

Teknillinen korkeakoulu
Arkkitehtiosasto
Arkkitehtuurin tutkinto-ohjelma

ÄLYN JA TUNTEEN TILAT

Arkkitehtuuri Andrei Tarkovskin elokuvassa *Stalker*

Kandidaatintyö

9.5.2008

Ville Ylönen

Tekijä: Ville Ylönen

Työn nimi: Älyn ja tunteen tilat - Arkkitehtuuri Andrei Tarkovskin elokuvassa *Stalker*

Päiväys: 9.5.2008

Sivumäärä: 15+3

Vastuuopettaja: Prof. Trevor Harris

Ohjaaja: Prof. Trevor Harris

Tutkielmassa analysoidaan elokuvataiteen ja arkkitehtuurin suhdetta toisiinsa tavoissa, joilla ne synnyttävät tilakokemuksia. Tarkastelussa käytetään apuna jakoa spatiaalisiin ja temporaalisiin taiteisiin. Tutkimalla näiden taiteiden välisiä vuorovaikutussuhteita voidaan ymmärtää yksittäisen taidemuodon ilmaisullisia vahvuuksia ja heikkouksia, sekä löytää taiteiden limittyviä ja toisiaan tukevia alueita.

Tarkasteltavana on erityisesti Andrei Tarkovskin elokuva *Stalker* (1979). Siitä analysoitavina ovat elokuvateoreetikko David Bordwellin tekemän jaon mukaisesti: elokuvan otosten sisäinen tila, leikkauksen muodostama tila ja teoksen äänitila. Lisäksi käsittelyssä on teoksessa tärkeäksi teemaksi nouseva henkilöiden suhde heitä ympäröivään tilaan.

Analyysiin tukeutuen on tarkoituksena selvittää sitä prosessia, jonka kautta Tarkovskin luomat tilat sekä tapa suhteuttaa ihminen niihin herättävät katsojassa tunteita ja ajatuskulkuja. Elokuvan luomissa tilakokemuksissa yhdistyvät vahvasti sekä tunne että äly. *Stalker* onkin omiaan stimuloimaan elämyksellistä suhtautumista ympäristöön, ja voi näin toimia voimakkaana arkkitehtuuriajattelua kehittävänä työkaluna.

Avainsanat: arkkitehtuuri, elokuva, tila, aika, metafysiikka, Andrei Tarkovski, *Stalker*

Kieli: Suomi

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	TEOKSEN KOKEMINEN	3
2.1	Spatiaaliset ja temporaaliset taiteet	3
2.2	Elokuva ja arkkitehtuuri	5
3	STALKER – ÄLYN JA TUNTEEN TILAT	8
3.1	Tilavaikutelman synty	8
3.2	Ihmisen suhde ympäristöönsä	10
4	PÄÄTELMÄT	13
	LÄHTEET	14
	LIITE 1: Kuvaesimerkit	17

Taiteen eri lajeissa käytetään usein yhteisiä tai keskenään samankaltaisia ilmaisukeinoja, joita käyttäen taiteilija rakentaa teoksensa ja pyrkii tavoitteeseensa. Esimerkiksi kuvataiteen kollaasitekniikalle on muissa taiteissa kehittynyt laaja määrä sisartekniikoita, kuten assemblaasi, montaasi ja fotomontaasi. Tällaiset rinnastettavat ilmaisukeinot ovat seurausta taiteiden limittymisestä, eli niiden yhteydestä toisiinsa tavassa, jolla taiteilijat pyrkivät ilmaisemaan ajatuksiaan. Tiettyjen teoksensa osien, esimerkiksi ajan, jäsentämiseksi taiteilijat ovat usein tähyilleet oman taiteenalan ulkopuolelle uusia ilmaisukeinoja löytääkseen. Tutkimalla taiteiden välisiä vuorovaikutussuhteita voidaan ymmärtää yksittäisen taidemuodon ilmaisullisia vahvuuksia ja heikkouksia, sekä löytää taiteiden limittyviä ja toisiaan rikastuttavia alueita. Kuten professori Henry Bacon teoksessaan *Seitsemäs taide* (2005) toteaa:

” – – toiset taiteet tarjoavat kullekin taiteelle rikkaan metaforiikan, joka luomiensa assosiaatioiden ja mielikuvien kautta rikastaa elämyksellisiä ulottuvuuksia sekä luomis- että vastaanottovaiheessa. Ja ennen kaikkea ne tarjoavat sanastoa, jonka avulla voidaan puhua jostakin taiteesta toisin kuin sen omin kulunein teknisin termein, hieman poikkeavasta ja ehkä yllättävästäkin näkökulmasta” (Bacon 2005, 13)

Arkkitehti luo teoksensa jäsentämällä tilaa. Rakennetun ympäristön kokeminen taas tapahtuu liikkumalla tilassa ja ajassa. Elokuvan tilakokemus rakentuu pitkälti näiden samojen tekijöiden varaan. Elokuvatutkimuksen piirissä on tutkittu paljon tapoja, joilla elokuvissa jäsennetään tilaa ja aikaa – mutta voisiko elokuvataiteesta löytyä ilmaisukeinoja sovellettavaksi rakennustaiteeseen? 60–70-luvuilla arkkitehtuuriopetuksessa maailmalla herättiin tutkimaan elokuvan mahdollisuuksia arkkitehtuuria elävöittävänä taiteena. Elokuvataiteella voi nuorempana – vain satavuotiaana – taiteenlajina olla tarjottavanaan virkistäviä näkemyksiä tilaan ja sen kokemiseen.

Mielenkiinnon kohteena tässä tutkielmassa on venäläisen elokuvaohjaaja Andrei Tarkovskin *Stalker* (1979). Tässä taiteen ja elämän metafysiikkaa pohtivassa runollisessa elokuvassa on paljon tilalliseen kokemiseen liittyviä elementtejä. Ohjaaja yhdistää elokuvassaan musiikin, äänimaailman ja pohdiskelevan dialogin vahvaan visuaaliseen tilakokemukseen. *Stalker* toimii hyvänä alustana tutkimukselle elokuvan ja arkkitehtuurin vuorovaikutuksesta ja voimallisena työkaluna pyrkimyksessä kohti ajatuksia ja tunteita herättävää tilallista ilmaisua.

