



#1

宅男的幸福剧场 Homeboys' Happy Theater

冯梦波 高敬 Feng Mengbo Gao Jing

高敬：我们知道您有两次受邀作为卡塞尔文献展的艺术家，以中国新媒体的形象出现在国际大展。新媒体艺术，国内中央美术学院是最早创建的。当时一个大的艺术环境是什么样的？

冯梦波：第一次受邀是第十次文献展，当时新媒体艺术家比较少。到了2002年，已经是第十一届文献展的时候，有一半以上的新媒体艺术家，五年之内，国际舞台，新媒体艺术家已经增长非常多。

高敬：您是什么时候开始对新媒体艺术感兴趣的？

冯梦波：我爸爸是机械工程师，我从小玩的是机器零件，天生对机器有热情，所以电子游戏出现的时候，八十年代，我爸爸就给我买，我就整天开始玩游戏。早期游戏的画面、声音都非常单纯，人物、故事都特别的直截了当，很简洁、很自然。

高敬：在您上学的时候，应该算是比较早的一批接触者？

冯梦波：对。我一点不比别人晚。接触电脑我是最早的一批。

高敬：是从搞游戏的兴趣开始？

冯梦波：就是玩。就是通过玩。

高敬：现在也算是一个游戏爱好者？

冯梦波：对。彻底的爱好者。

高敬：国内中央美术学院，最早是涉足新媒体的，那个时候大的背景是什么样？

我最喜欢我护照上的一句话，护照上管我们这种人叫美术工作者，英文写的是“Art Worker”，连艺术家也不是，这个词更准。我觉得用新媒体也好，什么也好，都不重要，重要的是能够做艺术。我觉得一个艺术家不应该被技术、设备这些东西限制。

冯梦波：中央美术学院创建多媒体工作室的是马刚教授，他也是我从前的班主任。他最早还给我打过电话，问我肯不肯来创建这个多媒体工作室，我想了两天以后，我给马老师回电话，我说我没有这个能力，因为这要跟很多人打交道，需要去找投资，我是散漫惯了的。

高敬：我看到你有客座教授？

冯梦波：对。马老师创建这个以后，我就混进去做客座教授。

高敬：新媒体在国内的教学也是近五年左右

才刚刚开始？

冯梦波：开始的年头不多，我认识了很多的各个大学的教授、院长、领导等等。据说全国有超过三千个这样的系。

高敬：可能对于我们这个年轻群体来说，很多人在玩，在艺术操作上，它既是一个消费，要先学电脑方面的技术，又要做作品，和你的艺术、观念的东西结合起来。我们知道您比较早的做了一个作品《私人照相簿》？您把自己母亲的声音做出来？

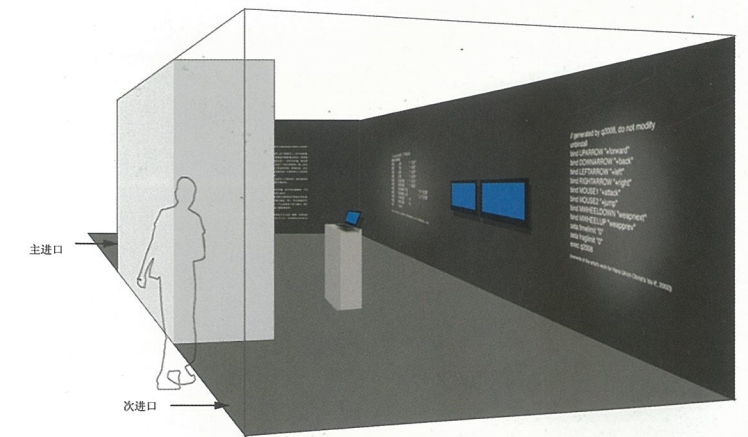
冯梦波：我先回答你第一个问题。我觉得因为很多艺术院校，包括非艺术院校都开设了新媒体教学。但是侧重点不一样。中国美术学院至少有两个系跟这个比较贴近。但是其中有一个系比较贴近艺术。另外一个系比较贴近设计。中央美术学院多媒体是所谓的媒体实验室，它既有比较实用的关于网络和电脑技术的应用、教学。另外一方面，它也会开设一些课程，请一些教授来进行怎么利用媒体艺术来创作艺术品。这也是他们给我的一个任务。1996年的《私人照相簿》，是我完成的第一个大型互动多媒体的东西，但是第一代比较原始、比较幼稚。从第一个菜单开始，因为它综合了三代，我的祖父母、我的父母、我。当时最早创设的初衷是希望能够把我们家所有的收藏，照片、声音、杂物进行记录，变成一个电子媒体。我认为物理的保持这些物品是有难度的。如果能够用数字化把它保存下来，是我们对未来的一个礼物。最早的时候没有想到这些，但是当我开始系统的把收藏进行分析、归类、记录，变得非常有感情。然后我就在想。我相信很多人会对这个东西感兴趣，我等于是把我私人的收藏公布给大家看。

