

www.piron.culturecenter-su.org

**БРОЙ # 21 / 2021 / РЕЖИМИ НА ВРЕМЕТО**

**URL:** <http://piron.culturecenter-su.org/wp-content/uploads/2021/09/21-2021-Savina-Petkova-The-Long-Take-as-A-Ghost-Story.pdf>

## Дългият епизод като призрачна история

Савина Петкова

**Резюме:** Текстът разглежда филма „Призрачна история“ (*A Ghost Story*, US, 2017) паралелно с онтологията на ранното кино, която още тогава постановява причинно-следствени конвенции на репрезентация и монтаж, според и въпреки които се организира както класическото холивудско кино, така и европейският *art house*. „Призрачна история“ е интересен със своята ахроничност и третирането на времето като призрачно. В тази връзка, текстът използва философия на киното и близко четене на дадени сцени, за да анализира ролята на времето в структурния елемент на дългия епизод (*long take*), който приоритизира разгръщането на време над сюжетното действие и посока. Тезата обвързва присъстващото отсъствие на призрака (в духа на Жак Дерида и Марк Фишър) с етическата му роля на мълчания маркер на смъртта, която предопределя живота. В т.нар. „бавно кино“ времетраенето се изважда на показ по афектиращ начин, чийто еквивалент може да бъде само чаршафа с две дупки за очи, който маркира присъствието на призрака във филма-пример.

**Ключови думи:** филмови изследвания, ранно кино, време, Призрачна история.

**Савина Петкова** е завършила философия в Софийски университет „Св. Климент Охридски“ и кинознание (Film Studies) в University College London, а в момента е докторант във факултета по кинознание на King’s College London. Академичните ѝ интереси са концентрирани около философия на киното и репрезентациите на животни и животински трансформации в съвременното европейско кино.

„Призрачна история“ (*A Ghost Story*, 2017) е нискобюджетен проект на холивудския режисьор Дейвид Лоуъри, който разказва за живота, вписан в перспективата на смъртта. Главните герои на филма са млади мъж и жена, които планират да се изнесат от семейната си къща в щата Тексас, но идеята им бива осуетена, когато трагичен инцидент отнема живота на мъжа. В първата една трета на филма тонът се движи от романтично сладникав към емоционална тежест и скръб, но маркерът на действието се променя. След като тялото е разпознато в болницата, в празната стая чаршафът се вдига и главният герой на филма се оказва тази призрачна фигура. Костюмът на призрака е действително бял чаршаф, което е провокативен ход в непостоянния тон на филма, както и чисто репрезентационен жест – по отношение на неопределеността на призрачното, подобна материалност сякаш разклаща идеята за неговата безплътност. Все пак, в хода на филма, призракът „обладава“ пространството на къщата и често камерата го рамкира в присъствието на вдовицата, която, разбира се, не може да го види. Опитите, които той прави, за да контактува с нея, също са показани материално, включващи самия призрачен (чаршафен) допир, извиквайки тропите на традиционните филми на ужасите с духове, които скриват произхода на даден шум или неразбория. Освен че представлява визуализация на желанието за близост в скръбта, „Призрачна история“ има още по-голям залог. Призракът остава заземен в къщата, свързан със своето физическо пространство дори когато обитателите се сменят. И още – сменят се епохи и цялата история на космоса се вписва в пространството и времето на призрака. От неговата гледна точка (която е и метанаративна), всичко е обозримо: от началото на света до неговия край. Както филмът показва, всичкото на този свят се съдържа в хронотопа на призрака.

Критикът Марк Фишър твърди, че призрачното присъствие се противопоставя на контрахираните и хомогенни времепространства. Според него, призракът се явява тогава, когато дадено място бива „опетнено с време“.<sup>1</sup> Преди да обърнем внимание на времето и неговата склонност да се разпада и разглабя, е важно да постановим, че, в съгласие с Фредрик Джеймисън, анахроничността на дадена призрачна история се дължи до голяма степен на обвързаността и дори обусловеността ѝ „от физическото място, по-конкретно от

---

<sup>1</sup> Mark Fisher, “What Is Hauntology?”, *Film Quarterly*, Vol. 66, No. 1 (Fall 2012), 16-24, 19.

