

# 数字时代,东方美学的破圈实验

## ——“黑神话:悟空”主题艺术展的文化启示

■ 余旭红

在数字浪潮席卷全球的当下,东方美学如何在新的媒介土壤中生根发芽、焕发生机?

首款国产3A游戏《黑神话:悟空》去年一经上线,便以精湛的制作水准和独特的东方文化表达,书写了世界游戏史的中国神话。黑神铸造——“黑神话:悟空”主题艺术展(以下简称“黑神话:悟空”主题艺术展)于2025年4月9日在国家重点美术馆——中国美院美术馆开幕,系中国艺术界首次以游戏为主题和素材举办的高水平展览。本次展览包含游戏场景原画、角色原画、采风、模型、雕像等900多件展品。截至7月24日展览闭幕前一天,线下观众逾45万人次,门票与衍生品销售总额近3000万元,全网话题阅读量超6亿。

其热度不止于游戏圈层,更在各个艺术与文化界引发热议。这场游戏的出圈与展览的火爆,背后蕴藏的是深厚的传统文化和东方美学。它不仅让人重新思考“什么是艺术”,也提示我们:在数字时代,东方美学正以一种前所未有的姿态进入当代表达的主舞台。

### 游戏进入美术馆的文化跃迁

在传统的文化体系中,游戏常被视为娱乐工业的产物,与“艺术”相去甚远。其实,“黑神话:悟空”主题艺术展的影响已超越传统艺术展示,作为中国游戏史上首次走进国家级重点美术馆的单一游戏IP,展览将游戏原画、场景、模型置于美术馆空间,静态陈列与交互式体验并置,将《黑神话:悟空》从娱乐场景构建为多重感官共构的艺术现场,这是游戏作为当代艺术新门类的历史性入场。游戏工业的“技术灵犀”在传统艺术的辉映下焕发新生,数字原住民在精神原乡中不断唤醒群体的文化记忆。

游戏艺术,登堂入室。游戏从大众娱乐跃升为文明叙事载体,美术馆成为跨界的实验场,观众从游戏玩家变为美育的参与者,与天命人一起走上“取经路”,重新发现贯穿游戏却被玩法功能性掩盖的诗性美学。“只有当人是完全意义上的人,他才游戏;只有当人游戏时,他才完全是个人。”席勒在《美育书简》中如是说。

展览同期,馆方还精心策划实施了一系列兼具学术深度与公众参与性的公教活动,旨在构建一个超越静态陈列的、多维度文化解码与思想碰撞的场域:特邀著名国画家、连环画大师戴敦邦线上对谈,探讨传统人物画在跨媒介语境下的文化表达的多重维度;邀请英国牛津大学梵学家甘立夫(Dr. Kenneth Valpey)教授,以《西游记》与印度史诗《罗摩衍那》为东方文明背景板,深度解读神话传说背后的文明映射与对话;更将游戏原声搬入展厅,现场声乐表演沉浸式诠释“天命人”的冒险征途。有海外学者参观展览后表示:“这是中国优秀传统文化和中国创新科技力量完美的结合。”

在“黑神话:悟空”主题艺术展中,美术馆不再是游戏触不可及的殿堂,而成为新美学的诞生之地,它消融了娱乐与高雅艺术的壁垒,成为全



观众参观黑神话·悟空主题艺术展。

视觉中国供图

民参与的现象级文化事件。

### 数字时代的东方美学觉醒

展览呈现了一场东方文化基因的当代转译,中国神话以全新的姿态焕发光——这不仅是一场游戏艺术的展览,更是一场数字时代的文化实验、一次独具匠心的西游新解。

一根金箍棒,如何搅动东西方美学的银河;一场虚拟的取经路,如何照见现实世界的众生相。展览通过“破顽空”“载群生”“明邪正”“开尘锁”“踏云光”“会元龙”“赌输赢”七大单元,从直面天命的恢弘意境,到人、神、妖、魔的细腻塑造,游戏制作团队对中国传统文化的深度挖掘皆可得见。

