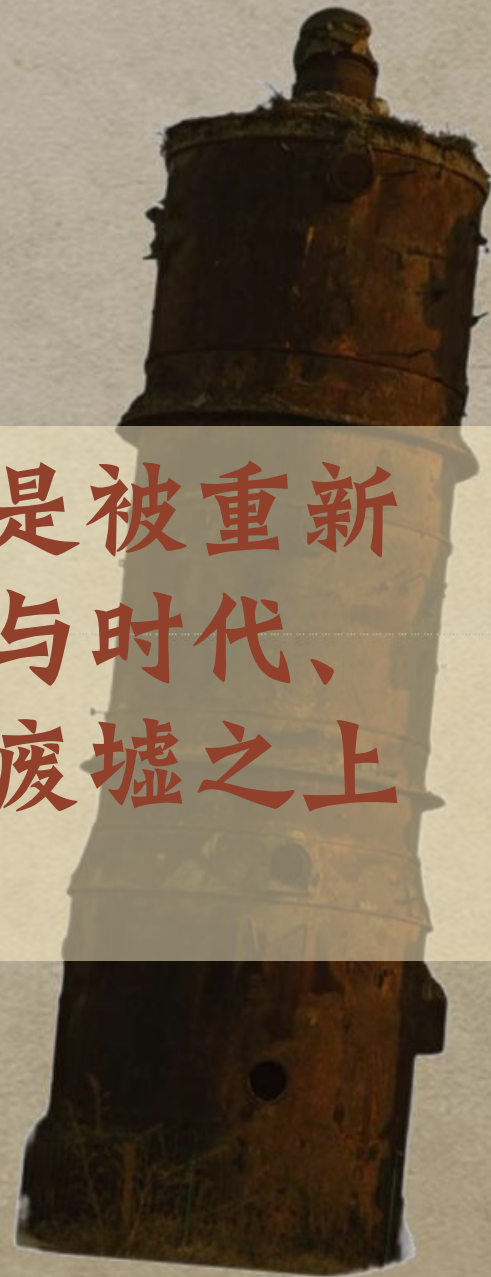


# 时空重启

株洲清水塘沉浸式策展及商业综合体策划方案



# 项目愿景



让清水塘不再只是“被记住”，而是被重新“生活”；让61号楼成为连接时代与时代、连接城市与人的“时空之门”，在废墟之上重新开花。



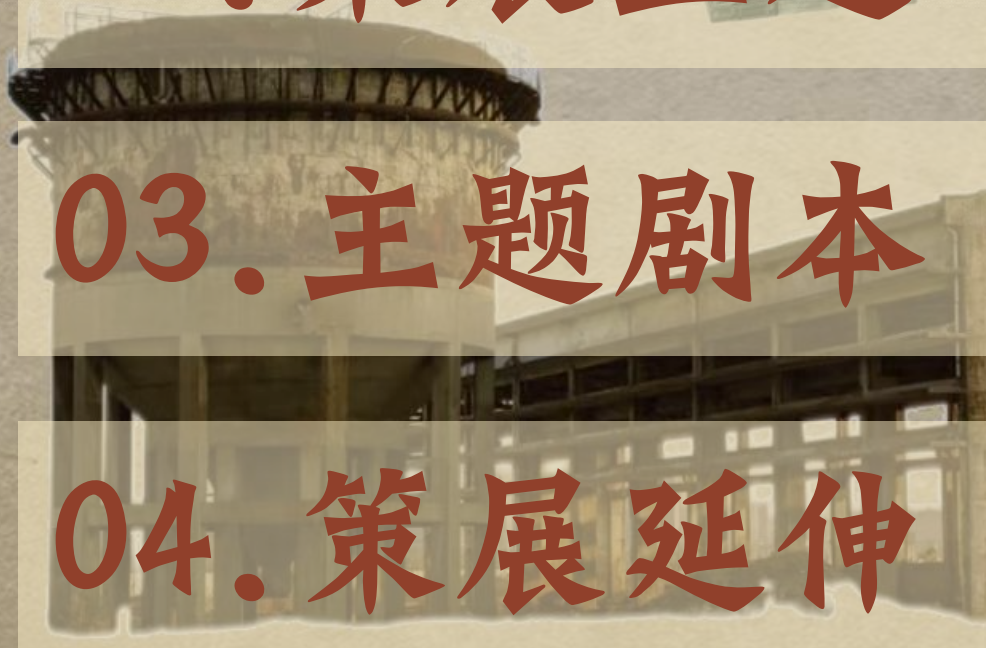
# 目录

## 01. 参考案例

## 02. 策展主题

## 03. 主题剧本

## 04. 策展延伸





# 01. 参考案例

Reference Case





**英国 Secret Cinema**

# 项目核心

Secret Cinema 是一个把电影世界搬到现实中，让每个人都成为角色，在真实空间中完成任务、触发剧情、参与互动，并在故事中消费的沉浸式戏剧宇宙构建项目。

# 1:1 场景复刻



Secret Cinema 会根据选定作品重建多个大型实景空间。它把许多经典电影的场景，真实的搬到现实世界里来，而不是简单的场景搭建，它的场景细节会还原电影中每一个小细节。比如：《银翼杀手》的反乌托邦街区、《007》的秘密基地、《星球大战》的市集等。

# 参与者 = 角色，而非观众



Secret Cinema 的观众不是观众，而是会被非配成某位角色，每个人拿到自己的身份+任务，任务驱动用户在空间内移动、探索与消费。

与NPC 互动时，还可能无意间触发“主线关键事件”。

## Your Alias and Dress Code

Alias

NAME

Jean Blake

OCCUPATION

Venture Capitalist

From now on only use your alias name.