高敬：关于最早的作品，据我们了解，新媒体，一个人很难去完善。尤其是技术上面，更多的是团队在研发上面需要去做。这个时候是怎样一个操作把这个力度做出来？

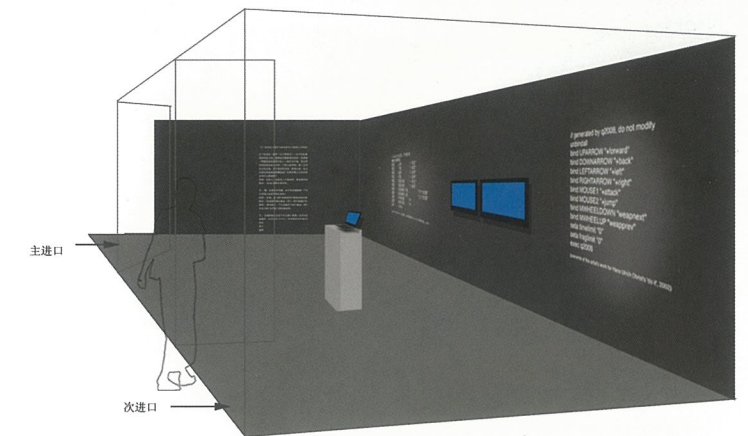
冯梦波：1993年的时候我有了自己的第一个电脑。在那个时候周围的人没有电脑。没有足够的软件、硬件、没有资源。没有同行可以交流。我最早做的东西，从93年、94、95年初，都是做电子幻灯片的。1996年的时候，开始有专业的做多媒体的软件，有了这个东西，才可以进行创作。

高敬：艺术的创作必须要有很完备的设施情况下，才可以在观念上触动你更好的去表达？

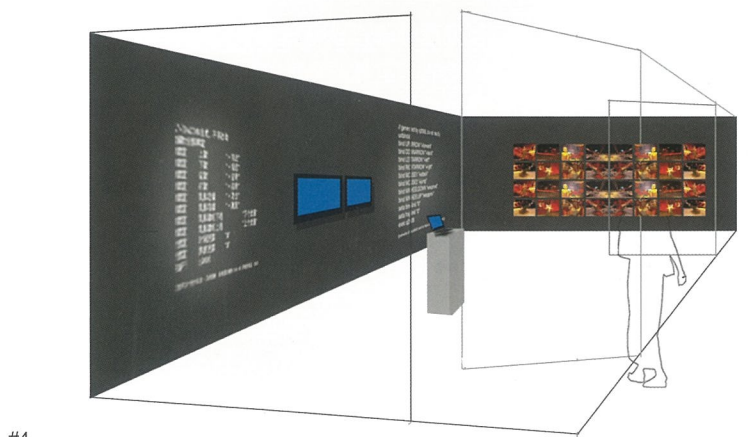
冯梦波：一方面我觉得技术和设备永远都不嫌好，也不嫌多。但是另一方面，当你真到了一定程度以后，真的不在乎这些。一个了不起的书法家不在乎笔，当然有时候一只好笔当然是非常



#2



#3



#4

#1 Q2008 lower L 多媒体 冯梦波
#2-4 效果图 冯梦波



#1

有帮助的。并不是说只有这只笔才能写好。

高敬：在作品实施的过程中，是否应该是需要一个团队来进行组合才行？

冯梦波：不一定。根据我的经验我曾经有过个人单打独斗一年、一年半。

高敬：你在这里面还有一个研发的角色在里面？

冯梦波：我绝对不敢提研发。因为我对电脑的技术算是比较了解的。我们的能力远远没有达到研发的水平，我们怎么样选择最合适的一些技术手段，在你有限的条件之内，集中精力完成作品。

