

## 以單格速寫電影的軌跡—日本實驗電影創作者齊藤大地與西川

### 智也訪談錄

Katy Martin 訪問

何怡翻譯

12+很高興在這裡介紹兩位年輕日本實驗電影創作者 Daichi Saito 與 Tomonari Nishikawa。兩位藝術家都是做視覺及抽象性很強的短片作品，創作方式也都強調電影作為一媒材的物質面向以及創作的過程，並把它們視為是組成流動影像詩句的基本元素。但如同接下來的訪談所示，兩位創作者的想法與情感表達又各自有獨特的地方。下面的訪談是他們透過電子郵件回答同樣一組問題所整理出來的。發生在我們之間的對話確實很全球化。Saito 目前住在加拿大，Nishikawa 現在則在泰國生活。除了藝術創作外，他們也積極參與前衛電影與錄像藝術的研究工作—Saito 是蒙特婁 Double Negative Collective(譯者註 1)的創辦者之一，Nishikawa 拿到日本基金會的研究補助，正在進行東南亞實驗電影及錄像藝術的研究。Saito 的電影曾受邀到各地影展，包括紐約影展、倫敦影展、鹿特丹影展、香港國際電影節、影像影展(The Images Festival)、多倫多影展、安大略電影學會(Cinematheque Ontario)以及經典電影資料館(Anthology Film Archives)。Nishikawa 的電影及錄像作品也在各地重要影展放映過，包括紐約影展、鹿特丹影展以及愛丁堡影展。他的複合媒材裝置作品曾在舊金山藝術委員會藝廊(San Francisco Arts Commission Gallery)，多倫多的靜態工作室(Still Motion)以及柏林影展展出。

### 齊藤大地(Daichi Saito)訪談錄

KM: 你跟 Nishikawa 都是住在海外的年輕日本創作者。可以談談你的背景以及為什麼你會住在加拿大嗎？

DS: 我會說我的藝術背景是來自文學以及，較少程度來看，哲學。但我真正的教育養成是來自學術之外的。在我青少年時期，戰後日本小說與詩學帶我進入文學與哲學的世界，特別是荒原學派(Arechi School)的詩人，以及像是大江健三郎與長谷川四郎的小說家。我也會去看是甚麼人影響了我喜愛的詩人與小說家，然後找他們的作品來看。比如荒原學派的詩人就帶我認識了英美現代主義詩學—龐德(Ezra Pound)、艾略特(T.S. Eliot)、康明斯(E.E. Cummings)、奧登(W. H. Auden)以及狄倫·托馬斯(Dylan Thomas)。從長谷川四郎那裡我發現了布萊希特與卡夫卡。透過大江健三郎我認識了從法國人文主義傳統以降到存在主義的法國文學與哲學。

雖然我把這些視為背景，但我知道我的電影作品幾乎沒有呼應或反映這些作者的影響。其實還有其它被我視為背景，但卻與我的電影創作沒有直接相關的東西，

像是我在建築工地當工人的經驗（我曾在日本當過幾年煉鋼工與高空作業維修員），還有我在印度兩年修習北印度語及梵文的經歷。諷刺的是，我對印度文學的興趣其實是透過西方文學，特別是艾略特的詩作而產生的，不是因為我曾上過佛教高中，或是打比方來說，我身為日本人對自身文化的覺醒。後來我喜歡上所謂的古典梵文詩學，當代的印度詩學以及某部分的印度哲學。當我還在日本做建築工的時候，我開始學印度文，後來又去印度繼續修習。現在回頭來看，我對電影的興趣可能跟我的家庭背景更有關係。我的父親曾是出版社的編輯，並在〈世界〉雜誌工作。這本雜誌的內容包含社會、政治與文化議題，對當時的左翼知識分子來說，是一份重要的刊物。我父親是自學出身，並不屬於知識份子圈。他也是攝影師，有時晚上會在藝術學校教攝影。奇怪的是，他從沒教過我拍照。但他有很多攝影朋友的著作，所以我小時候常常在家看書中的攝影作品。我母親結婚前，曾在東京的一個發行日本新浪潮電影的公司工作。她很喜歡法國新浪潮—高達、楚浮等等的導演—以及其它歐洲電影。耶吉·卡瓦萊洛威茲的〈修女約安娜〉(Mother Joan of the Angels)是她的最愛。當我還小的時候，父親常會到了凌晨兩、三點才喝醉回家。母親習慣會在晚餐時間，跟我與哥哥講她年輕時看過的電影。所以我在還沒看過這些電影前就認識了許多作品。這就是我最初的電影教育。我會在蒙特婁是因為一個我在美國認識的來自蒙特婁的女人。當時我一面唸哲學，一面在青年旅舍當工友，換取免費的住宿與伙食。她是住在旅社的旅人，是名舞者。我認識她之後，就離開學校（那時我本來就沒有什麼興趣唸下去了），打包到蒙特婁跟她在一起。我打過很多零工，在街上賣三明治，到果園幫忙等等。過了好一陣子之後，我才開始在蒙特婁的一所電影學校唸電影。

