



## 录像艺术的时空之维——比尔·维奥拉访谈<sup>1</sup>

### An Interview with Bill Viola

采访 | [法] 雷蒙德·贝卢尔 Raymond Bellour  
受访 | [美] 比尔·维奥拉 Bill Viola  
译者 | 严婧瑞 Translated by: Yan Jingrui

**摘要：**比尔·维奥拉（1951-），出生于美国纽约，是录像艺术的重要先驱之一。在这篇访谈中，维奥拉回顾了自己从大学起结缘录像，到后来以录像为事业的人生经历，涵盖了他多年在录像艺术领域的一系列探索与思考。在对话中，维奥拉与贝卢尔探讨了录像艺术与数字技术、计算机、电视、电影、视频游戏、视频光盘等媒介、科技、文化层面的关系。通过这篇访谈，可以看出维奥拉注重录像艺术的技术化，科技发展的人性化，他的作品总是试图在个性与科技之间取得观念性的平衡。

**关键词：**录像艺术，实验电影，数字技术，时空感知

**雷蒙德·贝卢尔（以下简称“贝卢尔”）：**你在录像艺术还是个全新的领域时开始了你的创作，最初你是如何被它吸引的呢？

**比尔·维奥拉（以下简称“维奥拉”）：**最开始可能是很多阴差阳错的缘故。那时我在锡拉丘兹大学（Syracuse University）艺术学院上学，并且是班上最差的画手之一。我们的学院十分传统，就像在十七世纪一样，我们不得不坐一整天，画桌上的苹果、橘子，或是裸体模特。那时抽象绘画还没有走进课堂。尽管当时我们周遭充斥着媒体、数据和信息，但是在学院中丝毫没有这种新软件（software）的迹象。与大多数艺术学院一样，我们的授课理念基本是艺术课作为工业艺术（shop classes），比如搭建东西之类。

**贝卢尔：**比如说木匠活？

**维奥拉：**对。我试图做一个方盒子，但是它的角一个连着另一个，或者我做的抽屉关不上。总之我没有物理空间的天赋。我做得真的很糟糕，就在我一度想要离开学校的时候，我的一位老师——杰克·尼尔森<sup>2</sup>（Jack Nelson）拯救了我。他为所有不能适应其他院系的学生创建了一个院系，就好像是孤儿院一样。它被称为实验工作室（experimental studio），这是一个完全自由的空间。尼尔森就是当时将super-8<sup>3</sup>引入学院的人，后来还引入了录像。那时他根本不知道录像是如何运作的，他只是认为我们应该拥有这些，而学生们会搞清楚如何使用它们——他就是这样一个罕见的、开明的老师。

**贝卢尔：**这是什么时候的事情？

**维奥拉：**1970年。在那以前我唯一真正与之相关的只有音乐。它对我依然十分重要。

**Abstract:** In this interview, Viola reflects on his life experiences from his college when he was first introduced to video to his career with video art, covering a series of practices and theories he has made over the years. In their discussion, Viola and Bellour share their views on the development of video art and digital technology, computers, television, cinema, video games, video discs, with a focus on technology, culture, and media. Through this interview, it is clear that Viola values the intellectual side of video art and the physical side of technology, and that his works always try to strike a conceptual balance between humanity and technology.

**Keywords:** video art, experimental film, digital technology, space-time

**贝卢尔：**你学习过音乐吗？

**维奥拉：**不是正式的。我在高中时开始在一个摇滚乐队中当鼓手，并一直持续到我的大学时光。那曾是我生活的重心。也是我第一次真正意义上不断练习并取得进步，对一项技能精益求精，促使自己不断超越。这样的精神一直伴我至今，并且对我录像事业的发展也大有裨益。

**贝卢尔：**而正是这些经历令你从一开始就表现出的与声音的强烈联系。

**维奥拉：**对，在大学里我选修了电子音乐的课程。我们有一台最早的音乐合成器之一——穆格（the Moog），与它共事就像是做建筑。我一直喜欢磁带录音机、麦克风等等，这也令我对电子与技术有了更为深刻的了解。

现在我经常建议我的学生选修电子音乐课程，因为很多录像技术启蒙于电子音乐技

术，而电子音乐又源于电话机。事实上，很多媒体都由电话技术演化而来，它将这一切与通信联系在一起。

举例来说，在1950年末电子合成器出现之前，约翰·凯奇<sup>4</sup>（John Cage）使用了最早的电子音乐电路之一，也就是环式调制器。这是一个由电话机公司发明的，用来拨打长途电话的简单电路。这种电路将正常的说话声音提高到一个能够传递的更远的频率，这个过程就叫做调制。然后在电话的另一端，该电路再将信号解调——降低载体的频率，这样你就能够听到原本的声音了。而凯奇和其他人所做的是去更改这个电路，一旦声音被提高到特殊的载体频率时，就会一直保持在这个高频，而不会被解调为正常声音。这便是现在人人都十分熟悉的声音，也是经典的电子音乐套路。在我的作品《初梦》（*Hatsu Yume*, 1981）的船上场景中，你听到的那个奇怪的声音就是这个音效，那是船长在民用电台上说话。

**贝卢尔：**所以，对你来说，电子音乐最重要的是技术层面吗？

**维奥拉：**对，当时我还在认真地尝试作曲，而如今回首，我意识到我当时的作品并不好。对我来说最关键的是接触电子系统的过程，和这些标准的电路共事成为我了解电子理论的完美契机。这使我意识到电子信号是一种可以利用的材料。这是另一个非常重要的认识。身体操作是我们思维过程的基础，就像婴儿学步一样。这就是为什么大多数人接触电子媒体时有很多困难。当电子对我来说变得具体可感，就像声音之于作曲家，我才真正开始了学习；正如我所说，这再次变成了打基础的过程，就好像建筑那样。很快，我轻松地将工作重心的转换到录像领域。我从没想过影像和电子过程那样相像，是一个信号。

**贝卢尔：**即使学院已经有了Super-8摄影机，你并没有立即对它产生兴趣吗？

**维奥拉：**是的，我太不耐烦。拍摄完我会想要马上看到成果。而当我第一次看到我的录像，第一次接触到它，我便明白这就是我的热情所在了，无可置疑。

**贝卢尔：**从那时起，制作录像便成为你

的日常了吗？

**维奥拉：**对，我在1973年制作的录像带数量比其他任何一年都多。

**贝卢尔：**你可以将这些早年作品（我不知道）与之后的作品做对比吗？你可以简要地描述一下它们吗？

**维奥拉：**创作于1975年的《红色录像带》（*Red Tape*, 1975）起到了过渡的作用。在那以前，录像带是说教的，媒介便是内容，某种程度上像结构电影<sup>5</sup>（structural film）。我想，对我们来说，当时的焦点都在媒介上。我们都还在摸索（磁带）这种媒介可以做什么。因此制作磁带的行动就变成了去发现和展示录像的过程。如今，当我回首过往，我意识到那不过是为了解决一系列我为自己提出的问题。

**贝卢尔：**你是说每部录像都是关于一个具体的问题吗？

**维奥拉：**是的。比如说，在1973年，我做了一卷录像带叫做《旅途系列》（*Passage Series*, 1973）。这是由3到4个作品组成的录像带，而每个作品都有一个不同的问题。比如，其中之一，我发现变焦（zoom）和推轨（dolly）之间有巨大的差异（我认为，变焦直到今天依然是录像中最为滥用的东西；因为每个摄影机都带有变焦镜头，所以每个人都自然而然地这样做，就像条件反射一样）。当你往走廊上看，你会看到一个透视，即文艺复兴中经典的消失点。我做过这样的实验，像变焦那样在大厅中行走，像行走那样去变焦。最终我带着摄影机，并把它贴着这长长大厅的墙壁，使它来回摩擦墙壁发出刺耳的响声。你可以在画框的边缘看见墙壁的摩擦。这样所产生的声音非常强烈。

