

WiderScreen.fi 3/2006

22.12.2006

Vampyyri Platonin luolassa

Outi Hakola
FM, tutkija
mediatutkimus
Turun yliopisto

Tulostettavat versiot

- [htm](#)- [pdf](#)[\[takaisin\]](#)

Vampyyri Platonin luolassa

"Our battle, our struggle is to create art. Our weapon is the moving picture. Because we have the moving picture, our paintings will grow and recede, our poetry will be shadows that lengthen and conceal, our light will play across the living faces that laugh and agonize and our music will linger and finally overwhelm, because it will have a context as certain as the grave. We are scientists engaged in the creation of a memory, but our memory will neither blur nor fade." (Shadow of the Vampire)

Yllä oleva lainaus on E. Elias Merhigen ohjaamasta elokuvasta *Shadow of the Vampire* (2000), joka kertoo saksalaisohjaaja F. W. Murnau klassisen mykkäkauhuelokuvan *Nosferatun* (1922) kuvauksista. Kuvitteellinen tarina kommentoi sekä vampyyrielokuvien perinnettä että elokuvan tekemistä ylipäätään. Siinä itseironisesti pohditaan jo 1900-luvun alkupuolella esille nousseita kysymyksiä elokuvasta taiteena, viihteenä ja olomuotona. Merhigen elokuvassa pohditaan taiteen vastuuta, realismia ja tarinan sekä sen visualisoinnin rajoja, mutta nämä normaalisti taide-elokuviissa painotetut teemat sidotaan nyt kauhugenreen ja vampyyrinhahmoon, jotka puolestaan kuuluvat populaarikulttuuriin ja viihteeseen.

Shadow of the Vampire -elokuvassa painottuu ohjaajan ja näyttelijän, ihmisen ja vampyyrin suhde. Näyttelijä Max Schreck kantaa kunnian alkuperäisestä tulkinnasta *Nosferatuna*, jonka vampyyrikuvaa on pidetty realistisena ja pelottavana. Kunnianosoituksena tälle suoritukselle Steven Katzin käsikirjoituksessa vampyyrille annetaan peitenimeksi Max Schreck. *Shadow of the Vampire* -elokuva selittää hirviön autenttista kuvaa alkuperäisessä elokuvassa sillä, että hahmo on todellinen Kreivi Orlock, vampyyri. Tämän seikan tarinan Murnau jättää kertomatta työtovereilleen ja tunnelma elokuvan kuvauksissa muuttuu ahdistavaksi, kun ihmisiä alkaa kadota, sairastella ja kuolla. Vampyyrin muuhun henkilökuntaan kohdistama uhka kiristää hänen ja ohjaajan välejä ja johtaa valtataisteluun siitä, kumpi saa päättää vampyyrin toimista.

Shadow of the Vampire käy mielenkiintoista vuoropuhelua erityisesti Platonin luolavertauksen kanssa. Useimmat Platonin vertaukseen viittaavat elokuvat ovat uudelleen kuvituksia luolasta. Esimerkiksi *Matrix* (1999), *Dark City* (1998) tai *Truman Show* (1998) käsittelevät ihmiselle luotuja illuusioita, jotka ovat muodostuneet kohteilleen todellisuudeksi ja tämän heijastustodellisuuden sormuista.

Sen sijaan *Shadow of the Vampire* ei eksplisiittisesti muodosta platonilaista luolaa, vaan nostaa esille siihen liittyviä kysymyksiä kuvan totuudesta ja kauneudesta, jotka molemmat ovat teemoja, joita harvoin kauhuelokuvaan yhdistetään. Kauneuden sijasta kauhuun on viitattu groteskilla ja rumalla, todellisuuskuvauksen sijaan fantasialla. Niinpä Platonin esille nostamat teemat konkretisoituvat mielenkiintoisesti Merhigen tulkintaan vampyyrihahmosta.

Hahmona vampyyri edustaa kuoleman tuntemattomuutta. Muun muassa Zygmunt Bauman painottaa, että ihmisellä on vaikeuksia käsitellä kuolemaa, josta ei voida saada kokemuksellista tietoa. Ihminen voi vain havainnoida muiden kuolemia, mutta ei voi kuin kuvitella, miltä kuolema lopulta tuntuu. (Bauman 1992, 2-4.) Koska ihmisellä ei ole täydellistä tietoa tai kokemusta kuolemasta, ei sitä voida elokuvissa käsitellä todenmukaisesti.