KM: 跟 Tomonari 一樣，你除了電影也唸過哲學。有任何哲學或文學作品影響了你的電影創作嗎？

DS: 我不確定有沒有。就某方面來說，我進到影像創作的領域是為了要遠離文字與書寫的世界，是我對文字、文本以及語言迷戀的一種反抗。在影像創作前，我想要當個作家，雖然我與寫作的關係一直是困難重重的。對我來說，寫作就像是用頭撞一面無法穿透的牆。寫作只能讓我確認我自身跟語言之間持續加強的疏離感。我常常會有一種奇怪的感覺，覺得在寫作的時候失去了自己，就好像經由寫作，我建構出一面帷幕來隱藏我自己。我越去寫，這面帷幕就變得越厚。影像創作對我而言就好像是一個習作，藉由它來擺脫語言建築在我周圍的遮蔽物，讓我可以開始看得清楚。就像藝術家菲利普·加斯頓(Philip Guston)曾說過的，學習如何忘卻是一齣孤注一擲的戲。

話雖如此，我確實嘗試在文學，或是說寫作，與我的電影創作之間做類比。我喜歡把影像之間的黑色間隔想像成一首詩中字句與字句之間的空白，從投影機射出穿透影格的光變成是把生命吹進文字的呼吸。畢竟，影像創作者做的不就是用光把影像雕刻在聚乙酸酯片基上，而作家則是用筆把字雕刻在紙上？標準的日本手寫紙是一排排垂直排列的字欄，一欄由一排方格組成，每格內填一個字母，一個漢字或是標點符號。每一欄有二十格，而每頁有二十欄。看著一張手寫紙，就好

像看著垂直排在一起的底片似的。

KM: 你們兩個人都很強調素材，也就是組成電影與錄像的實體材料。可以請你談談這點，以及你如何利用這種對素材的強調來創作你的電影幻像？

DS: 比起錄像，我覺得電影更可以讓我關注在我用於創作的素材上。因為底片是一種實體材料，你在底片上的作為以及作為所造成效果之間的關聯可以被清楚地觸知。創作的過程是創作者與素材之間的對話，而對我來說，身體上的參與是這個對話很重要的部分。我對勞動工作很感興趣，而電影創作，不論是手沖、光學印片或是剪接都是非常身體性的。

我主要是以單格創作，所以過程緩慢。但我欣賞這樣的緩慢。我須要感覺自己隨著影像在思考，我工作的方式(比如說我會花很長時間盯著底片上的單格畫面看)可以讓我有這樣的感覺。

投影在螢幕上的完成作品與我創作的素材底片之間的極端差距也同樣令我感到驚奇。這是只有電影創作才有的獨特經驗。在整個創作過程中，你處理的是底片，以及底片上的單格畫面，但是我們透過投影看到的不是這些素材本身，而是它的陰影。底片成了一個媒介，透過光具體成形。我覺得這自相矛盾，又極度迷人。所以電影有兩種身分，它的物理本質有兩種不同的層面。它從靜止到運動的過程是一個從物質形態轉變到知覺現象的結果。

KM: 可以談談手沖片嗎？這其中有些東西是與失控或易毀有關。

DS: 手沖是有這樣的層面，在可控制與失控，可預測及不可預測間進行談判協商。這就是令我感興趣的地方，除此之外當然還有勞動與流汗，或是蹲在浴缸旁久到腰都痛了等等的單純喜悅。藉由小心翼翼算出要增加或減少的成份，每個步驟需要的時間及適合的溫度等等的方式，你當然可以對結果有更好的掌控。它是一件理性又很邏輯的事。但不論你試著想要多精準，誤差界線總是存在，這裡或那裡總會出現意想不到的事，特別是對我這種沒甚麼科學頭腦的人來說。有時這樣的意外會帶出新的想法，讓你從不同的角度看作品。你努力要控制這個媒材，但它總是背叛你的意圖。我喜歡把這樣的東西整合到我的創作過程中，例如〈句法之樹，軸線之葉〉(Trees of Syntax, Leaves of Axis)主要就是用這樣的方式創作的。

