

Anne Jerslev, professor, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet,
jerslev@hum.ku.dk

SKAMs 'lige her' og 'lige nu'

Om SKAM og nærvær

Abstract

The article discusses strategies for creating presence in space and time in SKAM, in particular the way the series unfolds as event and its extended use of close-ups. Moreover, the article discusses Bolter and Grusin's understanding of immediacy and argues that the many mobile screens as well as the series' cross-mediality, or hypermediacy, contribute to the creation of an impression of being close to the characters and their world, in time and space.

Keywords: Immediacy, close-ups, media event, presence, real time

Indledning

I forlængelse af en samtale med en ung SKAM-fan om seriens tid og sted modtog jeg følgende sms fra hende: "Det er helt realtid! Hvis der foregår noget klokken 03 inde i SKAM tid, så uploades det også 03 seertid". Denne formulering indeholder for mig at se essensen af SKAMs overbevisende realisme som en kommunikation af nærhed i tid og rum: For det første en fornemmelse af *real time* – det sker lige nu – og for det andet en næsten omvendt fornemmelse af repræsentationsforholdet: at SKAM opleves som et autonomt virkelighedsrum – eller parallelunivers, for at tale med Even og Isak. Som om SKAM-verdenen ikke er en fiktionsverden, men en virkelig verden, hvori der foregår noget klokken 3 om natten, som optages, mens det sker og uploades i samme øjeblik. Hvor kameraet altså på dokumentarisk vis synes at indfange en 'virkelig' virkelighed, der eksisterer uafhængigt af det, fremfor at optage en fiktion, som ikke ville eksistere, hvis kameraet ikke optog den.

Sms'en fra min unge veninde sammenfatter den intense oplevelse af nærvær og virkelighed, som SKAMs tværmedialitet både muliggør og afstedkommer: en fornemmelse af hvad Bolter og Grusin kalder for *immediacy*, eller hvad John Ellis, før digitaliseringen, sagde om tv, at det producerede "the effect of immediacy" (1982, s. 132, min kursivering), en fornemmelse af at være direkte og øjeblikkeligt involveret i karakterer og handlinger. Denne nærværsfornemmelse understøttes af den kæde af Messenger-samtaler, sms-beskeder og Instagrambilleder, der som perler på snor forbinder det ene klip med det andet i løbet af ugen, og som både udvider og udfolder det diegetiske rum og skaber fornemmelsen af et univers, man kan gå ind i og lade sig omgive af. SKAM er således et godt eksempel på, at et tværmedialt projekt arbejder med "worldmaking instead of storytelling", som Saldre og Torop (2012, s. 29) siger om, hvad de generelt kalder for transmedia projekter.

Men spørgsmålet er, hvordan SKAM mere præcist er i stand til at skabe denne immediacy-effekt, en fornemmelse af det øjeblikkelige nærvær: *nu* i tid og *her* i sted. Jeg vil i denne artikel give to bud på svar på dette

spørgsmål, af hvilke det første knytter sig til tid, til SKAMs konstruktion af 'lige nu', og det følgende til konstruktionen af rum, 'lige her'. Først diskuterer jeg SKAMs karakter af (medie)begivenhed – som traditionelt er blevet opfattet som en begivenhed, der transmitteres i *real time* – og dernæst, hvordan den hyppige brug nærbilleder og ultranærbilleder skaber fornemmelsen af et intimt rum, vi inviteres ind i og af karakterer, vi kommer helt tæt på.

