



“声”物钟

中国株洲清水塘主题展览策划提案



目录

contents

01 空间选址

Space selection

02 案例分析

Case analysis

03 主题剧本

Theme script

04 展览延伸

Exhibition Extension

05 IP形象

IP image



01

空间选址

Space selection



空间选址分析

61栋

打造空间
商业差异化

策展活动
联合商业发展

打造空间穿
越与历史对话



02

案例分析

Case analysis



背景介绍

先天优势与原有困境：项目所在地——曼蒂广场，定位为“时尚艺术生活”，商场经营状况并不理想。位于西安市曲江新区的核心地带，周边环绕着大雁塔、大唐芙蓉园、大唐不夜城等众多唐文化地标，拥有无与伦比的区位优势。

IP引爆与市场契机：2019年，电视剧《长安十二时辰》热播，不仅引发了全民追剧热潮，更极大地提升了西安这座古城的旅游热度，为唐文化IP的线下转化提供了绝佳的契机。项目运营方陕文投集团敏锐地抓住了这一机遇，决定利用自身优势，将影视IP与线下实体空间进行深度融合。

核心定位

中国首个沉浸式唐风市井生活体验地。

它不仅是一个购物中心或旅游景点，
而是一个旨在让游客“一秒入唐”，
全身心体验盛唐时期市井生活的平行时空

空间/内容改造

空间重塑，变劣势为特色：改造前的曼蒂广场存在空间狭长、动线混乱等商业缺陷。设计团队巧妙地将这些劣势转化为沉浸式场景的优势——通过“美陈装置+虚拟科技”的组合手法，将原本狭窄的中庭和通道，改造为充满街巷感的盛唐市井，移步换景，打破了单调感，营造了市集氛围感。

空间/内容改造

极致还原与内容植入：为了打造极致的沉浸感，项目邀请了电视剧《长安十二时辰》的原班美术指导团队，1:1还原了剧中的靖安司、沙盘、花萼相辉楼等经典场景。安排了上百名NPC（非玩家角色），全天候上演数百场互动演艺，游客可以与“李白”对诗，与“张小敬”互动，真正“生活”在街区里。

主线展开

贯穿整个活动的核心主线是“十二时辰”时间叙事与“盛唐市井生活”空间体验的双线融合。具体来说，是通过时间推移、场景互动和剧情任务，让游客沉浸式体验唐代市井生活，通过“12”维度的系列亮点体验内容，“12处长安场景”、“12条长安街巷”、“12道经典菜品”、“12味地道小吃”、“12个长安礼品”、“12位唐朝人物”、“12场特色演艺”、“12场沉浸故事”、“12个唐朝节日”，形成九个系列合计108个项目亮点，在建筑、软装、钱币、人物、服装、语言、音乐、故事等领域构成多层次、多角度、多方位的唐朝时空。

主线展开

项目紧扣“十二时辰”的时间符号，不仅体现在整体命名上，更融入到运营细节中。例如，街区会通过声光效果和NPC行为，模拟从清晨开市到夜幕降临的市井变化，让你直观感受到唐代城市生活的时辰节律。

剧情推动：整个街区如同一个持续上演的巨型实景剧本杀。上百名专业NPC（如诗人李白、官吏、商贩等）穿梭其间，全天候上演数百场互动演艺。你可能会被“张小敬”委托任务，或与“李白”对诗饮酒。这种高密度的剧情互动，确保了每个角落都有故事发生，推动着你不断探索。

A scene from the movie 'Le voyage extraordinaire' (The Extraordinary Voyage). Two men are in a room. One man, wearing a green jacket, is looking at a large wicker basket. The other man, wearing a blue suit and a patterned tie, is holding a telescope. The room has a red patterned wall and a bookshelf filled with portraits and books. A large wicker basket is in the foreground, containing a green bag, ropes, and a candle. The title '«le voyage extraordinaire»' is overlaid in white text.

«le voyage extraordinaire»

《奇幻之旅》

背景介绍

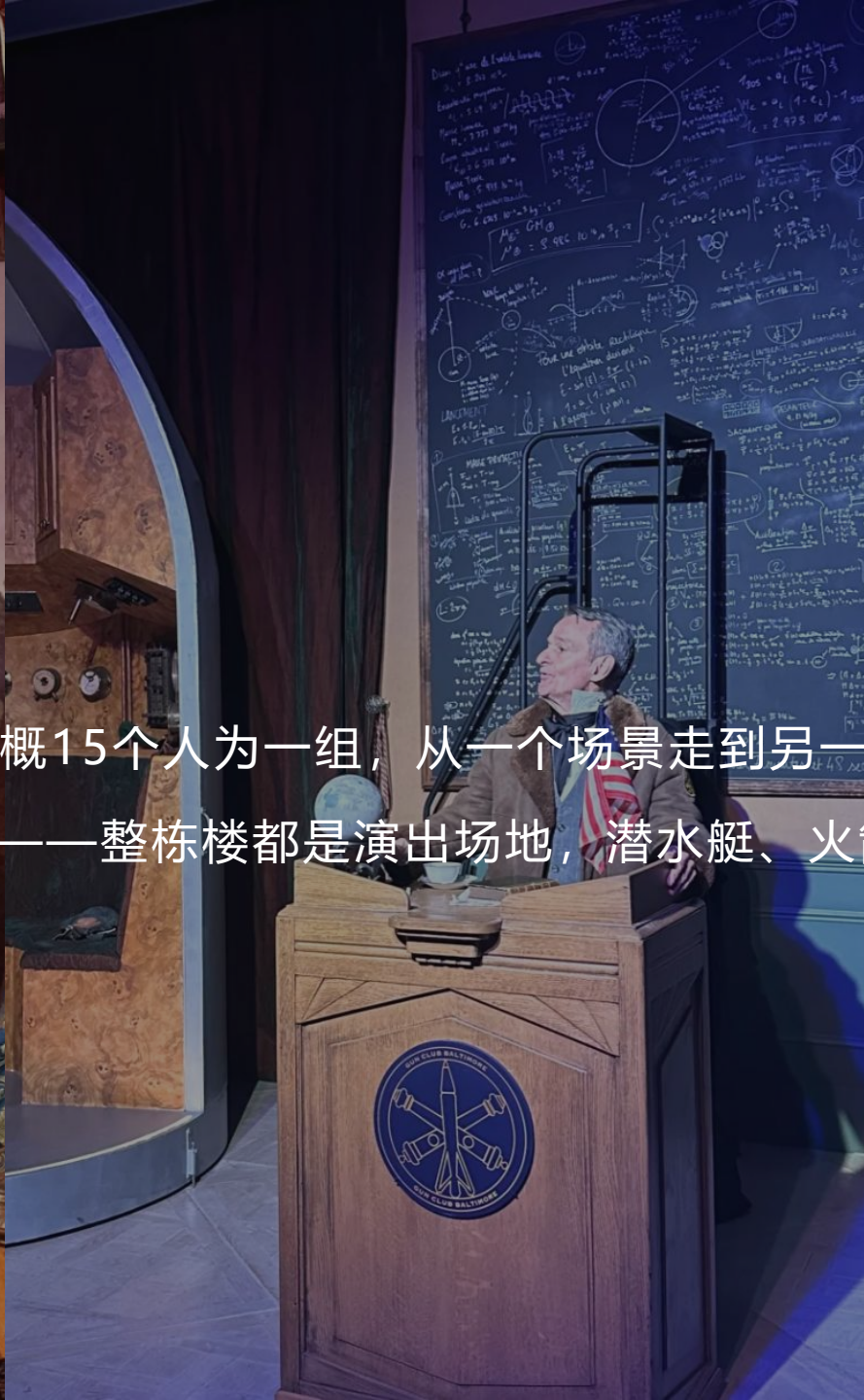
整场表演围绕法国19世纪科幻作家儒勒凡尔纳的作品展开，
从《海底两万里》，到《气球上的五星期》，再到《八十天环游地球》和《从地球到月球》。



