

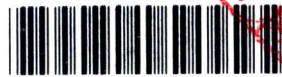
# 梦 破 乱 零 壹 乱



中国今日美术馆出版社

1456020

夢坡丸零壹丸



淮陰師院圖書館1456020

## 梦波2012

---

监制 / 今日美术馆

责任编辑 / 童芳芳

装帧设计 / 秦华

出版发行 / 中国今日美术馆出版社有限公司

地址 / 香港中环干诺道中77号标华丰集团大厦6楼606室

联系电话 / 00852-28681767

印制 / 北京图文天地制版印刷有限公司

版次 / 2011年10月第1版

印次 / 2011年10月第1次印刷

书号 / ISBN 978-988-15594-4-9

定价 / 128.00元

---

版权所有，翻印必究。

1456020

夢坡丸零壹丸



淮陰師院圖書館1456020



## 前言

冯梦波1991年毕业于中央美术学院版画系，之后一直将电子游戏和音乐当作其艺术创作的主要动力和源泉。作为中国最早关注全球网络文化和虚拟世界以及它们对人的行为产生影响的中国艺术家之一，他始终能将其鲜活的敏感气质，以及超前的感悟孕育成自我的艺术语汇，在给作品加入了幽默性与不定性的同时，也渗入了先验性的体会。

冯梦波的创作基本上围绕着绘画和数字媒体展开，他的几部互动数码作品在中国新媒体艺术史上是极其重要的。作品中表现出的智慧以一种现场意识契入观者的日常经验，形成了对观者审美态度新的冲击。实验性与张力的创作语言，表现了社会现实内部交流方式的改变，以及个体在现实存在空间中不断变动的处境。在他强调具象与抽象混淆的同时，作品中现实与虚拟被表现得如此错位与一致，这也暗合了人类的未来会被数字化的可能性。

真挚、质疑、坚守。冯梦波的艺术创作始终保持着高度的敏感。在绚丽丛生的现实中，找到日常可读与不可读之间的某个节点，并坚持开放性的视觉体验。因为这些品质，才赋予了他今日的不同。

A handwritten signature in black ink, appearing to read '冯梦波' (Feng Mengbo), located in the bottom right corner of the page.

夢波遊戲

新疆妞  
張莫菲  
盧悅  
司胖子  
馮夢波  
尖兒  
崔姨  
老安

人



鐵頭程序

# 打

馮國明 康康 田原 茉莉 彭磊 熱關 趙大夫 秦思源





## 真人快打之前传：

### 花拳绣腿

冯梦波

1991年夏天从中央美术学院版画系毕业以后，我继续完善我的毕业创作《晾干》，一个大型的手工造纸和手织线网装置，并计划于1992年初冬在当代美术馆即原美院附中陈列馆展出，最终于开幕当日被封，理由是“不合事宜”和违反消防条例。作为一个书呆子，我始终不明白苏联解体和我的作品有何关联。简而言之，在《晾干》以后，我失去了方向，沉迷于组装一种MatchBox出品的模型，从1/72的二战坦克到1/24的直升机，涂装细致到把身高一厘米的装甲兵和飞行员的风镜都用银色漆油笔描出，车身更是用喷漆和火焰造成残骸，父母看了唯有叹息，觉得这个儿子是废了。

半年多过去了，模型也攒了50多个，书柜没地方放就吊在天花板上。组装累了就玩电子游戏，那几个红白机的卡都玩得烂熟，马力奥就差倒着通关了，打鸭子闭着眼都能全中，那时候我最爱用刚出的世嘉游戏机玩《魂斗罗》。忽然有一天，觉得为什么不画这些游戏呢，太刺激了！第二天就弄来画框和白帆布，拿着满是灰尘的调色板刷刷就开始了，从此一发不可收拾，把电子游戏和我最喜欢的京剧《智取威虎山》胡乱画在一起，也发明出一种模模糊糊的像电视扫描线一样的画法，满脑子想的是如果将来能做出这样的电子游戏该有多爽！就这样一路画出了一个展览《游戏结束：长征》（汉雅轩，1994），被尤伦斯在开幕式的时候收藏了。

