

10 / 40 / 70

DİJİTAL FİLM KURAMI ÇAĞINDA
KISITLAMANIN ÖZGÜRLEŞTİRİCİLİĞİ

NICHOLAS ROMBES

YÖRT

SİNEMA

Türkçesi

Bilge Demirtaş

Eren İnan Canpolat

**10/40/70: DİJİTAL FİLM KURAMI ÇAĞINDA
KISITLAMANIN ÖZGÜRLEŞTİRİCİLİĞİ**

Nicholas Rombes

10/40/70: Constraint as Liberation in the Era of Digital Film Theory, Zero Books, 2014
Copyright © 2014 Nicholas Rombes
Originally published in the UK by John Hunt Publishing Ltd
3. East Street, New Alresford, Hampshire, SO24 9EE, UK

1. Baskı Mayıs 2021

ISBN 978-605-06249-6-0

Türkçesi Bilge Demirtaş, Eren İnan Canpolat

Yayıma hazırlık ve tasarım Osman Şişman

Baskı Sena Ofset

Litros Yolu, 2. Matbaacılar Sitesi, B Blok, 6. kat, 4 NB 7 9 11, Zeytinburnu, İstanbul.

Sertifika no 45030

YORT KİTAP

İstiklâl Mahallesi, Adalar Sokak, 23/B, Odunpazarı, Eskişehir.

Sertifika no 45646

ÖNSÖZ: ANLAM İSTİLASI, 6

10/40/70, 16

ARA: BELLİ BİR MESAFEDEN ÜRKÜTÜCÜ EYLEM, 62

10 / 40 / 70 YENİDEN, 72

SON SÖZ, 130

ÖNSÖZ

ANLAM İSTİLASI

Düşünceye gelecek olursak, herkes düşünce sahibidir.
Önemli olan çözümlenmenin şiiresel eşsizliğidir.

Jean Baudrillard

Sovyet yönetmen ve kuramcı Sergei Eisenstein'in Meksika ve ABD'deki uzatmalı seyahatinden dolayı Sovyetler Birliği'ni terk etmiş olduğuna yönelik endişelerin Stalin tarafından dillendirildiği yıl olan 1931'de, Eisenstein'in "Film Biçimine Diyalektik Bir Yaklaşım" başlıklı yazısı yayımlandı. "Sinemada," diye yazıyordu Eisenstein, "çerçeve içindeki görüntünün özdeksel somutluğu –bir öge olarak– işlemede büyük güçlük çıkarır." [1] O zamandan bu yana film karesi, nitrat, asetat ve polyester pelikülde bedenleşen zeminini yitirdi. Bedenleşmiş sinemaya nostaljik bir ağıt yakmak değil yaptığım. Daha ziyade bir soru soruyorum: Artık filmler öncelikli olarak taşınabilir ekranlarda bedenleştiğine göre, film karelerinde hep var olmuş ama yine de gözden saklı kalmış bir şeyin izlerini saptamak olanaklı mıdır? Dijital kod olarak film, görünür kılmak için öylesine soyutlaşmıştır ki –çelişkili bir biçimde– şimdi daha önce hiç olmadığı kadar *mevcuttur*. Her yerde ve hiçbir yerde. Sürekli. Günümüzde film asla ölmez.

Biz de ölmeyiz. Kendimizden kaçmak giderek daha zor bir hal aldı; her yerde ifade ediliyor ve yeniden üretiliyoruz, tasarı ve arzularımız tüm internet ağına, hedeflenmiş reklamlara aksettiriliyor; aynı anda birçok yerde oluşumuz giderek artan bir çılgınlığa varıyor. Televizyondaki, sinema salonundaki hareketli görüntülerin yorumlanması bir zamanlar gizemli bir uzmanlık alanıydı. Video cihazının ortaya çıkışından önce, bu görüntüleri yakalamak zor, ele geçirmek ince işti. Barthes'ın 1970 tarihli denemesi "Üçüncü Anlam: Eisenstein'in Bazı Film

Kareleri Üzerine Araştırma Notları"nda, *Korkunç Ivan* ve *Potemkin Zirhlisi*'nin, yeniden üretilmiş, kumlu görüntülerinin dördüncü bir anlam oluşturdukları söylenebilecek bir aurası vardır: Basılı sayfada beliren film karelerinin gizemi. Nasıl bir süreç işledi de bu noktaya varıldı? Barthes nasıl oldu da filmi hangi kareleri alacağına karar verecek kadar süre dondurabildi? Bu görüntüler, hangi süreçlerden geçerek ekrandan sayfaya ulaştılar? Eğer "sözcüklerle açıklanamayan üçüncü anlam", bir bütün olan filmden alınmış film karesinin "bir parçasında" yatıyorsa, dördüncü anlam da karenin sayfada –ya da günümüzde taşınabilir ekranda– yeniden üretim tekniğindedir.