Jeg forstår i artiklen nærvær og nærhed som udtryk for *immediacy* og henter begrebet fra Bolter og Grusin (2002) og ikke mindst Bolters senere kommentar til *Remediation*-bogen (2007). Hvor de to begreber *immediacy* og *hypermediacy* hos Bolter og Grusin (2002) refererer til to forskellige medieringsstrategier, henholdsvis den transparente, usynlige og den mediering, hvor medier og skærme hele tiden synliggøres, dér gør Bolter i sin senere artikel (2007) opmærksom på, for det første at begreberne "transparency" og "immediacy" i *Remediation* ofte bruges synonymt, for det andet at både *transparency* og *hypermediacy* "aim for the authentic or the real" (Bolter 2007, s. 202), men at de gør det på forskellige måder. Bolter understreger, at begrebet *immediacy* retteligt burde beskrive "the goal shared by both strategies (transparency and hypermediacy)" (ibid.), nemlig at etablere en fornemmelse af realisme og autenticitet i forhold til et fiktionsprodukt. Denne seneste forståelse af *immediacy* passer godt til at forstå SKAMs digitale, tværmediale rum, hvor fornemmelsen af nærvær netop *også* etableres igennem den diegetisk forankrede hypermediering, hvormed serien henleder opmærksomheden på sig selv som digital medialitet (de mange nærbilleder af mobiltelefoner, karakterer der ustandselig er på sociale medier, sms'er der synliggøres på skærmen, osv). For selv om fx indsættelsen af sms-beskeder på skærmen umiddelbart kunne siges at forstyrre *transparency*, intensiveres *real time* oplevelsen snarere, i og med at vi får adgang til en privat konversation, mens den udfolder sig. Hermed giver *hypermediacy* en forstærket adgang til og tæthed med karaktererne. Tilsvarende bidrager *hypermediacy* til *immediacy* ved, at sms'erne på skærmen og Messenger-konversationerne mellem klippene kommer til at fremstå som næsten *indeksikale spor* efter karakteren.

Nærhed i tid

Tid som begivenhed

Igennem alle sæsoner er ugens klip blevet uploadet på forskellige tidspunkter på dagen, og klippene er derefter blev samlet til en episode, der også er blevet uploadet på et tilfældigt tidspunkt fredag aften (i alle sæsoner har der været en pause på et par uger ca. midt i 10-ugersforløbet). Hvornår det daglige klip blev uploadet var uforudsigeligt, men en tidsangivelse øverst på skærmen over klippets indledningsbillede etablerede fornemmelsen af et eksakt sammenfald mellem diegetisk tid og uploadingstidspunkt. I den samlede episode gjorde store gule tal og bogstaver (for ugedag og klokkeslet) opmærksom på, hvor vi var i tid. Hvis klippet blev uploadet 11.30, foregik det typisk på skolen; blev det uploadet om aftenen, kunne det foregå hjemme, eller, hvis det var fredag, fx til en opvarmning (*vors*). Tidsangivelsen gjorde ikke bare opmærksom på et bestemt tidspunkt; den fungerede også *deiktisk*, som *real time* markør, pegende på at 'det er *lige nu*, det sker, det der sker'. Såvel denne *deiktisk* som den medfølgende tidslige uforudsigelighed er afgørende for at forstå SKAM som digitalt fænomen. Det er i kraft af denne (på)pegende uforudsigelighed og dens etablering af såvel *øjeblikket* (hvad Stephanie Marriott kalder for "the moment" (Marriott, 2011)) som dets tidslige udfoldelse ("its moment-to-moment unfolding" (Scannell, 1996, s. 84)), at upload af det enkelte klip kan forme sig som en *begivenhed*, noget ganske særligt.

SKAM som mediebegivenhed

Man kunne sige, at begrebet mediebegivenhed er en tautologi: begivenheden antager i dag altovervejende medieform (jf. fx Fiske, 1994). I Dayan og Katz (1992) berømte diskussion fra starten af 1990'erne forstås mediebegivenheden som afbrydelser af det hverdagsligt repetitive televisuelle flow, hvor live-transmission af store historiske begivenheder rydder sendefloden og samler nationen (som et royalt bryllup, en præsidentbegravelse eller Månelandingen). Hos Dayan og Katz er mediebegivenheden det unikke. Engangsforekomstens aura understreges dels i kraft af det transmitteredes ceremonielle indpakning i højtidelig særlighed, dels igennem live-transmissionen. I en nutidig medievirkelighed er det blevet svært at samle nationen. Dels er begivenheden i dag, hvor "breaking news" er en daglig trivialitet, yderst sjældent forbundet med