The success of the mission relies on the quality of your cover. Make sure you have decided a reason for being at the Casino Royale, how you made your millions, and your cover story.

SHARE YOUR ALIAS

Dress Code.....


# 体验模式

它的体验模式融合了：沉浸式戏剧（NPC 互动、剧情触发）、实景搭建与空间叙事、角色身份与任务系统、自由探索路线（每人不同体验）、多业态融入剧情（酒吧、餐饮、道具、纪念品）、最终的大场面电影放映。

观众不是被动观看者，而是以“世界中的角色”参与故事推进。

商业不是外置，而是作为剧情的一部分自然发生（黑市、补给站、工坊、酒馆等）。

# 借鉴点

A dimly lit casino scene featuring a roulette table. A croupier in a yellow top stands behind the table, which is surrounded by several players. The background is a red curtain with the words "CASINO ROYALE" written in large, glowing letters. The lighting is warm and focused on the table area.

通过挖掘清水塘的丰富历史，将其作为故事背景，打造一个参与者可以亲身体验历史、感受时代变迁的场景。这不仅可以提高参与者的参与感和乐趣，还能提升对当地文化和历史的认知与理解。将工业历史与现代沉浸式娱乐相结合。



重庆方圆live

# 项目核心



重庆方圆live聚焦“二次元”亚文化，精准锁定Z世代年轻人。它打造的不是一个“有二次元元素的商场”，而是一个**“属于二次元爱好者的精神归属地”**。

# 活动机制



方圆LIVE 从开业就高频举办各类活动 — Cosplay 巡游、宅舞大赛、地下音乐节、国风大赏、漫展市集、IP 首展等，第一天就聚集超 10-15 万人次客流。

方圆LIVE 的“泛次元策展空间” — “有条界限” — 是一个约 4000m<sup>2</sup> 的“无边界空间”。

它不是传统意义上的商铺出租，而是**允许品牌、社群、策展方一起共创内容**。通过这种空间 + 共创机制，不断丰富内容、营造新鲜感。



# 借鉴点

建立专门团队负责内容策划+运营+活动；与本地艺术团体、文创、手艺人、本地艺术家等建立合作。

设计可共创空间（类似“有条界限”这种策展的共创空间）。让租赁 + 租户 + 商业之外，有“策展 + 内容。制定**周期性、定期、节制性的内容 + 活动 + 更新机制**——防止空间“**固定化**”“**商业单一**”，保持“**体验 + 新鲜感 + 回头率**”。





**安阳殷墟考古文旅小镇**

# 项目核心

“双遗址”融合：小镇的独特之处在于空间载体，它并非纯粹的建在考古遗址上，而是巧妙地利用了豫北棉纺织厂的旧工业厂房。用一套现代化的文旅商业体系，同时承载“近代工业文明”与“殷商文明”两大主题，形成双星闪耀的格局。

# 体验模式

广泛应用VR、AR、XR、裸眼3D、5G、雾森、无人机、声光电等数字技术。让游客“穿越”参与。例如，XR项目《巴方伏击战》让游客化身商朝战士；《再现·大邑商》让游客穿上商代服饰，参与剧情任务。

# 商业模式

通过沉浸式场景极大延长游客停留时间（从1天到3天），从而拉动餐饮、住宿、购物等二次消费，将“时间”转化为消费额。

与殷墟主景区紧密联动，补足其文化延展与全业态配套，形成区域旅游闭环。

# 借鉴点

为项目提炼一个“双主题”或“多主题”叙事。例如，“中国动力谷的工业史诗”，将清水塘的老工业记忆与株洲今天作为“中国电力机车之都”的现代成就串联起来，形成从历史到未来的完整故事线



# 02. 策展主题

Curatorial Theme



# 策展主题

**“时空”，是载体，也是剧场。**

它承载了清水塘从建设、辉煌到转型的全部历史维度。这里的时间，是凝固于砖缝间的奋斗岁月；我们并非要逃离此时此地，而是要在这个独一无二的“时空剧场”中，搭建一个让过去与未来直接对话的现场。

**“重启”，是唤醒，更是创生。**

它意味着为沉睡的机器重新注入能量，但不是让高炉再度灼烧，而是让记忆的光影、戏剧的声浪、未来的想象在此流转、生发。“重启”不是一个怀旧的按钮，而是一个强大的“刷新”指令——在旧躯壳内，加载一套全新的、充满可能性的运行系统。