**贝卢尔：**这听起来像是一种练习，一种全面的训练。

**维奥拉：**是的，是对那个大厅的物理新体验，一种转译，大厅不再成为图像，而是成为一种物理可感的东西。我在感知和实验心理学方面的研究使我生发了这些问题和实操，这些都得益于麦克卢汉<sup>6</sup>（McLuhan）的影响。

在我结缘录像的头几年，我完全着迷于

电子技术，使用合成器，处理影像，搭建小电路，自己缠电线。在1973年，我再次做了一卷磁带叫做《信息》（*Information*, 1973）。我当时在做两台机器的拷贝，而我意外地将同一台机器的输出端与输入端相连，并按下了录制按钮，突然机器有了出人意料的反馈，出现了一种根本不是信号的信号。但是因为它联通着实验室所有的器材——切换器、色度键控器、所有监控器——每次我按下录制按钮，机器都会有不同的反馈。就那时来说，那真是我所做过的最好录像带。（笑）然后我意识到我所做过的最好的作品竟然是源于一次意外，我需要更好地去理解我所在做的事情。

直到那时，我还认为录像的原材料是科技，但之后我意识到这是错误的，或者说只是问题的一半。问题的另一半则是人类的感知系统。我开始意识到，我不仅需要了解摄影机的工作原理，而且还需要知道眼睛和耳朵的功能，以及大脑如何处理信息等等。这项研究使我在之后的工作中进入了一个全新的领域。我慢慢开始将视频视为一个完整的生命系统。

**贝卢尔：**在实践中，这对你使用技术的方式有什么影响？

**维奥拉：**我开始减少对它的依赖。在我以后所有的作品中，这样的感受越来越强烈，一种看不见的存在或缺失的元素一直“在那里”，为了作品的生存，我们必须与之联系。正是因为这种尚未显现的东西，才使得我们即刻的工作（即录像），在某种意义上是不完整的。当然，这个缺失的元素正是系统中的另一半——观看者或观看体验。正是这两个系统之间的动态交互构成了媒介的基本性质，而不仅仅是录像的技术和语言。

**贝卢尔：**当时你有没有受到录像领域其他作品的影响呢？

**维奥拉：**首先，我要说对于录像艺术来说那确实是一段非常特殊的岁月，我很幸运在那个时代成为一名学生。当我还在学校时，我就已经参观了当时先锋录像艺术家的展览——白南准<sup>7</sup>（Nam June Paik）、布鲁斯·瑙曼<sup>8</sup>（Bruce Nauman）、理查·塞拉<sup>9</sup>（Richard Serra）、彼得·坎



2  
比尔·维奥拉  
牙齿之间的空隙  
录像  
9分12秒  
1976

普<sup>10</sup> (Peter Campus)。在那时，大家都不了解录像。我们都在一起探索这个新鲜的事物。最初，艺术界对我影响很大。那时我对刚刚兴起的行为艺术很感兴趣，后来又对实验电影有了兴趣。我的一个朋友带我去看了迈克尔·斯诺<sup>11</sup> (Michael Snow)、肯·雅各布<sup>12</sup> (Ken Jacobs)、霍利斯·弗兰普顿<sup>13</sup> (Hollis Frampton)、斯坦·布拉哈格<sup>14</sup> (Stan Brakhage) 等艺术家的作品。

**贝卢尔：**你觉得那些电影与你对录像的直接感受之间有关系吗？

**维奥拉：**其实在那时候，我还没有觉得电影与录像有那么大的区别。当我和朋友们讨论电影时，我们实际上在讨论影像、摄影机和结构；之后我们才会从录像的角度去思考它们。

但是回到影响的问题，吉恩·杨布洛德<sup>15</sup> (Gene Youngblood) 的著作《扩延电影》(Expanded Cinema) 对我的影响非常重要。这主要是因为，他在这本书中有一

部分专门讨论了录像的技术处理是媒介美学的关键形式元素。他明确和列举了这些元素是什么，还没有批评家这样做过。很多人仍然不会这样做，因为他们不理解这项技术。而通过这样做，杨布洛德在某种程度上也揭开了这种媒介的神秘面纱，因为在那时，仅有电视台可以拥有色度键之类的技术，这是很难接触到的。早期我们的主要问题是如何接触到这些工具，然后才是如何有足够多的时间去使用它们，最终使它们成为我们自己的一部分。这仍然是录像艺术领域艺术家们面临的主要困难之一——如何将这种在政治上属于企业机构的媒介个性化。

**贝卢尔：**为了更好地定位你的作品，我想把讨论集中在你的系列录像《倒影池》(The Reflecting Pool, 1977-1979)，尤其是其中时长7分钟的主题作品。以下是我对这个录像的大致描述，我已经看了好几次并在上次看时做了笔记。

相机是固定机位，在前景中有一个水池，背景是一个森林。在整则录像中，一种类似于不同强度的风声贯穿始终。一个男人(你)从森林里出来，走到水池的边缘。我们看到他在水中的倒影。他在那里站了很长时间，然后突然跳了起来，但他的身体在水上的空中冻结了。在池塘中，光影摇曳，水面因为各种运动而产生水波。倒影再次出现了，在空中冻结的身体逐渐隐没在风景之中。水面的波澜更加多样，而这一次却是倒放。接下来又一次出现了倒影，水逐渐变成黑色，又变回原来的颜色，最后突然，最开始的那个男人从水中而上，他回到了我们的视野中，顺着池塘的边缘爬上岸并走入树林之中消失了，以零碎细微的动作隐没于丛林间。

第一：这一切是如何在技术上完成的呢？

**维奥拉：**就录像效果而言，这实际上是相当简单的。今天做起来要比我当年容易一些。正如我其他很多作品一样，作品的关键在于固定机位。保持摄影机在同一位置自然也就意味着，任何在不同录像中保持位置不变的物体都可以被重新排列、剪切和连接，然后重构成一个完整的影像。因此，尽管我剪辑了画面中不同时间段的特定区域，但是最终的影像看起来仍然是一个完整连贯的空间。这是我一段时间以来一直在做的尝试：

在画面中重新创造时间，而时间不再是严格意义上录影机运转的绝对时间。

在我的作品中有三个元素，三段独立的录影(或一系列录影)。第一：记录池塘中发生的所有事情的录影；第二：记录我从森林中走出并跳入水中的录影；第三：完全没有人的场景录制。

最终的剪辑是分阶段完成的。首先，我将对池塘所做的所有无意识行为剪接在一起，比如向水投石子，在池边散步反射出我的倒影等等，并且做成一个副主档(submaster)。这就是一个预编辑磁带，通过非常慢的溶解效果来过渡每个池塘的动作，以创造一种连续的融合的运动感。那就是第一个素材源。第二个素材源包括从树林中走出来，跳入空中以及在那一刻冻结录像画面。接下来是最基础的部分：首先，我在监视器屏幕中测绘了池塘在画面中的形状；然后，我制作了一张黑白图形的卡片，其中池塘的形状是白色，画面的其余部分是黑色，接下来我将卡片放在工作室的一个架子上。[如今可以通过电子方式生成，但是当初我做的时候，很多工作室仍然在用图形卡(graphic card)来做标题。]我将摄影机对准卡片，然后通过变焦，将卡片上的黑白形状与原始画面上的图像尽可能精准地对齐，然后，我进行了外部抠像(external key)的操作。