Siten kuolema on kuviteltu kokemus, jonka syntyyn vaikuttavat tiedot, uskomukset ja muiden kuolemien seuraaminen niin tosielämässä kuin eri medioiden kautta. Elokuvat voivat tarjota vain kuvia kuolemasta, mutta nämä kuvat ovat nykyihmiselle tyypillinen tapa kohdata kuolemaa arkielämässään. Kuten Andrei Demitshev (1999, 124-125) toteaa, tapahtuu kohtaaminen kuoleman kanssa ennen kaikkea symbolin tai ajatuksen tasolla. Samoin Platonin luolavertauksessa ihmiset kohtasivat asioita nimenomaan symbolin tasolla, eivät partikulaarisella tasolla.

Luolavertaus ja elokuvat

Platon kirjoituksista on jälkikäteen löydetty yhtymäkohtia elokuvien filosofiseen pohdiskeluun, aina jonkinikäistä platonilaista elokuvateoriaa myöten. Yksi selvimmistä yhtymäkohdista elokuvien ja Platonin välillä on hänen *Valtio*-dialogissaan esittämä luolavertaus. Vertauksessa hän kertoi nuorukaista, jotka on sidottu paikoilleen luolaan. He näkevät vain luolan seinämälle tulisijan avulla heijastettuja varjoja, joita he luulevat todellisuudeksi. Varjot kuitenkin syntyvät esineistä, joita miehet kantavat edestakaisin tulen edessä ja liittävät niihin ääniä. Nuorukaisten näkemät kuvat ovat vain heijastumia asioiden todellisesta luonteesta.

Platonin luolavertaus on nähty allegoriana elokuvissa käymiselle. Pimeä ympäristö, jossa huomio keskittyy yhteen valaistuun objektiin, valkokankaaseen, on nähty luolaa vastaavana tilana. Elokuvissa esitetään ihmisille todentuntuisia kuvia, joita on mahdollista pitää jopa



Shadow of the Vampire
- © Lions Gate Films

todempana kuin todellisuutta.

Kuva, varjo ja heijastuma ovatkin keskeisiä käsitteitä Platonin luolavertauksessa, mutta nämä samat käsitteet ovat keskeisiä pohdittaessa elokuvaa ilmaisumuotona ja erityisesti pohdittaessa elokuvan estetiikan kysymyksiä. Sekä Ian Jarvie (1987, 50, 63) että Christopher Falzon (2002, 21, 207) painottavat, että verrattaessa Platonin luolavertausta ja elokuvia toisiinsa, on muistettava, että tilanteiden välillä on myös merkittäviä eroja. Platonin luolassa ihmiset olivat pakotettuja katsomaan varjoja ja elokuviin ihmiset tulevat omasta vapaasta tahdostaan. Ihmiset osaavat myös erottaa elokuvan maailman arkimaailmasta. Siten platonilaista luolaa ei tulisi suoraan rinnastaa elokuvamaailmaan, vaan pikemminkin siitä tulisi ottaa opiksi esityksien ideologioita ja maailmoja arvioiva kriittinen ajattelutapa, jota jo Platon vaati luolavertauksen avulla.

Elokuvan ja laajemmin kuvan todenperäisyyden kannalta on Platonin dialogissa mielenkiintoista hänen käyttämänsä kreikankielinen sana eidolon, jonka taustaa tarkentaa eidos - ruumiillinen ilmiasu tai fyysinen muoto. Esimerkiksi miehen eidos on sitä, miltä mies näyttää. (Grube 1970, 9.) Puolestaan eidolon voidaan yksinkertaisesti määritellä kuvaksi, mutta terminä se viittaa moneen suuntaan. Cornford (1935, 209, 212) määrittelee sen joksikin, joka ei ole kokonaan totta, mutta on silti jollain asteella olemassa. Se on kuva, joka on vähemmän todellinen kuin se, mitä se kuvaa. Paitsi, että eidolon liittyy kuvan ja ei-olemassa olevaan, se liittyy myös kuolemaan. Eidolon on myös termi ihmisen astraalille, varjomaiselle kaksoisolennolle. Tässä merkityksessään se on ihmisen kuoleman jälkeinen varjo tai henki, joka voi näyttäytyä omaisille myös konkreettisena hahmona.

