³ arkkitehtuurin olevan osittain yllä esiteltyjen muiden taiteiden perusta. Sillä kirjailijan, taidemaalarin tai elokuvaohjaajan luodessa kuvaamansa tapahtuman, he tekevät aina huomaamattaan arkkitehtuuria. He luovat paikan, joka on arkkitehtuurin ensimmäinen tehtävä.

Tutkimukseni perimmäisenä tarkoituksena on saavuttaa eri näkökantoja luova päätelmä 1920-luvun Weimarin tasavallan aikaisesta ekspressionistisesta elokuvasta, siihen olennaisesti vaikutteita antaneiden ekspressionistisen maalaustaiteen sekä aikakauden arkkitehtuurin ja tilan käsityksen moninaisten verkostojen silmin. Kun elokuva on pohjimmiltaan kuviksi muodostunutta kirjoitusta, niin miksi jo viime vuosisadan alkukauden elokuvat imivät vaikutteita maalaus- ja rakennustaiteista? Miten tämä kaikki poikkitaiteellinen sisältö näkyi ja vaikutti koko yhteiskuntien laajoja aspekteja myöten?

Etenen tutkimuksessani pitkälti elokuvan ehdoilla ja sen käsitteiden johdattamana, joihin muut taiteen lajit – usein syvään rakennettuina tukirakenteina – mahdollistavat toivoakseni kokonaisuuden selkeämmän hahmotuksen ja persoonallisen tulokulman. Elokuva on siis tutkimukseni protagonistiksi, jolle olen taannut pohdintojeni perustan ja viimeisen sanan. Teosten

¹ Rodley 2005, 47

² Auteur-teorian mukaan ohjaaja on elokuvan varsinainen tekijä, jolla on tunnistettava oma tyylinsä. Tämä näkyy persoonallisena kädenjälkenä esim. leikkauksessa, dialogissa tai värimaailmassa.

³ Sundman 1996, 26

äärellä en useimmissa tapauksissa ole keskittynyt pienen pieniin detaljeihin vaan kokonaiskuvaan, siinä määrin kuin on mahdollista kuvaa tai taideteosta analysoitaessa. Tässä yhteydessä on mainittava lähestymistapani intertekstuaalisuus, jossa temaattiset kontrastit, histogramiset kommentaarit sekä ikonografiset samankaltaisuudet esittävät merkittävää roolia loppupäätelmien kattavuutta ja tieteellistä pätevyyttä ajatellen. Tekstien⁴ merkitysten purkaminen määräytyy tässä tutkimuksessa aina suhteessa muihin taidemuotoihin, joilta elokuva lainaa, inspiroituu tai luo niiden kanssa ”dialogia” ja täten voi opettaa jotain uutta taidehistorioitsijalle representaation myötä.

Alkuperäisenä tarkoitukseni oli luoda yleiskatsaus kuvataiteiden ja arkkitehtuurin merkitsemään elävään kuvaan, jolloin tutkimus noudattaisi kronologista kaavaa historian ensimmäisestä elokuvasta lähtien ja nykyelokuvaan päättyen. Lähitulevaisuuden tutkimuksia ajatellen sekä tiettyjen piirteiden laajuuden vuoksi jouduin kuitenkin rajaamaan työstettävää aihealuetta koskemaan pelkästään weimarilaista 1920-luvun elokuvaa. Katsanto toimii hyvänä johdantona eri taiteiden vuoropuhelusta elävän kuvan varhaisvaiheiden osalta ja rakentaa vankkaa siltää myöhempien vaikutteiden tutkimusta silmällä pitäen.

⁴ Tekstillä tarkoitan tässä tapauksessa elokuvia, kuvataiteita ja arkkitehtuuria, joita voidaan analysoida aina narratiivisista muodoista tyylillisiin seikkoihin

1.1 Tutkimuksen aineisto ja rakenne

Aineistoni raamit rakentuvat pääasiassa italialaisen taideteoretikon Renato Poggiolin avantgarde teorian muotoon ja hänen pääajatukseensa, että avantgarde-taide on vaikuttanut kaikkiin modernin kulttuurin osa-alueisiin.⁵ Siten tutkimuksen kohteena olevien taiteiden dialogi on mielekästä asettaa kyseisen teorian kehyksiin ja tarkastella massakulttuurin sekä silloisen taiteen periferian linkkejä toisiinsa. Tutkimusta tukeva oheismateriaali sisältää pääasiassa tutkimuksen kohde-elokuvaan sekä niiden ominaisuuksiin soveltuvien teorioiden, käsitteiden ja historian piiriin kuuluvia teoksia sekä luonnollisesti itse elokuvia sekä kuvamateriaalia kustakin käsiteltävästä aiheesta. Elokuvien kuvamaailmaan ja sisältöön keskittyvistä kirjallisista lähdeteoksista Lotte Eisnerin (2008) *The haunted screen: expressionism in the German cinema and the influence of Max Reinhardt*, Anton Kaesin (2009) *Shell shock cinema: Weimar culture and the wounds of war* sekä Anthony Vidlerin (1993) *Warped space: Art, architecture, and anxiety in modern culture* muodostavat elokuvallisen tutkimuksen ydinkolmikon. Varsinaisten teosanalyysien kohdalla etenen kronologisen lähestymismallin mukaan, jolloin sekä tutkimusta että sen päätelmiä on mielekästä koota – tai lukijana seurata – maailmantilanteiden etenemisen ja historian havinaa tuottavan ajanjakson tuoksinassa.

Teoksia tarkasteltaessa tai analysoitaessa kiinnitin huomiota niiden tutkimuksen kannalta olennaisiin aspekteihin. Elokuvissa kuvataiteet tai arkkitehtuuri saattavat näkyä samankaltaisina piirteinä, selkeinä kuva kuvasta -siirtymälainoina tai pelkästään tunnelmina. Tässä yhteydessä on mahdotonta olla tarttumatta tilan kokemisen käsitteeseen, joka liittyy edellisiä viitteitä olennaisemmin elokuvien kaksiulotteiseen maailmaan. Käsitteen avustuksella tehtyjen pohdintojen kautta on mahdollista löytää taiteiden välisiä vuorovaikutuksia ja luoda syy-seuraussuhteita kannattamaan tutkimuksen loppupäätelmiä. Tutkimukseen koostamistani elokuvista on löydettävissä juuri yllä mainittujen korkeakulttuuristen taiteen lajien tunnusmerkit sekä luonnollisesti tilan kokemisen määre. Tutkimusvaiheet etenevät kahden elokuvan johdolla vuodesta 1920 vuoteen 1927.

⁵ Kyseinen toteamus on yksi Poggiolin *The Theory of the Avant-garde* (1968) -teoksen pääteeseistä.

1.2 Tutkimusmenetelmät ja keskeiset käsitteet

Tutkimuksen kolme eri taiteen lajia sisältävän kokonaisuuden vuoksi, on mahdotonta laistaa vertailevan tutkimuksen käyttöä. Vertaileminen on ensinnäkin luonnollinen tapa ajatella, toisekseen sen ainainen käyttäminen on sisäistynyt miltei automaation kaltaiseksi osaksi päättelyämme. Komparatiiviset ilmaisut kuuluvat tämän tutkielman tutkimusintresseihin yhtä olennaisesti kuin arkipäiväisen elämämme kysymyksissä. Vertaileva sisältö voi parhaimmillaan luoda eriasteisia yleistyksiä, mikäli eri aikoina ja paikoissa esiintyy nimittäjiä, jotka toistuvat samankaltaisina ja siten muodostaa jopa teorianmuodostuksen perustaa. Samaan kaltaisuuksien vyyhtiin nojautuu myös intertekstuaalisuuden käsite, jonka on esittänyt Julia Kristeva jo vuonna 1969 kirjoituksessaan *Semeiotike*. Taidehistorian professori Anita Seppä on tulkinnut Kristevan käsitteen koostuvan loputtomista sitaateista ja viittauksista toisiin teksteihin⁶ ja on siten jatkuvassa dialogissa niiden kesken.⁷

Vertailevan tutkimuksen ydinsisällön ja intertekstuaalisuuden päädyin verhoamaan Renato Poggiolin avantgarde -teoriaan. Kyseinen menetelmä on avannut vuosikymmenten kuluessa avantgardistisen taiteen tehtäviä ja kulttuurisia vaikutuksia sekä taannut kiistattoman aseman kulttuuriteorian parissa.⁸ Poggiolin (1968) mukaan avantgardistisen, toisin sanoen taiteellisen uudistusajattelun taustalla vaikuttavat tiedostamattomat sentimentit⁹, jotka ovat psyykkisiä ja siten vaistomaisia. Tämän vuoksi avantgardistisella taiteella on taipumus hämmentää katsojaa ja saada aikaan outouden tunteita. Pysin tutkimaan teosesimerkkieni kohdalla juurikin näitä outouden tunteita, mitkä kuvastavat varsin osuvasti Weimarin tasavallan aikaista ekspressionistista elokuvaa. Poggioli jakaa avantgarde-liikkeen vaiheet neljään eri ideologiseen momenttiin: aktivismiin, antagonismiin, nihilismiin ja agonismiin. Esimerkkien kohdalla tulen pitäytymään antagonismin sekä etenkin agonistisen mielentilan momenteissa. Antagonistisessa vaiheessa taiteen ominaisuudet kohdistuvat tavanomaiseen makuun ironian tai vaihtoehtoisesti inhon muodoissa, kun taas agonistiseen mielentilaan kuuluvat olennaisesti vieraantumisen tunne, kuolema ja paholaisen kultit.¹⁰ Avantgarden alkuperää tutkinut Irmeli Hautamäki muistuttaa nimenomaan vieraantumisen

6 Tekstillä voidaan edelleen viitata esimerkiksi eri taiteen lajeja.

7 Seppä 2012, 150-151

8 Hautamäki 2003, 15

9 Poggioli 1968, 4, 10

10 Poggioli 1968, 25-27, 66-67, 110

alkulähteen olleen – Poggiolin ajatuksia lainaten – avantgarden alkuhetkien taiteilijan aseman heikkenemisen seurausta,¹¹ joten yhtenevä vieraantumisen teema voidaan olettaa siirtyneen myös vaihtoehtoisen audiovisuaalisen median sisältöihin.