**贝卢尔：**可以简要介绍一下那是什么吗？

**维奥拉：**制作视频时，有两种抠像方法可以将一个影像遮罩在另一个影像上——分别是由两个影像的亮度差异(亮度抠像)或色彩差异(色差抠像)决定的。在常规使用的抠像方法中，摄影机对准一个物体，例如站在蓝色幕布前的播音主持人；然后通过从画面中删除特定的蓝色(即幕布的颜色)，用电子的方式将主持人从背景中“剪切”出来，然后在原本的蓝色区域输入一个别的画面源。而外部抠像的原理与此类似，只不过原先主持人的部分也会被填充上另一个不同的画面源，因此原始图像中只剩下他轮廓形状。你不再能看到他的脸了，在轮廓内是一个不同的影像，而轮廓外则是另一个影像。

这就是我用的方法：卡片自身消失在画面中，取而代之的，是用以外部抠像的两种不同的亮度(黑与白)。这个亮度差决定了

池塘和背景。在画面中池塘的区域我导入了之前我所做的副主档，包括所有的剪辑和操作。我用了软化(soft)效果剪切边缘(将要做遮罩的形状边缘羽化并与背景融合在一起)。我将其他两个录像(一个是我散步、跳跃和在空中冻住的，一个是真实时间中的场景空镜)，从有冻结人物的背景到空镜背景做了三到四分钟的缓慢淡出，人物仿佛消失在风景之中。从始至终，在静止的空镜中，唯一可见的运动是池塘中水的运动，水面中投射出树木的倒影，水波涟涟。最后，我用溶解效果将我爬出池塘，走入林中的部分剪辑在整个影像中。因此，整个画面就被分为了三个不同层次上的时间概念——实时(real time)、静止(still)和延时(time lapse)——并且因为定机位拍摄的场景画面相同，所以重构后的复合影像看起来就像是在单个空间中完整拍摄的。

**贝卢尔：**它远比我们第一次观看所想象的要复杂，好比(把其设想为)一个简单的分割，一个在影像底部和顶部间的分屏。

**维奥拉：**这其实要更复杂，就好像在雕刻时间一样。

**贝卢尔：**通过这个作品你想要表达什么呢？

**维奥拉：**我试图用一种方式去呈现洗礼的原始概念：一个净化或洗祛的过程，以及突破幻觉的想法。水是净化、出生、重生，甚至死亡的有力且明显的象征。我们都从水中孕育，在死亡时又在某种程度上回归于这样无差别的群体存在之中。这里出现了孤独的形象——从无差别的、自然的基础中分化与个体化的过程。这也暗示着这个世界是虚幻的、转瞬即逝的，正如你只能通过水面的倒影去观看它。而真正的存在永远不会被感知——正如柏拉图的地穴寓言。

**贝卢尔：**然后你从水中走出来。

**维奥拉：**对，我从水中走出。这个作品的关键就是动作的冻结。这个冻结的变化完全基于最初放弃的决定——我想这和死亡有某种关系，或者说，是对某些事物的放手与释怀一切。我脑海中的影像是一个悬崖，你就站在悬崖边，你必须决定是向前还是回头，而我认为我们必须一跃而下。

**贝卢尔：**《倒影池》是一系列录像带的五部之一。

**维奥拉：**是的，当我开始制作早期的磁带时，我会把很多作品放在一个卷轴上，只把它们录进一卷磁带。后来我意识到这势必会使这些作品之间产生某种化学反应，我完全可以做一种类似于元录像(metapiece)的作品，它由不相关联的部分组成，但却依然可以被视为单个作品。我在《红色录像带》中首次这样做，最近在《倒影池》中也这样做了。

**贝卢尔：**就时间的感知和体验而言，你的录像通常非常抽象，自相矛盾，虚幻，这主要是由于剪辑、特效等等原因。令我印象深刻的是，如果说其他录像艺术家是在用炫目的特效摆脱真实的影像与时间，那么你所做的反而是去阐释一种现实(reality)，一种时间与空间上的连续性。

**维奥拉：**是的，这是因为根本上来说，我认为所有的录像都有其源头，即生活影像。当我摆脱了一切影像处理技术，转而去面对真实的情景时，我首先想到的就是舍弃所有不必要的元素，回归到最根本的东西上来。我花了好几个月的时间，只研究录像中最基本的单元——相机和监视器。对电影而言，录影是这个媒介不可分割的本质；而对录像来说，这却是第二阶段。你并不需要一个录像机就可以拥有录像。你打开录像机，所有的电路就被激活，如果嗡嗡作响，说明在正常运作。它与声音的关系比电影或摄像更为密切，因为它与麦克风/扬声器的关系完全相同。如果这里有一个麦克风，那么突然间你的声音便可以响彻整个房间，一切都是相互联系的，是一个有生命的、动态的系统，一个能量场，而不存在一个冻结的、割裂的时刻。

录像与电影之间最大的不同在于，当你制作录像时，是在介入一个在你介入前就已经在发生的过程，就好像是走进一间开着灯的房间，一切已经在那里了。而电影则是去创造某种东西。录制的决定是去打开录像机(video recorder)，而不是摄影机(camera)。摄影机总是开着，总是存在着图像。在录制的过程中，这种始终存在，可以说是实时的。你在使用图像(我并不想说是创造图像，因为是摄影机在创造着图

像)，而这与你此时此刻的在场体验是同步发生的。那便是我所说的当我面对Super-8摄影机时感受到的不耐烦，因为图像总是明天才能显现。

**贝卢尔：**在你工作的时候总是使用监视器吗？

**维奥拉：**是的，每时每刻，这样我可以一直看到彩色画面。人们有时看着我的作品说我一定学习过灯光照明。其实我根本没读过一本关于照明的书，但是我亲身做了很多实验，不断改变灯光，直到得到我想要的效果——创造空间或是毁灭空间，这种方法是非常清晰的；它成了一种身体记忆。在你操控这一切时，你可以实时看到改变创造出的不同效果。

**贝卢尔：**你曾说过，“我是用我的手在思考而不是头脑”，也是这个意思吗？

**维奥拉：**是的，用手去思考，将影像握在手中。当我给录像工作坊授课时，我做的第一件事就是遮盖住摄影机的取景器。如此你将会把摄影机对着一个方向，头却要转而去看房间里5米外的监视器，这真是一种无实体感的处境。这也是我喜欢La paluche迷你相机的原因：它教会你影像不在你眼中，而在你手中。这就像那些不可思议的动物一样，比如螃蟹，它们的眼睛位于小小触角的末端，这种通过一个遥控的影像臂(image arm)连接感官的体验非常奇妙。正如所有的电视都是直播的，录像最初就是用于遥感。闭路监控系统曾经是录像历史上重要的一部分。

**贝卢尔：**换言之，我们确有三层意义的分离的时间(times)。第一层，是只涉及你和你对现实感知的连续时间，它同时出现在监视器上；第二层，是从这种连续时间中经过挑选的录制时间；第三层，是完成剪辑后的时间，它创造了第二层这种断裂的录制过程也像第一层时间那样具有连续性的幻觉。