Günümüzde dünyanın acımasızca gizemsizleştirilmesinin – bu ister Büyük Hadron Çarpıştırıcısı kullanılarak yapılsın, ister WikiLeaks, ister genetik kod dizilimi yoluyla yapılsın– hep yapmış olduğumuz şeyin ivmelendirilmiş bir biçimi olduğu söylenebilir: Kendimizi ve çevremizi bilme ve denetleme teşebbüsü. Sinema çalışmaları alanında, kültür endüstrisinin karamsar üyeleri bile günümüzde filmlerin bilindik bir gizemsizleştirme aygıtıyla birlikte anıldığını kabul etmek zorunda. Bunun nedeni kısmen, Robert Ray'in *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema*'da [*Hollywood Sinemasının Belirli Bir Eğilimi*] oldukça incelikle tartıştığı üzere, izleyicinin, çeşitli nedenlerle, filmlere karşı genel itibarıyla alaycı bir duruşu benimsemiş olması; ama özellikle de 1960'larda filmlerin sinema ekranlarından televizyona (ve sonraki on yıllarda da taşınabilir ekranlara) göçünün onların gizemli aurasını aşındırmasıdır. Ancak bu gizemsizleştirme, teknoloji-den hiç anlamayan kullanıcıların bile video ve film karelerini dondurabilme yeteneğine; VHS çağındaki evde izleme teknolojileriyle başlayıp sonrasında DVD'ye ve çeşitli web tabanlı ödemeli video platformlarına göç eden bir sürece de dayanır. Eğer filmin aurasının bir kısmını onun geçiciliği, görüntülerin ekrandaki durdurulması olanaksız hareketliliği, izleyicilerin belirli anları hatırlayışı ya da yanlış hatırlayışları ve filmin genel erişilebilirlik koşulu, yani eğer büyük ekrandaki gösterimi kaçırdıysanız belki de artık hiç izleyemeyecek olmanız oluşturuyorsa; o zaman o aura sırta basılmıştır.

Bugün filmler –tıpkı bizim gibi– her yerdeler, her boyuttan ekranda farklı versiyonlarıyla varlık gösteriyorlar; kopyalanıyor, yeniden kopyalanıyor ve kullanıcılar tarafından öyle değiştiriliyorlar ki her taraflarına parmak izlerimiz bulaşıyor. Sinematik görüntünün yaygınlaşması sayesinde eleştirmen, internet ağının en ticari yönelimli köşelerinde bile kendine yer bulduğundan, film kuramı için bunun sonuçları özgürleştirici gibi görünür. Yine de ne anlama geldiklerine veya nasıl o anlama geldiklerine dair argümanları bir araya getirmek amacıyla filmlerden görüntüleri ve sahneleri –irade, niyet ve yorumlayıcı düşünce baskısıyla– seçmedeki kolaylık, beraberinde bir kayıp getirir; riskin kaybı, kaosun kaybı; bizim argümanı seçmemizi değil de onun bizi seçmesini olanaklı kılan türden rastlantısallığın kaybı. Susan Sontag "Yorumla Karşı"da şunu iddia ediyordu: "Sanatla ilgili her türlü yorumun amacı artık sanat eserlerini (ve bir benzetmeyle, kendi deneyimlerimizi) kendi gözümüzde daha fazla (daha az değil) gerçek kılmak olmalıdır." [2] Peki içten gelen kısıtlama hakkında ne söylenebilir? Oulipo bunu yaptı. Dogme 95 hareketi bunu yaptı. Donald Barthelme'nin "Ayı Görüyor musun?" başlıklı öyküsünde anlatıcı "fragmanlar, güvendiğim yegane biçimdir" der. Kendimizi yaratıcı ve yorumlayıcı gerilimlerimizden azat ettikçe onlara kaçınılmaz olarak daha derinden bağlanıyoruz. Claude Levi-Strauss'un mitin "derin yapısı" diye adlandırdığı şey, bizzat mitin adlandırılmasında da mevcuttur. Dünyayı fragmanlara, dakikalara ve ikili kodlara bölmek, belki de bir düzeyde onu yeniden bütünlüğe kavuşturmaya yönelik olanaksız, güzel, kifayetsiz bir çabadır. Fazlaca bir ihtiyata başvurmadan ama yine de filmin başına, ortasına ve sonuna gelecek biçimde seçilmiş olan 10., 40. ve 70. dakikalar, aynı zamanda ömrün dönemlerine karşılık gelir: on, kırk, yetmiş yaşları.