沉浸式



观众大概15个人为一组，从一个场景走到另一个场景，
一共8个超震撼布景——整栋楼都是演出场地，潜水艇、火箭、热气球、印刷厂等



《清明上河图没有图》

清明上河图没有图



核心定位

布告栏

将名画本身“隐藏”起来，
邀请你不再仅仅作为旁观者“看”画，
而是成为画中人，亲自走进那个繁华的汴京街头，
用全身心去体验和创造属于自己的“图景”

赚钱新思路! 就来完成揭榜任务


- 找猫寻狗、抄书跑腿.....风险小, 报酬来的快
- 寻找【任务发布人】验证任务完成并领取20文报酬
- 到【三层入籍处】加盖揭榜印章

● 小贴士: 可以一次去执行多个任务哦~
发榜的原住民可能会到处走动, 如果没有找到其人, 换一个任务去完成就

主线展开

动态的剧情推动与身份代入：整个展览空间如同一个持续上演的巨型实景剧本杀或开放世界游戏。你不再是普通的观众，而是通过开启“人生盲盒”获得在北宋汴京的初始身份（可能是书生、商贩、工匠等），从而带着明确的角色任务开始探索。

主线展开



上百名专业NPC（非玩家角色）穿梭其间，全天候上演数百场互动演艺。你可能会被“镖师”拉去护镖，也可能接到“荔枝使”的寻宝任务。这种高自由度的任务驱动和不确定性，让你从被动观看转变为主动参与的“画中人”，极大地激发了探索欲和重复游玩的兴趣

主线展开



展览放弃了宏大的历史叙事，独取“市井烟火气”，着力刻画宋代普通人的日常生活。通过提取宋式“四艺”、科举、瓦肆等文化元素，并进行年轻化、趣味化转译，使古老的宋代文化变得可触摸、可互动。

