

编者按

本期三篇文章,从不同维度逼近同一个命题:技术时代,艺术如何作为?

《逐玉》的“AI感”争议,拷问影视创作中“拟真”与“失真”的边界;VR里的云冈石窟,在技术赋能的“沉浸”与艺术本真的“疏离”间留下悬念;而高校艺术专业的调整,则将这场变革的寒意与机遇,直接推到了教育面前。当AI重塑创作、媒介重构感知、学科面临洗牌,我们该如何重新想象艺术的未来?这些文章提供了多棱的思考,邀读者一同辨析。

这是一场关乎艺术教育存亡与重塑的深刻讨论。2025年以来,中国高等教育界掀起了一场前所未有的专业调整风暴。华东师范大学停招24个专业,其中包括艺术教育、绘画、雕塑;中国传媒大学一口气砍掉翻译、摄影、视觉传达设计等16个本科专业;吉林大学、南昌大学等多所高校也纷纷对艺术类专业“动刀”。裁撤的名单是冰冷的,真正值得追问的不是

高校的“艺术教育”还能教些什么?

◆ 徐佳和

这些专业为何消失,而是在画架被撤走之后,艺术本身是否还能在我们的教育中找到一个安身立命之所。

在AI可以一秒钟内生成无数幅风格成熟的图像的时代,这些调整似乎显得顺理成章。与此同时,美术馆的参观人数又屡创新高,艺博会的交易数字每年都在刷新。看似矛盾的景象,恰恰揭示了艺术在今天所面临的深层危机——当艺术被窄化为技能,被量化为学分,被工具化为就业的敲门砖,它便已经失去了立足大学的根基。有数据显示,2014至2023年间,服装与服饰设计、产品设计、动画等专业已位居撤销数量前列。

我们也必须冷静地看到,此番被调整的艺术专业,绝大多数集中在综合性院校。正如有评论指出,很多地方综合大学的艺术学科,本就处于一种尴尬的境地:一方面没有专业美术学院的深厚积淀与品牌口碑,另一方面又不

如职业教育院校那般具有鲜明的应用导向。

长久以来,艺术教育被装进了一个不太合身的框架里。综合性大学的专业,往往沿袭的是文科教学的逻辑——有标准答案、有量化的考核、有明确的进阶路径。但艺术的本质,恰恰是反标准化的。

当一个雕塑专业的学生,大部分时间不是在工作室里面对泥土,而是在教室里面对黑板;当一个绘画专业的学生,毕业时必须提交的是符合某种格式的论文,而不是足以打动观看者的作品——这样的艺术教育,已经悄悄背叛了艺术本身。我们教授了太多“关于艺术”的知识,却忽略了对“艺术创作”的体验。

以往,许多大学的教育在一定程度上异化为技术训练和技能灌输。AI的冲击,像一束过于刺眼的光,照亮了艺术教育的空洞。过去引以为傲的技能——精准的造型能力、娴熟的软件操作、对各种风格流派的模仿——在AI面前显得如此脆弱。中国传媒大学党委书记廖祥忠在解释裁

撤专业时直言,未来将是“人机分工时代”,课堂必须彻底重构。这番表态背后,是一个根本性的追问:当AI能够完成构图、修图、基础设计甚至初级创作时,我们的艺术教育还应该教什么?

但这可以视作是一次有益的祛魅,AI逼迫我们重新思考。如果AI可以“画”出任何风格的图像,那么艺术的独特性便不在“画”本身,而在那个发出指令的人——他的生命体验,他的情感记忆,他对世界的独特感受。AI无法替代的,正是人类独有的审美判断、情感共鸣、批判性思维与原创性的心灵投射。AI可以模仿梵高的粗犷笔触,却无法拥有艺术家割耳的痛苦与阿尔勒的阳光;AI可以生成无数幅“山水”,却从未真正站在黄山之巅感受过云雾穿过身体的湿润。

