

围绕“快速变化社会中的博物馆未来”主题， 会“整活”的广州文博机构

南越王博物院让玉舞人与《原神》主题“痛车”并肩巡游，广州海事博物馆用 AI 技术请苏轼“穿越”代言，南汉二陵博物馆让观众用穿越身份开展览……2025 年国际博物馆日的主题是“快速变化社会中的博物馆未来”，重点强调在快速变化社会中，作为文化身份的重要连接者、创新者和守护者，博物馆如何与时代共振。在广州这座古今交融的千年商都，文博机构正上演着一场场精彩绝伦的“破圈实验”。就让我们走进这些“会整活”的广州博物馆，看看它们如何用创意与科技，书写文博界的未来新篇。

■文/图:新快报记者 许婉婕 李佳文



■“二次元”遇上古风。



■观众在南越王博物院参加活动。

南越王博物院 沉浸式文化剧场 重现两千年前故事

《原神》角色主题车缓缓驶过、“文帝行玺”金印说“准了”，角形玉杯说“醉了”……不久前的“五一”假期，南越王博物院王宫展区，首届“南越华潮节”上，南越王博物院开启了一场“二次元”与二千年历史的对话。南越王博物院的工作人员告诉新快报记者：“我们把百米廊道变成为热闹非凡的创意市集，让沉浸式体验、精彩文艺演出、华潮巡礼在这里轮番上演。假期里，游客们穿着精美的华服，在专属摄影区拍下国风大片；在露营茶歇区，一边品尝美食，一边欣赏表演；穿梭创意市集，体验各种趣味十足的互动活动。”

这已经不是南越王博物院第一次举办国潮文化活动。2024 年“仲夏越韵”活动现场，30 名参与者身着汉服聚集在东厅。工作人员手持“圆雕玉舞人”复制品向大家讲解：“这位两千年前的‘南越顶流舞者’，梳的是越式螺髻，穿的是汉式水袖裙。”随后，专业舞蹈老师带领大家模仿“扭胯并膝”的经典动作。曲流石渠遗址旁的“变装视频拍摄区”，参与者依次换上日常服装，完成“古今切换”的镜头设计。一位参与者兴奋地展示手机里的成片：“我先穿汉服跳舞，然后镜头一转变换成现代装，这种‘穿越’太酷了，我要发去 B 站！”

今年 5 月 17 日、18 日，南越国宫署遗址还化身沉浸式文化剧场，上演一场跨越时空的文物对话。以“文物故事”为纽带，打造沉浸式语言艺术盛宴，与市民一同在千年遗址上倾听南越国文物故事。AR 互动游戏《探寻南越》实景剧本游也将让观众化身故事的延续者，通过每一个互动与选择，参与历史的重新诠释。这场融合了 AR 技术与真实考古背景的惊险冒险，让人们在真实博物馆环境中，用手中的智能手机揭开两千年前的南越秘密，拯救被困的考古英雄。

当社会在不停地向前发展，博物馆的解读早已突破“讲解+展览”的传统模式，AR 解谜、汉服变装、潮玩共创……年轻化的表达，将博物馆转化为“可参与的历史剧本杀现场”“可创作的文化素材库”。新快报记者从南越王博物院了解到，接下来，该院还将继续探索“让南越王变‘年轻’”的方法，让更多的年轻一代愿意走进博物馆，让两千年前的故事重现于新新人类面前，让岭南文化、海丝文化融入年轻人的生活。



■抽角色逛展览。

南汉二陵博物馆

抽取身份卡，用角色游戏开展览

“想象一下，你现在站在广州城的原点，有三个入口可以进入不同时空的广州……”南汉二陵博物馆“寻迹羊城 2024——广州古城考古新发现”展览的入口有一个白色的木箱，中间掏出一个圆洞，箱子里有“南越修苑”“宋代修城”“清代修史”三张任务卡，观展者被邀请先随机抽取一张选择角色身份，再用游戏的方式开展览。举个例子，抽到了清代修史剧本的观众，身份就是居住于学海堂书院的一名书生，需要帮助学海堂正在奉旨重修《广东通志》的创办人阮元，进入清代的广州城，寻找修史有关的三个物料。

这个展览聚焦广州“城”的演进，从考古发现的城墙遗址出发，着眼城内、城外，精选 174 件/套文物，与观众朋友们开启一场广州城的探索之行。设计的用意是鼓励观众运用自己的生活经验，在物件信息、互动与体验的过程中建构自己的观点。

在展览的一角，一台电脑被设置为“千年城垣众生谈”互动体验项目，观众通过键盘敲字进入对话框，就可以与广州城四位名人赵佗、步骘、刘龔、程师孟展开跨时空“对话”。通过前期的 AI 训练，这四位“名人”能够回答观众，当年的广州究竟是怎样的。在另外一个蕃坊游戏中，大屏幕被抽取了显示膜的一部分，观众需要拿起显示膜制作的放大镜放在眼前，在二维码一般的地图里寻找蕃坊里的探险家。

5 月 15 日当天，新快报记者在展览现场碰到了前来研学的小学二年级的参观团。蕃坊游戏前挤满了等候体验的小朋友。也有家长志愿者领着孩子认真地去研究所领身份任务卡的问题。在展览出口的留言处，各种中英文的留言热烈又真挚：“筹展思路发生了很大变化，互动多，小而精”“A beautiful museum with well presented artifacts(一个美丽的博物馆，陈列着精美的文物)”。

广州市文物考古研究院(南汉二陵博物馆)副院长林冠男告诉新快报记者，“寻找失踪的探险家”蕃坊主题游戏与数字人对话等互动项目，均由广州美术学院师生创作，是馆校合作成果的再次呈现。吸收融合备受关注的青年力量与数字技术是本次展览呼应“国际博物馆日”主题的探索性尝试。

■南汉二陵博物馆蕃坊游戏前挤满了等候体验的小朋友。