historiens vingesus, men er snarere en markør for det modsatte, flygtighed og sensation. Dels er mediebegivenheden i dag ofte både initieret og sat i scene af mediet selv uden forankring i en ydre virkelighed. I kraft af SKAMs etablering af *tid som afbrydelse*, gennem seriens konstruktion af *real time* og *liveness* (Caldwell, 1990) og fornemmelsen for at skabe forstyrrelse i det ordinære og hverdagsliges flow kan iscenesættelsen af tid som "the moment" derfor snarere ses i forlængelse af nyere konceptualiseringer af begrebet, der ser (natur)katastrofer, terrorangreb, store ulykker mv som eksempler på mediebegivenheden som *disruption*, det uforudsigelige og uventedes tilsynekomst (Dayan, 2010; Stepinska, 2010; Seeck & Rantanen, 2015; Van Loon, 2010).

Sin serialitet til trods er SKAM netop ikke defineret ved den fastlagte, repetitive medierytme, hvor igennem serieformatet er med til at forme den hverdagslige kontinuitet i flow-tv. Når et nyt klip uploades får vi ikke bare udvidet den diegetiske verden, men vi inviteres til at bevidne og bekræfte det, som Paddy Scannell (1996) har kaldt for "the enunciative now", *udsigelsens nu som begivenhed*. Det er således ikke *i sig selv* det, at et nyt SKAM-klip uploades, der er begivenheden. Det er heller ikke det, at vi kollektivt kan tælle ned til det nye klip, for nedtællingens nul eksisterer ikke. Det, der skaber begivenheden, er, at forventningen udløses pludseligt og uforudsigeligt, uden at vi har haft mulighed for at forberede os ved på forhånd at afsætte plads til begivenheden i vores kalender. I denne forståelse af SKAMs funktionsmåde er mediebegivenheden uploadet af det enkelte klip. Igennem dette temporale greb etableres "the moment", det overrumplende medialiserede nu, hvor der pludselig sker noget helt særligt; det minder da – sin kontrolleret iscenesatte fiktionsform til trods – om Caldwell's (1995) benævnelse af mediebegivenheden som selve virkelighedens indbrud i det trivialiserede televisuelle flow. I en vis forstand er det selve *tidsliggørelsen* af klippet, dets *gøren* opmærksom på sig selv som brud på tidens rutineprægede flyden, der er begivenheden. Her igennem skabes øjeblikket som det særlige, og alene her igennem er begivenheden ekstraordinær. Medieforskeren Joos van Loon hævder, at det ikke så meget er *live*-aspektet, som er essentielt i forståelsen af mediebegivenheden. Det er erkendelsen af eller oplevelsen af tid som noget mærkbart, noget der ikke bare er der: "The event is what is marked, what stands out, in time. Standing out in time becomes a time out" (2010, s. 111). I forlængelse heraf kan man sige, at som begivenhed i tid fungerer SKAMs korte klip som "moments" af time-out for brugerne/seerne, hvor en anden, selvgyltig, verden for et kort øjeblik åbner sig. Facebooks Kosegrupper DK bidrager til at rammesætte klippet som begivenhed og realiserer, hvad med Paddy Scannells (1996) engelske betegnelse kunne kaldes for klippets *eventfulness*, dets begivenhedspotentiale, ved sekundet efter upload at kundgøre, at begivenheden har fundet sted. Og fordi det enkelte klip som regel er så kort – og derfor måske så meget mere dyrebart – fungerer det som en næsten fysisk mærkbar time-out – fyldt med begivenhedens intensitet af det særliges 'lige nu'. Fordi SKAM-klippet iscenesættes som en intens time-out fra den hverdagslige tids upåfaldende uafbrudthed, og fordi klippene uploades på et vilkårligt tidspunkt, får de (medie)begivenhedens karakter af at stå ud, af at være *out-standing* og fungere autonomt og selvtilstrækkeligt, uden at henvise til noget udenfor sig selv.

