



锈色预言：工业遗址沉 浸焕新

案例参考

剧目特色与亮点

深厚的本土文化底蕴：剧本进行了彻底的“福州本土化”改编。故事背景设定在1933年的烟台山，剧中融入了茉莉花茶、榕绣等福州非遗元素，并巧妙结合了福州事变等历史影子，让观众仿佛穿越时空，亲身感受那个时代的风云变幻。

真实的百年宅院舞台：剧场所在地“仓观顶巷8号”本身就是一栋有故事的百年老宅。制作团队将其改造为剧中主角白华苍的宅邸“苍庐”，700平方米的空间被划分为前厅、书房、太太们的卧室等不同场景，高度还原了民国时期的氛围，这种天然的历史感是仿古建筑难以比拟的。

专业的院团制作：该剧由福建人民艺术剧院（专业话剧院团）与北京无用无间文化传媒公司联合打造。这意味着演员均为专业话剧演员，表演功底扎实，能够应对观众互动带来的各种即兴挑战，保障了剧目的艺术水准。

游客参与方式

角色分配与深度互动：入场时，每位观众会随机领取到一件代表身份的道具，如披肩、警帽、折扇等。这意味着你可能是某位太太的亲友、见习警探或隐藏角色。演出开始后，你需要跟随指定的角色（如大太太、探长等）在不同房间之间移动，近距离观看剧情，甚至可能被演员搭话，你的反应也可能微妙地影响剧情细节。

多线叙事与碎片化拼图：剧情设有7条并行的故事线。你一次只能跟随一条线索，从一个视角体验故事。这意味着你得到的信息是碎片化的，一场演出很难窥得故事全貌。这正是鼓励观众“多刷”的动力所在——通过选择不同的跟随路线，像拼图一样逐步还原案件的真相，每次观演都会有新的发现。

01 项目概述与核心价值

项目概述与核心价值

项目概述

《锈色预言》项目旨在将株洲清水塘工业区的废弃厂房改造为一个集沉浸式戏剧、商业消费、文化体验于一体的创新型文旅目的地。项目核心在于通过一个原创的悬疑解谜剧本，将工业遗产的“锈带”记忆转化为具有高参与度的叙事现场，使其不仅是观剧场所，更是青年社群聚集、体验和消费的活力空间。



项目概述与核心价值

核心价值

项目的核心价值在于工业遗产活化、文旅融合创新以及青年消费场景打造。它通过一个跨越时空的悬疑故事，让游客在探索中自然接触株洲的工业历史与环保议题，实现文化价值与商业价值的共赢。



项目概述与核心价值

核心价值

城市更新与青年文化需求的交汇点
株洲清水塘工业遗址承载了半个世纪的工业记忆，其粗粲的混凝土肌理、裸露的管道与砖墙天然适合悬疑主题的沉浸式叙事。当下青年群体追求“深度体验”而非被动消费，《锈色语言》通过悬疑剧本的互动性、解谜的挑战性以及剧情的艺术表达，将工业废墟转化为可参与的“叙事现场”，回应青年对自我实现与社群归属的双重需求。





02 故事蓝图



▶ 1992绿色配方失踪事件全景悬念

核心悬念设定

1992年工厂改制前夜，总工程师白华苍携环保配方失踪，引发连锁危机，为故事增添神秘色彩。

多角色视角设计

玩家扮演记者、工友、环保者等五类角色，从不同角度探索真相，增强参与感与代入感。

多线叙事与结局

多线并进、三结局设计，鼓励二次乃至多次进入，提升复购率与用户粘性。

主题立意升华

以‘寻找配方’隐喻技术伦理抉择，唤醒对工业荣光的集体记忆，赋予故事深刻内涵。



故事背景



故事背景：故事发生在虚构的1992年，清水塘工业区正值鼎盛。突然，厂区最德高望重的总工程师在一场技术攻关的庆功宴前夜离奇失踪，只留下一本写满神秘符号的工作日志和一个关乎工厂命运的“新型合金”核心配方半成品。传说，总工正在秘密进行一项能改变工厂未来的环保技术研发。玩家的核心任务，就是穿越时空，解开失踪谜团，并找到那份可能预言了绿色转型方向的“未来配方”。

核心悬念：剧本的核心悬念在于“谁是失踪案的幕后主导？其动机是为了窃取技术成果，还是阻止某项可能带来环境隐患的技术面世？”这将悬疑与株洲工业发展中的环保思考深度结合，赋予剧情现实深度。



▶ 故事背景



玩家角色：玩家可随机抽取或选择身份，例如：总工的得意门生（拥有一定的技术知识）、上级派来的调查员（有权查阅更多档案）、心怀叵测的竞争对手（个人任务可能与主线冲突）等。每个身份都有独特的个人任务和初始线索，促使他们从不同角度参与剧情。

NPC（非玩家角色）：关键NPC包括：坚守工厂的老厂长、总工神秘的助手、对改制不满的车间主任等。他们不仅是信息提供者，还会通过即兴表演与玩家互动，甚至故意提供虚假信息增加游戏悬念。

互动机制：

实物解谜与数字技术结合：除了寻找实体道具，玩家可使用手机APP或现场设备进行AR扫描，解锁隐藏信息或播放预录视频，增强科技感。

多结局系统：根据玩家集体推理的结果和关键选择，可触发不同结局，例如：“技术传承”（成功保护配方）、“生态觉醒”（揭露环保阴谋）或“历史的尘埃”（真相被掩埋），极大增加复玩价值。


A large, metallic pulley wheel with a spoked center is the primary focus in the foreground. It is part of a complex industrial machine. The background is a blurred industrial environment with various pipes, structures, and yellow safety railings, suggesting a factory or refinery. The lighting is somewhat dim, with a blueish tint, emphasizing the industrial and historical nature of the scene.