高敬：从作品本身的角度，我觉得您好象有一种怀旧情节。

冯梦波：很多不了解的人觉得我用一些新的技术、新的设备，炫技。其实我是一个非常古典类型的人。有时候包括我去做展览的业余时间，我很喜欢看古典的艺术。

高敬：但是作品当中，是利用新的技术和自己结合。我知道你也对古典有比较深入的关注和研究？

冯梦波：对。因为我上工艺美校的时候，就特别的热爱书法。也希望有朝一日能够有机会系统的去学习。所以我1987年考入中央美院的时候有一个特别宏伟的理想，想同时也听各个戏班的课，但是美院也不是你去了以后就可以随便串的。

高敬：我们知道有一个作品叫《智取Doom山》。是从原来京剧里面转过来的。这也是把采集的人物、情节和人物形象和你作品的合成？

冯梦波：不是那么简单。其实那个作品分成了几个大的板块，当初设计这个作品的时候，就是作为三个频道在一个空间里面。其中有一个频道是动画片，这个动画片就是综合了《智取威虎山》和游戏《毁灭战士》。第二个是可以自行选择的电影播放器。观众可以选择着去看，是非线性的叙述方式。比如以几个主要人物来进行划分。比如说我只喜欢舞蹈，我就只看舞蹈。第三个部分，是游戏部分，把《智取威虎山》和《毁灭战士》的人物和场景混合在一起玩游戏。

高敬：我们提到游戏，很多年轻人在玩游戏的时候，他们在这个境界里面可能会有一种血腥的战争。我们是不是可以说您在创作这种作品的时候，有一种和平年代的另外一个情感或者是意境？因为我发现很多作品中，游戏得有打斗。

冯梦波：也不用讳言，我们小时候接受的教育是关于革命、理想。革命就不是请客吃饭。而且我们的目标都很远大，小时候被教育，未来的世界是我们的，我们并不是把自己的事解决好了就行，哪的事都归我们管。所以崇拜英雄，比较男孩子气。



#2

高敬：还是有一种反讽观念上的意识在里面？

冯梦波：其实这是一种误解。比如《智取威虎山》，我是一种非常热爱、怀念、欣赏的态度去看的。

高敬：像这种作品它的展出之前在国内都有哪些？

冯梦波：没有。但是这几年越来越多。

高敬：我们知道您更多的是在国外的大展上备受关注。

冯梦波：我国内展览参加得非常少。前些年，大家也不认为这是艺术。我做多媒体的时候，做这个方面的人特别少。主办方对这不是特别了解，所以对他们也很难把握，或者说也没有兴趣。

高敬：现在很多展览里面，如果没有一个多媒体的装置出现的话，可能不被称为当代艺术展。

冯梦波：对。现在是大热门了。

高敬：我们聊一聊最近您在尤伦斯艺术中心将有一个展览。是一件作品？

冯梦波：就是一件作品，叫做《长征：重启》。这是一个大型的电子游戏装置，有八个投影机，在大通道那个地方展出。它是一个真正互动的游戏。每一面墙有四个投影，我们可以第一次走进游戏里面去，而不是当做观众，我们这次是要跟着角色往前跑。

高敬：我们看过几次新媒体的展览，都要跟观众有很强烈的互动，然后才能形成。是不是当你的作品和观众一起去互动的时候，它才能叫做一个作品？

冯梦波：绝对不是。这是一个很大的误区。新媒体艺术绝不是互动艺术的另外一个名称。新媒体不一定非得互动。说得再深一些的话，艺术也不一定非得是新媒体。

高敬：上个月在前波画廊做的展览，叫一比特。

冯梦波：这个名字并不是凭空来的，是我两年前做的一个项目叫《乱码：山水》，从那儿来的。我在做《乱码：山水》的时候，我在想怎么样把古代的水墨画进行解码，再重新编码，进行创作。一比特就是从那里面延伸出来的。因为乱码山水是想做到极致。最好的色彩深度和分辨率，最大的幅面，最华丽的结果。后来我想，有没有可能把一切东西都往它的最根本、最极小化的方向发展。一比特，首先它是一个二进制最小的单位，即零和一。一比特的另外一个写法，它在英文里面是不一样的。它的另外一个写法，意思是色彩空间的最小单位，即黑和白。