Tidsangivelserne og den deiktiske form for uploading er narrative redskaber for det, Paddy Scannell kalder for *presencing* (1996, s. 84) – en auratisk form for ikke bare *gøren* nutid men *gøren* lige-nu-tid lige-her – foran os, sammen med os og i kraft af os. Selv om Scannell (1996) i kapitlet med den sigende titel "Eventfulness" af gode grunde ikke snakker om digitale medier, og selv om han, på linje med Dayan og Katz, er optaget af live som det tidsligt sammenfald mellem en begivenheds folden sig ud i virkeligheden og dens broadcast, forstår han nærvær og liveness som den *gøren*, igennem hvilken et program kan skabe en *fornemmelse* af live, af real time.

Paddy Scannell taler elegant om, at mediet, når det broadcaster store begivenheder, ikke repræsenterer noget for os, men "presence for us" (1995, s. 91). Igennem en række audiovisuelle strategier skabes nærhed og nu-hed ved at gøre os til en del af begivenheden. Forskellen mellem event og eventfulness er hos Scannell netop forskellen mellem mediebegivenheden som live-broadcast event og mediebegivenheden som det særliges bliven-særligt igennem og i kraft af etableringen af nærværsrelationen mellem medieprodukt og tilskuere/brugere/seere osv. (jf. også Ytreberg, 2017). I forhold til en webserie som SKAM omfatter *precensing* de digitale strategier, hvor igennem begivenheden bliver til og konstituerer sig som begivenhed lige her og lige

nu, sammen med os og i kraft af os. Ved at pege på *presencing* som en relationel dynamik kan Scannells beskrivelse af tid, rum og *liveness* være nyttig til at forstå *SKAM* som begivenhed.

Nærhed i rum

Når et nyt klip uploades i *real time* er det ikke blot en begivenhed, der samler fans og befæster onlinefællesskaber som fx i Kosegruppa DK på Facebook. Det er også en begivenhed, der inviterer indenfor i *SKAM*-universets tværmediale rumlighed. *Immediacy* handler altså ikke bare om konstruktion af tid, men også om rum. Jeg vil derfor i den sidste del af denne artikel diskutere en af de måder, hvorpå *SKAM* skaber fornemmelsen af nærvær gennem konstruktionen af nærhed i rum: igennem seriens omfattende brug af nærbilleder. Nærbilledet hedder på engelsk netop *close up*. Det er kameraet, der kommer tæt på, men det er også os, der kommer tæt på karaktererne og det, der foregår.

Nærbilledet

Nærbilleder og ultranærbilleder af ansigter er en dominerende udtryksform i serien. Det er ikke mindst i kraft af de mange nærbilleder, som serien, ligegyldigt hvor korte klippene er, giver sig god tid til at dvæle ved, at der skabes nærhed mellem seriens personer og seerne. Samtidig med at nærbilledet forstærker ansigtets karakter af "center[s] of power" (Elkins, 1996, s. 169), kan det forstærke seriens immediacy-kvalitet, fornemmelsen af nærvær i øjeblikket, lige nu. Nærbilledet af ansigtet iscenesætter "the time of the moment", siger Mary Ann Doane (2003, s. 91). Rummet bliver "used up" (ibid.), og i nærbilledet udvides øjeblikket på bekostning af den narrative fremdrift. Doane fortsætter: "The close-up embodies the pure fact of presentation, [...] of showing—a "here it is."" (ibid.); hun argumenterer altså for, at nærbilledet skaber fornemmelsen af en direkte adgang til realiteten.

