

Varpu Rantala

FT, Mediatutkimus, Turun yliopisto

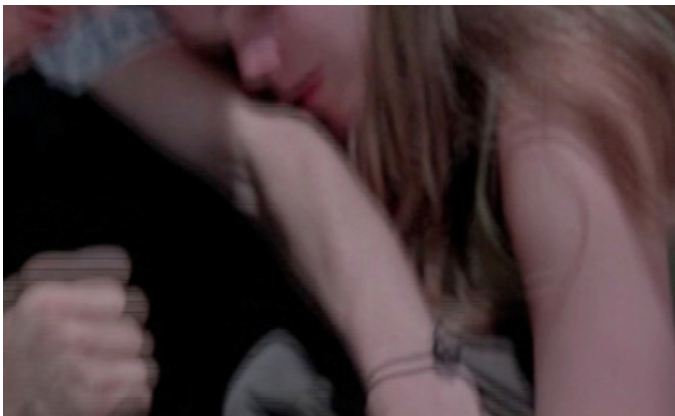
JÄLLEENSYNTYVÄT KUVAT

Elokuvan digitaalinen ikonografia ja Aby Warburgin kuvatiede

Otsikkoni ”Jälleensyntyvät kuvat. Elokuvan digitaalinen ikonografia ja Aby Warburgin kuvatiede” viittaa menetelmällisyyteen: miten elokuvan kuvaamia asioita voidaan tutkia visuaalisuuden ja kuvallisuuden kautta? Esitän, että digitaalisen elokuvan tärkein tutkimusinstrumentti on tietokone – ja se rohkaisee kuvallista ajattelua.

Väitöskirjassani *Secular Possession: Cinematic Iconography of Addiction* (2016) tutkin, miten addiktiota eli lääketieteellisenä ongelmana ymmärrettyä riippuvuutta voidaan esittää elokuvassa nimenomaan kuvallisena. Kyse on näkymättömän tekemisestä näkyväksi: addiktiosta subjektiivisena kokemuksena ja mielentilana, joka ei näy suoraan kehosta tai fyysisestä maailmasta. Määrittelen addiktion nimettömäksi intohimoksi, *passion sans nom*, ranskalaisen semiootikon Eric Landowskin (2004) mukaan. Käsitteellään *passion sans nom* Landowski viittaa toimintoihin, joita toistetaan uudelleen ja uudelleen mutta joita ei ohjaa rationaalinen motivaatio. Addiktiivisessa käyttäytymisessä tapahtuu ei-toivottua, jopa hengenvaarallista toistamista, jota on vaikea merkityksellistää ja järkeistää.

Tässä artikkelissa käsittelen tutkimukseni menetelmällistä puolta: riippuvuuden elokuvallisen kuvaston kartoittamista yli 50 täyspitkän digitoidun fiktioelokuvan muodostamasta valtavasta kuvamassasta – miljoonia kuvaruutuja sisältävästä kuvaarkistosta tai kuvatietokannasta, jollaisena elokuvatiedostot voidaan mieltää (Ernst 2004). Tässä kirjoituksessa esitän, miten isoa elokuva-aineistoa voidaan ja kannattaa käsitellä nimenomaan *kuvallisena* aineistona vaikkapa sen sijaan, että aineisto olisi koodattu tekstuaalisiin luokkiin. On tärkeää muistaa, että isoa digitaalista kuva-aineistoa voidaan ajatella tietojenkäsittelytieteen tutkimuskohteen lisäksi myös taiteentutkimuksen ja estetiikan tulkintaperinteitä vasten.



Kuva 1. Opiatiriippuvaisesta nuoresta naisesta kertova elokuva *Acts of Worship* (Rosemary Rodriguez, USA 2001) editointipöydällä. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

