

# 从独白到对话

## 互动式看展, AI陪你聊艺术

■本报记者 厉亦平



傅蓉、郭南馨设计的AI导航产品“MuseLens画镜之间”

站在美术馆的展厅里,多数人面对一幅经典名画时都有过相似的局促:读完展签上的信息,仍不知该把目光投向哪一处笔触;心里冒出一个“为什么这样画”的念头,却只能默默咽回去,继续走向下一幅作品。

中国美术学院本科毕业生傅蓉与郭南馨共同研发的AI导航产品“MuseLens画镜之间”,正试图打破这道隔阂——观众扫描梵高名画《卧室》(1888年版),屏幕上跳出第一人称回应:“那把椅子其实是为更高准备的,我希望他能早点过来,和我一起分享这个画室、一起创作。”

当画作开始回应你,看展便从“默读”变成了“对话”。从凡尔赛宫“会说话的雕塑”到北京民生美术馆的AI眼镜导航,全球文博机构正同步探索这条路径:以AI参与式智慧导航连接作品、知识与观众,推动博物馆从2.0“以观众为中心”迈向3.0“共创式对话”。

### 看展时的“为什么”,终于有人递来了话筒

团队在设计“画镜之间”前,先放下了对更智能设备的预设,转而去追问真实观展中被忽略的痛点。他们对近一年有观展经历的观众做了半结构化访谈,得出的结论出乎意料——普通观众最迫切的需求并不是获得更多知识,而是缺少一个帮助他们进入作品的入口:“他们常常能看到作品年代、作者、材料这些基本信息,却不知道应该看哪里、为什么这个细节重要。观众在观看过程中会产生疑问和好奇,但这些问题没有地方继续问,只能暂时放下。”

基于此,“画镜之间”摒弃了启动即自动播放完整讲解的模式,改用“识别—解释—延展—对话”的递进结构。观众先扫描画作,系统给出轻量观看提示;对某个局部停留或点击,再触发针对性解释;若想深入,才进入完整对话。它不替观众完成理解,而是在观众自己的观看路径上提供支持。这与指导老师章俊杰所说的产品设计哲学相呼应。作品没有停在导航工具的功能定位上,而是把互动式学习作为内核,主动放弃预设统一路径,根据观众真实的观看行为重组多模态内容。

放眼国际,这种转向同样清晰。2026年北京民生现代美术馆“色彩之巅——蓬皮杜大师特展”中,千问AI眼镜让观众对毕加索《花瓶与果盘》轻声提问,即刻获知蓝色时期创作背景与好友离世的关联;西班牙个性化AI导航Muvo AI Museum Guide对同一件作品为8岁孩童、普通观众和艺术史学生分别生成不同深度的解读,甚至依兴趣自动规划印象派或雕塑专属路线;2026年4月,英国伯明翰科学博物馆Thinktank合作推出“人工智能数字导航”Tellme,对准展品即讲故事,支持实时追问。凡尔赛宫2025年联手OpenAI与Ask Mona推出“会说话的雕塑”,在花园中的12座雕塑旁设置AI对话系统,扫码后雕塑成了能互动的“导览员”,推出后广受好评,互动量持续攀升。

这些案例共同昭示着博物馆范式的位移:导航不再自上而下地“告诉你这是什么”,而是蹲下来问“你了解哪一部分”。观众从被动接收者变为提问者、探索者,审美体验的第一步,是被允许发问。

### 让画作开口说话,但不让它过度表演

“画镜之间”最具感染力的设计,是以画家第一人称视角构建AI讲解。但傅蓉坦言,团队对此始终谨慎:“我们在设计这个功能时,其实一直很谨慎。因为‘让画家开口说话’听起来很有吸引力,但它也很容易变成一种‘过度表演’。第一人称讲解并不是制造一个完全人格化的历史人物替身,而是想借助第一人称视角,帮助观众更自然地进入作品背后的创作情境。”