话说1993年，Midway的《真人快打2》（Mortal Kombat II）出了世嘉版，我当然是第一时间就玩上了，可以说是彻底地服了。此前的游戏都是画的，这是第一个真人扮演角色，情节可以说是零动作却是空前的利落，大招都是怎么暴力怎么来的。为了学大招我没少请小朋友包括老栗的儿子，当时正读小学的石头。说来也怪，以游戏做艺术闻名快20年了，从超级马力奥到雷神之锤，从来没有以《真人快打》为题材，也许就是为了憋到今天吧！

2008年完成大型电子游戏装置《长征：重启》以后，我开始计划着一个新的游戏作品，当时起名叫《民工和小姐》的，预算都有了却又因为经济危机泡汤了。结果今年夏天某日董冰峰请我喝茶并要一个关于《纸上美术馆》的方案，我毫不犹豫地提出要做《真人快打》，就这样拉着老搭档卢悦开始了艰苦卓绝的工作。

如果说《长征：重启》是关于传奇的，那么《真人快打》就是关于现实的。我的野心是通过这两个游戏作品建立一对纪念碑。我讨厌玩概念，也不会出主意找钱或找人代工。既然纪念碑是一砖一石造就，我们就一个像素一个像素地完成它！

真人是这个游戏的根本，我们就从周围的亲人朋友开始。笨手笨脚的卢悦成了武术指导，更可怕的是他根本没玩过原版游戏居然就成了程序员。演员都非常地敬业，只要不满意就重

拍，老人家也要一遍遍摔地上装死，还要大呼小叫地配音。我成了专业美工，尽量不喝水可以少上厕所，只要睁眼就没有离开过屏幕和绘图板，第一批16个角色呢每人拍了一张，要从里面分门别类地挑出近30套动作精确到帧，绿屏抠象细致到每个手指，虽然后期要减到每人300像素高256色，但毕竟是原作分辨率的四倍啊，所以一点不敢放松。腿踢不高的要掰，手被灯具挡住的要画，最后熟练到一串动作下去电脑都来不及正确地存文件名了。卢悦更是被逼到惨，每天手眼不停地死磕程序。游戏从来都是在针尖上跳舞，资源是永远都不够分配的，有无数的碰撞检测、物理属性和函数在等着他，经常是顾此失彼，这位自称是世界上BUG最多的程序员是没时间睡觉了。艺术嘛，叫苦是很矫情的，因为是自找的，好在终于看到眉目了，屏幕上的第一个角色终于东倒西歪地可以打了，动作一天天利索了，配音也完成了，我就开始翻箱倒柜地把我收藏的七八十年代老唱片过了一遍，挑最俗最有劲的给每个角色配了主题曲。展出形式用的是幻影成像（Holography），就是19世纪开始流行的舞美技术，即用玻璃反射观众看不到的演员的表演，透视舞台布景，从而造成演员在空中表演的幻觉。《真人快打》首次展出于伊比利亚时，我们搭建了一个50平米左右的歌厅休息室模样的黯淡舞台，有太妃椅、沙发、茶几，墙上还挂着俗画，在隐秘处放了几盏由游戏程序加传感器控制的灯，一旦角色互殴打到对方就瞬间点亮。这次在今日美术馆我们将搭建一个大舞台，用天幕、景片和实物造就一个黄昏的城乡结合部，近景是拆迁的残墙断壁，远景是灯火阑珊的高楼大厦。

我计划的是一个长期的项目，到2011年底应该有32个角色了<sup>[1]</sup>，所以偷偷地列了一个长长的演员名单，各位老友就不用跑了，准备一个一个骚扰。纪念碑嘛，就是要三教九流，管你明星大佬还是贩夫走卒，只要我们惦记上就一定要拉到这个游戏里。如今是所谓的网络时代了，可是人除了微博总要露面吧，我们这个游戏就是把真人生拉硬扯到一个舞台，中国的老话“不打不相识”，从此你我见面不说“您吃了吗”，先大战三百回合哈哈！正所谓以武会友。为了给各位爱拽文又摸不着门的开个头，自诩如下：本作品可以看作是亚文化的新滥觞，在蹩脚的游戏外衣下包裹着一颗艺术的心。

本期16人就算前传，特取名花拳绣腿，是为记。

[1] 本计划已经无限期推迟。



	站	走	蹲	拳
上钩	踢	高踢	蹲踢	反踢
滚	跳	空拳	空推	空踢
打头	打腹	死	防站	防蹲
蹬摔	过肩	扫堂	晕	挑衅
空闲	胜利	大招	翻起	