**“时空重启”，是一场宏大的集体仪式。**

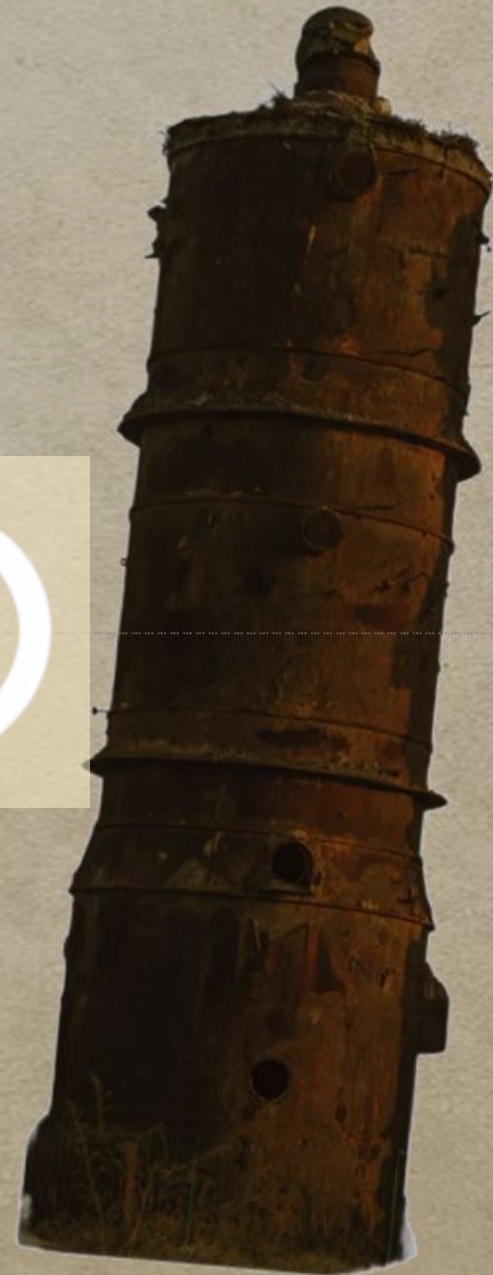
这不仅是物理空间的活化，更是一次精神的共振。我们邀请每一位进入者，成为这趟穿越旅程的“关键变量”。您的足迹、视线、互动与抉择，将共同构成重启程序的最后一段代码，在历史的基座上，合力运行出一个生机勃勃的“新世界”。

# 时空 重启



# 策展符号

以“启”为动态线索，引导大家步入重启的时空。箭头指向行动的起点与循环的路径，黑点象征着每一次触发、每一次扩散、每一次迭代所产生的影响。我们不仅展示历史的结果，更是可视化“重启”这一进程本身，让观众在跟随与观察中，亲历从“触发”到“回响”的完整韵律，引发对未来可能性的思考。



目标客群

亲子家庭

年轻群体

老株洲人





# 03. 主题剧本

Themed Script



# 主题剧本

## 第一幕 兴起（钢铁时代的火光）

在荒原被钢铁的骨架重新定义的年代，第一炉沸腾的铁水，点燃了一个时代最炽热的黎明。这不是历史的回响，而是一段正向时光的邀请——我们将从火种出发，顺流而下，去见证所有光荣与疼痛如何铸成一座城的脊梁。

## 第二幕 跌落（沉默、反思与告别）

当发展的账单摊在桌上，一代人坐在自己建造的王国里，成为了历史的被告。妥协不是懦弱，而是在孩子的未来与家园的河流前，选择将毕生荣耀轻轻放下。机器停止了歌唱，但人心仍在轰鸣。

## 第三幕 重启（未来，重新点亮）

没有废墟与眼泪，只有凝视、对话与一场庄严的重逢。人们向沉默的钢铁伙伴宣告：“我的离开，是你的新生。”当数据的光流取代钢水的奔涌，当艺术的根系在车床间生长，一个轰鸣时代在安魂曲中谢幕，而未来的序曲，正从这充满回响的空旷中，被重新点亮。