Omana viitepisteenäni on saksalaisen, 1900-luvun alkupuolella vaikuttaneen ja ikonografialle lähtölaulukausen antaneen taidehistorioitsijan Aby Warburgin (1866–1929) kuvatutkimus. Viimeisinä elinvuosinaan Warburg tutki aineistoaan asettelemalla taideteoksia esittäviä valokuvia rinnakkain paneelipinnoille. Noin 30 liikuteltavasta paneelistä ja niille kiinnitetyistä valokuvista muodostunut *Mnemosyne Atlas* (n. 1924–1929) oli eräänlainen montaasiin perustuva kuvatutkimuksen laboratorio.¹ Samaan tapaan elokuvakohtausten ja kuvaruutujen käsittely, luokittelu, rinnastaminen, analysointi ja toisto tekevät tietokoneesta digitaalisen kuva-laboratorion, jossa kuvien käsittelyä ja esittämistä varten rakennettujen algoritmien rooli rinnastuu Warburgin kirjaston välineistöön kuvatutkimuksen instrumentteina. On miltei huimaavaa, miten laajoja näkymiä tietokoneen *kokeellinen* (viitaten sekä empiirisen tieteen että taiteen kokeellisuuteen, *experimentality*) kuva-laboratorio mahdollistaa kuva-aineistoon: se avaa mahdollisuuden paneutua sekä digitaalisen elokuvan materiaalisuuteen – aineisto on prosessoitavaa dataa – että kuvien affektiivisuuden ja symbolisten sisältöjen tarkasteluun samalla kertaa.

Kuvallisuuteen ei ole aina helppo tarttua sanoin edes taiteentutkimuksessa. Toisin kuin voisi olettaa, kuvallisuus on kaikkea muuta kuin itsestään selvä näkökulma elokuvaan – tai edes ikonografiaan. Perinteisempi elokuvatutkimus käyttää termiä ikonografia viittamaan lajityypillisiin (genretyypillisiin) ominaisuuksiin, kuten elokuvan hahmogalleriaan tai tapahtumapaikkoihin, ei niinkään elokuvan visuaalisuuteen tai kuvallisuuteen. Asetelma toistuu helposti myös kuvataiteen yhteydessä. Esimerkiksi elokuvien ikonografian suhdetta kuvataiteeseen tutkinut taidekriitikko ja populaarikulttuurin teoreetikko Lawrence Alloway (1971) paikantaa kiinnostavia yhteyksiä Yhdysvaltain politiikan, kuvataiteen ja elokuvan välillä mutta kiinnittää huomionsa toistuviin tarinan elementteihin kuvien sijaan. On kuitenkin mahdollista tutkia ikonografiaa myös kuvallisuuden näkökulmasta ja nostaa kuvat esiin tarinalle alisteisesta roolistaan. Elokuvien kuvallisuuden tarkasteluun voidaan hakea tukea taidehistorian viimeaikaisista keskusteluista kuvien ekologiasta² ja kuvien analysoinnista ja luokittelusta osana taiteellista työskentelyä.

Kuvasarjojen käsittely tieteessä ja taiteessa

Riippuvuuden visualisointi elokuvassa liittyy psykiatristen ongelmien kuvaamisen perinteeseen ja myös psykiatrian alalla käytettyihin visualisointitekniikoihin, joilla on yhteytensä kuvataiteeseen. Tutkimuksessaan “Charcot and the Spectacle

1 Peter van Huisstede (1995) on kutsunut Warburgin kirjastoa ja *Atlas Mnemosyne*a kuva-laboratorioksi viitaten kuvien ja niiden historian tutkimuksen instrumentteihin. Kun Warburg rinnasti kuvia antiikista renessanssiin ja 1900-luvun mainoksiin, montaasi rakensi niiden välille uusia yhteyksiä. Tämä on ajattelua montaasin kautta ja kuvien materiaalisuuden käsittelyn avulla.

2 Ajatusta elokuvallisen ilmaisun kuvallisuuteen keskittymisestä tukee viimeaikainen keskustelu kuvataiteen (*Bildwissenschaft, image science*) tiimoilta. Kuvatieteessä viitataan usein Warburgin näkemyksiin kuvan ontologiasta ja voimasta sekä saksan sanan *Bild* kahtalaiseen merkitykseen: sana viittaa sekä mentaaliseen että materiaaliseen kuvaan. Warburgin ajattelussa kuvien voima on sen sitkeydessä: kuvat selviytyvät taideteoksesta, aikakaudesta ja kulttuurista toiseen. Kuvien sitkeydellä pysyminen johtuu ilmaisuvoimaisuudesta. Kuvat kulkeutuvat eri medioissa – kehossa, mielessä, taideteoksissa – kuten esimerkiksi Hans Beltingin ja WJT Mitchellin Warburgista vaikutteita saaneissa kuvateorioissa esitetään (ks. esim. Belting 2011). Nämä keskustelut ovat hyödyllisiä myös sellaiselle elokuvatutkimukselle, joka pyrkii tarttumaan digitoidun, prosessoitavan eli käsiteltävissä olevan kuvan kuvallisuuteen ja materiaalisuuteen. Digitoitu kuva muodostaa ”post-elokuvalliseksi” kutsutun tilanteen, jossa paitsi elokuvan myös katsomiskokemuksen ja tutkimuksen olosuhteet muuttuvat. Kuvia voidaan poimia erilaisista konteksteista (kuten erityyppisistä elokuvista) ja rinnastaa toisiinsa. Syntyvät montaaseja, jotka voivat paljastaa kuvien välisiä yhtäläisyyksiä.