Eidolonin käsittäminen sekä kuvaksi että kuoleman jälkeiseksi ihmisen astraalihahmoksi yhdistyy ei-olemassa olevan ajatukseen. Kuoleman jälkeistä olotilaa ei voida faktuaalisesti kuvata, mutta sitä voidaan kuvitella. Elokuviissa esitettävät kuvat ovat olemassa olevia, mutta asiat, joita ne esittävät eivät ole konkreettisesti, vaan temaattisesti olemassa olevia. Samalla tavoin Ian Jarvie (1987, 51-57) painottaa, että elokuvat ovat osa todellisuuttamme sen kautta, etteivät valkokankaan heijastukset ole sellaisenaan todellisia, mutta niiden herättämät ajatukset ovat. Eidolon-termi ja Platonin luolavertaus herättävät pohtimaan totuuden ja sen käsittelemisen ongelmallisuutta. Mielenkiintoisesti samaan ongelmaan tarttuu *Shadow of the Vampire* -elokuva, joka käsittelee saman aikaan kuoleman jälkeisyyttä edustavaa hahmoa, vampyyriä, että kuvan ja sen olemassa olevuuden merkitystä elokuvalle.

Vampyyrin varjo

Shadow of the Vampire on kunnianosoitus Murnaun alkuperäisversiolle, jota pidetään yhä edelleen tärkeänä vampyyrikuvauksena. Samalla elokuva on postmoderni uudelleen tulkinta *Nosferatu*-elokuvasta, elokuvan tekemisestä ja kauhugenrestä. Platonin luolavertauksen tavoin tässä elokuvassa varjot ovat keskeisessä roolissa, mistä jo elokuvan nimi antaa viitteen. Varjosta, heijastumisesta ja kuvasta kasvaakin merkittävä ongelmanasettelu koko elokuvalla. Kokonaisuudesta voidaan erottaa erilaisia tapoja käsitellä vampyyrin varjoa.

Ensinnäkin vampyyrin läsnäolo varjostaa uhkaavasti muita. Vampyyri ei voi elää auringonpaisteessa, vaan pimeydessä ja varjossa. Pimeys yhdistyy kuoleman ajatukseen ja myös vampyyri tuo kuolemaa kuvausväen keskuuteen. Elokuvasa myös korostetaan vampyyrin varjon tuomaa uhkaa, sillä monessa kohtauksessa käytetään Kreivi Orlockin hahmon tulen valossa seinille heijastuvaa varjoa sen sijaan, että kuvattaisiin itse kreiviä. Tämä varjo etenee kohti uhrejaan ja varjolla vampyyri pystyy vaikuttamaan uhreihinsa fyysisesti, ilman kosketusta. Samoissa kohtauksissa luodaan visuaalisesti hyvin suoria viittauksia Platonin luolavertaukseen.

Sen lisäksi, että vampyyrin varjo edustaa kuolemaa ja pimeyttä, on myös vampyyri varjo itsestään. Hän ei ole voinut itse paeta kuolemaa, vaan on kuoleman kuva. Loppukohtauksessa vampyyri paljastuu vastanäyttelijättärelle, sillä kreivillä ei ole lainkaan peilikuvaa. Näyttelijätär saa hysteerisen kohtauksen, sillä peilikuvattoman hahmon on oltava epäluonnollinen. Mikäli vampyyriä ajatellaan eidolon-termin kautta, olisi tällä vaikea olla peilikuvaa, sillä vampyyri itsessään on jo heijastuma kuolemasta, jotain ei täysin olemassa olevaa.

Vampyyri on paitsi eidolon entisestä ihmisestä, on Kreivi Orlock joutunut oman kirouksensa uhriksi. Hän on vanha ja varjo omasta itsestään. Hänellä on ikuisen elämän avaimet ja silti hän ei olekaan romanttisen vampyyriperinteen tavoin seksuaalisen vetovoiman perikuva. Sen sijaan hän kuvaa oman varjomaisuutensa suhdetta kuolemaan, ei sen vetovoiman, vaan sen tuhoavuuden avulla. Hänen elämäntarinansa vampyyrinä on kuoleamisen pitkittynyt prosessia.

