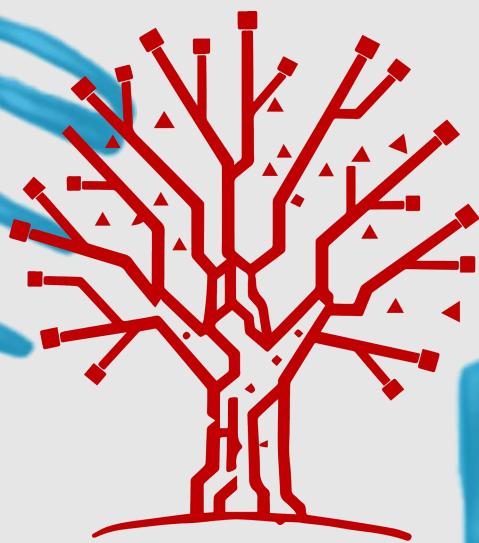


《铁树



花开》

中国株洲清水塘主题策展概念提案

The iron tree blooms

# 围绕三个关键词

旧物  
展览

Exhibition of  
Antiques

沉浸  
演绎

Immersive  
Performance

空间  
结构

Spatial  
structure



# 目录

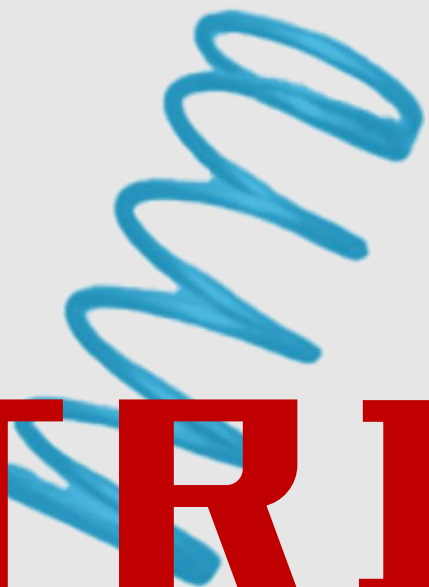
# CONTENT

**01** 空间选址  
Space Location

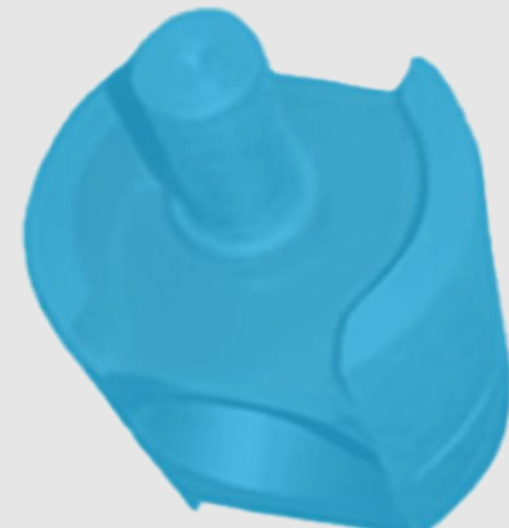
**02** 参考案例  
Story Script

**03** 故事剧本  
Exhibition Planning

**04** 展览延伸  
Exhibition Extension



# PATR1 空间选址



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

# 故事剧本

**《铁树·花开》是一座工厂里的命运赌局。  
一个工人子弟与一个精英少女在此成长、较量。你的  
每次选择，都将消耗“资源币”或“道德币”，影响  
他们的道路。**

**最终，所有观众的投票将决定这棵“工业铁树”的结  
局——是开出虚伪的繁华，还是长出真实的新芽。**

# 展览模式

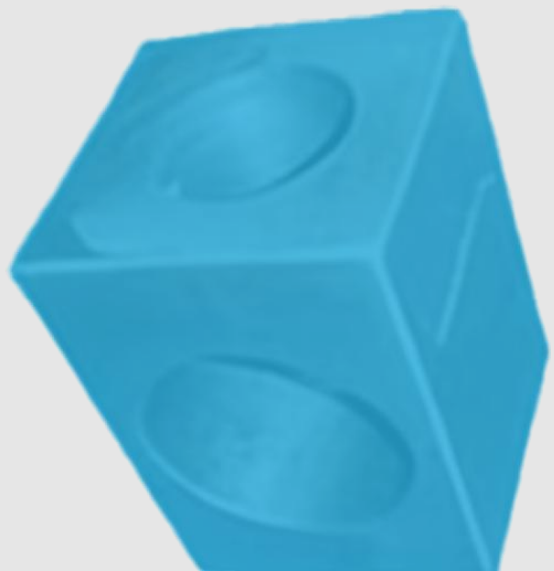


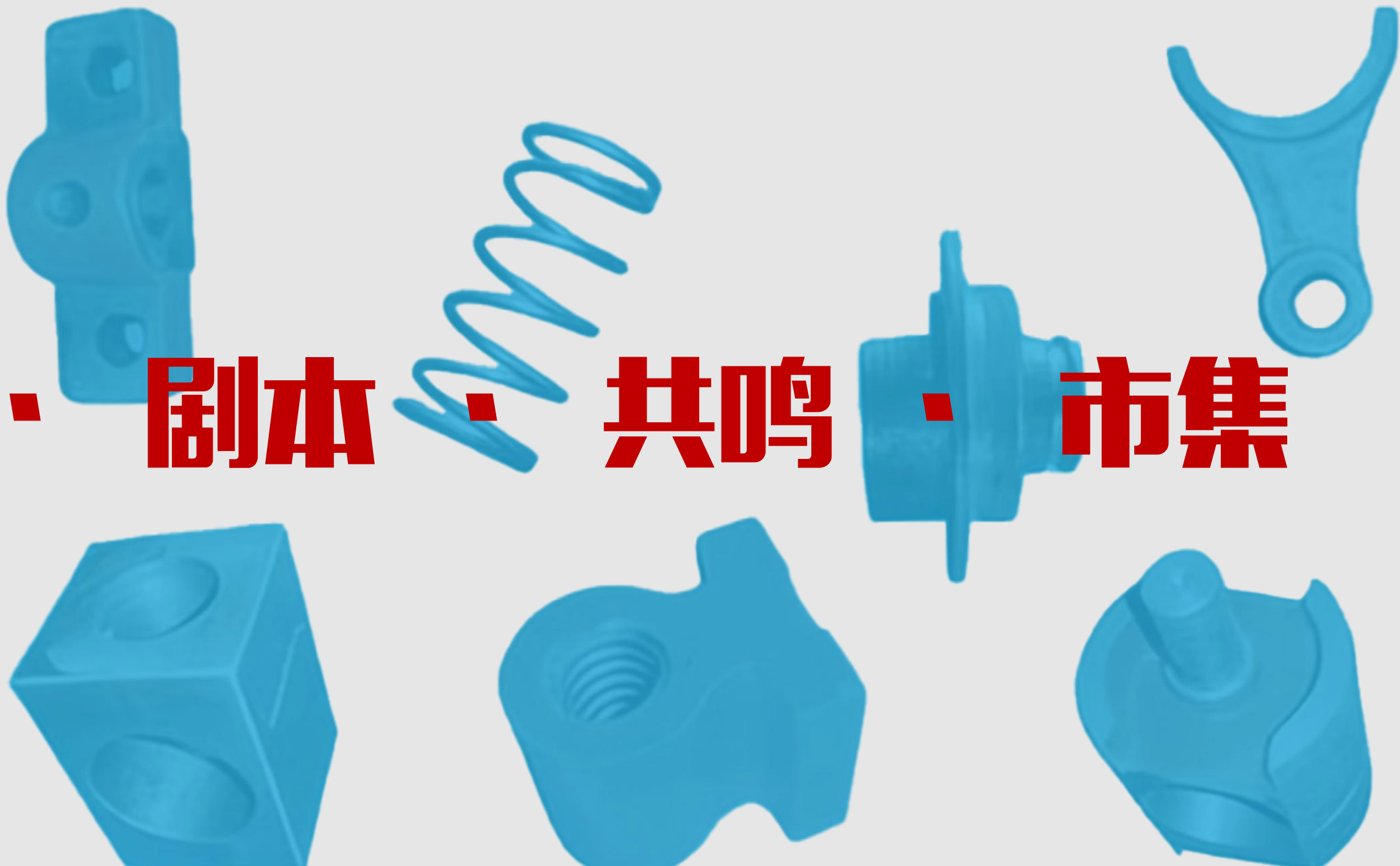
## “社会系统模拟器”