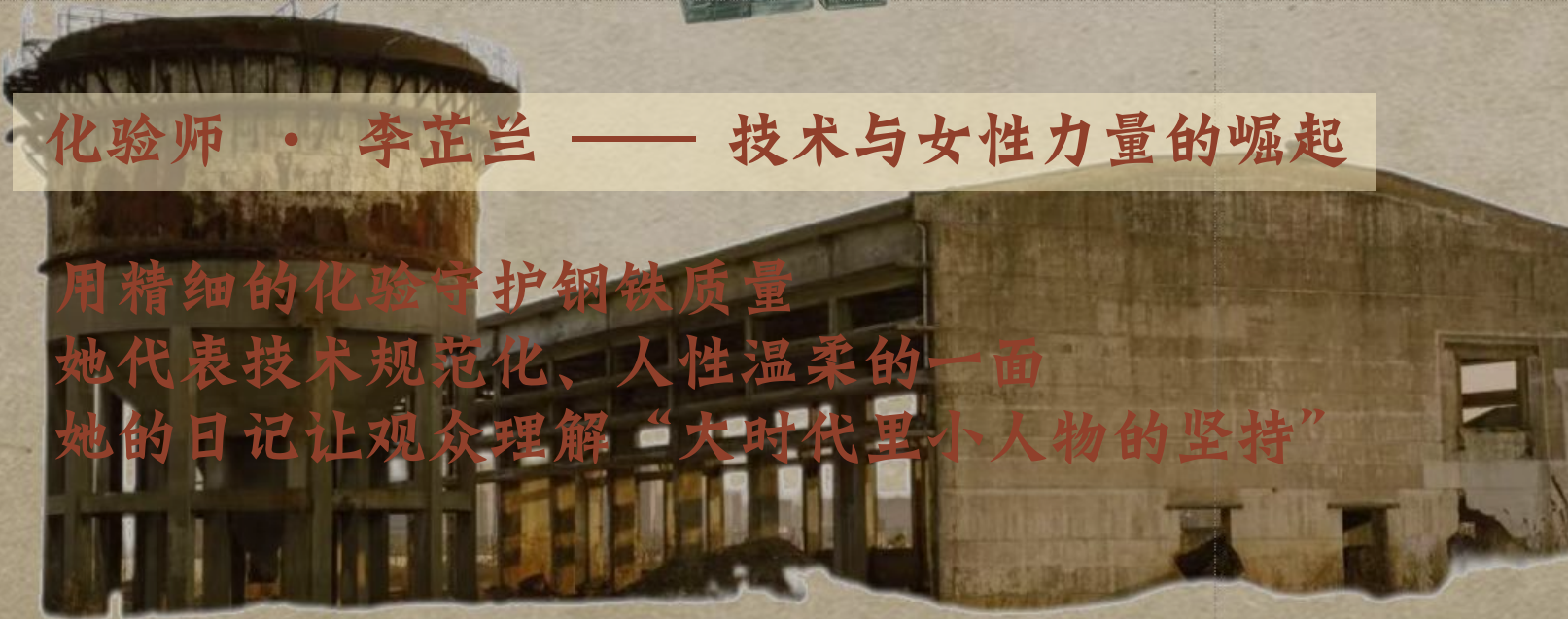
# 角色介绍

炼钢工 · 程大海 —— 工业文明的奠基者

从18岁进厂到见证第一炉钢出炉  
他代表力量、汗水、集体主义  
他让观众感受到“清水塘为什么曾经轰鸣”

化验师 · 李芷兰 —— 技术与女性力量的崛起

用精细的化验守护钢铁质量  
她代表技术规范、人性温柔的一面  
她的日记让观众理解“大时代里小人物的坚持”



# 角色介绍

环保监察员 · 周行舟 —— 转型的痛与觉醒

他记录着空气、土壤的真实数据  
他象征清水塘从辉煌走向反思  
他是“关停背后的那群看不见的人”