материала на къщата като такава“.<sup>2</sup> Пространството, в този смисъл, е фиксирано и фиксиращо, но координата на времето може да се движи свободно по своите оси. Точно този опит се съдържа във филма на Дейвид Лоуъри. Посредством близко четене на няколко сцени от филма този текст ще постави под въпрос онтологията на киното през функцията му да предава време. Макар конкретният повод за написването на текста да е тъкмо „Призрачна история“, то философията на киното (film-philosophy) няма да се задоволи само с наслагването на понятия върху образи. Напротив, както следва да се разбере, историята на киното, а не само философията, обуславя хода на времето и неговите репрезентации. Иначе казано, призракът (с чаршафа си) присъства така във филма, както времето – в киното изобщо.

## I. „Призрачна история“ в мъртви картини

След епизод на романтична размяна на ласки между Си (Кейси Афлек) и Ем (Руни Мара) черен екран маркира започването на следващата част от филма. Статичната камера удържа кадъра неподвижен 16 секунди, преди да се отмести в плавен фарт (хоризонтално движение от статив), а навлизащият дим, който замъглява идиличното сутрешно небе, сякаш побутва това движение. Мъртвешко спокойствие цари в този двор, а златообилните изгревни цветове постепенно посивяват; фокусът на камерата се разтваря, образът се избистря, нещо е изгубено. С бавен фарт надясно камерата имитира човешки поглед, който се плъзга по повърхността на действието, в търсене на източника на дима. Рязкото прекъсване, което следва, представлява и скок от едър към близък план, а преходът е болезнен първо заради акта на приближаване като навлизане в чуждото пространство. От друга страна, шок-ефектът идва от съдържанието на кадъра: катастрофираният на шофьорското място Си, върху когото камерата тежи още 20 секунди. Виждаме катастрофата като равносметка: тук дългите картини регистрират вече случилото се и вниманието на камерата тук не е съучастническо, а печално, дори оплаквателно. Това са образи, достъпни за потенциален минувач, но не и на участник в действието. Зрителското тяло познава добре това движение от тила надясно като вид ориентиране в пространството. Бавните движения на камерата се усещат мускулно (феноменологично

---

<sup>2</sup> Fredric Jameson. „Historicism in *The Shining*“, *Signatures of the Visible*, 112-135, NY: Routledge, 1992, 123.

прочетено като перцептивно и експресивно), защото отразяват собственото ни окултуряване на пространството. Тъкмо това феноменоложката Дженифър Баркър описва с термина „кинестетична памет“ – „ако ние се удържаме и придвижваме чрез ръце, крака, мускули и сухожилия, то филмът си служи с доли, проследяващи кадри, приближаване, формат на заснемане, монтажни връзки.“<sup>3</sup>

За разлика от предишната сцена, разкъсана от черен екран, следващият преход е много по-плавен, тъй като инструменталната функция е свързваща, вместо отделяща: преливането от кадър в кадър съвместява тъмната палитра на мъртвото тяло и начупеното предно стъкло с бялата, не по-малко грапава повърхност на чаршаф от следващия епизод. Чаршафът е опънат и макар че покрива нещо, е намачкан: браздите личат, макар и поизпълнени от това, което скриват. Зрителският погледът се рее и изследва цепнатините и гънките му така, както бихме разглеждали кожа и нейните бръчки, заедно с ъглите и сенките, които те бродират. В диалогичен монтаж (тип „кадър-обратен кадър“), засрещнат от оста на камерата (успореден с погледа на зрителя) виждаме за първи път лице. Ем гледа надолу, а камерата снима от нисък ракурс. Погледът ни (този на камерата), изглежда, е принадлежал на Ем, изразяващ се в близкия кадър на чаршафа. Осъзнатият акт на вглеждане предхожда целостта на картината, която предстои да се разкрие, тъй като емоционалният ѝ център е навсякъде (досещаме се какво скрива чаршафът). Когато, веднъж разбулено, лицето на мъртвия съпруг заема кадъра, камерата се отдръпва рязко. Реконфигурирана в общ план, тя застава извън вратата на болничната стая и ще остане там до края на сцената, неподвижна, придавайки усещане за ненапълнима дълбочина. Оттук насетне, след смъртта на Си, сюжетът на филма сякаш спира и остава в суспендирано състояние. Това, което ще се случва, е наблюдаване на настоящето, присъствията и отсъствията, които го рамкират.

Според кинокритикът Виктор Пъркинс присъствието на зрителя е показателно за разделението между този тук свят и фикционалния такъв – зрителят с външния си поглед заема мястото на липсващия свидетел<sup>4</sup> на развитието на сюжета. Разделението на светове тук е интересно с оглед присъствието на камерата. Както вече отбелязахме, камерата и

---

<sup>3</sup> Jennifer Barker, *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. University of California Press, 2009, 80.

