

經圖》(局部)



通過微信掃描QR Code，進入「雲遊敦煌」小程序

## 敦煌IP變「網紅」 飛天女神爭「C位」

穿越千年風沙，畫中人落入凡間，「九色神鹿」、「善事太子」、「飛天女神」、「五百強盜」……這些敦煌壁畫人物最近在網絡上成了熱議話題。4月17日，由敦煌研究院、騰訊影業和騰訊動漫聯合出品的5集「敦煌動畫劇」，在微信小程序「雲遊敦煌」上線，播出後頓時走紅網絡。「雲遊敦煌」將敦煌石窟豐富的壁畫內容搬到線上，推出敦煌動畫劇、全景洞窟、今日畫語、敦煌詩巾、今日錦囊等互動內容，該小程序自2月20日上線以來，超過350萬用戶「雲」遊敦煌，瀏覽量累計突破1200萬人次。

大公報記者 毛麗娟

# 千年等一回

# 敦煌壁畫變身動畫劇



▲莫高窟112窟的反彈琵琶



▲微信小程序「雲遊敦煌」上映的敦煌動畫劇



▲《太子出海尋珠記》的原型取自敦煌第296窟

## 打磨細節 一條飄帶改數十遍



▲《太子出海尋珠記》取材於莫高窟「善事太子」

細細觀賞「雲遊敦煌」動畫劇會發現，動畫劇的顏色完全還原了壁畫的色彩，保留了原作的美感。「雲遊敦煌」動畫劇負責人表示，既要考慮到受眾的喜好，又要更加充分與真實地活化千年文化，難度係數還是比較高的，除了要關注傳統文化怎樣結合現代新場景、將敦煌文化實現「線上化」的呈現，還要特別注意細節的打磨與還原。

有些畫面因為歷史久遠有了一些破損缺失，需要在參考原畫的基礎上，對破損缺失處進行「還原」，在動態畫面中模擬和呈現靜態壁畫所描繪的狀態，在體現畫面層次的基礎上，賦予人物靈動感，這是非常難的：「敦煌壁畫中的許多人物服飾上都有飄帶，且非常形象和立體，要把人物變成動畫，就要讓這些飄帶跟着人物一起動起來。為了呈現好的效果，每一條飄帶，團隊都要改幾十遍，最終才使得壁畫的質感呈現讓大家都滿意。」

此外，「在細節的打磨上，動畫劇絕對尊重原壁畫的創作，所有的細節都要做到足夠還原原作的美感，在這個過程中也有很多修改。例如《太子出海尋珠記》中的善事太子臉上的腮紅，原來是紅色，氧化成了黑色，到底在動畫中呈現什麼顏色；他所彈奏的樂器是什麼，琴弦數量是多少」等等細節都要一一確認，並經過敦煌研究院的審核。

學者陳寅恪曾在《敦煌劫餘錄序》中評價：「敦煌學者，今日世界學術之新潮流也。」而如今的敦煌，正在以另一種形式，重新喚醒人們的回憶。快速變化的時代，很多人顧不上駐足欣賞敦煌的藝術。如何讓更多的人了解這塊匯聚了中華文明、印度文明、希臘文明和伊斯蘭文明的文化寶地？敦煌研究院聯手騰訊「大開腦洞」、以「科技+文化」的連接方式，喚醒了傳統文化的社交屬性，在網上引發「社交裂變」效應。

### 動畫故事挑選有學問

「神鹿隱居山林造福一方，寧靜生活竟被他打破……」隨著敦煌研究院院長趙聲良的聲音響起，在「雲遊敦煌」小程序上，由《九色鹿》改編的動畫劇《神鹿與告密者》將這個故事重新演繹，神鹿的聰慧、敏捷躍然而出。記者看到，與傳統的動畫片不同的是，此次推出的「敦煌動畫劇」並沒有選擇重新繪製壁畫故事形象，而是在數字化修復和「還原」壁畫的基礎上，將故事中的角色和人物進行動態化的製作，保留了壁畫的藝術特點、塑像質感和光澤色彩。

