



文艺作品中的黑与白

“围棋的棋盘，就好像宇宙的苍穹。”借用《棋魂》中褚赢的感慨，对这一古老智慧载体表达敬意。

□ 撰稿 | 蒲琳

“棋圣”聂卫平病逝的消息传来，关于一个时代的记忆被再度唤起。作为上世纪中国围棋振兴的关键人物乃至那个时代的精神符号，聂卫平创造的神话对国人影响深远，也让围棋变为一场全民参与的文化热潮，其中故事值得大书特书。

围棋这一古老东方智慧的载体，不仅在现实世界里经历了从传统到现代的嬗变，更在文艺作品中绽放出别样光芒。

动漫经典与本土新生

小学六年级学生进藤光在爷爷家仓库发现古老棋盘，无意间唤醒了平安时代的天才棋士藤原佐为的灵魂。从此，黑白之间，上演了一段跨越千年的精神传承。

1999年，集英社旗下的《少年JUMP周刊》杂志开始连载漫画《棋魂》。当时恐怕不会有人想到，这部漫画将成为一代经典，不但改编成了动画，更在日本社会掀起一股围棋热潮。

单就故事情节而言，《棋魂》其实是一部中规中矩的体育题材作品。但与其他体育运动题材的漫画，譬如《棒球

漫画《棋魂》是一代经典。