Kuva 2. Sigrid Schade on löytänyt yhteyden hysteria-avalokuvauksen ja Warburgin *pathosformel*-käsitteen väliltä. Kuva: D. M. Bourneville & P. Régnard: *Women Under Hysteria* (Ranska 1876–1880). Wikimedia Commons.

of the Hysterical Body: The ‘Pathos Formula’ as an Aesthetic Staging of Psychiatric Discourse – A Blind Spot in the Reception of Warburg” (1995) sveitsiläinen taidehistorioitsija Sigrid Schade kartoittaa Jean-Martin Charcot’n pahamaineisen hysteria-avalokuvauksen suhdetta Aby Warburgin taidehistoriaan ja erityisesti hänen *pathosformel*-käsitteeseensä.

Pathosformel on Warburgin tunnetuin käsite, jolla viitataan kuvataiteen keinoihin kuvata ihmisen tunnemaailmaa (ks. esim. Vuojala 1997). *Pathos* viittaa nimenomaan kokemustiloihin, joita ei voida tavoittaa sanallisilla kuvauksilla, vaan niitä voidaan ilmaista vain taiteen keinoin. *Pathosformel*-kaavat kiertävät tekijältä toiselle ja aikakaudesta toiseen ilmentäen kulloisenkin ajankohdan syviä kulttuurisia pohjavirtauksia. Schaden mukaan *pathosformel* voidaan, Warburgin lähdeaineistoihin viitaten, rinnastaa hysteria-potilaitten valokuvissa esiintyviin outojen asentojen sarjoihin. Hysterian ikonografia voidaan nähdä Warburgin tarkoittamaksi yritykseksi ymmärtää ”ihmissielun sisimpiä liikahduksia”. Kuvasarjat hysteerisistä kehoista, eleistä ja asennoista ovat hysterian sisäisen kokemuksen oireoppia, joka rinnastuu taidehistoriallisiin tapoihin kuvata sisäisiä kokemuksia. Hysteriapotilaiden kehot ovat kuin karikatyyreja Warburgin kenties kuuluisimmasta esimerkistä sisäisen kokemuksen kuvauksesta taiteessa: nymfin hahmosta. Nymfi-*pathosformel* on usein nuori nainen, jonka hiukset ja vaatteet hulmuavat tuulussa. Nymfi ilmaisee sanoinkuvaamatonta kokemusta, johon liittyy henkäyksenomainen liike – kenties kauneuden kokemusta itsessään.

Ajatus *pathosformeista* liikkeiden, eleitten ja asentojen kuvaamien sisäisten kokemusten kulttuurisena ”oireoppina” sopii myös modernimman kuvaston käsittelyyn – kuten kysymykseen elokuvien tavoista kuvata addiktoituneena olemista. Schade tuo esiin, kuinka Warburgin analyysi koskettaa myös visuaalista mediakulttuuria:

Länsimaisen historian *pathosformel*-reserviä kierrätetään taidehistorian eri vaiheissa... mytologisten teemojen ja eleitten kierrättäminen saa edelleen ikonografian sydämen lyömään nopeammin – etenkin, kun *pathosformeitten* arkisto on enemmän tai vähemmän kadonnut vuosisatamme taiteesta ja sen sijaan pysyy hengissä saippua-oopperassa. (Schade 1995, 513.)

Viittaus saippua-oopperaan sopii kuvaamaan kaupallisen populaarikulttuurin ja melodraaman kuvastoja, joissa ihmisen hahmo, figuratiivisuus, tunteet ja eleet ovat avainasemassa, toisin kuin abstraktissa ja käsitteellisessä sodanjälkeisessä taiteessa.