03

主题剧本

Theme script



展览模式

以“声音”为策展线索

呈现一场可互动、可消费的动态体验

与策展型商业现场



展览主题

“声”物钟

声音是穿越时空的时光机

我们将以清水塘工业遗址的“声音记忆”为核心载体，将历史按一天的计时刻分为三个空间，创造一个贯穿三层空间、连接1956年与现在的“声”物钟。



策展符号

声

音



声音线索：声音作为叙事线索，成为可聆听、可共鸣的叙事轴心。

声音是历史的见证者，从机器的轰鸣到转型的寂静，每一次声音的转换都意味着步入下一个阶段。

时光有声
记忆有形

元素拼贴图



目标客群



记忆承载者（怀旧型）

株冶老职工及后代：亲历工业时代，对机器声、广播声有深厚情感记忆

厂区二代/三代：通过父辈故事建立情感连接，希望系统化了解家族历史

老株洲市民：见证城市变迁，对工业遗址有集体记忆共鸣

文化探索者（体验型）

Z世代文旅客：追求沉浸式、社交化的文旅体验，热衷打卡小众艺术项目

声音艺术爱好者：对声音设计、实验音乐、现场艺术有浓厚兴趣

废土美学爱好者：迷恋工业废墟美学，偏好冷峻而有张力的艺术表达



目标客群



知识汲取者（学习型）

大中学生群体：适合作为工业史、城市发展史的课外实践基地

专业研究者：城市规划、工业遗产、声音人类学等领域的学者和学生

亲子家庭：父母希望孩子了解城市历史，通过声音互动实现趣味教育

社交分享者（传播型）

本地生活KOL：需要新鲜内容素材，声音体验具有高传播可视化潜力

摄影/短视频博主：工业废墟与声音艺术的结合极具画面感和故事性

社群活动组织者：可组织专场活动，如公司团建、校友会聚会等



剧本分区

三类声音交织：

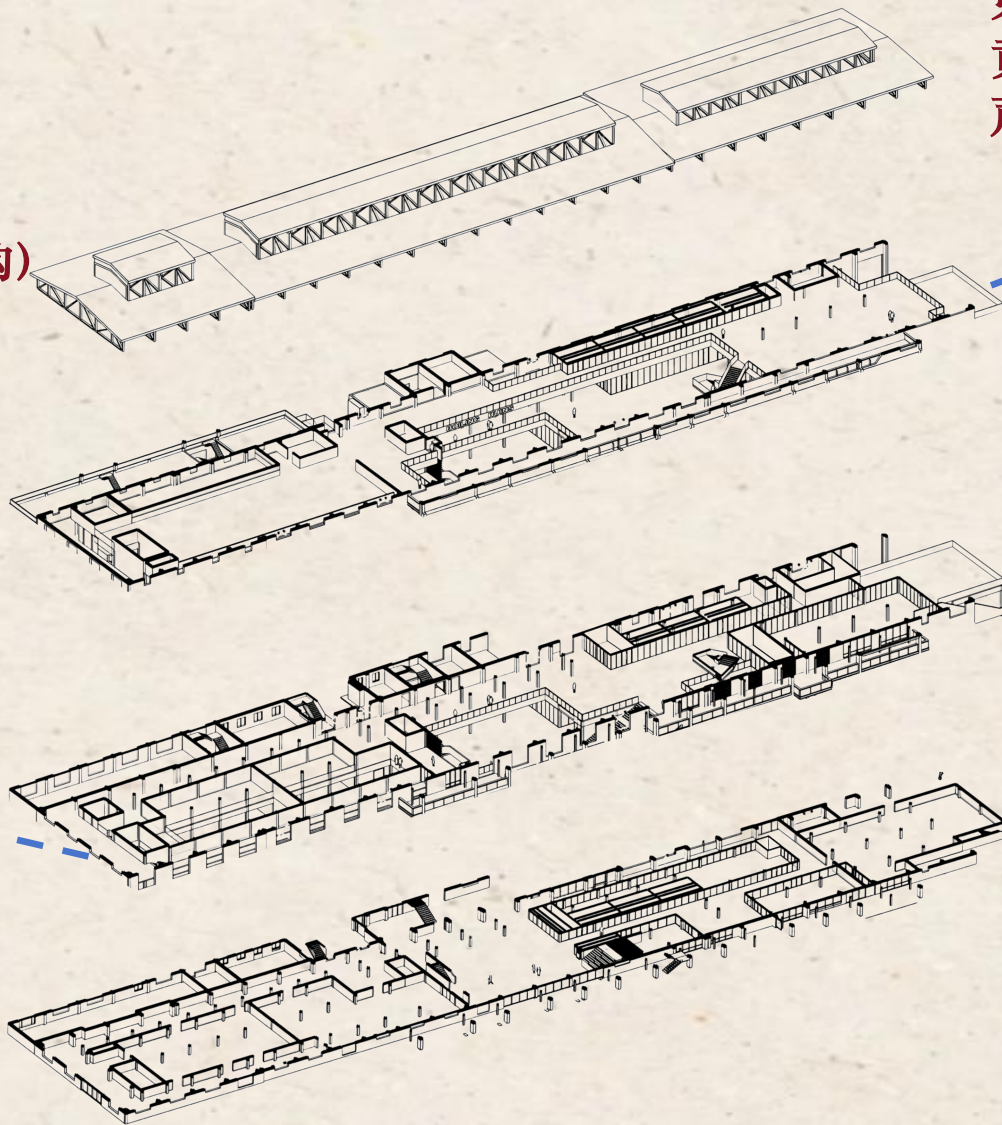
真实历史声音（从档案、老工人采集）

艺术化处理声音（工业声的音乐化重构）