Anlam istilasası. Ve yirminci ve yirmi birinci yüzyıllar arasındaki engebeli ve üst üste binen tampon bölgelerde, ve en beklenmedik yerlerde çiçeklenen, bizzat gerçekçiliğin biçimine yönelik bir panzehir denemesi, 1980'ler ve 90'lar boyunca gerçek olandan, analogun gerçekliğinden ve sözde sıcaklığından ve insani oluşundan kopuşla ilişkilendirilen dijital. Gerçekliğin dirilişinin sorumluluğunu, dijital sinemanın kapısı-

nın eşiğine bırakabilir miyiz? Esas ironi, anlaşılan o ki, sinemada gerçekçiliğin yeniden ortaya çıkışının izinin, dosdoğru, gerçek olanla nihai kopuşu temsil eden bir teknolojik biçime kadar sürülebilir oluşudur. Çünkü sonuçta dijital olan –tam da gerçekliği kaydetme sürecinde– klasik sinemanın üzerine inşa edildiği eski fotografik süreçle olan bağlarını koparmıyor mu? Dijital, bizi gerçek dünyadan daha da derin bir biçimde uzaklaştırmıyor mu?

Öyle görünüyor olabilir. Yine de, dijital teknolojiler gerçekliği olanaksız maceralara dönüştüren, gittikçe daha ustaca gerçekleştirilen özel efektlerin ve fantezilerin hizmetinde kullanılsa da; dijital video kameraları, gerçekliğin hammaddesini bir takım girift özel efektlere dönüştürmek için değil, onu daha alçakgönüllü bir biçimde betimlemek için kullanmak yönünde alternatif bir eğilim de vardır. Bir bakıma –yirmi birinci yüzyılın başında dijital kameralarla çekilmiş *10* (Ten, Abbas Kiarostami, 2002), *Rus Hazine Sandığı* (Russian Ark, Aleksandr Sokurov, 2002), *Kaset* (Tape, Richard Linklater, 2001), *Time Code* (Mike Figgis, 2000) gibi filmlerde belirgin olan– bu yeni estetik, bize gerçekliğin en deneysel biçim olduğunu hatırlatan bir nevi katı biçimciliğe dayanır (uzun çekim, bölünmüş çerçeve vb.).

Dijital video sinemasının bizi gerçekliğe geri döndürdüğünü iddia edebilmek için, öncelikle dijital sinema teknolojilerinin –analogun aksine– çoğu kez bizi gerçeklikten, hatta insanlıktan aslında nasıl uzaklaştırdığına dair tartışmadaki paradoksu kabul etmek zorundayız. Hem selüloit hem de (*Yıldönümü Kutlaması*'nın [*The Anniversary Party*, Alan Cumming ve Jennifer Jason Leigh, 2001] da aralarında bulunduğu) DV filmlerde çalışmış bir görüntü yönetmeni olan John Bailey, dijital videonun selüloide kıyasla "hiper-gerçekçi, yapay görünümünden" [3] söz ediyordu. DV kameralar, analog kameralardan farklı olarak, yakalanan görüntüyü sıfırlara ve birlere dönüştürüp sıkıştırarak dijital bir dosya halinde kaydederler. "Dijital bir sistemde," der Peter Edwards, "veri bir dizi periyodik sinyalle ifade edilir. Başlangıçtaki veri kaynağı ... düzenli bir şekilde örneklenerek sayısal değerlere dönüştürülür." [4] Bilakis, dijital sinema, gerçek olmayanın görüntüsünü sunar

gibi görünür. Jean-Pierre Geuens, dijital sinemanın temel niteliğinin, "gündelik dünyaya karşı derin bir güvensizlik, 'gerçek şeylerin' bugün sinema için tasavvur edilen işi yerine getirmek için artık yeterli olmadıkları algısı" [5] olduğunu yazıyordu.