Veren juominen ei tarjoakaan tavoiteltavaa, elinvoimasta kuolemattomuutta kuin useissa vampyyrielokuviissa. Vampyyri on oman menneisyytensä, suuruutensa varjo. Toisaalta hänelle on tarjoutunut mahdollisuus hankkia itselleen elinvoimaisuus, joka säilyy sellaisenaan. Niinpä vampyyrin varjo valkokankaalla luo hahmolle elintilan valossa. Lopulta tämä heijastuminen tuo hänelle ikuisen elämän veren juomisen sijasta.

Valtakapulaksi ohjaajan ja vampyyrin välille muodostuu kuolemattomuuden käsite. Kumpi on tehokkaampi ase kuoleman voittamiseen - vampyyrien yliluonnollinen kuolemattomuus, vai elokuvan tallentava voima? Vampyyrit ovat ylittäneet kuoleman epäluonnollisesti ja ne tarvitsevat eläviä ihmisiä pysyäkseen hengissä ja voimistuaakseen. Siten ne pyrkivät



Shadow of the Vampire
- © Lions Gate Films

kuolemattomuuteen sosiaalisesti kielletyin keinoin. Puolestaan valkokankaalla ihmisen on ajateltu säilyvän ajattomasti. Andre Bazinin mukaan elokuvissa huipentuu ihmisen ns. muumiokompleksi, eli tarve pysäyttää aika keinotekoisesti säilyttämällä ihmisen ruumiillinen hahmo. Elokuvan elävyys tuntuu lopullisesti voittavan kuoleman ja palauttavan kuvatut asiat osaksi elämää. (Hietala 1996, 229-230.)

Tällaista kuolemattomuutta pohditaan ironisesti *The Shadow of the Vampire* -elokuvassa. Ohjaaja Murnau tarjoaa vampyyrille veren juonnin tilalle hyväksyttyä tapaa saavuttaa kuolemattomuus elokuvaroolin kautta ja siten vampyyri voisi elää ikuisesti valkokankaalla. Elokuvassa elävän kuolleen luonnetta ei voida kuitenkaan muuttaa. Vampyyrin vaistoja noudattava luonto unohtaa moraalin ja etsii kuolemattomuutta muiden verestä ja sieluista. Tämä on myös genrellisesti tyypillinen ratkaisu säilyttää hirviön perusluonne, vaikkakin siihen lisätään sympaattisuutta. Vampyyri on yksinäinen hahmo, jota ihminen ei voi ymmärtää täysin.

Kuva, kauneus ja totuus

Platonin luolassa kuvat ja varjot olivat todellisuuden väheksyttyjä muotoja, vaikka ne on valon avulla heijastettuja, ovat ne kaukana auringonvalosta. Luolan pimeydessä kuvat kuvitetaan keinotekoisesti, keinotekoisella valolla. Auringonvalo luolan ulkopuolella siten vertautuu hyvään ja varjo, samoin kuin vampyyri, pahaan. *Shadow of the Vampire* -elokuvassa vampyyria opastetaan eläytymään rooliinsa siten, että tätä pyydetään ajattelemaan asiaa, jota eniten haluaa, mutta ei voi saada. Vampyyri nimeää auringonvalon. Hän on pakotettu elämään varjossa. Koska vampyyri on eidolon, heijastettu kuva, joka ei ole kokonaan olemassa, hän ei voi koskaan poistua kokonaan luolasta ja lopulta auringonvalo koituu vampyyrikreivin lopuksi. Hän ei voi poistua omasta vankilastaan – pimeydestä ja pelosta - koska sen ulkopuolella ei häntä ole olemassa.

Gruben mukaan Platonille kaikkien tosimmat asiat ovat abstraktit ideat, totuus ja kauneus. Fyysinen maailma on arvoasteikossa niitä alempana, mutta vieläkin alemmas Platon arvosti kuvitteelliset asiat. Hänestä kaikkein alhaisimmat asiat ovat olemassa vain mielikuvituksessa, ja tähän kategoriaan kuuluu taide. (Grube 1970, 25-26.) Platonille taide oli luonnon jäljittelyä. Koska luonto itsessään oli jo kopio ideoista, muodostui taiteesta kopion kopio. Taide, jonka esteettiseksi tehtäväksi edelleenkin nimetään kauneus, oli vaikeasti arvioitavissa, kuinka hyvin se tavoitti toisaalta kauneuden ja toisaalta myös totuuden suhteessa ideoiden esittämiseen.