一层“破顽空”单元,身着黄金锁子甲、头戴凤翅紫金冠的天命人栩栩如生,打坐区触发的不同游戏内影像以禅意交互体悟东方美学的意境;二层“明邪正”展区,2.8米高的灵吉菩萨头像与黄风怪场景对峙,“开尘锁”展区西蓝田水陆庵悬塑的1:1复制品悬于巨屏四周,观众体验游戏时,也沉浸于等比的实体悬塑中,实景扫描的造像与游戏中的数字场景相互映照,既可近距离感受雕塑像的质感,又能带来“历史游乐场”式的现场体验。

展览将数字时代的“炼丹炉”搬入美术馆空间,一方面,它以极具冲击力的巨型雕塑等身人偶,游戏经典场景,将虚拟的游戏视觉奇观转化为可触可感的沉浸式现场。这些首次亮相的高精度模型和原画稿也是对游戏美术设计“炼成”过程的珍贵见证。另一方面,展览深入剖析了游戏创作的核心脉络。通过主角天命人从概念草图、形象迭代、装备演变到最终定稿的全程展示,如同“淬化冶炼”的叙事线,直陈游戏角色塑造的深度思考与美学追求。在这里,传统文化的素材被数字技术的高温熔铸,最终凝结成传统东方美术和当代视觉叙事的金丹。

展览的破界之力,源于对文化本体的深度解构与创新转译。围绕《西游记》这一东方史诗IP,它重构了取经叙事,赋予传统符号可感的交互语言,令其在当代语境中“生心动念”。观众透过屏幕所见的,不仅是游戏宇宙,更是其背后的中华文明深邃的叙事智慧与

审美境界。经典的焕新表达,其鲜明的中华文化基因与独特辨识度,正构成中国故事走向世界的核心密码。

### 人文科技双向汇通的人才培养

这场热潮,深植于中国美术学院超前二十载的教育远见。早在数字艺术尚未兴起的年代,中国美术学院就已前瞻性地设置了涵盖传统绘画、数字技术等跨学科课程体系,这种超前布局为培养复合型艺术人才奠定了坚实基础。

中国美术学院倡导“本土国际双轮驱动、人文科技双向汇通”,2002年成立动画系,提出“将文人画写意精神注入数字媒体教学,让丹青和梨园在动画中相会”,成为国内首批将动画纳入高等艺术教育体系的院校之一。2004年,传媒与动画学院成立。

20多年来,中国美术学院动画与游戏学院教师深度参与了中国当代影视动画与游戏产业的发展。翁劼创作的《风雪山神庙》《刺客聂隐娘前传》《戚继光》等作品,在互联网上获得千万级点击量;教师姬鹏先后参与了《富春山居图》、新版《笑傲江湖》《陈情令》等影视作品的美术制作;教师蔡智超先后担任《深海》《大鱼海棠2》《哪吒之魔童闹海》《小倩》等动画电影的艺术顾问和概念设计师。而《黑神话:悟空》,则是由油画系走出的杨奇担任美术总监;游戏中的场景制作、动画设计等也由各专业的师生共同参与其中。

这支“既握毛笔,亦通技术”的创新军团,其能量已从游戏领域辐射至电影、动画、文创等广阔天地,生动印证了“人文科技双向汇通”教育体系的前瞻性。这些创新教育实践证明,当传统艺术教育与人文科技、数字引擎深度融合时,迸发出的创新能量足以引发链式反应:“教育链—创新链—产业链”协同发展闭环锻造,为数字时代文化传承贡献了可复制的新方案。

### 走向未来的回归

当数字浪潮将游戏推上“第九艺术”的殿堂,使之成为全球青年共通的文化语言时,其价值已超越娱乐本身,正深度参与重构全球文化新秩序。“黑神话:悟空”主题艺术展,正是这场数字

文明时代文化实验的璀璨结晶。它以震撼的视听语言,让古老的中国神话焕发光时代新生,开启了一场跨越时空维度的神思远溯与文明对话。

《黑神话:悟空》游戏覆盖全球超100个国家及地区,目前海外注册游戏玩家已占约30%,不仅标志着中国首款跻身世界顶级殿堂的单机游戏诞生,也是全球最具影响力的文化现象级作品之一。其鲜明的中华文化基因与独特辨识度,以前所未有的深度参与全球文化竞合,成为中国文化出海的重要符号之一,向世界生动塑造了可信、可亲、可敬的中国新形象。这不是孤立的成功,而是中国文化长久积累、审美更新与表达能力提升的集中体现。

