

《黑神話：悟空》1:1 還原古建

大足石刻 定格世界石窟藝術史巔峰

世界文化遺產重慶大足石刻，是中國石窟藝術的晚期代表。其始建於初唐，至兩宋達到鼎盛，5萬餘尊石窟造像，是公元9世紀至13世紀世界石窟藝術最高水平的代表之一。日前火爆的國產遊戲《黑神話：悟空》中，大足石刻寶頂山的千手觀音、西方淨土變、地獄變相等石窟造像被1:1還原，令不少玩家大呼震撼。大足石刻研究院院長蔣思維表示，「大足石刻的細膩雕刻和神秘氛圍，為遊戲提供了相應的視覺素材和靈感。」

◆香港文匯報記者小凡綜合中新社報道



禪宗造像《牧牛圖》



▲《黑神話：悟空》中的場景

▲大足石刻的地獄變相造像。



▲《黑神話：悟空》中的場景



▲大足石刻觀無量壽佛經變相

大足石刻，是自唐宋以來保存於重慶市大足區境內，主要雕刻於崖壁的石刻造像總稱。作為繼敦煌莫高窟後，中國第二個石窟類世界文化遺產，也是重慶市目前唯一的世界文化遺產，大足石刻具有鮮明的民族化、世俗化、生活化等諸多特色。

從印度傳入中國的佛教密宗，與中國的道教和孔子儒家在大足石刻造像中「三教合一」，形成了影響很大的三教和睦相處現象，這也影響了大足石刻。大足石刻的造像時期主要為唐宋、五代和南宋，特別是南宋造像最多。南宋之後，世界範圍內再也沒有出現過如此規模和影響力的石窟造像，因此被譽為「世界石窟藝術史上最後的豐碑」。

古建內涵補充遊戲深度

在遊戲《黑神話：悟空》中，出現了不少佛教名勝古蹟、唐宋文物遺蹟。大足石刻寶頂山的千手觀音、西方淨土變、地獄變相等石窟造像被1:1還原，讓玩家在虛擬世界中體驗到中國傳統文化的魅力。

蔣思維表示，「遊戲與石窟寺，兩者看似分離，實則在時代背景、宗教表現等方面有關聯、融合之處。比如遊戲中還原的『地獄變相』，在實物造像中也分為上

下兩層，上層為菩薩，下層為地獄，美與醜、善與惡的扭曲對比可恰好處地反映遊戲主人公所處的情境。」

遊戲畫面中，一尊在黑暗中發出熠熠光輝的造像，就是舉世聞名的大足石刻寶頂山千手觀音造像。該石刻在面積88平方米的岩石上，以主尊觀音造像為中心，呈輻射狀在岩面上雕鑿千隻手，手中大多執持法器，手心各有一眼，表現出觀音菩薩的法力無邊，智慧無窮。

以世俗生活場景為特色

據蔣思維介紹，在大足石刻諸多文化價值中，世俗化、生活化是其中極為重要的特色，在石窟藝術中獨樹一幟。除了佛菩薩等題材的石刻，大足石刻中還有很多描繪當時人們世俗生活和民俗風情的造像，將石窟藝術生活化推到了空前的境地，從各個側面濃縮反映了公元9世紀至13世紀間的中國社會生活，使源於印度的石窟藝術，在經過長期發展後完成了中國化進程。

寶頂山中的造像題材尤其展現了廣闊的世俗生活場景。該處石刻造像中有諸多南宋社會生活場景，比如清晨起來餵雞的養雞女、姿態優美的吹笛女、擔負雙親在外行乞的孝子、眾人醉酒後的表情等。這些大多在日常生活中可見的情景，在佛教石窟藝術殿堂中得到生動展現，令人驚喜。

其中，具有山野情趣、刀法豪放的禪宗造像《牧牛圖》頗為醒目。這龕造像依山傍勢，曲折起伏地刻在近30米長的岩面上，十牧牛穿於山水林泉之中，反映古人山中牧牛的場景。結合時代背景，《牧牛圖》看似在講牧牛人和牛之間的互動變化，實則用生活化的方式傳達出佛教禪觀的修正過程。牧人代表修行者，牛代表修行者的心，馴牛的過程即為修行者悟禪入道的過程，亦可看作每個人從初生牛犢到成長、成熟、成功的人生歷程。