在老厂房的骨骼里，演绎新故事。



03 空间重生





模块生长——废墟之上，长出一个可移动的剧本

设计理念：废墟中的悬疑剧场

空间叙事——工业肌理与剧情的共生

最小干预原则：保留混凝土墙面与管道天花，仅通过灯光、声效与临时装置（如投影迷雾、锈蚀道具）强化悬疑氛围。

“锈蚀钟楼”：利用原有工业设备改造为剧情核心地标，结合暖调灯光与机械声效，成为拍照打卡与剧情触发点。

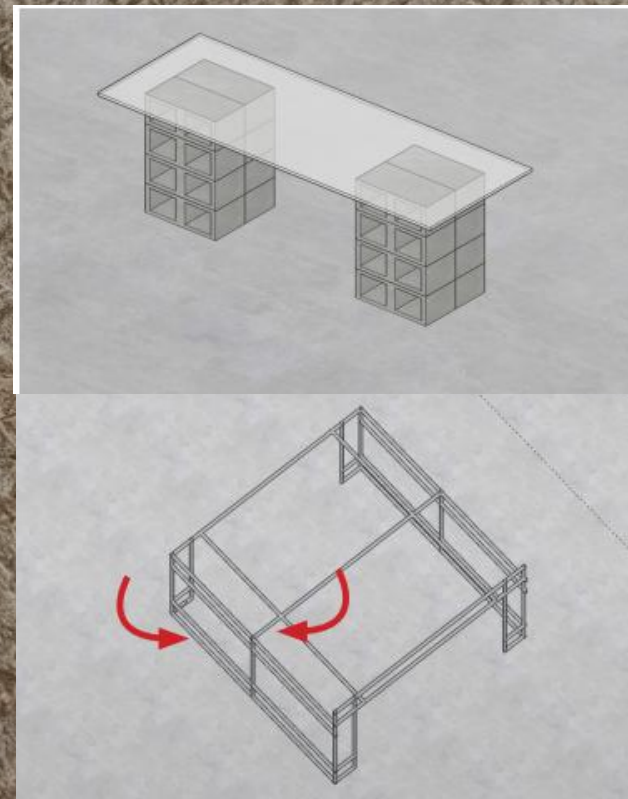
“瓦砾石笼线索墙”：将瓦砾石笼嵌入破碎日记、地图等道具，游客可亲手翻找线索。

设计理念：废墟中的悬疑剧场

模块化场景单元

街区化叙事动线：利用可移动的“盒子”单元与“小丘”装置，构建多线程探索路径，每个角落可能隐藏关键线索。

低成本高弹性场景：沿用文档中“脚手架+木方”模块化结构，快速搭建悬疑场景（如侦探事务所、秘密实验室等），并支持剧情迭代。





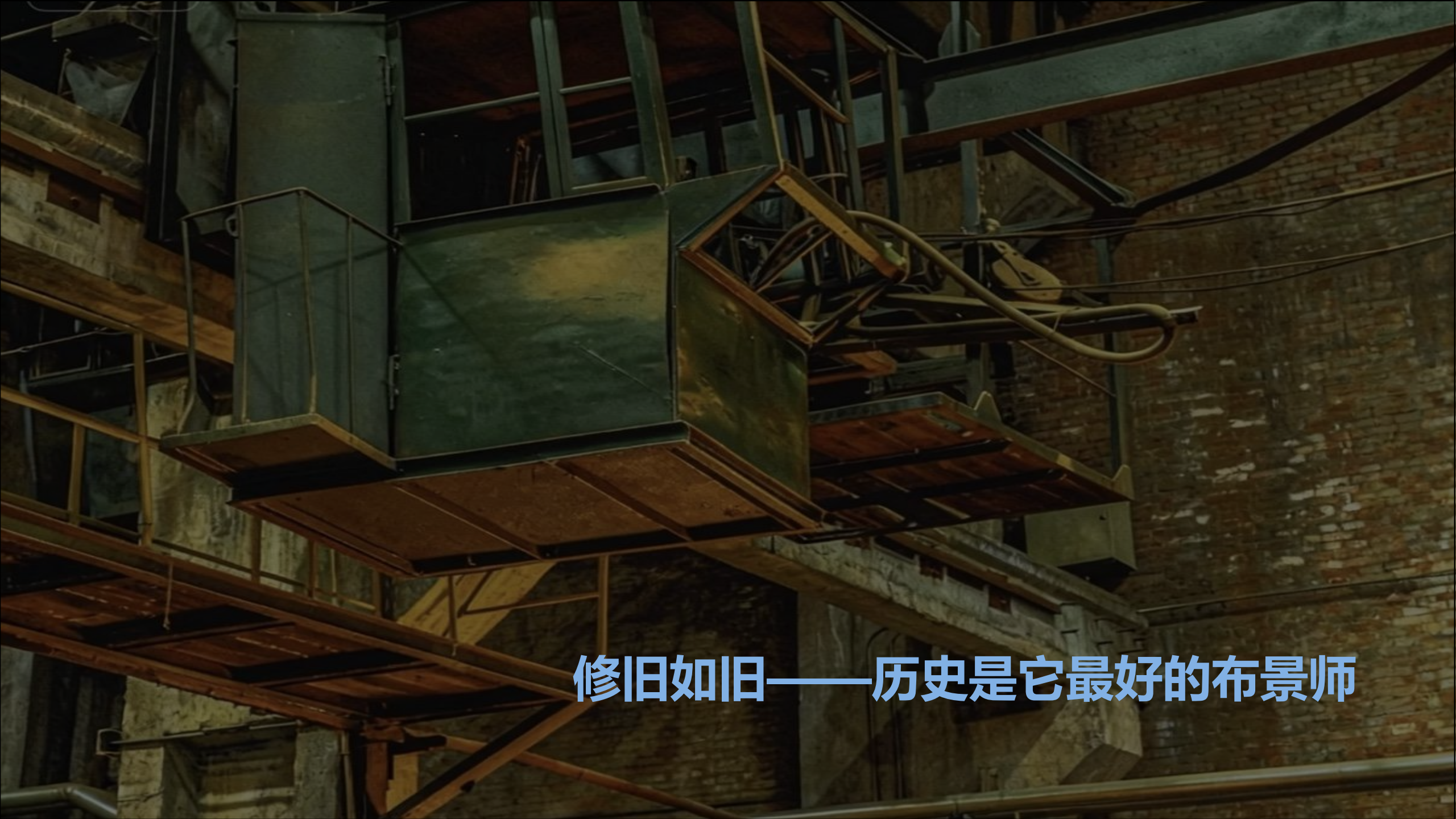
04 沉浸支撑

科技美术双轨驱动悬疑氛围

沉浸支撑手段

技术应用方面，AR扫码让残墙浮现当年生产影像，Mapping投影在钢罐立面呈现配方解密终幕，环境传感器根据人数触发蒸汽与灯光，强化沉浸感。美术设计方面，保留工业遗迹质感，采用低饱和度色彩体系，运用视觉压缩手法营造悬疑氛围。