以一座三层工业厂房为实体，构建一场可干预的社会剧本。观众通过资源与道德的博弈，在象征工业与教育双重遗产的“铁树”下，共同决定系统的未来。



# PATR2 参考案例





、 **剧本** 、 **共鸣** 、 **市集**

案例1



武汉·《知音号》·沉浸式剧本杀  
Wuhan · 'Zhiyin' · Immersive Script Murder

数据综述

**长江首部漂移式多维体验剧，武汉文旅标杆  
复刻民国“江华轮”，108名演员+108个场景，单场600+  
人/108分钟**


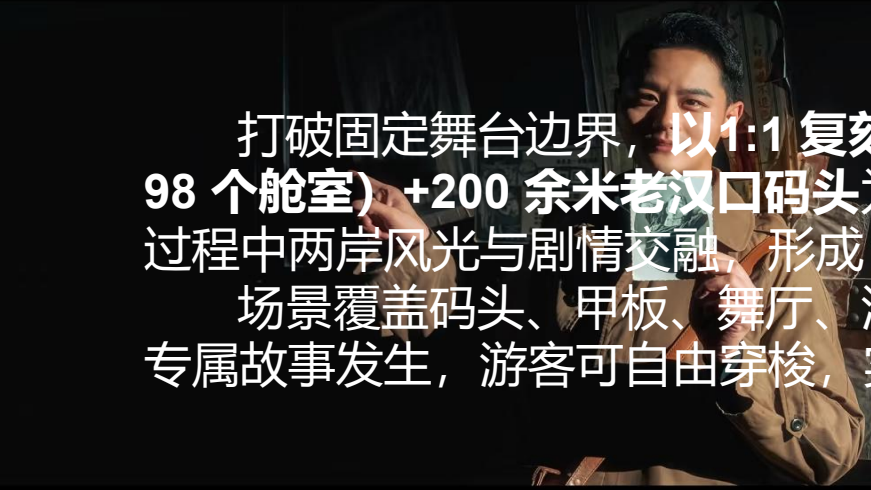
**2017年公演，累计演出超2500场，接待游客160万+  
(外地占70%+)，复购率30%+  
年带动旅游消费3亿+，获国家及省级多项文旅重磅荣誉**

## 故事主线

以记者与千金小姐时隔数年后在“知音号”上重逢的故事为主线，在一层舞厅中，当观众落座、演员起舞时，剧中人会邀请观众踏入舞池共舞，周边还穿插演绎着名伶、醉酒大汉等其他的小故事。

票价

260-330/人



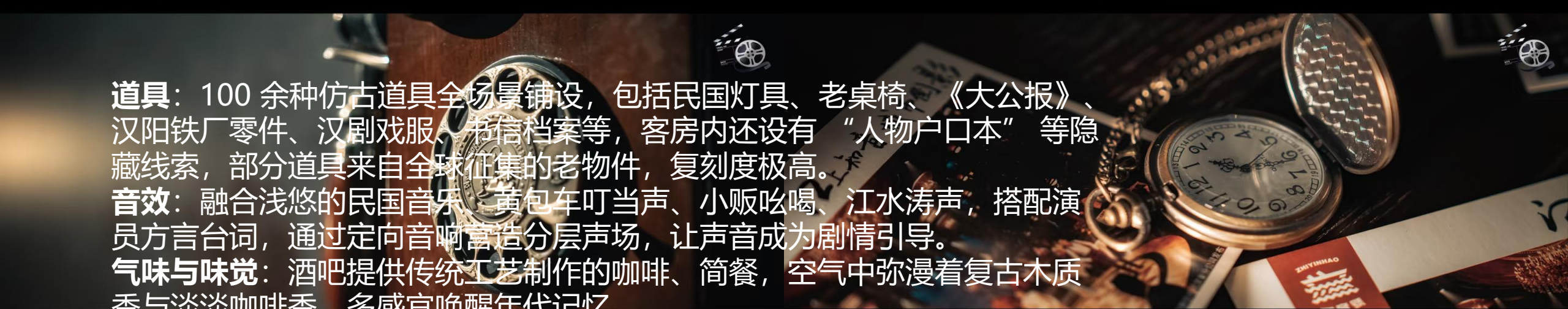
打破固定舞台边界，以1:1复刻民国“江华轮”（120米长、3层结构、98个舱室）+200余米老汉口码头为完整剧场，长江江面为天然背景，船行过程中两岸风光与剧情交融，形成“移动的城市记忆博物馆”。

场景覆盖码头、甲板、舞厅、酒吧、客房等108个空间，每个区域都有专属故事发生，游客可自由穿梭，实现“人在戏中游”的沉浸感。



场景：漂移式全空间剧场





**道具：**100余种仿古道具全场景铺设，包括民国灯具、老桌椅、《大公报》、汉阳铁厂零件、汉剧戏服、书信档案等，客房内还设有“人物户口本”等隐藏线索，部分道具来自全球征集的老物件，复刻度极高。

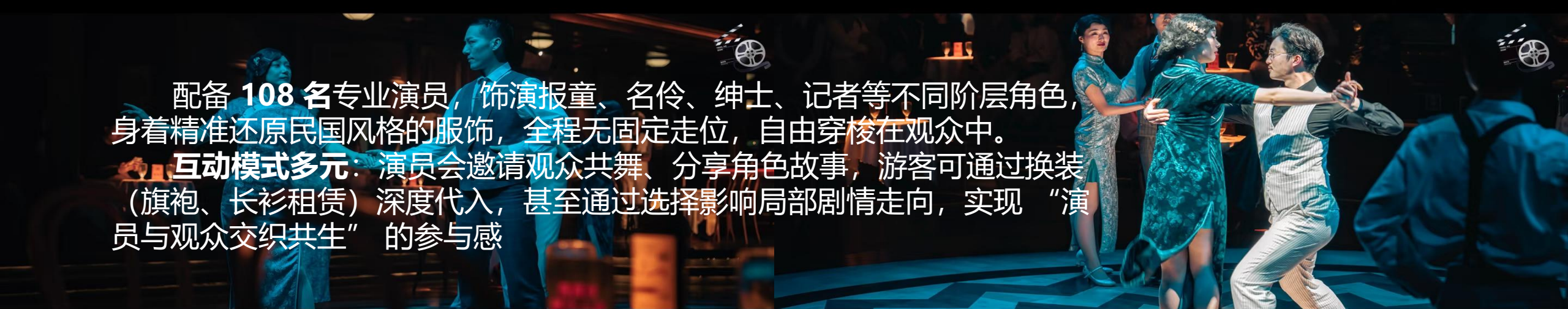
**音效：**融合浅悠的民国音乐、黄包车叮当声、小贩吆喝、江水涛声，搭配演员方言台词，通过定向音响营造分层声场，让声音成为剧情引导。