動畫劇內還加入了互動環節，用戶不僅可以每日「追劇」，還能參與二次創作，選擇角色配音並分享到微信朋友圈。「雲遊敦煌」動畫劇負責人接受大公報記者採訪時稱，「敦煌動畫劇」首映期間，「雲遊敦煌」小程序新增用戶近1倍。

除《神鹿與告密者》外，小程序中還上線了《太子出海尋珠記》、《誰才是樂隊C位》、《仁醫救魚》、《五百強盜的罪與罰》一共5集動畫劇。5個故事皆有出處，《神鹿與告密者》取自繪於敦煌257號洞窟的《九色鹿經圖》故事，是北魏洞窟的代表作；《太子出海尋珠記》源自第296窟善事太子本生故事；《誰才是樂隊C位》構思自莫高窟112窟的反彈琵琶；《仁醫救魚》來自417窟的流水長者救魚故事，《五百強盜的罪與罰》源於第285窟的五百強盜成佛。「選擇這五個故事是精挑細選的結果，最終被做成動畫劇要考慮到故事的知名度，故事情節有什麼趣味點，故事本身有沒有深刻的寓意，能不能給現在的人一些啟發，還要兼顧壁畫原型是不是完整記錄，人物、情節、場景是否清晰，畫面是否好看，美術風格是否具有當代代表性。」

### 人人可做敦煌文化傳播者

為了滿足不同層次用戶走「近」敦煌的需求，「雲遊敦煌」提供5種探索敦煌壁畫的方式，讓用戶了解敦煌壁畫的同時，還可以跟隨VR的鏡頭走進各個石窟、細細欣賞壁畫。玩的角度，從「數字創意」開始探索，「雲遊敦煌」開闢了「今日錦囊」、「敦煌詩巾」、「為壁畫填色」三個板塊，用戶點擊屏幕，就能遇見自己的智慧錦囊，也可以分享給親朋好友。記者點開得到一張叫「趣」的智慧錦囊，上書：「雖然不能與你面對面，與君隔屏撫琴也無妨。」

用戶還可以在「敦煌詩巾」選擇各種壁畫主題，再搭配上你鍾愛的底色和圖案，打造一條專屬自己的敦煌絲巾，並通過轉發，完成文化共享的傳遞。記者用反彈琵琶伎樂天、藻井、祥雲、佛光等壁畫元素在線DIY了一條敦煌絲巾，得到這樣一句智慧妙語：「若只用腳，總容易跟隨套路，但用心，就常能找到屬於自己的路。」

在「雲遊敦煌」小程序裏，從「藝術形式」開始探索，用戶可以按壁畫、彩塑、石窟形制的分類遊覽敦煌；從「朝代」開始探索，可以觀察不同朝代開鑿的石窟壁畫；從「全景洞窟」開始探索，可享受經典洞窟高清全景體驗，360度暢遊絕美敦煌；而從「顏色」開始探索，則能聚焦壁畫千年盛彩，了解蛤粉、松綠、空青、鈷藍、紅珊瑚、瓦崗紅、小豆茶、香妃、雌黃、元岩肌、赤茶、朱砂、硃孔雀石、青金石、密陀僧、瑪瑙末、利久、赭石、黑曜石、黑朱、岩焦茶等日常生活中不多見的顏色，感受敦煌壁畫的明快、深沉、瑰麗、渾厚，這些色彩就算被用於今天的各類藝術品，也絕不過時。