修旧如旧——历史是它最好的布景师



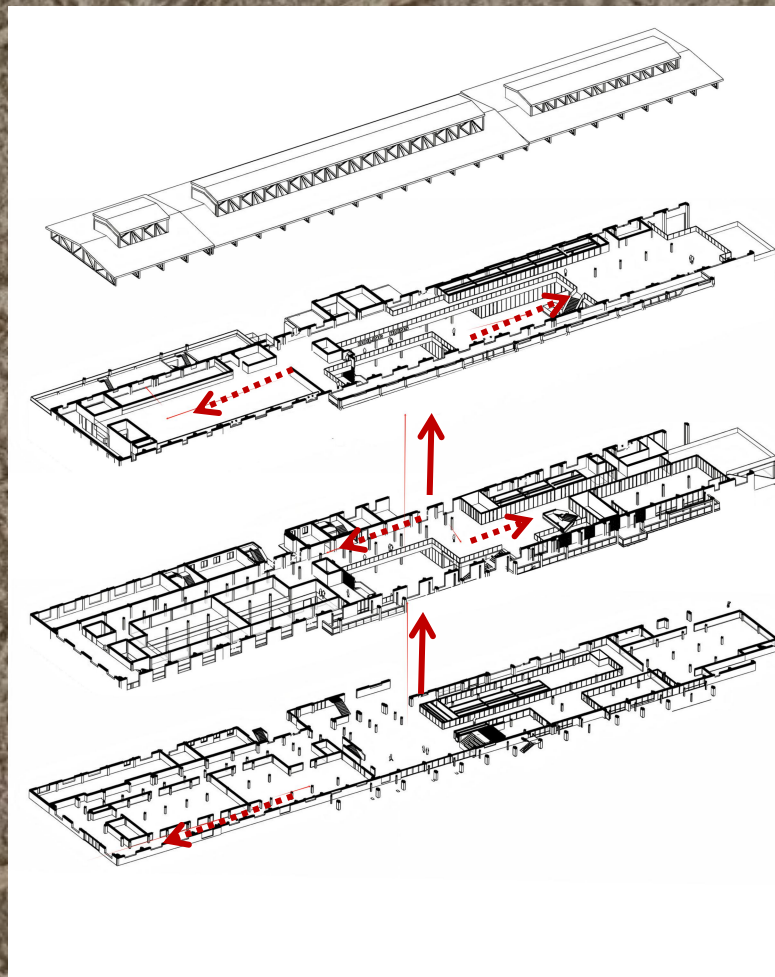
05 动线图

设计理念：废墟中的悬疑剧场

模块化场景单元

街区化叙事动线：利用可移动的“盒子”单元与“小丘”装置，构建多线程探索路径，每个角落可能隐藏关键线索。

低成本高弹性场景：沿用文档中“脚手架+木方”模块化结构，快速搭建悬疑场景（如侦探事务所、秘密实验室等），并支持剧情迭代。

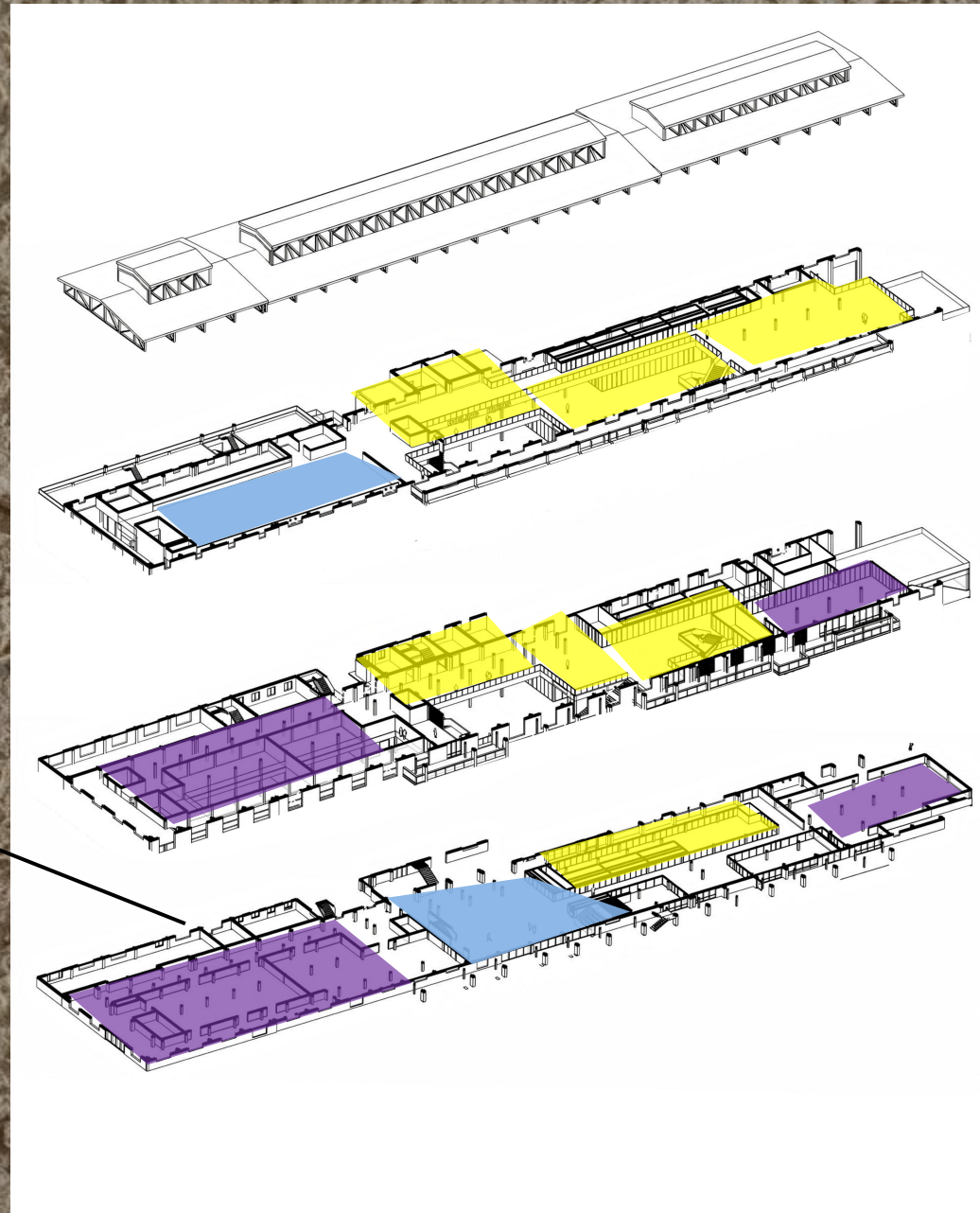


业态联动

序章：集结与导入 (底层体块)