**气味与味觉：**酒吧提供传统工艺制作的咖啡、简餐，空气中弥漫着复古木质香与淡淡咖啡香，多感官唤醒年代记忆。

**细节线索：**船票设计为民国样式，舷窗嵌入多媒体影像（虚拟夜景 + 演员表演合成画面），每周更新剧情彩蛋，客房角落的老照片、怀表等都暗藏角色故事关联。



**道具感官细节：极致还原民国质感**



配备 **108 名** 专业演员，饰演报童、名伶、绅士、记者等不同阶层角色，身着精准还原民国风格的服饰，全程无固定走位，自由穿梭在观众中。

**互动模式多元：**演员会邀请观众共舞、分享角色故事，游客可通过换装（旗袍、长衫租赁）深度代入，甚至通过选择影响局部剧情走向，实现“演员与观众交织共生”的参与感



**演员与互动：观众即“局中人”**





核心是“三重漂移”理念：舞台随船漂移、观演关系随动线漂移、剧场理念打破“第四堵墙”，消除演员与观众、虚拟与现实的界限。

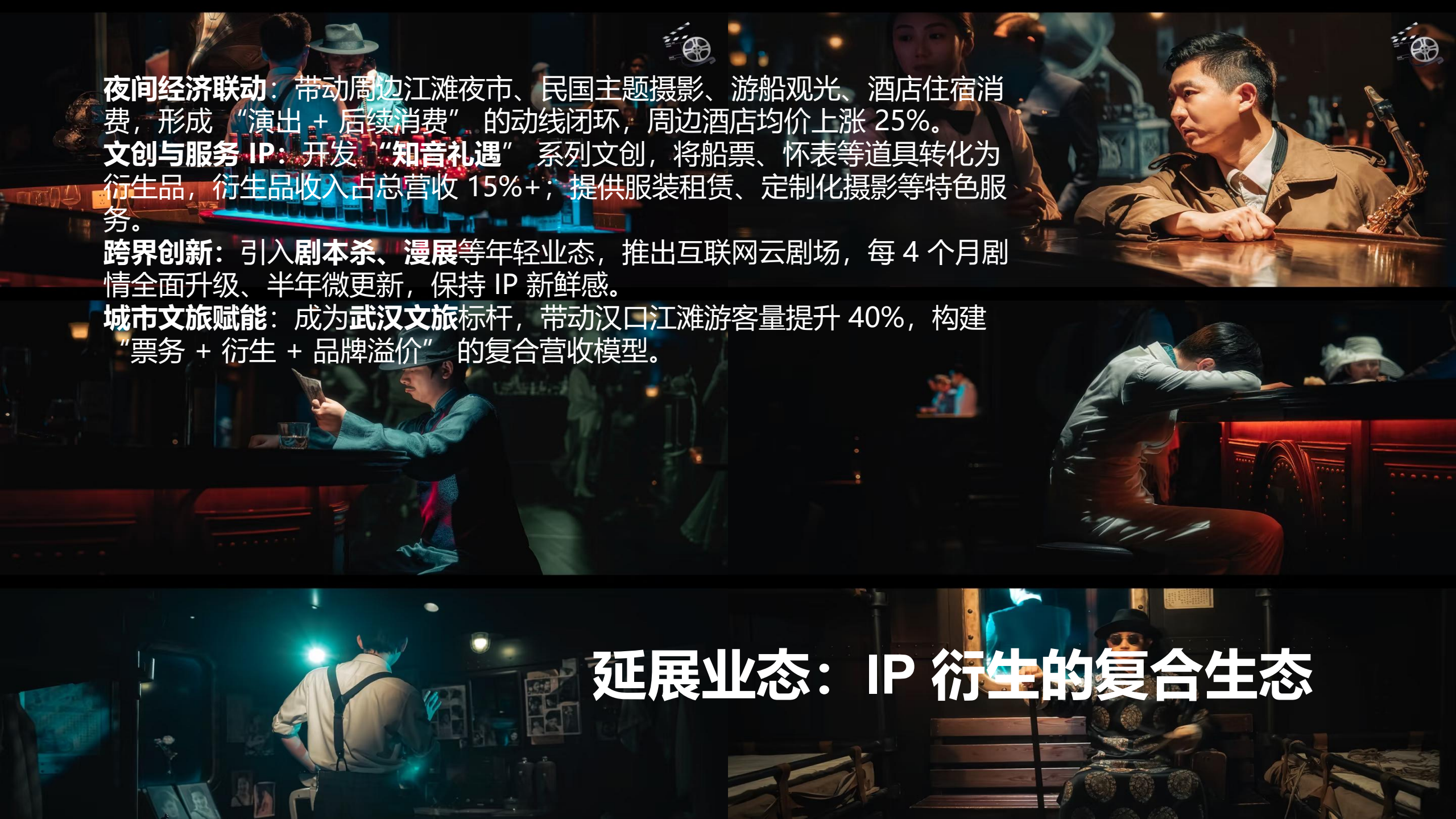
采用电影化叙事手法，以倒叙、插叙串联 108 个角色的碎片化故事，三条登船路线虽顺序不同但内容互补，让观众在寻找线索中完成“自我叙事”，共鸣“知音相遇”的核心主题。

坚持“真实体验优先”，摒弃假定性场景，用实体船、真江景、细道具构建时代氛围，让虚构故事承载真实城市记忆。



**戏剧思维：颠覆传统观演逻辑**





**夜间经济联动：**带动周边江滩夜市、民国主题摄影、游船观光、酒店住宿消费，形成“演出 + 后续消费”的动线闭环，周边酒店均价上涨 25%。

**文创与服务 IP：**开发“知音礼遇”系列文创，将船票、怀表等道具转化为衍生品，衍生品收入占总营收 15%+；提供服装租赁、定制化摄影等特色服务。

**跨界创新：**引入剧本杀、漫展等年轻业态，推出互联网云剧场，每 4 个月剧情全面升级、半年微更新，保持 IP 新鲜感。

**城市文旅赋能：**成为武汉文旅标杆，带动汉口江滩游客量提升 40%，构建“票务 + 衍生 + 品牌溢价”的复合营收模型。

**延展业态：IP 衍生的复合生态**

## 借鉴意义

**内核：**以普世情感（如相遇、共鸣）为核心，而非浅层符号；  
**表达：**用微型叙事线串联元素，避免视觉堆砌；  
**互动：**预留观众参与入口，让主题从单向输出变共同叙事。

案例2



# 上海·《低头捡星光》公益艺术展

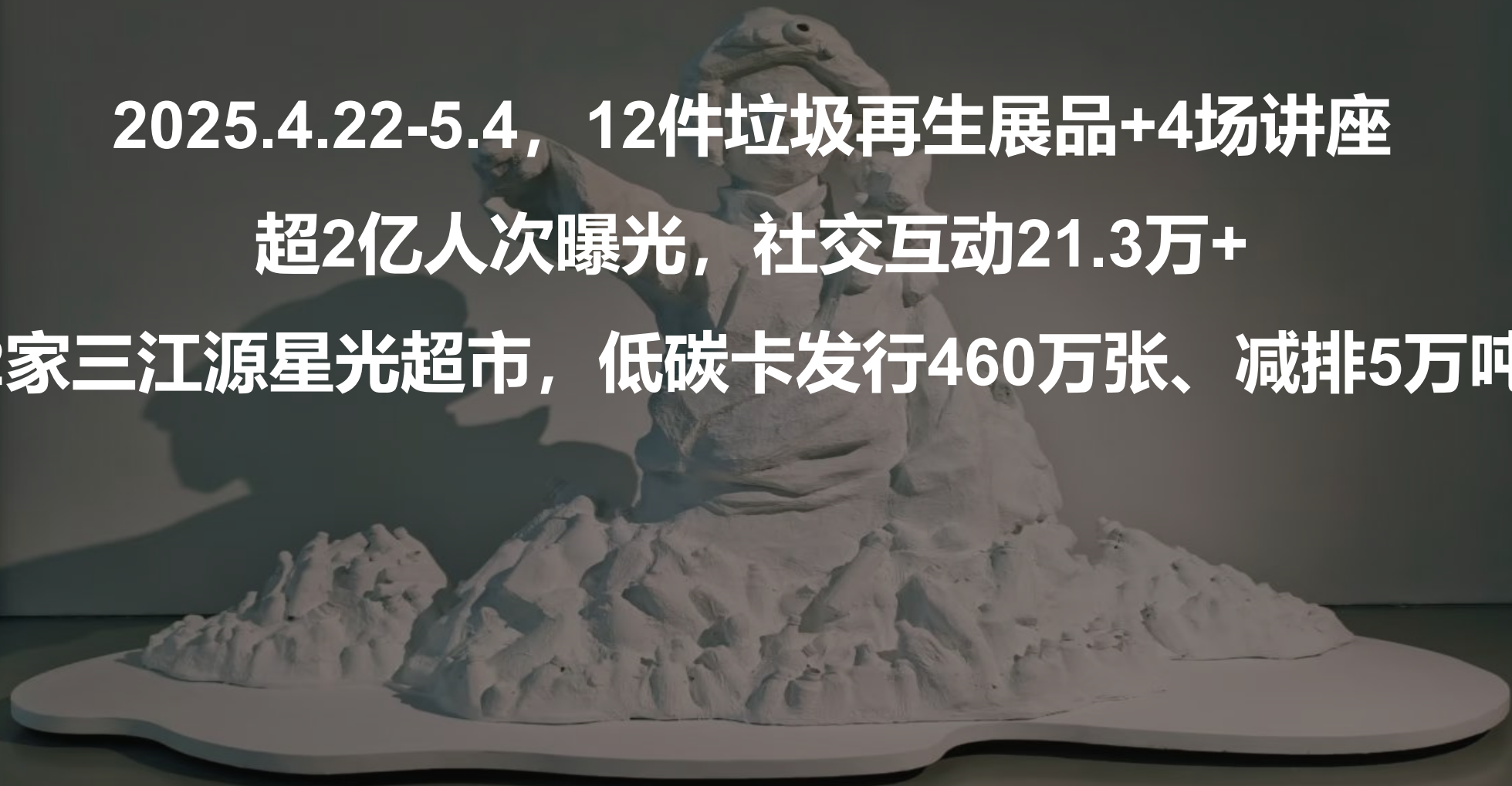
Shanghai · 'Bowing to Pick Up Starlight' Charity Art Exhibition