Vampyyrihahmoa ja erityisesti kauhugenreä, jossa se usein esiintyy, ei ole arvostettu esteettisesti. Kauhuelokuvaa on harvoin lähestytty taiteena, jonka tehtävänä edes olisi pyrkiä kauneuteen. Sen sijaan vampyyreihin, kuolemaan ja kauhuun on liitetty verisyyden, groteskiuden ja inhottavuuden ajatuksia, jotka ovat heijastuneet ennen kaikkea hirviön ulkomuodossa. Ihmisen muuttuessa vampyyriksi, muuttuu hänen fyysinen ja henkinen olemuksensa.

Ulkoisen muutoksen voi nähdä heijastelevan sitä sisäistä olomuodon muutosta, joka tapahtuu ihmiselle transformaation yhteydessä. Sisäisen olemuksen ja ulkonäön yhteys on tunnettu ajatus elokuvamaailman ulkopuolellakin. Anthony Synnottin mukaan fiktioissa usein hyödynnetään antiikin kulttuurin ja kristinuskon perinteistä juontuvaa kauneusmystiikkaa, jossa kauneus yhdistyy moraaliseen hyvyyteen ja Jumalaan. Uskomuksen mukaisesti ihmisen ulkonäkö heijastaa hänen sisäistä todellisuuttaan, sieluaan. Saman perinteen kääntöpuolen ajatus, että rumuus heijastaa pahuutta, on korostanut fiktioiden hirviöiden ja pahojen hahmojen ulkonäön poikkeavuutta. (Synnott 1993, 78-79, 90-95.)

Samoin Kreivi Orlockin hahmossa vanha ja hirviömäinen miehen ruumis on ennen kaikkea groteski ja uhkaava sekä pelottava muille tarinan henkilöille. Groteskina hahmona vampyyri yhdistyy pahaan ja kenties siihen, mitä Makkonen (1998, 222, 226) nimittää ruman estetiikaksi. Makkosen mukaan kauhussa ja groteskissa ruumiissa pahuus, syntisyys ja rumuus nähdään esteettisenä perinteisen kauneuskäsityksen vastaisesti. Vampyyrin groteski ilmaisu kuvittaa kuolemaa ja sen pelottavuutta. Samoin kuin Platonin luolassa ihmiset näkivät vain heijastuksia asioista, on vampyyrin kuollut ruumis heijastuma kuoleman abstraktiosta. Platonin dilemma kuvan ja kauneuden suhteessa vastaakin ruman estetiikan kysymystä kauneuden ja kuoleman suhteesta, toisaalta ne linkittyvät yhteen, vaikkei niitä luokiteltisi samaan kategoriaan kuuluviksi.

Kuten Grube toteaa, on Platonille taide toisaalta nautintoa ja toisaalta ongelma sosiaaliselle järjestykselle. Epäjärjestyä aiheuttaa se, että taiteilijat imitoidessaan vain luovat peilin luonnolle, siten se voi sekoittaa aistihavaintoja ja sekoittaa imitaation ja todellisen. (Grube 1970, 188, 190.) *Shadow of the Vampire* käsittelee nimenomaan tätä aistihavaintojen sekoittamista, jossa elokuvaohjaaja imitaation tavoittelussaan ylittää sosiaalisesti hyväksyttävän rajan. Hänen tavoitteenaan on luoda mahdollisimman realistinen vampyyrielokuva. Tähän hän pyrkii käyttämällä paikallista väestöä avustajina, kuvaamalla autenttisissa ympäristöissä ja ulkoilmassa, välttämällä tehosteiden käyttöä ja valitsemalla päärooliin aidon vampyyrin.

Vampyyrin seurattessa omaa hirviön luonnettaan ja sekoittaessa kuvausryhmän elämän ei ohjaaja luovuta päämäärästään. Hän pyrkii pitämään vampyyria otteessaan luvaten tälle ikuisen elämän valkokankaalla. Hän joutuu välillä muistuttamaan vampyyria toimimaan käsikirjoituksen mukaan: "*if it is not in the frame, it does not exist*". Siten hän nostaa esille sen, ettei elokuva voi suoraan jäljitellä luontoa, mutta toisaalta elokuva voi rajallisuudestaan

huolimatta luoda omaa todellisuuttaan.