<sup>4</sup> V.F. Perkins, in: Gibbs, John and Douglas Pye. *Style and Meaning. Studies in the Detailed Analysis of Film*. Manchester: Manchester University Press. 2005, 23.

тялото на зрителя са в отношение на аналогия и реципрочност, но връзката се усложнява, когато изследваме съотношението информация, което е на разположение на зрителя, в сравнение с това, с което героите разполагат във филмовия свят (т.нар. диагега). От друга страна, за актьорите камерата трябва да не съществува, макар че тяхната работа е да се съобразяват с нейното присъствие, без да ѝ позволяват да го изяви. По този начин актьорската игра предоговаря самото пространство така, че в света на героите камерата да отсъства.<sup>5</sup> Тази класическа схема, разбира се, се променя, когато пада четвъртата стена в случая на успоредяване на погледите актьор-камера-зрител. Но в ранния период на киното, належащата задача е била да предаде сюжета така, че зрителите да бъде по-лесно да съчленят визуалния и смисловия пласт в хронологична последователност и причинно-следствена връзка.

## **II. Време и наратив в ранното кино**

Да мислим киното така, както са го възприемали първите му зрители, прилича малко на опита за влизане в митологичното мислене на древните гърци. Има някаква мистична разлика в този акт на отмисляне на конвенциите, с които вече поне три поколения свързват по-голямата част от живота си. От зората на фотографията през шока на киното по Бенямин, установяването на правилата за заснемане и монтаж е било с цел улесняване на комуникацията между кадрите в отношение със зрителя. Преди да се появят реакционните, отричащи „арт“ движения, които подкопават конвенцията, е било необходимо тя да се изгради. Следователно, тази „работа“ по конвенцията е била смислополагаща – тя гарантира непрекъснатото внимание и разбиране на публиката относно последователността и връзките в случващото се на екрана. Тук отново намира място феноменологичният паралел между камера и мускулно тяло, за която стана дума по-рано. Особеното в случая, според теорията на Мери Ан Доун, се отнася до идеята за темпоралност в ранното кино (времената рамка е 1890-1915 г.) Неговото време е било по-механично и еднопластово; тъй като все едно е било технически сложно да се предаде минало или бъдеще, се остава в сегашното. Машинно е, тъй като именно кинематографският запис на настоящето предоставя „отпечатък на даден момент, чиято

---

<sup>5</sup> Ibid., 24

отделеност го лишава от определение и връзки, тъй като не влиза в отношение с времето извън себе си.“<sup>6</sup> Според нея именно в един своеобразен *terror vacui* (страх от празното пространство) от желание за структуриране на това нерегулируемо време се ражда експоненциалното натрупване на сюжетни линии. Траенето като време, което изминава без реализирането на продукт (в случая: сюжет), се оказва уязвяващо и трябва да бъде скрито или инструментализирано. Впрегнато в разбираеми сюжетни параметри, траенето остава *призрачно* невидимо, но присъстващо.

Извън строгия контекст на заниманията си с призраците на Маркс, в поредица от интервюта с Бернард Щиглер, Жак Дерида описва призрака като:

*... преди всичко нещо видимо. Той е от видимите, по-скоро от невидимите видими, той е видимостта на едно тяло, което не присъства от плът и кръв. [...] Това, че ще изчезнем, вече присъства тук и сега<sup>7</sup>, затова и всяко произведение на изкуството, мислено като произведение на скръбта, произвежда призраци<sup>8</sup>.*

Оттук можем да мислим отсъствието и разтягането на времето, неговото забавяне като възможност за рефлексия, която е необходимо етическа и носи политически заряд. Обръщайки внимание на времето, този вид кино, за който ще стане дума, реферира към собственото си минало и, както ще стане ясно, към собствения си онтологически залог, свързвайки естетика и етика чрез смяната на времевия модус.

### III. Бавно кино и дългият епизод

През 2003 г. френският критик Мишел Симон обединява стилистично филмите на Бела Тар (Унгария), Цай Мин-лианг (Тайван) и Абас Киаростами (Иран) под наименованието „бавно кино“. Макар това да се превръща в нарицателно както за документални, така и за наративни филми, важно е да се вземат предвид две неща: първо, че тази тенденция на именуване датира от не повече от 20 години, тепърва се концептуализира в книги, институции и фестивали. Второ, подобно на *film noir*, това не е жанр с конвенции, а по-скоро вторично категоризиране на базата на сходни изрази

---

<sup>6</sup> Mary Ann Doane. *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, Mass./London: Harvard University Press, 2002, 163.

