



未写尽的结局

Inconclusive ending





开放 · 共创 · 无限可能





上生新所 | 孙科别墅

城市邂逅邬达克

孙科别墅
Sun Ke Villa



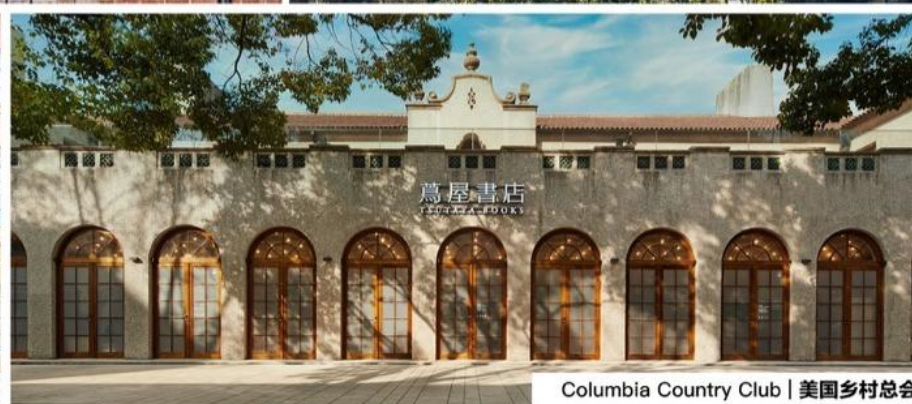
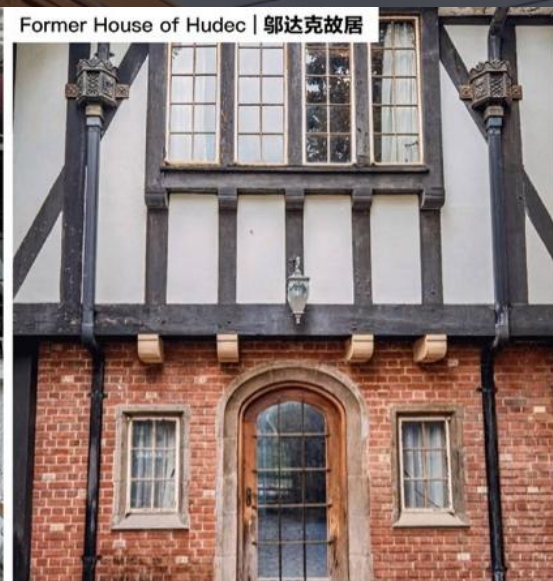
哥伦比亚生活圈历史地图（局部）

Historical map of Columbia's life circle (partial)



重要历史建筑风貌

Important historical buildings



孙科别墅

Sun Ke Villa

孙科别墅通过“**修旧如旧**”的手法仅对其建筑立面进行了修复，通过自然材料的选用和工业风的体现，还原了建筑的年代感和原真性。

孙科别墅 Sun Ke Villa

空间叙事

策展团队充分利用孙科别墅的空间特点，
将一层空间划分为五个主题展厅，
每个展厅都对应不同的叙事角度。

孙科别墅

Sun Ke Villa



孙科别墅 Sun Ke Villa



A dimly lit room with a desk, a lamp, and a typewriter. The scene is set in a room with dark wood paneling and heavy curtains. A desk is cluttered with papers, a cup, and a typewriter. A lamp with a pleated shade sits on the desk, casting a warm glow. A typewriter is visible on the right side of the desk. The overall atmosphere is mysterious and nostalgic.

未燃尽的房间 | 涅朵奇卡

沉浸式沉浸式剧场展

未燃尽的房间 Netochka

非线性叙事的构建

+

细节化场景置景

+

观演边界的消融

未燃尽的房间 Netochka

非线性叙事的构建

它打破了“白盒子”展厅或线性叙事路径，将文学中“未完成”的精神状态，转化为一个可步入的、废墟般的心理现场。策展的颠覆性在于，它不解释文学，而是将文学的内核直接转化为空间的物理属性和情绪氛围。

未燃尽的房间 Netochka

细节化场景置景

整个空间被设计成一系列“记忆的废墟”，如烧焦的钢琴、残缺的乐谱、若隐若现的文字。

“痕迹美学”实现了从“讲述故事”到“构建情境”的飞跃。沉浸式色彩与光影作为关键亮点。

观众不是来“看懂”一个故事，而是来“浸入”一种精神状态，用自身的感知去触碰主人公碎裂的内心世界。

未燃尽的房间 Netochka

观演边界的消融

观众的自我意识与展览情境深度交织，观众自身成为了戏剧的一部分，而不只是戏剧的观众。

观众需要主动发现、翻阅这些物品（日记本），才能拼凑出故事的蛛丝马迹。

这种设计将传统的“观看”转变为具有参与感和解谜性质的“窥探”。

桐话空间 | 空谷恒光

仙人掌照明品牌



空谷恒光 Exhibition Hall Design

交易场所

情感共鸣的体验场域

?

商业
空间

!