KM: 你們兩個人都採用手沖方式沖片，而且工作過程像動畫家一樣緩慢。你自己怎麼看這件事？

DS: 我的單格創作有兩個不同層面。一個涉及拍攝本身，就像我的超八釐米作品，是由攝影機內的單格攝影功能做出來的。另一個是剪接以及用光學印片機在影像上做手腳。我的超八電影就像是一個簡單的紀錄，紀錄在拍攝的當下，我對周圍環境做出的自發性反應，過程中會有一個架構，讓即興發生。這關乎行動、觀看與感覺的立即性。正因為如此，相較於我 16 及 35 釐米作品，這些電影比較粗糙。相反地，我覺得 Tomonari 的超八作品展現出較多的精準與工藝，即便他把他的作品稱為素描(這個詞在我聽來實在過於輕描淡寫，但卻很適合用來描述 Tomonari 的創作過程，至少我是這麼覺得)。某種程度上看來，我的超八電影也是速寫，有些像是〈盲目的後巷占卜術〉(Blind Alley Augury)，〈綠引信〉(Green Fuse)

等作品，會變成<那些所有升起的>(All That Rises)及<句法之樹，軸線之葉>等 16 及 35 釐米電影的基礎。就我的例子來看，我把這些電影當成原始素材，經由印片、沖片與剪接，重新製做與轉變成新的個體。

不論是剪接底片或是透過光學印片機的取景器，觀看單格畫面是一個冥想的過程，一個沉浸在靜止影像的固態性當中的過程，而這個影像的力量來自過去。所以比起用攝影機拍東西，這是一個完全不同的過程。用單格靜像創作的過程會讓我感到，借用康明斯的話來說，「散發著一種無可挽回的凝滯」。這個無可挽回的凝滯是一種全世界皆然的圍堵與封鎖。我試圖去凝結(de-solidify)它，讓它可以接受並適應投影的現在式，借用投影去物質性的奇妙過程，進入到纖細易毀、轉瞬即逝的感知領域，讓它變得可能。

KM: 跟 Tomonari 一樣，你會用各種方式把具象的影像抽象化。你們兩人都用圖像式的元素在創作。Tomonari 發現或創造幾何圖形，你則是運用特寫、高反差及剪影。可以談談這部分嗎？

DS: 會吸引我的藝術作品總是介於抽象與寫實之間，藉由表現手法在兩者間創造張力，或是用單色的抽象召喚出一種具象感。亞伯特·傑克梅蒂(Alberto Giacometti)與亨利·米修(Henri Michaux)的繪畫，高行健的水墨畫以及一般的書法藝術都屬於這類範疇。我的抽象黑白作品或多或少反映出我對這類藝術的喜好。

<交錯對句>(Chiasmus)運用特寫與剪影進行抽象實驗，讓影像碎裂並省略細節。當時我有興趣的是抽象的暗示性，它引起聯想的力量。我試圖讓你看著螢幕上的畫面，卻聯想到不在螢幕上，或遺漏掉的東西。這種不在場的在場讓抽象有了生命，視覺的限制成了一種媒介，使觀者主動參與觀影經驗。影像的不完整與缺乏明晰迫使觀者透過自身的洞察及感受來重組並完成畫面。

高反差的黑白影像有非常清楚的明暗輪廓，在我看來，這的確能展現出光線的存在感，並且明確地表達出以下的概念：當光線穿透底片，觸碰到螢幕表面，它同時也在雕刻影像。這部分在<深峻之舞>(Chasmic Dance)中說得比較清楚。在這件作品中，投影的光線才是電影真正的主角。

KM: 可以再請你談一下影像間的空白，以及影片的正負像嗎？也請你說明關於呼吸的隱喻，對於節奏的掌握，還有你提及的停頓，它可以賦予聲響，就好像一個人在字句之間吐了口氣，讓思緒活了起來。