数据综述

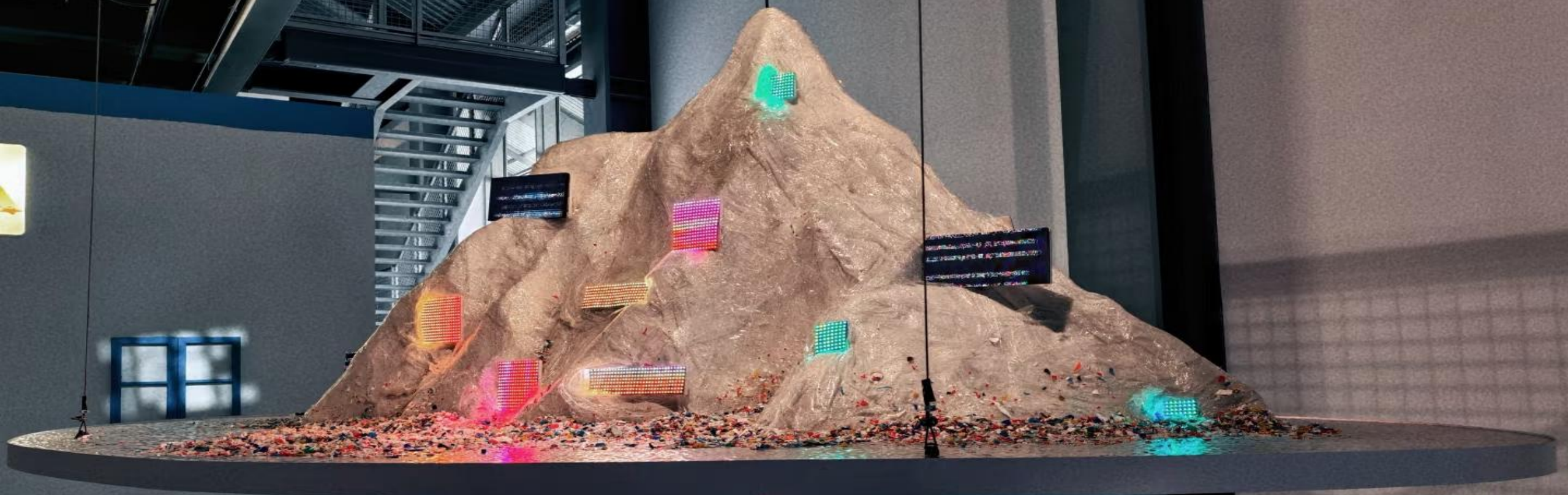
2025.4.22-5.4, 12件垃圾再生展品+4场讲座

超2亿人次曝光, 社交互动21.3万+

2家三江源星光超市, 低碳卡发行460万张、减排5万吨



以垃圾再生艺术为载体，串联  
三江源与上海的生态对话



传递“低头捡垃圾，抬头  
见星光”的环保理念



10 余件装置（塑料瓶、废鸟网等回收材料创作），还原三江源生态故事与环保事迹。





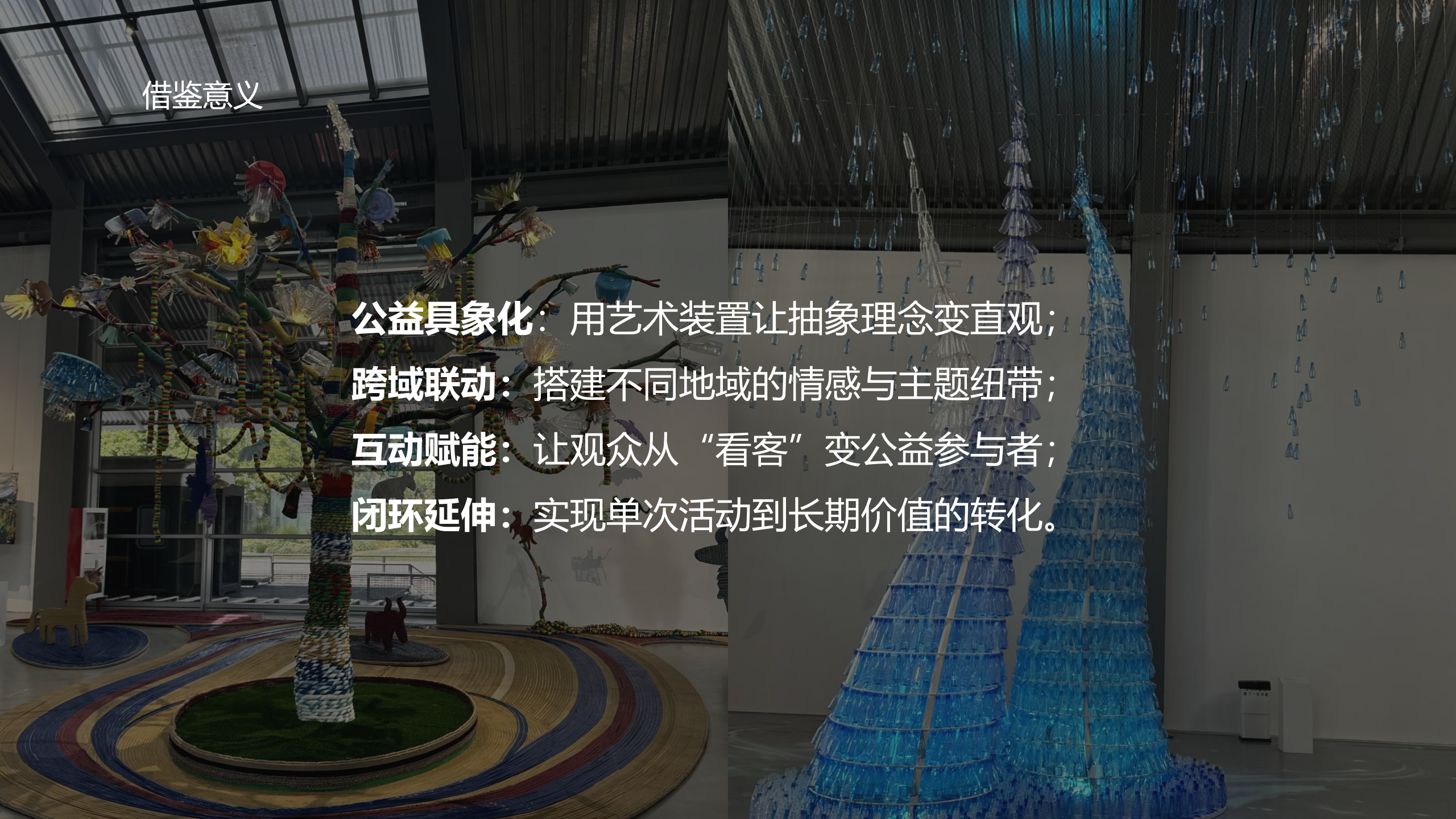
含两地生态影像展、公益讲座、垃圾再生手工工坊，设星光超市扫码捐赠环节。

构建“展览宣传 - 公众参与 - 实地助力”公益闭环，实现环保、艺术与商业的融合。



## 借鉴意义

**公益具象化：**用艺术装置让抽象理念变直观；  
**跨域联动：**搭建不同地域的情感与主题纽带；  
**互动赋能：**让观众从“看客”变公益参与者；  
**闭环延伸：**实现单次活动到长期价值的转化。



案例3



# 闲鱼有钱花市集

Xianyu Money Marketplace

闲鱼  
上闲鱼  
有钱花

2025 年富苏季上线，上海循环商店设线下市集，数米高“有钱花”装置为核心打卡点  
可持续生活大使蒋奇明担任“一日摊主”，线上线线下联动，打卡出片率 200%  
上线 AI 发布功能 + 同花顺“看涨榜单”，搜索“有钱花”可抽 iPhone16、888 红包等福利