Tässä vaiheessa on tarpeen avata muutamaa keskeistä käsitettä ja termiä, jotka liittyvät merkittävällä tavalla saksalaiseen 1920-luvun ekspressionistiseen elokuvaan. Ensimmäiseksi; saksalaisesta idealismista kirjoittaneen Walter Benjaminin mietteistä koosti teoreetikko Beatrice Hanssen kolmijakoisen ryhmän ensimmäisen maailmansodan jälkeisistä saksalaisista ihmistyypeistä, joihin kuuluivat *yleisihminen* (allmensch), *demoni* (dämon) ja *hirviö* (Unmensch).¹² Näistä käsitteistä tulen syventymään etenkin *demonin* määritelmään, jossa vieraantumisen teema kulkee vahvana taustalla. Toiseksi tulen pohtimaan elokuvahistorioitsija Anton Kaesin luoman ”*shell shock*” -termin merkitystä käsittelemiini elokuvaan. Kyseinen termi voidaan lukea nykyisessä lääketieteessä posttraumaattisen stressihäiriön alueeseen, mutta liitettynä se aikalaiskontekstiin ja tarkastelemalla oiretta kuvallisuuden kautta, päädytään toivottavasti tutkimusaiheeni ytimeen.

Tarkastelen tutkimuksessa lyhyesti myös omakohtaisia tuntemuksiani teosesimerkkien katselukokemuksista. Siitä kuinka ne pystyvät luomaan psykologisia assosiaatioita; mielikuvia, joissa omakohtaiset tunnelataukset poimivat uusia merkityksiä juuri nähdylle kuvan sisällölle ja kanavoivat visuaalista vaikutteita sisäisen tietopankkini myötävaikutuksella. Tämä tutkimuksen osa subjektiivisena näkemyksenä koostuu pääosin affektiivisen lähestymistavan tuloksista, joissa merkityssuhteet syntyvät yksilöllisen kokemuksen viitekehyyksessä. Tämän kaiken päämääränä on saavuttaa ymmärrys kohteiden positiosta osana omaa maailmankuvaani, asettaen ne samalla suhteeseen miten tutkimuskohteet esittäytyvät yleisesti yhteiskunnassa. Kaikkea ohjaavana tulkkina toimii elokuvan kieli ja sen myötä hahmotus siitä, mitä elokuvat kertovat meistä itsestämme.

Elokvien ja kuvataiteiden parista valitsemani esimerkit olen pyrkinyt alustamaan teosten valmistumisaikaisten historiallisten sekä kulttuureja ja yhteiskuntaa että tekijää koskettavien kontekstien kautta. Tällä tavoin voin tarkastella omia ajatuksiani suurempiin yhteisöihin peilaten ja näkökulmaa avartaen. Useassa kohtaa päädyin tutkimaan myös teoksessa ilmenevien ihmisten, asioiden ja paikkojen edustuksellisia ominaispiirteitä.

11 Hautamäki 2003, 75

12 Hanssen 1998, 115

2. ELOKUVA OSAKSI TAITEITA

Viimeistään tässä vaiheessa on syytä perustella tutkielman pääotsikon sanavalintoja. Käyttämällä trauma -sanaa halusin korostaa 1920-luvun Weimarin tasavallan aikaisen ekspressionistisen elokuvan yleisluonnetta, jossa sodan jälkeisillä psyykkisten sairauksien kuvauksilla oli merkittävä osuus. Renki-sanana käytössä taas on ristiriitaisuutensa. On selkeä fakta, että elokuva lainaa – toisinaan jopa ryöstöviljelee – toisilta taiteilta ideoita ja materiaalia viihdeteollisuuden käyttöön. Lainaus on kuitenkin kaksiteräinen miekka, sillä muut taiteet hyötyvät yleensä elokuvien lainauksista, saaden näkyvyyttä ja usein hyvin merkittävää taloudellista nostetta. Täten renki -sana kuvaa osuvasti elokuvan suhdetta edeltäviin taiteisiin. Eri taiteen lajit ovat pitkän historiansa aikana aina ja alituisesti lainanneet toisiltaan, joten elävän kuvan tapauksessa historia voidaan nähdä vain toistavan itseään. Seitsemäs taide on harmillisen harvoin käytetty ilmaisu elokuvasta, sillä kaksi sanaa kertoo nimenomaisesti taiteen lajista enemmän kuin uskoisikaan. Elokuватаide on yhdistelmä kuuden aiemman taiteen ominaisuuksia: kirjallisuuden, maalaustaiteen, kuvanveiston, musiikin, arkkitehtuurin ja teatterin.

Jo keskeisperspektiivin keksinnöstä lähtien kuvataiteet taistelivat pakkomielleisesti todellisuuden mahdollisimman tarkan jäljittelyn parissa. Viimein valokuvauskone ratkaisi lopullisesti muodon ongelman, mutta ei liikkeen ongelmaa. Elokuvaesseeistä André Bazinin mukaan valokuva vapautti ja myöhemmin elokuva täydellisesti länsimaista maalaustaidetta irrottautumaan realismin tavoittelusta ja löytämään esteettisen itsenäisyytensä¹³. Mekaanisen kuvan aikaansaannokset korottivat kuvataiteet uuteen kukoistukseensa ja näin muun muassa moderni maalaustaide sai alkunsa. Kuvataiteiden voimakkaasti kokeileva luonne ja varhainen elokuva kehittyivät käsi kädessä – uuden taiteen lajin vanhemmaltaan lainaten. Kuvataiteet loivat edelleen ikuisuutta, mutta elokuvaus palsamoi ruutu ruudulta aikaa ja ensimmäistä kertaa kuva tapahtumasta on myös niiden keston kuvaa. Elokuvan alkuvaiheita tarkasteltaessa on paneuduttava etenkin maalaustaiteen historiaan, jonka vaikutukset ovat kirjallisuuden ja teatterin ohessa merkittävimmät koko taiteen lajin kehityksen kannalta. Naapuritaiteiden pääomat ovat elokuvien käytettävissä ja sitä katsojat ovat tottuneet näkemään. Yleisö haluaa kokea lempikirjansa tapahtumat tai esimerkiksi suosikkitaulunsa värimaailman ja asetelman uudelleen liikkuvana kuvana, formaatin vahvuuksilla muokattuna.

On tarpeellista kohdistaa katseensa myös kuvataiteiden ja elokuvan välisiin erityispiirteisiin. Eroihin tutustuessa elävä kuva saa sille olennaisesti kuuluvan oikeutuksensa taiteen lajina.

13 Bazin 1990, 18

Maalaustaiteen kompastuskivet ovat useissa tapauksissa elokuvataiteelle täyteläisintä kukintavaihetta. Kaikista tämän päivän taidelajeista maalaustaide on selkeästi se, jossa kuilu teoksen ja asiaan perehtymättömän yleisön välillä on syvin¹⁴. Merkittävin ero maalaustaiteen ja filmien välillä on niiden viihteellisyyden aspekti. Maalauksen aiheeseen perehtymättömien on useimmiten hankala saada otetta teoksesta ja viihtyä sen parissa, kun taas elokuvissa kynnyks ymmärtää ja tulla viihdytetyksi on perin juurin matala. Osansa ilmiössä on tietysti elokuvan viihdeteollisuuden leimassa, eikä niinkään visuaalisessa lukutaidoissa. Silti reagointi maalatun pinnan olemuksen perimmäiseen ymmärtämiseen on mielestäni kulttuuripainotteinen. Useilla vanhan mantereen alueilla kuvan katsomisen eri tasot ovat olennaisesti mukana kasvatuksessa, jolloin abstraktiokyky on jo kuin pinttynyt tapa muiden joukossa. Oma merkityksensä on tietysti myös sosioekonomisilla asemilla, joissa taiteen käyttö ja mielekkyys jakaantuvat epätasaisesti. Elokuvan positio populaarin viihteen pääarkkitehtina on ollut yhtäläinen jo pitkään, tosin samalla se on pyrkinyt avittamaan maalaustaidetta, kiinnittämällä siihen suuren yleisön huomion. Tunnettu elokuvateoreetikko ja -ohjaaja Sergei Eisenstein näki jopa kuvataiteen ja elokuvan kehityksen välillä jatkumon, jonka mukaan elokuvaa voi pitää ”maalaustaiteen nykyvaiheena”¹⁵.

Seitsemäs taide saavutti asemansa omilla vahvuuksillaan, se käytti maalauksellisia kompositioita sekä lainasi valojen ja värien kontrasteja, otti käyttöönsä musiikin, tarinoihinsa kirjalliset alkulähteet, teatterista näyttelemisen jalon estetiikan ja arkkitehtuurista tilojen merkitykset ja lavastusten näyttävyydet – vain muutamia mainitakseni. Kiteyttävästi sanoen: elokuva päätyi taiteen lajiksi muita taiteita yhdistävästi ja kunnioittavasti lainaten, aivan kuten sitä edeltäneetkin lajit olivat toimineet.

14 Bazin 1990, 121

15 Bacon 2005, 177

2.1 Unelma elävästä kuvasta – Seitsemännen taiteen varhaisvaiheet



Kuva 1 Noin 30 000 vuotta vanhan luolamaalauksen yksityiskohta (Chauvet cave, France. Archaeology Newsroom)

Todellisuus on usein ihmeellisempää kuin fiktio. Siitä esimerkkinä käy mainiosti 5000 vuoden takaisten muinaisten esiesiemme valmistama savimalja, jonka pinnalle oli maalattu hyppäävä pukki liikeradan eri vaiheissa. Malja löydettiin Iranista arkeologien toimesta ja nimettiin välittömästi löytövuonna 2004 ”maailman ensimmäiseksi animaatioksi”.¹⁶ Kun selaamme historian välilehtiä takaisin menneisyyteen, on liikkumaan halutusta kuvasta tai tarinasta useita näytteitä.