当代回应声音（游客参与创造的当下）

第二层

午间·生活的休息：象征关闭
沉寂，声音主题为混杂、寂静、
熙熙攘攘到逐渐平息。



第三层

黄昏·记忆的回响：象征再度辉煌，
声音主题为沉淀、对话、永恒回响。

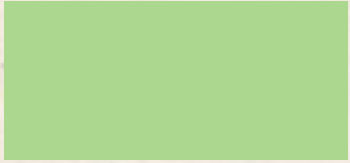
第一层

晨光·机器的苏醒：象征往日荣
光，声音主题为秩序、力量、集
体节拍。

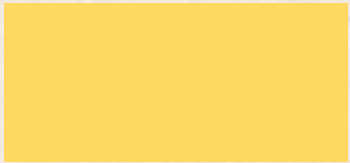
分区



展览区



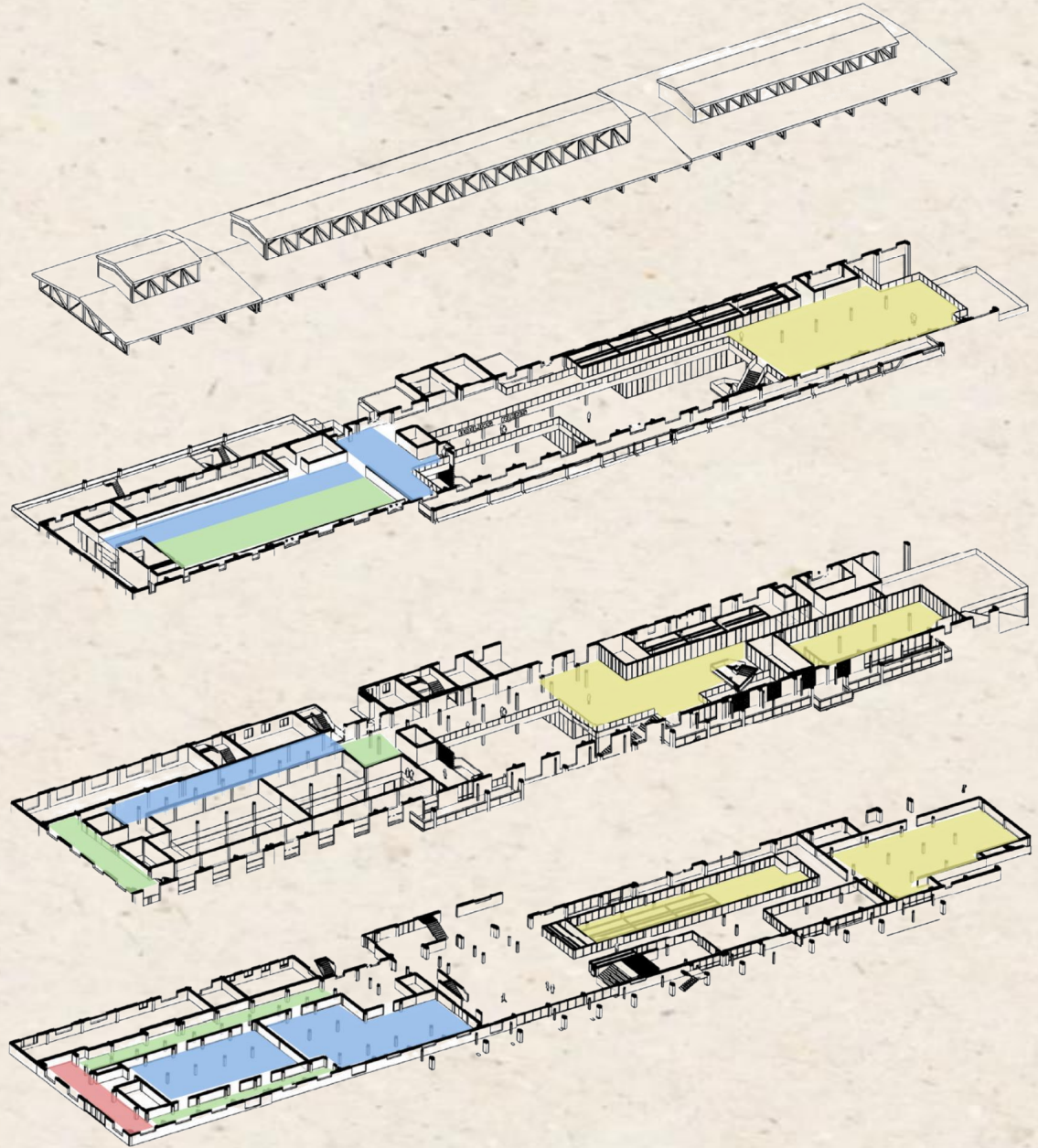
互动装置区



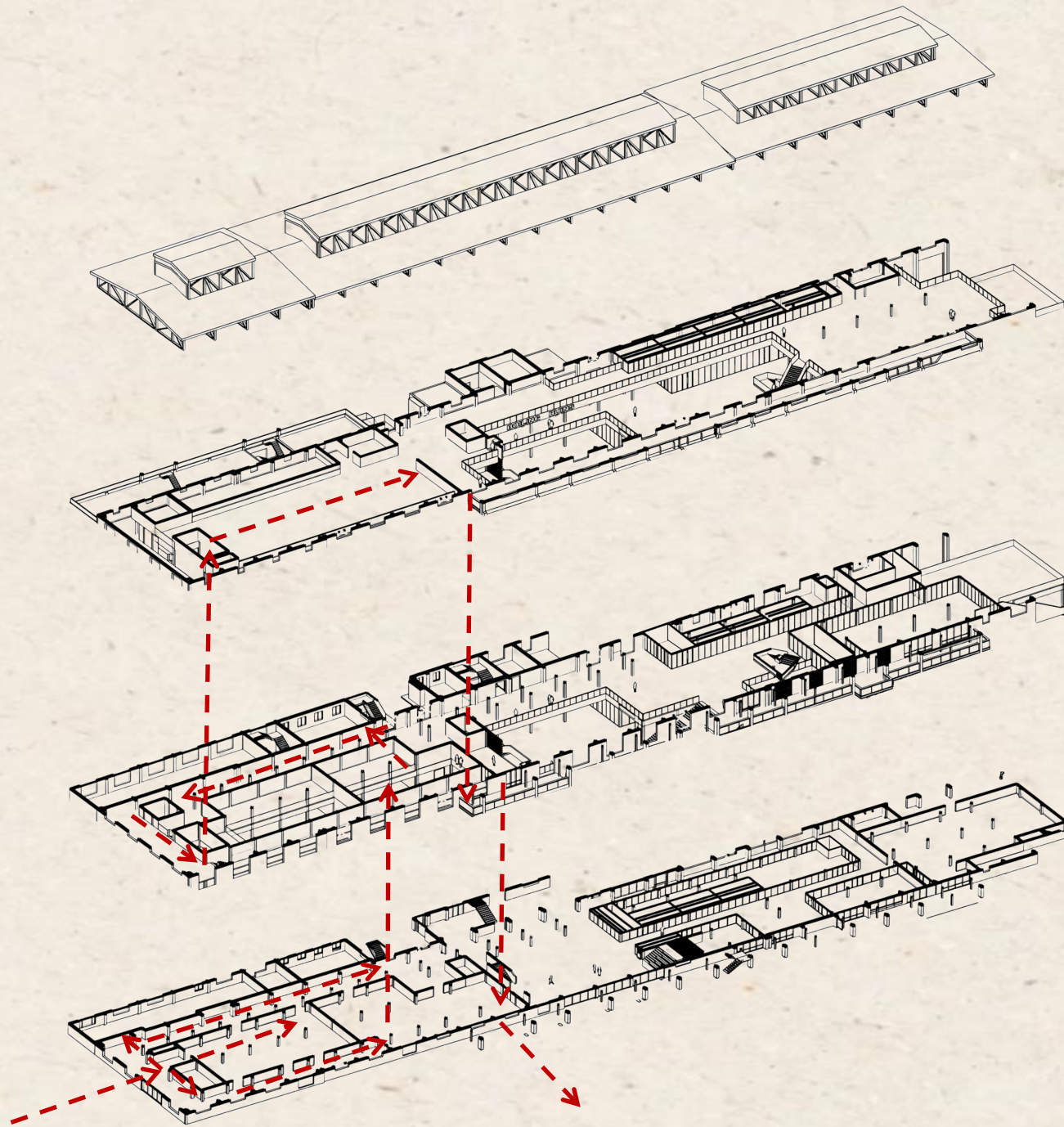
店铺区



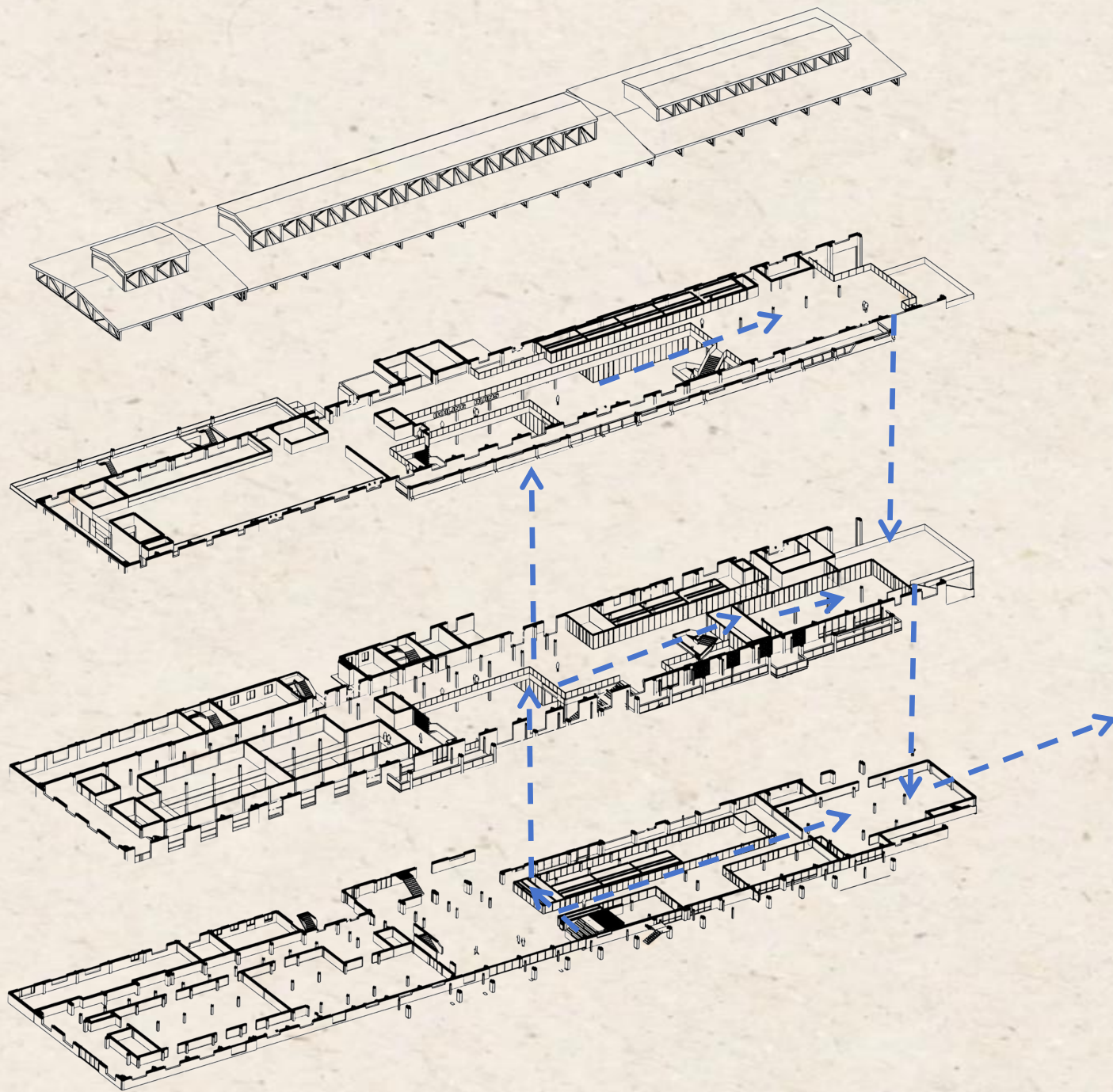
打卡区/物料区



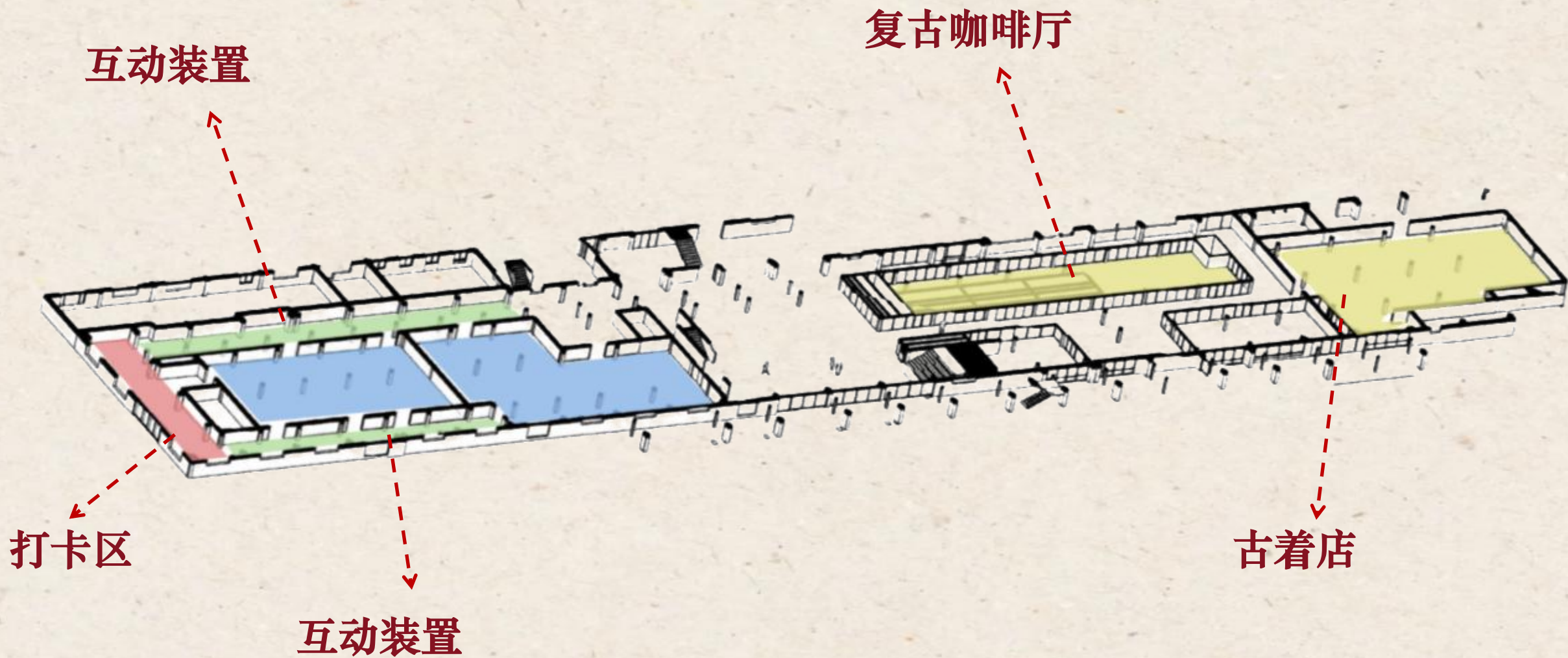
展区动线 ——观展



展区动线 ——顾客



第一层



第一层



清水塘广播站播音员喇叭

声音记忆：带着电流杂音的激昂人声，播放着新闻、革命歌曲和劳动竞赛通报。

故事：她的广播稿上不仅有官方新闻，还在页脚偷偷用铅笔记录着车间的声音。她有一张珍藏的旧唱片，放的是《歌唱祖国》。一次特大暴雨导致停电，全厂一片黑暗寂静，只有应急灯微光。为了让加班的工友不慌，她用手摇留声机播放了这张唱片。



搪瓷缸与铁饭勺

声音记忆：“叮叮当当”的清脆撞击声。

故事：工人们将各自的搪瓷缸挂在腰间或放在工具箱上，走路、作业时碰撞出特有的“劳动协奏曲”。

第一层-活动



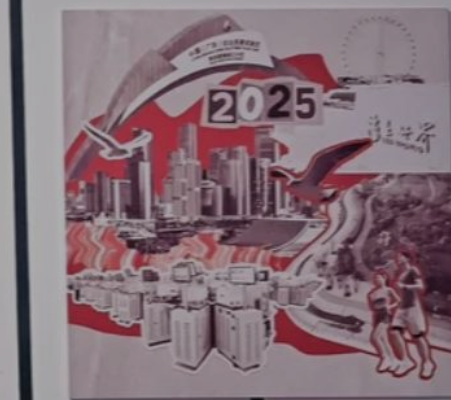
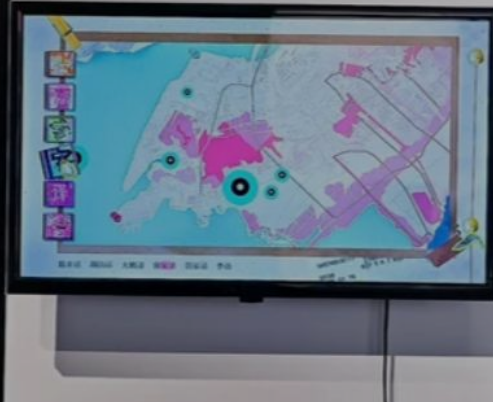
“城市寻声”计划：