Samaan aikaan sotien jälkeiselle taiteelle on tyypillistä kierrättää ja kommentoida saippuaopperoitten kuvastoja. Yksi esimerkki kuvatyyppejen keräämisestä ja luokittelusta ja hämmentävällä tavalla toisteisen populaarikulttuurin esiin tuomisesta – eräänlaisesta taiteelliselle työskentelylle perustuvasta ikonografiasta – on saksalaisen kuvataiteilija Julian Rosefeldtin tv-sarjojen kuvastojen katalogit, kuten *Soap Sample* -sarja (2000–2004). Sarja sisältää *still*-kuvamontaaseja televisiomedraaman toisteisesta elokielestä – kuten hämmästyksestä rinnalle nostettuja käsiä tai tietävistä sormella osoittamista. Esimerkkinä liikkuvan kuvan montaaseista taas voi olla Matthias Müllerin videoteos *Home Stories* (1990), joka on katalogivideo klassisissa Hollywood-elokuvissa toistuvista kuvallisista motiiveista – esimerkiksi kohtaustyyppistä, jossa nainen makaa valveilla vuoteessaan, nousee sitten ylös ja kävelee ovelle tai ikkunaan.

Digitaalinen, laskennallinen ja post-elokuvallinen tutkimuskäytäntö mahdollistaa elokuvallisen ikonografiaan paikantamisen ja luokittelun suurista kuvatietokannoista. Kuvia voidaan käsitellä editoimalla, pysäyttämällä ja koostamalla uusiksi kuvasarjoiksi (*sample*). Elokuvan digitaalisen ikonografian kohteena on kuva ja montaasi pikemmin kuin kerronta ja käsikirjoitus. Lähestymistapa antaa kuvalle tietyn autonomian: se paljastaa, miten kuvat elävät omaa, kerronnasta osin riippumatonta elämäänsä historiassa ja liikkuvat siinä erilaisten medioitten ”kantamina”. Keskenään samankaltaisten kuvien toistumisessa ja vaelluksessa ajasta ja paikasta toiseen on jotain mystistä, jopa unenomaista.

Unenomaisesti toistuvat kuvat

Yksi tällainen ”mysteeri” addiktioista kertovien elokuvien kuvastossa on se, miten samankaltaiset kuvat toistuvat sitkeästi elokuvasta, aikakaudesta ja maasta toiseen, elokuvan alkuajoista nykyhetkeen.

Kuva 3 on *still*-kuva editoimastani videomontaasista, joka kerää yhteen vieroitusoirekohtauksia eri aikakausien ja tuotantokontekstien elokuvista. Montaasissa toistuva kuvatyyppejä kerätään katalogiksi, visualisoidaan ja vertaillaan sen kohtauksia toinen toisiinsa. Liikkuvan kuvan montaasi ei kuitenkaan paljasta samankaltaisuutta yhtä hyvin kuin *still*-kuvien vertailu, sillä se tuottaa jatkuvasti uusia affektiivisia vaikutuksia – kukin kohtaus elää omaa elämäänsä ja liikkuu omaan tahtiinsa. Montaasin luoma vaikutelma kertoo myös tämän kuvatyypin luonteesta: montaasissa korostuu hätätilanteen tuntu ja kauhu. Vaikutelmaa tuottavat vääntelehtivät vartalot, tuskaiset kasvoniilmeet, huudot ja hikiseen kehoon kiertyvät lakanat. Värimaailma koostuu maanläheisistä, ruskehtavista ja vihertävistä väreistä, horisontaalisista sommitelmista ja makaavista kehoista. Useita kohtauksia on kuvattu yläkulmasta, eli kamera on sijoitettu makuulla ja tuskissaan kamppailevan ihmisen kehon yläpuolelle, mikä korostaa horisontaalisuutta ja alhaalla oloa. Kuvien tulkinnassa tutkijan on tunnettava elokuvien kuvaamat tapahtumat, joihin kuvat liittyvät. Lisäksi sitkeästi toistuvat kuva-aiheet voidaan tulkita suhteessa syvempiin kuvahistorian kerrostumiin kuin pelkästään kerronnallisiin tarkoituksiin. ”Vieroitusoire”-kuva-aihe muistuttaa kuuluisasta kohtauksesta kauhuelokuvassa *Manaaja* (*The Exorcist*, William Friedkin, USA 1975), jossa riivattu nuori tyttö makaa sängyssä ja kiertyy luonnottomiin asentoihin. *Manaajan* kohtaus voidaan edelleen jäljittää outoihin asentoihin asettuviin hysteerisiin kehoihin Salpêtrière-sairaalan sängyissä. Hysteriakuvasto puolestaan toistaa Charcot’n työhuoneensa seinälle kiinnittämiä kuvia piirroksista ja maalauksista, jotka esittivät riivauksen valtaan joutuneita naishahmoja. Vanhimmat näistä kuvista olivat 1200-luvulta.