Tutkielma keskittyy tarkastelemaan arkkitehtuurin ja elokuvan suhdetta toisiinsa taiteina, sekä pyrkii löytämään niiden välisestä vuorovaikutuksesta hedelmällistä kasvualustaa arkkitehtuurin ilmaisukeinojen kehittämiseen. Tavoitteena ei ole analysoida arkkitehtuurin esittämistä elokuvassa, vaan etsiä elokuvallista tilailmaisua apuna käyttäen työkaluja ja ajatuksia

arkkitehtuurin alueella käytettäväksi. Keskenään yhtä tärkeissä rooleissa tässä tutkielmassa ovat elokuvallisen tilan ja arkkitehtuurin välisen vuorovaikutuksen teoreettisen taustan tarkastelu, sekä tämän teorian soveltaminen yksittäisen elokuvan analyysiin. Yksittäisessä teoksessa on aina teorioita pakenevia elementtejä, joita tarkastelemalla voidaan alkaa muodostaa seuraavaa, kattavampaa teoriaa. Tavoitteena ei ole analysoida *Stalkeria* kohtausta kohtaaukselta, vaan poimia esiin esimerkein niitä tilakokemuksen syntyyn vaikuttavia tekijöitä, joita Tarkovski käyttää elokuvallisessa tilailmaisussaan.

Tämä luku käsittelee toisiinsa kytkeytyviä arkkitehtuurin ja elokuvan taiteellisia ominaispiirteitä. Vaikka kyseiset taiteet voivat ensikuulemalta tuntua varsin etäisiltä toisilleen, on niiden väliltä mahdollista löytää hyvinkin laajalti limittyvä kosketuspinta. Tarkastelu alkaa taiteiden perustasolla, jolla useimmista taiteista löytyy toisiinsa liittyviä piirteitä. Tämän jälkeen huomio kiinnittyy tiukemmin rajattuihin alueisiin, jotka liittävät nimenomaan arkkitehtuurin ja elokuvan toisiinsa, sekä auttavat näiden kahden taiteen vuorovaikutuksen kytkemisessä Tarkovskin elokuvaan *Stalker*.

2.1 SPATIAALISET JA TEMPORAALISET TAITEET

Pohtiessa elokuvan ja arkkitehtuurin keskinäistä vuorovaikutusta on tärkeää ensin suhteuttaa kyseiset taiteet toisiinsa niiden tarjoamien ilmaisukeinojen perusteella. Ilmaisukeinoista riippuen taiteita koetaan eri tavoilla, jolloin jokaiselle taiteelle muodostuu erityinen ominaislaadunsa. Eräs tunnetuimpia tätä ajatusta käsitelleistä kirjoituksista on Gotthold Ephraim Lessingin *Laokoon: oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, joka on peräisin vuodelta 1766 – tosin tästä erosta taiteiden välillä on keskusteltu jo paljon sitä ennenkin. Lessingin edustaman ajattelutavan mukaan taiteet voidaan jakaa niiden ominaislaadun perusteella spatiaalisiin (tilallisesti koettaviin) ja temporaalisiin (ajallisesti eteneviin).

Spatiaalisen taiteen kokeminen ei ole ennalta määriteltä, vaan kokija voi tutustua siihen omaan tahtiinsa ja omien valintojensa kautta. Esimerkiksi maalaukseen voi alkaa syventyä mistä tahansa, ja katsoja voi aina palata takaisin haluamaansa kohtaan tarkempaa tutkiskelua varten. Temporaalinen taideteos sitä vastoin rajautuu tietyn ajanjakson sisään, jonka aikana kokijalle syötetään teoksen sisältö halutulla tavalla. Teoksen kokeminen on siis ennalta suunniteltu prosessi, ja temporaalisen taiteen voidaan tällä tasolla ajatella manipuloivan taidekokemusta spatiaalista taidetta enemmän.

David Bordwell on käsitellyt teoksessaan *Narration in the Fiction Film (1985)* kattavasti elokuvallisen tilan ja ajan ilmaisun problematiikkaa, ja hänen esittämiensä teorioiden avulla on mahdollista analysoida yksityiskohtaisesti näitä elokuvan ulottuvuuksia. Elokuva ja arkkitehtuuria yhdessä tarkastellessa on kuitenkin tarpeen rajata käytettävät työkalut alueille, jotka ovat molemmille taiteille yhteisiä, sekä kytkeä ne arkkitehturin näkökulmasta tapahtuvaan elokuvallisen tilan tarkasteluun. Elokuvan ajan käsittelyyn ei tästä syystä liene tarvetta syventyä tämän tutkielman puitteissa kovinkaan tarkasti, mutta on hyvä tiedostaa joitakin seikkoja jotka siinä kytkeytyvät tiiviisti myös tilalliseen kokemiseen ja sitä kautta arkkitehtuuriin.

Elokuva esitetään ajallisessa jatkumossa ja suunnitellaan siten, että yleisön odotetaan seuraavan sitä alusta loppuun. Sillä on siis ennalta määritelty ajallinen struktuuri, jonka mukaan kokeminen tapahtuu. Elokuva voidaan tätä kautta luokitella kuuluvaksi temporaalisiin taiteisiin. Elokuvan ajallisessa kokemisessa voidaan erottaa teoksen ulkoinen aika sekä teoksen sisäinen, *diegeettinen* aika. David Bordwellin (1985, 74) mukaan elokuvan kerronta kontrolloi normaalissa katsomistilanteessa tapahtumien aikajärjestystä, frekvenssiä eli tiheyttä ja kestoa. Ohjaaja siis kuljettaa katsojaa teoksen ajassa haluamallaan tavalla ja intensiteetillä, määritellen leikkaamalla elokuvan sisäisen aikakäsitteen.

”Ricciotto Canudo julkaisi vuonna 1923 *Seitsemännen taiteen manifestin*, jossa hän kehittäli ajatuksia taiteenlajien synnystä. Hän päätyi ylistämään uutta taiteenlajia, jossa kaikki nuo muut – Canudon mukaan arkkitehtuuri, kuvanveisto, maalaustaide, kaiverrus, musiikki ja tanssi – yhdistyvät.” (Bacon 2005, 10) Elokuvataiteessa esiintyykin temporaalisuuden lisäksi vahva joukko spatiaalisia ominaisuuksia. Huolimatta siitä, että esitys heijastetaan kaksiulotteiselle pinnalle, elokuvalla on myös vahva tilallinen rakenne. Canudo siis ajatteli elokuvan yhdistävän tilallisen ilmaisun sekä ajallisen etenemisen muodostaen näin eräänlaisen totaalisen taiteen.