DS: 不論是在影像之間或影像內，我會運用負像來某種程度地活化正像，或藉由正負像的互動製造張力。在<交錯對句>中常會發生視覺移轉，身體的正負像不斷交替互換，兩者間的界線有時變得模糊不清。這種相互支持的對比吸引著我。打比方來說，書法如果沒有空白就會變得死氣沉沉。日本傳統音樂或戲劇也同樣強調聲響間的無聲，或是運動間的暫停，把它們當成作品中的元素。用這樣的類比來討論我的作品可能聽來奇怪，因為我的電影常被形容成快速閃爍影像的瞬間併發。但這對我個人來說是非常相關，有意義的。

如果我們把光的律動以及它收放的節奏視為呼吸，我在其中幾乎可感覺到一種詩意，像吟詩的聲音或彈奏樂器的手，不時停頓以傾聽無聲。影像之間的空白就像

一種停頓，觀者在其中傾聽影像的回聲。在〈那些所有升起的〉的作品中，我用分句法的方式交錯影像以及影像間的暫停，當時我想的就是這樣的概念。同樣的，當我在電影中使用聲音時，我對無聲與有聲同樣專注。

## 西川智也(Tomonari Nishikawa)訪談錄

KM: 可以談談你的背景以及為什麼你現在會住在泰國嗎？還有你的教育養成。我知道你曾唸過紐約州立大學賓漢頓分校(The State University of New York, Binghamton)，因為我上一個訪談對象是文森·葛尼爾(Vincent Grenier)，他在那兒教書。

TN: 我在日本唸得是經濟學，因為當時我沒有甚麼特別的興趣，想說經濟學是個找得到工作的安全選擇。我常翹課，到餐廳打工，跟朋友混在一起。就在那時候我開始看起非好萊塢的電影—法國、德國、俄國、日本，特別是藝術劇場協會的製作，像是寺山修司與松本俊夫的劇情片。最後我輟學並決定到國外唸電影。但我沒有錢，沒法立刻出國，所以我當起卡車司機。我並不喜歡這個工作，但薪水很不錯。我賺夠了錢，就飛到澳洲，想一面接觸西方文化，一面讓自己的英文更好。我在雪梨附近的苗圃農場一天工作八小時來換取食宿。這大概不是個好交易，但我喜歡在鄉間生活。後來我搬到珀斯，在當地青年旅館打工。之後我又搬到加拿大，然後回到日本，因為我需要再繼續工作賺錢。

到了1999年，我終於去了美國，夢想成為一個獨立電影導演。我先在紐約州北方的一所社區大學主修共同教育，副修哲學。2001年，我轉學到紐約州立大學賓漢頓分校，雙修電影與哲學。我想到國外唸書其中一個原因就是，在日本大學，我們只能有一個主修。我選賓漢頓分校是因為學費不會太貴，電影系又有名。一開始我其實有點失望，因為系上沒有導演或劇本寫作的課程。

KM: 沒錯，實驗電影與錄像藝術才是他們的重點。

TN: 是的。但上課還蠻好玩的。當我第一次用攝影機、投影機跟剪接器材時，我真是興奮極了。而且，我也很喜歡系上老師鼓勵學生要有實驗精神的作法。我花了很多時間在光學印片機跟動畫拍攝台上，還有在暗室手沖片。當時系上有四位老師：艾芮娜·葛斯坦(Ariana Gerstein)、茱莉·莫瑞(Julie Murray)、肯·雅各(Ken Jacobs)以及文森·葛尼爾。我在文森的錄像製作課上當助教，從他那兒學了很多如何詮釋電影，用時間創作，以及用流動影像表達想法等等的東西。雅各可能是當中影響我最深的人。他使我對電影本身的裝置結構，以及用具象影像創造抽象形式的創作方式產生了極大的興趣。

我在舊金山藝術學院(San Francisco Art Institute)拿到碩士，那裡的電影系跟賓漢頓分校很類似，教授正統的實驗電影創作。我跟在珍妮絲·克里斯多·里普辛(Janis Crystal Lipzin) 以及爾尼·蓋爾(Ernie Gehr)身邊，開始嘗試用針孔技術做電影裝置作品。舊金山灣區擁有很強的實驗電影社群，我很享受那時到處看片的經驗。我現在在曼谷，拿日本基金會的研究補助，進行東南亞實驗電影的研究。同時我