Kuva 3. Still-kuva videomontaasista, joka kerää yhteen vieroitusoirekohtauksia eri aikakausien ja tuotantokontekstien elokuvista. Montaasi: Varpu Rantala.

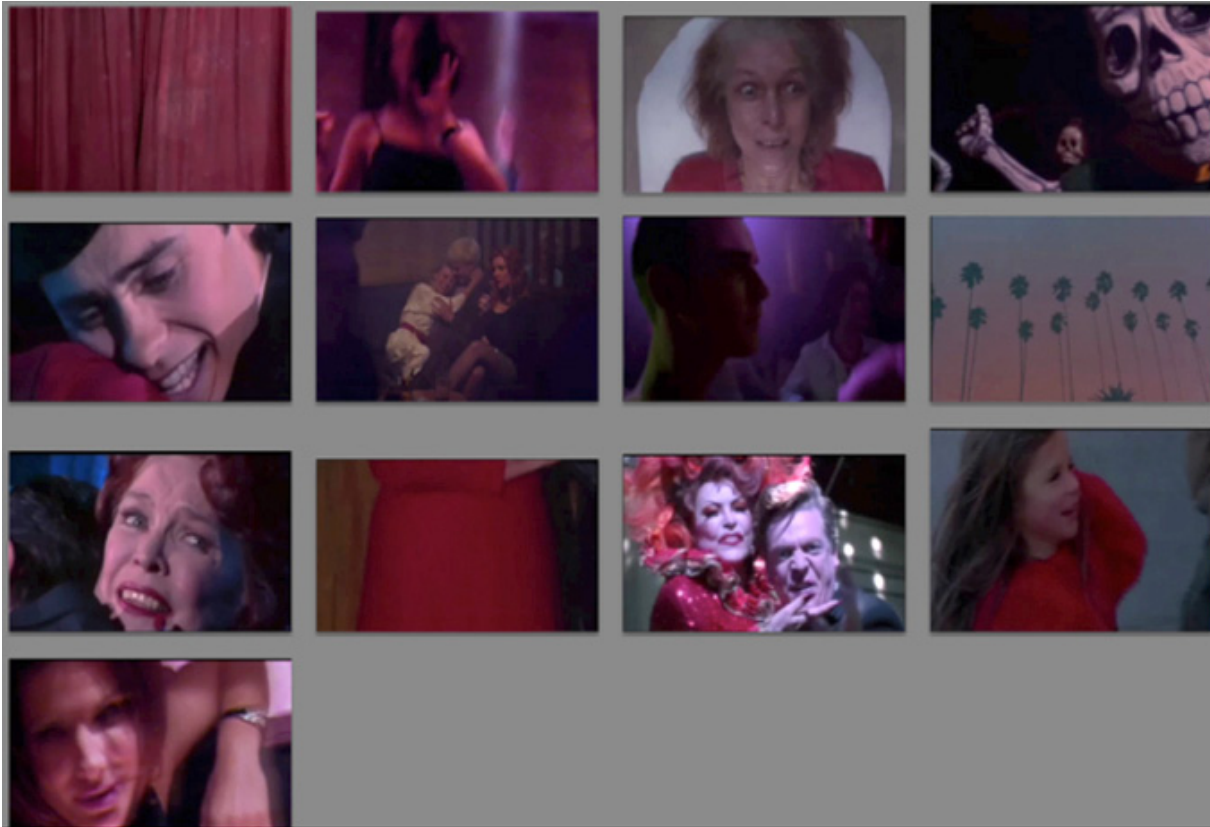
Algoritminen ikonografia

Montaasin teema siis tuo meidät takaisin historiallisiin kuvasarjoihin asennoista, jotka esittävät hysteriaa, poikkeavaa mielentilaa ja sairauksia. Algoritminen analyysi puolestaan auttaa näkemään optisia toistorakenteita, joille ei välttämättä löydy yhtä selviä historiallisia malleja, vaan kyse on abstraktimmista piirteistä, kuten väreille taiteessa annetuista merkityksistä.