Muinaishistorialliset luolamaalaukset esittivät päällekkäin maalattuna eläimen (Kuva 1), jolla oli useita päitä ja jalkoja. Soihdun lepattavassa valossa nähtynä primitiivinen maalaus on luonut illusion eloon heräävästä eläimestä. Samaa ideaa kantavat myös varhaiset uskonnollispainotteiset triptyykit, joissa tapahtumasarja noudattaa pikemminkin sarjakuvaa kuin animaatioita, mutta niissäkin kantava idea on ollut synnyttää ajallinen jatkumo ensimmäiselle kuvalle. Maalaustaiteen merkitys elokuvan alkuvaiheille on edellä mainitun mukaisesti elintärkeä.

”Rikkaat saattoivat yhä mennä Etelämeren saarille; intellektuellit menivät Meksikoon; köyhät menivät elokuviin.” -Gilbert Seldes¹⁷

Elokuvan varhaisvaiheet 1800-luvun lopusta 1900-luvun alkuun koostuivat niin fantasiasta kuin dokumentaarisestakin sisällöstä. Ensimmäiset elokuvantekijät olivat ammatiltaan yleensä taikureita,

¹⁶ Lehtinen 2013, 7

¹⁷ von Bagh 2009, 92

joiden repertuaariin kuuluivat sirkuksen, varieteen ja burleskin kaltaiset viihdemuodot. Elävät kuvat olivat vielä tuolloin alempien kansanluokkien huvia, joille elokuvan mahdollisuudet oli alkujaan myös kohdistettu. Vähitellen 1900-luvun alkupuolella tekijät osoittivat mielenkiintoa laatukirjallisuuteen ja maalauksiin, joilla he pyrkivät saavuttamaan taiteellisia arvoja ja kosiskelemaan porvareita sekä maksaviksi asiakkaita että tuotannon edustajiksi. Elokuva oli ylemmille luokille pelkkää sirkushuvia ja sitä myös halveksittiin sen mukaan.

Vaikka elokuva oli saanut myötäistä tuulta alleen, olivat tarttuvimmat puheenaiheet peräisin muiden taiteiden parista – tosin elokuva ei edes taiteisiin aikalaisten mielissä kuulunut. Nykytanssin varhaiskokeilut, abstrakti maalaustaide ja teatterin irrottautuminen naturalismista veivät kulttuurieliitin päähuomion.¹⁸ Elokuva seurasi kuitenkin aikaansa ja muiden taiteiden suuntaukset valjastettiin useimmiten hienoisessa jälkijunassa valkokankaalle. Jo elokuvafantasian isä Georges Méliès poimi 1900-luvun alkuvuosina ideat komposition hallintansa määrittämiseen Henri Rousseauin maalauksien parista¹⁹. Selkeimmät maalaustaiteen vaikutteet saapuivat valkokankaalle taiteellisesti kunnianhimoisimpien ohjaajien toteuttaessa *chiaroscuroa*²⁰ elokuvissaan. Puolivarjoefektit siittivät onnistuneesti Rembrandtin valon ja varjon vivahteikkuudet valkokankaalle. Ne tarjottiin katsojakunnalle tunnelmallisina, puoliksi varjostettuina kasvokuvina, jotka dramatisoivat näyttelijöiden eleitä ja ilmeitä.

Varhaisvaiheet olivat erityisen suotuisia maalaustaiteen näkyvyydelle, sillä mykkäelokuvissa muoto oli tuolloin sisältöä tärkeämmässä asemassa. Visuaalisuuden ilotulitusta vahvistivat alkuaikojen staattisuuteen taipuvainen kuvaus ja rehevä puvustus sekä lavasteet; useimmiten uskonnollisaiheisista maalauksista valkokankaalle sovitettuina.²¹ Sovitukset olivat vielä varhaisvaiheissa hyvin suoria lainauksia, oli kysymyksessä sitten kirjallisuus, teatteri tai kuvataiteet, joten kokonaisuuden voitiin katsoa olevan vähemmän kuin osiensa summa. Kuvataiteiden teokset toimivat myös yhä useammin näyttelijöiden opiskelun kohteina. Tunnetuista maalaustaiteen

18 von Bagh 2004, 57

19 Bacon 2005, 177

20 Juntunen 1997, 19. Puolivarjoefektiksi tai valovarjoksi kutsuttu valaistustapa elokuvissa, joissa valon ja varjon yhteisvaikutelma pyrkii luomaan eheyttä ja syvyyttä

21 Bacon 2005, 179. Äärimmäisin esimerkki maalausten innoittamasta elokuvateoksesta oli mykkäelokuvan loppukauden ”*Kuningasten kuningas*” vuodelta 1927. Suurten spektaakkeliin kantaisän Cecil B. DeMillen teoksessa on eri tietolähteiden mukaan reprodusoitu 298 maalausta elokuvakohtauksiksi. Uudelleen visualisoinnin kohteina muun muassa Gustave Dorén ja Peter Paul Rubensin teokset.

teoksista tarkasteltiin etenkin kullekin aikakaudelle sopivia ilmeitä, eleitä ja asentoja, osuvana esimerkkinä elitististä ylemmyyttä kuvannut Napoleonin käden sijoittaminen liivinsä sisään. Näitä suuntaviivoja seurattiin siis vielä 1910-luvulla, jolloin Charles Chaplinin kaltaiset kassamagneetit muuttivat elokuvaa yhä kaupallisempaan suuntaan.

1920-luvulle tultaessa toinen ääripää synnytti vastareaktionsa useiden avantgardististen kokeilujen myötä, joihin myös kuvataiteilijat jättivät tekijöinä jälkensä. Elokuva oli viimein saavuttanut aikalaisissaankin ”taiteen jäsenyytensä”, kun futurismi, dadaismi ja surrealismi ilmaantuivat valkokankaalle. Tuotannot keskittyivät pääosin kokeellisiin lyhytelokuviin ja houkuttelivat teattereihin useimmiten lukumäärältään vaatimattomat taidepiirit ja vaihtoehtelokuvista sytykkeensä saaneet persoonallisuudet. Taide-elokuvat olivat viihteen periferiaa, jota kriitikot yleensä ihastelivat ja suuri yleisö äänesti jaloillaan – eikä siten poikennut nykyajan ilmiöstä. Yksi taidesuuntauksista osoittautui kuitenkin menestystarinaksi ja se tarina sai alkunsa nykyiseltä Saksanmaalta...

3. TEOSSESIMERKIT

Kun aikomuksena on näin lavean aihepiirin esittäminen äärimmäisen supistetussa muodossa, on käytettävä muistilaitosten aineistoa valikoivaa käytäntöä. Tässä tapauksessa ulkopuolelle jäävät eivät unohdu ainiaaksi, vaan poistuvat ainoastaan tämän tutkimuksen sisällöstä. Valitsemani teokset synnyttävät toivoakseni esimerkin seitsemänneistä taiteesta aikakautensa rehellisimpänä ja väkevimpänä tulkkina, jota arkkitehtuuri ja kuvataiteet olennaisesti avittivat suorittamaan yhteiskunnalliset tehtävänsä. Samalla esimerkit voivat toimia todistuskappaleina teosten voimasta, jotka yksilöä liikuttavasta ja syvän muistijäljen synnyttävistä tavoista huolimatta ovat tarkoitettuja toimimaan kulttuurinsa ”depression-proof” -tuotteina. Toisin sanoen arjen perustarpeena, kuten ruoka ja vaatteetkin.²²

Ekspressionismin kuvaamat sisäiset maailmat kantavat mukanaan tunteiden vuoristorataa, johon antavat leimansa tekijöiden tunnemaailma, vallitseva maailmantila sekä elokuvasta puhuttaessa; suuren yleisön asettamat paineet. Yhtälönä alituisen muuntautuva, kuten maailmakin tekijöidensä kehtona. Weimarin tasavallan aikainen ekspressionistinen elokuva ilmensi yhtäaikaisesti juuri

22 von Bagh 2004, 155

päätyneen ensimmäisen maailmansodan traumoja ja samalla uuden zeitgeistin²³ määräävää muutosta. Kansa oli eksyksissä ja janosi uutta auktoriteettia, jonka harteilla valtakunta voisi saavuttaa tulevat suuruuden ajat. Nämä kaksi ominaisuutta näkyvät ikään kuin profeetallisesti kansakunnan elokuvatuotannossa niin ennen kuin jälkeenkin pahan siemenen²⁴ kylvämisen.