老厂长 · 白有德 —— 最痛的告别者

他是最后签下关停文件的人  
他象征责任、时代终章的重量  
他的“夜巡影像”是二层最具震撼的内容之一



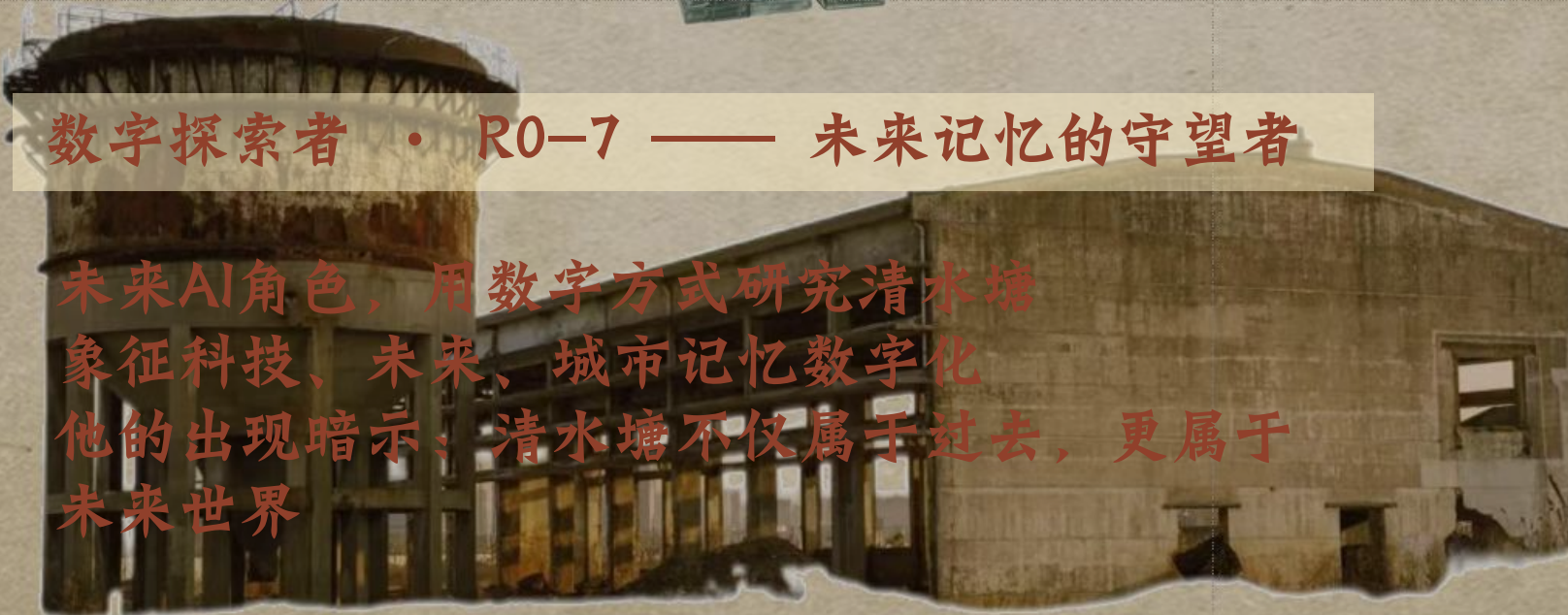
# 角色介绍

建筑师 · 沈黎舟 —— 城市复兴的创作者

她试图在“保护”与“更新”之间找到平衡  
她象征未来设计力量与城市文化自信  
她在三层开启“61号楼为什么要被重启”的答案

数字探索者 · R0-7 —— 未来记忆的守望者

未来AI角色，用数字方式研究清水塘  
象征科技、未来、城市记忆数字化  
他的出现暗示：清水塘不仅属于过去，更属于  
未来世界



# 主题剧本

## 入口处

空间氛围：

入口昏暗，墙面投影着老照片：青烟、铁轨、钢水、写着“61号楼”的旧木牌。  
空气里有轻微铁锈味与蒸汽声。

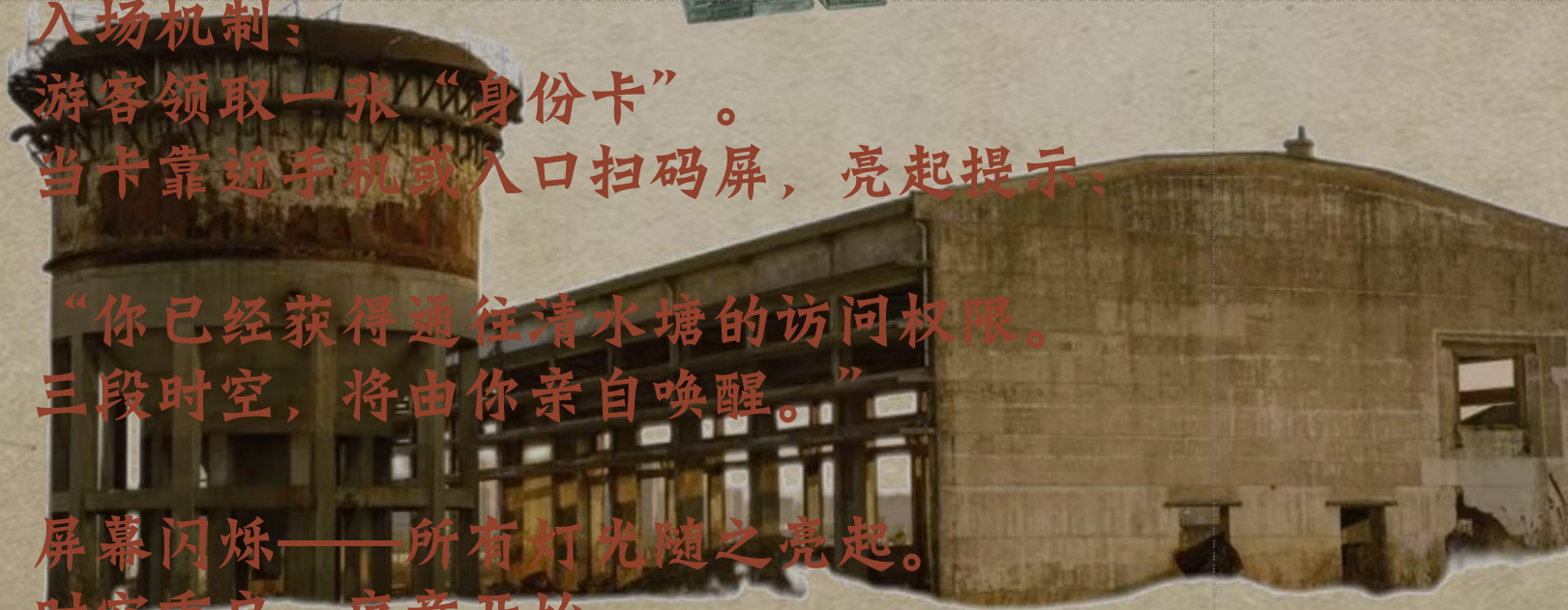
入场机制：

游客领取一张“身份卡”。

当卡靠近手机或入口扫码屏，亮起提示：

“你已经获得通往清水塘的访问权限。  
三段时空，将由你亲自唤醒。”

屏幕闪烁——所有灯光随之亮起。  
时空重启，序章开始。



领取身份卡

开始你的重启计划



# 主题剧本

第一幕 兴起（钢铁时代的火光）

空间：一层 Live House + 展览 +  
便利店+咖啡区

摆放不同任务卡片，在不同的角落，让游客自己去探索触发，触发之后完成卡片上的任务，可凭此卡去便利店或咖啡店兑换奖励。



# 一层

业态：Live house

将live house打造成1956年代的风格，摆放旧物以及以前的功勋，白天当作旧物展览来让人快速回到1956，中午以及下午打造情景剧场，通过光影、声效、机械装置和真人演员，再现当年炼钢炉前火花四溅、机床轰鸣、工人们挥汗如雨、劳动竞赛热火朝天的场景。游客可能被“老师傅”拉入队伍，共同完成一个象征性的生产任务（如合力点亮一组灯光）。晚上作为live house请一些乐队来演唱。