Väitöstutkimuksessa käytetty algoritminen analyysi suoritti miljoonista kuvaruuduista koostuneen kuvadatan lajittelun kuvien optisten ominaisuuksien (väri ja kirkkaus) perusteella. Analysoitavat elokuvat purettiin ensin kuvaruutuuihin.³ Kuvaruudut järjestettiin uudelleen HSV-värimallin mukaiselle asteikolle magentasta siniseen kuvaruudun hallitsevan väriarvon mukaan. Laskennallisen analyysin tuloksena on uusia videoita – tai kuvaruutujen montaaseja – samanvärisiä kuvaruutuja peräkkäin sijoittavia *sampleja*. Niiden tarkastelu paljastaa miljoonien kuvaruutujen massasta uusia, väriin perustuvia teemoja, joita ei voisi havaita paljaalla silmällä, toisin kuin esimerkiksi vieroitusoirekohtauksia.

Esimerkki selkeistä väriin perustuvista teemoista on *samplen* ensimmäinen väri, magenta. Kuvassa 4 on joukko laskennallisen analyysin tuloksena löytyneitä, val-

.....
 3 Laskennan toteuttivat Jussi Tarvainen ja Mats Sjöberg Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulussa.



Kuva 4. Joukko laskennallisen analyysin tuloksena löytyneitä, vallitsevasti magenta-sävytteisiä kuvia eri elokuvien addiktiokuvauksissa. Montaasi: Varpu Rantala.

litsevasti magenta-sävytteisiä kuvia, joita tuntuu yhdistävän samankaltainen affektiivinen ja/tai symbolinen sisältö. Kuvaruudut ovat elokuvien kohtauksista, jotka kuvaavat tilanteita, joita voitaisiin kutsua ”transgressiivisiksi” tai ”kohtuuttomiksi”, sopivuuden tai elämän rajalla olemiseksi tai ”toisin olemiseksi”. Ruudut ovat elokuvakohtauksista, joitten aiheena on humaltunut tanssi yökerhossa, ekstravagantti parodiaesitys, mielisairaalapotilas ja pääkallonaamarit meksikolaisessa kuolleiden päivän karnevaalissa. Elokuvien värien merkityksistä kirjoittava elokuvateoreetikko ja ohjaaja Sergei Eisenstein toteaaakin, että punainen on elokuvassa realismin vastapuoli, symbolisen todellisuuden kuvaaja: ”the magican is scarlet” (Eisenstein 2010 [1942], 262).

Toinen esimerkki on keltasävyiset kuvat. Paljon keltaista sisältävissä kuvissa ollaan usein ulkotiloissa, ja kuvassa on ihmishahmo. Kuitenkin valonlähde on sijoitettu hahmon taakse, kun taas kasvit ovat varjossa. Katse on suunnattu alas. Eisensteinin (1957, 136) mukaan keltainen on väri, joka kuvaa kirkkautta, selkeyttä ja iloa (aurinko ja tähdet) mutta likaantuu helposti: tummempaan väriin, kuten siniseen, sekoittuva keltainen herättää mielikuvia mätänemisestä ja moraalista rappiosta. Tämä teema löytyy konkreettisesti kuvan 5 kuvasarjasta, sillä mukana on kuvaruutu *Trainspotting*-elokuvan (Danny Boyle, Iso-Britannia 1994) kohtauksesta (vasemmassa ylänurkassa), jossa narkomaanit löytävät hoitamatta jääneen ja pinnasänkyynsä kuolleen vauvan, jota esittävä nukke on iholtaan kellertävän vihreä.

Kolmas esimerkki on siniharmaitten kuvien kuva-aiheet. Siniharmaan sävyisistä kuvista löytyy runsaasti ulkotiloja kuvaavien kohtausten kuvaruutuja. Kun keskitytään siniharmaan sävyisiin kuviin, jotka kuvaavat ihmisiä, huomataan, että ku-

vassa on usein nainen (tai lapsi). Kuvissa on hämärää, ja ne voivat esittää henkilöä istumassa tai makaamassa ajatuksissaan. Siniharmaa kuvaa siirtymän hetkeä, jossa henkilö liikkuu joko fyysisesti tilasta toiseen tai on henkisesti siirtymässä toisaalle.



