

# 中国文化走出去，需要过硬的中国制造

## ——游戏《黑神话：悟空》带来的启示

沈辛成

一夜之间，一款名叫《黑神话：悟空》(以下简称《黑神话》)的国产游戏横扫朋友圈，主流媒体趋之若鹜，街头巷尾热议频频，让平日里与游戏绝缘的人群也听说了它的大名。除了平台数据傲人，《黑神话》最大的惊喜在于完成了一次成功的文化出海，尝鲜的外国玩家被令人叫绝的美术设计折服，中式审美大放异彩。

制作公司游戏科学在角色设计方面可谓绞尽脑汁，由于剧情设定在取经之后妖魔横行的乱时代，中国经典的宫廷配色罕有用武之地，审美的关键就转向了盔甲、兵器、衣料等充满度土气息的部件。不见浮翠流丹，却仍见匠心独运，比如某个狼头杂兵的半边袍服，用的是宋代王希孟的名作《千里江山图》的青黄配色，纵使残破蒙尘，也能让人一眼认出，体现了团队在表现力上的考究。

《黑神话》再次提醒我们：中国制造才是中国文化的脊梁。空谈抽象的文化，传播难以成功；只有当 Made in China 足够过硬，中国文化才能硬气。

文化和艺术，看似缥缈无形，实则有形有质。中国文化有文字、书法、戏曲、风俗，再往下深探一层，有以先秦诸子百家为代表的哲学，以及儒释道融合发展的宗教。这些确实都难以形状，但中国历史上传播最广的不是无形的文化，而是有形的造物。非洲之角的住民要理解《论语》的妙处很难，要体会白瓷的美丽却很容易；拜占庭的贵族纵使不会放下成见接纳道教的宇宙观，也没理由对苏州的丝缎说不。这个道理不难解释，用信息论领域中香农-韦佛的传播模型来看，信息需要经过编码和解码，信宿才能“读懂”信源的意思。人类语言不通，审美却是共通的。造物不需要编码解码，美好的中国文化最离不开美好的中国造物。十九世纪以前，为什么神秘而遥远的东方大国令欧洲如此心醉，以至于伏尔泰会在并未踏足中国的情况下对道德礼法和文学艺术赞誉有加？因为中国的造物精美绝伦。能创造出如此华美之物的民族，一定是智慧的、高尚的、值得向往的。

如今，国产游戏已经在不知不觉间成为了中国文化走出去的最前沿。根据中国音数协游戏工委等编写的《2023年中国游戏出海研究报告》，2023年中国游戏市场的实际销售收入首次突破3000亿关口，为3029.64亿元，同比增长13.95%；中国自主研发游戏在海外市场的销售收入高达163.66亿美元，其中最大的海外市场分别是美国、日本与韩国，前两者占比超50%。很多人会记得，上一次让传统文化引发国际热议的也是游戏。2022年初，国产游戏《原神》版本更新，玩家一行人在探险途中逐步揭开某位神女的悲惨身世，庆功宴上的《神女劈观》唱段，用京剧唱腔配以优美作画，讲述了神女一生坎坷却重得人间情谊的动人故事。此后，在以法国为蓝本的枫丹剧情中，《原神》甚至邀请法国女歌手为关键角色配音由中国艺术家作词、作曲、编曲的法语歌曲，展现出了强烈的文化主体意识。

如果说古代的文化传播依托的是景德镇和各大瓷窑，是苏杭川蜀的织造中心，今天的《黑神话》则是靠制作公司，还有上游的美术、音乐、建筑设计等青年工匠。以前的中国匠人严选陶土，细调釉料，绘彩笔墨灵妙，烧造精益求精，这才让世人对着瓷桌上的亭台花树就能遐想联翩，神游九州；现在的中国匠人呢？《黑神话》开发者没有笨拙地堆砌中式元素，而是巧妙平衡了游戏性和艺术性，让它既足够轻便灵活，满足动作游戏的节奏感，又迅速抓人眼球，绵延不断地将玩家包裹在神秘东方的异世界里。他们将作品做到足以让人愿意倾注无数个小时在一只猴子身上，以至于这些玩家不得不多花点心思去了解，原来创造了悟空的不是鸟山明，而是吴承恩。