品牌基因

可感知的叙事场景

空谷恒光 Exhibition Hall Design

时空折叠与工业材料的重生

+

剧场化体验与叙事结构

+

观看革新与多感官革新



空谷恒光 Exhibition Hall Design

时空折叠与工业材料的重生

以“仙人掌”与“峡谷”为灵感，构建时空折叠的叙事场景。将产品迭代的工业逻辑转化为独特的空间诗学。入口“工业废墟”隐喻对传统制造的反思，中庭金属仙人掌矩阵象征新生，顶部撕裂天幕昭示创新意志。

空谷恒光 Exhibition Hall Design

剧场化体验与叙事结构

通过阶梯构建的错位空间作为叙事节奏的载体，让金属构件在光线折射下虚实相生，形成了虚实交错的戏剧舞台。并且通过光束角度和渐变光瀑装置，营造出“启幕-冲突-高潮”的完整叙事节奏，让观众在行走中感受空间的情绪变化。

空谷恒光 Exhibition Hall Design

观看革新与多感官革新

展厅打破传统商业展陈的单向凝视关系，将单向信息输出转化为多感官交互剧场。
观众通过台阶光斑、仙人掌矩阵，得到独特的体验。阶梯不仅是动线，更是转换媒介，让观众收获不同的视觉体验。

空谷恒光 Exhibition Hall Design

人

货

场

设计师让展厅超越了物理空间的限制，成为品牌精神的立体宣言。
策展思维重构人、货、场关系，正是商业空间成为价值媒介的觉醒所在。

目录

1

项目理念

2

平面分区

3

策展形式

4

视觉体系

5

商业模式

6

传播策略



空间叙事 三部曲

《未燃尽的车间》 这里有“_____”（物质基础）

《未言说的档案》 这里发生过“_____”（历史真相）

《未命名的蓝图》 这里将是“_____”（未来可能）



“ ”