**维奥拉：**非常准确。在做录像时，对我来说最重要的，就是去发展出感知到其他时间(other times)的能力，因为它们包含在主要时间的体验之中。录像作为我自己的亲身体验，以及录像成为未来事件的一部

分，这两者都是真实的，并且在我完成作品时必须同时存在。

通过我的录像作品我已经学到了非常多的知识，远远超出了我的职业所需。真正的探索在于对生命与存在的追问，而媒介不过是其工具。在古代东方的思想和精神训练中，你可以看到很多相似之处。比方说，那时的思想家，并不以积累知识或对当下的精准认识为重，而更多是思考当下的行动会如何转化为未来的存在，这是一件非常困难的事情。这不是预测未来的问题，而是有关未来知识的问题。中国谚语说：“捡橡子比搬树要容易得多。”<sup>16</sup>”在冥想训练中，你会被置入不合理的、不愉快的，甚至痛苦的情境中，你会反抗甚至会拒绝去做这样的训练。但是，一旦你经历了这些，改变便会降临，经验的真正价值会变得清晰，且不可或缺。

**贝卢尔：**在实践中，你是如何用作品的阐释将这些联系起来呢？

**维奥拉：**我想这与自发灵感和理性思考间的关系有关。有时，我将自己的作品视为“理性的灵感”。我并不喜欢电影所做的事情：将灵感写成剧本，并整理编成拍摄脚本。拍摄电影变成模仿脚本并且重建构最初灵感的行为。尽管我的作品中有些也提前精确规划了每个镜头的拍摄，但是我录影时的体验仍然与作品本身息息相关，这也是我要去做这些的终极原因，对我来说，时刻知道自己在做什么并不重要。如果我在录影时能够强烈感受到某种体验，那么它也会显现在最终的作品中。

**贝卢尔：**提前计划每个镜头和你想在录制中体验的强烈感受是矛盾的吗？

**维奥拉：**并不，因为我对作品的理解并不一定是文字的，当我看着成品时，总有一种似曾相识的感觉。比如我们现在坐在这里谈话，但是突然间我感到“这曾经发生过”，但是这并不是一种视觉影像，也不是那种你穿过一样的毛衣、留过一样的发型之类的感受，这更多是一种内在的感受——同样的一件事正在发生之中。

**贝卢尔：**接下来你打算引入什么元素？  
**维奥拉：**对我来说，一直存在争取控制权的问题。当我开始录像事业时，几乎没

有任何控制权可言，就像驾驶一辆没有刹车的车下坡一样；你可以转弯但却不能停下。在1970年，你无法对单个画面进行编辑，直到1973年发明了电脑剪辑技术，才能够编辑曾经触不可及的画面。你不能在工作室外拍摄彩色画面，除非你拥有一个巨大的、专业的2英尺磁带录像机，否则便不能拍摄和录制彩色影像。所以我们的影像都是黑白的。而随着我职业生涯的展开，新技术也接踵而至，从而可以实现越来越多的控制。而便携式彩色摄影机的推出是一个转折点，我在1975年的作品《红色录像带》中首次使用了它。

当我终于走出工作室，我意识到工作室本身就是一个巨大的限制，尽管最初它曾那样重要。我本计划不要只是随意拍摄，我从不喜欢早期纪录片和游击电视（guerrilla television）之类的风格，因为它们会一直拍摄所有的东西，然后再把它们堆砌在一起。我一直认为应该提前在脑海中有个设想，可是当我真正进入到现实世界时，我发现永远无法提前计划好所有的事情，因为在现实中总有一些意料之外的无法想象的美丽瞬间。而最瞩目的一次是在《牙齿之间的空隙》（*The Space between the Teeth*，1976）的结尾处，照片坠落在水中。

我的原计划是照片应该会沉没在水中（我会将其固定在一块岩石上），但就在我准备扔下它时，我看到一艘船驶向岸边，所以我让我的朋友等一会儿，而当他终于扔下那张照片时，船桨掀起的浪花正好淹没了照片。

**贝卢尔：**这种冲击很强烈——运动影像突然变成了一张照片，而我们可以感觉到整个录像带被海浪裹挟而去。

**维奥拉：**是的，这种情况在《甜光》（*Sweet Light*，1997）中再次出现了，在一个场景中我扔下了一团废纸，一只蛾子从其中爬了出来，这完全是偶然的。我当时在做一个关于向光性的录像带——有关昆虫盲目地受到光的吸引——想要从中发现与狂热主义之间的联系。我从早上10点开始，一个人几乎是连续工作，不断重复这个乏味的过程，将30个相机在预定的路径上移动，营造一种模拟变焦的效果。我下楼时，已经是晚上了。演播室的灯光足足有2000瓦，小

虫子开始疯狂地飞入房间。甚至有一只直直地飞向灯光，并且正好落在相机前，它的翅膀被烧了起来。天呐！那就是我想要的录影带！在我最近的作品中，整个过程一直在滚雪球。你或许好奇一段时间之后是谁在控制着谁，而就像量子物理的原理一样，观察者的存在总是会影响实验结果，从而变得与实验结果不可分割。

**贝卢尔：**真正引人注目的是，你的录像带上展现的现实也是不断涌动的精神影像。我们总是被带回表象的内部和再现的外部。好像你总是能够将头脑中的影像投射在外部现实之中，因为现实已经在脑海中留下了印痕。

**维奥拉：**某些经历会不断以影像的形式出现；这些影像对我来说至关重要，是我所有工作的基础。从某种意义上说，我的作品是很直白的，但它更多与事后体验有关，而不是实际经验本身。好像记忆是一种过滤器一样，这是另一个剪辑的过程。实际上，剪辑一直在进行。影像始终在被创造与转换。

**贝卢尔：**所以您的记忆在持续地重新再现……

**维奥拉：**是的，这是一种主动感受，而不是一种被动感觉。我认为记忆与未来和过去同等地相关。

**贝卢尔：**你像某些作家谈论自己与文学关系的那样谈论自己的作品。你经常自己当“演员”，似乎是在证明这是你的经历、你的身体，这是利害攸关的。在我看来，制作录像时涉及了太多的主观性，这与创造、再现事物有直接又孤立的关系，并随时间发展它们，这个过程非常类似于写作。

**维奥拉：**是的，完全正确。对我来说作品来自于非常私人的领域，因而使其与源头尽可能地接近总是很重要。这也是我感到我所做的与作家之间没什么区别的原因。一开始，我必须教会自己这种语言（录像），如何用它“写作”。现在，我对这项技术的掌握已经足够成熟，我可以独立完成作品，因此它变得比以前更加个性化。

**贝卢尔：**你和写作的关系是什么？在你

的文章中，你经常谈论风景、物体、自然，但是在录像带中，这些影像总是以这样或那样的方式与人发生关系。

**维奥拉：**我的录像带中有些镜头只是没有人的空镜，但你说得对，它们总是会回到人的在场，至少是作为一种识别点。在《杰里德》（*Chott-el-Djerid*，1979），当一个小黑点在屏幕上走过时，你知道那是一个人，而不是动物或者小石块之类的东西。正如你所说，我所有的影像都更内在化，它们都是个性化的。

我认为我所有的作品都是叙述性的，它们都与戏剧有关。在这一点上，《杰里德》做得很好。我可以在一间有小显示器的50人的房间里展示它，屏幕上的黑点可能只有4到5个分辨率线高，事实上，只是个小斑点，但是它依然有自己的个性。房间里的每个人都在注视着屏幕里这个四分之一英寸高的黑点穿行而过。这就像为视网膜和眼睛谱曲，你会知道大家的眼睛在几乎每一帧画面都在关注什么。这意味着通过某个动作或场景的分辨率可以揭示出（观众的注意点）。我认为叙事结构是我们中枢神经系统的一部分。它起源于生物学，我对探索这个起源很感兴趣。这也是为什么我不喜欢像拍电影那样构思，因为那总是对情境的模仿。