Esittäessään ongelman, miten erottaa aito kopiosta, tuli Platon samalla esimuotoilleeksi Merhigen elokuvan ja 1900-luvun jälkipuolelta alkaneen postmodernin filosofoinnin ongelman. Pursellin (2005) mukaan Platonin näkemys kulttuurista ja yhteiskunnasta täynnä kopioita, kuvia ja heijastumia ennakoi Jean Baudrillardin tulkinnan nyky-yhteiskunnasta, jota hallitsevat kuvat. Platonilla kopion ja epätoden kysymystä konkretisoi eidolon-termi, jonka latinalainen vastine simulacrum päätyi kuvaamaan kopion ja alkuperäisen suhdetta Baudrillardilla.

Platonille merkkien todellisuuteen viittaaminen on vielä merkittävää, toisin kuin Baudrillardille. Hänen kuvailemassaan simulacrumin tilassa, jossa todellisuuteen ei ole enää pääsyä, merkit, jotka aikaisemmin viittasivat todellisuuteen, viittaavat vain muihin merkkeihin. Näiden merkkien ja merkitysten takana ei ole mitään, vaan edessä on loputon merkitysten kehä. Samalla nyky-yhteiskunnassa alkuperän, toden ja vääjän, kuvitellun ja todellisen kysymyksistä on tullut turhia. (Baudrillard 1993, 57-64.)

Itse asiassa tarinatasolla myös ohjaaja Murnau ajattelee merkkien viittaamisen todellisuuteen olevan merkittävää, muutoinhan hänen ponnistelunsa autenttisuuden tavoittelemiseksi olisivat turhia. Murnau uskoo elokuvassa kuvien hallitsevaan voimaan. Vaikka hän pyrkii kuvaukseen, joka representoisi todellisuutta valkokankaalla, näkee hän tämän olevan keino saavuttaa oma elämä kuville. Mikäli tarinasta ja kuvista saa luotua kokonaisuuden, joka herättää aitoja tunteita, on elokuva tavoittanut päämääränsä.

Elokuvassa on kuitenkin kommentoiva metatasonakin. Tarinatasolla ohjaaja pyrkii autenttisuuteen, mutta tarinan kuljetus ja teeman rakentaminen kritisoivat elokuvan mahdollisuutta viitata suoraan todellisuuteen, saati ikinä saavuttaa tällaista todellisuutta. *Shadow of the Vampire* nostaakin esille saman kysymyksen kuin elokuvan ja estetiikan asetelmat ovat tehneet, eli voiko elokuva antaa jotain sellaista tietoa, joka olisi jotenkin olennaista? Shaviron (2000, 16, 33) mukaan elokuvat luovat todellisen simulacran, sillä fiktiivinen elokuva ei pyri toimimaan ikkunana todellisuuteen, joten toden ja epätoden kysymykset eivät ole tässä suhteessa olennaisia.

Valintojen merkitys

Platonin mukaan hyvässä valtiossa taidetta tulisi pyrkiä rajoittamaan. Taideteokset imitaationa johdattavat vastaanottajaansa entistä kauemmaksi ideoiden tavoiteltavasta maailmasta ja ennen kaikkea voivat saada ihmisen erehtymään luulemaan virheellisiä kopioita todellisuuden edustajaksi. Tämä herättääkin mielenkiintoisen kysymyksen taiteilijan vallankäytöstä, josta muun muassa Purcell (2005) puhuu. Hänen mukaansa niillä, jotka Platonin luolan tavoin heijastavat varjoja, on valta heijastaa tiettyä intentionaalisuutta. Samalla tavalla projektorilla on elokuvateatterissa valta kontrolloida kuvan lähettämistä.

*Shadow of the Vampire*ssa suuri osa elokuvasta nähdään kameran linssin läpi nähtynä. Tällöin tapahtumat nähdään mustavalkoisina ja 1920-luvulle tyypilliseen tapaan rajattuina. Tällä tavoin korostetaan yhteyttä alkuperäiseen *Nosferatuun*, sillä osa näytetyistä kohtauksista on suoria leikkauksia alkuperäisestä elokuvasta. Uuden ja vanhan materiaalin yhdistämisen avulla korostetaan elokuvankameran tallentavaa, valikoivaa ja muokkaavaa luonnetta. Vaikka pyrittäisiin realistiseen vaikutelmaan, tuo taide mukaan kuitenkin omat piirteensä. Elokuvan katsojalle ei rajoiteta pelkästään kuvaruutua, vaan myös tarinamaailman sisällä tapahtuu samaa rajoittamista, mikä konkretisoi valinnan, näyttämisen ja vallankäytön yhteydet.