这无疑说明,中华文化并非难以出海,关键在于如何以现代语言讲述传统精神。数字媒介所具备的感官强度与情感张力,恰恰是激活全球观众认同的通道。游戏以其可看、可玩、可感以及跨文化、跨语言的特性,天然具备文明互鉴的潜力,恰好补上了中国文化“走出去”过程中的表达短板。它不是用英语讲中国故事,而是用全世界都能“玩懂”的方式传递东方精神。这种路径值得关注:游戏作为未来文化对话的通用语言,可能比电影、文学更有效率。

“黑神话:悟空”主题艺术展,不仅解码了“悟空”的诞生奇境,更昭示了中华文明现代形态所蕴含的独特魅力、蓬勃生机与塑造未来的无限可能;它不仅展现了传统文化IP的现代生命力,更触发了一场关于文化创新的深度思考。

数字时代不是传统文化的终点,而是它的新起点。“黑神话:悟空”主题艺术展,以其深刻的文化内涵与广泛的社交反响,证明了这一点。它不仅唤醒了人们对东方美学的再认识,更在数字炼炉中锻造出一种属于中国,也面向世界的当代表达方式。

我们所处的,不只是一个技术更迭的时代,更是一个文化格局重新洗牌的时代。谁能在时代重新激活传统,谁就能掌握未来的叙事权。《黑神话:悟空》与其说是一场游戏的胜利,不如说是青年文化创造活力的集体展示。

数字时代的东方美学觉醒,不是一次潮流,而是一场深刻的文化回归。这场回归,不是走回过去,而是走向未来。

(作者系中国美术学院院长)

# 不依赖流量,不止于“打卡”

“黑神话:悟空”主题艺术展以游戏《黑神话:悟空》为起点,对其美学精神追根溯源,使业已蒙尘的研究者与艺术家的工作得以走入公众视野。

然而,艺术在走向公众过程中存在的内在矛盾同样值得警惕。正如在“五一”假期拖着行李箱排队观展的人群中,部分观众对展览的欣赏仅停留于打卡拍摄“同款照片”的层面,而无法对《黑神话:悟空》的美学传承以及批判性的人文价值内核产生更深层次的共鸣,大部分所谓的“流量展”都面临一个普遍困境——当即时性的观展体验与社交媒体的展示需求压倒了文化的沉思性,展览可能滑向景观化消费。面对这一困境,“黑神话:悟空”主题艺术展的策展团队有意识地寻求突破“观看-被看”的单向展陈模式,将电子游戏界面的交互逻辑引入线下空间。例如,设置玩家试炼场,为观众提供真实的线下游戏试玩;或是设置“打坐”互动装置——观众坐上蒲团随机触发游戏中的打坐场景,在虚拟山水间体验禅意时刻。这种强调具身化参与的展览设计尽管无法从根本上帮助观众建立主体性,但依然能在一定程度上使观众从被动观看者向主动体验者

转化,从而有限地提高其对世界的感受力。

同时,“黑神话:悟空”主题艺术展未止步于游戏美学的景观化展示,而是深入解构其传统文化基因。例如,在展览第一层的《影神图》长卷中,艺术家以绢本长卷绘画形式构建游戏角色图鉴系统,将妖怪神佛的形象溯源至云冈石窟、大足石刻等历史文化遗存;在展览三层的“踏云光”与“会元龙”单元,策展团队通过对不同时期的中国绘画艺术中的孙悟空形象与游戏角色设计,揭示了这一经典IP在近现代美术史中的转译路径。这种以谱系学作为方法论的系统性展示令观众理解到:游戏的视觉震撼力不仅来自技术,更源于对中华美学程式的创造性转化。可以想象,当《黑神话:悟空》美术总监杨奇回忆扫描大足石刻“10亿面+”建模的技术实践时,其背后折射出的正是当代艺术工作者对中华传统艺术本体的敬畏之心;而当中国美院团队通过七个单元的空间叙事“铸炼”游戏《黑神话:悟空》言之未尽的美学精魂,这场展览也完成了从潮流现象展示到文化内核解码的跨越。