**贝卢尔：**所以对你来说在你的叙事方式与传统的叙事技巧之间，有一个你不想逾越的底线，就如在电影中，使用演员之类的。

**维奥拉：**我并没有决定一定不要去逾越它。如果有一天我觉得需要使用专业演员去创造一个非常电影感的场景，比如要和剧组一起去重建一个事件，我会去做的。此外，我也不排斥使用文字或台词。目前为止我还没有使用过它们——在我作品中任何台词不过是声音景观的一部分——但这并不是一个不可跨越的自我限制。

**贝卢尔：**是的，但是在实验和研究性作品与主流叙事电影之间，看起来确实存在一条分割线（并且在美国文化中非常明显）。您怎么看待这种严格的区分呢？

**维奥拉：**我认为这是不自然的，甚至危险的，这不仅是公众的错误也是艺术家的错误。但是我也认为对大部分观众来说，为了

获得一种愉悦的观看体验，而追求需要演员的、戏剧性的故事，是不幸的。有时来自好莱坞的人会邀请我去展示作品或者来观看我的展览，我觉得他们的感受是：如果他真的明白自己在做什么，他将有能力去讲一个好故事，他会试图和工业体系合作，并且打入好莱坞。

**贝卢尔：**如果好莱坞邀请你去制作一部电影，你会做吗？

**维奥拉：**看情况。如果能给我一个有完全创意权的好机会，我会的。好莱坞的制作人也和我接触过，但是他们总是从如何利用我的作品帮助他们的角度出发。他们希望从我的剪辑方式、镜头设计中找到新的技术，以便在他们的作品中使用。而对我来说，很显然，作品并不是为了特效：所有的效果和技术只是为了服务于观念。但是，这些观念并不属于传统叙事模式，所以影视工业中的人拒绝认可它们。

**贝卢尔：**但是为了服务于你自己的观念，就像大多数录像艺术家那样，你或多或少需要依赖于基金会、博物馆、大学，以及整个拨款系统。你并没有真正意义上地进入预设了小众受众的市场规则。

**维奥拉：**没错，尽管不同于或者说脱节于主流视频体系，我仍然受制于录像艺术的市场规则。我认为某种意义上，比起以先锋为导向的独立的艺术体制系统，进入大众市场反而是一种更为健康地，或者说是更民主地决定一件作品命运的方法。但是我依然认为，对于一名艺术家、科学家，或者任何从事创意工作的人来说，他们大部分的工作总是独立于传播系统。一件作品最终在观念史上的重要性与其的商业性和流行性并不一定相关。对一名艺术家来说，最重要的是持续工作。

但是，我确实认为，观众主体与我们和影像的关系正在发生巨变，比如有线电视、家庭录像、视频游戏等，整个视频领域都在“革命”。回溯历史，我认为对传统的第一个重要突破是20世纪70年代中期，视频游戏的到来。那是大众第一次发现了电视机在看电视之外的用途，它变成了人们可以与之互动的东西。有趣的是，人们着迷于这种极其原始的影像游戏——扁平的小方形和简单

的线条，甚至没有三维空间的幻觉。但是，比起《豪门恩怨》（*Dallas*）<sup>17</sup>，孩子们还是对这些游戏更感兴趣。

**贝卢尔：**因为他们可以自己操控它。  
**维奥拉：**没错。然后下一个重要的转变就是家庭录像机的出现，你可以在任何时候录制电视节目，并且制作你自己的录像带。近来，音乐电视的出现也很有趣，因为……

**贝卢尔：**你指的是我们所说的视频短片（video clips）？

**维奥拉：**是的，在美国，有一个频道整整24小时只播出（音乐）视频短片。我认为这是调幅广播（AM radio）生动的视觉化，视觉快餐，但是偶尔你会从中看到一些相当有趣的东西。当然，这类视频的主要类型还是商业广告，它们很注重影像的实验性。我看过彼得·坎普斯的作品，包括他去年被几个好莱坞制作人翻拍的短片。现在这已经在青少年中最流行的视频形式。当这些孩子们长大，伴随着家庭录像和计算机，这些3分钟的视频短片，将会成为他们的人生经验。

**贝卢尔：**所以你认为这会从整体上改变我们体认声音和影像的方式吗？

**维奥拉：**是的，因为其中一些孩子终会将他们对于音乐视频的经验转换成一些更为深刻的东西。就像凯奇反复强调的那样，最重要的并不是去做价值判断，而是鼓励好奇心和意识性。正如你所言，这是那些前卫派所犯的错误：过于执拗地坚持先锋派的立场，而不得降级像电视广告这样的东西——尽管其中一部分是有趣的，甚至是比很多实验影像好的——或者有些前卫派坚持反叙事的手段，比如布拉哈奇和其他一些影像创作者。立场总是处于分裂之中而不是开放扩张。

**贝卢尔：**这也造成了录像艺术作品难以在电视播出的问题。你的经历如何呢？

**维奥拉：**如你所知，1976年起，我就在纽约13频道做驻地艺术家。我肯定欧洲的很多人都知道在美国公共电视台创立的实验影像实验室。事实上，在60年代末，1967年左右，波士顿的WGBH电视台创立了第

一个实验性栏目。他们开始播出由电视台制作人制作的实验性节目，但是他们十分创新，并使用了大量新视频技术。这也促成了在1969-1970年，在旧金山KQED电视台建立了第一个电视实验室。很快，波士顿的WGBH电视台和纽约的13频道（WNET）也成立了各自的电视实验室，他们会邀请艺术家进驻来使用他们的广播电视器材。当时的核心理念是：并不是要让艺术家们学会使用卷轴磁带摄影机这样的专业器材，而是让他们可以利用大众媒体的专业设备去创作新作品。一如既往，第一年总是最好的时光，环境最为开放和创新，之后事情的发展渐渐发生变化并且逐步僵化。我相信WGBH电视台拥有播出时间最长的实验性影像节目，从1975或1976年开始，它保留了每周日晚的艺术家作品栏目。这是最后一个仍在播出的艺术家作品节目，作品的长度是任意的，5分钟到一小时都可以。

**贝卢尔：**这样的节目真的有受众吗？

**维奥拉：**当然，目前为止他们已经坐拥了一批观众，当然，是小众群体。13频道尝试了另外一种手段：他们制作了一个更短的系列片，并且尽可能地宣传它们。录像和视频影评在夏季连播十周，当然还是在周日晚的11点（观众量最少的时段之一）。这收获了很好的反响，但是不幸的是，他们今年停播了这个节目。我从1975年的所有作品，都在美国公立电视台纽约13频道播出了。

我并不想专门为了播出而创作，但是在那时，我被13频道的制作人批评说：“你应该意识到你面对的是大众观众。不能只是一个静止的固定镜头持续两三分钟。”但是我并不相信广播电视包装的那种风格化限制和控制。我认为一定存在一种普遍性的元素，鉴于我们所有人都有两只眼睛、两个耳朵，和一个头脑，它们都有着同样的运作原理——哪怕是固有的文化强烈地影响着我们的知觉与感受。我们都有着同样的生命体验（出生、成长和死亡），我们甚至共享同一份远大志向。这就是我对大众媒体的观念，我总是试图在这些角度上联结每个人。所以，尽管我没有特别为广播而制作作品，我依然确切感到我的作品并不是为了艺术世界