Murnaulla on taiteellinen visio, jonka toteuttamisessa hän on valmis menemään äärimmäisyyksiin. Tämä korostuu elokuvan loppukohtauksessa. Muulle kuvausväelle on jo selvinnyt Max Schreckin todellinen luonne. Viimeisen kohtauksen kuvauksissa tilanne riistäytyy käsistä ja vampyyri alkaa seurata todellista luonnettaan imemällä verta uhreistaan. Murnau kuvaa kaiken ja kuvaa lopulta myös vampyyrin kuoleman auringon valossa. Murnau on ainoana pystyissä kuvauksen loppu vaiheessa, hän saa vampyyrin pysymään loitolla itsestään muistuttamalla, että jonkun on hoidettava kuvaus. Hän lopettaa epätoivoisen yön ja kuvaukset toteamalla: "*Our work is nearly complete. Our very own painting and our very own cave wall. Time will no longer be a dark spot on our lugs. They are no longer able to say, you should have been there. Because the fact is Albin, we were.*"

Platonin luolavertauksella ja *Shadow of the Vampire* -elokuvalla voidaan nähdä olevan yhtymäkohtia, mutta myös eroja. Artikkelin alussa esittämäni lainaus on ohjaaja Murnaun esittämä monologi. Se yhdistetään kohtaukseen, jossa kuvataan junaraiteita ja junan kulkua kohti aitoa kuvausympäristöä ja vampyyriä. Monologi kuvaa Murnaun käsitystä toisaalta elokuvasta matkana, prosessina ja toisaalta sen päämäärästä. Elokuvan avulla voidaan saavuttaa ikuistettua kuvaa, joka on tallentanut ihmisten kokemuksia ja muistoja, mutta toisaalta esityksillään jatkuvasti myös luo uusia kokemuksia. Platonilla ikuistettu kuva on harhaanjohtavaa, mutta Murnaun elokuvan tekemisen prosessissa ikuistettu kuva voi olla myös uusia ajatuksia antavaa.

Outi Hakola

[WiderScreen.fi 3/2006](http://www.widerscreen.fi/2006/3/vampyyri_platonin_luolassa.htm)

Kirjallisuus

Baudrillard, Jean (1993), *Symbolic Exchange and Death*. London: Sage Publications.

Bauman, Zygmunt (1992), *Mortality, Immortality and other Life Strategies*. Cambridge: Polity Press.

Cornford, F.M. (1935), *Plato's Theory of Knowledge: The Theaetetus and the Sophist of Plato*. The International Library of Psychology, Philosophy and Scientific Method. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & CO. LTD.

Demitshev, Andrei (1999). *Kuolema työssä. Johdatus filosofiseen thanatologiaan*. Suom. Jukka Mallinen. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Falzon, Christopher (2002), *Philosophy goes to the movies: An introduction to philosophy*. London, New York: Routledge.

Grube, G.M.A. (1970), *Plato's Republic. Translation and Commentary*. Indianapolis: Hackett.

Hietala, Veijo (1996), *The End: esseitä elävän kuvan elämästä ja kuolemasta*. Helsinki: BTJ kirjastopalvelu Oy.

Jarvie, Ian (1987), *Philosophy of the Film: Epistemology, ontology, aesthetics*. New York, London: Routledge & Kegan Paul.

Makkonen, Olli-Erkki (1998), Clive Barkerin koominen ja groteski maailma. Teoksessa Koistinen, Tero, Sevänen, Erkki ja Turunen, Risto (toim.), *Musta Lammas: kirjoituksia populaari- ja massakulttuurista*. Kirjallisuuden ja kulttuurin tutkimuksia, Joensuun yliopisto n:o 8. Joensuu: Joensuun yliopisto, 216-241.

Purcell, Jack (2005), *Plato's Theory of Film*.
[http://www.mtsu.edu/~jpurcell/Cinema/plato_film.html]. Linkki tarkistettu 17.6.2005

Shaviri, Steven (2000), *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Synnott, Anthony (1993), *The Body Social: Symbolism, Self and Society*. London, New York: Routledge.

© WiderScreen.fi 22.12.2006

ISSN 1795-6161

wider
screen

arkisto

toimitus

palaute