3.1 Robert Wiene: ”Das Cabinet des Dr. Caligari” (1920)



Kuva 2 Kylmäävää tunnelmaa elokuvasta "Das Cabinet des Dr. Caligari" (Robert Wiene: Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920. Dave Lancaster, Cinema Online)

Ensimmäinen teosesimerkkini kantaa melkein pä mielikuvituksettomuuden viittaa, niin tunnettu elokuvallisen ekspressionismin työ on kyseessä. Valintaa ei voida kuitenkaan tässä tutkimuksessa laiminlyödä, sen miltei yliveraisen elokuvan historiaan liittyvän merkityksensä

23 Ajan henki saksalaisessa yhteydessään

24 Pahalla siemenellä tarkoitan Adolf Hitlerin vuonna 1925 kirjoittamaa Mein Kampf-teosta

vuoksi. Tri Caligarin kabinetti (Kuva 2) avasi maailmanmarkkinat niin sanotuille taide-elokuville, jotka ennen vuotta 1920 olivat pienten yleisöjen viihdettä. Visuaalisesti näyttävälle sisäisten tunteiden tulkille – eskapismiin kääreitä tarjoiltuna – oli nälän ja kuoleman koskettamalla kansalla huutava tarve. Sodan ja tappion kaksinkertainen haavauma traumatisoi kansan, joka puolestaan tukahdutti tunteensa ja häpeänsä historialliseksi tiedostamattomaksi. Lisäksi Weimarin tasavallassa tapahtunut suunnaton rahan arvon lasku sekä lukemattomat vallankumousyritykset pakottivat valtion kaaosmaiseen tilaan.²⁵

Yleisesti tunnettu sodan jälkeisen jälleenrakennuskauden taiteen kukoistus ilmeni vaikuttavasti etenkin ekspressionistisessa maalaustaiteessa, josta motivoituivat myös muut taiteenlajit. Saksalaisten romantikkojen pitkään suosimat mystiikan ja pimeän voimat olivat muuttuneet todellisuudeksi sodan taistelukentillä ja ruokki selviytyjiä synkkään nostalgiaan. Ekspressionistit perustivat taiteensa kohti kaikkea hämärää ja määrittelemätöntä. Tämän liikkeen päämäärä oli mieltä hämmentävän spekulatiivisen heijastuksen nimeltään ”*Grübelei*”²⁶ pukeminen taiteeksi, jota voitaisiin määritellä sielun etsinnäksi. Taiteilijoiden sisimpään juurtuneet emootiot löysivät purkausreitinsä pääasiassa kuvataiteisiin keskittyvissä Die Brücke- ja Der Blaue Reiter -liikkeiden muodoissa vuosien 1905-1914 välisenä ajanjaksona. Elokuva yhdisti hieman myöhemmin ensin mainitun levottomuuden ja rohkeuden sekä jälkimmäisen sisäisen runouden tarpeen henkisten merkitysten saavuttamiseen. Leimansa ajan henkeen antoivat myös nopeasti lisääntyvä industrialismi ja spartakistikapinan johtajien surmat²⁷ 1910-luvun lopun hetkillä.

Taiteilla oli enemmän kuin oman tarpeensa verran sanottavaa ja sen kertomiseen löytyi useita kanavia. Robert Wienerin ”*Das Cabinet des Dr. Caligari*” heijasti oman vastineensa ajankohtaisista tapahtumista ja tuntemuksista kankaalle suuren yleisön verkkokalvoille. Elokuvan juonikuvio löysi murhista – aikakaudelle ominaiseen tapaan – väylän tutkia ihmismielen rumuutta, jossa mielisairaudet ja pelot kuuluvat olennaisesti arjen haasteisiin. Wienerin näkemys asetti kuitenkin päähenkilöksi tyrannin²⁸, jonka murhissaan käyttämä väline on horroksessa elävä, omaa tahtoa

²⁵ Eisner 2008, 9; Kaes 2009, 2

²⁶ Eisner 2008, 9-10

²⁷ Etenkin Rosa Luxemburgin kuolemalla oli merkittävä vaikutus

²⁸ Tyrannimaisuus oli saksalaisen ekspressionismin päähenkilöä kuvaava ominaisuus useissa 1920-luvun elokuvissa. Valinnassa heijastui selkeä viittaus todellisuuteen, joka odotti vielä tuolloin varsinaista täyttymystään.

vailla oleva ihmisen kuvajainen, joka on riistetty kaikesta yksilöllisyydestä ja motiiveista. Tyranni eli tohtori Caligari toimii rikollisen tunnottomuuden ja perinteisen moraalin vastaisen ääriasenteen varassa.²⁹ Kummatkin hahmot olivat kuin ekspressionistien oppikirjan mukaan luotuja. Aikakauden elokuvat koostuivat yleisesti ottaen yksinäisistä ja kohtalonomaisesti hukassa olevista henkilöistä, joita kalvaa jatkuva uhka oman minuutensa menettämisestä. Jo Tri Caligarin kabinetista on nähtävissä selkeä natsismille altis tunnelataus, jossa rivikansalaisten epävarmuus tulevaisuudesta kaipasi karismaattisen, miltei ylimaallisen ihmishahmon väliintuloa. Diktaattorin ylivallalle mieltyvä keskiluokan enemmistö oli helppo voittaa puolelleen, kun lukuisat elokuvat kertosivat samaa asetelmaa propagandakoneistomaisella tehokkuudella.³⁰

Tarkastelemalla Caligarin visuaalisia yksityiskohtia, on vaara joutua väärille jäljille. Elokuva on täynnä diagonaalisia kulmia, geometrisia ihmeellisyyksiä, valon ja varjon voimakkaita kontrasteja, vääristyneitä mittasuhteita ja gotiikan arkkitehtuurille luontaisia lainalaisuuksia. Ruudussa näkyvä irrealistinen maailma uhkaa kokemuksen johdattuvan epäolennaisiin ja pinnallisiin osatekijöihin. Ihmismielen syvimmätkin sokkelot saavat kuvissa ilmaisumuotonsa, aivan samaten kuin hieman aikaisempien ekspressionististen maalausten kuvaukset laitapuolen kulkijoista. Näyttelemisen on erityisen tyylieltyä ja hahmot karikatyyrimaisia, johtuen toki osittain mykkäelokuvan rajoituksista. Erityispiirteinä valojen varjot ovat maalattuina lavastuksiin, jotka vaikeuttavat materiaalien tunnistamista, mutta helpottavat tietyllä tavoin hahmojen identifioimista. Valkokankaan tapahtumat ovat nykyihmisen näkökulmasta allegorisoivassa suhteessa valmistusajankohtansa yhteiskunnallisiin tapahtumiin melko näkyvällä tavalla. Vinoutuneet fantasia-lavastukset huokuvat maailmansodassa koettuja kärsimyksiä ja kohtalokkaista varjoista ponnistaa hätähuuto kansan sielunmaiseman eksyneestä olemuksesta, jota luonnehtisi osuvimmin Edvard Muchin ”Huuto”-teos³¹. Lotte Eisner (2008) muistuttaa kuitenkin vaikutteiden kirjavuudesta; hän esittää läpi tutkimuksensa, että koko elokuvasuuntaus omaksui perustansa etenkin Max Reinhardtin teatterista, mutta myös ekspressionismista, 1800-luvun romanttisesta maalauksesta – kuten Caspar David Friedrichin töistä – sekä gotiikasta.³² Huomionarvoista on myös seikka, ettei elokuva ole aikakaudelle ominaisesti täysin mustavalkoinen, vaan päiväkohtausten seebian sävyt vuorottelevat

29 Eisner 2008, 26-27

30 von Bagh 2004, 83

31 Riitta Varlo on tutkinut yhtäläisyyksiä Munchin maalausten ja Tri Caligarin Kabinetin välillä. Ikävä kyllä tähän tutkimukseen en saanut käsiini Varlon tekstiä. Siihen syvennyn mahdollisesti aiheen laajemman tutkielman parissa.

yökohtausten sinivihertävien yhdistelminä. Se saa kohtaukset tuntumaan samaan aikaan taianomaisilta ja samaistuttavimmilta.

Tässä kohtaa analyysia on tarpeen havainnoida *Das Cabinet des Dr. Caligari* -teoksen visuaalista maailmaa tilan käsitteen kehyksissä. Anthony Vidler (1993) on tutkinut Caligarin tilan olemusta ja sen miltei vallankumouksellista uudistusta aikaisempaan elokuvallisen tilan käyttöön ja merkitykseen. Vidler totesi, että elokuvassa näkyi huomionarvoisena seikkana arkkitehtuurin osallistuminen tunteisiin. Arkkitehtuuri ei enää pelkästään ympäröinyt tilaa reaktiokyvyttömänä taustana, vaan osallistui kokemukseen läsnäolona. Tämä näkyi tilan elämään palautumisena, liikkeenä ja tietoisina ilmaisuina., jotka korostivat itse todellisuuden muutosta.³³ Robert Wienen ohjaama ekspressionistinen muotovalio tuotti kokonaan uuden, ennennäkemättömän tilan, joka absorboi itseensä syvyyden ja liikkeen. Vidlerin kuvailun mukaan etenkin Caligarin ullakko- ja vankilakohtauksissa tilan kokemisen muutokset ovat paljaimmillaan nähtävissä. Hän kirjoittaa: ”Ullakko, se puhuu kurjuudesta, halusta ja rikoksesta. Koko koostumus on eloisa leikkaus kevyiden ja tummien kattolinjojen, valoakseliin ja kaltevien seinien kesken. Lattiassa dominoi valkoiset ja mustat geometriset kuviot, kubistisesti muotoillut. Tämä ullakko on poissa ajasta, mutta oleellisesti tilassa.” Vankilakohtauksen Vidler sekä omassa tutkimuksessaan Eisner, analysoivat olevan tragedia ihmisen tukahduttamisesta tilassa – tilan, kohtalon ja ihmisen kolminaisuudessa, joka esitetään ”absoluuttisena vankilana”.³⁴ Vaikka Caligarin lavastukset kuvastavat arkkitehtuuria ja kaupunkikuvaa, ovat ne tyyliltään ja inspiraatiolähteiltään kaikesta huolimatta selkeästi maalaustaiteiden sukua. Studiolarasteet nousevat elokuvan pääosaan, ei pelkästään niiden näyttävyyden vuoksi, vaan päähenkilöiden mielen tulkkeina. Lavasteiden käyttötapa on osoitteleva, tosin juuri rautalangasta väännetty sanoma oli jättiosuma ekspressionismin polulle kohti kaupallisuuden airueita.

Seuraavaksi koetan avata teosesimerkkini merkityksiä Renato Poggiolin kehittämän avantgarde -teorian sekä Anton Kaesin ”*shell shock*” -termin avulla. Tri Caligarin kabinetin segmentit ovat Poggiolin teorialle alttiita, sillä weimarilainen ekspressionistinen elokuva oli nimenomaan avantgardistista, jossa uutuus, outous ja shokeraavuus esiintyivät rinnakkain. Teosta voidaan

32 Lotte Eisnerin näkemyksistä kirjassa: *The haunted screen: expressionism in the German cinema and the influence of Max Reinhardt*

33 Vidler 1993, 46-47

34 Vidler 1993, 48; Eisner 2008, 24-25

havainnollistaa Poggiolin antagonististen ja agonististen asenteiden avulla sekä Beatrice Hanssenin Walter Benjaminin teksteistä koostaman demonisen identifikaation hahmotuksin.