Yine de: *Rus Hazine Sandığı*, Hermitaj Müzesi'ni kat eden, incelikle işlenmiş 96 dakikalık tek bir uzun çekimden oluşur. *Time Code*, dörde bölünmüş ekranın aynı anda her bir bölümünde gösterilen 97 dakikalık dört ayrı çekimin gruplanmasından ibarettir. 10'un tamamı, Tahran sokaklarında sürülen bir arabanın ön panosuna monte edilmiş dijital kameralarla (yönetmen olmaksızın) çekilmiştir. *Kaset*, baştan sona bir otel odasında geçer. Bu dijital filmleri birbirine bağlayan özel efekt, bir bakıma, gerçekliğin kendisidir; bu filmlerin deneysel ya da avangart olarak görülmesinin nedeni, aslında, televizyon reklamlarından müzik kliplerine, bilgisayar oyunlarından, televizyon programlarına ve ana akım filmlere kadar bir dizi kitlesel kültürel iletişim biçimlerinin haberdar olduğu atlamalı kesme, hızlandırma/yavaşlatma, kare dondurma, CGI estetiği gibi şeyleri içermemeleridir.

Don DeLillo'nun *Beden Sanatçısı* adlı romanının ana karakteri Lauren, bilgisayarının ekranında izlediği Finlandiya'daki bir kır yolunun gerçek zamanlı görüntüsü karşısında çakılıp kalmıştır: "Bu ona ilginç geliyordu, çünkü gördükleri şu anda oluyordu ... Hiçbir şeyin gerçekleşmediği bir duruma karşı koyamamasının yeterince gerçek oluşu, ona cezbedici geliyordu." [6] Gerçekliğin bu uzun çekimi –gerçekliğin belki de süresiz olarak devam edecek olan gerçek-zamanlı aktarımı– bir bakıma, Lumière kardeşlerin filmlerinin bir uzantısıdır. Lumière'lerin kurgulanmamış tek-plan çekimleri bir dakikadan biraz uzun sürerken, günümüzdekiler saatlerce sürebilir.

Aslında, günümüzün sinematik avangardını oluşturan, tam da gerçekliğin deformasyonuna karşı konulan bu kısıtlamalardır. Danimarkalı yönetmenler Lars von Trier ve Thomas Vinterberg tarafından, kısmen sinemayı fazlalıklarından temizlemek amacıyla başlatılan Dogme 95 hareketinin sert kurallar koyarak özel efektleri kaldırıp sinemayı illüzyondan kurtarmayı amaçlamasından dolayı tamamen bir "gösteri"¹ olarak değerlendirilmiş olması (ki hâlâ böyle gören çevreler

var) ironiktir. Her ne kadar Dogme 95'in "Sadelik Yemini" iyi bilinse ve yaygınlık kazanmış olsa da koyduğu on kuraldan bazıları yinelenmeyi hak ediyor:

1. Çekimler stüdyo dışında yapılmalıdır. Sahne ve set donanımları kullanılmamalıdır (öykü belirli bir sahne donanımı gerektiriyorsa, stüdyo dışında, o donanımın bulunduğu başka bir mekân seçilmelidir).

2. Ses ile görüntü asla birbirinden ayrı olarak üretilmemelidir. (Sahnenin çekildiği yerde üretilmiyorsa, müzik kullanılmamalıdır.)

5. Optik numaralar ve filtreler yasaktır.

7. Zamansal ve coğrafi yabancılaştırmalar yasaktır (Yani film, şimdi ve burada geçmelidir).

Dogme 95 hareketinin ve DV sinemanın genel eğilimi, sinematik temsili gerçeklik alanına geri döndürmek oldu; çünkü Dogme 95 ve benzer yaklaşımlar, incelikle işlenen post-produksiyon tekniklerini başlarından savmakla, dikkati yeniden gerçekliğin anarşisine çekmiş oldular. Bu nedenle, kimi zaman yeni gerçekçiliği şiirsel bir şekilde savunmuş ve *Cahiers du Cinéma*'daki çalışmalarıyla Fransız Yeni Dalga'sına zemin hazırlamış olan Fransız film kuramcısı André Bazin'in yeniden yükselişi, yapısöküme karşı muhafazakâr bir tepkiden ziyade, Bazin'in gerçekliğin radikal olanaklarının kabulüne dair fikrinin yeniden takdir edilmesinden kaynaklanır.