#1 HF2003 多媒体 冯梦波

#2 RS2002 多媒体 冯梦波



#1

高敬：我在资料中看到，做这个作品的时候应该是一个做减法的过程？跟之前的另外有什么不同？

冯梦波：是。上面那个是做加法，这个是做减法。其实都难。

高敬：在技术上呢？技术上应该也是很有特点的。还要分板块，还要有像素的组成。

冯梦波：从这个处理上应该是简单化处理。但是我做这个作品的时候我一直感到很吃惊，因为我要做的目标是给它最低的分辨率，如果我把它降低一点，它就没有，如果保留一点，它就存在，这一点到底是什么东西。这是一个非常微妙的东西。

高敬：《乱码：山水》的处理表面，是用坦培拉技术，处理一些纹路？

冯梦波：是。《一比特》则是用银箔裱在木板上再腐蚀，然后用丝网十遍二十遍地印在上面。我比较偏爱宋画。但是后来在我做我自己的《乱码：山水》项目的时候，我对四王超出了喜欢与不喜欢的直观。我是这样来看四王的造诣：我认为四王最了不起的地方就是四王有理想，他们的理想是要把艺术研究透，把里面所有的因素都抽离，建立一套新的系统。他希望能够把好的东西拆开，把最好的东西进行组合，实现最好的。这难道不是一种理想吗，1+1是不是大于2？肯定是大于1的。这是一种自然的理想化的东西。但是结果怎么样？好像不是特别尽如人意。但是我对四王的做法，越看越觉得有趣，因为他们的做法，不管是他们的价值观还是处理方法，跟我们现在差不多。如果从四王的研究基础上再往前推，就有点像取样，相当有意思。

高敬：所以你也提到，以四王为样本，做一个重新编码的步骤？

冯梦波：我主要是特别喜欢他们的思路。我并没有十分接近四王的东

西。后来我看的一些画都是自己瞎编的。我只是想做出我自己心中的中国古代的山水。这是一个相当概念的东西。

高敬：您刚才提到说四王是比较有趣的。我在想当代，目前对当代艺术的想法也是各种声音都有。

冯梦波：很难用一两句话概括出来，为什么我觉得四王更当代。但是可以和他同时代的画家比较。他们同时代的画家都非常的人性。而不像四王这样的，他们是书呆子。跟我个人的性格非常的贴。因为我老觉得，画山水绝对没有必要游遍名山大川。很多时候就是读书、看画。这是两种不同的，一种是搜尽奇峰打草稿，还有一种是多读书。

高敬：您好像喜欢游历？

冯梦波：我经常是被迫，多数情况是展览。但是我喜欢大自然，只要有机会，我就很喜欢亲近大自然。

高敬：我们说是游山玩水或者是寄情山水。我看栗宪庭先生提到亲历山水会有更加金碧辉煌的东西在里面。

冯梦波：我们平常说到中国的风景画，我们叫它山水画。中国所谓的山水并不是风景，中国的山水是心中的山水，是一个理想化的风景，这



#2

个风景在现实生活中根本不存在。但是如果你看西方的风景画，它就是真正的风景。所谓寄情山水。我想画的山水一定是我心里自己想的山水和寄托。

高敬：西方观众认为中国的山水画是什么样的形态？包括你出国展览的时候，他们有什么样的声音？

冯梦波：举一个例子，在2008年我和张晓刚还有方力钧在布拉格的鲁道孚美术馆举办展览。我展出的是《乱码：山水》。布拉格是具有悠久的历史文化的城市，布拉格国立大学美术馆都有中国古代艺术的收藏。捷克的观众、布拉格的观众对中国的古代山水并不陌生。我觉得我的这些所谓的乱码山水的作品，对于熟知中国古代文化的人，可能是有一种冒犯。因为最初的印象可能会使人觉得这是一个新媒体艺术家运用中国元素组合起来的。但是如果真正静下心来看一看，会有更多的体会。

高敬：从西方的角度上，中国元素或者中国符号的这个词来形容？

冯梦波：这是一种很本能的一种判断。元素，我到底用什么样的元素才能让你满意呢？难道我一定要用非中国的元素吗？那安迪·沃霍和劳申伯格不是用的美国的元素吗？用什么样的元

素、用什么样的传统，吸取什么样的内容这些都不重要，关键是你到底是一个什么样的态度，是矫情还是天真还是怎么样，都不一样。

高敬：你在看的时候已经有了判断和立场的意识形态在里面？

冯梦波：一个是要看愿望，并不是中国元素就叫传统，并不是用一个新的元素就叫新艺术。

高敬：是不是你从大学毕业以后，93年就开始做电脑创作了，04、05年，最近五年时间才进入到绘画，或者是摄影。在这之前的十年中，新媒体的市场可能我们在国内了解并不是很好。

