

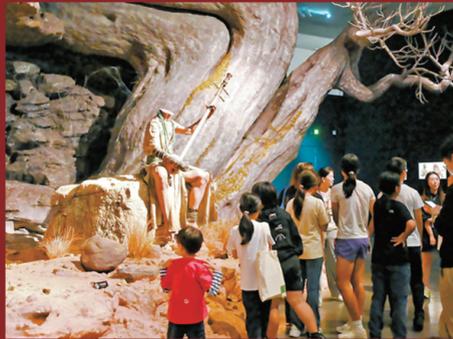
# 遊戲科學創始人馮驥：堅持做難而有價值的事



●現場展出多件《黑神話：悟空》原畫及雕像。主辦方供圖



◀策展人宣學君希望遊戲玩家看到展覽場景會有共鳴，他身後正是巨型靈吉菩薩頭像。



▼觀眾沉浸式體驗風沙肆虐的黃風嶺，觀賞靈吉菩薩身首相望的場景。主辦方供圖

## 900件展品揭秘「黑神鑄煉」歷程

《黑神話：悟空》這部國產3A（高成本、高體量、高質量）遊戲取得歷史性突破，正揚帆起航、跨越國界，實現從「文本出海」到「文化出海」的蛻變，展現數字藝術的巨大魅力。當遊戲照進現實，一場名為「黑神鑄煉」——《黑神話：悟空》的主題藝術展正由即日起至5月21日於中國美術學院美術館舉辦。展覽打破了數字藝術的虛實壁

壘，在實體空間重現遊戲中的經典敘事與角色、場景、道具等內容，900多件展品包含遊戲場景原畫、角色原畫、采風照片、模型、雕像、周邊衍生品等，部分內容為首次對外公開，觀者身臨其境欣賞遊戲場景及角色之餘，亦可探索遊戲製作的幕後故事。

●文、攝：香港文匯報記者 茅建興

展覽由「破頑空」「載群生」「明邪正」「開塵鎖」「踏雲光」「會元龍」「賭輸贏」七個單元組成，從直面天命的恢弘意境，到人、神、妖、魔的細膩塑造，遊戲製作團隊對中國傳統文化的深度挖掘可見一斑。展覽策展人、中國美術學院動畫與遊戲學院副院長宣學君說：「值得關注的是，此次藝術展展示了《黑神話：悟空》的發展歷程，以時間敘事的方式，給用戶和玩家呈現出遊戲自立項至今的大事記，從各階段的PV（Promotional video），到各類鮮有的專業獎項，都是第一次呈現在大眾面前。」



●展覽以虛實交織的手法，復現了遊戲中小雷音寺的震撼場景。

搭建的，而無頭身的對面又正是一個巨型的靈吉菩薩頭像。看到這些場景，對於遊戲迷來說，一定會有共鳴。」

值得一提的是，現場還展示了遊戲創作過程中未公開的廢稿，揭秘創作背後的探索與思考，其中包括玩家期待已久的「獅駝嶺」劇情。此外，在幾個單元中還設置了互動體驗打坐點，參觀者和玩家可以親身體驗遊戲中的情景，感受不同的遊戲場景，包括從遊戲中回到現實的感悟。



●馮驥表示遊戲製作要在順勢中尋求差異化創新。

### 集齊12根金箍棒 沉浸體驗黃風嶺

策展團隊開篇即通過實形塑體、形象迭代、美術手稿、裝表演變等角度，直陳主角從「直面天命」到「應答劫難」的淬化昇煉的過程，展示了多款初版遊戲人物形象及情景設定。步入展廳，只見12根形態各異的金箍棒逐一陳列，身著大聖套裝的「天命人」靜立其中，頭戴鳳翅紫金冠，身穿鎖子黃金甲，製作細膩，毛髮根根可見。另一邊，還有純金打造的緊箍熠熠生輝……展覽的第二單元以影神圖為主題，百多幅形態豐富的絹本原畫作品以及紙本白描原畫作品展現出東方圖像寶庫的深厚寶藏，以及由此所展開的璀璨無盡的神話想像。