Avantgarden antagonistisesta asenteesta Caligarissa ovat esillä ainoastaan inhon tunteet, joten liikkeen voimakkaaseen tunnetilaan perustuvista asenteista viimeinen momentti eli agonismi sopii Robert Wieneen ohjaaman elokuvan kuvaukseen soveliaammin. Alun perin kuolinkamppailua tarkoittava asenne oli Irmeli Hautamäen mielestä suuntaus akateemisen taiteen perinteitä vastustavan tunnetilan kasvamisesta ahdistukseksi, joka kääntyi lopulta itseensä päin.³⁵ Poggioli kuvailee tätä ahdistusta agonistiseksi mielentilaksi, jossa psykologinen vieraantumisen tunne asettuu määrääväksi tekijäksi, niin ettei valtakulttuuri tunnu enää mielekkäältä. Tästä johtuen oudot ja hämmentävät kokemukset tulevat osaksi tunnemaailmaa ja purkautuvat kohti demonista pahaa.³⁶ Tämä demonisuus voidaan lukea Caligarin kohdalla johtoteemaksi kuvaamaan silloisen saksalaisen identiteetin yhtä variaatiota, jossa vieraantuminen yhteiskunnan yleisistä lainalaisuuksista johtaa pahimmillaan hulluuteen. Elokuvassa vieraantuminen näkyi muun muassa vääristyneistä, maalatuista varjoista ja hämmentävät muodot saaneista lavastuksista, jotka olivat täten perusteltuja hulluuden visioina. Lotte Eisner rinnasti ekspressionistisen elokuvan ”*dämonisch*” -termin eli demonisuuden, kreikkalaisesta tarustosta peräisin olevaksi yliluonnollisen voiman luonteeksi.³⁷ Kyseistä ominaisuutta on nähtävissä Caligarissa, mutta varsinkin seuraavassa teosesimerkissä, Fritz Langin tieteiselokuvan määreitä omaavassa *Metropolis* -elokuvassa.

Anton Kaes näki Weimarin tasavallan aikaisten ekspressionististen elokuvien olleen niin sanottuja ”*shell shock*” -filmejä. Termiä *shell shock* käytettiin lääketieteellisenä diagnoosina eturivin sotilaista, jotka kärsivät hermoromahduksista. Kaesin mukaan termi oli helposti siirrettävissä elokuvia määrittelevään asemaan, sillä termi tarjosi metaforan ensimmäisen maailmansodan näkymättömille, mutta pysyville psykologisille haavoille. Elokuvan kielellä sodan aiheuttama järkytys oli mahdollista ilmaista, näyttämättä koskaan itse sotilaallista taistelua. Hän rinnasti sotilaallisen aggressiivisuuden Tri Caligarin kabinetissa rikollisuuteen ja kauhuun sekä haavoittuneen ylpeyden ja uhrauksen melodraamaksi.³⁸ Kaesin näkemyksen mukaan voitaisiin

³⁵ Hautamäki 2003, 26-27

³⁶ Poggioli 1968, 110

³⁷ Eisner 2008, 8

³⁸ Kaes 2009, 3

olettaa, että Caligarin päähenkilöt ovat toipumassa todellisista ja kuvitelluista tapahtumista. Elokuva kuvaisi kiteyttäen sanottuna ahdistunutta yhteisöä jälkitraumaattisessa tilassa.

Das Cabinet des Dr. Caligarin yksittäisten kuvallisten lähteiden löytäminen ei tuottanut suuria hankaluuksia. Rinnastuksia voi johtaa etenkin lukuisiin Weimarin aikaisiin maalaustöihin, joiden kavalkadi sisältää kuvauksia aina paikallisesta arkkitehtuurista melankolisten hahmojen sielunelämään. Spontaaneista siveltimenvedoista syntyneet ahdistavat ja oudot lopputulokset syntyivät pääasiassa jo ennen ensimmäistä maailmansotaa, kuten Ludwig Meidnerin työ ”Villa Kochmann, Dresden” (Kuva 3). Tuntemukset olivat joka tapauksessa vaikeuksista siirrettävissä sodan jälkeiseen elokuvaan, jolloin surun ja pelon tuntemukset olivat juurtuneet vielä syvemmälle. Meidnerin useista töistä löytyy Caligaristakin tuttuja, todellisuudesta vieraannuttavia, mutta myös vierottavia kokonaisuuksia. Villa Kochmann -teos on osa taiteilijan ”apokalyptisia maisemia”³⁹ -teeman töitä, joissa maailmanlopun jälkeiset kaupungit kärsivät ihmisten teoista. Paloma Alarcón mukaan kyse on myös aiheena olevan talon omistaneen rikkaan kauppiaan Franz Kochmannin muotokuva, mikä sopisi mainiosti ekspressionistien tapaan kuvata porvarillisuuteen liittyvää ”ilkeyttä”. Tässäkin tapauksessa visuaalinen toteutus kuvaisi kohteen vinoutuneita mielenliikkeitä.



Kuva 3 Ludwig Meidnerin öljyvärimaalaus "Villa Kochmann, Dresden" 1913 (Ludwig Meidner-Archiv, Jüdisches Museum der Stadt Frankfurt am Main)

39 Alarcó, Kansallismuseo Thyssen-Bornemiszan kuvausta teoksesta.

<https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/meidner-ludwig/corner-house-villa-kochmann-dresden>

Olen aina ihmetellyt elokuvien tenhoa, joiden voimaan ei toistojen määrä vaikuta. Esimerkiksi Tri Caligarin Kabinetti pysyi Ranskassa ensi-iltansa jälkeen seitsemän vuotta ohjelmistossa. En siis ole ollut ainoa, joka on vuosi toisensa jälkeen vaikuttanut näkemästään. Wienen ohjaus on erityinen tavalla, joka ylittää kaikki nykyiset genererajat. Siinä valkokangas täyttyy elokuvan historian ensimmäisellä kauhukuvastolla, joka eskaloituu ihon alle puhtaasti psykologisella tavalla. Tuloksena usein painajaismainen emotionaalinen kulku, joka prosessoituu alitajunnassa sen fyysiseksi vastineeksi, matkaksi. Mieleenpainuvat elokuvat koen useimmiten unimaisena matkana, joissa elokuvan kielen avulla tunnemaailmani kaapataan parituntiseen peliin mukaan ja työstetään sitä assosiaatioilla eletystä elämästä. Kyseessä ei ole todellisuuspako vaan kokoelma elämän kaleidoskooppia, jossa tuhannet muistojen sirpaleet hakeutuvat selittämään juuri näkemiäni kuvia. *Das Cabinet des Dr. Caligari* ei ole ainoa laatuaan, mutta historian ensimmäisiä kylläkin.

3.2 Ekspressionistisen elokuvan jälkikaiut – Fritz Lang: ”Metropolis” (1927)



Kuva 4 Työläisten asema varjoissa vuoden 1927 "Metropolis" -elokuvassa. (Fritz Lang: *Metropolis*. © Archives du 7e Art/UFA - Image courtesy Photo12.com)

Saksalainen ekspressionismi vaikuttaa elokuvissa ja muissa taiteissa sekä populaarikulttuurissa edelleen. Kuvaavimpina esimerkkeinä nykyiset kauhuelokuvat, etenkin tieteiskauhu sekä aika-ajoin tuotantoon päätyvät neo-noir filmit. Ensimmäinen merkittävä ekspressionismin inspiroituma ilmestyi jo vuonna 1927. Kyseessä oli niin ikään saksalainen mykkäelokuva *Metropolis* (Kuva 4). Teos oli luonnollista jatkumoa studiolarvaston merkkiteoksille, joissa nimenomaan saksalaiset osoittivat suurta lahjakkuutta. Fritz Langin ohjaama dystopiaklassikko loihti valkokankaalle hulpeat rakennustaiteen pienoismallit, näyttelijöitä kuin muurahaisia sekä ”tulevaisuusvision”, jonka ei pitänyt olla sitä. Visio oli eppisyydeltään äärimmäisyyksiin kohoava ja suunnattoman kallis toteuttaa. Tuotanto oli Weimarin tasavallassa erityisen silmiinpistävä voimakkaan inflaation, työttömyyden, levottomuuksien ja nälän keskellä kouristelevalla valtiolla.

Metropolis on tieteiselokuva, jonka luonne ja näkökulma muuttuvat loppua kohden menneisyydestä ammentavaksi. Valkokankaalla kättelevät sovinnollisesti keskiaika ja tulevaisuus. Fritz Langin edellisen ”Die Nibelungen” -elokuvasarjan siirtäessä vielä saksalaista ekspressionismia valkokankaalle, eteni uusi näkemys kohti futurismia, dadaismia sekä Art deco-tyylin ja Bauhaus-koulukunnan suuntaviivoja. Vuosikymmenen menestyskonsepti näkyi vielä valojen ja varjojen tunnelmaa luovissa taustoissa sekä aiheen ja juonen tasoilla. Groteski tyyllittely unohdettiin takalalle ja inspiraation lähteenä maalaustaide vaihtui pääsääntöisesti valokuviiin sekä arkkitehtuuriin. Kaupunkitila ja rakennustaide siirtyivät johtopaikalle fiktiivisen yhteiskunnan keskuksiksi, oikeammin yhdeksi päähenkilöistä. *Metropoliksen* mise-en-scènesä⁴⁰ arkkitehtuuri voidaan nähdä käyttäytymisen ehdollistajana sekä myös sielunmaiseman metaforana.⁴¹ Elokuvasta muodostui yli vuoden kestäneiden kuvausten aikana kaupunkisinfonia kuvitteellisesta, modernista ja koneita palvomasta yhteiskunnasta, jossa Faust-mytologia kohtaa ikään kuin uusia ja vanhoja elementtejä sekoittavan antiikin Rooman. Samalla Fritz Langin ohjauksessa on nähtävissä edellisen teosesimerkin tapaan merkkejä vieraantumisesta. *Metropoliksessa* kansalaiset ovat vieraantuneet luonnosta ja yhteiskunta on muuttunut tekniseksi sivilisaatioksi, missä ihmisestä on pyritty luomaan jonkinlainen kone.