Peki bugün gerçeklikten söz etmek, bir tür yozlaşmış ortodokslukla ya da düşüncesiz ve naif bir şekilde Bazin'e dönüşle itham edilmeden, olanaklı mıdır? Olanaklıdır, çünkü Bazin, zaten apaçık olan bir şeyi, yani gerçekliğin kendisinin de sinema tarafından yapısöküme uğratılmış bir aygıt olduğunu on yıllardır ileri süren post-hümanist kuramca "tashih" edilmiştir. Dijital sinemada gerçekçiliğe dönüşün neden deneysel ya da avangart olarak adlandırıldığı, ancak bu deformasyon mirasıyla bağlantılı olarak düşünüldüğünde açıklığa kavuşur. *Kahraman*'ı (*Hero*, Zhang Yimou, 2002) izlerken, ekranda binlerce insandan oluşan muazzam kalabalığı içeren bir planı izlerken, oğlum bana yaslandı ve benim de kendi kendime sorduğum bir soru sordu: Bu insanlar gerçek mi? Belki on ya

da yirmi yıl önce olsa, bu kalabalığın özel efektlerle yaratılmış olduğunu öğrendiğimizde hayrete düşerdik. Bugün, kalabalığın sahiden de gerçek olduğunu öğrendiğimizde hayrete düşüyoruz. Bizi hayrete düşüren şey, gerçeklik.

Çelişkili biçimde, Sergei Eisenstein'in diyalektik montajının reklamcılıkta baskın bir biçim ve iletişim endüstrisinin bir aracı haline geldiği bir zamanda, Bazin hiç olmadığı kadar radikal görünür. Üstelik Bazin'in ta kendisi, sinemada çok değer verdiği gerçekçiliğin, aslında bir yapıntı ürünü olduğunu fark etmişti:

Ne var ki, sanatta gerçekçilik, ancak tek bir yolla sağlanabilir –yapıntı yoluyla. Her bir estetik biçim, kurtarılmaya değer olanlarla olmayanlar ve hatta göz önüne almaya bile değmeyecek olanlar arasında zorunlu bir seçim yapar; ancak bu estetik, esas itibarıyla, sinemanın yaptığı gibi, her şeyden önce gerçeğin görüntüsünü yaratmak isteyenince, bu seçim aynı anda hem zorunlu hem de kabul edilmez nitelikte temel bir çelişkiyi ortaya koyar: Zorunludur, çünkü sanat ancak bu seçimle var olabilir. Bütünsel sinemanın [cinéma total] şimdi ve burada teknik olarak mümkün olduğunu varsayarsak, bu seçim yapılmazsa, yeniden salt gerçekliğe dönmüş oluruz. [7]

Bazin'in burada tarif ettiği şey –henüz terim olarak ortaya çıkmamış olan sanal gerçeklik kavramı– dijital sinemanın nihai estetiğidir ki onun da son noktası bütünsel sinemadan, eksiksiz temsilden başka bir şey değildir. Algı, hafıza ve gerçeklik arasındaki sınırların yerindeliğini sorgulayan üçüncü milenyum filmleri –örneğin *Varoluş* (eXistenZ, David Cronenberg, 1999), *John Malkovich Olmak* (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999), *Mulholland Çıkmazı* (Mulholland Drive, David Lynch, 2001), *Akıl Defteri* (Memento, Christopher Nolan, 2000), *Tersyüz* (Adaptation, Spike Jonze, 2002), ve *Sil Baştan* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004)– ucuz postmodern numaralar olmaktan çok, bütünsel sinemaya karşı geçici tedbirler, gerçekliğin inşa edildiği sürece işaret eden hatırlatıcılardır.

Zira öyle görünüyor ki, dijital sinema ve doğrusal olmayan kurgu yazımı (*Koş Lola Koş'ta* olduğu gibi) hızlı kesmenin ve montaj estetiğinin lehine çalışan bir gereçken; uzun çekimleri ve gerçekliğin kendi kendini kurgulamasına izin veren deney-