的小众而作，更是为了多数人而生。

**贝卢尔：**说到这个，你能谈一谈你最近做的系列作品吗？你给它起了一个非常模糊的标题《反转电视》（*Reverse Television*, 1983），这个作品似乎与观众问题直接相关。

**维奥拉：**是的，这就像我此前的作品《叩响空房子的原因》（*Reasons for Knocking at an Empty House*, 1983），这个作品直观地视觉化了观看的本质，也与观众问题有关。这个作品非常长和晦涩，观众在座椅上局促不安，就像是一种对抗。

**贝卢尔：**对观众来说，这也是一种吸引。

**维奥拉：**是的，《反转电视》与观众性更有关，这也是我为了播出而创作的唯一一部作品。我的想法是利用节目与节目之间的广告时间。在美国公立电视台是没有广告的，所以通常他们用这个时间来宣传自己，比如“在八点，与您相约”之类的。这依然是一种节奏性的对节目的分隔，有一种框架感，并且引领观众去观看下一个节目。这就像计算机术语的停机时间（Down time），停机时间指的是节目之间的空间。正是这种“图像/背景”关系，使得商业广告那样有力。我观察我的父亲看电视，一旦节目结束，他便进入到休息状态，而就在他最放松的时刻——广告开始了。非常的紧凑，这十分明智。

我感兴趣于这个空间，并且我认为广播时间表就像一种可以利用的区域，而这种计划播出的过程就类似于剪辑。就像蒙太奇那样。每个镜头承载着另一个，但是剪辑的蒙太奇需要花上两周，而播出的蒙太奇不过只要5分钟。我把它称为一个电视的“小连续剧”。为了《反转电视》，我在波士顿地区找了40个人，直接进入他们的家中，让他们坐在客厅最舒服的椅子上。我会把他们的全景和一些房间的画面框进画框。他们就只是坐着并且沉默地凝视摄像机。当一个普通的节目结束，广告时间到，而就在这时，一个人安静地坐着看着你的画面出现在屏幕上。因为我把麦克风的音量调得非常大，以至于你可以听到他们的呼吸声，以及汽车从他们

的窗外驶过的声音，无论如何，这个人只是静静地看着屏幕。然后，他们消失了。没有标志，没有标题，或者任何与之相关的东西。而一小时后，则是另一个这样的人。这持续了整整两周。

**贝卢尔：**这个形式一开始并不被电视台采纳？

**维奥拉：**当然。你之前提起这组录像暗含颠覆性的标题，他们（电视台制作人）立即就察觉到了这一点。电视是包装的艺术，一切都需要被框架化。我的作品确实需要从本质上去呈现，比如计算机的银幕，（本质上）是数据场，它的存在只是为了呈现（形象）。或者说我们每个人都相信，存在着一种连续性。我总是被这样的事实吸引：观看电视时，在任何时刻都有几百万人独自在家中观看着同样的画面。我作品的灵感源于一个非常空间化的构思，尽管真相总是被遮蔽，但偶尔，沉于表象下的本质会显现出来。你只在那一瞬间看到它，随即便消失了。

但是电视台的人很难接受这种概念，最终事情发展到台长要求必须加一个标题才能播出。我拒绝在片头加上标题，因为这会毁了整个作品的观感，但是还是被强迫在片尾加上一个标题。他们希望标题是描述性的，因为你总是需要用语言描述大家在看些什么。而我最终还是争取到只是写上我的名字和日期就好，但这也是挺荒谬的。

**贝卢尔：**这个签名意味着这个作品不再是一个艺术家的挑衅。

**维奥拉：**是的，我并不喜欢这一点，但这是能让录像播出的唯一办法。并且他们也无法在每小时都给我一分钟，他们只能在一天中播出5次这个作品，并且每一次只有15秒的时间。对我来说这太短了，因为我的想法就是有赖于利用它打破观众对习以为常的电视语言的期待。每当有人出现在屏幕上，人们就期待他会开始讲话，而当他沉默时，人们会觉得出了什么问题，比如广播员忘记给他提示信号。所以，最初的10到15秒，你意识到问题是这个人没有讲话，但你必须超越这个问题。我认为我的很多作品都是处理这个超越性的问题，打破期待或常规，你必须放弃你的坚持，重新评估这是什么，然



3  
比尔·维奥拉  
初梦  
影像  
56分钟  
1981

后才可以真正体验它。

**贝卢尔：**为了实现这点，您的做法是重复。

**维奥拉：**对，因为思想是需要时间的。举例来说，这也是《初梦》那么长的原因。在《初梦》中我想超越欲望，这也是我在刚刚提到的作品中想实现的。但是对于电视来说，持续性是奢侈的。时间就是金钱，当有一个东西持续播出很长一段时间的时候，制作人只能看见不断滚动的金钱。那也是一切都被剪辑得很短的原因。最终我们各退一步，决定每个人像播出30秒，对我来说这依然太短了。

**贝卢尔：**我想谈一谈你的另一个涉及视频光盘（video disc）的项目，以及关于视频光盘的一般现象。

**维奥拉：**在过去的40年里，视频光盘是运动影像技术领域最大的变革。它使得观看者拥有了剪辑权。

**贝卢尔：**何以见得？

**维奥拉：**千真万确。当你坐下来回放你的一张光盘时，你就是在剪辑。所以整个剪辑的概念被改变了。对我来说，这是计算机剪辑系统发展的一部分，当你在有时间码的画面上剪辑时，你实际上是在用一个计算机程序或者乐谱来编辑作品。

**贝卢尔：**除了精确性，计算机剪辑如何改变了你？

**维奥拉：**过去的剪辑总是一个线性过程。我并不是说把镜头依次排列，我指的是每一个剪辑都彼此相连。而计算机令我懂得，你可以在真正剪辑之前，先完成磁带的制作。

**贝卢尔：**这是什么意思？

**维奥拉：**先在低端的系统进行粗剪，写下素材码之类的，然后把列好的表单导入计算机进行最终的剪辑。当然，作为一名贫穷的艺术家，你必须这么做，因为你只有4个小时的时间使用昂贵的剪辑台。但是对我来说，概念上讲，我将我的作品看成是一气呵成的整体，而不是被一点一点拼凑起来的。就像文字处理器：一次性写出所有的文本，然后在软件中调整，最后一步是打印出来。这与打字机不同，它的第一步就是打印。

**贝卢尔：**这与视频光盘有什么关系呢？

**维奥拉：**电脑剪辑最令我着迷的是，在计算机执行任何操作前，必须存在一个领域或基础。通过导入镜头列表，描述了计算机的工作空间。而视频光盘本身，就在铺设程序化的信息。光盘的每面都有54000帧，素材的布局方式被称为信息地理学或光盘地理学。

如今，你已经没有理由再去按照录制顺序去播放这54000帧信息。理论上，你可以用同样的帧率去播放第1帧，然后第50000帧，第4帧，第1700帧，以此类推，每秒30帧是美国的标准。这也意味着可以随意跳跃播放。

**贝卢尔：**你认为这种技术可以达到什么样的效果呢？

**维奥拉：**首先，就熟悉的例子电影来说。在标准的电影语言中，有三种基本镜

头：远景、中景和特写。剪辑的过程将分散的镜头重建一种真实时间（real time）的幻觉，就好像你跟随着场景中的真实时间在不同的空间中穿梭。有了视频光盘后，就能够一次性录制所有不同的摄影机机位，并且保存下来。你可以录制更多——10个、20个，甚至100个。这就如同拥有一个10轨的留声机：房间中有10个麦克风，10个人在说话。然后当你重播时，这10个音轨同时在播放。在磁带滚动过程中，可以随意跳到任何地方。