Walter Benjaminin demonisen yksilön piirre on liitettävissä myös elokuvan henkilöihin, jotka tuntevat kaipausta luonnosta, mutta ovat menettäneet alkuperäisen viattomuutensa.⁴²

Elokuvassa toteutuivat myös Karl Marxin ja Friedrich Engelsin kommunistisen manifestin

⁴⁰ Juntunen 1997, 67 ranskankielinen termi käsittää elokuvan ja teatterin näyttämöllepanoa eli kaikkea sitä, minkä katsoja näyttämöllä tai kuvaruudussa näkee.

⁴¹ Bacon 2005, 233

ajatukset: ”Proletaarinen työ on koneitten käytön laajenemisen ja työnjaon johdosta menettänyt täydelleen itsenäisen luonteensa ja siksi kaiken viehätöksensä työläiselle. Hänestä tulee pelkkä koneen lisäke, jolta vaaditaan vain mahdollisimman yksinkertaisia, yksitoikkoisia ja helposti opittavia otteita.”⁴³ Kaksikon mietteet sopisivat täydellisesti Metropoliksen köyhien työläisten toimia kuvaamaan.

Analysoidessa teoksen sisältöä ja vaikutuksia, on tarpeen kerrata tarinan juonikuviota. Metropolis kertoo kahdesta yhteiskuntaluokasta, jotka vastakkaisuudessaan eroavat toisistaan kuin yö ja päivä. Kurjuudessa ja fyysisen työn kurimuksessa uurastavat työläiset nähdään maan uumeniin ajettuina, kun taas yläluokka myhäilee yltäkylläisyyden taivaspaikoilla. Vallankahva on keskitetty diktaattoritiedemiehen armoille, jonka poika ihastuu tyrannin harmiksi työläisten vapahtajaan. Syntyy kapina, jonka hirmuvaltiias pyrkii kukistamaan kehittämällään robotilla. Ruudun tapahtumat saavat lisäpontta aikalaistapahtumista, joihin kuuluivat olennaisesti Mussolinin fasismin istuttaminen Italiaan⁴⁴, syvään iskostettu luokkaviha ja salassa kehitelty kriisiohjelma⁴⁵. Robotista kasvaa elokuvan kielelle rakennettu symboli kansalaisten peloista ja ihmisistä koneen osina, joita kaupunki käyttää kehittyäkseen yhä mahtavammaksi.

Metropolis on elokuva, jossa kaupunki elää – ja hallitsee sielunsa koneille myyneen yksinvaltiaan henkilöitymänä. Elokuvan kaupungissa kärjistyvät rakennusten sosiaalisten prosessien luonne, jotka ilmenevät vuorovaikutuksessa yhteiskunnan kanssa ja joissa vallan suhteet ovat alituisen läsnä⁴⁶. Metropoliksen maailmassa tämä ominaisuus korostuu taivaisiin kohoavien rakennusten monessa mielessä johtavasta luonteesta johtuen, kuten rakennuksille hahmotetusta inhimillistetyistä statuksesta. Anthony Vidler painotti tutkimuksissaan Metropoliksesta Siegfried Kracauerin

42 Hautamäki 2003, 150-152

43 Marx et al. 1998, 44

44 Mussolinin mustapaidat loivat uskoakseni kansallissosialismin aatteeseen uutta puhtia.

45 von Bagh 2009, 65. Elokuvan ensi-iltaa edeltävänä aikana poliitikko ja talousvaikuttaja Hugo Stinnes oli kehitellyt kriisiohjelman, johon kuuluivat kymmenen tunnin työpäivät, parlamentin kaataminen, yksinvaltiias ja vasemmistolaisen työväenliikkeen tuhoaminen. Elokuvan tapahtumat toteuttivat tätä kaavailtua tapahtumaketjua kuuliaisesti.

46 Saarikangas 1999, 256. Saarikangas johdatteli rakennusten sosiaalisista luonteista Thomas A. Markuksen mukaan.

kirjoituksia, joiden mukaan Langin ohjauksessa käytettiin lavastuksen montaasia ja kameran liikuttamista nerokkaalla yhteispelillä.⁴⁷ Tuloksena oli vaikutelma speaktaakkelin todenkaltaisuudesta, johon voisi soveltaa arkkitehti Juhani Pallasmaan mentaalikartan rakentamista. Henkinen kartoitus perustuu Pallasmaan mukaan ”*eletyn tilan*” -käsitteeseen ja siihen miten elokuva rakentaa tilat katsojan mieleen.⁴⁸ Metropolis -elokuvan arkkitehtuuri toi aikalaiskatsojalle tunteen paikasta, jossa muistiin tallennetut kuvat olivat ruumiillistettuja ja haptisen tuntuksia. Tämä johtui siitä, että arkkitehtuuri loi kontekstin tarinan tapahtumalle ja samaan aikaan esiintyi narratiivisena moottorina, muuttaen itsensä tunteeksi, jossa katalysaattoreina toimivat ihmisten liikkeiden tehokas koordinointi, valaistus ja mielialojen mukaan laadittu sisustus.⁴⁹

Profeetallisista näyistä ei tässäkään saksalaiselokuvassa ole puutetta. Visuaalisen mahtipontisuuden uumenissa kaljupäiset työläiset esiintyvät laihoina ja synkeinä kuin lähitulevaisuuden kohtaloissa juutalaiset vastineensa keskitysleireillä. Kummassakin tapauksessa kyse oli alistumisesta ylemmän sortovallan mielipuolisuuden kouriin, joissa ideologiset mahdottomuudet johtavat äärimmäisiin tuloksiin. Ei ihme, että Metropolis kuului Hitlerin ja Goebbelsin suosikkielokuviin. Kaiken lisäksi diktatuurin omanapaisuuskin tuli samalla todistetuksi, kun natsismin johtohahmot viittasivat ohjaaja Fritz Langin juutalaisuuteen vain olankohautuksilla.

Metropoliksen visuaalinen anti kerää juurensa eurooppalaisen piktorialismin⁵⁰ alkulähteiltä sekä aikansa moderneimmista rakennustaiteen tuotoksista. On myös mahdotonta sivuuttaa jo toistakymmentä vuotta aikaisemmin manifestoidun futuristien konehulluutta tai dadaisteja, heidän kone-elämysten keskittämänsä kiintopisteiden vuoksi⁵¹. Etenkin futurismin merkitys Metropoliksen modernin teknologian viehätyskseen ja koneiden tulvaan sekä valon ja tilan vuorovaikutteiseen suhteeseen ilmenevät useissa kohtauksissa. Futuristien manifestia⁵² ohjaaja Lang tuotantotiimeineen ei kuitenkaan halunnut noudattaa, vaan poimi näkemykseensä luontevimmin

47 Vidler 1993, 51

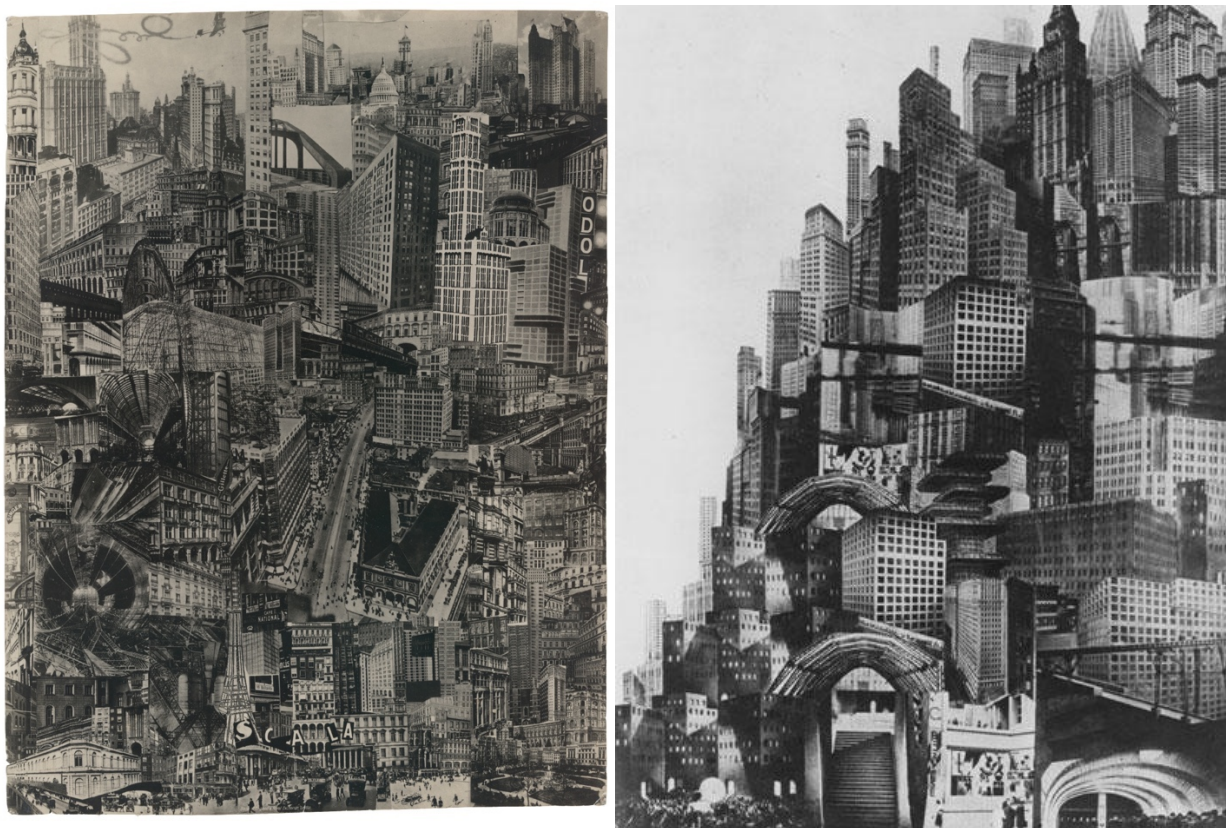
48 Pallasmaa & Wynne-Ellis 2001, 17-18

49 Bergfelder & Harris & Street 2007, 112

50 Metropolis -elokuvan useat kohtaukset muistuttavat maalaukselliseen vaikutelmaan pyrkiviä valokuvia, jotka liikkeen myötä vielä tehostuvat, tehden lopputuloksesta pehmeämmän.