动线：游客由主入口进入底层接待区。

体验：领取角色身份 (实习工程师、调查员等) 与道具 (工作证、手电筒)。观看背景短片，了解“总工失踪案”基本情况。任务激活。



集合区

业态店

快速搭建场景

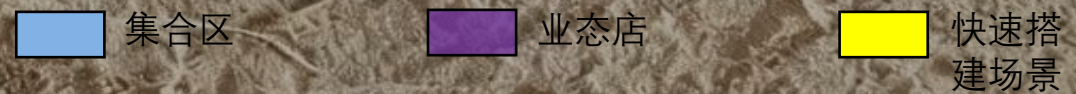
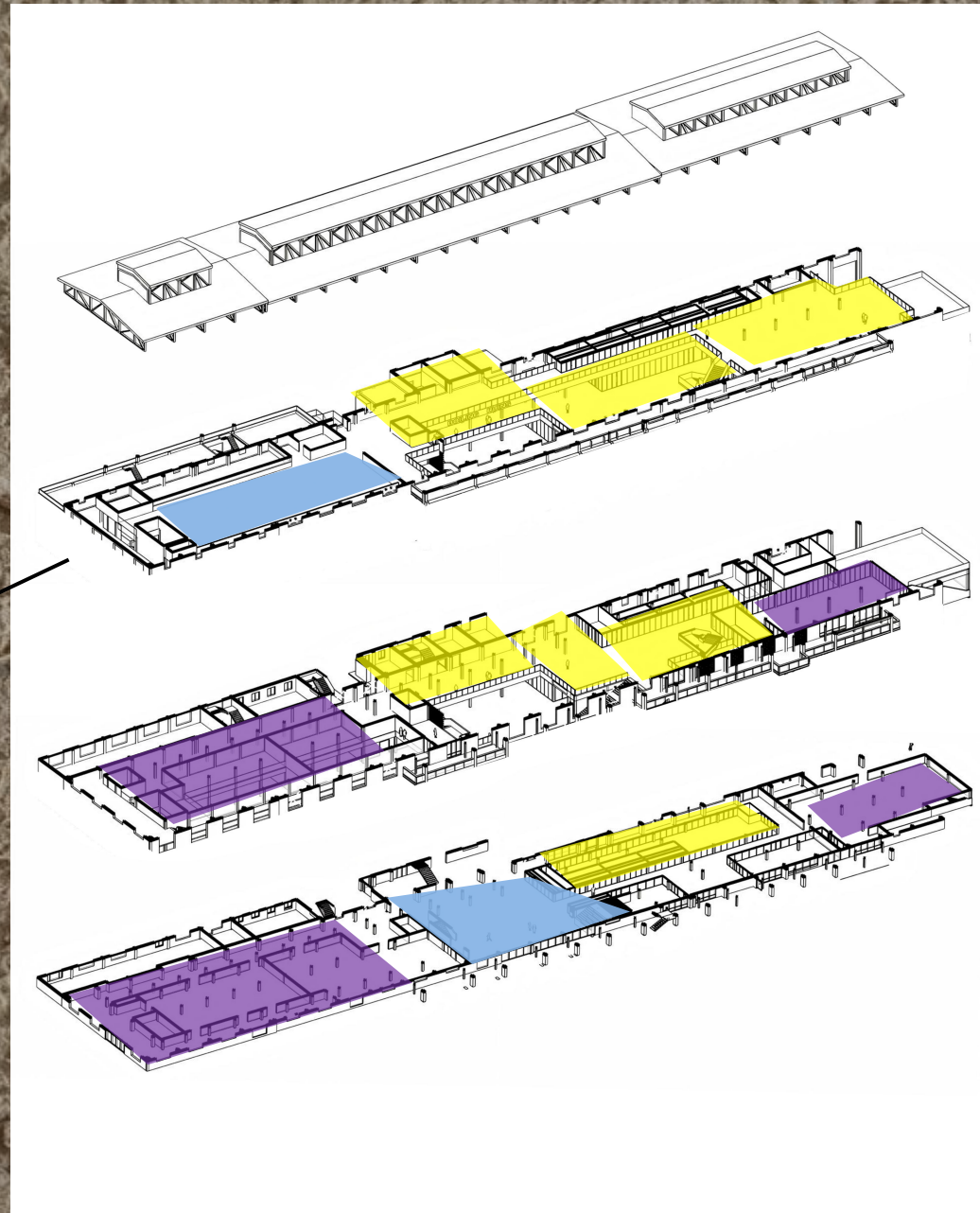


业态联动

第一幕：案发现场（上部体块 - 核心生产区）

动线：通过主楼梯（图纸中可见）进入开阔的核心生产区。

体验：所有游客在此汇聚，观看发生在“庆功宴”当夜的开场大戏，了解“嫌疑人”的基本情况。演出结束后，需选择一位嫌疑人或其关联线索进行跟踪，动线在此第一次分流。



业态联动

第二幕：深入调查 (中部体块 - 研发与生活区)

