

《黑神话：悟空》遇见山西：数字光影如何“唤醒”千年古建？

当《黑神话：悟空》遇见山西，静默千年的古建筑在数字光影间破界蓦然重生。

2025年11月1日，由《黑神话：悟空》游戏制作方授权，新华网、新华社山西分社、杭州游科互动科技有限公司、山西鹏飞集团有限公司共同主办的“‘黑神话：悟空’遇见山西——古建数字艺术展”在山西太原正式开放。开展首日，观展人数近三千人，预售门票超两万张。这座约2000平方米的数字艺术空间迅速成为太原文旅新地标。从慕名而来的玩家、游客，到线上热议的网民、线下考察的政商代表，展览收获一众好评。

这不仅是一场展览，更是一次文化遗产数字化传播的深度实验——以全球现象级游戏IP为引，带观众走进“游戏视角”中山西古建的真实世界，探索出一条“游戏+古建+数字艺术”融合发展的创新路径。

相遇：从屏幕到木构的“双向奔赴”

2024年8月，国产3A游戏《黑神话：悟空》发布，首发四天销量突破千万份，斩获包括2024最佳游戏大选（The Game Awards）“最佳动作游戏”在内的多项国际殊荣。这款游戏的多个视觉场景取材自山西古迹遗存——佛光寺的唐代雄风、二十八星宿的气韵生动、悬空寺的凌空奇绝，皆被复刻进虚拟世界。

“游戏创作不是无源之水，文化表达不是无本之木。”《黑神话：悟空》制作人冯骥在展览言中写道，许多高明的创意与深邃的思想早已在源远流长的历史长河里矗立了成百上千年。

玩家们开始了“古建朝圣”。昔日清静的古刹名塔，成了热门旅游目的地。“跟着悟空游山西”由此出圈。

如何让“泼天流量”沉淀为可持续的文化传播力？新华社与杭州游科互动科技有限公司共同策划了这场展览——不是简单复刻游戏，而是让建筑本身成为叙事主角，构筑一个“可走进”游戏场景的艺术空间。

走进展厅，数字向导“八戒”忽实忽虚、忽明忽暗，引领观众穿越“返本还原”“晋筑探秘”“古建寻迹”“再見上下”“有情有欲”五大展厅。30多座古建模型、60余幅原画设定稿、超40分钟的超现实数字光影，将游戏经典场景——还原，给观众带来独特的“天命人”观展体验。

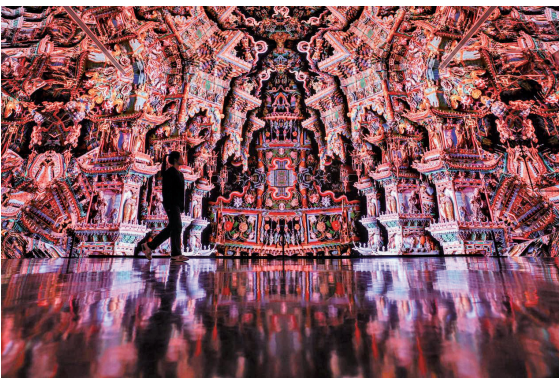
展馆内的地面、山体、苔藓、凉亭、树干力求逼真。“游戏即导览，展陈即续作”，这是策展团队给出的体验定位。

有参观者感慨：“以前看古建是远观的‘文物’，现在觉得它们好像是活的，有性格的。”

新生：当古建在光影中“活了起来”

“数字技术让文化遗产‘动起来、活起来’，重新定义了公众与文化遗产的连接方式，使其具备了跨越语言和国界的传播力。”在山西举办的“文化遗产保护的政策对话与国际合作机制”圆桌对话上，北京师范大学艺术与传媒学院副院长杨永瑞教授说。

这一判断在展览中得到生动印证。展览首次将游戏场景中的山西古建进行数字化还原和实体复刻——1:1还原的“悟空”塑像将观众引入游戏情境；沉浸式游戏展厅“再見上下”设置三联屏，观