記者體驗發現，「雲遊敦煌」還推出「壁畫有聲之最」系列，如：壁畫有聲之最夢幻動物畫，用戶觀摩壁畫之時，亦能傾聽敦煌研究院講解員的專業解說，如同身臨其境。

▲人人都能以敦煌壁畫元素創作絲巾，圖為記者以「反彈琵琶」元素設計的一款敦煌壁畫絲巾



## 年輕人愛上敦煌「潮」

繼故宮之後，又一網紅文化IP——敦煌正受到越來越多年輕人的喜愛。來自騰訊的數據顯示，「雲遊敦煌」動畫劇的用戶，17歲以下的佔比58%，24歲以下的佔比超70%。

給動畫劇配音、拉親朋好友合作完成一個配音作品、自製生成並購買一條帶有敦煌元素的專屬絲巾、購買一款敦煌口紅、玩一場有着敦煌定製「飛天」皮膚的《王者榮耀》遊戲……這樣的玩法，有趣又新潮。

敦煌研究院副院長張先堂曾表示，敦煌文化一直都有年輕和「潮」的基因，人們甚至可以在1000多年前的雕塑身上找到背帶褲、絲網襪、絲巾。在科技助力下，這些既有文化底蘊，又有藝術價值的壁畫，正在被重新挖掘和開發。

將壁畫改編成動畫劇的創意，來源於騰訊團隊在今年3月的一次頭腦風暴，而兩者的合作已經長達三年。2017年，敦煌研究院與騰訊達成戰略合作，共同啟動「數字絲路」計劃，通過文

物的保護和傳播、文化價值的挖掘和梳理、文化IP的演繹和活化三個層面，變身為敦煌的「數字文保」，以期釋放出文化遺產更多的精神和文化價值。目前，騰訊還在與敦煌研究院探討利用計算機視覺技術與AI技術提高壁畫的修復、還原效率。



▲《王者榮耀》與敦煌研究院合作推出以敦煌「飛天」為靈感的皮膚

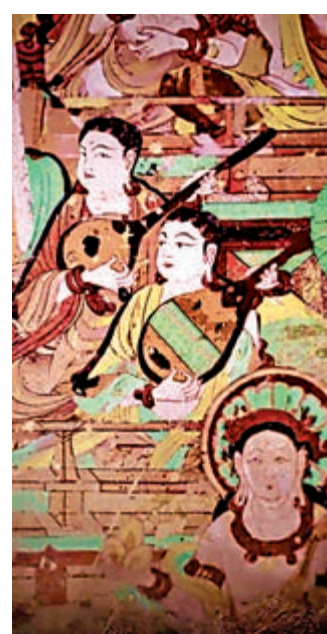
## 流行話術拉近觀眾距離

如果敦煌壁畫不但會說話，還要爭「C位」（中間），是什麼情形？「宅」了千年的伎樂天款款合奏，篳篥、橫笛、阮咸、琵琶、拍板、檐鼓，你選哪一個？娛樂時代成長起來的一批年輕人對「C位」再熟悉不過了。在「雲遊敦煌」上線的5個動畫劇中，《誰才是樂隊C位》改編得俏皮詼諧，流行話術拉近了與年輕人的距離，激起了大家的情感共鳴，甚至一大波明星也紛紛獻聲。

「一聽說團裏要選C位，她們一個個都不淡定了」伎樂天琵琶爭「C位」拉開了《誰才是樂隊C位》的序幕，就在琵琶、篳篥、橫笛爭論不休時，一個伎樂天「反彈琵琶」從天而降，藝驚四座，大家一致認可反彈琵琶「C位」出道。

儘管取材於《伎樂圖》的這部動畫劇時長不到3分鐘，卻通過壁畫的樂手們為誰是「大唐樂隊」的C位爭論不休，告訴人們一個樸素的道理：沒有篳篥就少了空靈，沒有橫笛就缺了高音，沒有阮咸便減了醇厚，琵琶彈奏更是樂隊之魂……大唐樂隊裏誰也不能缺。

「本以為是古裝紀錄片，突然一句C位把我拉回現實」，一位網友觀看《誰是樂隊C位》後寫下了這樣的觀後感。還有一位網友感慨：「『數字+』的形式完美將傳統文化和現代動畫結合，有傳承、有創新，年輕人喜歡。」



▲《誰才是樂隊C位》截圖