51 von Bagh 2009, 64. 1920-luvulla dadaistien iskulauseet peräsivät: "Taide on kuollut, koneet ovat ainoa taide".

sopivat elementit. Fritz Langin ja hänen käsikirjoittajana toimineen silloisen vaimonsa alkulähteenä toimivat valokuvan (Kuva 5) ja todellisen kaupungin pilvenpiirtäjäsilhouetteista⁵³ muodostettu synteesi.



Kuva 5 Vasemmalla Paul Citroenin valokuvamontaasi "Metropolis" vuodelta 1923 (Thomas Walther Collection. Gift of Thomas Walther. © 2015 Paul Citroen/Artist Rights Society (ARS), New York/Pictoright, Amsterdam) ja oikealla kuvakaappaus Fritz Langin elokuvasta "Metropolis", 1927. (Rory Scott, Archdaily)

Paul Citroenin muutamaa vuotta ennen Metropolis -elokuvan ensi-iltaa kuvakollaaseista koostettu kaupunkirakennusten montaasi on jo nimensä puolesta kuin yksi yhteen Fritz Langin valkokangassovituksen kanssa. Kummankin version kaupunkitila on ahdattu täyteen valtavia rakennelmia, jotka ovat kuin koko maailma pienoiskoossa. Varsinkin elokuvaversion kohdalla peräti koko universumin voisi päätellä sijoittuvan yhden otoksen sisään. Sisäkuvien Bauhaus-

52 Bondanella 1993, 20. Vuoden 1916 futuristisen elokuvan manifesti julisti: "Elokuva on itsenäinen taidelaji. Siksi elokuva ei saa milloinkaan kopioida teatteria. Koska elokuva on olemukseltaan visuaalista, sen täytyy ennen muuta saattaa loppuun maalaustaiteen kehitys, irrottautua todellisuudesta, valokuvauksesta, viehättävästä ja juhlallisesta. Sen on tultava epä-viehättäväksi, rumentavaksi, impressionistiseksi, synteettiseksi, dynaamiseksi, vapaamittaiseksi."

53 Tietävästi ohjaaja Fritz Lang sai idean elokuvasta nähdessään ensimmäistä kertaa New Yorkin pilvenpiirtäjät. http://www.imdb.com/title/tt0017136/trivia?ref_=tt_trv_trv

vaikutteiset pienoislavasteet massiivisten Art deco -henkisten pilvenpiirtäjien yhdistelminä luovat kattavan kuvan aikakaudelle ominaisen estetiikan hengestä. Ohjaaja Langin arkkitehtitausta on nähtävissä harmonisten kompositioiden hallinnasta sekä näyttävästä stadionikohtauksesta, josta kansallissocialismin suurelliset suunnitelmat lienevät saaneen syntyhetkensä.⁵⁴ Elokuvan valtavien arkkitehtonisten kokonaisuuksien äärellä ihmiset ovat kuin pieniä muurahaisia, jotka pidetään hengissä ainoastaan kaupunkia hyödyttävän työn tekonsa tähden. Mielleyhtymät työntävät jälleen todellisuuteen ja vuoteen 1933, jolloin Adolf Hitler nousi valtaan Saksassa.

Metropolis on jättänyt lähtemättömän vaikutuksen. Sen keinotekoisien maailman ja oman maailmani välillä vallitsee kosminen linkki; ei sen vähäisempi kuin maailmankäsitykseni perusta. Nykyisin koneet ovat vallanneet elämämme eri osa-alueita. Ne työskentelevät, valvovat ja jopa ajattelevatkin puolestamme. Teos kertoo tieteiselokuvan keinoin maailmamme tilasta kaiken olennaisen miltei sadan vuoden takaa. Se ennustaa tulevaa kollaasimaisina välähdyksinä, edeten vuosikymmeniä liukumalla kohti nykyaikaa kuin tajunnan virta. En heittäydy mukaan elokuvan maailmaan kuvittelemalla olevani yksi valkokankaan uhreista. Koen elokuvan ennustajan roolina kuin kämmenen uurteista tulkitsevan taidonnäytteenä, ulkopuolisena tarkkailijana ja aikamatkustajana. Kyse voi olla mielikuvasta, joka koskettaa omaa käsitystäni maailmasta – omaa mielikuvaani – joka avautuu audiovisuaalisesti edessäni tuoreella ja voimakkaammalla tavalla kuin mielikuvitukseni olisi koskaan onnistunut ilmaisemaan.

4. PÄÄTÄNTÖ

Alkuperäisenä päämääränäni oli rakentaa kehukset tulevaa, laajempaa tutkielmaani varten. Luettuani lukuisia teoksia koskien elokuvissa ilmenevää maalaustaiteen ja arkkitehtuurin näkyvyyttä, jouduin pidättäytymään hyvin rajatussa näkymässä, tässä tapauksessa ekspressionistisessä elokuvassa. Kyseinen elokuva-suuntaus oli varsin lyhytaikainen, mutta elokuvan historiassa varsin merkityksellinen. Suuntauksen lyhytkestoisuuteen voidaan nähdä yksi selkeä syy: puhtaana taiteena avantgardea – jota siis ekspressionistinen elokuvakin oli – ei voida

⁵⁴ Stadionikohtaus tuo mieleeni Saksan kansallissocialistisen työväenpuolueen kokouksen Nürnbergissä vuonna 1934, jonka kuvallinen tunnettuus perustuu suurelta osin Leni Riefenstahlin ohjaamaan dokumentaariseen propagandafilmiin "Triumph des Willens". Jaakko Ylinen innostui vertaamaan elokuvaa jopa mielikuvitusmaailman kaltaiseksi, joka voi näyttää nykykatsojalle lähinnä tieteiselokuvalta. Sundman 1996, 43

kyllästää tehokkaalla propagandalla kuten vaikkapa niin sanottuja akateemisia taiteita.⁵⁵ Kaiken ekspressionismin katoamisen taustalla etenkin nykyisen Saksan alueella oli toisin sanoen natsismin peräänkuuluttamien päämäärien leviäminen kansakuntaan. Kulttuuripolitiikan osanahan oli monumentaalisen ja alkuperäisen taiteen suosiminen, joiden taustalla oli rodun ja maaperän ”jalot” aatteet. Useimmat tutkimukset ovat osoittaneet Weimarin 1920-luvun elokuvien osoittaneen ideologisia ja yhteiskunnallisia yhteyksiä juuri 1930- ja 1940-lukujen fasistiseen estetiikkaan ennakoimalla kriittisesti tulevia aikoja.⁵⁶

Ekspressionistinen elokuva näyttäisi eläneen eri tavalla pervertoituneen katsomisen kulttuurin harjalla kuin nykyaikanamme. Vielä 1920-luvulla kuolemalla tuntui olevan suunnaton vaikutus katsojan tunnemaailmaan ja tapaan tulkita elämäänsä. Tämä oli todennäköisesti seurausta sotavuosien näyistä ja yleisestä kärsimyksen atmosfääristä. Osuvimpana esimerkkinä: ensimmäisen maailmansodan jälkeen kaksitoista miljoonaa sotilasta palasi kotiinsa fyysisesti tai henkisesti vammaisina, tämän seurauksena ekspressionistista elokuvaa voidaan kutsua jälkitraumaattisena elokuvana eli niin sanottuna ”*shell shock*” -kertomuksena. 1920-luvun elokuvan aikalaisille kuolema tai mahdolliseen kuolemaan johtava jännite oli riittävän eskapistinen kokemus. Nykypäivän äärimmäisyyksiä kohti ajautuvat verellä ja suolilla mässäily sekä pornografia ovat oman aikakautemme vitsaus, missä länsimainen kulttuurimme on pääosin sodan ulottumattomissa.

Aiheeseen perehtymiseni valossa ekspressionistinen elokuva ei ollut pelkästään yhden taidesuuntauksen tai lajin sanelemaa sisältöä vaan taiteessa oli aina eklektinen ominaispiirre, sen vaikutteille alttiista olemuksesta johtuen. Kuvaisin ekspressionistisen taiteen ydinaluetta suden hetkeksi, jossa muistojen herkimät ja salatuimmat tunnot kohtaavat toisensa unen ja valveen rajamailla, kauhistuttavassa ympäristössä. Tätä emootioita tukivat osuvimmin kuvataiteiden ja arkkitehtuurin esteettistä puoltamme hivelevät vaikutteet. Ekspressionistisessä elokuvassa yhdistyivät vaivatta sanoma – oli se poliittista tai ei – korkeataiteiden välityksellä sekä viihde massataiteen keinoin. Vaikka teeman mukaiset elävät kuvat pyrkivät ensisijaisesti todellisuuspakoon, olivat ne sitä ainoastaan näennäisesti. Päivän polttavimmat sosiaaliset huolenaiheet ja henkilökritiikit saivat usein intiimit ja vertauskuvalliset vastineensa. Tosin useimmiten mykkäelokuvien hahmogalleria oli kuin lankkumaalarin sudilla detaljoitu. Taikurin

55 Lintinen 1989, 99-100

56 Bergfelder ym. 2007, 33; Kaes 2009, 5

hattu oli joka tapauksessa pullollaan ideoita, joita etenkin maalaustaide harteillaan elokuvat toivat suuren yleisön ihasteltaviksi.