“晋筑探秘”展厅呈现的小西天“悬塑万花筒” 胡远摄/摄

众可与游戏内经典BOSS对决，每日吸引大批游客排队体验。

但技术的价值不止于“炫技”。在展览“晋筑探秘”展厅，数字技术更像一个“翻译器”和“放大器”——把藏于古建深处的美，翻译成当代人能共鸣的感官语言。

悬空寺展区：光影在复刻山体之间穿梭，营造“凌空而出、倚山而立”的奇观。光影落幕时，无数无名工匠的身影立于山体之上，仿佛将观众拉回北魏凿刻现场。

应县木塔展区：观众随光影Mapping仿佛“登临”塔中，直观领略这座世界最高木塔、“斗拱博物馆”的巧夺天工，在日月星辰、四季变换的光影中感受千年迢然。

永乐宫壁画展区：只需举起特制手电筒，便可“点亮”壁画、“复活”神祇，在互动中感受古人用笔之精妙，真正领略传统文化“活起来”。

古建寻迹展厅中，展览甄选不同时期的古建遗珍，从北魏的融合，到唐宋的成熟，再到明清的繁盛，让观众在一步步参观中感受中国古建筑长达千年的演进之路。

山西省委常委、宣传部部长张碧涌在展览开幕式上表示，此次展览是积极探索“文化+科技”“文旅+数字”融合路径，推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展的重要举措，山西将以此为契机，持续推动数字技术与传统文化深度融合，打造更多具有影响力的文化品牌。

延伸：一场展览如何“长”成一条产业链

展览的价值，远不止于展期之内。太原市文化和旅游局以此次展览为原点，同步推出七条主题旅游线路，邀请游客循着“悟空”的足迹，穿梭于晋祠文脉、石窟佛国、非遗传承、街巷烟火之间。

2026年1月20日，太原市文化和旅游局邀请50家旅行社和研学机构的代表走进展馆开展踩线活动。太原市文化和旅游局党组书记、局长师旭东表示，希望各旅行社机构依托配套旅游线路，找准展览与常规线路、研学课程的契合点，推动形成资源共享、优势互补、长期共创的产业生态。

“这里就像一个旅游‘目录’，建议作为大家来到山西的第一站”“经过实地参观，对于组织游客前来体验更有信心了”“很适合小朋友研学”……来自多家旅行社的代表纷纷发表合作意向，18家机构现场提交合作需求表。开展以来，展览累计接待研学游客超1万人次。

美，是人类共同追求的浪漫与星辰

黄婷婷



“浪漫与星辰——从浪漫主义到现代主义的交响史诗”展览 唐子陵/摄

直至20世纪初，中国第一代留法艺术家到达巴黎，也恰逢印象派及之后各种现代流派方兴未艾之时。徐悲鸿、林风眠等人相继赴巴黎学习，他们不仅将西方学院派绘画技法、印象派的光色带回国内，更将其精髓融入对中国传统绘画的观照之中。徐悲鸿回国后画出了《奔马》，那不是西方画作中栩栩如生的马，而是带有东方气韵和灵动的马。林风眠把印象派的色彩融入中国山水画，画出了西方人难以复制的东方诗意。正是这种自然的融合，将这百年来西方艺术的继承与发展的脉络延伸至遥远的东方。所以，在览览章节的安排上，基于贵州博物馆的馆藏，在现代主义的章节后增加了“东方的回响”部分，选择了徐悲鸿、林风眠的绘画作品与西方艺术家的作品形成隔空对话。此时，“通用语言”也终于从单向的想象变成了双向的奔赴，而这半部西方艺术史才得以完整呈现。

我们看到，在这条继承、融合和发展的脉络里，展开的不仅是艺术家之间的无声对话，更是文明之间的交流互鉴。而这样的对话、交流从未因历史的跌宕、人类的莽撞而真正地断裂。

18世纪末至19世纪，拿破仑的铁蹄踏遍欧洲大陆，炮火硝烟中，德拉克洛瓦却从摩洛哥之行中带回了东方的光影，用画笔在浪漫主义的疆域里开辟出一片异域的沃土。普法战争的废墟上，印象派的年轻画家们背着画架走向户外，在战后的萧瑟中固执地追逐着阳光下瞬息万变的色彩。20世纪初，两次世界大战的爆发几乎将人类推向深渊。毕加索在西班牙内战中完成了《格尔尼卡》，用黑白灰的色调控诉野蛮和暴力。徐悲鸿在抗日战争的烽火中提笔创作了《国殇》，他用画笔为苦难中的民族树起了一座纸上的纪念碑。

当观众走过展览所有的篇章，走完这一条没有断

展览的辐射效应还在持续放大。

2025年12月31日晚，浙江音乐学院声乐歌剧系金久潜师生团队带来“再見上下——‘黑神话：悟空’遇见山西新年音乐专场”，演唱者穿梭于各展厅之间，观众移步换景，在光影与歌声中体验了一场沉浸式的音乐之旅。

2026年1月1日起，《黑神话：悟空》官方衍生品在展馆文创专区正式亮相，这是山西省内唯一官方授权的销售点。

古建文化沙龙、非遗木版年画体验活动、玩家福利活动、Boss竞速挑战赛……一系列延伸活动让展览从单一展示空间演变为多元文化消费场景。

当俄罗斯国家古典传承芭蕾舞剧院的演员们走进展馆，在数字光影中近距离感受中国古建魅力；当古建达人“杨爸图说”在文化沙龙上分享“有趣的山西古建”，带着观众以展览为教材现场教学——这场展览的意义，已然超越展览本身。