**贝卢尔：**所以这是你的视频光盘作品？

**维奥拉：**是其中之一。在传统影像的角度，它的概念是拥有多个摄影机视角。所以，举例来说，既可以全景观看整个房间中的对话，也可以拉近只看右边那个说话的人。最重要的是另一个视角依然存在，然而在电影中，这些视角只存在于剪辑台上。有了视频光盘，观看的过程也就成了剪辑的过程。

这也是为什么视频光盘成为了一个新兴的艺术形式。这是一种交互艺术，也是一个亟需新技术去定义交互是什么的领域。这是功能菜单（menus）的整个概念。

**贝卢尔：**如果你有54000帧，这就会很难。

**维奥拉：**难以想象，比起电影它更像是一本书。就一本实体书来说，你在真正沉浸于中之前，会对它有个整体性的概念，比如看目录和索引。而光盘的诀窍在于有一个类似于菜单或者梗概的东西告诉观众这有关于什么。尽管所有的内容都在里面，但是观众需要知道他们可以获得什么，包括可以看摄像机的其他视角之类的。问题在于，如何在机械性、身体性和观念性的层面上，尽可能地实现这种互动？

**贝卢尔：**你在作品中找到什么方法解决这个问题了吗？

**维奥拉：**没有，这正是我做这些的激情所在。我确信总有比我尝试过的更好的方法。比起只是在屏幕上输入一串文字，按部就班地说明这是什么、那是什么功能之类的；我更倾向于寻找一种更自然的方式让意义从图像中浮现。结合观看者的期待，只有

图像在与你交流。创作这个作品的过程也成为了去实现这个理念的过程。能够建构出“作品中的作品”，这样你和我在同一盘影碟前，观看完全不同的东西——可能存在我能看见但是你却永远不能体验的事物。这样的经历更像去探索一片领域，这也是为什么我认为录制的过程更像是绘制地图。

**贝卢尔：**你是说计算机已经参与了这个过程？

**维奥拉：**是的。视频光盘实际代表了这个世界（20世纪）最有力的两种媒体——视频（以及近距离影院）和计算机。计算机正越来越融入这些不同的领域。正如杨布拉德所言，计算机将会涵盖和变成所有的媒介，以及我们拥有的所有其他单独的系系统。包括摄影、电影和写作，它们将在保留自己的个体性的同时，从根本上变成数字代码。在这个概念上，翻译的本质就有了全新的可能性，因为所有的东西都是用同一套代码写就的。

计算机图形最终会取代我们现在称之为摄像机图像的东西。我想我可以见证这个时刻，我在等待这一天的到来。摄像机的终结！我会在巴黎买一大瓶香槟，把它保存到那一天——10年，20年，30年后——彼时摄像机就将终结。我将开一瓶香槟，但不是为了庆祝一场消亡，而是因为这将是影像领域的重要历史时刻。我想这可以比肩于文艺复兴时期艺术中的幻觉透视的发展。

**贝卢尔：**是什么让它对你来说具有革命性的意义呢？

**维奥拉：**从暗箱时代起，所有图像的前提都是光，而这将走向终结。我们很快就可以制造出不依赖于光的复杂的、现实的图像，一旦有了不需要把光作为原始材料的图像，你就掌握了观念领域的控制权。

**贝卢尔：**是的，但是，对于观看者来说，他们观看的是同样的光的效果，对他们来说区别真的如此巨大吗？

**维奥拉：**重要的不同在于制造影像的过程。它的本质并不是视觉影像，而是大脑通过视觉印象创造出的物体和空间的信息模型。影像只是它的源头，输入的信息。如今，如果你讨论的是去创造一个根本不需要

依赖于光的影像，即从观念领域去创造的影像，那么绘制地图的过程就再度显现了。举例来说，制造三维电脑影像的最后一步是选择视角。

**贝卢尔：**而在摄像机中这是第一步。

**维奥拉：**非常准确，所以如果要做一个房间的电脑图形，不再需要摄像机来拍摄；只需测量一下数据，知道物品都摆在哪。然后把这些信息输入电脑，就有了这个房间的图像。

**贝卢尔：**这样的视角会如何？

**维奥拉：**整个房间都在那里（桌子的底部、桌子的顶部、所有的书籍），它不是图像，而是一种信息模式。而你说的最后一件事是：现在我要这样的视角。在计算机图形中，他们也称其为“照相机”，即使它并不存在。就像迪士尼几年前制作的电影《电子世界争霸战》（*Tron*, 1982）那样，尽管这部电影很糟糕，但是我们惊喜地看到，传统的电影镜头（比如大全景镜头、摇臂镜头），全部转变为由计算机程序制作。他们不仅选择这样做了而且还做得很好！变革的限制性因素其实并非是技术，而在于人们保守的习惯。回到刚刚房间的例子，为了得到图像，你这样指令：视角距离A墙1米，距离B墙2米，半米高，朝向这个方向等等，一切将以数据来描绘。接着镜头就演变成了数学算法、公式。当然，最初也是根据光学的原理制造了镜头。而在计算机中，光学数学并不是用来定义一个叫做镜头的物理实体，而是去定义空间中光的运作。所以一个广角镜头相当于一个公式，一旦需要它的视角，就输入这个公式，然后就得到了广角画面。光学原理作为数据输入电脑，而物体的影像随之而来。

**贝卢尔：**但是现在我们所看到的计算机影像是那样简单和原始，就好像卡通那样。

**维奥拉：**是的，当然，但是下一代计算机将能够生产和相机一样画质的图像。如今的相机，依然是保留“现实的”图像的最佳手段。而且在很长一段时间里都将是这样。但是一旦计算机达到了高分辨率和高度信息化影像，就不能再区分计算机和相机的差别。不过不用担心，因为彼时相机的物理概

念可能也随之改变了。

**贝卢尔：**比如呢？

**维奥拉：**你可以通过声纳获得关于这个房间的足够信息，去生成相当不错的计算机图像。这也是潜艇的原理：它们发出声波，碰到物体会反弹回来，然后生成声音图谱。你可以在房间里放一个声纳“相机”，然后它向外发射声波，碰到物体就反弹并且记录。这将完全不同于视觉记录过程，这是声效的，用声音绘制地图。这也是他们检测海底地貌的方法，这可能是用计算机生成房间图像的完美有效的方法。

**贝卢尔：**我关注到，在你的一篇关于科技发展话题的文章中，你引用了很多东方文化。而且，在你的作品中东方的图像与理念也有重要地位。可以解释一下你所发现的联系吗？

**维奥拉：**在当下科技发展和东方文化的艺术传统之间，我发现了一个有力的，或者说潜在的关联。甚至追溯到文艺复兴前的西方文化传统，当时东方和西方在文化模式上是真正相连的。奇怪的是，打破它们之间联系的主要原因是透视法对图像的重组——布鲁内莱斯基<sup>18</sup>（Filippo Brunelleschi）和幻觉空间（illusionistic space）的构想。我认为很有趣，这种脱离了光学基础的图像将会在某种程度上回归古老的传统，回到欧洲中世纪创造图像的方法，并且它依然存在于东方。这种图像并不被看作是一个凝固的时刻或者说被捕捉的动作，一种光的效果之类的。而被认为是一种内在于观者之中的东西。图像就是观者的投射，它的关键在于观看者与图像之间的互动。图像本身更像是图表。比如，曼陀罗实际上是一个更大的系统的图解或示意图，而不一定是描绘一个物体在眼睛里的样子。