也嘗試要建立一個亞洲的實驗電影網絡。我在這裡會待到 2009 年二月中旬，之後會去吉隆坡做六個月研究。

KM: 讓我們來談談電影的裝置結構 (cinema apparatus)，因為這個辭蘊含了許多電影理論及歷史。在不要牽涉過多理論的前提下，請你談談這個辭的意涵。

TN: 我不曉得要從哪裡開始談電影的歷史。魔術轉盤(thaumatrope)與視覺暫留有關係，連環畫、費納奇鏡(phenakistoscope)與生命迴轉盤(zootrope)都可製造出運動的假象。愛德華·麥布里奇(Edward Muybridge)使用相機拍攝動態的實驗，也是另一個電影的前身。在愛迪生發明了電影視鏡(kinetoscope)之後，盧米埃兄弟終於創造出可以放映電影給大眾看的裝置。當新技術出現，電影就會隨之改變，但是電影基本的機械裝置與作用自 1890 年之後就沒有變過。

KM: 沒錯，這全都要靠被稱為視覺暫留的生理學現象，也就是說運動的假象來自於被黑畫面分隔開來的連續靜像。

TN: 是的。看劇情片的時候，觀眾無法察覺電影的機械裝置，因為他們沉浸在由流動畫面組成的故事當中，同時忘了自己身處在戲院的這個真實。

但也有電影是關於經驗的。在我的單格作品中，觀者可以知道投影機會閃得多快，體驗到我們是如何透過一連串動畫式的鏡頭來感知到運動。

KM: 你跟 Daichi 一樣都學過哲學。這會影響你創作電影的方式嗎？

TN: 閱讀哲學家的思想應該或多或少會影響我的創作方式，但不是直接的。〈阿波羅〉(Apollo)是個例外，是我讀尼采「悲劇的誕生」，思考太陽神與酒神時完成的創作。在〈阿波羅〉中，我嘗試平衡作品內太陽神與酒神的元素，這兩種元素自始至終都處在並置的狀態—幾何與有機，規律與隨機。

要有足夠的酒神元素很難。所以在這部片中我採取了皺紋照片的做法，也就是破壞底片上的感光乳劑，讓影像看來有裂紋或融化的感覺。我投注了很多時間找方法來達到我要的效果。當我看到菲爾·所羅門(Phil Solomon)的〈讚美詩 III：謙卑者之夜〉(Psalm III: Night of the Meek)時，我簡直不敢相信有這麼令人震撼的作品。為了要達到那樣的效果，我開始在廚房用碳酸鈉沖片。經過幾個月的實驗，才終於找到讓電影呈現皺裂網狀的方法。

我想在〈阿波羅〉呈現這樣的效果，是為了要創造出不受控制的有機形體，使具象的影像碎裂，展現出戴奧尼索斯的特質。此外，我還想讓影像看來像是被炙熱的投影光線破壞掉似的，呼應阿波羅在希臘神話中的意義：光明之神。

KM: Daichi 對日式手寫紙上字欄的形容讓我想到你的連環圍欄系列以及電影裝置作品。

TN: 對，這很有趣。當我做這些裝置時，我並沒有想到日本手寫紙這個部分。但我有意識到我們閱讀以及書寫日文的傳統方式，並在我的針孔電影裝置作品中運用這樣的方式膠接底片。裝置中的投影畫面是從一張靜像的最右邊移動到影像的左邊。那是我第一部裝置作品「圍欄後的針孔」(A Pinhole Behind Fences)，是用針孔攝影機完成的。我從在舊金山的第一個學期就開始實驗針孔攝影。當時我正根據海倫·希爾(Helen Hill)的「災難配方」(Recipes for Disaster)一書，尋找非傳統

的電影創作方式。我找到一篇梅琳達·史東(Melinda Stone)寫的文章，文中解釋如何製做超八釐米的針孔匣式片盒來拍電影。我一邊實驗這個方法，一邊開始用Bolex 攝影機拍 16 釐米的東西。之後我做了一個針孔攝影機，拍攝一系列 16 釐米的電影膠片，做成電影裝置作品。在那件作品之後，我又開始實驗針孔錄像創作。

KM: 來談談你對素材的興趣以及你如何用素材創作電影。

TN: 我想我對電影物質性面向的興趣始於我攝影的背景。在拍電影前，我把時間都花在暗房，著迷於非傳統的暗房技法，像是調色、著色、正片沖負以及中途曝光。我不偏好隨意亂做實驗，會把數據紀錄下來以供下個實驗參考。我也會試著控制所有元素，來得到我想要的影像。