Arkkitehtuurissa katsoja päättää itse katselutilanteen pituuden ja teos koetaan siinä liikkumalla. Ennalta rajattua teoksen sisältöä ei ole, vaan liikkuminen tapahtuu katsojan omaan tahtiin tarkastellen ja pohtien, tilan tarjoamien kulkuväylien ja valintaprosessien kautta. Arkkitehtuurin määritteleminen tiukasti tilalliseksi taiteeksi on kuitenkin ongelmallista, sillä sen kokemiseen liittyy ratkaisevasti myös arkkitehdin suunnittelema tilasarja, jossa tilat kehittyvät ja muodostavat tietyssä järjestyksessä etenevän jatkumon. Arkkitehtuurin tilasarjaan liittyy siis samanlainen ajallinen ulottuvuus kuin elokuvaan: teoksessa on tietty ennalta ohjelmoitu järjestys, joka selvästi ohjaa taidekokemusta – toisin kuin esimerkiksi spatiaalisemmassa veistotaiteessa. Canudon tavoite spatiaalisen ja temporaalisen yhdistämisestä toteutuikin laajalti myös arkkitehtuurissa. Elokuvassa teoksen ajallinen eteneminen korostuu, kun taas arkkitehtuurissa tilallinen kokeminen on dominoivampaa. Tietenkin kaikista taiteenmuodoista voidaan ajatella löytyvän molempia ominaisuuksia, mutta nämä kaksi tuntuvat sijaitsevan keskimmaisina tässä kentässä, arkkitehtuuri spatiaaliseen nojaavana; elokuva ajalliseen kallistuneena.

2.2 ELOKUVA JA ARKKITEHTUURI

Bordwell jakaa elokuvan synnyttämän tilavaikutelman kolmeen osaan: otostila, leikkauksen tila ja äänitila. Otoksen sisällä elokuvan tilallinen vaikutelma säilyy yhtenäisenä, ja kuvattu tila voidaan kokea lähes todellisen kaltaisena, kameran ja näyttelijöiden liikkeiden tuodessa

esiin sen kolmiulotteisuuden. Kameraa kohti suuntautuvalla liikkeellä voidaan luoda tilaan syvyyttä, sivuttaisen suunnan taas korostaessa valkokankaan kaksiulotteisuutta. Myös paikallaan pysyvä kamera voi tuoda esiin kuvapinnan kaksiulotteisuuden, osoittaen selvästi kuvan rajauksen ja sen sisällä tapahtuvan toiminnan välisen jännitteen. Kuvan rajausta myös määrittää pitkälti sen, kuinka vahvasti katsoja kokee elokuvan maailman jatkuvan varsinaisen kuvapinnan ulkopuolelle. Bacon (Bacon 2000, 145) puhuu tässä yhteydessä kuvan tekemisestä itseriittoiseksi, aivan kuin näkyvissä olevan asian lisäksi ei olisi olemassakaan mitään muuta. Elokuvassaan *Piirtäjän sopimus* (1982) Peter Greenaway leikittelee näillä keinoilla luodakseen teokseen maalauksellisen kaksiulotteisuuden tunnun. Elokuvataiteessa tilaa käsitelläänkin siis paradoksaalisesti sekä maalaustaiteen että arkkitehtuurin keinoin. Tällainen kaksi- ja kolmiulotteisuuden välillä liikkuminen ja tilallisen kokemuksen manipulointi on elokuvataiteen ominta tilallista ilmaisua. Elokuvan vahvasta kolmiulotteisuuden illuusiosta kertoo paljon se, että ohjaajan täytyy erikseen nähdä vaivaa saadakseen katsojan mieltämään kuva pintana, joka se oikeasti on.

Myös kameraoptiikalla, esimerkiksi kauko-objektiivin käytöllä, voidaan vääristää tai häivyttää otoksen perspektiiviä. Perspektiivin vaikutelmaa voidaan lisäksi vahvistaa tai muutoin muokata lavasteiden avulla. Niiden käytöstä ehkä ansioituneimmat esimerkit löytyvät saksalaisen ekspressionistisen elokuvan piiristä 1920-luvulta. Robert Wiene vääristää elokuvassaan *Tohtori Caligarin kabinetti* (1920) koko teoksen tilamaailman äärimmäisen kiehtovaksi mielikuvien ja tunnelmien arkkitehtuuriksi, jossa jopa varjot ovat lavasteisiin maalattuja. Keinoja katsojan tilakokemuksen luomiseen otoksen sisällä tuntuu olevan lähes loputtomasti, ja niiden tutkiminen on syytä rajata elokuvakohtaisesti jo senkin vuoksi, että niiden käyttö on hyvin ohjaajakohtaista.

Elokuvassa tilaa voidaan käsitellä myös leikkauksen avulla. Peräkkäisten otosten suhde toisiinsa määrittelee siis ajan lisäksi myös elokuvan tilallista kokemusta. Yksinkertaisimmillaan leikkausta käytetään tiivistämään tilaa: ei ole tarpeen näyttää henkilöiden koko matkaa paikasta toiseen, vaan voidaan näyttää vaikkapa kuva autosta, ja valmistaa näin katsojaa diegeettisessä tilassa tapahtuvaan hyppäykseen. Tällaisten tilallisten siirtymien ennakointiin on elokuvan saralla kehittynyt oma kuvastonsa ja vakiintunut tapa toimia, jolloin katsoja mielessään rakentaa tilojen välisen diegeettisen matkan. Leikkauksella voidaan myös tehokkaasti hämärtää tätä katsojan tottumuksiin perustuvaa tilanhahmotuskykyä, ja saada aikaan ohjaajan päämäärien mukaan esimerkiksi painostava tai klaustrofobinen tunnelma. Näin tapahtuu esimerkiksi Stanley Kubrickin elokuvassa *Hohto* (1980), jossa katsojaa ei päästetä koskaan perille Overlook-hotellin tilallisesta jäsentymisestä.