动线：游客根据选择，跟随不同NPC或线索指示，进入中部体块的各个独立房间。

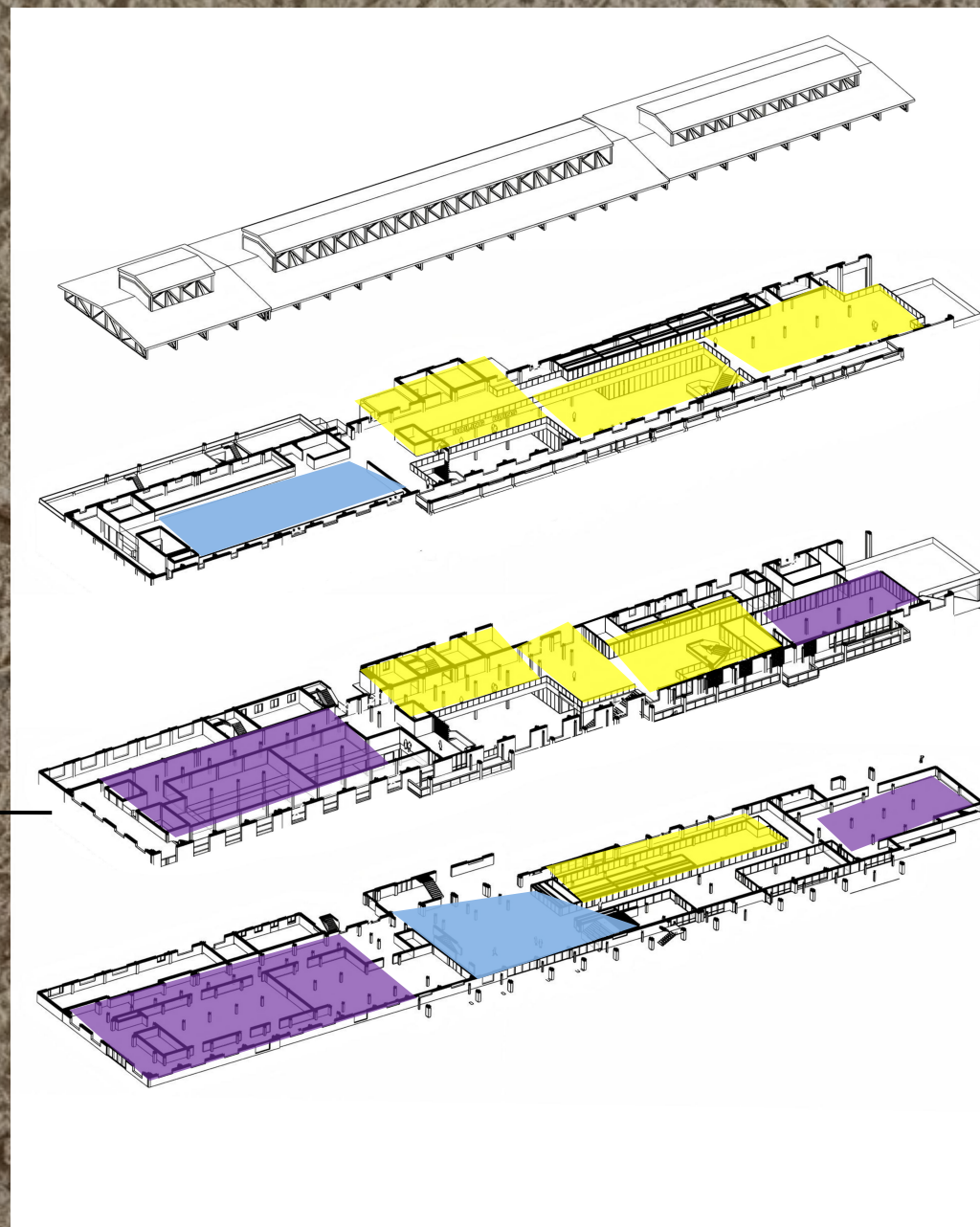
体验：这是多线并行解谜的核心阶段。每条支线包含：

私人空间探索：进入对应角色的“办公室”或“宿舍”搜寻实物证据。

互动任务：在“手作实验室”完成化学小实验破解密码；在“档案室”查找微缩胶片资料。

与NPC对手戏：与嫌疑人或其助手一对话，获取情报（或谎言）。

业态融合：解谜过程自然引导至文创消费（如在档案室发现的设计图可购买同款周边）或轻食消费（在休息点）。



集合区

业态店

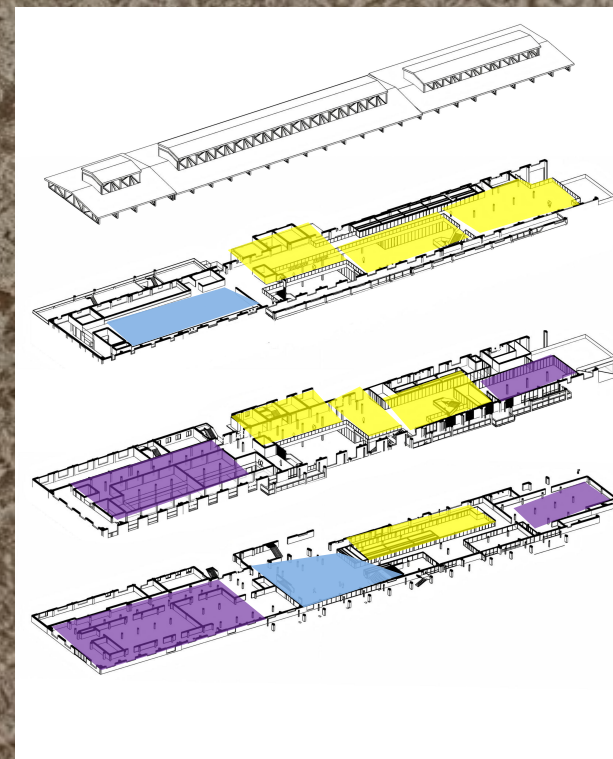
快速搭建场景

▶ 业态联动

季度剧本更新：每季度联合主理人推出新剧情线，保留经典单元的同时引入新场景，保持用户粘性。

跨业态导流：与精酿酒吧、滑板场等固定业态联动（如“解谜后啤酒半价”），形成消费闭环。