启示：文化“两创”的“融合样本”

回望“‘黑神话：悟空’遇见山西——古建数字艺术展”策展实践，有几点感悟尤为真切：

其一，超级IP与在地文化的深度融合是关键。中国从不缺博物馆，但具备国际影响力的超级IP凤毛麟角。《黑神话：悟空》携庞大的全球玩家基础而来，山西古建则以千年积淀相迎——两者相遇，是一场彼此成就的“双向奔赴”。“1+1>2”的传播效果根植于文化基因深处的天然契合。

其二，技术创新必须服务于内容表达。正如业内人士所言，数字艺术展想要出圈，归根结底靠的是IP与技术的双轮驱动。在AI、VR、光影Mapping等技术加持下，只有将技术合理地运用于文化内容的呈现，而非为技术而技术，才能达到理想的高度。

其三，展览独特价值给观众“值得一来”的理由。山西古建星罗棋布，却多散落于偏远之地，游客一般难以尽览。而这场展览恰好补上了这个缺口——它不仅是一站式打卡古建精华的“目录”，更借助数字技术，带观众抵达那些实地也难以触及的“看不见之处”：木塔内部的结构奇巧、壁画背后的笔触温度、悬空寺营造时的惊心动魄。这是展览作为“第一站”的独特价值。

其四，让一场展览“活”下去，必须长出产业根系。七条配套旅游线路的推出，50家旅行社的对接，系列延伸活动的策划——展览没有止步于自身，而是从一次文化事件，生长为可持续的文旅消费场景。文化传播与产业发展由此形成良性循环，展览的“余温”才能在时间中延续成“恒温”。

千年来，木构撑住光阴；如今，光影唤醒沉默。当游客走进展厅的那一刻，不是在围观历史，而是被历史邀请，参与了一场跨越千年的对话。

展览最后以“破界·未竟”作结——破的是虚拟与现实的边界，未竟的是文化与创新的长路。希望这场展览可以成为人们打卡山西的第一站或是一把钥匙，打开对山西古建的好奇与兴趣，从屏幕走向实地，从游戏的热血走向文化的深处，走走属于每一个人的“取径之路”。

（供稿：新华网山西分公司 山西鹏飞集团有限公司）

近年来，随着考古事业不断发展，越来越多的重要考古成果通过展览的形式走向公众。相比于以可移动文物为主要展品的展览，考古遗址类展览的展示对象不仅包括出土文物，更重要的是遗址本身所承载的历史信息。遗址作为人类活动长期积累形成的历史空间，往往经历多个时期的营建、改造与废弃叠加，不同历史时期的信息层层叠压于同一空间之中。因此，对于考古类展览而言，无论是依托遗址举办的专题展，还是考古成果的异地展示，如何向公众准确、生动阐释遗址蕴含的多时期重叠信息，是展览可视化呈现与公众解读的重要课题。

考古遗址类展览：面临的多时期信息阐释难题

一般来说，一件可移动文物能够对应一个历史时期，但许多考古遗址往往持续使用数百年甚至上千年，不同历史时期承担的功能不尽相同，其空间格局也不断发生变化。每一个时期都会留下其建筑遗存、生活遗迹和文化遗物，而后来的营建活动又不断覆盖、改造甚至打破前代遗存，最终形成今天考古发掘所揭示出的复杂地层和遗迹关系。

一个考古遗址的历史维度信息，一方面具有空间上的同一性，即所有遗迹都发生于同一地点；另一方面具有时间上的连续性，不同历史时期的信息依次沉积于同一空间之中。这种“同一空间、多重时期”的特征，构成了考古遗址的历史维度信息。

然而，对于观众而言，这种空间与时间交织形成的关系却并不容易理解。观众在展厅中看到的遗迹平面图、地层剖面图或考古发掘照片，往往只是展览信息的最终呈现，而很难在脑海中建立起不同历史时期之间的对应关系。对于缺乏考古学知识储备的观众来说，容易将不同年代的信息混杂在一起，甚至误认为它们同时存在。

换言之，考古遗址类展览不仅需要告诉观众“发现了什么”，更需要解释“为什么会这样”，帮助观众理解遗址所经历的历史演变过程。如果不能有效建立这种时空对应关系，观众对于遗址价值的认识便会停留在碎片化的信息层面，难以真正理解考古学所揭示的历史过程。因此，多时期信息的阐释，不仅是考古遗址类展览的重要内容，也是展览设计和教育传播中颇具挑战性的部分。