梦波：现在也没有什么市场。

高敬：那个时候你一直做经济媒体，你的经济来源是什么？

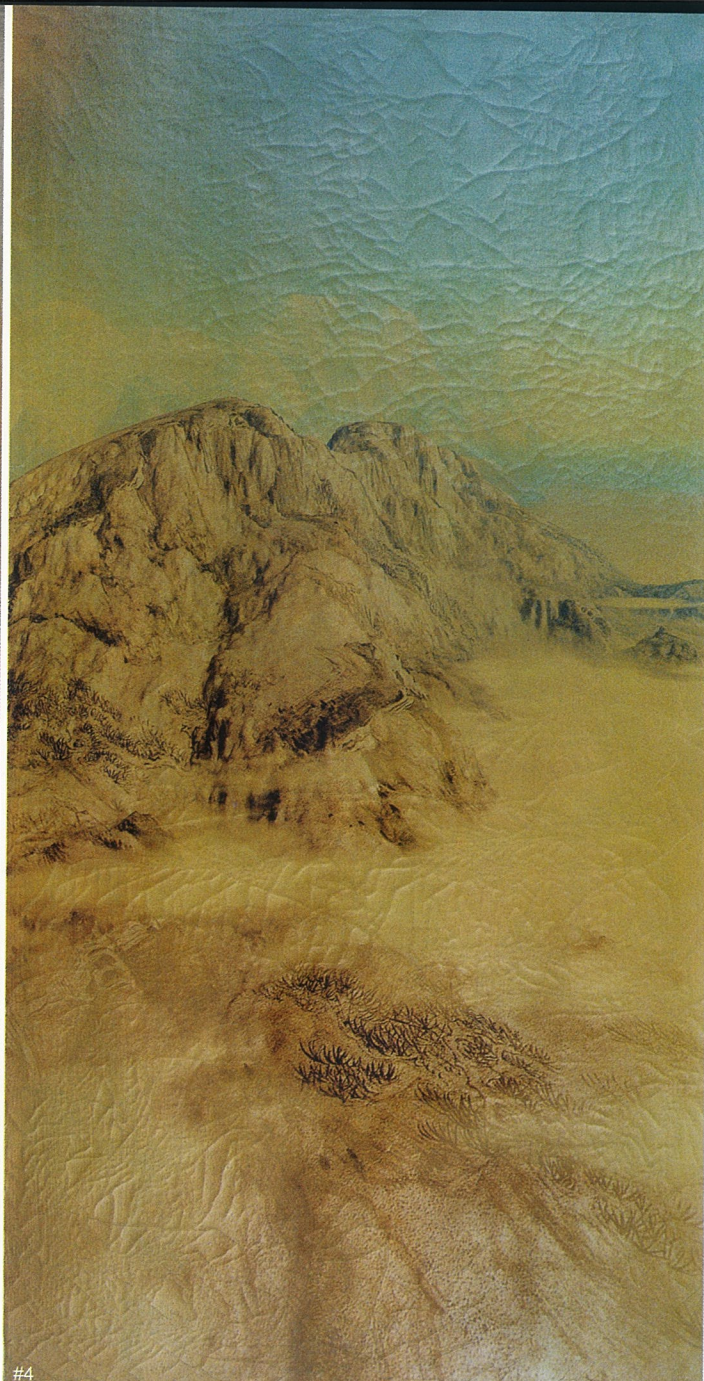
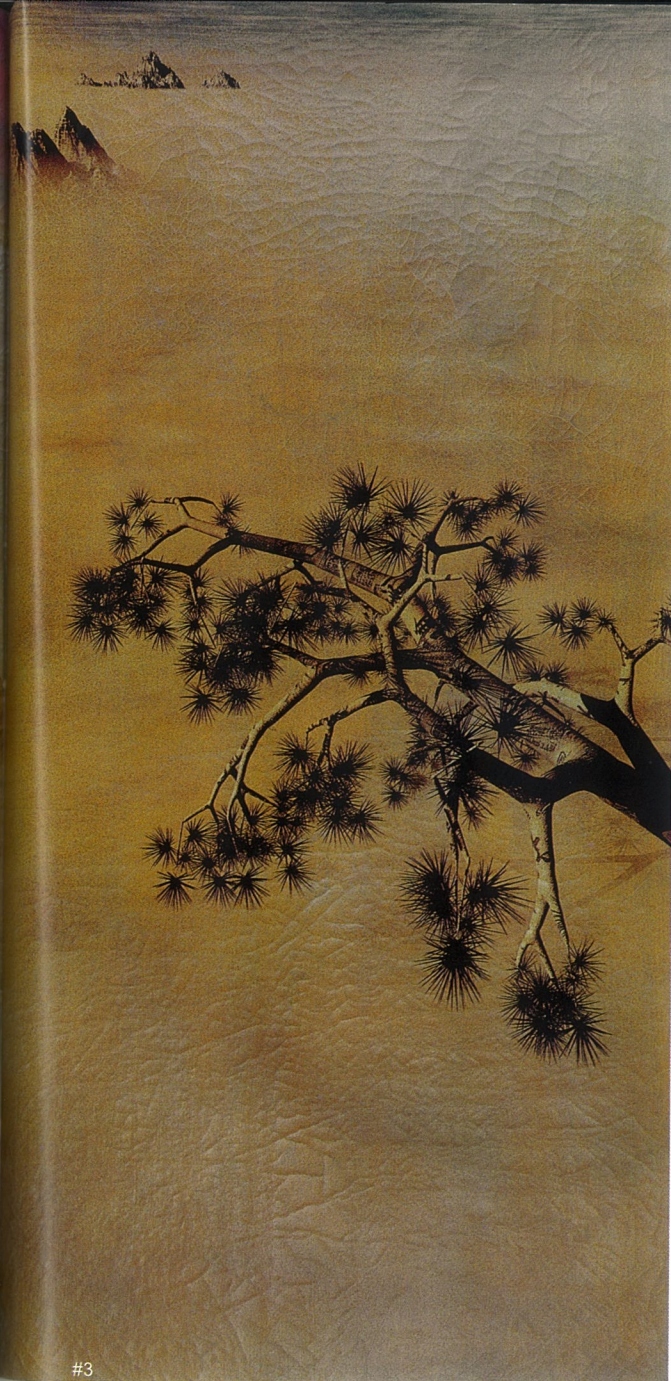