<sup>7</sup> Jacques Derrida, Bernard Stiegler, *Ecographies of Television. Filmed Interviews*. Cambridge: Polity Press, 2009, 116.

<sup>8</sup> Ibidem.

средства. Стандартно посочвани са дългият епизод (long take), дедрамати́зация, децентрализиране на наратива и внимание към всекидневното и рутинното.<sup>9</sup> Теоретиците успоредяват появата на феномена на бавното кино с подобни реакционни движения като бавната кухня (slow food) и бавния начин на живот (slow living) като антидот на строго организираните темпорални структури на късния капитализъм и неговото постоянно ускоряващо се темпо. И все пак, режисьорите на „бавно кино“ трети́рат своите филми като единствения подходящ начин за изразяване на идеите си, а не като революционен повик. Залогът е следният: времето да стане видимо. За да се случи това, зрителят трябва да бъде изправен пред стена и да изпита невъзможността да контролира времето, което му се предлага, да се противи на наложения му бавен ритъм и чрез изследване на своите противоречиви реакции (досада, движение на тялото, дори заспиване), да се върне при себе си, да осъзнае, че реакциите му, предизвикани от филма, са отделни от филма, и може спокойно да продължи да спи, да излезе, да се върне и т.н. Според философа Асбърн Грюнстад:

*Макар траенето като времеви модус, заедно с рамката на опита да не се отнасят по необходимост към етиката и да са етически от само себе си, това все пак предполага условие за възможност за същностно етически действия като разпознаване, рефлексия, въображение и емпатия.<sup>10</sup>*

Автономността, предизвикана от подобен темпорален капан, притежава етически импликации, а очакването нещо да се случи всъщност сближава времето на филма и времето на зрителя. Световете, фикционалният и реалният, се оказват неразделни. Непрекъснатото внимание на камерата позволява на действието да се случва „в реално време“, макар и записано, то представлява и становище: аз отделям внимание някому, аз съм внимателен и дори да ми е скучно, оставам с някого в неговата самота, което елиминира дистанцията между мен и случващото се на екрана.<sup>11</sup> Дългият епизод сякаш евакуира голямата идея за Действие (с главно Д), заскобява я и визуализира самото времетраене,<sup>12</sup> онова настояще, което, действително, е било там и тогава, но е и тук и сега, реактуализи́рано отново и отново, защото съвпада с времето на зрителя.

---

<sup>9</sup> Tiago De Luca, Nuno Barradas Jorge, eds. *Slow Cinema*. Edinburgh University Press, 2016, 1.

<sup>10</sup> Gronstad, In: *Slow Cinema*, 274.

<sup>11</sup> Би могло да се мисли и като алтернативна идентификационна техника. Вж. Kevin McHugh, “Touch at a Distance: Toward a Phenomenology of Film”, *GeoJournal* 80.6 (2015): 839-51.

<sup>12</sup> Gronstad, *Slow Cinema*, 275.

Дългият епизод в история на киното първоначално имал статут на майсторска техника, която изисква скъпо оборудване и много филмова лента, затова и знаменитата начална сцена на „Допир до злото“ (*Touch of Evil*, 1958) на Орсън Уелс го утвърждава като един от най-способните режисьори на своето време. Днес нещата стоят по доста различен начин от практическа гледна точка, затова и функцията на дългия епизод е по-скоро експресивна. Не е изненадващо, че средната дължина на епизодите за англоезичен филм днес е не повече от 3 секунди, а за сравнение в нашия филм тя е 10,5 сек.<sup>13</sup> Макар че когнитивни теоретици на киното като Дейвид Бордуел настояват на тенденцията за множеството прекъсвания на епизодите (cuts) и подчертават, че с идването на дигиталните технологии филмите съдържат все повече прекъсвания, това остава по-скоро като възможност за конвенция, но това не е онтологически заложено в дигиталния образ. Напротив, с пикселизацията и евтиното оборудване, дигиталните камери могат да си позволят да не прекъсват епизодите си, за разлика от аналоговите камери, чиито ленти трябва да се сменят на определен период от време, да се съчленяват и пр. Уилям Браун обръща внимание на това несъответствие: според него дигиталното кино се стреми да изглежда като аналогово, по начин, по който дадени аналогови технологии са се опитвали да надскочат своята технологична база. Например с „Въже“ (*Rope*, 1948) Алфред Хичкок построява филм, който изглежда сякаш е съставен от два епизода и предава „реално време“, но всъщност представлява множество съчленени кратки такива. Когато поставим под въпрос конвенциите с оглед на историята на киното, изглежда сякаш аналоговата технология никога не е успяла да надскочи своите граници, а дигиталното кино държи да „ни мамим“ че изобщо има граници.<sup>14</sup> По същата аналогия, „Призрачна история“ е заснет в почти квадратния формат 1.33:1 (класическият мащаб на Академията, която го обявява за първи свой стандарт), а сцените с призрака са с 33 кадъра в секунда, вместо стандартните 24 такива. Забавянето и анахронизмът вървят ръка за ръка, а усещането за напрежение между филмовия и реалния свят се подсилва от леко заоблените краища на екрана чрез т.нар. винетиране.