在株洲本地发起寻找消失的工业声计划，征集市民记忆中与老工厂相关的声音，并奖励提供者“声音见证官”身份及开幕礼邀约

Shekou

Voices Of Shekou

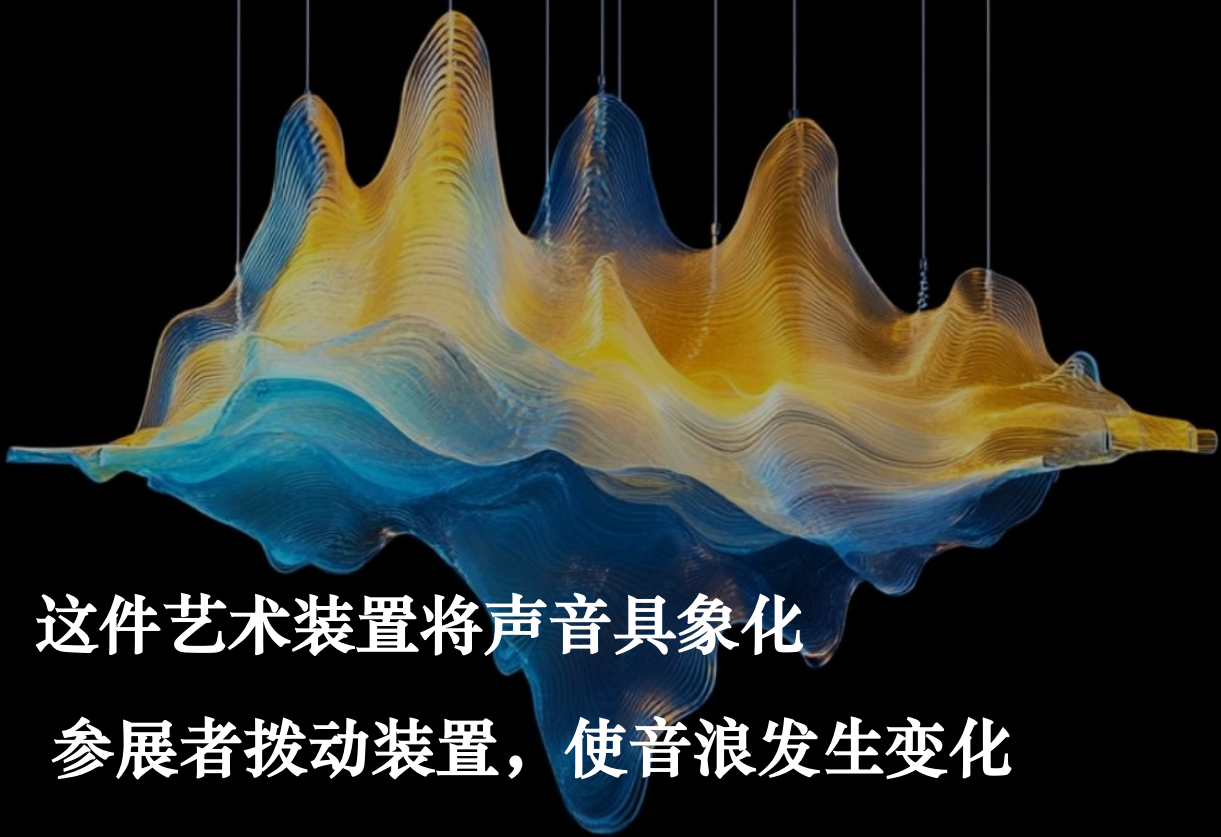
第一层-互动装置



以“声音叙事”作为核心展示方式

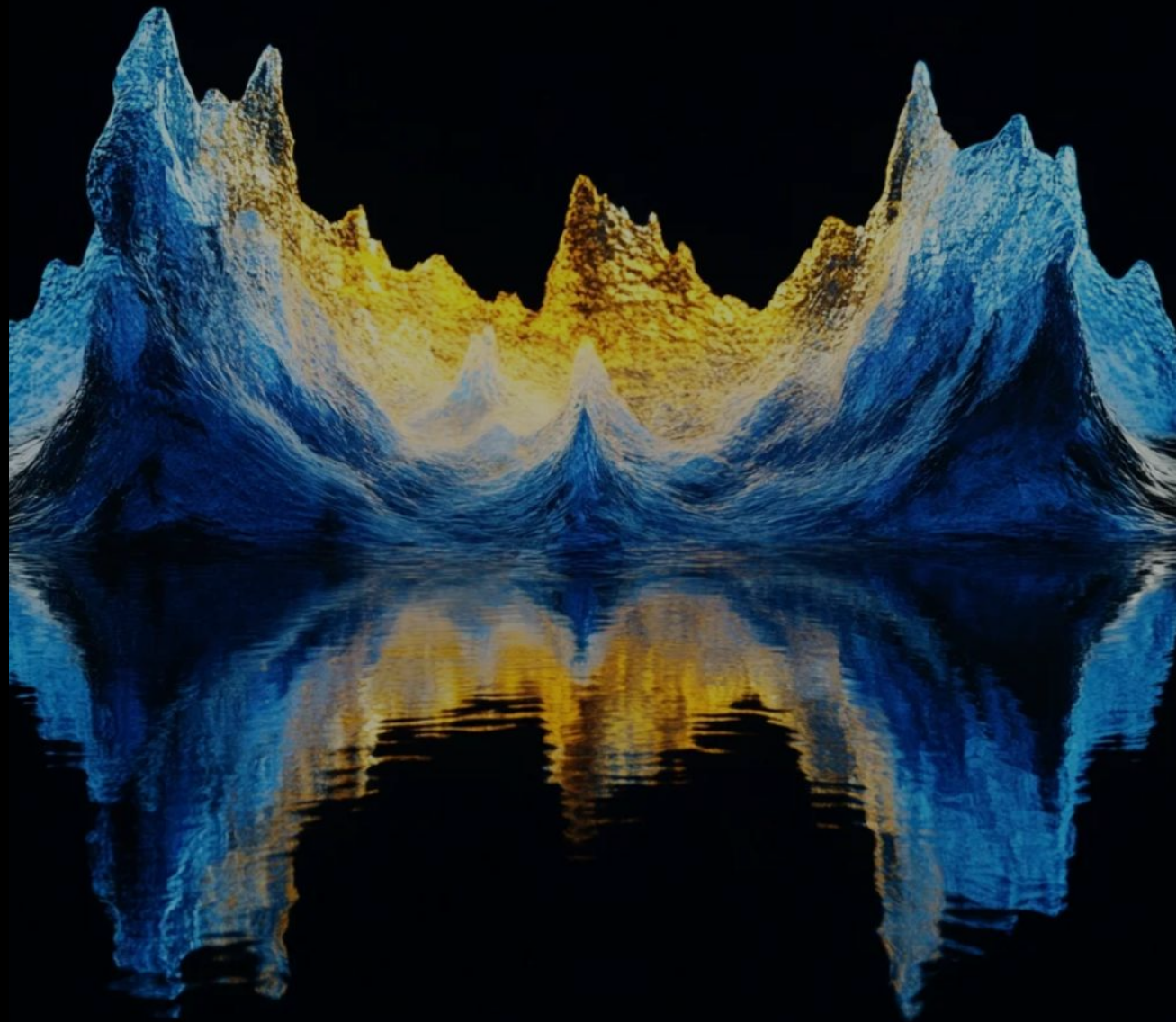
梳理关键的历史节点与城市变迁，构建一条“可听的时间轴”