# 一层

业态：咖啡店



开发具有年代感的特色饮品，如“大瓷缸拿铁”（用带盖搪瓷杯盛装）、“麦乳精摩卡”、“果子露特调”等。食品方面，可以提供老式奶油蛋糕、梅花糕、以及包装复古的经典零食拼盘。

# 一层 零食 冷饮 玩具

业态：便利店



引入具有株洲本地特色和时代印记的食品、饮品，如老式糖果、定制版“清水塘”汽水等



饮品，如老式糖果、定制版“清水塘”汽水等

# 主题剧本

第二幕 跌落（沉默、反思与告别）

空间：二层 互动装置 + 唱片店 + 隐藏录音 + 火锅店

摆放不同任务卡片，在不同的角落，让游客自己去探索触发，触发之后完成卡片上的任务，可凭此卡去唱片店试听根据老录音采样制作的电子音乐专辑，并购买黑胶或磁带。

# 二层

## 互动装置

# 劳动典范

打造互动装置，在墙上展示“劳动典范”，记录真实劳模事迹。利用旧的机器零件、管道、仪表，创作成震撼的当代艺术装置，讲述产业转型、环境治理、工匠精神的故事。游客可以触摸装置。在某个装置中，会隐藏一段老录音。

# 二层

业态：回声唱片店



以打口碟和卡带为主体，按音乐风格分区陈列。可以设置“时空重启限定歌单”专区，根据株洲当时的音乐偏好制作特色合辑。



# 二层

业态：火锅店

推出具有故事性的特色锅底。调料台提供充满年代感的复古搪瓷碗碟。菜名可体现工业与时代特色，如“齿轮鲜毛肚”、“钢轨鹅肠”、“干劲十足手切鲜肉”等。注重菜品份量的实在感，体现当时年代的质朴风情。开发怀旧特饮，甜品等。

# 主题剧本

第三幕 重启（未来，重新点亮）

空间：三层 VR + 终端装置 + 未来  
酒馆

摆放不同任务卡片，在不同的角落，让游客自己去探索触发，触发之后完成卡片上的任务，可凭此卡兑换一次15分钟的VR体验或是一杯特调饮品。

# 三层

## 互动装置

打造一个有象征意义，有光影构成的“时空重启”装置。游客到达三楼把身份卡插入装置眼前呈现结合历史影像和未来展望的最终短片。

# 三层

业态：VR体验店

VR体验馆，让游客选择自己想要了解什么时期的清水塘，戴上VR眼镜直接去到那个时期，加入讲解让人们了解清水塘的历史。

# 三层

业态：主题酒馆



打造未来科技感主题酒馆。



# 动线分析

重启 (未来, 重新点亮)