据悉,华东师范大学在撤销传统专业的同时,增设了艺术编程、数字雕塑等课程。这看似是向技术的妥协,实则是向艺术的回归——当技术手段足够便捷,创作者反而可以更纯粹地专注于表达本身。一个掌握了数字工具

的雕塑家,不再需要花费数年时间苦练翻模技术,而可以更直接地与材料对话,与空间对话,与自己的内心对话。

真正的艺术教育,从来不是传授一套可复制的技能,而是守护一种观看世界的方式。它培养学生用自己的眼睛去看,而不是用教科书的标准去看;它鼓励学生用自己的手去触碰材料,感受泥土的温度、石头的重量、颜料的流动;它相信每一个人的生命经验都是独特的,而艺术的价值就在于将这种独特性转化为可见的形式。

当艺术不再被期待为大学里的“热门专业”,不再被寄予就业的厚望,它可以卸下包袱,回到自己本来的位置——小众,但纯粹。真正的艺术,不在招生目录里,不在学分要求里,不在就业报告里。它在每一个愿意用自己的眼睛观看世界的人心里,在每一次面对画布时的呼吸之间,在那些无法被任何算法复制的、具体的、脆弱的、独特的人类瞬间里。

这,才是艺术教育应该守护的,也是任何技术都无法夺走的。



远在天边的云冈石窟近在眼前 VR让展览变得更好看了吗?

◆ 阿乙

过去几个月,上海先后迎来两场以石窟艺术为主题的展览——由敦煌研究院等机构推出的《何以敦煌》,以及由云冈研究院主办的《云海相望——云冈石窟艺术特展》。前者以数字化壁画为核心,近年来已在多地巡展,形成稳定的观展口碑;后者则是云冈石窟以1:1复制洞窟形态在上海的首次大规模呈现。

两种路径,一者重在“图像的再现”,一者重在“空间的重建”,共同指向同一个问题:当原本不可移动的文化遗产通过技术手段进入城市,观众究竟在看什么。如今,这两场展览也即将在本月相继落幕,为这段短暂却密集的石窟时刻留下一个值得回望的切口。

如果说《何以敦煌》已在多轮巡展中不断被验证其价值,其所依赖的是一种相对成熟的数字化路径——以图像为中心重建观看方式;那么趣看美术馆的这场云冈石窟特展,则在3D打印、VR交互与激光造影的加持下,以更具有野心的方式,提供了更为立体乃至超越现场的“赛博洞天”体验。

传统的石窟保护讲究原址守护,如今的可移动性彻底打破了不可移动文物的物理禁锢,让原本深藏在山西武周山的巨石造像能够跨越千里,实现全球范围内的巡展与活化。过去,石窟依附山体而生,与地貌融为一体,要看云冈,要看敦煌,皆须远赴当地。文物保护与公众观看之间,一直存在天然的距离。如今科技一次又一次改变



了这种关系。

于是,今天的观众在上海街头也可以步入云冈石窟第12窟“音乐窟”——整座雕刻的伎乐天人或倚或立,或振臂而击,或低首而奏,排箫、横笛、箜篌、琵琶层层铺开……北魏造像特有的骨架清晰,衣褶如风,令人物在轻盈与力量之间保持着微妙的平衡。残存的彩绘并不张扬,而是低饱和的矿物色调,赭红、石青与淡绿透出微妙的明丽,观众甚至能清晰地看到岩壁上那些“到此一游”一类非法刻画痕迹。身临其境之逼真,甚至让人忘了这只是一件复制品。

建于公元5世纪的云冈石窟作为“石头上的史书”,以其宏大的体量和精湛的圆雕、浮雕工艺,成为人类文明史上不可替代的石刻艺术瑰宝,亦是一千五百年来的风化、地震、战火乃至近代人为破坏的综合载体。诚实的数字孪生基于毫米级精度的三维激光扫描(误差小于2毫米),第12窟的所有细节,包括残损都被完整建模。