时序展开法：考古遗址类展览的常见阐释方式

为了帮助观众理解遗址的发展历程，目前多数考古遗址类展览通常采用“时序展开法”进行展示。

所谓时序展开法，即按照历史发展的先后顺序，将遗址不同阶段的面貌依次呈现。从最早时期开始，逐步介绍各个时期遗址的主要特征、建筑遗迹、器物遗存等，再进入下一历史阶段，最终形成完整的发展脉络。这种展示方式符合人们通常理解的历史发展的认知习惯。这种方法降低了观众理解历史发展的难度，也便于组织展览内容，是目前应用较为广泛的一种阐释策略。

然而，这种方法也存在一定局限。由于展示重点放在时间线上，不同历史时期的信息往往被分散安排在不同展区或不同版块进行介绍。有的观众虽然能够理解历史发展的先后顺序，却未必能够意识到这些不同历史时期实际上都发生于同一地点。同一个遗址在不同年代形成的空间关系，在连续的时间叙述中反而容易被弱化。

也就是说，时序展开法强调的是“什么时候发生了什么”，而对于“这些事情都发生在同一个空间”这一考古遗址特点的表达相对不足。观众能够理解历史是连续发展的，却不容易建立起同一空间在不同年代不断叠加、不断变化的立体认知。

因此，如何在保持时间序列清晰的基础上，同时强化遗址空间同一性的表达，是考古遗址类展览值得进一步探索的问题。

“九重之下”导览册：多时期信息可视化表达的新探索

故宫博物院举办的“九重之下——故宫宫办处旧址考古成果展”，围绕宫办处旧址近年来的考古发掘成果展开，通过展品、模型、多媒体等多种方式揭示紫禁城地下丰富的历史信息。其中，展览专门设计的一套定制化导览册，以透明叠加的形式将不同历史时期的遗址信息进行可视化表达，为解决考古遗址多时期信息的展示难题提供了一种富有启发性的探索。

考古发掘表明，宫办处旧址并非仅属于清代，而是经历了金元时期、明代早期、明代中晚期以及清代等多个历史阶段，不同年代留下了性质各异的建筑遗迹和文化遗存。后世营建不断叠压前代遗迹，使这一地点成为一部记录北京城市发展和紫禁城营建历史的“地下史书”。

面对如此复杂的多时期遗址信息，展览并未仅仅依赖传统的时间序列展示，而是专门设计了一套颇具创意的导览册。

这套导览册采用活页夹形式制作。夹内首先印制了一幅宫办处遗址总体格局图，作为所有信息叠加的基础。随后设计了四张半透明活页，分别对应金元时期、明代早期、明代中晚期和清代四个历史阶段。每张透明页上印有该时期的重要遗迹点、建筑柱网复原、建筑分布情况以及具有代表性的出土文物示意。

观众在参观过程中，只需将某一时期对应的透明活页覆盖到遗址总体格局图之上，便可直观地看到这一时期遗迹在整个遗址中的具体位置及空间关系；更换另一张透明页，又可以立即观察到同一空间在另一历史时期所呈现出的不同状态。随着不同透明页不断叠加、替换，观众实际上完成了一次跨越数百年的时空转换。

这种设计最大的特点在于将时间信息寓于空间之中，利用透明介质天然具备的可叠加特性，使观众始终能够意识到：自己看到的并不是四处不同的遗址，而是同一地点在不同历史时期的不同状态。半透明活页实际上承担了“时间图层”的功能，而遗址格局图则成为固定不变的“空间底图”。不同年代的信息如同数字地图中的图层一样，可以自由切换、相互比较。这不仅形象地表达了遗址“同一空间、多重时期”的本质特征，也使原本抽象、复杂的考古学概念转化为公众易于理解的视觉体验。

更重要的是，这种互动方式充分调动了观众的积极性。观众不是被动阅读展板，而是在不断翻页、覆盖、比较的过程中，自主建立空间与时间之间的联系。这种认知过程更符合建构式学习理念，也更容易形成深刻记忆。

可以说，这套导览册不仅是一件辅助参观的工具，更是展览阐释体系的重要组成部分，其本身就是一种针对考古遗址展示特点而设计的解释媒介。

考古遗址类展览面对的最大挑战之一，在于如何向公众解释同一空间所承载的多时期历史信息。传统的时序展开法能够有效呈现历史发展的连续性，但对于遗址空间同一性的表达仍有进一步提升的空间。“九重之下——故宫宫办处旧址考古成果展”导览册所提供的半透明叠加的阐释方法，为同类考古遗址展览提供了值得借鉴的实践经验。未来，这一设计理念还可以进一步结合数字技术，增强现实等展示方式，不断丰富考古遗址多时期信息的表达形式。

考古类展览多时期重叠信息的可视化表达

王超