---

<sup>13</sup> Обновяват се немалко бази данни с ASL (average shot length), напр. <http://www.cinemetrics.lv/database.php?sort=asl> (достъп на 30.06.2020).

<sup>14</sup> William Brown. *Supercinema. Film-philosophy for the Digital Age*. Berghahn on Film. 2013, 10.



#### IV. Посоки вместо заключение

Според бащата на кинознанието Андре Базан функцията на киното не е да представя света такъв, какъвто е, а да отвори нови негови смисли, които са иначе скрити и труднодостъпни. Киното за него има онтологична връзка със света, защото дължи началото си на фотографията, а знаменитото му определение касае хващането на времетраенето в изображение, „мумифицирана промяна (change mummified)“<sup>15</sup> Повлиян от съвременниците си Морис Мерло-Понти и Анри Бергсон, Базан намира истинската същност на киното в неговата непрекъснатост, дълбок фокус и дълги епизоди, което той дестилира в понятието си за „последователен кадър“ (continuous shot). Техническото развитие на монтажа е свързано, разбира се, със създаването на т.нар. филмов език, но от друга страна, и с определена мода. През 1941г. „Гражданинът Кейн“ (*Citizen Kane*) представлява традицията на дълбокия фокус (depth of field), който съчетава общ план с подълъг епизод, позволявайки на действието да се разгръща (координирано и режисирано, разбира се), но без прекъсвания и монтажни съчленявания. Андре Базан разглежда видовете монтаж в синтаксиса на ранното кино като стилови предпочитания, макар че заявява предпочитанието си към точно този тип изразни средства, които се основават на уважение спрямо времето и пространството на действието.<sup>16</sup> Базан твърди, че смисловите, както и драматичните монтажни техники, предопределят цялостния смисъл на действието и лишават изразните средства от присъщата им двусмисленост.<sup>17</sup>

В диалог с него в „Смърт 24 пъти в секунда“ британската теоретичка на киното Лора Мълви описва взаимоотношението на неподвижния кадър и целостта на филма като призрачна („a ghostly presence“). В дигиталната епоха, твърди тя, се приближаваме все повече до началото на киното, тъй като възможността да манипулираме образа и неговото времетраене (т.е. да паузираме, да превъртаме напред и назад) преобразува и идеята за времетраене, с която боравим.<sup>18</sup> Тя не е абстрактна именно защото подражава на живота, а съдържа в себе си идеята за смъртта и възкресението.<sup>19</sup> Записът, преди да бъде прожектиран, представлява поредица от статични кадри или пиксели, макар да е продукт

---

<sup>15</sup> Andre Bazin. *What is Cinema? Vol. 1*, University of California Press, 2005, 15.

<sup>16</sup> Ibid., 34.

<sup>17</sup> Ibid., 36

<sup>18</sup> Laura Mulvey. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2006, 26.

<sup>19</sup> Ibid., 196.

(или индекс) на някакво протичащо действие, на живот и на движение. От друга страна, за да съществува образът завинаги през киното, той първо трябва да умре. Затова и Базан сравнява фотографията с древните погребални маски.