现场有几米高的巨型“有钱花”装置，搭配 ins 风花艺和满墙鱼元素，还有各类闲置好物摊位，出片率极高。观众可拿闲置物品兑换创意周边，遇到闲置交换车时还能换“有钱花”气球，另外还有和闲鱼品牌呼应的抽象“钓”鱼互动。

大众点评城市玩X印  
正在派发春日入场券  
9大网红商场变身「城市绿洲」邀你  
用打卡解锁魔都限定春日彩蛋



2.28-3.9 期间上大众点评搜索

打卡9个商场中的任意一家  
即有机会得商场专属礼品  
线下更有海量优惠活动等你体验

## 线下场景与互动

上闲鱼  
有钱花

可持续生活大使蒋奇明化身“一日摊主”，在专属摊位分享自己闲置物品的故事，比如一台辗转多任主人的尼康胶片相机，还向大家传递“不一定要新的，合适自己的才是最重要的”的循环生活理念。

- ### 集卡
- 在蒋奇明有闲鱼摊位打卡并带话题#闲鱼有钱花 #闲鱼有钱花市 可得卡片\*1
  - 明星摊主打卡并带话题#闲鱼有钱花 #闲鱼有钱花市 可得卡片\*1
  - 在闲鱼有钱花市摊位任意消费 可得卡片\*1
  - 拍摄市集现场照片并带话题#上闲鱼有钱花 #闲鱼有钱花市 #徐汇万科广场 发小红书 可得卡片\*1
- ### 周边兑换
- 不同卡片兑换不同数量礼品
- 1张卡片 送有钱花贴纸一张
  - 2-3张卡片 送有钱花手机支架一个
  - 4张卡片 送有钱花养生锤花束一个
- ◎ 兑换地点：闲鱼有钱花市周边兑换处
- \*周边数量有限，兑完即止



## 明星特色环节

上闲鱼  
有钱花

小红书

4253521

搜索“有钱花”可参与多重福利活动，既能抽取 iPhone16、888 元红包，也能兑换奶茶和周边，还能 get 蒋奇明同款闲置。同时可借助 AI 发布功能智能定价、自动写文案发布闲置，收集“有钱花”兑换福利；平台联动同花顺的“看涨榜单”，会展示闲置市场走势及各品类需求涨幅，帮用户精准把握时机卖出闲置。



## 闲鱼送你“有钱花”



闲鱼有钱花  
周边兑换处

线上配套玩法

上闲鱼  
有钱花

小红书

小红书号: K13739453521

## 借鉴意义

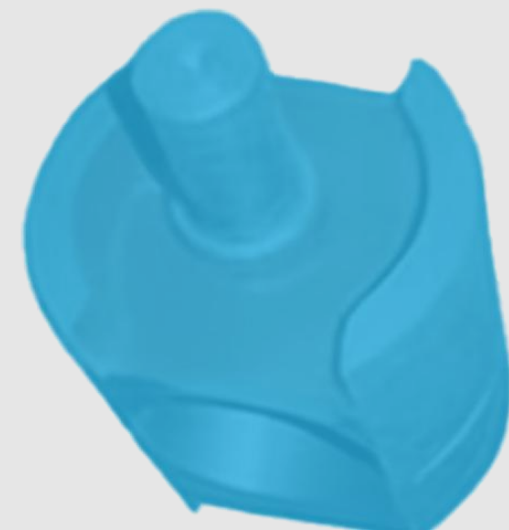
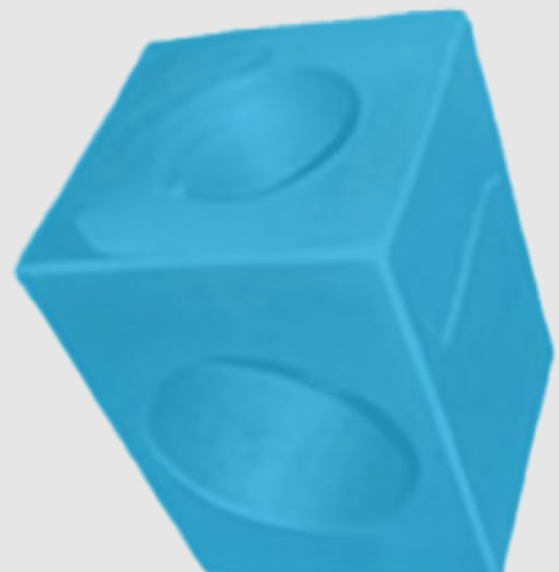
将“循环消费”转化为“有钱花”强记忆符号，用巨型装置强化视觉冲击；  
打造高出片场景，让策展成为年轻人社交传播的“内容载体”；  
线下市集引流 + 线上福利裂变，形成“体验 - 分享 - 参与”闭环；  
紧扣 Z 世代“省钱 + 赚钱”需求，用实用功能（AI 发布、看涨榜单）提升参与粘性

上闲鱼  
有钱花

小红书



# PATR3 故事剧本



物质的诅咒

策展符号

# 铁树

病态的生长

抉择的仪式

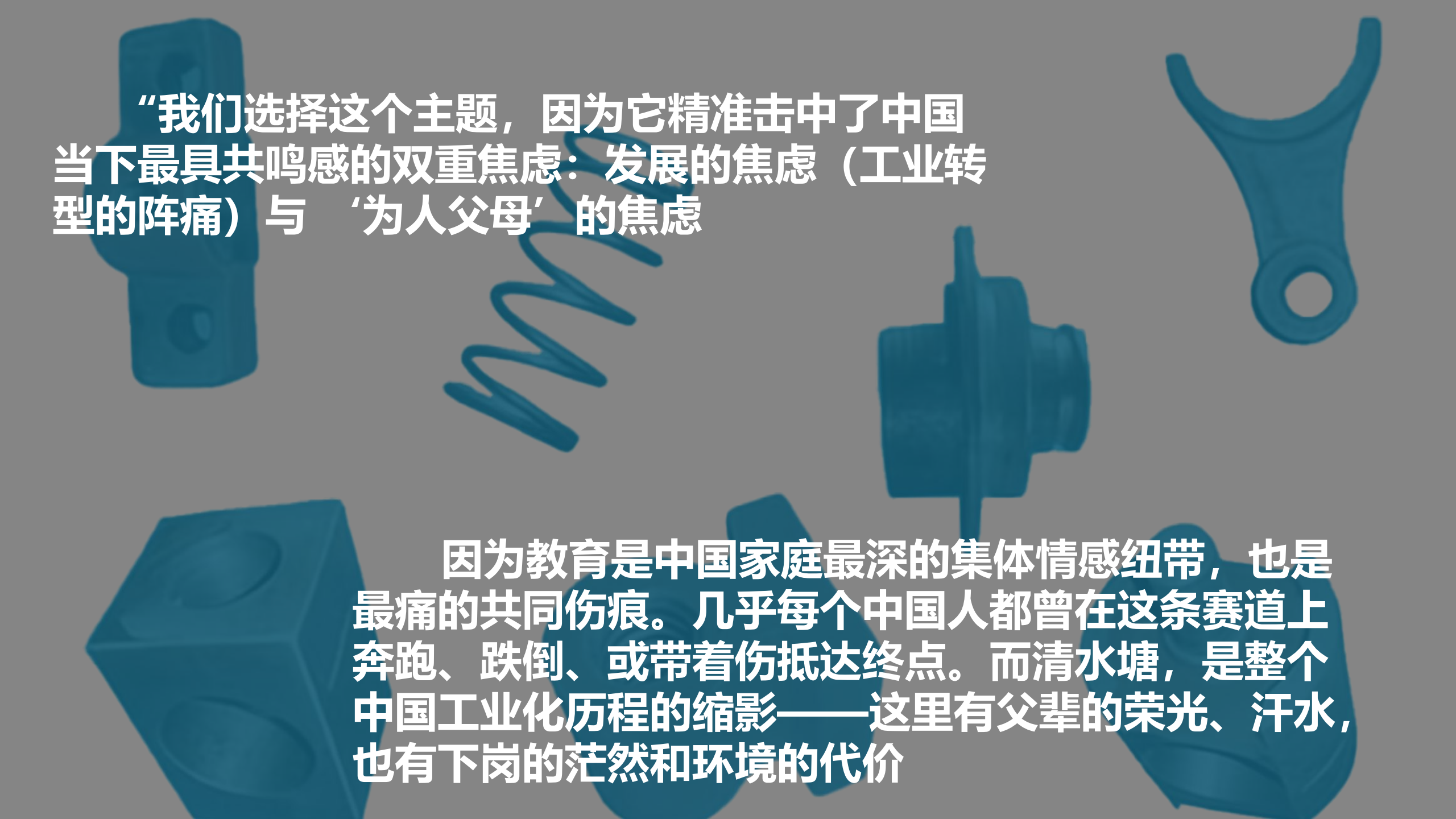
铁树，是将“历史债务”与“教育焦虑”熔铸一体的固态诘问。它不开花，除非你亲自为它选择绽放的方式。。