Kolmas elokuvan tilallinen elementti on ääni. Bacon (Bacon 2005, 229) käyttää äänitilan havainnollistamiseen erästä kohtausta Jacques Tatin elokuvassa *Playtime* (1967). Siinä päähenkilö odottelee kaikuisassa virastotalossa virkamiestä saapuvaksi paikalle. Hän kuulee askelten äänet ja nousee ylös, mutta vahtimestari viittaa odottamaan. Kamera näyttää kuinka

käytävällä alkaa vähitellen erotta lähestyvä ihmishahmo. Vasta pitkällisen odottelun jälkeen tulija saapuu perille. Kohtauksessa tulee hyvin esille äänen merkitys elokuvallista tilaa muodostavana tekijänä. Myös reaalisessa tilassa ollessaan ihminen hahmottaa sen mittasuhteita ja näkökenttensä ulkopuolelle rajautuvia osia kuuloaistimuksiensa pohjalta. Tila voi siis jatkua kuvan ulkopuolelle, mutta rajautua silti selkeäksi kokonaisuudeksi. Äänitila voi antaa myös vaikutelman tilan jatkumisesta jopa havaintokyvyn ulkopuolelle saakka. Esimerkiksi loitto-nevat tai lähestyvät äänet ja niiden yhdistelmät, vaikkapa kadun vilinässä, tuovat vahvasti esiin tilan jatkuvuuden ja äänilähteiden sijainnit katselupisteen läheisyydestä aina kuulokyvyn rajoille saakka. Äänimaailmassa voidaan myös tarkoituksellisesti korostaa tai häivyttää haluttuja elementtejä ja näin muokata tilan kokemista. ”Äänet ovat usein keskeinen osa Tatin koomista arkkitehtuuria. Tuomalla esiin äänten materiaalsen karkeuden – vaikkapa askelten äänen soralla – Tati usein korostaa henkilöidensä kyvyttömyyttä olla luontevassa suhteessa luomiinsa tiloihin.” (Bacon 2005, 229)

Kuten ajan, myös tilan suhteen voidaan erottaa diegeettinen, tarinan henkilöiden kokema tila, sekä tarinan ulkoinen, vain katsojalle ilmenevä tila. Usein nämä kaksi tilallista kokemusta esiintyvät yhtäaikaan. Selkeimmin nämä tilat erottuvat toisistaan kameran seurattessa tapahtumia erikoisesta kuvakulmasta. Paitsi että katsoja voi nähdä tarinan henkilöt mahdottomista kuvakulmista, tilaan voi myös assosioitua asioita, joita hän ei kyseisessä tilassa oikeasti olleessaan tulisi miettineeksikään. Elokuvan henkilöt itse eivät silti välttämättä koe tilaa mitenkään erityisenä. Useissa kauhuelokuviissa arkisetkin tilat saattavat saada pahaenteisen ja sananmukaisesti vääristyneen ulkomuodon kameran sijoittumisen vuoksi. Tarinan henkilöt saattavat myös liikkua täysin normaalisti arkisissa askareissaan heille jokapäiväisessä tilassa, kun katsoja kuvaustyylin tai leikkauksen korostamana voi aistia tilan henkivän elokuvan yleisempiä tunnelmia ja teemoja. Näin tapahtuu esimerkiksi Tatin *Playtimessa*, jossa modernin kaupungin elämäntapaa ja sääntöjä arkipäivässään noudattavat ihmiset kokevat elävänsä täysin normaalissa kaupunkitilassa. He eivät voisi tulla ajatelleeksikaan, että katsojan silmissä koko kaupunki alkaa vaikuttaa huvittavalta modernismin parodialta.

Ohjaaja muodostaa erillisistä otoksista kohtauksia ja järjestää ne niin, että muodostuu yhtenäisen teos. Toisaalta, vasta yhteydessä suurempaan kokonaisuuteen – elokuvan koko materiaaliin – yksittäinen otos tai kohtaus saa merkityksensä. Määrittämällä otosten välistä tilallista ja ajallista suhdetta voi ohjaaja muodostaa näiden erilaisia yhdistelmiä. Erilaiset jäsentelytavat taas suhteuttavat katsojan eri tavalla elokuvan aineksiin. Näin ohjaaja pystyy teoksen rakenteen avulla kohdistamaan katsojan huomion haluamaansa suuntaan, esimerkiksi tarinaan tai tapahtumapaikkoihin. Aina kun filmiä leikataan täytyy katsojan suhteuttaa ajallinen ja tilallinen eteneminen toisiinsa ja muodostaa hypoteesi siitä, mitä otosten välissä on tapahtunut. Valtavirtaelokuvassa tila- ja aikakäsite on yleensä varsin lineaarinen ja otokset kytkeytyvät toisiinsa noudattamalla vakiintuneita käytäntöjä, jotta katsoja voisi helposti keskittyä tarinan seuraamiseen. Epälineaarista etenemistä tilassa ja ajassa taas käytetään taide-elokuvassa ja avant gardessa usein katsojan huomion kiinnittämiseksi taiteilijan haluamiin kysymyksiin.

On arvioitu, että katsojien kyky vastaanottaa ja jäsentää kuvien ja äänien virtaa on kasvanut 1900-luvun mittaan audiovisuaalisen kulttuurin kehittymisen myötä (Bacon 2000, 121). Kompleksisenkin tila-aikajatkumon hahmottaminen olisi siis tätä kautta helpottunut, mutta toisaalta ohjaajat ovat etsineet aina vain uusia keinoja sen manipuloinniseksi. Esimerkkeinä ajan ja sisällön äärimmäisestä pirstaloimisesta ja kollaasinomaisesta yhdistelystä toimivat useat Jean-Luc Godardin elokuvat. Niissä tarinan tila, aika, informaatio, musiikki ja äänet saattavat törmätä toisiinsa hyvin odottamattomilla tavoilla. Näin muodostuva assosiaatioiden sikermä virittää katsojan mielen vastaanottavaiseksi ja herkistää sen analysoimaan myös elokuvan ja todellisuuden suhdetta ja inhimillisen olemisen kysymyksiä. Tällaisen ajatuksia herättävän tila-aikakokemuksen rakentamisesta on pitkälti kyse myös seuraavaksi tarkasteltavassa Andrei Tarkovskin *Stalkerissa*.

Stalker pohjautuu neuvostoliittolaisten tieteiskirjailijoiden Arkadi ja Boris Strugatskin teokseen *Stalker: Huviretki tienpientarelle* (1972). Kirjassa jokin tuntematon voima – ilmeisesti avaruudesta – on jättänyt Kanadalaiseen Marmontin kaupunkiin alueen, jolta löytyy paljon erikoislaatuista objekteja. Vyöhykkeeksi kutsuttu alue on hyvin vaarallinen ja tarkasti vartioitu. Stalkerit – omin luvun aluetta ryöväävät henkilöt – uhmaavat painovoimakeskittymiä ja muita ansoja rikastuakseen Vyöhykkeeltä tuomillaan ihmeillä.