◆《黑神話：悟空》中的場景(上)；大足石刻寶頂山摩崖造像的千手觀音。央視微博

這些充滿生活氣息的造像，將世俗人物作為雕刻的主要部分呈現在龕窟中，將百姓生活以立體生動的方式記錄在崖壁上，呈現如《清明上河圖》般的繁盛景象，展現了古代社會的多元文化和人民的生活狀態，從一定程度上反映出當時大足地區經濟社會發展程度，人們日常生活的安定、富裕，亦成為後代專家學者了解和研究宋代社會的重要實物資料。

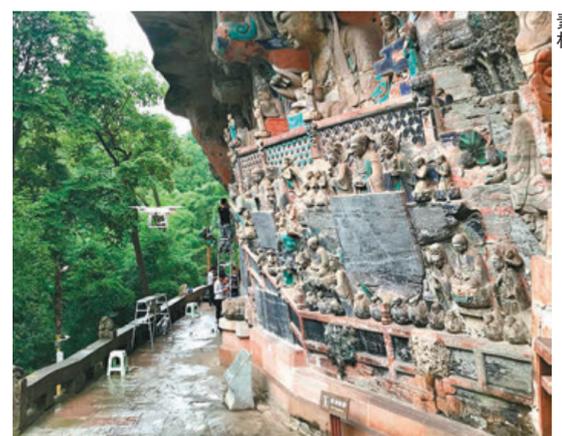
「大足石刻的世俗化、生活化特色，見證了中國石窟藝術在唐宋的重要轉變，具有極高的歷史人文價值，對於促進中華優秀傳統文化傳承發展、促進人類文明交流互鑑也具有重要意義。」蔣思維說。

跨界合作為文保探新路徑

石窟寺的保護一直備受國際關注。蔣思維說，「只重保護不講利用，文物只能『孤芳自賞』。近年來，大足石刻研究院充分利用融媒體平台、大數據、雲計算、人工智能、場景復原等科技手段，構建傳播矩陣，建設數字博物館，開發文創產品和數字藏品，形成線上雲遊、線下體驗的『學生』格局。遊客足不出戶，就能領略大足石刻的獨特魅力。」

《黑神話：悟空》遊戲團隊在大足石刻做了充分的實地考察，並採用實景掃描技術取景、製作，把中華文化直觀地呈現在全球玩家眼前，「可以說是古老文化與現代科技的融合，也是推動中華優秀傳統文化創造性轉化、創新性發展的一次全新嘗試。」

蔣思維也注意到，《黑神話：悟空》向世界展示了中國豐富的文化底蘊和創造力，吸引了眾多對中國文化感興趣的國際玩家，這對打破文化隔閡，增進對中國的了解和認同具有意義。通過這種方式得以讓更多的年輕人了解熟知世界文化遺產的魅力，也為大足石刻的保護、傳承、宣傳提供了一條新路徑。

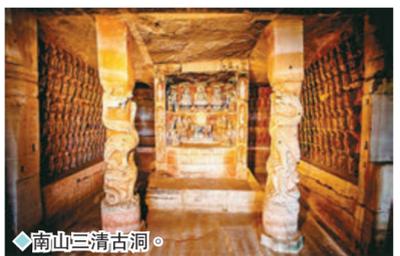


◆《黑神話：悟空》製作團隊在大足石刻實地採集素材。

「五山聯動」將豐富遊覽內容

為豐富大足石刻旅遊路徑及遊覽內容，大足南山、石門山、石篆山石刻景區在前期試開放基礎上，於今年7月20日正式對外開放。新開放的「三山」石刻，與已開放的寶頂山和北山石刻開啟「五山聯動」模式，遊客可系統性遊覽，領略大足石刻的獨特魅力。

「長期以來，大足石刻的保護受到各級部門和社會各界的高度關心和關注，實施了一大批保護項目，並取得了一些成果。這其中，就包括新開放的南山、石門山、石篆山石刻三處造



◆南山三清古洞。

像點。」蔣思維介紹道。這三山是大足石刻列入《世界遺產名錄》的「五山」石刻的重要組成部分，尤其是在中國文化演進中，儒家、佛教、道教思想走向融合的歷程上，具有極高的歷史文化價值。其中，南山石刻以三清古洞為代表，完整反映了宋代道教神系；石門山石刻佛、道合一，十聖觀音、孔雀明王等造像精美絕倫；石篆山是儒釋道完美融合代表，其中的青年孔子形象更是難得一見。