文化与艺术从不是抽象的。创作是实践，是劳动，是经济行为，不是一生潦倒交困而亡的艺术家们用爱发电。我们往往容易忘记，不少今天升格为文化符号的事物，商品才是它们的第一属性。比如青白瓷，它就是景德镇面向西亚市场专门定制的产品，无论是蓝白配色，还是花纹图案，都是甲方偏好的具体体现。所以青白瓷与各大瓷窑的主流产品都不一样，承载的是阿拉伯世界的审美，但海外热销却使它成为西方人眼中的中国名片。跨国的文化传播中，被外人视为本体的东西，我们常常视为载体，是皮毛，所以墙里开花墙外香时有发生。文化造物往往首先是商品，是赚取贸易顺差的法宝，因为只有这样商品的载体做对了，本体才能在资源的浇灌下茁壮成长。这是十五世纪以来不变的法则，是经济全球化的历史与现实，不以任何人的矜持与傲慢为转移。

载体和本体之间本应是互相依附，互相成全的，但人却很容易形成本体高于载体的“鄙视链”。君子不器是此理，体用之别亦是此理。这是很多游戏即便达到了艺术的高度，哪怕考据之细超过了学术著作，也不能被主流当作艺术品接受的原因。然而，当下中国文化发展最需要的恰恰是那个“器”，那个“用”，《黑神话》横空出世的意义正在于此。如果此前二次元游戏被圈不能让更多人直观理解游戏之“器”的精奇，那么这款游戏则是将现实与虚拟、世俗与神怪之间的边界彻底击碎，任何人看见都会惊叹“现在游戏都已经做到这样了吗！”数以百万计的玩家们用钱投票，再一次跑通了中国文化鼎盛时期的良性循环，让匠人劳有所得。这让玩家们不得不重新审视“本末”与“体用”：当学问们还在琢磨面字写法的时候，一代青年已经把热血的梦境造成了现实。

《黑神话》背后的人，是游戏科学的创始人冯骥。爱玩游戏他曾参与2014年腾讯立志冲击口碑的大作《斗战神》，项目高开低走，草草收场，但西游神话和动作游戏的种子却种在了冯骥心中。3A游戏是产业皇冠上的明珠，耗时耗钱业界之最，国内没人敢碰。但2018年2月，和团队头脑风暴后，冯骥竟然决定捡起当年未竟之梦，用六年磨一剑出《黑神话》。期间人员不足，冯骥狼狽地赶制了13分钟的演示当作招聘广告，方解燃眉之急。这段发布于2020年的视频，B站累计点击5816.8万，弹幕里满是赛博匠人之间的惺惺相惜与壮怀激烈。那时候，还没有人奢望去扛文化自信的大旗，都只想着怎么做好游戏，所以视频标题老老实实的，就叫《游戏科学新作《黑神话：悟空》13分钟实机演示》，这就是你我今天所见证的狂热开始的地方。

(作者为美国乔治亚理工大学技术史博士，上海交通大学科学史与科学工程研究院助理教授)



▲《黑神话：悟空》海报

# 它站在了中国美术宝库的基石上

## ——游戏《黑神话：悟空》埋下的美术梗

黄一迁

随着游戏《黑神话：悟空》(以下简称《黑神话》)的火爆发售，对其的讨论热度持续上升。这部史诗般的中国首个3A游戏，像是一针强心剂，让国人兴奋之情溢于言表。其从制作技术到游戏情怀，从原著文本到原创改编，从背景音乐到场景道具，从剧情走向到人物角色，无不引起大量关注。

有人说，这款游戏即便你是新手小白，也值得一玩，因为就算在里头瞎逛，也不失为一种享受。就游戏的画面来看，每一帧都有着丝毫不逊色于院线动画电影的质感，而且许多角落细节还藏着植根于中国艺术、精心制作的富于东方韵味的场景道具彩蛋，值得玩家细细品读。可以说《黑神话》游戏的美术做得非常用心，立体而细致地融入包括建筑、雕塑、绘画、书法、工艺美术、服饰等在内的中国美术元素，并做了局部调整，以符合当下的时代及全球化视野。