Tarkovskin tulkinta kirjasta nostaa katsojan mielessä esiin kysymyksiä taiteen ja elämän perimmäisistä päämääristä. Päähenkilöt – Stalker, Professori ja Kirjailija – kulkevat Tarkovskin luomassa maailmassa kohti henkilökohtaisia innoituksen lähteitään. He etsivät salaperäistä huonetta, jossa kaikki toiveet voivat toteutua. Esiin nousee myös kysymyksiä vallan tuomasta vastuusta ja siitä, mitä ihminen syvimmällä alitajunnassaan haluaa. Ohjaajan käyttäminä keinoina elokuvassa toimivat musiikin, äänimaailman ja pohdiskelevan dialogin yhdisteleminen runollisen visuaaliseen ihmisen ja ympäristön kohtaamiseen.

Analysoin tässä luvussa *Stalkeria* edellisen luvun antamien työkalujen avulla. Ensin käsitellyssä ovat otosten, leikkauksen sekä äänien synnyttämät tilavaikutelmat, jonka jälkeen keskityn tämän tilan ja elokuvan henkilöiden väliseen suhteeseen. Tarkoituksena ei ole käydä koko elokuvaa läpi kronologisesti kohtaus kohtaukselta, vaan poimia tarkasteltaviksi elokuvan tilallisen ilmaisuuden keinoja. Tutkittavina ovat siis Tarkovskin menetelmät ladata luomiinsa elokuvallisiin tiloihin niitä aineksia, jotka synnyttävät elokuvan pohdiskelevan tunnelman. Samalla tarkentuu kuva arkkitehtuurin ja elokuvan suhteesta, sekä nousee esiin mahdollisuuksia niiden väliseen vuorovaikutukseen.

3.1 TILAVAIKUTELMAN SYNTY

Stalker jakautuu selkeästi kolmeen osaan. Alku ja loppu ovat mustavalkoisia, Vyöhykettä ympäröivässä ulkomaailmassa tapahtuvia näytöksiä. Vyöhykkeelle sijoittuva keskimäinen jakso on värillinen. Jaksojen välillä on eroja siinä, millaisena katsoja kokee elokuvan tilat. Alkujakson tapahtumapaikat ovat tunnelmiltaan arkisempia ja todentuntuisia, niissä on aistittavissa eräänlaista nostalgian tuntua, joka on Tarkovskin tuotannossa yksi vahvimpia teemoja. Vähitellen katsojaa johdatellaan tilassa sekä fyysisesti että henkisesti kohti Vyöhykettä. Vyöhykkeelle saavuttaessa tilan kokeminen muuttuu intensiivisemmäksi: katsoja on alkujakson ajan ikään kuin tarkkaillut tilaa kauempaa, ja nyt hänet imaistaan siihen sisään. Suhde tilaan muuttuu dokumentaarisesta elämykselliseksi. Lopussa etäännyttään taas tarkkai-

levampaan suuntaan, ja katsoja päästetään liukumaan takaisin omaan todellisuuteensa.

Tarkovskin tilat ovat pinnoiltaan ajan saatossa kuluneita ja röpelöisiä. Ne sijaitsevat raunioissa ja teollisuusmiljöissä. Usein tiloissa on läsnä vettä erilaisina kiehtovasti abstrahoivina elementteinä. Kamera katsoo yleensä tapahtumia niin, että tila rajautuu arkkitehtuurille ominaisilla objekteilla, kuten seinillä, oviaukoilla tai maastonmuodoilla. Tätä kolmiulotteiseksi koettua tilaa ei rajata kuvan reunojen avulla tiukoiksi kompositioiksi, mikä on yleistä arkkitehtuurivalokuvauksen puolella. Sen sijaan tila muodostuu luonnolliseen kokemiseen yhdistettävien keinoin: konkreettisiin pintoihin rajautuvana, tai viimeistään kuvan ulkopuolella äänimaailman avulla hahmottuen.

Tilan rajautuminen elokuvassa on siis sinänsä hyvin fyysistä, mutta siihen yhdistyy erottamattomana osana myös tilakokemuksen metafyyminen puoli. Usein raja diegeettisen ja ei-diegeettisen tilan välillä hämärtyy, ja katsoja ei voi olla varma kuuluvatko hänen kokemansa tilan ominaisuudet myös päähenkilöiden kokemuspiiriin. Tämä korostaa Vyöhykkeen erikoislaatuista ja tarinan henkilöiden pohdiskelua; ikäänkuin he kokisivat myös osan tuota ei-diegeettistä tilaa omien mielenliikkeidensä kautta. Toisaalta juuri heidän pohdiskelunsa on ratkaisevassa osassa katsojan tilakokemuksen syntymisen kannalta. Eräässä kohtauksessa päähenkilöt etenevät pimeässä putkimaisessa tilassa, ilmeisesti sadevesiviemärissä, kohti lihamyllyksi kutsuttua ansaa [kuvat 1–3, liite 1]. Henkilöiden ympärillä kaareutuvat betoniset seinät, joita yläpuolisista aukoista virtaava valo siellä täällä valaisee. Ollaan siis fyysisessä mielessä tiukasti rajatussa tilassa. Valon ja varjon välille kehittyy kuitenkin vahva jännite: ikään kuin valo rajaisi henkilöiden ympärille tutun ja turvallisen maailman, jonka ulkopuolella tuntemattoman tilan valtava paine puristaa seinä. Seinät siis rajaavat tilan, jossa henkilöt oleskelevat, mutta samalla kovertavat muotonsa toiseen, niiden ulkopuoliseen tuntemattomaan tilaan. Tämän *tilanegatiivin* läsnäolo korostuu entisestään seuraavassa kohtauksessa, jossa Kirjailija istuutuu maassa ammottavan aukon ääreen potemaan ahdistustaan: kuilu tuntuu yhdistävän nuo kaksi tilaa, sitä kautta voisi sukeltaa inhimillisestä kokemusmaailmasta sitä rajaavien pintojen tuolle puolen.