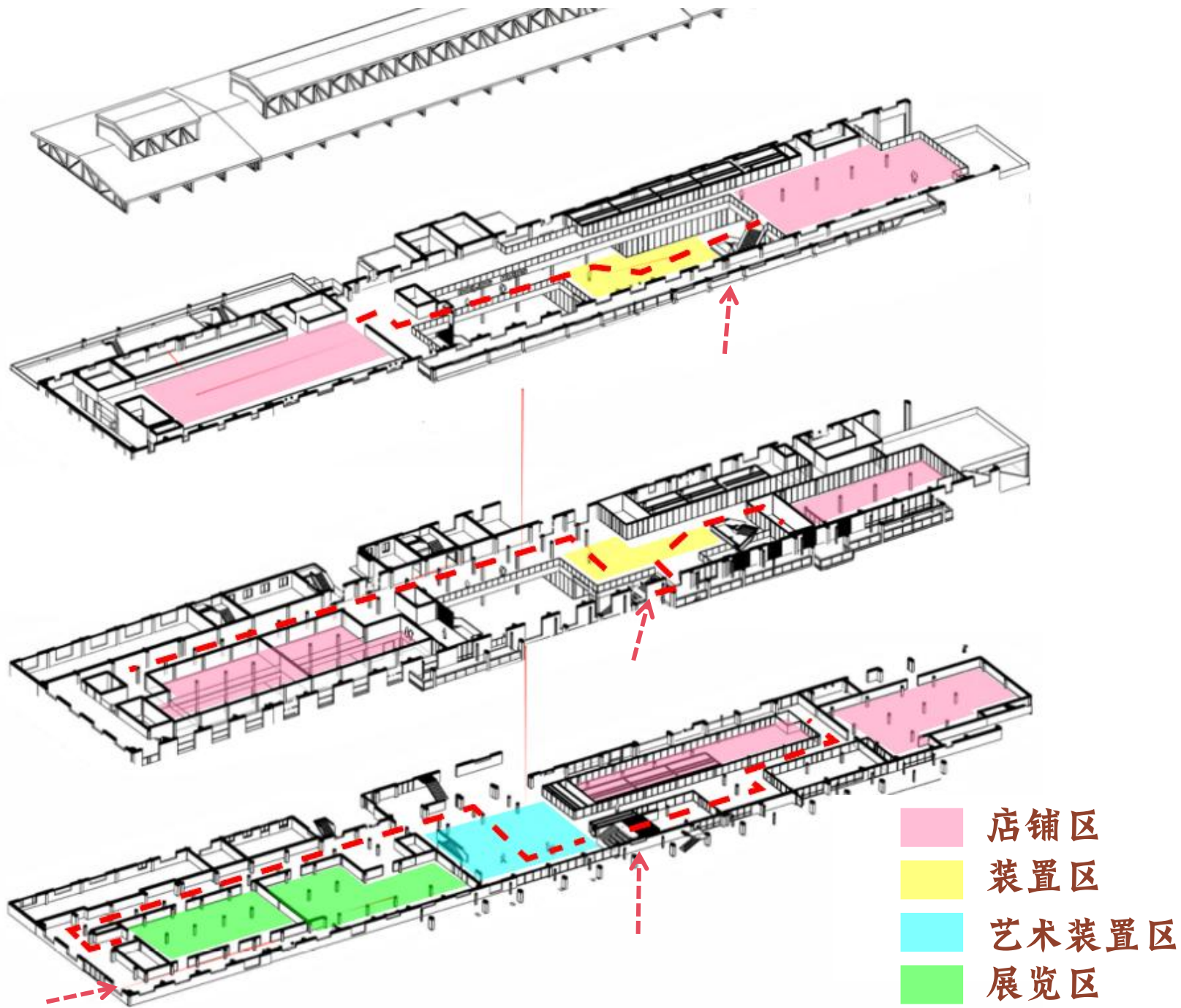
2020-2025

跌落 (沉默, 反思与告别)

1990-2010

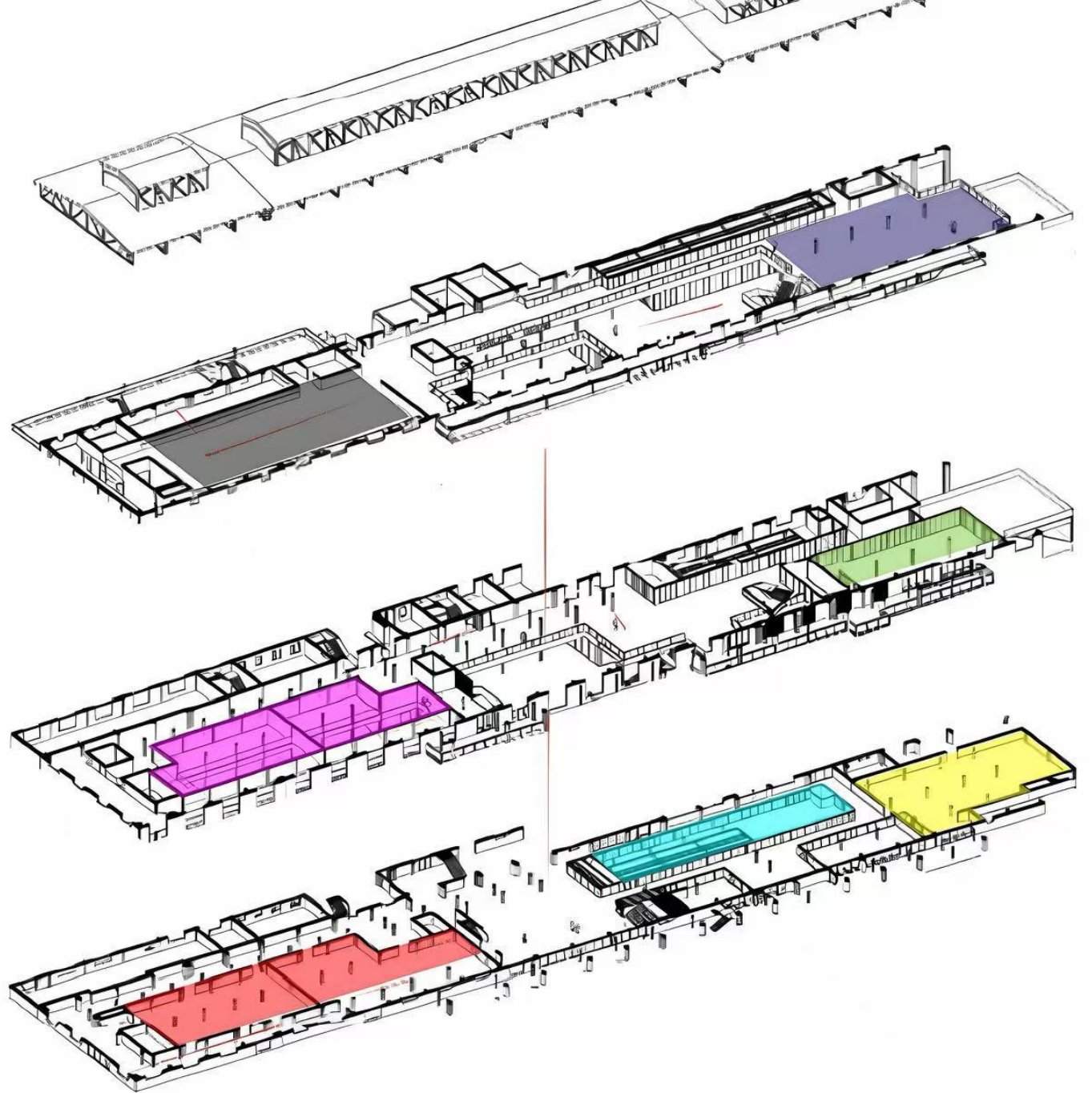
兴起 (钢铁时代的火光)