Doane beskæftiger sig i artiklen med det *filmiske* close-up og refererer til tidlige filmskabere og -teoretikere, fx Jean Epstein, der i 1920'erne var optaget af ansigtsnærbilledet. Hendes udgangspunkt er derfor larger-than-life billedet på det store lærred, men hun gør i slutningen af artiklen opmærksom på, at dette størrelsesforhold ikke er essentielt for hendes argument, og at den skærm, hvorpå nærbilledet af ansigtet i dag projiceres, både bliver større ("made gigantic in IMAX theatres" (Doane 2003, s. 109)) og mindre – på mobiltelefoner og bærbare computere. Doanes overvejelser er da også relevante for diskussionen af, hvordan *SKAM* bruger nærbilledet, og hendes tanker herom, om tiden og om rummet er i god overensstemmelse med forståelsen af immediacy som nærvær og nærhed. Hvad vi ser i *SKAM*, er nærbilleder af talende og lyttende ansigter, filmet i two-shots i dialoger, hvor det ene ansigt er fokuseret og det andet ufokuseret – og ofte fremstår som en uklar kontur eller skygge i den ene side af billedfeltet. Igennem de nære billeder af de samtalende komprimeres det diegetiske rum – eller det bruges op, som Doane ville sig; det omfatter alene de to karakterer, der er optaget af at forklare sig for hinanden (baggrundslyde, fra skolegården fx, dæmpes eller forsvinder). Nærbillederne skaber en selvstændig, afgrænset zone af intimitet, der er ligefuldt ladet af ord og af pauser, og hvori ansigtstræk og -bevægelser udtrykker sig.

I et klip fra skolen i sæson to, hvor Sana vil udfordre Nooras moralbegreber, fokuserer kameraet skiftevis på de to piger. Noora tænker over det, Sana siger og har svært ved både at lade sig overbevise og at formulere sine meninger. Igennem de små ændringer i hendes ansigtsmuskulatur registrerer kameraet hendes besvær med at komme med modargumenter og hendes indre kamp med Sanas pointer, og der klippes først til Sana, da Noora har fået formuleret det, hun er kommet frem til at kunne sige. Der er megen tavshed i scenen og ingen såkaldte reaktionsklip (som fx reality-programmer excellerer i – klip til som oftest affektfyldte reaktioner hos tilhørerne på det, der er i færd med at blive sagt (jf Skeggs & Wood, 2012)). Noora får sit rum og så megen tid, hun skal bruge, og så klippes til Sana, som får sin tid og sit rum. Alt overflødig rum forsvinder – til fordel for hvad Mary Ann Doane om nærbilledet benævner "a spectacle of scale with its own integrity" (2003, s. 93); ligegyldigt hvilket størrelsesforhold, der er tale om – på mobiltelefonen, computerskærmen eller et 42-tommer tv – er nærbilledet overvældende. Klippet udfolder sin egen intimitet. I scenens "moment" er der i en vis forstand ikke noget før eller efter – hvilket understreges i denne scene (såvel som i mange andre i *SKAM*) ved, at den varer hele klippet.

Nærbillederne tilbyder en oplevelse af at komme tæt på karaktererne, uden kameraets mellemkomst, men, fordi ansigtet ikke bare kan aflæses, paradoksalt nok også at være på respektfuld afstand. Som en *pars pro toto repræsenterer* ansigtet en karakter, men samtidig *præsenterer* det sig for os lige her, som Doane ville sige. Det træder ud af sin narrative rum- og tidslighed, men det samme gør tilskueren, hvis rumlige bevidsthed forstyrres og træder ind i et andet rum – som den ungarske filmteoretiker Bela Balázs (1970 [1923]) for snart 100 år siden, kaldte for fysiognomiens.

Balázs tekster om ansigtsnærbilledet er klassiske, og han talte af gode grunde ud fra (stum)filmen som medie. Ikke desto mindre er hans tekster inspirerende i dag – også i forhold til små skærme og det digitale billede. Ja, man kunne påstå, at refleksionerne over stumfilmens ansigtsbilleder passer godt til SKAMs omfattende brug af lange nærbilleder af udtrykfulde ansigter. Det medierede ansigt er både generelt og specifikt påstået Balázs. Det er helt unikt (det særlige, individuelle ansigt), men dekontekstualiseringen (nærbilledets sugen rummet til sig) typificerer det også og gør det på sær vis abstrakt (et ansigt). Det medierede ansigt i nærbilledet er på én gang bærer af konkret betydning og ren (mageløs) visualitet.