Edellä kuvatussa kohtauksessa on tilakokemuksen kannalta ensiarvoisen tärkeä elementti myös siihen liittyvä äänimaailma. Tunnelin pituudesta kertovat vähintään yhtä paljon sen seinissä kimpoilevat kaiut, kuin sen varjoihin katoavat ääriviivat. Suuressa osassa elokuvan kohtauksia on taustaaäninä kuultavissa myös eri voimakkuuksista vesipisaroiden tipahtelua. Vesielementti kytkeytyy näin tilaan vaikei olisi näkyvilläkään. Äänet muodostavatkin vahvan osan *Stalkerin* tiloista. Äänitilaa ja sen muodostumista käsitellessä on syytä huomioda, että elokuvan ääniraita on tehty jälkiäänityksenä. Tarkovskilla on siis ollut täydellinen vapaus äänen synnyttämien tilavaikutelmien luomisessa. Säveltäjä Eduard Artemjev yhdistelee teoksen äänimaailmassa elektronisesti tuotettuja ja aitoja ääniä, jotka sulautuvat toisiinsa lähes huomaamattomasti. Stefan Smithin (Smith 2007, 44) mukaan teoksen äänissä on myös lähes mahdotonta tehdä eroa diegeettisten ja ei-diegeettisten äänien tai musiikin välillä. Esi-

merkiksi elokuvan alkukohtauksessa hiljaisen huoneen ulkopuolelta kuuluu voimistuva ääni, jonka kuulija tulkitsee tarinan maailmaan kuuluvaksi junaksi. Ohikiitävän äänen rinnalla alkaa yht'äkkiä soida Beethovenin 9. sinfonia, joka sitten vaimenee junan äänen mukana. Äänien alkuperä kyseenalaistuu, ja tällainen diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen rajamailla liikkuminen tuo tilakokemuksiin häilyvää unenomaisuutta. Friedrich von Schellingin kuuluisan ajatuksen mukaan arkkitehtuuri on jähmettynyttä musiikkia. Tarkovskin arkkitehtuurista nämä nuotit sulavat tipoittain kuuloaisteja hyväileväksi ambientiksi äänimaailmaksi.

Unen rajamailla liikutaan muutenkin. Vyöhykkeellä tapahtuvissa kohtauksissa näytetään usein ympäristöstä erikoisia yksityiskohtia, joihin voi katsojan mielessä assosioitua diegeettisen maailman ulkopuolisia asioita. Kuvan rajauksella ja verkkaisella kameran liikkeellä Tarkovski kattaa katsojan eteen esineiden ja asioiden moniselitteisiä sommitelmia. Näin ne näyttäytyvät ikään kuin taideteoksina, ja vieraannuttavat itsensä kaikesta arkisesta. Tällaisesta asioiden kollaasinomaisesta yhdistelystä muodostuu tärkeä osa *Stalkerin* tilallista kokemusta. Osassa otoksista tilan kolmiulotteisuus hämärtyy, ja kuvapinta alkaa näyttäytyä kaksiulotteisena abstraktina maalauksena. Kaksi- ja kolmiulotteisuuden välillä leikittely huipentuu pitkässä puron pohjaa kuvaavassa otoksessa [kuvat 4–9]. Katsojan silmien edessä lipuu hiljalleen hiekan alle peittyneitä esineitä ja kuva tuntuu etääntyvän täysin kaksiulotteiseksi abstraktioksi. Kun kuva lopulta nousee ylös vedenalaisesta maailmasta purosessa lepäävää kättä pitkin, katsoja sananmukaisesti herää takaisin kolmiulotteiseen maailmaan: koko otos on ilmeisesti ollut päähenkilön unta, josta hän nyt havahtuu.

3.2 IHMISEN SUHDE YMPÄRISTÖÖNSÄ

”Elokuva projisoi kokemuksellisesti todellisia kuvia elämästä, kun taas arkkitehtuuri kehystää ihmisen olemassaoloa ja tarjoaa horisontin ihmisen olotilan ymmärtämiselle. Molemmat taiteet poetisoivat eksistentiaalista kokemusta.” (Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image*, kansiteksti)

Bacon (Bacon 2000, 69) korostaa, että yksittäisellä elokuvalla voi olla lajityyppiinsä liittyvien vakiintuneiden toimintamallien ja jäsentymistapojen lisäksi myös oma sisäinen normistonsa, joka rakentuu elokuvan itsensä kuluessa. Usein katsojalle annetaan mahdollisuus teoksen alkupuolella ikään kuin tutustua sen rakenteeseen ja omaksua sille ominainen katselustrategia. *Stalkerissa* mustavalkoisesta ulkomaailmasta Vyöhykettä kohti siirryttäessä Tarkovski antaa katsojalle hienovaraista ohjeistusta tulevien tapahtumien tarkkailuun. Rautatietä pitkin tapahtuva siirtyminen valmistaa kohtaamaan vyöhykkeen ja alkaa luoda katsojan mieleen sen tunnelmaa. Kyseisessä kohtauksessa resiinan kyydissä matkaavia päähenkilöitä tutkiskellaan pitkillä otoksilla. Kamera tarkastelee heidän kasvojaan lähikuvana, mikä entisestään koros-

taa otosten pitkää kestoa ja henkilöiden mietiskeleväistä matkantekoa. Näin läheltä kasvoja katsotaan yleensä vain lyhyen aikaa, sillä ilmeet rekisteröityvät avoissa nopeasti, kertoen tarvittavan informaation henkilön tunteista ja mielialasta ilman sen tarkempaa syventymistä. Pitkällä otoksella ohjaaja haluaa siis tarkoituksellisesti johdattaa katsojan tarkkailemaan näitä ihmisiä ja heidän mietiskelevien kasvojensa takana tapahtuvia ajatuskulkuja. Mutta samassa otoksessa kameralla on myös muuta näytettävää: se lipuu välillä henkilöiden ohitse, tarkentuen taustalla liukuvaan teollisuusmaisemaan. Ensin maisema toimii vain liikettä korostavana sumeana taustana, mutta kohta ohi kulkeva metalliromun ja siihen sotkeutuvan kasvillisuuden temmelyskenttä asettuu tarkastelun kohteeksi, kuin vastapainona ihmishahmoille. Kolkkuvilla kiskoilla etenevää matkaa seuratessa voikin aistia, että tärkeässä osassa Vyöhykkeellä vieraillessa tulee olemaan ihminen ja hänen suhteensa ympäröivään tilaan.