中国古代建筑是其中最显而易见的一部分，也是被提及得最多的。山西、四川、重庆、浙江、福建等地文旅纷纷认领场景，给网友们线上补一堂中国古建筑普及课。其实除此之外，游戏中还有不少细节值得我们挖掘。比如山西晋城玉皇庙里二十八星宿彩塑，不止采用了亢金龙的形象，室火猪、娄金狗、星日马、毕月乌、参水猿等几乎都有出现。这些彩塑是玉皇庙里最具价值的文物，位于西院配殿的砖台上。每一宿都以一种动物命名，因此在塑像时以人和动物形象结合完成，形式独特，表情刻画惟妙惟肖，神态动作各具特色。并且其背后还有不同的神话传说和象征意义，如亢金龙性情温和，常被认为是吉祥的象征；娄金狗代表喜庆和荣华；室火猪代表房屋和居住；星日马象征着灾难和凶险。

游戏中有大量人物角色的形态神情，均以中国古寺、石窟里的雕塑造像为参照，如双林寺的韦驮，安岳石窟等等。韦驮是佛的护法，双林寺的这尊塑像，虽然体量不算很大，但姿势雄健，十分威武，充满力量感。至于安岳石窟，我国四大石窟中虽然没有它，但其艺术价值不容忽视。这个始于南朝，盛于唐宋的石窟，一直到明清，甚至民国还在延续开凿。其中宋代造像达到中国石窟艺术的巅峰，既有唐代粗犷古朴的刀法，又有宋代写实的特点，衣饰厚重，衣褶褶皱、翻卷清晰可见，装饰精美细致，披帛无风自飘。现实中，这些文物古建为了达到保护效果，会刻意将其与游客分离，比

如在双林寺、镇国寺、华严寺、永乐宫等，彩塑、壁画和游客之间被栏杆隔开，观赏起来虽不失文物的风物感，但不够流畅，或是因距离太远，加上光线昏暗，让人看得不够真切，它们倒是在游戏里被很好地还原了。

游戏中还出现了高阁阙，“阙”是我国古代标识建筑物入口的建筑，分列大门两侧。高阁阙，位于四川雅安，始建于公元209年，是东汉益州太守高颐的墓阙。高阁阙整体平面呈凸字形，左半部相对窄小低矮，高约3.3米，右半部相对宽大高耸，高约5.8米。造型美丽稳重，屋檐舒展，高低搭配协调，具有很高的审美价值。高阁阙是砖石结构的建筑，但它却是仿木结构建筑形制的，其中的斗拱造型很有特色。

此外，塔在游戏中出现的踪迹不少，玩家可以看到不同形态、年代、性质、材料的塔。有仿木结构的唐塔，有锥形的宋塔，有砖塔木塔，有屋檐层叠的密檐塔，还有可以登高望远的楼阁塔，一应俱全。

与此同时，游戏在绘画、书法上也颇具匠心。或许，在画面上我们并不能看到特别明显的对古画的复刻，个中原因大概是为了让玩家更有身临其境之感，许多画面采用的是极其贴近地面的仰角度刻画，并且也非常写实，在视觉上，更类似于电影镜头的创作手法。而传统的中国绘画，从不采取如此极端的低视角，也从来不以复现视网膜印象为宗旨，它一直在简约的有形可辨的造型规则中游离。但是，如果说这是古代山水画的真实再现却毫不过。

游戏室外场景中出现的树木、湖泊、山石、建筑、小径、竹林、石碑等，全是中国古代山水画的构成部分。在五代关仝的《关山行旅图轴》、宋朝巨然的《山居图轴》等不胜枚举的或匿名或著名画家的山水中，几乎都能找到游戏中巍峨的山石、葱郁的树林、潺潺流水和山坳树丛间的小屋，若隐若现的石阶。游戏镜头一晃而过之时，远处的树木枝叶苍劲，像鹰爪，似钩针，依稀有着郭熙的影子；冬之寒林，如蟹爪，貌似是李成的笔势。

再如游戏里冬天的场景，好似展开了赵佶的《雪江归棹图卷》和梁师闵的《芦汀密雪图卷》。苏东坡的《古木怪石图卷》在游戏中也有所表现。这个游戏仿佛带着我们直接走进了三维立体、现实感增强的古画之中。

一些细节中也暗藏古画元素：在几个建筑颇为集中的场景，我们可以看到《天籟阁旧藏宋人画册》中描绘的屋宇组合，真实展现了宋代建筑造型复杂多变的一大特色。游戏中有一个画面为我们展示了一盏掉落在地、略有破损的灯笼，灯上描绘的竹子，十分秀气，取自于画竹高手郑板桥。