故事剧本

# 《铁树、花开》

## 工业废墟与教育废墟的双重救赎

两代人的两个“废墟”——父辈留下的工业污染废墟，我们正在经历的教育异化废墟。当逃离成为本能，救赎需要勇气。

The background features several teal-colored mechanical components scattered across a grey surface. These include a bolt head, a spring, a nut, a washer, and a hook-like fastener. The text is overlaid on this background.

“我们选择这个主题，因为它精准击中了中国当下最具共鸣感的双重焦虑：发展的焦虑（工业转型的阵痛）与‘为人父母’的焦虑”

因为教育是中国家庭最深的集体情感纽带，也是最痛的共同伤痕。几乎每个中国人都曾在这条赛道上奔跑、跌倒、或带着伤抵达终点。而清水塘，是整个中国工业化历程的缩影——这里有父辈的荣光、汗水，也有下岗的茫然和环境的代价

# 目标客群

14岁以上，所有曾经历、正经历或关心中国  
教育与代际命运的人

# 剧情介绍

## 核心概念

在一座真实的工业遗址里，你将亲历一场关于选择、代价与救赎的命运实验。这不是观看，而是介入；这不是别人的故事，而是你曾经历或正在经历的人生。



# 时代与舞台

时间：中国工业转型与教育内卷交织的二十年

地点：株洲清水塘一座真实的三层工业厂房

隐喻：这座工厂，曾经生产钢铁；如今，它成为一座“生产”与“检修”人生的巨大装置。

# 两个灵魂，一座废墟



**周晓阳：**“下岗二代”。父亲是最后一批离开冶炼厂的工人，留给他的除了肺病，还有一句：“离开这里，越远越好。”晓阳相信努力可以兑换未来，却在每一次人生跃迁的关口，发现规则是为别人写的。



**林薇薇：**“转型既得利益者二代”。父亲靠治理父辈留下的污染土地成为企业家。她的人生是一份精心设计的履历，每个“热爱”都被标好了升学价码。她拥有所有资源，却找不到“自己”的位置。

# 你的角色：命运车间的“见习工程师”

入场时，你将获得：

一份初始档案（随机分配阶层背景）

一笔“资源币”（象征你拥有的经济、人脉资本）

一颗“道德选择器”（记录你的每一次良知抉择）

你不是旁观者。你是这个系统的参与者、合谋者，也是潜在的颠覆者。

An aerial photograph of an industrial park or factory complex. The scene is dominated by large, rectangular industrial buildings with flat roofs. Several tall, slender smokestacks are visible, rising from the buildings. In the center of the complex, there is a large, landscaped green area with trees and a winding path. To the right, there is a large parking lot filled with cars. The overall atmosphere is industrial and somewhat desolate, with a hazy, overcast sky. A large, white, bold text overlay is centered in the middle of the image.

三层人生车间，你的选择决定一切

## 第一层：原料预处理（童年·2005-2012）

这里曾是物理原料的加工区，现在是灵魂的初次塑形车间。

你见证晓阳在废弃图纸上画下梦想，却被告知“这不加分”

你目睹薇薇的钢琴声如何被计算为“艺术特长分”

你的选择：用资源币资助一个孩子的“有用技能”，还是保护他“无用的天赋”？

## 第二层：精密加工（青春·2013-2019）

这里曾是核心零件的生产线，现在是人性的压力测试场。

竞赛、排名、交易、背叛

晓阳发现真相：有些数据生来就被美化

薇薇面临抉择：维持完美的谎言，还是揭开疼痛的真相

你的选择：帮助一个人赢，还是帮助所有人看清游戏规则？

# 成品检测（成年·2020-2023）

这里曾是产品仓库，现在是价值观的终极检验台。

两人都“成功”了，也都破碎了

晓阳带着父亲的遗物——一套手绘的工厂地下管网图

薇薇带着无法发表的论文——关于故乡被修饰的伤疤

终极抉择：在真实的工业穹顶下，所有观众用手中的资源与道德筹码，共同投票决定这片土地与这两个人的最终命运。



# 四种结局，由你铸造

根据所有观众选择的集体倾向，故事将走向截然不同的终章：

- 1.【扎根修复】：在废墟上，长出新生的共同体
- 2.【立碑纪念】：让伤痕保持原貌，成为不被遗忘的纪念碑
- 3.【精致逃离】：每个人走向光鲜而疏离的“成功”
- 4.【循环往复】：历史换上新的包装，再次启程

# 这不是游戏，这是一面镜子

你会看到阶层的隐形天花板如何真实运作  
你会体验素质教育的华丽外衣下，怎样的计算在发生  
你会面对每个家庭都经历过的深夜焦虑：到底什么才是“为孩子好”？  
更重要的是：你会看到自己——那个曾经或正在教育系统中挣扎、妥协、或反抗的自己。