Stalkerin ulkomaailmaan sijoittuvissa kohtauksissa korostuu arkisuus ja rähjäntynyt kulu-neisuus, kun taas Vyöhykkeen tilat henkivät rosoisuudestaan huolimatta eräänlaista henke-vyyttä. Tämä tilallisen tunnelman ero syntyy pitkälti tarinan henkilöiden toiminnan kaut-ta: Alku ja loppukohtauksissa näytetään arkisia toimintoja, ja niissä näkyy päähenkilöiden lisäksi muitakin ihmisiä. Vyöhykkeellä sitä vastoin henkilöiden toiminta on normaalista poikkeavaa ja saa omalta osaltaan aikaan sen omalaatuisen tunnelman. Kolmikon edetessä Stalker esimerkiksi viskoo heidän eteensä muttereita, jotka paljastavat reitille mahdollisesti osuvat ansat. Tämä saa myös katsojan suhtautumaan ympäristöön varautuneesti, yllätyksiä odottaen. Henkilöiden toiminta antaa siis katsojalle ohjeita siitä, kuinka suhtautua elokuvan diegeettiseen tilaan. Vaaroja väistellessään päähenkilöt joutuvat kaikki aistinsa äärimmilleen virittäen sulautumaan ympäristöönsä, ja kohtaavat Vyöhykkeen ikään kuin henkilökohtaisel-la tasolla: he kahlaavat läpi sen veden, makaavat sen kosteassa sammalessa ja hivuttautuvat eteenpäin selkä sen rosoisia pintoja raapien [kuvat 10–13]. Tällainen konkreettinen ympäris-tön tunnustelu ja kokeminen muistuttaa suuresti tapaa, jolla ihminen lapsena hahmottaa tilaa. Päähenkilöt suhtautuvat kaikkeen aistimaansa hyvin intensiivisesti – kuin suurena seikkailu-na. Tätä lapsenomaista tilan kokemista korostaa vielä se, että tapahtumat sijoittuvat diegeetti-sessä maailmassa pienelle alueelle. *Stalkerin* mukaan huone on vain muutaman sadan metrin päässä kun he lähtevät kiertoteitse sitä kohti. Tuo mitätön matka kuitenkin tuntuu melkein-pä loputtoman pitkältä, mutta silti aina vain mielenkiintoiselta. Liikkuminen taiteen ja ihmisenä olemisen kysymysten äärellä vaatii *Stalkerissa* ilmeisesti lapsenomaista intoa ja herkkyyttä.

Tarkovskille tyypilliset pitkät otot ja hitaasti liikkuva kamera antavat katsojalle aikaa tilan hahmottamiseen ja sen tunnelmaan syventymiseen. Usein otos alkaa jo paljon ennen kuin ihmiset saapuvat tilaan, ja jatkuu vielä heidän poistumisensa jälkeenkin. Näin katsojalle tar-joutuu mahdollisuus tarkastella tilaa sekä omana itsenäisenä elementtinään että suhteessa ihmiseen. Tässä parivaljakossa ihminen edustaa selvästi väliaikaisuutta ja muutosta. Hänen läsnäolonsa luo tilapäisen kontrastin tilan liikkumattomuudelle ja pysyvyydelle. Ihmiset tu-levat tilaan, elävät ja kokevat siinä, sekä lopulta poistuvat siitä. Vielä hetki heidän poistu-misensa jälkeen voi kuulla äänet, mutta sitten nekin ovat menneet. Tila taas säilyy ihmisestä

huolimatta, vain sen luonne muuttuu pysyvämmäksi. Sillä tuntuu siis olevan tarkoitus myös pelkän inhimillisen kokemuspiirin ulkopuolella. Tilassa eletty elämä tuntuu imeytyneen itse sen struktuuriin. Tuon elämän kaiut, eräänlainen *tilan viisaus*, tuntuu ympäröivän Tarkovskin henkilöitä kaikkialla. Tällaisesta ihmisen ja tilan, tilapäisen ja pysyvän, vuoropuhelusta kumpuavat katsojan mietiskeltäviksi taiteen ja olemassaolon metafysiset peruskysymykset.

Elokuvataiteessa ihmisen ja ympäristön suhdetta on käsitelty varsin laajalti. Bacon nostaa tässä yhteydessä esille kaksi risteävää näkökulmaa: ”Siinä missä Tarkovskin elokuvissa taiteella on keskeinen tehtävä ihmisen yrityksissä luoda uudelleen suhteensa luontoon, [Michelangelo] Antonionilla taide, varsinkin arkkitehtuuri kaikessa modernissa loistossaan, pikemminkin erottaa ihmisen luonnosta ja vieraannuttaa hänet omasta itsestäänkin.” (Bacon 2005, 241) Ihmisen ja tilan välisiä vaikutussuhteita tutkivaa tematiikkaa voi todella löytää useimmista muistakin Tarkovskin myöhemmistä elokuvista. Tärkeänä teemana hänen tuotannossaan esiintyy juuri ihmisen suhde luontoon tai raunioihin. Hänen elokuviensa arkkitehtuuri synnyttää katsojassa sekä tunteita että ajatuskulkuja. Sen tehtävänä ei ole alistua pelkän tunnelman luomiseen tarinan taustalle, vaan se osallistuu elokuvaan ikään kuin eräänä henkilöistä, käyden dialogia yhtenä muiden joukossa. Jokaisella huoneella, käytävällä, rauniolla tai romukasalla tuntuu olevan oma sielunsa.

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut elokuvan ja arkkitehtuurin vuorovaikutusta ja erityisesti sen ilmenemistä Andrei Tarkovskin elokuvassa *Stalker*. Elokuvan ja arkkitehtuurin kokemisesta käsittelevässä luvussa nousi esiin näiden taiteiden läheinen suhde toisiinsa tavassa, jolla aika ja tila yhdessä synnyttävät taidekokemuksen. Kahden taiteen välisessä kosketuspinnassa liikkuminen voi avata aivan uusia näköaloja taiteen parissa toimiville ja sitä tekeville. Opetuksessa arkkitehtuuri ja elokuva on jaoteltu tiukasti omiksi aloikseen sekä eri laitoksiin taiteen ja tekniikan alle, jolloin yhteistyötä voi esiintyä vain nämä rajat rohkeasti ylittävissä projekteissa. Rajanveto näiden taiteiden välille ei kuitenkaan voi olla muuta kuin keinotekoinen, sillä ne liukuvat saumattomasti yhteen ja muuttuvat toinen toisikseen määrittelemättömässä kohdassa tätä välissä olevaa kenttää. Alojen opetuksessa ja yhteistyössä tulisikin hyödyntää nykyistä paremmin tätä häilyvää aluetta – eräänlaista Tarkovskin vyöhykettä – jolta molempien taiteiden suuntiin on tuotavissa arvokasta inspiraatiota.

Stalkeria analysoitaessa esille noussut ihmisen suhde ympäristöönsä on arkkitehtuurissa eräs keskeisimpiä kysymyksiä. Tarkovskin elokuvan elämyksellinen suhtautuminen tilaan voi stimuloida havainnointiamme myös arkisessa ympäristössämme. Tilasuunnittelu perustuu yleensä nimenomaan sille, millä tavoin tila vaikuttaa ihmiseen ja kuinka hän kokee tilan. Tarkovskilla nämä kysymykset tuntuvat usein asettuvan päinvastoin. *Stalkerin* tilojen kohdalla voidaan hyvinkin kysyä: kuinka ihminen vaikuttaa tilaan? Ja vielä pidemmälle mentäessä, kun tilaa ajatellaan elokuvan henkilönä: kuinka tila kokee ihmisen? Tällaisten kysymysten asettamiseksi arkkitehtuurin suuntaan on elokuvalla käytössään vahvat keinot: se voi jäsentää tilaa ja aikaa, luoda haluamansa ihmiset ja äänet sekä törmäyttää nämä kaikki toisiinsa tavalla, jossa kaikilla osatekijöillä on oma tärkeä roolinsa.