之後我對電影創作抱持的態度也很類似。雖然我是手沖片，用接片膠帶時也不戴手套，但我會嘗試做出乾淨的感覺。到了舊金山我開始可以欣賞預期之外的結果，作品的概念開始變得比作品呈現出來的樣子更重要。我的<速寫電影>(Sketch Films)系列還在持續發展中，當中有一個概念是要用鏡頭內剪接(in-camera editing)的方式完成整件作品。<速寫電影#1>(Sketch Film #1)這部作品是用手沖的，我把底片放在顯影桶，用義大利麵式(spaghetti method) (譯者註 2)的方法沖片，結果有部分沒沖好，出來是全黑的，但我一點都沒生氣。事實上，我還很喜歡這樣的結果，就像畫家素描簿上的墨水印，反而增加了速寫的感覺。

KM: 來談談你的<速寫電影>系列。

TN: <速寫電影>系列有兩個主要的概念。第一個就是把拍電影當成做習作。我有一個繪畫老師曾說過：「隨時帶著你的素描簿，只要有時間就畫」。順帶一提，我在賓漢頓那幾年副修繪畫，花在畫畫上的時間比拍電影多得多。幾年後，我開始思考用甚麼方法可以每天練習拍電影這件事。所以<速寫電影>就是我帶著一台超八攝影機，一邊像是在素描似地進行單格拍攝，一邊思索在螢幕上會呈現出來的運動及變化。一開始我對作品的結構完全沒想法，拍完 45 呎底片後我就會停下來。所有剪接都是在攝影機內完成的。有時候我會不小心連拍很多格，但我不會把它拿掉，因為這樣就會失去素描的感覺。就像在素描簿上畫畫，如果畫錯了，我不會擦掉它，而是會蓋過畫錯的部分，或是在新的一頁重新來過。

除了柯達彩色片<速寫電影#4>(Sketch Film #4)之外，這個系列都是手沖的。我的作法是把一捲底片擠入顯影槽或顯影桶，所以感光乳劑上會有很多刮痕，有時候會有部分底片沒沖好。但我不會拿掉這些瑕疵，因為這些元素可以展示出創作的過程，增加速寫的特質。

<速寫電影>系列的第二個主要概念是，完成的作品會變成我 16 或 35 釐米電影的基礎與參照，類似像畫家做作品前會先素描。完成<速寫電影#1>(Sketch Film #1)與<速寫電影#2>(Sketch Film #2)之後，我做了 16 釐米作品<市場大街>(Market Street)，片中絕大部分的結構都可以在這兩部速寫作品中找到。

KM: 你在開頭曾提到從具象的影像創造抽象形式的概念。讓我們回到這句話來結

束我們的訪談。這是一個很關鍵的概念，可以請你多聊聊嗎？

TN: 從我第一次接觸底片開始，我的興趣就在於電影它本身的機械結構以及人類的視覺感知，特別是因畫面間的時間產生出的運動假象，以及透過投影，影像所發生的變化。我的單格作品是由照片中的形體與線條間的運動組合而成。做<速寫電影#2>(Sketch Film #2)的時候，我開始實驗如何在畫面與畫面間創造出不同的形狀，這些形狀不存在於單格畫面中，但經由投影，卻會出現在螢幕上。也就是說，觀者看到的運動及變化的形體都是視覺暫留產生的假象。

時間與空間是另一個讓我單格作品抽象的元素。每幅攝影畫面包含著時空的訊息，洩漏電影創作者拍攝影像的地點與時間。但我的作品聚焦在形體與形狀的運動。觀者的注意力無法集中在完整的影像上，他們的焦點反而是前景中的不斷運動的抽象形體，背景則呈現快速的變化。觀者可能無法察覺這些影像是在何時何地拍攝的，他們感覺到的反而是這些形體如何經由投影產生運動變化。換言之，這才是影像存在的真實時間與空間。所以觀看這些作品時，觀者會把這個由投影機創造出來的現象視為即時的觀影經驗。

譯者註 1：Double Negative Collective 由一群電影、錄像及裝置藝術家於 2004 年創立，致力於實驗電影的創作、策展以及推廣。

譯者註 2：義大利麵式(spaghetti method)的沖片法是把底片像下麵條一樣地放入置有顯影液的桶或碟盤內。出來的效果無法預測，顯影會不平均，影像會有刮痕感。