团队在内容机制上把事实、阐释和想象性表达做了分开处理。这个“画家口吻”有意识保持着距离感——它更像把观众领到画家一旁,让他亲自感受创作现场的目光,而非扮演一个全息复活的历史幽灵。

技术上,作品通过图生视频激活人物动态、图生音乐还原情绪基调、2D转3D打开空间纵深,结合对话式AI生成个性化解读。团队强调,这些技术仅作为辅助观看的“透镜”,而非替代原作体验的娱乐手段。“我们希望这些技术像一层‘透镜’,帮助观众重新看见作品里的细节……希望观众最终回到原作前,重新看见它的笔触、质感、结构和情绪,而不是停留在技术生成的画面里。”

凡尔赛宫的“雕塑对话”同样遵循内容高度可信的原则。由专家团队与初创公司共同打磨知识库,AI性格设定建立在雕塑神话出处与历史语境之上,而非自由发挥。第一人称叙事与多模态技术的价值,在于压低经典作品与当代观众之间的心理门槛,让人敢于走近、愿意停留。

### 在算法与画布之间,留一道让想象力穿过的缝隙

章俊杰在点评作品时敏锐指出一个悖论:“在智能时代,如果AI讲得太对、太完整,很可能反而把观众原本模糊但真实的感知给盖掉了,这和产品本来想做的是相反的。怎么处理这个张力,正是这个项目真正有意思的地方。”

团队将这一洞察落实为三项具体机制。低干预——初识别阶段不立刻抛出解释,留给观众独自凝视的时间;分层回应——先提示一个观看重点,回答尽量简短,依用户探索深度逐层展开,绝不一次倒空背景、流派、生平;问题驱动——多数内容由观众主动提问触发,而非系统主动灌输。

放眼全球,无论是凡尔赛宫的共情式雕塑延伸扩充实境、Tellme以适合自己兴趣和节奏的方式提供展品故事,还是Muvo AI Museum Guide接受受众分层智能输出,都在摸索同一条准则——AI的价值不在于替代人类感受,而在于放大它。当技术学会适时沉默、懂得递出线索而非结论,画作才真正被“看见”、“听见”和“回应”。

可以说,人们正在见证一种新审美范式的萌芽:博物馆3.0不是用算法包裹艺术,而是让艺术借算法开口,邀请每一位观众加入跨越时空的对谈。

最好的AI导航,永远是那个在你凝视画面时轻轻提醒“再看看这里,你感觉到了什么?”——然后把答案,留给你自己。



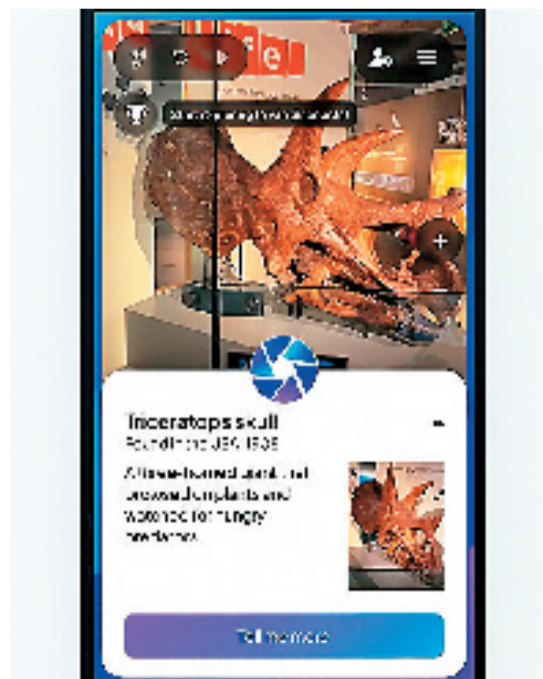
千问AI眼镜识别马蒂斯青铜浮雕的交互画面



西班牙个性化AI导航Muvo AI Museum Guide平台官网界面



凡尔赛宫与OpenAI建立的雕像,扫码后能与游客对话



英国伯明翰科学博物馆与Thinktank合作推出“人工智能数字导航”Tellme平台官网界面