В книгата си за етиката на Дерида, Дейвид Апелбаум свързва появата на призрачното с психоаналитичното завръщане на изтласканото (на изтласканата история) в името на добродетелта, което от своя страна е „разглобеното“ време<sup>20</sup> – ахронично време, което не съвпада със себе си и не може да се удържи в целостта си. Както обаче този „изблик“ на време в Шекспировата трагедия е знак за идващото отмъщение, то в по-широк смисъл Апелбаум предлага прочита си на Дерида, който е обвързан с отговорността и събитието като нейно необходимото условие.<sup>21</sup> Срещата с призрака извиква отговор пред лицето на собствената смърт, а призрачността на призрака не може да се нарече присъствие, по-скоро показване (*showing*), защото той „наблюдава, без да го виждат, без дори да оставя намек за осъзната видимост.“<sup>22</sup> Тъй както „Призрачна история“ е повече филм за живота, отколкото за смъртта, така и изкуството да живееш включва релация с двете, призракът конфронтира с междинната си позиция. Както Дерида пише:

*Да се научиш да живееш може да означава само едно: “да се научиш да живееш с призраци, в грижата, в разговора, в компанията или общуването, в търгуването без търговия с духове. Да живееш другояче, и то по-добре. Не, може би не по-добре, но по-правдиво. Но да бъдеш с тях.”<sup>23</sup>*

Кинообразът е призрачна следа от миналото, която продължава да съществува в настоящето и залогът тук е изчезващият образ. „Да обичаш изчезващия образ“, пише феноменоложката Лора Маркс, „означава да намериш начин да му позволиш да отmine, прегръщайки и приемайки следите на неговото присъствие.“<sup>24</sup> Това резонира и с думите на Дерида за призрака, който е „следа, която маркира настоящето предварително чрез

---

<sup>20</sup> Цитатът е Шекспировият „Хамлет“: „Векът е разглобен! О, дял проклет: // да си роден, за да го слагаш в ред!“ (прев. Валери Петров) е еквивалентът на “The time is out of joint. O cursèd spite, / That ever I was born to set it right!” (I.5.190-191). Мястото на призрака в Хамлет е обект на анализ на Апелбаум, но за конкретната ни цел тук ще бъде заскобен.

<sup>21</sup> David Appelbaum, *Jacques Derrida's Ghost: A Conjuration*. Ithaca: State University of New York Press, 2008, 63-64.

<sup>22</sup> Ibid., 69.

<sup>23</sup> Jacques Derrida, *Specters of Marx*, trans. Peggy Kamuf, New York: Routledge, 1994, p. xviii, прев. мой, цитиран в Appenbaum, *Jacques Derrida's Ghost*, 2-3.

<sup>24</sup> Laura U Marks. *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002, 96.

собственото си отсъствие.<sup>25</sup> Залогът всъщност отново е от страна на етиката. Тъй като призракт, според Дерида, се отнася към мен, но без възможността за реципрочност, той не проговаря и върху този стожер се крепи етическата взаимовръзка. По този начин призракт е фигурата, която все пак определя правилото; той е другостта, която извиква уважение със своето присъстващо отсъствие.

---

<sup>25</sup> Derrida, *Ecographies*, 116.

## Библиография

Appelbaum, David. *Jacques Derrida's Ghost: A Conjuraton*. Ithaca: State University of New York Press, 2008.

Barker, Jennifer. *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. University of California Press, 2009.

Bazin, Andre. *What is Cinema? Vol. 1*, University of California Press, 2005.

Brown, William. *Supercinema. Film-philosophy for the Digital Age*. Berghahn on Film. 2013.

De Luca, Tiago, and Nuno Barradas Jorge, eds. *Slow Cinema*. Edinburgh University Press, 2016.

Derrida, Jacques. Stiegler, Bernard. *Ecographies of Television. Filmed Interviews*. Cambridge: Polity Press, 2009.

Doane, Mary Ann. *The Emergence of Cinematic Time : Modernity, Contingency, the Archive*.

Cambridge, Mass./London: Harvard University Press, 2002.

Mark Fisher, "What Is Hauntology?", In *Film Quarterly*, Vol. 66, No. 1 (Fall 2012), 16-24.

Gibbs, John and Douglas Pye. *Style and Meaning. Studies in the detailed analysis of film*. Manchester: Manchester University Press. 2005.

Jameson, Fredric. *Signatures of the Visible*, NY: Routledge, 1992.

Marks, Laura U. *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

Mulvey, Laura, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2006.

McHugh, Kevin. „Touch at a Distance: Toward a Phenomenology of Film“. *GeoJournal* 80.6 (2015), 839-51.