Igennem nærbilledets *mikrofysiognomi* bliver vi givet adgang til *sjælens dyb*, mente Balázs; nærbilledet afslører det usynlige bag det synlige og etablerer *en dyb sandhed*. Balázs' noget patetiske påstand om adgangen til sjælens dyb kan i en nutidig kontekst måske forstås sådan, at nærbilledet af ansigtet bidrager til fornemmelsen af umedieret adgang, til immediacy; men Balázs understregede også, at fordi nærbilledet er løsrevet fra en rumlig kontekst, typificeres det og etablerer således en afstand i nærheden. Hvilket Gilles Deleuze – med en reference til en nyere teoretiker, der har beskæftiget sig med nærbilledet – også er inde på i sine betragtninger om *facialitet* ("faceification") i *The Movement-Image* (1983/1986), hvor han i stedet for at sige, at nærbilledet dekontekstualiserer, taler om, at det *detritorialiserer*. Men som Deleuze mente Balázs, at et ansigtsudtryk er "complete and comprehensible in itself" (Balázs, 1970 [1923], s. 61); det rækker ikke ud over sig selv. Nærbilledet af ansigtet er på en gang en reflekterende flade og intense mikrobevægelser, siger Deleuze (1983/1986, s. 88), og han slutter kapitlet af med at sige, at nærbilledet af ansigtet både er "the face and its effacement" (1983/1986, s. 100), ansigt og noget andet end ansigt.

Igennem nærbilledet inviteres vi til at betragte ansigter og forsøge at tyde deres mening, Men vi bliver aldrig i stand til at be-gribe dem. Når vi kigger på fx Nooras talende ansigtsudtryk, må vi gætte os til, hvad hun tænker i de lange pauser, inden hun taler, og der forbliver en rest af ikke-genkendelighed tilbage. Fordi nærbilledet har denne dobbelthed, som Balázs og Deleuze på hver deres måde beskriver, konkret og abstrakt, tilstedeværende og fraværende, genkendeligt og ikke-genkendeligt, kan nærbilledæstetikken, til trods for at vi kommer så tæt på, også siges at udtrykke respekt for karakterernes liv og integritet.

I kraft af de lange og nære indstillinger, skuespillernes på én gang udtrykfulde og tilbageholdte mimik og en sparsom dialog får vi adgang til en form for indre sandhed i de unge mennesker, vi følger, der ligger hinsides såvel Messenger-chatten som face-to-face dialogerne, og som vi ikke kan gribe til fulde. Men fordi nærbilledet også i en anden forstand er dobbelt – det henleder uundgåeligt opmærksomheden på skuespilleren bag karakteren – tilføres det en ekstra virkelighedsdimension. Når vi ser urenhederne i Evas ansigt, ser vi også urenhederne i skuespilleren Lisa Teiges ansigt. Således kan de i bogstaveligste forstand grænseoverskridende nærbilleder give en forstærket oplevelse af nærvær.

Som Sana har en Instagram profil og selv følger en række personer – de øvrige fiktive karakterer men også en berømt amerikansk basketballspiller og dennes hold – således opløser nærbillederne grænsen mellem fiktionens og virkelighedens kroppe og blander karakteren og skuespilleren på en helt ny måde. Dette greb etablerer, sammen med upload af klip som begivenhed i tid og nærbilledets invitation til tæthed, et virkelighedsunivers, der kan give en fornemmelse af at være "inde i SKAM".

Afslutning

Gennem to eksempler på SKAMs funktionsmåde og på baggrund af en række teoretiseringer af konstruktionen af tid, af begivenheden som "moment" og "disruption", men også som "presencing", en gøren nærvær igennem en dynamisk relation mellem medie og bruger, har jeg i denne artikel diskuteret, hvordan serien er i stand til at skabe sin stærke fornemmelse af immediacy: i forhold til seerne/brugerne at etablere nærvær og nærhed i tid og rum. Seriens tværmediale strategier og dens omfattende *hypermediacy*, som jeg, eksemplificeret i de synlige sms-beskeder på skærmen, har foreslået at se som en form for indeksikalt spor efter karaktererne, får samme funktion som den *transparency*, der fx etableres igennem nærbillederne. Seriens mange skærme bidrager til nærværskonstruktionen, ligesom de mange eksempler på opblødning af grænsen mellem fiktion og virkelighed forstærker nærhedsfølelsen.