Kuva 5. Keltasävyiset kuvat addiktiota esittävissä elokuvissa. Montaasi: Varpu Rantala.



Kuva 6. Siniharmaitten kuvien kuva-aiheet addiktioelokuvissa. Montaasi: Varpu Rantala.

Lopuksi

Aloitin esimerkeillä taiteen kentällä tehdyistä kuvaluokitteluista. Näissä hankkeissa etualalla on visuaalinen kuva ja sen käsittely montaasin keinoin. Esitän, että digitaalinen kuva-laboratorio päästää tutkijan lähemmäksi aineistonsa kuvallisia ja optisia ominaisuuksia, kuvan kanssa ajattelemista ja kuvan affektiivisten sisältöjen tulkittamista suhteessa toisiinsa samankaltaisiin kuviin. Tämä paljastaa kuvien toistuvuuden ja samankaltaisuuden merkityksen: addiktion vieroitusoire-kuvatyyppin visuaaliset piirteet kertaavat joitain hysterian kuvaamiseen käytettyjä piirteitä. Molemmat löytävät yhteisen nimittäjän vielä kauempaa, esimoderneista raamatullisista riivauksen kuvauksista.

Montaasi ja kuvien algoritmien lajittelu tietokoneella avaa näkymän, jossa käsitteellistä kuva-analyysia ei voi erottaa kuvatyöstä. *Atlas Mnemosyne* oli olennainen mutta myös ongelmallinen, ”kirottu”, osa Warburgin työtä (Didi-Huberman 2004). Vaikka kuvien käsittelyn ja analyysin välille on perinteisesti piirretty raja, toivon osoittaneeni, että myös kuvien käsittely ja kokoaminen – ja niitten affektiivisten vaikutusten havainnointi – voi niin ikään olla analyttistä, ja Warburgin työssään käsittelemille teemoille voidaan antaa positiivinen arvo myös digitaalisen kulttuurin tutkimuksessa. Digitaalinen kuvalaboratorio, sen käsittelytaito ja analyysi voivat tuottaa positiivisia tuloksia ja lisätä ymmärrystä siitä, miten vaikeasti sanallistettavia ilmiöitä, kuten addiktiota, merkityksellistetään kuvan kautta.

Kirjallisuus

- Alloway, Lawrence (1971) *Violent America: The Movies 1946–1964*. New York: Museum of Modern Art.
- Belting, Hans (2011) *An Anthropology of Images. Picture, Medium Body*. Princeton: Princeton University Press.
- Didi-Huberman, Georges (2004) ”Foreword”. Teoksessa Philippe-Alain Michaud (toim.) *Aby Warburg and the Image in Motion*. Cambridge: MIT Press.
- Eisenstein, Sergei (2010 [1942]) ”On Color”. Teoksessa Michael Glenny & Richard Taylor (toim.) *Sergei Eisenstein: Selected Works. Volume II: Towards a Theory of Montage*. Lontoo: I.B. Tauris.
- Eisenstein, Sergei (1957) ”Color and Meaning”. Teoksessa Sergei Eisenstein. *Film Form: Essays in Film Theory, and The Film Sense*. Toimittanut ja kääntänyt Jay Leyda. Cleveland: Meridian Books.
- Ernst, Wolfgang (2004) ”Visual Archive of Cinematographic Topics: Sorting and Storing Images”. Teoksessa Thomas Elsaesser (toim.) *Harun Farocki. Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- van Huistede, Peter (1995) ”Der Mnemosyne-Atlas: ein Laboratorium der Bildgeschichte”. Teoksessa Robert Galitz & Brita Reimers (toim.) *Aby M. Warburg: ”Ekstatische Nympe... trauernder Flussgott”; Portrait eines Gehrten*. Hampuri: Galitz Verlag.
- Landowski, Eric (2004) *Passions sans nom*. Pariisi: PUF.
- Rantala, Varpu (2016) *Secular Possession. Cinematic Iconography of Addiction*. Turku: Turun yliopisto.
- Schade, Sigrid (1995) ”Charcot and the Spectacle of the Hysterical Body. The ‘pathos formula’ as an Aesthetic Staging of Psychiatric Discourse – A Blind Spot in the Reception of Warburg”. *Art History* vol. 18:4, 499–517.
- Vuojala, Petri (1997) Pathosformel. Aby Warburg ja avain tunteiden taidehistoriaan. Jyväskylä: University of Jyväskylä.