第三單元以靈吉菩薩的身首相望，結合風沙肆虐的黃風嶺，還原遊戲裏的核心場景，通過實物真景來呈現「人、神、妖、魔」的演練場。第四單元則以小西天為核心內容，以陝西藍田水陸庵懸塑等古蹟為原型，藉助3D打印技術化身成可近距離觀賞的藝術展品，以虛實交織的手法，復現了遊戲中小雷音寺的震撼場景。「歷千劫，破百障，心嚮往處，無往不復。」這正是遊戲主角經歷磨歷劫、成長奔戰的征途，也是遊戲匠心獨具的精神風華。

宣學君介紹道：「想必玩家都看到過這些形象、聽到過這些音樂，為了給觀眾帶來更震撼的感受，我們在策劃展覽時提出一個大膽的想法，就是把遊戲中的場景一比一進行還原，黃風嶺的場景就是花了七天七夜在現場

### 馮驥：藝術的本質是創造差異化

展覽開幕當天，馮驥、楊奇、余冉星等一眾《黑神話：悟空》主創成員齊聚一堂。遊戲科學創始人、首席執行官馮驥表示，《黑神話：悟空》之所以有今天的成績，直接原因是高品質的遊戲體驗與中華民族璀璨文化的相互成就，根本原因是國家崛起與技術紅利。中國文化超級IP、中國教育帶來的高素質人才、中國成熟遊戲產業培育的龐大市場與海量用戶等宏觀層面的趨勢與條件是必須尊重和順應的「勢」，但更重要的是在順勢中尋求差異化創新。「藝術的本質就是創造差異化，商業亦是如此。」他舉例說，中國雖有大量3A單機用戶，卻長期缺乏本土團隊開發的3A作品，這種「有需求無供給」的狀態正是創新的藍海機遇。

而作為創作方，歸根結底，首先要做動自己的東西，「但光打動自己還是不夠的，有效的創作是不斷實踐探索自我與外部的交集。」馮驥坦言團隊經歷過多次失敗才找準方向，「我們不是失敗太多，而是嘗試太少，有時還不夠實事求是。」

「一項有重大價值的工作，一定是難而長期的工作。」馮驥表示，「做事業不怕慢和難，最怕失去耐心與自信。」這場藝術展，是遊戲作為第九藝術的一次有力的證明，印證了中國在穩定社會環境下的創新潛力。他更強調這份成功源於時代機遇和無數默默奉獻者的積累。「我們並不特殊，只是很幸運。」他呼籲大家在欣賞藝術成就的同時，也應銘記那些未被看見的付出者。



●藉助3D打印技術呈現的陝西藍田水陸庵懸塑展品。



●純金打造的緊箍。

## 藝術院校與產業前沿「破壁」合作

《西遊記》中，太上老君的煉丹爐既能鍛造法寶，亦能淬煉猴王的火眼金睛。而此次展覽將數字時代的「煉丹爐」搬入實體空間——在這裏，傳統文化的礦砂被數字技術的高溫熔鑄，最終凝結成視覺與敘事的金丹。這場展覽不僅是對一款現象級遊戲的重現與探索，更是中國美術學院在人才培養、學科布局、文化復興三大維度上的一次宣言：它證明，這所學府正在以百年「煉丹師」的匠心，鍛造屬於東方的未來藝術範式。展覽中可見中國美術學院學生參與創作的國畫、定格動畫、原畫以及實物人偶，學生們的創作過程也通過視頻方式呈現。

浙江省文化廣電和旅遊廳廳長陳廣勝表示，此次展覽讓大家看到遊戲不僅是娛樂產品，更是一種綜合性的當代藝術形態。中國美術學院與遊戲科學團隊的合作，正是藝術院校與產業前沿的破壁之舉。悟空從古代小說中的叛逆英雄到今日屏幕裏的視覺史詩，其內核始終是中國人對自由勇氣與智慧的集體共鳴，彰顯文化自信賦予的精神底氣。《黑神話：悟空》的成功在於它通過全球玩家理解的視覺藝術語言，讓世界看到中國傳統神話的磅礴想像力，這正是我們倡導的「創造性轉化」，讓文化IP既保留東方美學的神韻，又具備對話世界的表達方式。