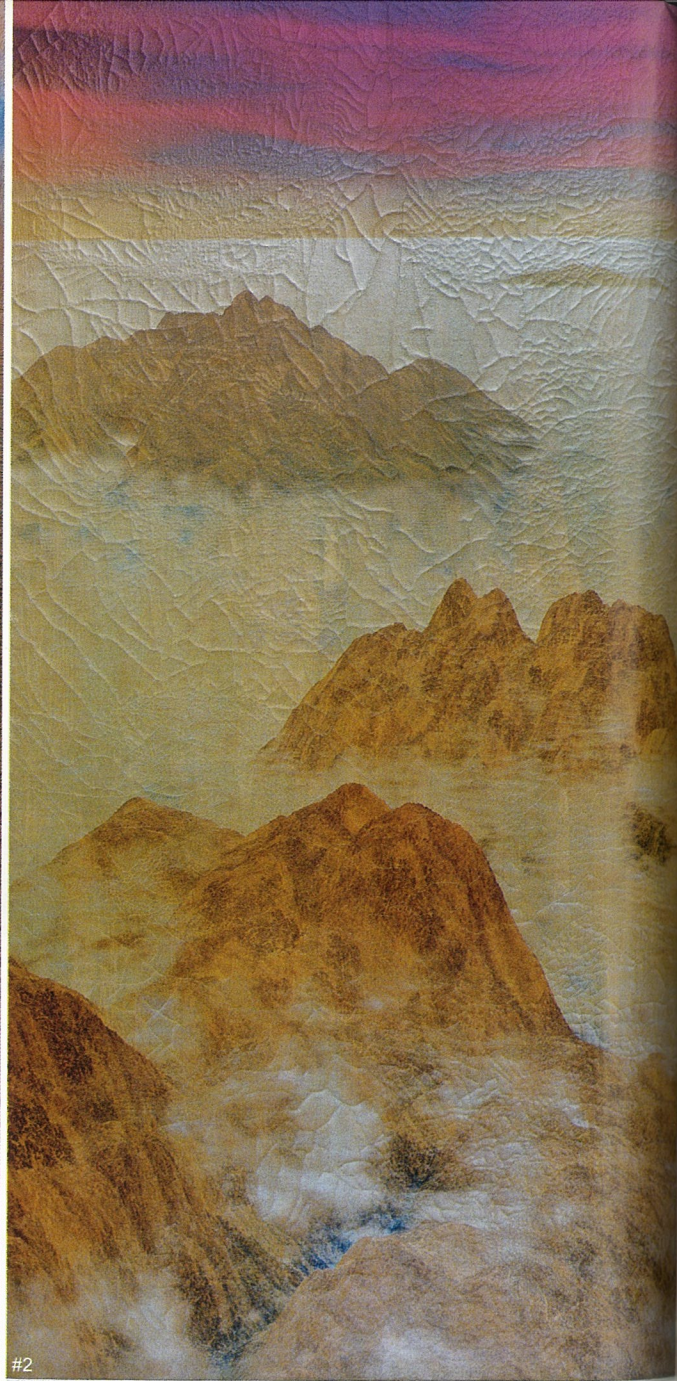
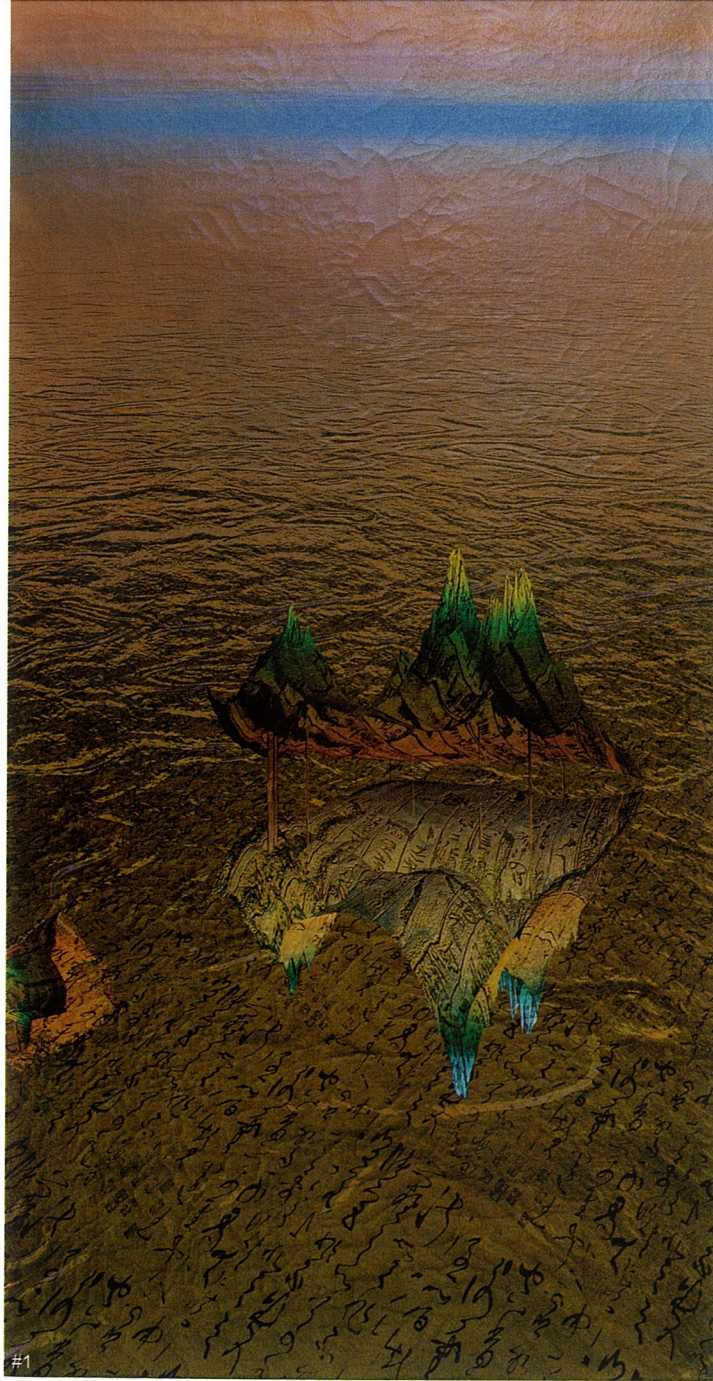
冯梦波：以前画画的时候攒了一点钱，后来不够就跟家里要，后来慢慢好一点，开始有收藏。但是靠这一点还是活不了。后来转到架上也有这方面的考虑。我觉得非常有趣，因为有很多东西，要用架上来表达。并不是有了电脑以后我就没有权利利用别的了。就像我学了英语，很多话就不能用中文说，也不是这个道理。