生态延伸：成功剧本可孵化为线上互动游戏、短剧等内容，放大IP价值。



全季运营

春季：新生之谜 (3-4月)：结合环保主题，推出“寻找绿色配方”特别任务。联动环保机构，举办旧物改造工坊。



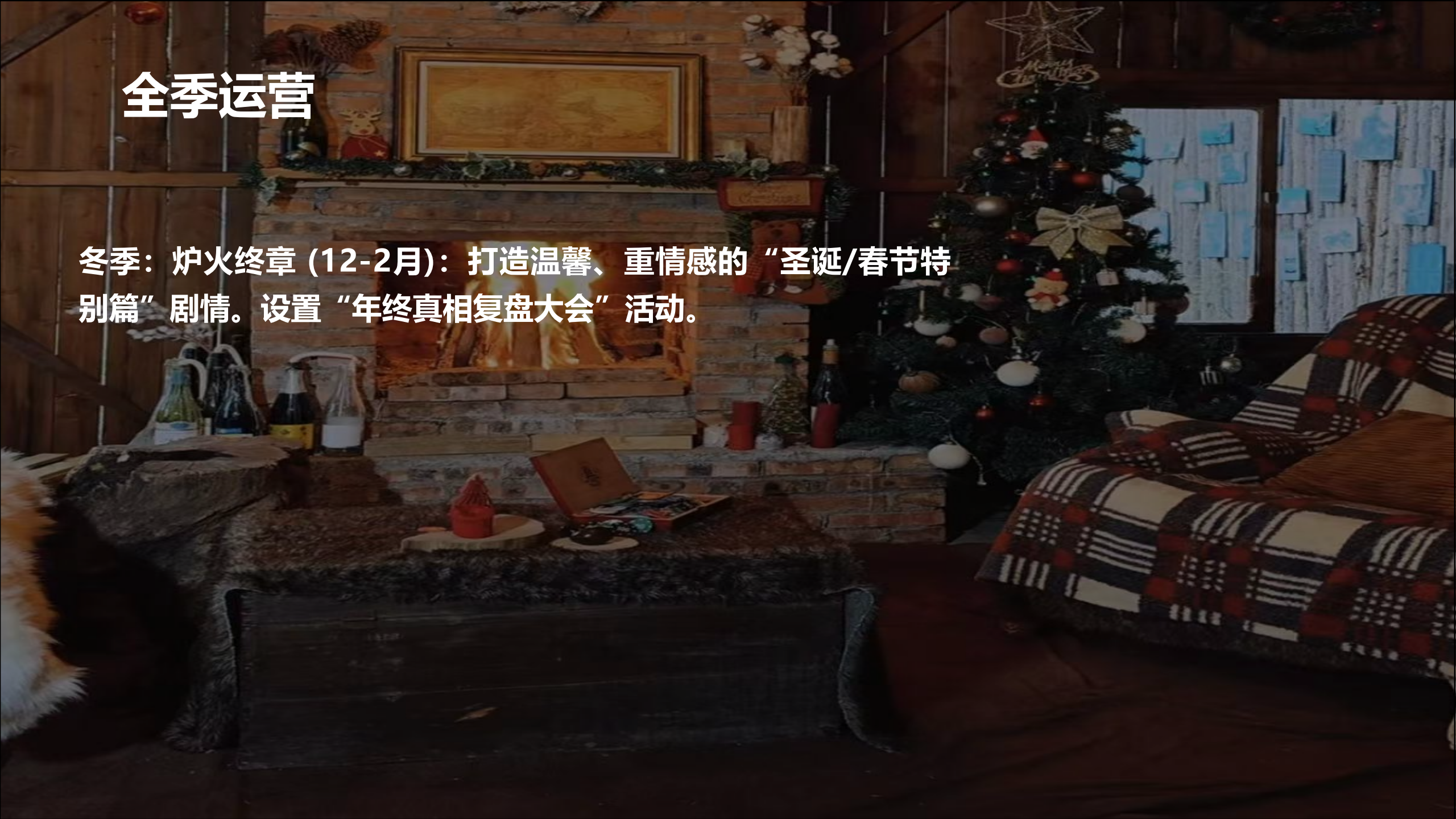
全季运营

秋季：归档日行动 (9-10月)：主打“硬核推理”，推出更高难度的“专家模式”剧本。举办高校推理联赛。



全季运营

冬季：炉火终章 (12-2月)：打造温馨、重情感的“圣诞/春节特别篇”剧情。设置“年终真相复盘大会”活动。



策展名称：锈色预言：档案库——一场关于记忆、物质与未来的公共实验

核心概念：这不是一个传统意义上的展览，而是《锈色预言》剧本的“实体化档案馆”与“开源创作现场”。它将工厂本身作为最大的展品，邀请艺术家、设计师、市民共同参与，探讨工业遗产如何成为未来创意的土壤。