黄凤岭段落中，小小土地庙有一对非常鲜艳的木门神像，可以在敦煌莫高窟第322窟南壁的中央壁画《弥勒说法图》中找到原型。与隋代相比，此时的菩萨身姿已渐秀雅，线条圆润有力，色调而不艳，显示了逐渐形成的初唐富丽而又淡雅的风格。

再如孙悟空的服饰上，有线条流畅的水波纹样，不由让人联想起马远《水图卷》中的“层波叠浪”“黄河逆流”等图。浪涛起落间影影澎湃的气势，汹涌豪壮，让人惊叹作者对水入微细致的观察，还有那笔墨赋予的形态美感。

不得不提到的还有怪物图鉴，点开屏，幕右出现一本翻开的古书，以白描的手法把怪物绘在其上，真是一本活脱脱的“黑神话山海经”图鉴。

每个章节的大boss，地名等亦并非运用现成的字体库字体，而是抠下碑帖中的欧体字编排而成。欧体和颜体、柳体、赵体并称四大楷书字体，严谨工整，挺拔典雅，每个中国小时候都练过，具有很强的亲切感。

游戏中的小道具更体现了美工对中国工艺美术的应用和创新。只见孙悟空的铠甲下，加入了当下很火的马面裙。虽然在唐代还没有诞生马面裙，但在马面裙席卷全球的背景下，这也不失为创作者对时尚的理解，以及弘扬中国文化的苦心。金箍棒的设计则将主要部分放在两头的金色装饰上。书中说，金箍棒两头镶着黄金片，上面花纹密布还有龙纹。书中的纹样，在游戏中被强化成金龙盘绕的高浮雕，灵感大概来自各地的盘龙柱造型。它曾经出现在隆兴寺北宋转轮藏的柱子上，也有可能支撑着曲阜孔庙大成殿的前檐。龙姿栩栩如生，造型优美生动，却又刚劲有力，缭绕于棒上，因为较高较厚，形成了浓缩的空间深度和强烈的视觉冲

击，十分具有表现力，突出了金箍棒的质感和重量感。

蜘蛛精屋中的陈设有不少是文物的创新应用。

其中的一盏灯灵感来自于东汉时期的青铜羽人御龙十三连盏形制灯，灯高一米左右，适合席地而坐的汉人。底座上有龙、虎游逐奔走。灯柱有规律地分层伸出枝条，枝托灯盘，共计十三盏，高低错落，繁密有致，制作精美、装饰华丽，应是帝王豪富，在大型宴饮和乐舞场合使用的。

博山炉的出镜率也很高。博山炉是中国汉、晋时期民间常见的用来焚香的器具，最早由青铜制成，炉体呈青铜器中的豆形，上有盖，盖高而尖，镂空，呈圆锥形。而它的盖子一般雕成山形重叠的样子，其间雕有云气纹、人物及鸟兽。于炉中焚香，轻烟飘出，缭绕炉体，造成群山朦胧、众兽浮动的效果，仿佛传说中的海上仙山。博山炉造型优美雅致，配上高脚，整体线条婀娜流畅。它在许多博物馆中都有收藏，如同博物馆。后来随着工艺技术的发展，上面花纹密布还有龙纹。书中的纹样，在博物馆中找到原型和依据。

除了让博山炉发挥本职能作为室内陈设，游戏还在其他角色的兵器上进行了挪用。有角色的武器借鉴了上文鎏金竹节铜香炉的竹节样式，还有的因为博山炉上半部分像一朵未开的莲花，于是美工把二者嫁接了一下，依据博山炉的上半部分造型，加上层莲花瓣，变成某怪物手上兵器的一部分装饰。

此外，门枕石上的雕塑，屋顶的鸱吻脊兽等建筑小构件，登场角色的人物造型，服饰姿态，兵器道具等等，都能在中国古代美术宝库中找到原型和依据。

《黑神话》才上线不久，我们就已从中找到诸多中国传统艺术的线索，其匠心和精美程度，甚至连没有玩过游戏的人也为之赞叹，难怪它在国内外收获如潮好评。当下，我们在文化、艺术、经济等领域又进入新一轮挖掘中国传统艺术的阶段，如何让这些瑰宝在新时代，更深更广地发挥价值，得到更多的传播和理解，是取得民族认同、复兴民族文化、体现民族精神、重塑民族自信的关键，在这一点上，《黑神话》用对中国文化十二万分的诚意给我们做出了榜样。

(作者为艺术学博士，上海大学副教授)