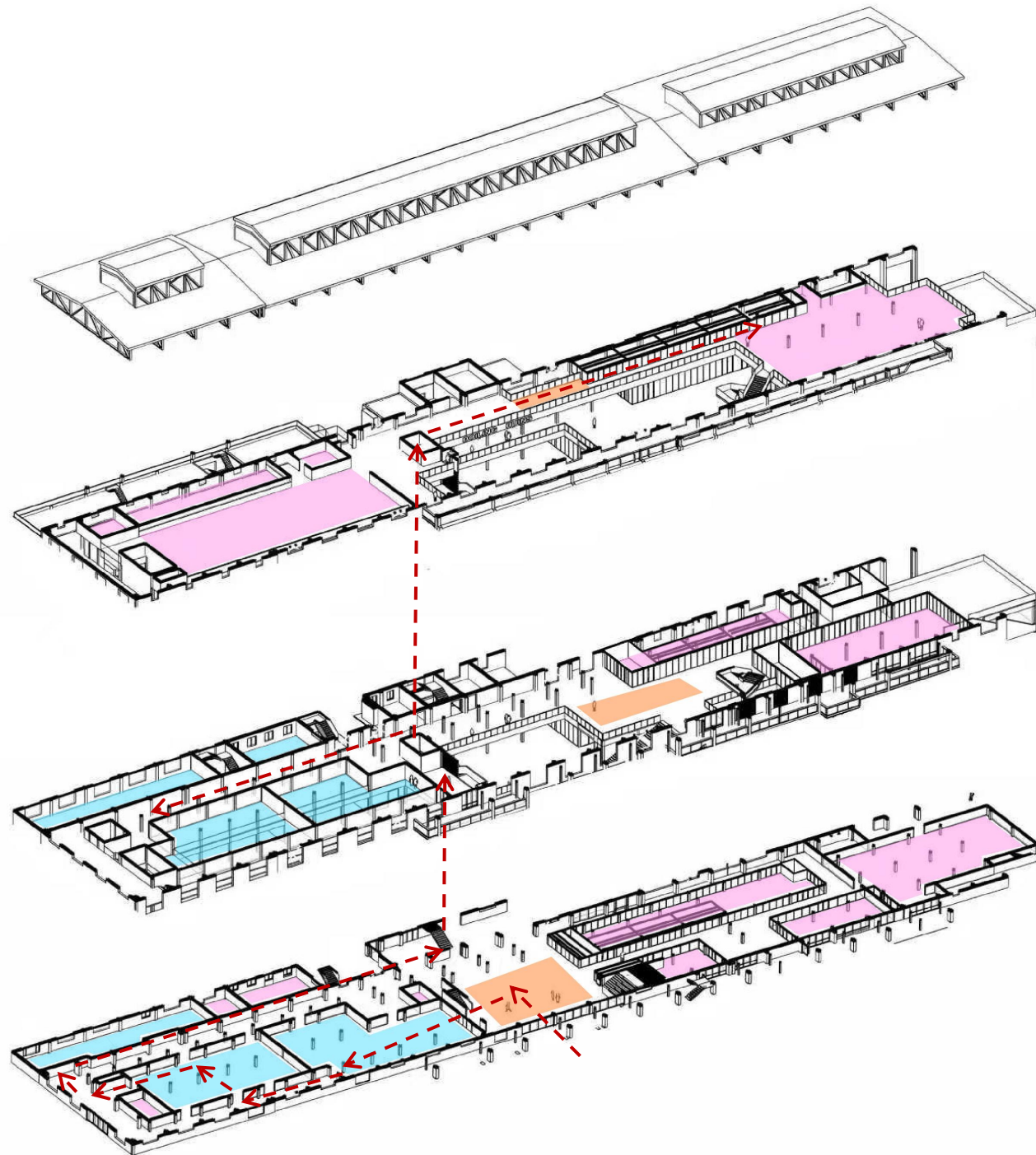
# 结合观展动线与剧情设计

邀请戏剧团队共同打造

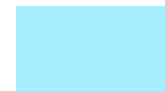
沉浸式游览体验

# 动线分析

## 剧本路线



打卡区



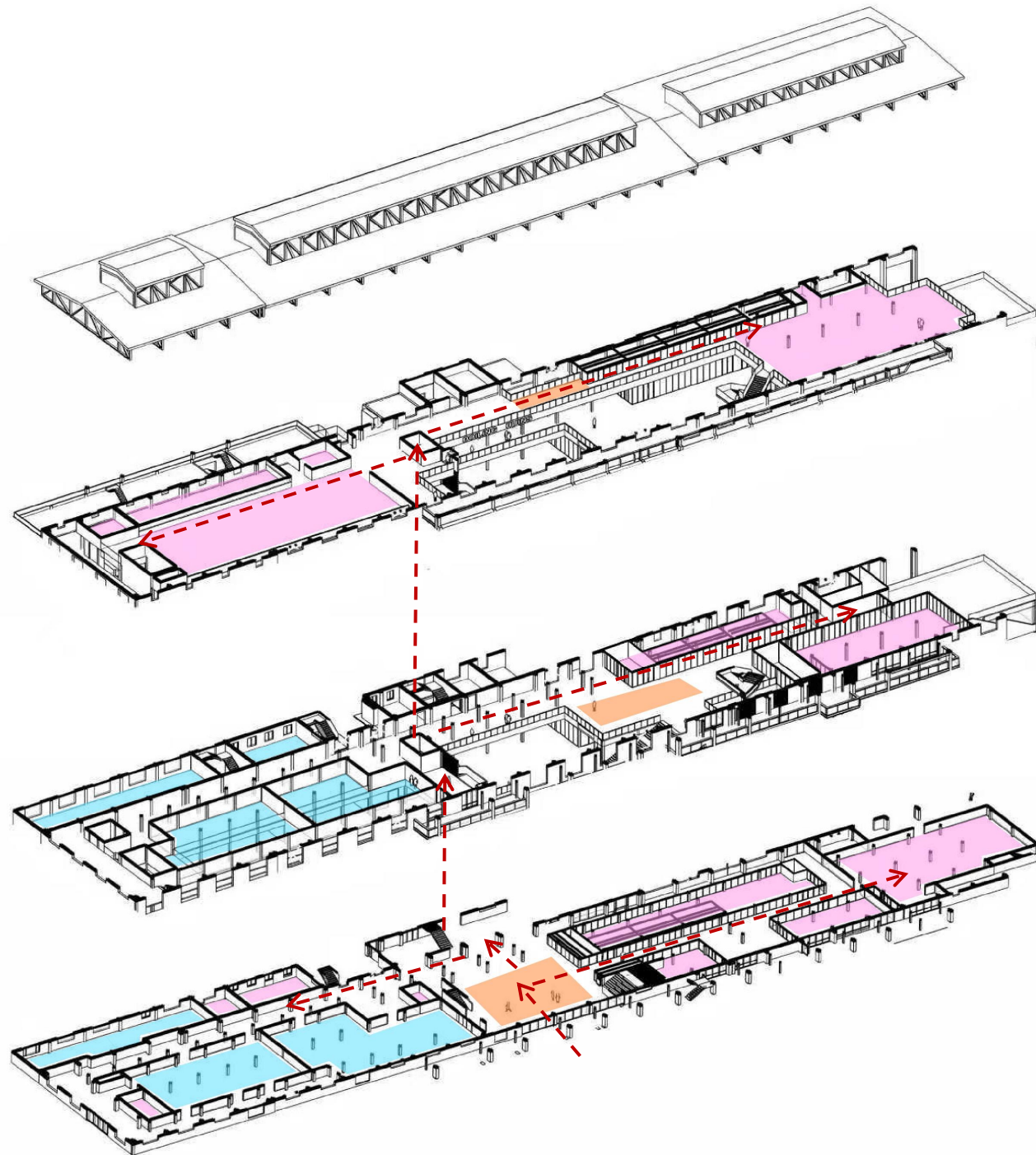
沉浸区



店铺区

# 动线分析

## 顾客路线



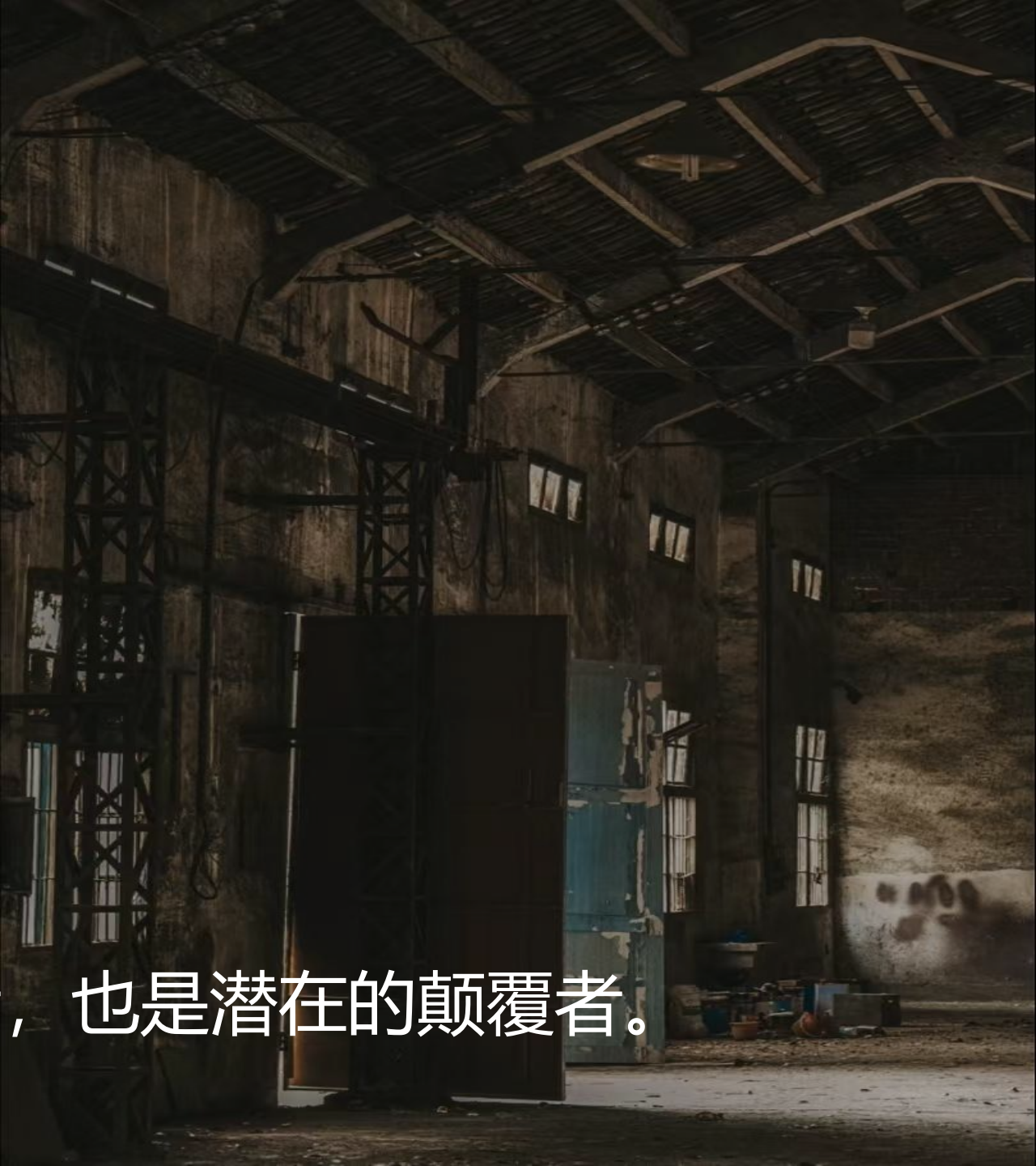
打卡区



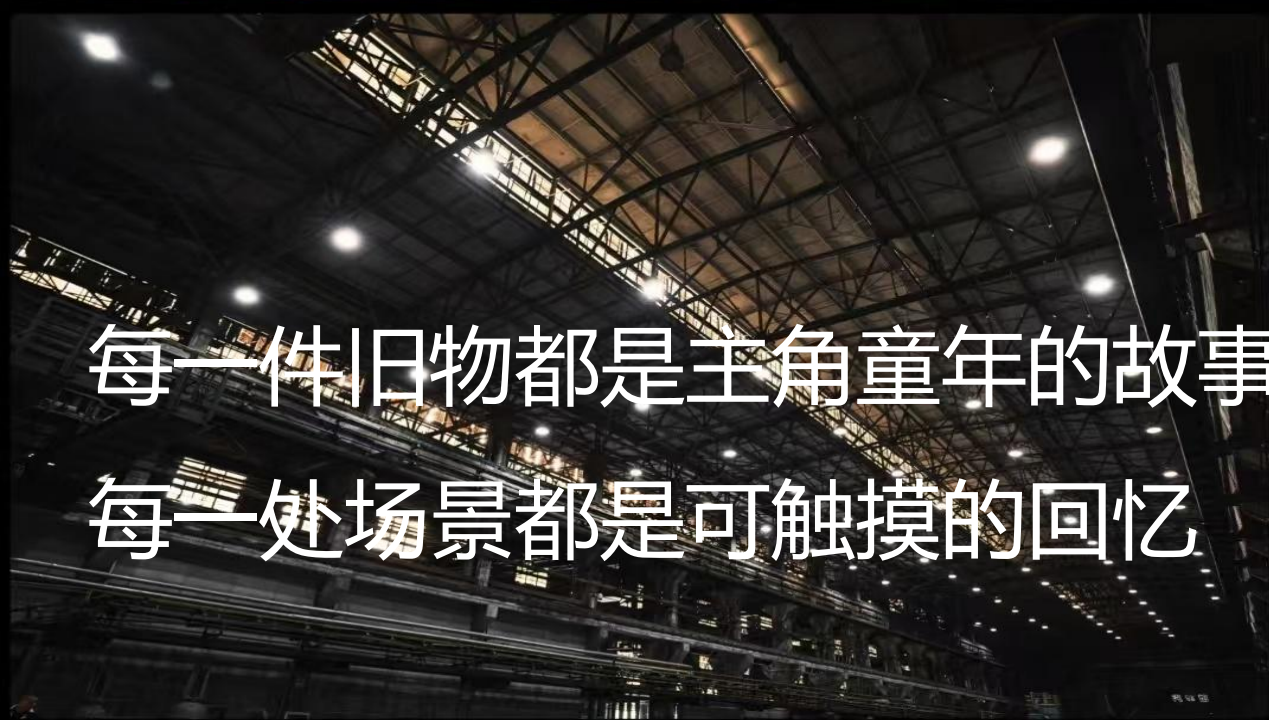