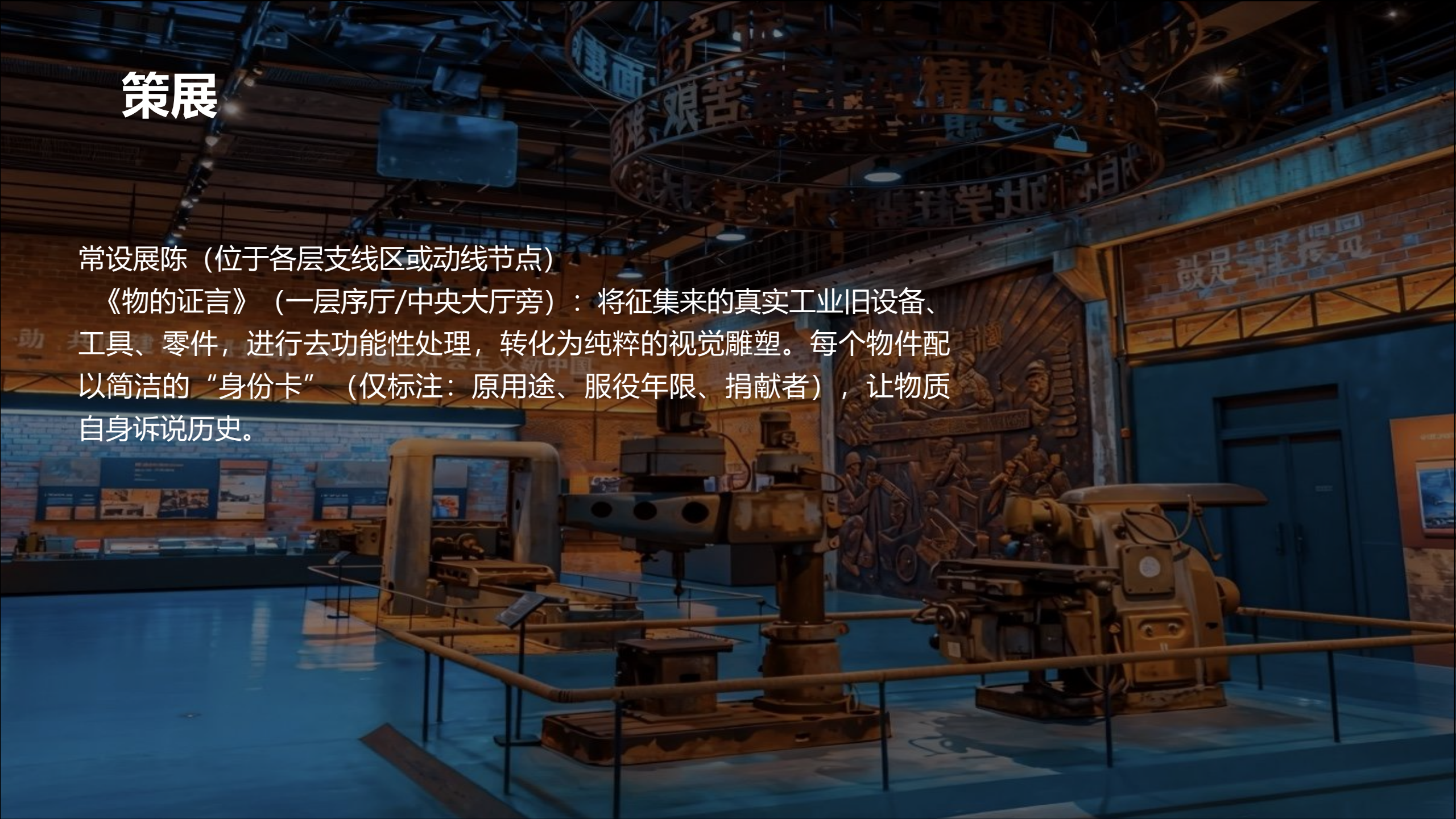


空间叙事——工业肌理与剧情的共生

策展

常设展陈（位于各层支线区或动线节点）

《物的证言》（一层序厅/中央大厅旁）：将征集来的真实工业旧设备、工具、零件，进行去功能性处理，转化为纯粹的视觉雕塑。每个物件配以简洁的“身份卡”（仅标注：原用途、服役年限、捐献者），让物质自身诉说历史。



策展

《隐形的结构》（二/三层空间）：通过AR扫码，图纸上的不同结构（如某根梁柱、某条管道）可以链接到老照片或历史影片，揭示图纸背后的故事。



策展

“未来配方”公共创作墙（3层终幕剧场旁）：一面可涂写的磁性墙或光墙。游客、工作坊参与者可以在此用磁贴、光笔“书写”自己对这片土地未来的想象（一个词、一幅简笔画、一个公式），共同完成一件不断变化的集体作品。