### 中國美學精神在數字時代「文藝復興」

中國美術學院黨委書記金一斌指出，遊戲科學團隊用數字技術這把「金鑰匙」，打開了山西應縣木塔的樞印智慧、晉城玉皇廟的彩塑神韻、廣勝寺飛虹塔的琉璃華彩，讓沉睡的文物在虛擬世界中重獲新生。這不僅是技術的勝利，更是中國美學精神在數字時代的「文藝復興」。「作為中國美術教育的先鋒力量，中國美術學院始終站在『藝術+科技』的潮頭，我們構建的『藝術+科技』教育體系，正在培養一批既能以毛筆勾勒《千里江山圖》氣韻，又能用算法生成智媒體敘事的『新文藝復興人』。」

中國美術學院院長余旭紅深情回憶說，20年前的2005年4月8日，也是國美校慶時節，時任浙江省書記習近平到中國美院調研浙江文化大

省和杭州動漫之都建設工作時強調，「中國美術學院作為國家動畫教學研究基地，要進一步在人才培養上下功夫，並結合文化產業發展，整合研發力量，為浙江文化建設出力。」多年來，學校始終牢記總書記殷切囑託，致力於動畫與遊戲等新興學科的建設與發展，形成了獨具特色的動畫教育體系，取得了顯著成果，為中國動畫遊戲教育與科研領域輸送了大量人才。

中國美術學院的動畫教育，可追溯至上世紀五十年代的「美術電影」黃金時代。作為中國動畫學派的重要搖籃，中國美術學院早在上世紀便奠定了「詩性動畫」的傳統——從《大鬧天宮》的裝飾性線條到《山水情》的水墨意境，皆與中國美術學院的教學探索密不可分。2002年，中國美術學院正式成立動畫系，成為內地首批將動畫納入高等藝術教育體系的院校之一。《黑神話：悟空》藝術展的生動展現，無不印證着20年前播下的藝術種子已然開花結果。

《黑神話：悟空》的藝術總監楊奇，就是從中國美術學院走出的創作者。作為玩遊戲長大的一代人，楊奇見證了這一藝術形式演進的點點滴滴。此次藝術展也首次公開了許多楊奇的創作稿以及場景設定的原畫，連續多日參與布展的楊奇也坦言，展覽前一周仍在反覆推敲展覽文字的前言，最終以「藝理恒真，因時頌之。遊戲藝術，登堂入室」為總結。



●嘉賓為展覽開幕式剪綵。



●「天命人」頭戴鳳翅紫金冠，身穿鎖子黃金甲。



●《西遊記》藝術衍生品吸引眾多觀眾。主辦方供圖



●中國美術學院學生參與創作的實物人偶。

## 《西遊記》IP 跨越時代歷久不衰

《黑神話：悟空》並不是憑空誕生，它有宏大的文化背景，扎根於中國古典四大名著之《西遊記》的經典敘事，以一眾極具東方古韻的中式景觀，呈現出一場獨屬於中國人的夢境。展覽特別呈現了《西遊記》IP在壁畫、繪畫、動畫、戲曲中一路走來的經典記錄，從敦煌最早的西遊主題壁畫，著名畫家關良最早創作的《西遊記》主題畫作，到著名國畫家戴敦邦的西遊主題原畫，以及當代藝術家創作的《西遊記》主題作品。同時，上世紀五十年代以來《西遊記》相關的動畫片、連環畫以及戲曲表演都在此展出，此外還有《西遊記》主題撲克牌、棋類、遊戲卡帶等。

中國文聯副主席、浙江省文聯主席許江說，這是一場關於遊戲的「遊戲之旅」，一次直面「黑神話」的神話想像。展覽以形、景、光、電的形式，展示其遊戲的敘事和語言，展露遊戲原畫與製作細節，揭示東方文化精神的深度，讓觀眾近距離感受《黑神話：悟空》背後的文化敘事與技術創新。

同時，展覽還展示了《黑神話：悟空》近年獲得的獎項，其中有被稱為「遊戲界奧斯卡」的TGA遊戲大獎的2024年度「最佳動作遊戲」和「玩家之聲」兩個獎項，這實現了中國遊戲史上「零的突破」。中國外交部發言人林劍曾在外交部例行記者會上對此表示祝賀，並表示很高興看到《西遊記》這部400多年前的中國神話小說在數字化技術的「加持」下大放異彩，「圈粉」全球的玩家。