为了实现“真实”的感官,策展与技术团队采用的3D打印基底材

料并非塑料或树脂,而是专门研发的仿石漆喷涂工艺材料。观众可触摸感知黄砂岩般的粗粒度,与大同武周山的石质几乎无异。

而在打印件拼装完成后,云冈研究院的美术团队使用了矿物颜料,按照古法进行人工上色。其过程更是在模拟石窟风化的色阶,包括那些因为渗水、剥落留下的斑驳印记。复刻这些痕迹,相当于复刻了文物的档案全貌,并非一张虚假的精修照。

尤为难得的是此番展出的“西立佛”像,在现实中因土质疏松早已坍塌为残块。专家们通过三维扫描残石,辅以AI修复技术,让这尊消失了一千多年的佛像在数字世界中得以重现并通过3D打印实现复原。这种数字重生不仅是学术研究方面的胜利,更是科技赋予当代人的审美馈赠。

很多人疑惑:既然可以去大同现场看,为什么要看数字化复制品?

答案就藏在那些“看不见的细节”里。数字化并非简单的视觉平移,而是提供了超越物理现场的感知深度。在云冈原址,受限于保护需求和采光环境,许多洞窟(如昙曜五窟中的第18窟)是禁止游客进入的,大家只能通过明窗窥见局

部。但在这次展览中,VR交互体验成为最热门的隐藏款。

戴上VR眼镜,观众“脚踩莲花徐徐上升”,直至五层楼高的高度,甚至近距离观察佛像的肉髻纹路、眼睑唇角的弧度、衣袂的走向。这种“飞升”带来的视觉张力,是任何实地游览都无法替代的“上帝视角”,相当震撼。

在真实的石窟中,由于光线昏暗、拍摄角度受限,很多雕刻在佛座后方或石壁转角处的细节,即便拿着手电筒也难以看清。正因基于毫米级精度的三维建模技术,VR空间里的光影是可以被人工优化的。观众便可看到在现场因阴影遮挡而消失的褶皱。正如人们所感受到的,这种观看上的细致和完整,某种意义上超越了现场。

值得深思的是,这样一个技术含量极高、策展思路也相当完整的展览,在社交媒体上并没有成为现象级话题。

如果将其与近几年大热的文博展对比,就会发现传播逻辑上的误差。比如在云冈特展的现场亦设置了汉服体验,主办方的文创产品也极其多样化。但在网红化的观展时代,展览营销往往陷入“找博主打卡拍照”的套路,忽略了对展览灵魂——“好奇心”与“知识点”的深层挖掘。很多展览的流量入口是“可拍照的空间”——巨型装置、镜面装置、光影空间——但充分运用数字化技术的展览不应把营销仅停留在泛滥的视觉美感上。还有观众反馈最震撼的“音乐

窟”外立面,却又被设计成简易工棚结构,没有任何华丽内景的联想。对不了解展览的人来说,既不像艺术装置,也不像文化地标,难以激发观展的欲望与好奇心。而其他有趣的内容——例如3D打印纪录片、数字扫描过程、洞窟拼装技术——也都藏于展厅内部,这其实错过了一个很好的传播机会,并提示了一个很重要的问题——文博展真正的吸引力在哪里。

当观众了解到“音乐窟”里的乐队使用了来自中原、西域甚至波斯乐器,了解到石窟雕刻记录了民族交流的历史,当他们知道3D打印背后是十年前就开展的海量工作——那一刻,展览才真正在观众的心里“打开”。

所以,如果说这个展览有什么遗憾,或许不是技术,也不是内容,而是展览的入口——数字时代的文物想象。

如果从更长远的角度看,这类展览其实预示着一一种新的文化形态。未来的博物馆,可能不只是陈列文物,而是重建历史空间。观众无需远足就可以进入一座石窟、一座古城,甚至进入一段历史。文物不再只是静止的对象,而是一种可体验的世界。

当石窟可以离开山崖四处巡游,当观众可以在城市里进入洞窟观看触摸,文化遗产的意义也在悄悄改变。其不再只是遥远的历史,而成为一种随时可以抵达的文化现场。在这一点上,VR和3D打印或许才刚刚开始。