Yksi merkittävimmistä syistä arkkitehtuurin ja maalaustaiteen käyttöön elokuvissa olivat niiden aikalaisarvostus korkeana luovuuden ja lahjakkuuden muotona, jota elokuvilla ei juurikaan ennen ekspressionistista elokuvaa ollut. *Das Cabinet des Dr. Caligari* -teos ymmärsi tuoda elokuvan visuaalisen hohdokkuuden perusteeksi maalaustaiteen, jonka myötä suuri yleisö huomasi elokuvataiteen merkityksen. Ensinnäkin osana taiteita, mutta myös kansallisen erityisyyden ilmentäjänä. Kuvataiteita ja kansallista arkkitehtuuria oli toki käytetty aikaisemminkin, mutta ei luovalla tavalla kokopitkässä elokuvassa – kuten Robert Wiene *Caligarissa*. Siinä ensimmäistä kertaa myös arkkitehtuuri esiintyi muunakin kuin koristeellisena taustana; yhtenä kokonaisuutena juonesta. Arkkitehtuuri näkyi myös *Metropolis* -elokuvassa uudenlaisena kaupunkitilan esittämisenä, jossa moderni industrialistinen yhteiskunta sai kriittisen kannanottonsa visuaalisesti rikkaassa ja aktiivisessa muodossa. Aikaisemmat onnistumiset olivat olleet kuvataiteilijoiden avantgardistisia lyhytelokuvia, joille yleisöpohjaa ei löytynyt ja jotka olivat pikemminkin terapiamuotoja tekijöilleen kuin kaupallista elokuvaa. Epäonnistuneet yritykset taiteiden valjastamisessa elokuvan käyttöön olivat olleet suorina lainoja lähinnä keskiajan ja renessanssin maailmantaiteen klassikkoteoksista.

Elokuvia katsovat eivät halunneet nähdä elävän kuvan kopioita rakastamistaan taideteoksista, vaan tuoreita näkemyksiä korostavia sovituksia. Voimakkaasti kaupallisen elokuvateollisuuden myötä niin itse elokuva kuin niiden ohessa näkyvät taidesuuntauksot hyötyivät suurta yleisöä tavoittavan luonteensa vuoksi. 1900-luvun alkupuoliskolla yleisö oli vielä tietoisempi lainojen alkuidusta. Nykyisistä vaikutteista ei aina ole varmuutta ovatko ne peräisin populaarikulttuurista vai esimerkiksi maalaustaiteista. Niin vahvasti ne ovat sekoittuneet keskenään. On myös mainittava, että elokuvalla on eriävä asema kuvataiteisiin, sillä elokuvia tarkastelevat tasaisesti kaikki yhteiskunnan luokat. Valkokankaat tavoittavat siis niin älyllistä kuin viihdeellistäkin ajan käyttöä hakevat ihmiset. Siten niiden voidaan katsoa olevan mahtava mielipiteiden heijastaja sekä muokkaaja.

Taiteiden tunkeutuminen toistensa tonteille on osa niiden luonnollista tilaa. Taiteilijat ovat kautta aikain käyttäneet muiden taiteen lajien vahvuuksia omissa töissään. Abstraktit kuvataiteilijat ja runoilijat ovat tunnettuja luomistaan musiikillisista vastineistaan, kuten rytmistä, harmoniasta tai

melodiasta. Kun taas säveltäjät ovat pyrkineet kirjallisuuden tragedian pariin suureellisissa sankariteemoissaan. Taiteista myös puhutaan toistensa käsittein. Tuttuihin multitaiteellisiin termeihin törmää jatkuvasti, kuten elokuvalliseen proosaan tai sävelmaalailuun. Taiteet ovat kuin luotuja toisiaan tukemaan ja sekoittumaan. Käytän nöyränä ja kunnioittavasti tunnetun elokuvateoreetikon, André Bazinin viisaita lauseita tutkielmani loppukaneettina, vaikkakin se on vain viite tutkimieni teosesimerkkien pariin. Kiteytys on helposti sovellettavissa kuvataiteiden ja arkkitehtuurin vaikutteita käyttäneeseen ekspressionistiseen elokuvaan:

”Maalaustaiteesta tai teoksesta kertovat elokuvat ovat itsekin taideteoksia. Niitä ei pidä suinkaan arvioida vain suhteessa maalaustaiteeseen, jota ne käyttävät hyväkseen, vaan suhteessa maalaustaiteen ja elokuvan risteytymisestä syntyneen uuden esteettisen olion anatomiaan tai pikemminkin histologiaan, kudosoppiin.”⁵⁷

57 Bazin 1990, 121

LÄHDELUETTELO

Kirjallisuus

- Bacon, H. (2005). *Seitsemäs taide: Elokuva ja muut taiteet*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura: [Suomen elokuva-arkisto].
- Bagh, P. v. & Von Bagh, P. (2004). *Elokuvan historia* (3. täyd. p.). Helsingissä: Otava.
- Bagh, P. v. (2009). *Lajien synty: Elokuvan rakkaimmat lajit : esittelyssä 147 genre-elokuvan helmeä*. Helsinki: WSOY.
- Bazin, A. & Bagh, P. v. (1990). *Elokuvan lajit*. Helsinki: Love kirjat.
- Bergfelder, T., Harris, S. & Street, S. (2007). *Film architecture and the transnational imagination: Set design in 1930s European cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bondanella, P. & Anttila, E. (1993). *Italialainen elokuva neorealismista nykypäivään*. Helsinki: Painatuskeskus.
- Eisner, L. H. (2008). *The haunted screen: Expressionism in the German cinema and the influence of Max Reinhardt* (2. paperback ed.). Berkeley: University of California Press.
- Hanssen, B. (1998). *Walter Benjamin's other history: Of stones, animals, human beings, and angels*. Berkeley, Calif.: University of California Press.
- Hautamäki, I. (2003). *Avantgarden alkuperä: Modernin estetiikka Baudelairesta Warholiin*. Helsinki: Gaudeamus.
- Juntunen, M. (1997). *Elävän kuvan sanasto: Elokuva- televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet*. Helsinki: Edita.
- Kaes, A. (2009). *Shell shock cinema: Weimar culture and the wounds of war*. New Jersey: Princeton University Press.
- Lehtinen, J. (2013). *Animaation historia*. [Helsinki]: Finn Lectura.
- Lintinen, J. (1989). *Modernin ulottuvuuksia: Fragmentteja modernista ja postmodernista*. Helsingissä [Hki]: Taide.
- Marx, K., Engels, F., Koivisto, J., Mäki, M., Uusitupa, T. & Hobsbawm, E. J. (1998). *Kommunistinen manifesti*. Tampere: Vastapaino.
- Pallasmaa, J. & Wynne-Ellis, M. (2001). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Helsinki: Building Information.
- Poggioli, R. & Fitzgerald, G. (1968). *The theory of the avant-garde*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Rodley, C. & Lehtinen, L. (2007). *Lynch on Lynch* (3. täyd. p.). Helsinki: Like.
- Saarikangas, K. (1998). *Kuvasta tilaan: Taidehistoria tänään*. Tampere: Vastapaino.
- Seppä, A. (2012). *Kuvien tulkinta: Menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle*. [Helsinki]: Gaudeamus.

Sundman, M. (1996). *Elokuva ja arkkitehtuuri*. [Helsinki]: [Rakennustaiteen seura].

Vidler, A. (2001) *Warped space: Art, architecture, and anxiety in modern culture*. (1. paperback ed.). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Kuvat (internet)

Kansikuva. Kuvaaja tuntematon, Fan with a movie jammer -sivusto. Robert Wiene: Das Cabinet des dr. Caligari: <https://fanwithamoviejammer.wordpress.com/2013/04/28/235-tie-the-cabinet-of-dr-caligari-1920-dir-robert-weine/>

Kuva 1. Archaeology Newsroom, Archaeology.wiki -sivusto. Chauvet cave, France: <http://www.archaeology.wiki/blog/2012/06/05/stone-age-art-gets-animated/>

Kuva 2. Dave Lancaster, Cinemas online -sivusto. Robert Wiene: Das Cabinet des dr. Caligari: <http://www.cinemas-online.co.uk/features/the-cabinet-of-dr-caligari-a128785.html>

Kuva 3. Ludwig Meidner-Archiv, Jüdisches Museum der Stadt Frankfurt am Main, Museo Thyssen -sivusto. Ludwig Meidner: Villa Kochmann, Dresden, 97.2 x 78 cm, Inv. nro: 671 (1980.28). <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/meidner-ludwig/corner-house-villa-kochmann-dresden>

Kuva 4. Archives du 7e Art/UFA – Image Courtesy Photo12.com, Internet movie database -sivusto. Fritz Lang: Metropolis: <http://www.imdb.com/title/tt0017136/mediaviewer/rm402454528>

Kuva 5. Thomas Walther Collection. Gift of Thomas Walther. © 2015 Paul Citroen/Artist Rights Society (ARS), New York/Pictoright, Amsterdam., Museum of modern art -sivusto. Paul Citroen: Metropolis (Weltstadt – meine geburtstadt). 20.3 x 15.3 cm, Inv. nro: 1651.2001:

<https://www.moma.org/interactives/objectphoto/objects/83984.html> & Rory Scott, Archdaily

-sivusto. Fritz Lang: Metropolis (1920): <https://www.archdaily.com/475575/the-best-future-cities-presented-on-film>

Internet lähteet

Alarcó, Paloma teoskuvaus, Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. Ludwig Meidner: Villa Kochmann, Dresden: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/meidner-ludwig/corner-house-villa-kochmann-dresden>

Triviatietao Metropolis -elokuvasta, IMDb.com Inc.: http://www.imdb.com/title/tt0017136/trivia?ref_=tt_trv_trv

Tutkimuskohteena olleet elokuvat

Meinert, R & Pommer, E (tuottajat) & Wiene, R (ohjaaja) (1920) Das Cabinet des Dr. Caligari. Weimarin tasavalta: Decla-Bioscop AG.

Pommer, E (tuottaja) & Lang, F (ohjaaja) (1927) Metropolis. Weimarin tasavalta: Universum Film (UFA)