这意味着,成功的跨界策展绝非艺术与大众的简单妥协,而是通过创造性

转译构建新型文化对话空间。当展览将先民的神话想象、传统匠人的精湛技艺、游戏开发者的情感记忆熔铸于同一场域,成为多元主体精神对话的“现代炼丹炉”时,它已经在某种程度上实现了公共性使命。不过,尽管“黑神话:悟空”主题艺术展在艺术性与公众性上都取得了可喜成绩,人们依然要在未来的实践中警惕资本逻辑在艺术生产与展示中的过度介入,不因过于依赖高人气的“流量IP”而削弱那些尚未获得公众认知的实验性艺术的展示机会。

在算法主义与技术异化威胁传统人文精神的当下,游戏《黑神话:悟空》与“黑神话:悟空”主题艺术展的实践提示了数字现代性的另一种可能——当游戏中的天命人在画中梅山找到“未竟之路”,当观众在“蒲团”打坐中收获“灵光一现,重返自然”的生命体悟,我们见证的不仅是娱乐产品的成功,更是一种新人文范式的诞生:它使技术回归人文工具本位,缔造古今同游的相遇瞬间。

(作者系博士,杭州师范大学文化创意与传媒学院教师,毕业于中国美术学院视觉文化与策展研究专业)

## 除了父权神话,《你行!你上!》还有啥——姜文还行吗,还能继续上吗

■ 刘强

电影《你行!你上!》在视听和文本上,延续了姜文一向个性鲜明的“姜式美学”影像风格:高度密集且金句频出的台词对白,色彩饱和度和对比度极高,给人极强视觉冲击的画面,恢弘壮丽激昂又古典空灵的配乐,都让人感觉姜文依然是华语影坛最锋利的视觉诗人。电影中那座悬浮于市井之上的钢琴台、暴雨积水中倒映天空的魔幻天台,以及郎朗在吊车臂上奏响《保卫黄河》时群楼共振的奇观,无不彰显着姜文对电影语言的极致雕琢,让我们感受到姜文的影像炼金术在睽违影院7年后依然能点燃银幕的野火。

同时,姜文又是中国电影最桀骜的“弑父者”。《阳光灿烂的日子》里马小军用小便滋灭父亲勋章火焰的荒诞一幕,至今仍是华语电影解构父权的经典符号。然而当《你行!你上!》中姜文戴上墨镜化身“总设计师”父亲时,我们却看到了父权神话的膨胀与艺术主体的迷航,这把中国影坛锋利的手术刀,如今已锈蚀为父权图腾的刻刀,雕刻了父权神像。

### 输出一个绝对服从的“天才”

姜文过往作品中对权力结构的敏锐解构与辛辣嘲讽,在《你行!你上!》演变为对父权赤裸裸地自我投射与认同,对自己所饰演的父亲郎国任毫不批判性距离。影片中的父亲角色堪称父权制度的数字建模:输入“成功学”指令,输出绝对服从的“天才”。影片看似讲述的是父子两人的故事,实质讲述的是郎朗如何在父亲这个“衣食父母”与“精神领袖”的统领下一步步走向成功的故事。福柯在《规训与惩罚》中揭示的权力微观物理学在影片中完美显形——父亲以郎朗的“总设计师”身份自居,通过时间控制(每日练琴表)、空间规训(琴房禁闭)、身体驯化(决定他学琴、比赛和选择导师的每一步)构建起全景敞视监狱,其专横霸道的话语权覆盖了郎朗作为独立个体的每一种可能性。拉康的镜像理论揭示,主体性建构需经过对“他者”的识别与部分否定。郎朗从钢琴生涯的每一步抉择到艺术表达的细枝末节,都被父亲剥夺了主体性,其镜像里映照的不是自我主体,而是父亲预设的“钢琴家程序”,成为被父权镜像吞噬的“空无”主体。

于是我们在影片中看到的郎朗并非这样一种生硬而失败的话语构建,它无法缝合影片价值体系的裂痕。

影片对音乐艺术的表达同样功利,阿多诺批判的“文化工业”在此登峰造极。音乐不再是审美对象,而是可量化的KPI。郎朗每次触键都是一次“进度条”,每次获奖都被上升为为国争光的宏达叙事,在克鲁兹音乐学院练习的20首奏鸣曲则成为“国际通用货币”,以求斗琴成功。音乐沦为父权神话自粉饰的工具,其独立的美学价值与精神内涵被抽空。