第一层-互动装置



这件艺术装置将声音具象化

参展者拨动装置，使音浪发生变化



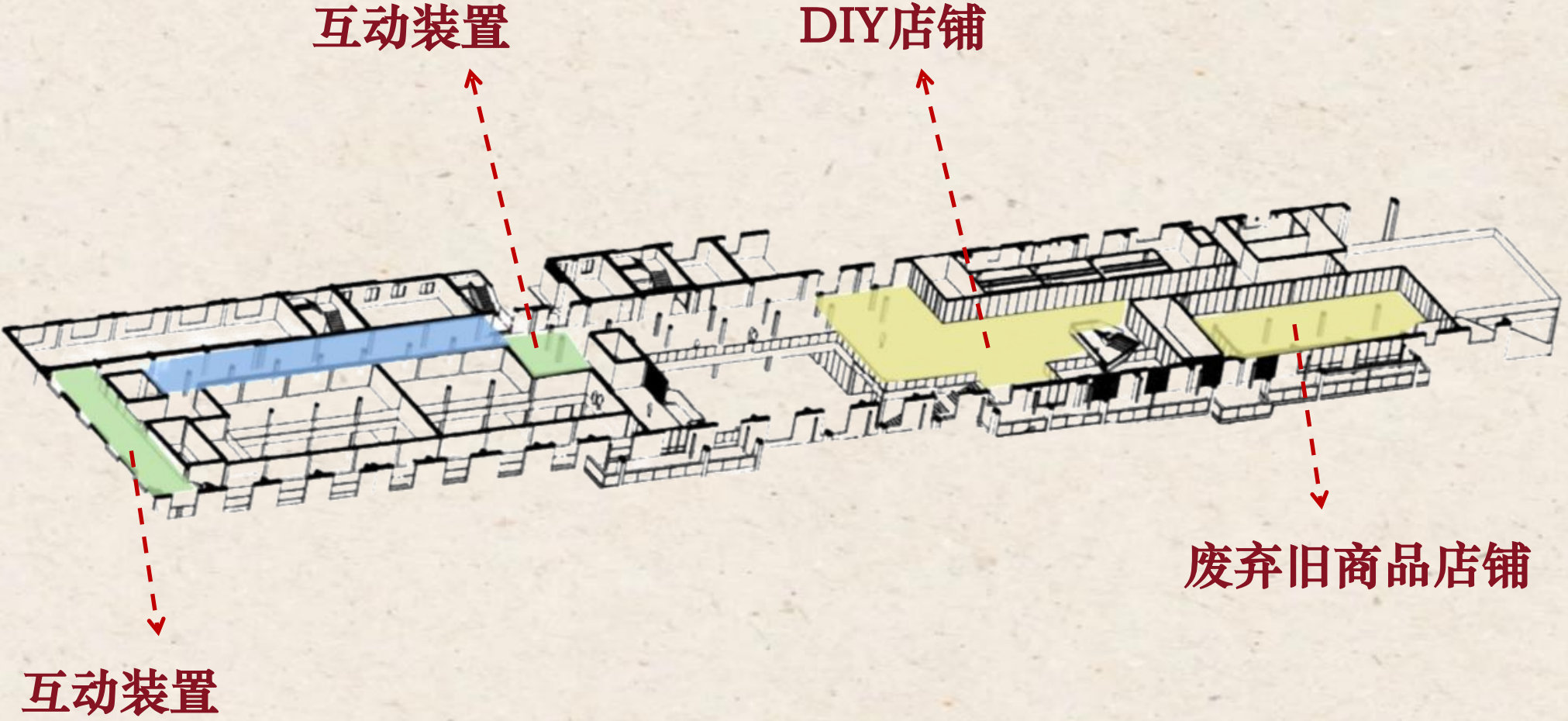
第一层—复古咖啡厅



第一层-古着店



第二层



第二层



下岗工人后代的录像机

父亲是清水塘老工人，他在厂区子弟学校长大，后在外学习音乐。

声音记忆：风穿过废弃厂房的呜咽声、铁皮屋顶的震颤声、野草摩擦锈蚀钢铁的沙沙声。



下岗前最后的录音带

声音记忆：各种车间环境音的模糊记录，夹杂着工友们的只言片语。

故事：厂办的女资料员小芳在厂房清空之前，把车间里的各种声音记录下来。她借来老式录音机，穿梭在即将停转的机床、冷却中的高炉和安静的流水线之间，录下了机床的最后一次轰鸣、锻锤的最后一记重击、老师傅调试设备时的敲打声和闲聊。

第二层-活动

“定制你的声音明信片”互动工坊

内容：在展览出口处设立互动区。观众可在此选择一段展览中的经典声音素材（如高炉轰鸣、缝纫机声、广播片段），或录制一段自己的感言，生成一个专属二维码。然后将二维码粘贴在精美的清水塘风景或IP形象“声物钟”主题明信片上，写下寄语，现场投递或带走。将“声音”转化为可邮寄、可分享的实体记忆，参与感极强

第二层-互动装置



作品播放日常录音，由麦克风录制，再通过装置播放。观众插上耳机，即与录音者的身体经验发生直接强连接

在视觉的破碎与听觉的连接之间，人的个体感知被重新组织为一种共在

第二层-互动装置



将株洲不同材质的报废工具或机器展出，游客可根据敲击不同材质物品发出的声音体会情绪

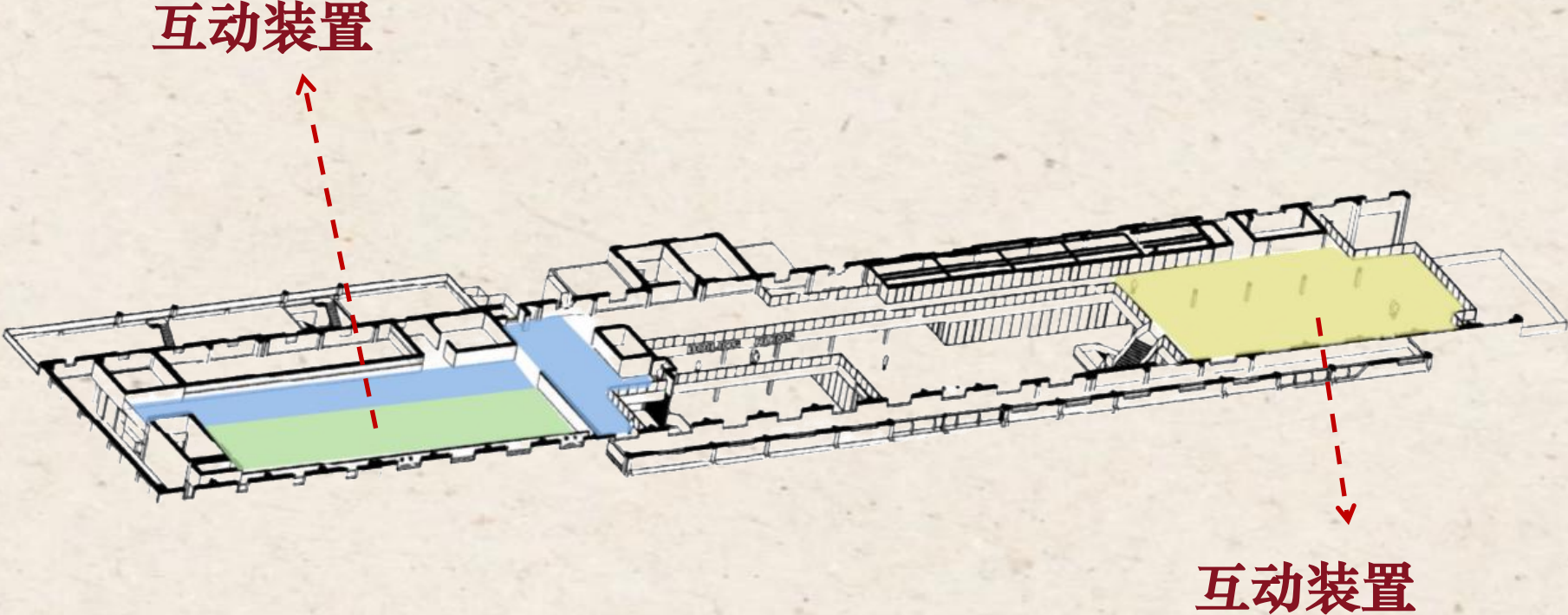
第二层-DIY店铺



第二层-废弃旧商品店铺



第三层



第三层

工业遗址沉浸式剧场导演的摄像机

海归戏剧导演，受政府委托，在清水塘工业遗址创作一部无演员的“环境剧场”作品。她认为空间本身会“说话”。

故事：她在保存完好的老车间里，安装了精密的音响和感应装置。当观众走到曾放置3号天车的轨道下方，头顶会突然传来巨大的、由远及近的滑轮移动与鸣笛声，让人本能缩头。在原钳工班休息区的墙角，红外感应到有人长时间驻足，会缓缓响起一段工间休息时的闲聊、搪瓷缸碰撞和收音机里的戏曲声，声音渐起渐消，仿佛那个时空的工人们刚刚离开。