高敬：新媒体和国外的市场是什么样的？

冯梦波：就像刚才说的。新媒体现在的市场如果说有的话，也是刚刚起步。未来怎么样，谁也说不清楚。

高敬：即使是刚刚起步，对于国内的新媒体艺术家来说，您应该是接

#1 Q2006L1108 多媒体 冯梦波
#2 Q2006L1109 多媒体 冯梦波



触得最早、最多，经历第一现场的。给我们谈一下新媒体关于收藏方面。

冯梦波：新媒体的收藏是大问题。因为新媒体的收藏是借鉴了以前的录像艺术。录像艺术借鉴了照片，照片又借鉴了版画。是这样一个收藏体系。它是基于复数性和版数。但是新媒体跟别的东西有一点小小的区别，从照片到录像，它有一个原始作品，但是这个原始作品并不是完全不能被数字化。比如说一个照片被数字化以后，不管是保存在硬盘里，还是展示在屏幕上、再重新打印出来，都非常新、非常干净。可以很大程度的保存这个作品的精髓。录像艺术，当时他们用的不管是民用的，还是高端的设备和媒介，是完全还可以转化为更新、更高质量的保存方式。基于网络的新媒体，这个服务器可能今天还在。如果到了那个时候网络的技术和各方面的应用都不再支持，而且脱离网络平台还能不能生存。互动作品又相当的复杂，相当粗陋的条件凑合起来的一个装置，经过了一些年以后，设备的更换，如何来复原它，如何来展示它，这都是一个巨大的问题。

高敬：我们也在很多大型活动和展览中也看到，多媒体与很多公共艺

术和商业、大型活动结合起来，这个里面是不是参与性更大一些？

冯梦波：肯定是这样。因为我个人以前一直排斥商业行为。我老觉得我是做纯艺术的。老觉得所谓艺术的商业运用有失身份，这样一种很天真的想法。但是现在我觉得这种想法不一定就对。因为我觉得艺术还是针对人。艺术家创作作品还是要给人看的，他针对的对象是人。虽然有阳春白雪，也有知音的传说，是古人对于艺术品、对于艺术家的理解。但是今天来说，艺术家创作的作品，还是希望很多人都能够参与。从这个角度来说，比较商业化的运营可能是一个比较好的策略。

高敬：正是因为商业化的途径，或许是使它

发展更宽、更为大众认知的过程？

冯梦波：如果是它面对大众，它可能会得到更加丰富的资源支持。同时，它也能够接触更多的观众，反过来，对艺术家也会有一些帮助、一些刺激。

高敬：新媒体艺术在学院的教学中也谈到过，对于年轻的新媒体艺术的学生还是爱好者，您作为国内新媒体艺术的领军人物、新媒体艺术家，您有什么样的忠告？在艺术观念上有什么想法？

冯梦波：忠告不敢说。但是我觉得首先我不承认我自己是一个新媒体艺术家。我最多能承认的就是艺术家。我最喜欢我护照上的一句话，护照上管我们这种人叫美术工作者，英文写的是

“Art Worker”，连艺术家也不是，这个词更准。我觉得用新媒体也好，什么也好，都不重要，重要的是能够做艺术。我觉得一个艺术家不应该被技术、设备这些东西限制。如果我有一个想法，我要把它表达出来，是不是一定要用电脑？是不是非要互动？在九十年代初的时候，用电脑来创作，从来没有想过它会成为一种艺术。如果当年我要知道今天这么时髦，当年我就不干这个事，本来就是想玩得过瘾。

我所谓的忠告是，如果一个人真心的热爱艺术，他就会发挥他全部的潜能来学习、来创作。但绝对不要人为的把自己给限制住了。因为路应该是越走越宽，而不是越走越窄。（节选）

- #1 2007WCSS100x200-3 多媒体 冯梦波
- #2 2007WCSS120x240-4 多媒体 冯梦波
- #3 2007WCSS100x200-5 多媒体 冯梦波
- #4 2007WCSS100x200-8 多媒体 冯梦波