沉浸区



店铺区



你是这个系统的参与者、合谋者，也是潜在的颠覆者。



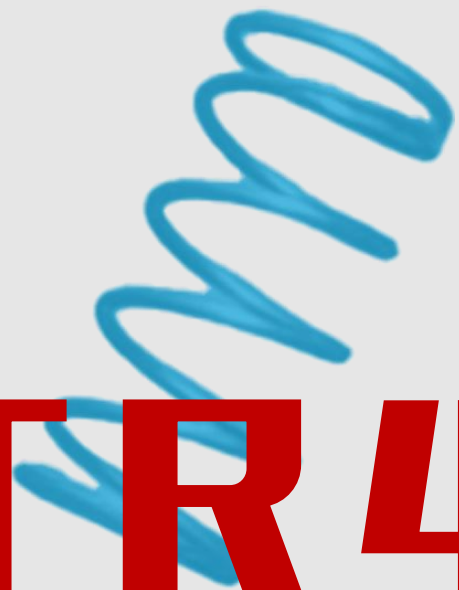
每一件旧物都是主角童年的故事  
每一处场景都是可触摸的回忆



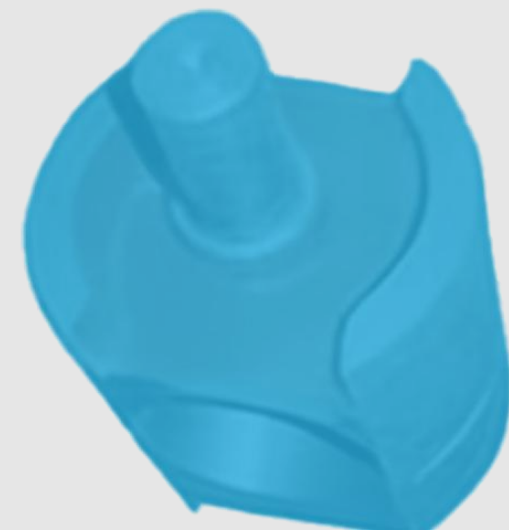
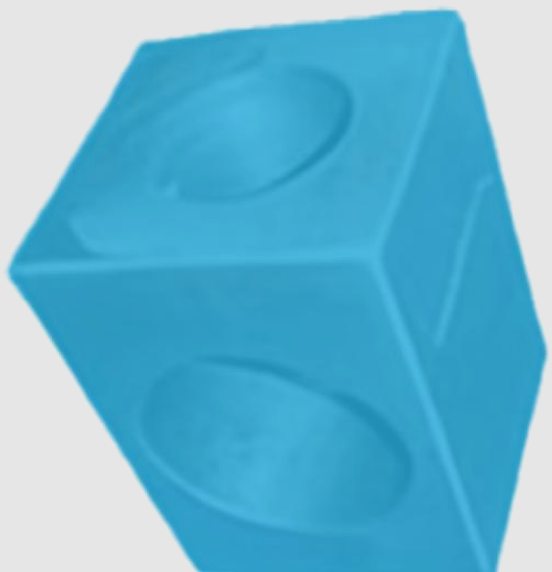
在观展过程中  
可以探寻不同的线索



领取剧情手册  
前往商铺打卡集章



# PATR 4 展览延伸





# 咖啡店



# 唱片店



# 窑炉 diy面包店



# 古着店