第三层-活动

“回声”主题文创市集

内容：在展馆广场举办文创市集。不仅销售“声物钟”主题文创，更邀请本地独立品牌、手工艺人、咖啡品牌参与，前提是他们的产品或故事需与“声音”、“记忆”、“工业风”相关。现场设置“复古音乐角”、“声音实验小摊位”等。将展览的影响力转化为对本地文创经济的带动，让“声音”主题融入市民日常生活

第三层-互动装置

使用「NFC」功能贴一贴，解锁一段声音的故事
大家可以自由使用NFC贴纸上传录音，留下每个人的株洲声音纪念



第三层-餐饮店铺



04 展览延伸

Exhibition Extension





多场景视角——不止一种观展体验，
与多装置叙事

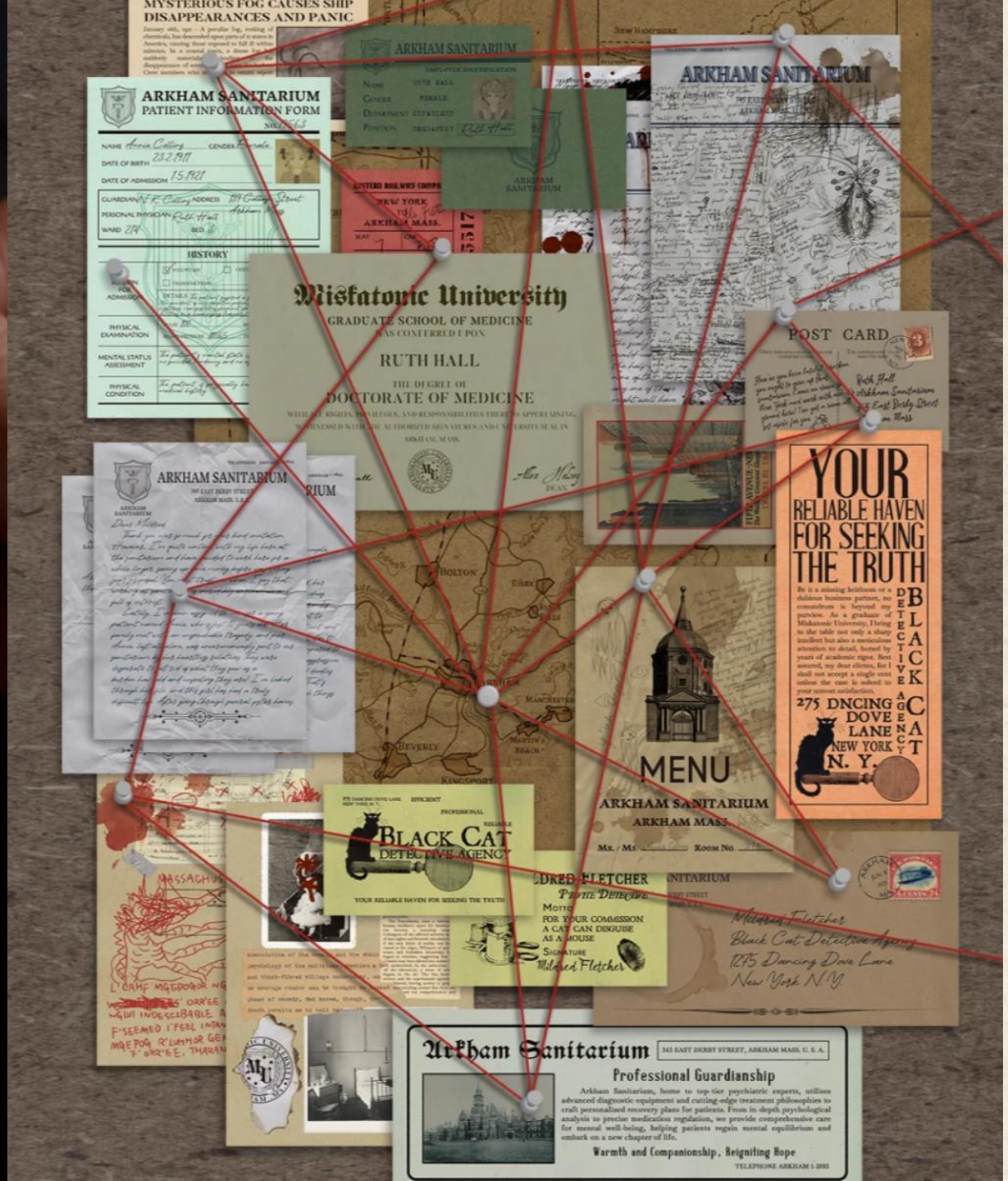
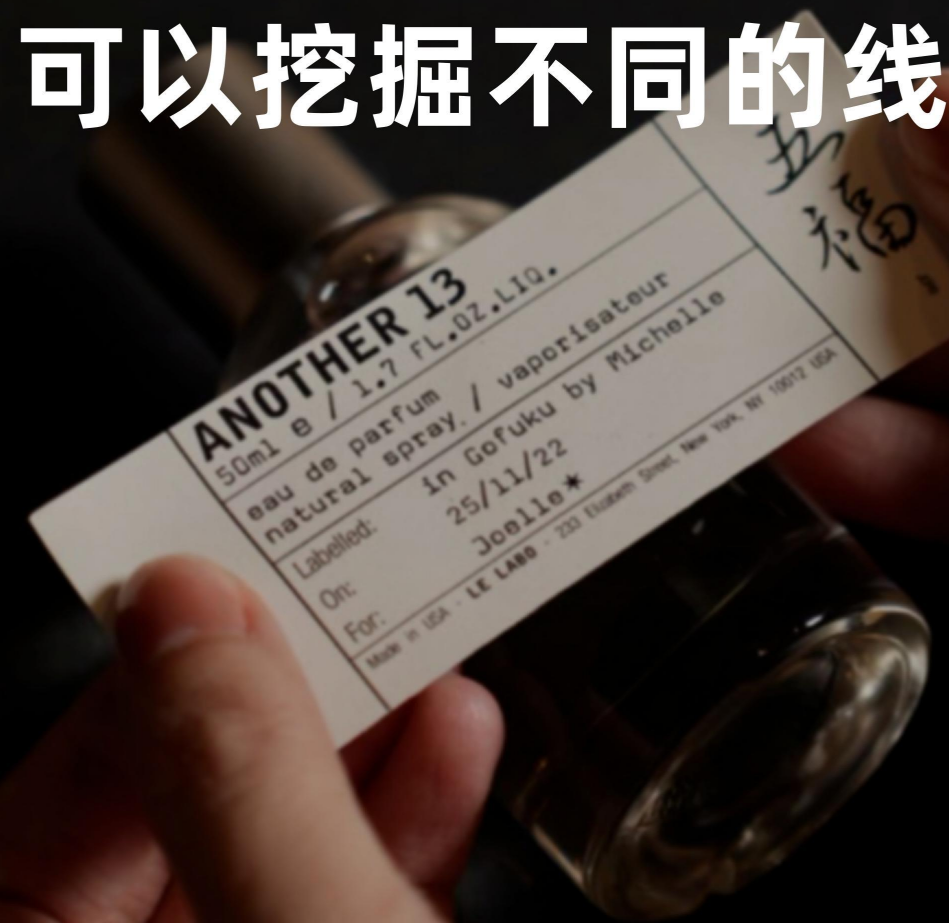