「三山的開放，豐富了大足石刻旅遊路徑及遊覽內容，不僅是進一步讓世人領略大足石刻獨特魅力的重要補充，也是『讓文物活起來』的一個具體體現。」蔣思維相信，「五山聯動」將向世人更集中地展現大足石刻「三教融合」的文化特色，以及石窟中國化的藝術風采。

聆聽

據目前公布的取景地列表顯示，《黑神話：悟空》在全國範圍內選取了36個景點作為遊戲背景，融入中國神話故事中，畫面精美，令人震撼。可以說這款國產遊戲不僅讓遊戲圈沸騰，也帶火了中國古建，更讓中國文化一躍出海。

晉城玉皇廟二十八星宿、隰縣小西天懸塑、高平鐵佛寺彩塑、大同雲岡石窟、朔州應縣木塔、朔州



◆左圖為遊戲場景，右圖為山西省晉城玉皇廟二十八星宿像「亢金龍」。

中國古建抓住「悟空」機遇「出圈」

崇福寺、五台山佛光寺……古老的建築、彩塑、經幢、石欄杆等在遊戲中高度還原，讓玩家在遊戲中領略文物之美。

「怒髮衝天」的亢金龍在遊戲中令人驚嘆。這一形象來源於晉城玉皇廟的二十八星宿之一。這處全國重點文物保護單位的旅遊人數去年是3.4萬，今年前7個月已增長到5.68萬人次。

隰縣小西天已打出遊戲取景地的相關介紹。去年景區接待遊客近15萬人次，今年上半年就達13.5萬人次。

佛光寺內，中國現存規模最大的唐代木構建築、唐代經幢、唐代彩塑、明代羅漢像齊刷刷「走進」遊戲。去年佛光寺的旅遊人數首次突破10萬人次。越來越多網民希望「追隨天命人的足跡，體驗中



◆遊客「打卡」世界最高木塔應縣木塔。新華社

國的古建之美和文化之韻」。

「希望通過遊戲的宣傳，帶動更多人為文物保護和活化利用獻智獻策。」晉城玉皇廟彩塑壁畫博物館館長尹振興說，他們以敬畏之心守護好文物的同時，開設多種文博活動，促進文物活化利用，挖掘文物蘊含的文化內涵，豐富講解方式，用數字化激發文物活力，通過文創產品將文化元素凝鍊於方寸之間，使旅遊成為感悟中華文化、增強文化自信的過程。

「這是一種大膽的創新，遊戲與傳統文化的結合，是文化自信最直接的表現。通過它，可以把中華優秀傳統文化傳播到全世界。」佛光寺保護利用所所長胡俊英說。

「這些年，古建院在圍繞古建活化利用方面進行了許多探索，包括AI、虛擬影像等，便於民眾全面了解山西古建。」山西省古建築與彩塑壁畫保護研究院副院長安海表示，遊戲發布後，看到很多玩家「打卡」山西的古建築，實地感受古建的文化魅力。同時，他也希望越來越多的民眾參與到古建保護中，從而引起社會各界的

關注，讓古建築保護工作有更新的突破。

梁思成和林徽因的曾孫女、美國世界建築文物保護基金會理事梁周洋在社交平台表示，「感謝《黑神話：悟空》讓世界感受到中國古建的炫麗，曾祖父母應該感到很欣慰吧。中國的年輕一代把我們的千年古代建築文化，通過製作精良的遊戲迅速出圈，真的很開心。」

從「文化熱」、「文博熱」到「古建熱」，背後是近年來中華優秀傳統文化的復興，越來越多人希望深析經典背後的故事，通過博物館、古建築等深入了解中國歷史和中華文明。 ◆綜合新華社、中新社報道

還原古建的「黑科技」

話你知

為保證遊戲建築的還原度，製作團隊建立了中國首個古建築虛擬資產

庫，包括杭州的靈隱寺、麗水的時思寺等海量古蹟名勝被還原到了遊戲當中。西湖區文創發展中心產業科副科長表示：「遊戲團隊曾實地三維掃描靈隱寺，通過高科技手段1:1還原。渲染過程中，連上面的灰塵都不捨擦掉，只為原汁原味。」而為了提升該遊戲動畫製作的效率和質量，遊戲團隊用到了空間計算技術。該技術通過掃描真實寺廟、佛像、森林、岩石等，製作出逼真的物體、建築和景觀圖形，結合光線追蹤技術，創造出真人級別的圖形和畫面。