**贝卢尔：**是对眼睛之外。

**维奥拉：**是的，那非常的基础。据我观察，科技正在引领我们从内部去建构物体，而不是从外部。

**贝卢尔：**所以说，如果我理解正确的话，你认为科技本身，首先，是一系列对于人类传统的回归；其次，是一种普遍性

的联结。

**维奥拉：**是的，我认为目前我们对于过去有了更多的发现是一种历史的必然。我们在步入未来的同时也在返审历史。这是一个有机的进步，就像是一棵树的生长——一棵树的长高并不是从根部向上，它是从中部向外生长，同心地扩展。锯开横截面你会看到同心的树轮。人类也是这样生长的。

在科技上，比如说，一旦艺术家实现了突破，拥有了电子绘制线条和色彩的能力，视频也就回归了绘画。这不过是第一步——第一个不需要相机的视频影像。很快，图像就会成为一种逻辑系统的创造，就好像是哲学的一种形式——不再是时间意义上对于光波的冻结，而是一种基于数学代码和原理的生产方式。这也是亚洲传统艺术的本质。

**贝卢尔：**所以，在这个层面上，对于任何未来想要创造影像的艺术家来说，拥有对于科技的深刻理解几乎是必然的。

**维奥拉：**没错，但是我认为一直是这样的，某种程度上说，要是想做一个好的钢琴家，为了演奏需要知道钢琴的机械原理，这是强制性的。我认为它在视频领域之所以成为一个问题，是因为技术总是昂贵而独有，并不总是可以接触到。现在在高端科技和低端科技之间已经发展出了鸿沟。就拿《初梦》这件作品来说，它是用日本索尼摄像机拍摄的，而大部分美国相机都不可能完成它。在我们讨论录像的时候，必须要考虑到经济问题，因为它总是重要因素。就像弹钢琴那样，除非你在这个媒介上花很多时间，不然你就还是在闭门造车罢了，并不会真正理解音乐。

**贝卢尔：**是的，但是就这个例子来说，事物本身是如此惊人的复杂。

**维奥拉：**对我们（艺术家）来说，是的，但是看看那些玩电脑游戏的小孩。当下我们所需要的那种能力，与我们与生俱来的能力越来越无关，并不只是在生产视频中，而是在生活的方方面面。从出生起，我们的身体系统就在实现操控的层面上运作，并且这也建构了我们的全部思维过程——从手到口到眼。我们的思维是基于对现实的物理感知，就好像把你的手放在火上，或是玩泥巴那样。我们已经进化出很高程度的身体智能

性，但是与计算机共事是很乏味的，因为它只作为一个智能工具，而不是智能-物理工具。思想和身体被分开了。如果你想要生成红色的东西，你就输入“生-成-红-色”，因为计算机将一切都抽象为文字符号了。但是，如果你有一支红色的笔或是红色的刷子，就可以肆意挥洒，那是一种即时的、可理解的体验。相比于按下剪辑按钮，输入素材编号，我更喜欢真正用我的手去感受实物。这也是所谓“人性化”的内涵：使计算机更为融入人的自然倾向性中。随着时间推移，计算机将不再仅仅是智能性，而更具备物理性。这就是科技的进步。在我脑海中这更像是猴子操控一种工具那样。

**贝卢尔：**所以，某种程度上，我们又回到了你所制作的第一卷录像带：那个将摄像机在长长的走廊来回划过墙壁的体验。

**维奥拉：**是的，它总是一个圆圈。

**后记：**在这次访谈后，比尔·维奥拉写信给我说：“我刚刚获得了美国电影协会的资助，要去做一个关于动物的新作品。我正在申请成为圣地亚哥公园的驻地艺术家。”

巴黎—洛杉矶，1984年1月至1985年1月  
贝卢尔希望感谢丽莎·克鲁格（Lisa Kruger），没有她的帮助，就不会有这篇英文版本。

译者简介：严婧瑞，北京大学艺术学院硕士研究生。

注释

1. “An Interview with Bill Viola”是法国电影学者雷蒙德·贝卢尔（Raymond Bellour）与美国录像艺术家比尔·维奥拉（Bill Viola）的访谈录，原载于麻省理工出版社的杂志《十月》（*October*）1985年，第34期，第91至119页。
2. 美国艺术家，主要活跃于20世纪60年代至70年代，锡拉丘兹大学教师。
3. 1965年，柯达公司发布了Super-8胶片，被称为通用胶片，并相继推出Super-8摄像机。
4. 美国先锋派古典音乐作曲家，其作品的实验性与思想性深刻影响了20世纪中期的音乐发展，代表作《4分33秒》。
5. 结构电影的概念由西特尼（P.Adams Sitney）于1969年提出，他认为结构电影兴起于60年代美国实验电影运动，结构电影重视电影的形状（shape），而内容（content）则是次要

的。参见：P. Adams Sitney. *Structural Film. Film Culture Reader*. P. Adams Sitney (ed.). Cooper Square Press, 2000.326-348. 中文文献参见：黄兆杰.实验电影的概念形成与历史挑战[J].电影艺术,2021（04）:41-47.

6. 加拿大媒介理论家，著有《机器新娘》《古登堡星汉璀璨》《理解媒介》《媒介即按摩》等。

7. 韩裔美国艺术家，代表作有《电视佛陀》（*TV Buddha*, 1974）《早安，奥威尔先生》（*Good Morning, Mr. Orwell*, 1984）《电子高速公路》（*Electronic Superhighway: Continental U.S.*, 1995）等。

8. 美国艺术家，代表作有《真正的艺术家帮助世界揭示神秘真相》（*The True Artist Helps The World By Revealing Mystic Truths*, 1967）《方形边缘的舞蹈或锻炼》（*Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance)*, 1967-68）《100个生与死》（*One Hundred Live and Die*, 1984）

9. 美国极简主义雕塑家和录像艺术家，以用金属板组合而成的大型作品闻名。

10. 美国艺术家，代表作有《双重影像》（*Double Vision*, 1971）《女人头像》（*Woman's Head*, 1978）《化石》（*Fossil*, 1987）。

11. 加拿大艺术家，代表作有《波长》（*Wavelength*, 1967）《中部地区》（*La Région Centrale*, 1971）《每个故事的两面》（*Two Sides to Every Story*, 1974）。

12. 美国艺术家，代表作有《幸福的小插曲》（*Little Stabs at Happiness*, 1960）《汤姆，汤姆，吹笛人的儿子》（*Tom, Tom, The Piper's Son*, 1969）《乔治敦环线》（*The Georgetown Loop*, 1996）。

13. 美国艺术家，代表作有《佐恩斯定理》（*Zorns Lemma*, 1970）《柠檬》（*Lemon*, 1969）《乡愁》（*Nostalgia*, 1971）

14. 美国艺术家，代表作有《窗外移动的婴儿》（*Window Water Baby Moving*, 1959）《狗星人》（*Dog Star Man*, 1961-64）《蛾灯》（*Mothlight*, 1963）

15. 美国媒介理论家，著有《扩延电影》，该书关注到技术进步对电影制作的重要影响，提出扩延电影的本质是人的意识扩延，作者试图提出一种消弭媒介边界的理论构想。参见：Gene Youngblood. *Expanded Cinema*. E. P. Dutton Press, 1970.

16. 原文为：“It is much easier to pick up an acorn than to move the tree.”

17. 美国CBS电视台在1978年推出的一部描写豪门家族命运的连续剧。

18. 意大利文艺复兴早期建筑师与工程师先驱之一，标志性建筑作品有佛罗伦萨的圣母百花大教堂，他阐发了线性透视定理。