Arkkitehdin näkökulmasta *Stalker* on äärimmäisen mielenkiintoinen teos. Sen koskettava ja voimallinen suhtautuminen ihmisen ja tilan väliseen vuorovaikutukseen ei toimi pelkästään tunnetiloja herättävällä tasolla, vaan pistää katsojan myös tutkiskelemaan noiden tunteiden synnyn taustaa ja vaikutuksia ihmisenä olemiseensa. Jos elokuvallinen tilan ja ajan virta voi synnyttää kokijassa näin monimutkaisia ajatuskulkuja, on syytä tutkia mahdollisuuksia samankaltaisten virikkeiden tarjoamiseen myös arkkitehtuurin keinoin. Tällä hetkellä arkkitehtuuri tarjoaa parhaimmillaan sen kokijalle skaalan erilaisia tunnetiloja ja -kuohuja, kun siihen optimaalisessa tilanteessa voisi liittyä myös älyllinen ja ajattelua stimuloiva puolensa. Tällainen taiteen funktio ajatuskulkujen synnyttäjänä ja kysymysten herättäjänä liittyy tiiviisti kysymykseen taiteen ja tieteen välisestä suhteesta. Arkkitehtuurilla on ilmaisumuodostaan – rakennuksista ja niihin liittyvästä teknologiasta – johtuen tiivis yhteys tieteeseen materiaalisella tasolla. Henkisesti tieteestä halutaan usein pysyä kaukana, ja samalla taiteen älyllinen puoli näyttäytyy tunteita herättävän ilmaisun vastavoimana. *Stalkerin* viskomien muttereiden viitoittamalla tiellä arkkitehtuurissa tulisi kuitenkin huomioida taiteen koko kenttä – tunne ja äly – yhdistelmänä, joka herkistää ihmisen ajattelemaan.

LÄHTEET

Painetut lähteet

Bacon, Henry 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki. ISBN 951-746-160-7

Bacon, Henry 2005. *Seitsemäs taide*. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki. ISBN 951-746-514-9

Bordwell, David 1985. *Narration in the Fiction Film*. Methuen & Co., Lontoo. ISBN 0-415-01877-3

Pallasmaa, Juhani 2001. *The Architecture of Image – Existential Space in Cinema*. Rakennustieto Oy, Hämeenlinna. ISBN 951-682-628-8

Smith, Stefan 2007. ”The edge of perception: sound in Tarkovsky’s *Stalker*”. *The Soundtrack* 1/2007. s. 41-52. ISSN: 1751-4193.

Strugatski, Arkadi & Boris 1982 (1972). *Stalker: huviretki tienpientarelle*. WSOY, Porvoo, Helsinki, Juva. ISBN 951-0-11146-5

Kuvamateriaalin tekijänoikeudet

Stalker © 1979 Mosfilm © 1999 RUSCICO.

Tutkimuskohteen tuotantotiedot

Stalker (Сталкер)

Neuvostoliitto/Länsi-Saksa 1979

Ohjaus: Andrei Tarkovski

Käsikirjoitus: Andrei Tarkovski, Arkadi Strugatski, Boris Strugatski

Kuvaus: Alexander Knjazhinski

Päälavastaja: Andrei Tarkovski

Lavastus: R. Safiullin, V. Fabrikov

Puvustus: N. Fomina

Maskeeraus: V. Lvov

Musiikki: Eduard Artemjev

Runot: F. I. Tjuttshev, Arseni Tarkovski

Leikkaus: Ljudmila Feiginova

Tuottaja: Aleksandra Demidova

Rooleissa: Alisa Freindlich, Aleksandr Kaidanovski, Anatoli Solonitsyn, Nikolai Grinko, Natasha Ambramova, F. Yurna, E. Kostin, R. Rendi.

Tuotanto: Mosfilm

Kesto: 163 min.

Muut tutkielmassa mainitut elokuvat

Hohto (The Shining)

USA/Iso-Britannia 1980. Ohjaaja: Stanley Kubrick. Pääosissa: Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd.

Piirtäjän sopimus (The Draughtsman's Contract)

Iso-Britannia 1982. Ohjaaja: Peter Greenaway. Pääosissa: Anthony Higgins, Janet Suzman, Anne-Louise Lambert.

Playtime (Play Time)

Ranska 1967. Ohjaaja: Jacques Tati. Pääosissa: Jacques Tati, Barbara Dennek, Rita Maiden, France Rumilly.

Tohtori Caligarin kabinetti (Das cabinet des Doktor Caligari)

Saksa 1920. Ohjaaja: Robert Wiene. Pääosissa: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Hans Heinrich von Twardowski.

LIITE 1: Kuvaesimerkit



1



2



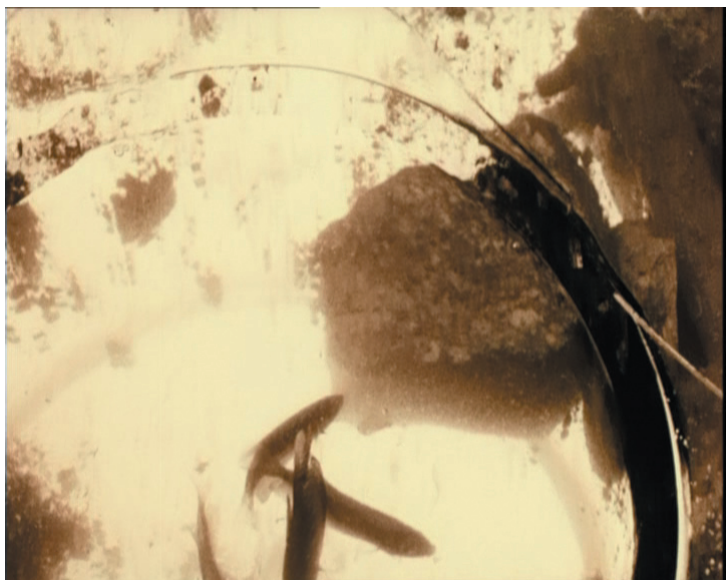
3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