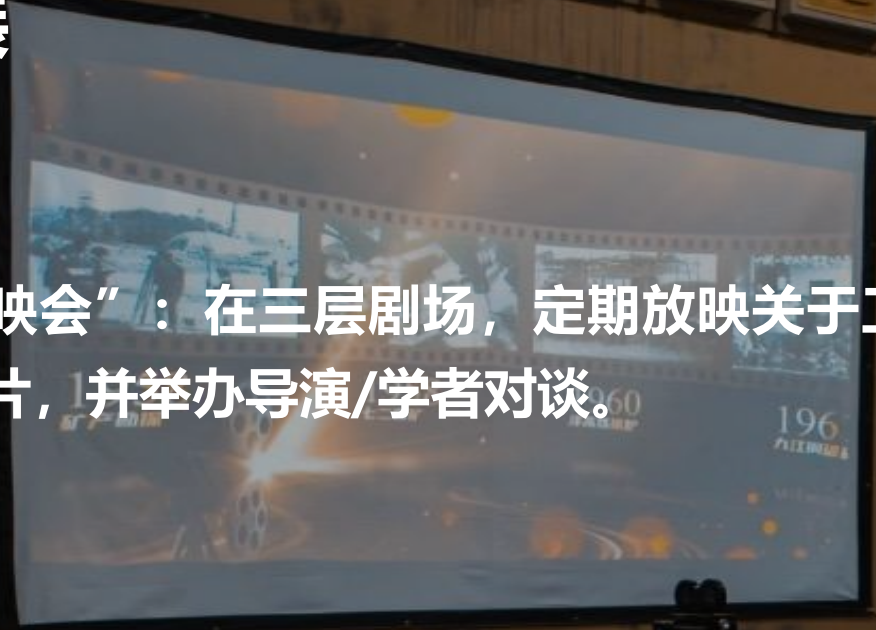
策展

“主理人提案展”：定期邀请入驻的青年主理人、高校设计团队，围绕“工业遗产的再利用”提出概念方案（模型、图纸、效果图）进行展览。让“BACK OF HOUSE”自身的商业实践，成为展览最前沿的案例。



策展

“档案放映会”：在三层剧场，定期放映关于工业历史、城市变迁的纪录片，并举办导演/学者对谈。



商业联动，互相导流

在二层的主题餐吧，推出“策展限定特调”（如“锈色复苏”、“档案咖啡”）。三层的文创书店，重点销售与工业历史、城市记忆、当代艺术相关的书籍，以及展览的衍生品（如以轴测图为元素的帆布袋、老照片明信片）。观展打卡点设置互动任务，完成所有点位打卡，可在终幕酒吧兑换小礼品或折扣，形成闭环。