1956-1980



# 业态分布

- live house
- 便利店
- 咖啡店
- 火锅店
- 唱片店
- 主题酒馆
- VR体验馆





# 04. 策展延伸

Curatorial extension



# IP符号

设计理念：以断裂的工业弧线、理性的几何形态与不断旋转的时间螺旋构成，抽象呈现清水塘从工业兴起、时代停摆到未来重启的时间轨迹。符号未完全闭合，象征城市记忆仍在运行与生长之中，是一段正在被重新启动的时间程序。

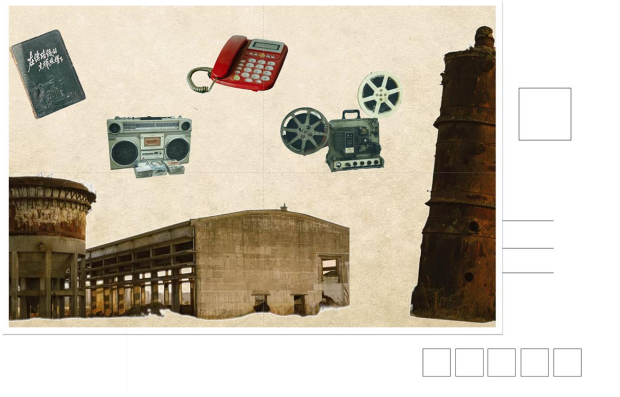
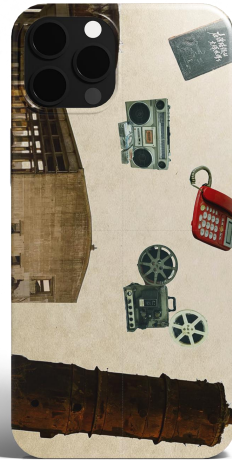


标准色：



#B44700

# 文创周边



# 传播策略

第一阶段：制造神秘感，建立初步认知，吸引核心文化圈层关注。

发起社交媒体话题

KOL探店邀请本地生活方式、文艺、历史类博主，参与内测体验，签署保密协议，让他们积累素材，为爆发期储备内容。

第二阶段：引爆启动期

协调第一阶段参与的KOL，在同一时间发布深度体验图文/视频，内容聚焦“震撼的视觉场景”，形成集中声量。

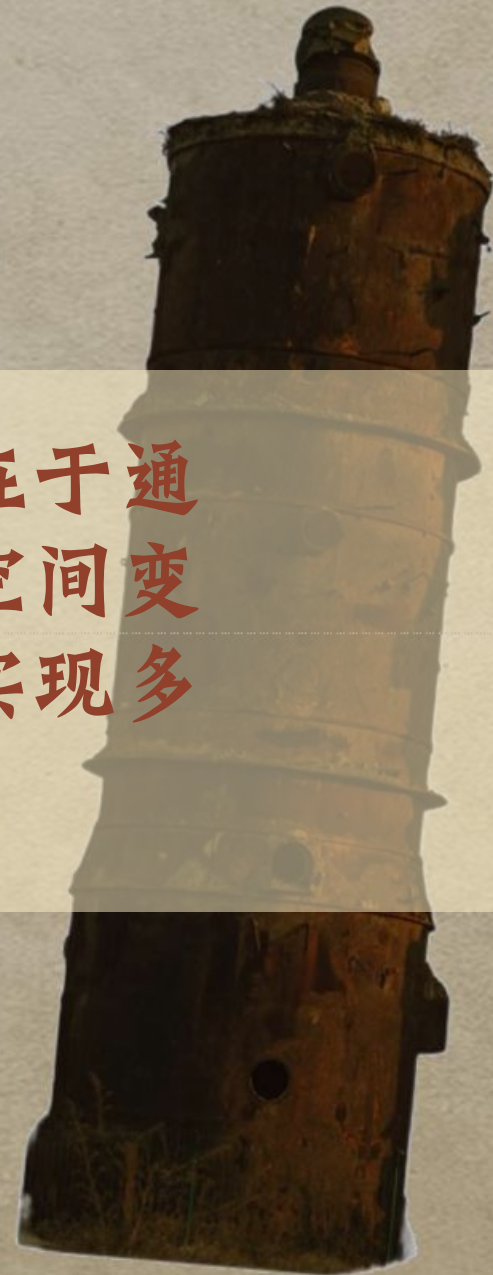
第三阶段：深度参与期 维持热度，驱动重复到访和社交传播，实现商业转化。

发起抖音/小红书话题挑战 #我的时空重启瞬间#。鼓励用户发布：最具创意的身份卡打卡照、与NPC互动的有趣视频、在不同楼层发现的隐藏彩蛋、最终终端生成的个人短片（结尾部分）。设立奖项，如“最佳剧情奖”“最佳侦探奖”，奖品为限定文创或酒馆消费券。

第四阶段：长效共鸣期

在线上开辟一个板块，精选游客发布的优质UGC内容（照片、故事），与官方收集的历史档案并列呈现，形成“集体记忆库”。

# 商业模式



这个项目不在于单个业态的利润，而在于通过卓越的叙事与游戏化设计，将整个空间变成一个令人沉浸的“消费场”，从而实现多渠道、分层次的盈利。





# 谢谢观看

Thank You For Watching



指导老师：王旭