《你行!你上!》的困局是创作者的必经冰河。当姜文在父权图腾与艺术反叛的钢丝上摇摆,我们更应看见那个在《阳光灿烂的日子》结尾纵身跃入泳池的少年——他拒绝被任何秩序定义。正如特吕弗在《日以作夜》中揭示的,电影是呼啸而过的火车,重要的是继续铺设轨道。期待姜文能如他镜头下那个踏破天花板的少年,在下一部作品中重拾“破壁”的勇气。手术刀不会永远锈蚀成刻刀,深沉的回望未必都是沉沦。当艺术的弑父冲动重新苏醒,冰层之下仍有春潮奔涌。

影片也有两处表现父子冲突的情节,郎朗也曾经试图反抗这种以爱之名的绑架,但第一次反抗以父亲武力镇压告终,第二次反抗貌似以父亲回国并退出他的生活取得了胜利。然而在影片结尾处拉维尼娅音乐节上,郎朗因为父亲不在身边而变得自卑懦弱、六神无主,只有父亲如天降神兵再次出现,才让他走向辉煌和成功。结尾这一设计绝非父子和解的温情时刻,而是父权神话的加冕礼,是权力系统对艺术主体又一次格式化操作——郎朗终将沦为父权AI的终端输出设备。

### 微评

编者按:浙江日报文艺评论版推出以来,受到各地读者广泛关注,收到很多来稿,其中不乏对文艺现象的思考与批评。现摘登部分内容,与读者分享,也期待更多读者参与讨论。

### 为诗歌热打一针清醒剂

在当代文化的版图中,诗歌热潮涌动,而民间写作力量的崛起成为其中不可忽视的亮点。在书店、图书馆,新诗集的宣传、诗歌的分享与讨论活动,多到几乎让人眼花缭乱的程度。

然而,面对当下这看似轰轰烈烈的诗歌热潮,我们需要保持一份清醒与冷静。诗人高翔的观点犹如一剂清醒剂,他犀利地指出:真正虔诚地投入到写诗、读诗中的人,未必能超过上世纪80年代。

快节奏的时代,人们被各种信息裹挟。有的人写诗并非出于对诗歌纯粹的热爱,而是为了追求一时的名利;读诗也只是浅尝辄止,难以静下心来,品味诗歌的深邃内涵。而诗歌,恰恰是一门需要沉下心来细细雕琢与感悟的艺术。

那些能够耐得住寂寞的写作者,才是真正的勇者与智者。他们摒弃外界的喧嚣与诱惑,坚守内心对诗歌的热爱与敬畏,用虔诚的笔触书写时代的篇章。我们期待这些写作者能够延续民间写作的优良传统,以敏锐的洞察力捕捉时代的风云变幻,以真挚的

情感打动读者的心灵。王计兵与余秀华已经为我们打开了诗歌的民间写作大门,而未来的道路,需要更多怀揣着对诗歌热爱的人,一步一个脚印地走下去。

——黑龙江省牡丹江市读者 孙世华

### 技术是工具,不是目的

短视频平台的兴起为传统文艺提供了新的传播渠道。在抖音、快手等平台上,我们经常能看到传统手工艺人展示制作过程、戏曲演员表演经典选段、书画家现场创作。这些内容往往能够获得意想不到的关注度和传播效果。

以浙江的竹编工艺为例,一位来自安吉的竹编老师傅通过短视频展示传统竹编技艺,不仅吸引了大量年轻观众,还带动了当地竹编产业的发展。这说明传统文艺在新媒体平台上并非水土不服,关键在于找到合适的表达方式和传播策略。

但是,平台传播也带来了新的挑战。短视频的碎片化特征容易导致传统文艺被肢解,完整的艺术体验被分割成若干个片段。若过分追求技术效果,反而会削弱艺术本身的感染力。

如何在保持平台传播特色的同时,维护艺术的完整性和深度,避免技术喧宾夺主,是需要认真对待的问题。技术应该是服务于艺术表达的工具,而不是目的本身。

——湖北省武汉市读者 田渊