Disse nærheds- og nærværstrategier kan ses som blot nogle bud på forklaring på SKAMs store succes. I bredere forstand kan seriens konstruktion af 'lige nu' og 'lige her' ses som såvel en udfordring af som et strategisk svar på en segmenteret, digitaliseret og medieoverophedet kommunikationskultur, hvor *upload* er en konstant foreteelse, og hvor *begivenheden* er blevet en måde at skabe opmærksomhed omkring et program på. Dette er uden tvivl, hvad SKAM gør, og den *disruptive* uploading af klip er uden tvivl med til at skabe fællesskab og snak omkring serien. Igennem SKAMs etablering af parallelitet mellem diegesen og distributionens karakter af begivenhed skaber den også en parallelitet mellem fiktionens mediebrug og de unge seeres/brugeres mediebrug. I den forstand understreger serien, at hypermediacy, et (digitalt) medies gøren opmærksom på sig selv som medie, paradoksalt nok bidrager til at skabe immediacy. Netop fordi serien er gennemsyret af medier, i diegesen og som tværmedialt produkt, giver den fornemmelsen af at skabe direkte og øjeblikkelig kontakt med karaktererne og deres verden.

Referencer

Balázs, B. (1970 [1923]). *The Close-up/ The Face of Man*. I B. Balázs *Theory of the film. Character and growth of a new art* (pp. 52-89). New York: Dover Publications.

Bolter, J.D & Grusin, R. (2002). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bolter, J.D (2007). Digital essentialism and the mediation of the real. I H. Philipsen & L. Qvortrup (Red.), *Moving media studies. Remediation Revisited* (pp.195-210). København: Samfundslitteratur Press.

Caldwell, J. T. (1995). *Televisuality: Style, crisis, and authority in American television*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.

Dayan, D. (2010). Beyond media events: disenchantment, derailment, disruption. I N. Couldry, A. Hepp, & F. Krotz (Red.), *Media events in a global age* (pp.23-42). London & New York: Routledge.

Dayan, D. & Katz, E. (1992). *Media events: The live broadcasting of history*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Deleuze, G. (1983/1986). *Cinema 1: The movement-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Doane, M.A. (2003). The close-up: Scale and detail in the cinema. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 14(3), 89-111.

Elkins, J. (1996). *The object stares back: On the nature of seeing*. San Diego, New York, London: Harcourt Inc.

Fiske, J. (1994). *Media matters: Everyday culture and political change*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.

Marriott, S. (2007). *Live television: Time, space and the broadcast event*. London, Thousand Oaks, New Delhi:

Sage.

Saldre, M. & Torop, P. (2012). Transmedia space. I I. Ibrus, & P. Torop (Red.). *Crossmedia innovations: Text, markets, institutions* (pp.25-44). Frankfurt am Main, London & Oxford: Peter Lang.

Scannell, P. (1996). *Radio, television & modern life*. Oxford & Cambridge, MA: Blackwell Publishers.

Seeck, H, & Rantanen, T. (2015). Media events, spectacles and risky globalization: a critical review and possible avenues for future research. *Media, culture & society*, 37(2), 163–179.

Skeggs, B. & Wood, Helen (2012). *Reacting to reality television: Performance, audience and value*. London og New York: Routledge.

Stepinska, A. (2010). 9/11 and the transformation of globalized media events. I N. Couldry, A. Hepp, & F. Krotz (Red.), *Media events in a global age* (pp. 203-216). London & New York: Routledge.

Van Loon, J. (2010) Modalities of mediation. I N. Couldry, A. Hepp, & F. Krotz (Red.), *Media Events in a Global Age* (pp.109-123). London & New York: Routledge.

Ytreberg, E. (2017). Towards a historical understanding of the media event. *Media, culture & society*, 39(3), 309–324.