leriyle dijital sinemaya bir tür Bazin'ci yeni gerçekçilik musallat olmuştur. *Time Code*, *Rus Hazine Sandığı* ve *10* gibi uzun çekimlerden oluşan dijital filmlerde gerçekliğin bir koreografi düzeniyle gözler önüne serilişinin bir numara ya da deney olarak değerlendirilmesi; sadece, montajın ve hızlı kesmenin yaşamımızın baskın görsel grameri haline gelmiş olduğunu göstermeye hizmet eder. Stanley Kubrick'in kariyerinin sonlarına doğru karşı karşıya kaldığı eleştirel tepki, *Gözü Tamamen Kapalı*'nın (*Eyes Wide Shut*, 1999) sözde modası geçmiş hümanist ahlâkçılığından ziyade, yavaş, cansız, uzun-çekim estetiğiyle ilgilidir –ki bu *Pi* (Darren Aronofsky, 1998), *Blair Cadısı* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick and Eduardo Sanchez, 1999) ve benzerlerinin yanında, gerici değilse bile yabansı kalan bir estetikdir. Hatta, o sıralarda Janet Maslin'in film eleştirmeni olarak çalıştığı New York Times'taki işinden çıkarılmasının kısmen *Gözü Tamamen Kapalı* için yazdığı olumlu eleştiri yazısıyla ilgili olduğu söyleniyordu. Maslin'in görünürdeki hatası –filmdeki ironi eksikliğini ayıplamamak– hemen göze çarpmayan başka bir sorunla birleşiyordu: Film –Kubrick'e özgü uzun çekimleri ve cansız temposuyla– zamanın hızlı kesme ve montaj estetiğine riayet etmiyordu. *Gözü Tamamen Kapalı*'nın birincil günahı, üslubuydu.

Uzun çekimin yeniden ortaya çıkışının, çoğu zaman hızlı kurgu ve MTV temposuyla ilişkilendirilen bir biçim olan dijital sinemayla bu kadar yakından bağlantılı olması ironik değil mi? Manovich² ve diğerlerinin de belirttiği gibi, dijitalin oldukça fazla depolama imkânı sunması, daha önce olanaklı olmayan bir çekim süresini olanaklı kılar (başka bir deyişle bir filmin tamamı, *Rus Hazine Sandığı*'nda olduğu gibi, tek-plan bir uzun çekimden oluşabilir). Hitchcock'un *Ölüm Kararı* (*Rope*, 1948) adlı filmi –her biri kameranın haznesindeki film miktarının olanak verdiği sekiz ilâ dokuz dakikalık dokuz çekimden oluşur– uzun çekimin klasik dönemdeki sınırlarını örnekler niteliktedir. Ancak bu bize, sinemada dijital arzunun hep var olduğunu ve bugünün dijital uzun çekimlerinin avangart olarak görülmesinin, yalnızca teknik kısıtlamalardan (kamera haznelerinin belirli bir miktar film almasından) kaynaklanan tarihsel sinema üslubunun (montajın) bağlamından ötürü olduğunu hatırlatır. Çünkü belki de insan algısının kendisi bir

uzun çekimdir; gerçek-zamanlı olarak gözler önüne serilen; göz kırpmak, uyumak ve unutmak biçimine bürünen kesmeler ve kararmalarla [fade-out] işaretlenen bir uzun çekim halinde bir ömür.

Günümüzün uzun çekimli dijital sineması, gerçek olandan uzaklaştırmak şöyle dursun, bizi doğal zamanın derinliklerine götürüyor. Bu sinemaya "deneysel" demekte ısrar ediyor olmamız bize, montajın bütünsel zaferini ve parçalanmış zamanda geçen, uyanmaya davet edildiğimiz bir rüyayı çağırıyor.

Selüloidin altın çağına nostalji duyanlar, dijital sinemada, gerçek olanın, gerçekliği sakatlayan klasik sinema pratiklerinden aldığı öcü idrak etmelidir. Dünün avangardı gerçek olana yönelik cinai bir eylemse, bugünün avangardı gerçekliğin anarşisi ve bütünsel sinemanın zaferidir.

Fragmanın içi. Esasında, 10/40/70 projesinin yapmaya çalıştığı şey bu: Bizzat film görüntüsünün sunduğu derin geçitler boyunca kazarak ilerlemek ve fragmanın içine işlemek. Dondurulmuş hareketli görüntü, bir bakıma, uzun çekimin doruk noktasıdır; bu, hiç göz kırpmadan gözlerimizi açık tutabildiğimiz müddetçe sürer. Gözünüzü üç kez kırpın: 10, 40, 70.

“Henüz mantık yoktu. 10/40/70 de yoktu. Görüntülerin, yalnızca terbiyecilerinin arasında serbest bırakılmak üzere terbiye edildiklerinin farkında değildim.”

Nicholas Rombes, dijital çağın olanaklarını radikal bir yorumlama oyununa dönüştürüyor. On sekiz filmin, bir kitabın, bir müzik videosunun içinden seçtiği anlara şaşırtıcı bir duyarlılıkla bakıyor; kendi tekinsiz sinematik deneyimlerini aktarıyor. Hakiki bir sinefilin yepyeni, tuhaf ve şiirsel metni; alışık olmadığımız türde bir film eleştirisi.