结合观展动线与装置设计
沉浸式游览体验



在观展过程中 可以挖掘不同的线索





领取游戏勋章
前往商铺打卡集章

文创周边



这些不再是简单的纪念品
它们是体验的凭证

05 IP形象

IP image



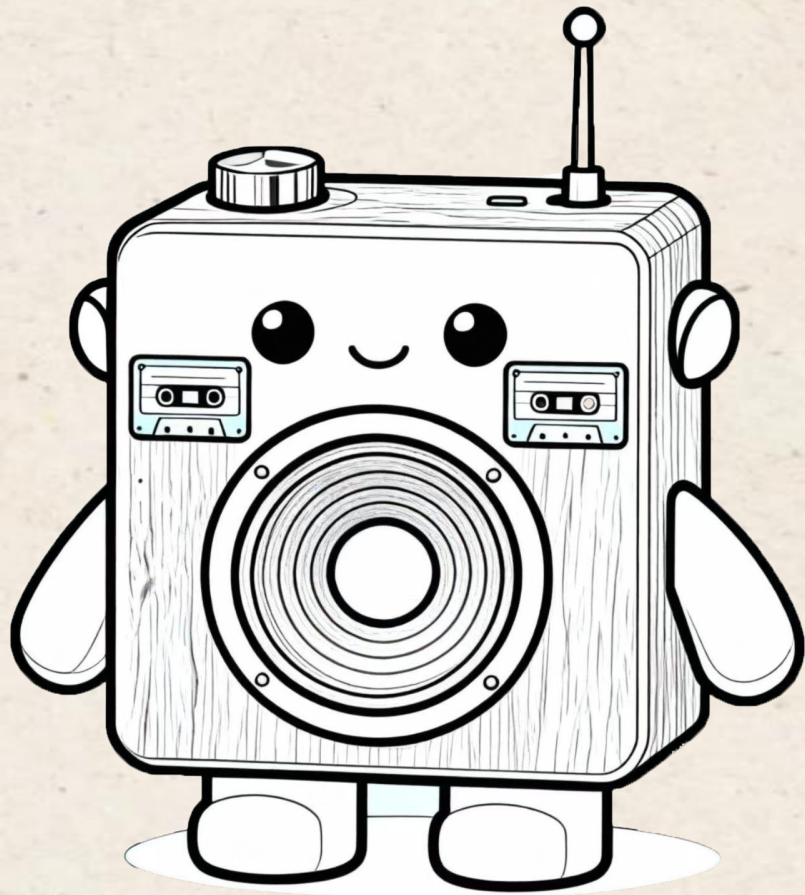
IP形象

IP形象“声波波”

核心概念：怀旧声音的守护精灵

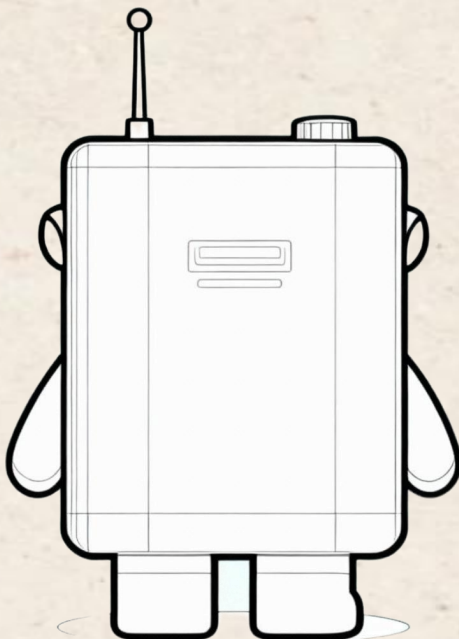
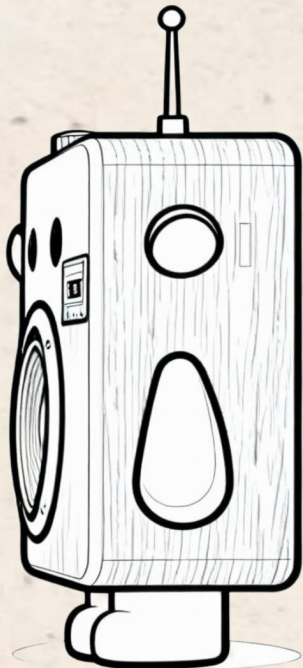
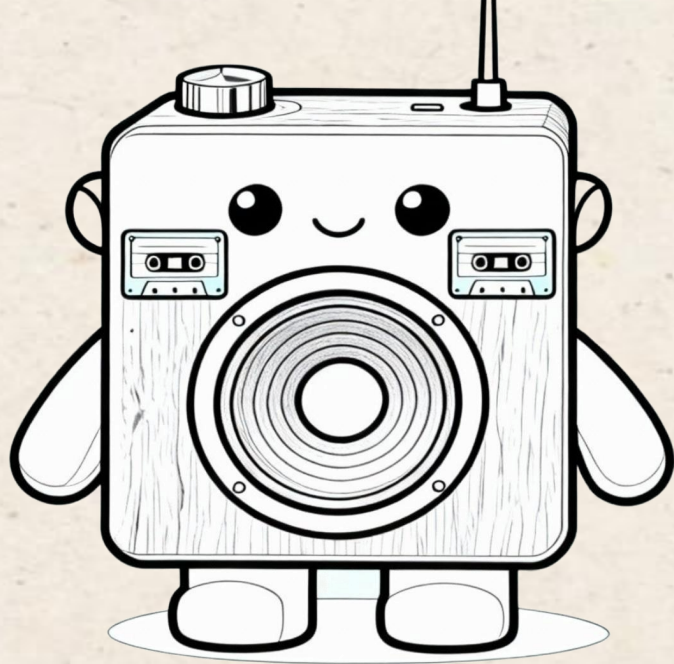
本IP形象名为“声波波”，其核心设计理念源于“声音是记忆的载体”。它脱胎于一台承载了无数家庭记忆与时代音符的老式收音机，被赋予了温暖的生命力。它不再是冰冷的电器，而是一个拥有好奇心和情感的“声音守护精灵”，其使命是收集、珍藏并讲述那些即将被遗忘的声音故事，成为连接往昔温情与现代观众的桥梁。

主体形态：形象采用经典台式收音机的方正轮廓，赋予其稳重、可信赖的基调和复古的时代印记。木纹质感的身体，传递出历经时光打磨的温润感与家居陪伴的亲切感。

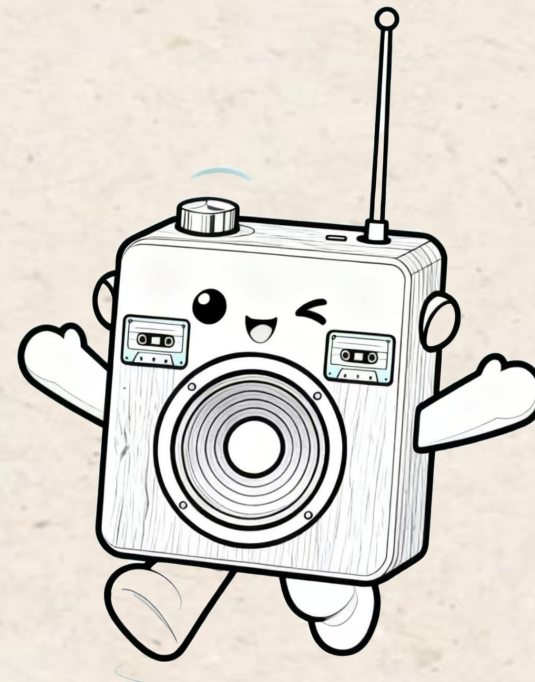


IP形象

IP三视图



IP大动态



商业模式

玻璃放弃了等候
但生命没有
总会有一朵花开在废墟上
自由自在 野蛮生长

是将工业记忆转化为多层次、可消费的感官体验，
通过“声音”这一核心产品进行价值分层与溢价销售。
它超越了传统门票经济，
构建了一个集体体验、零售、与IP授权的复合型商业系统。

谢谢观看

Thank you