---视觉符号



三重未竟，我们的剧本就是没有剧本，这里的故事由你改写。



“未燃尽”的是躯壳，“未言说”的是历史
而“未落笔”的，正是我们自己即将参与的未来……

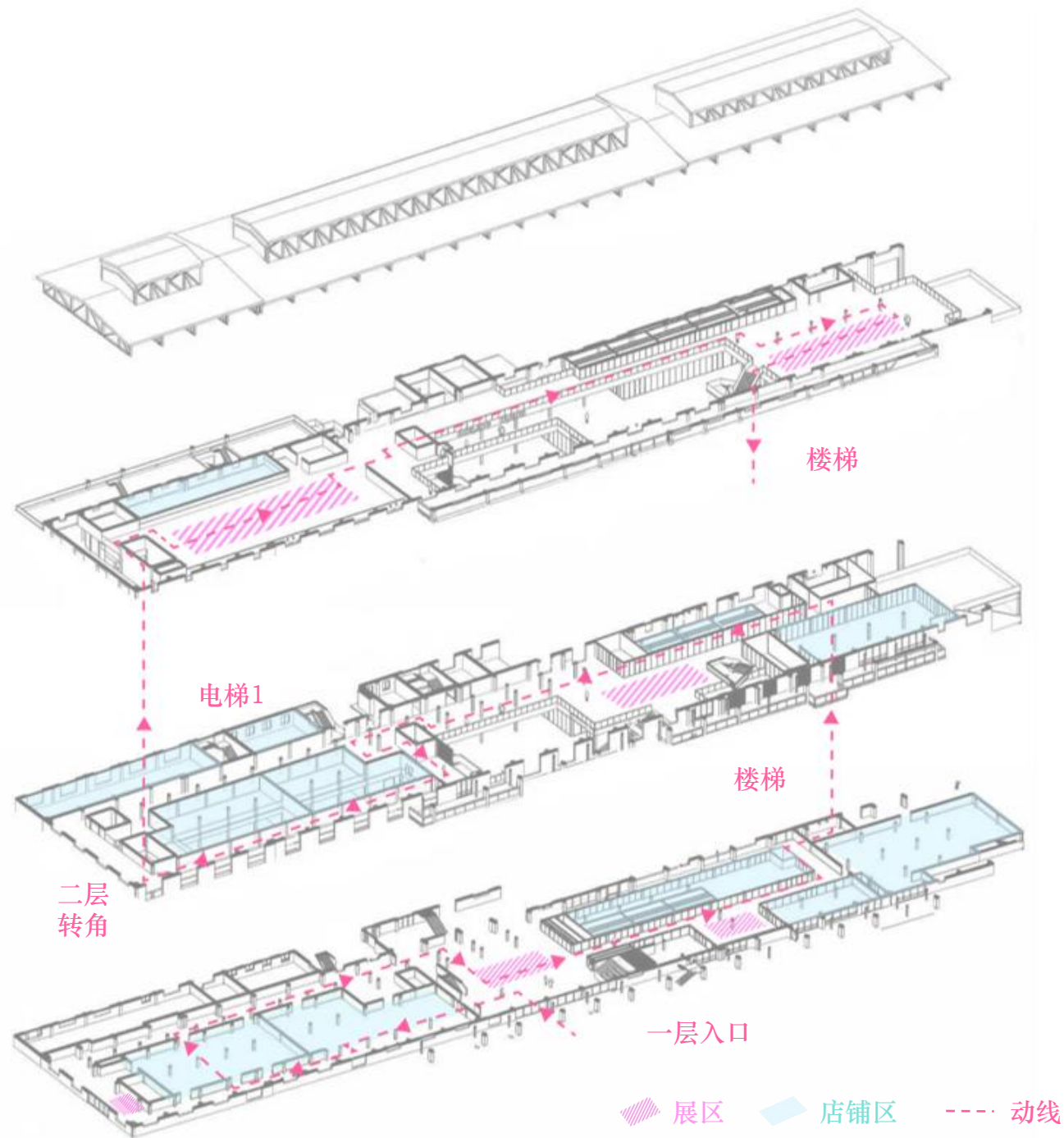


空间叙事三部曲

3 未落笔的蓝图

2 未言说的历史

1 未燃尽的车间

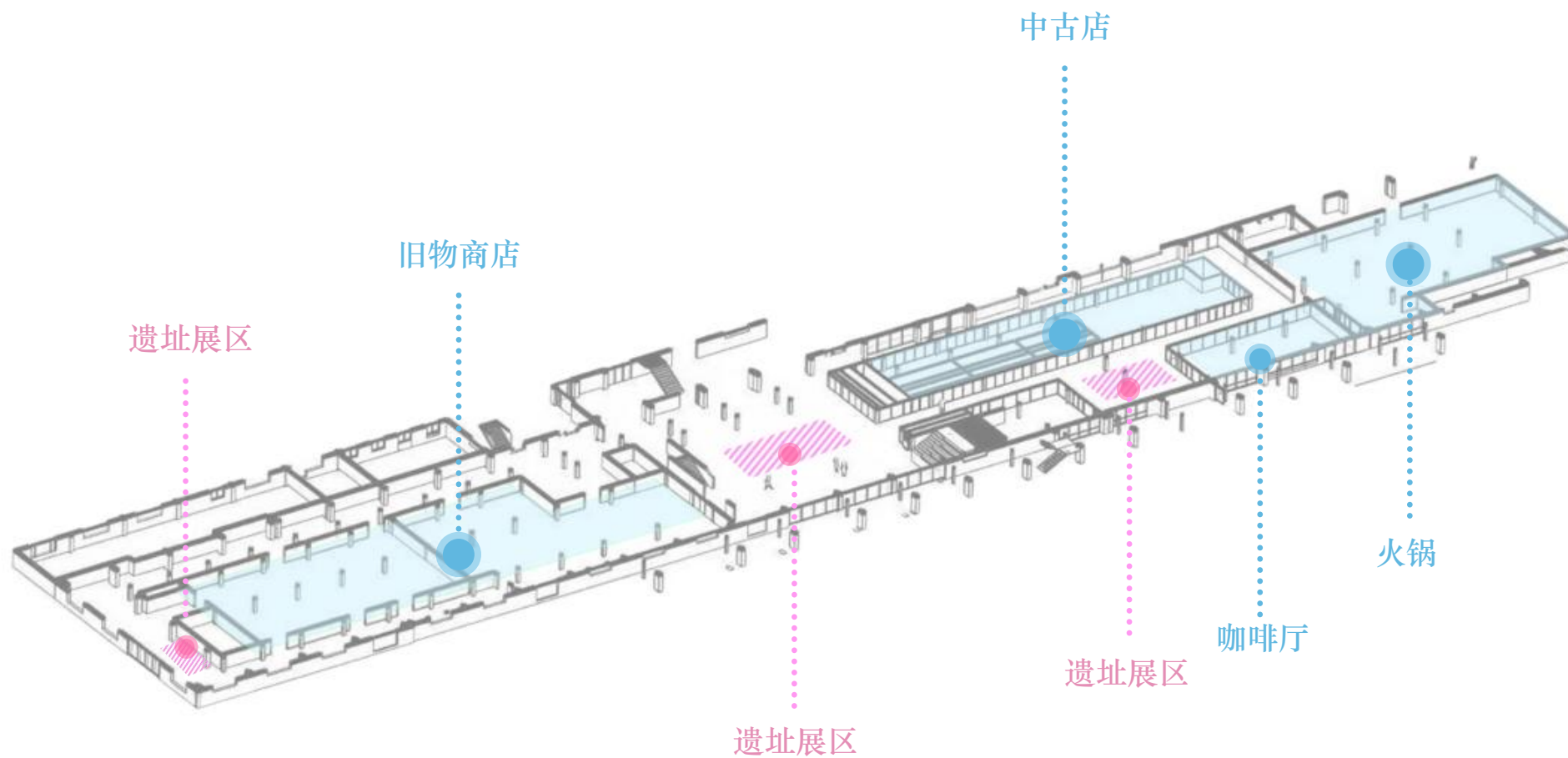


“未燃尽的车间”

---余温



未燃尽的车间



温度-工业记忆的物理载体

遗址展区

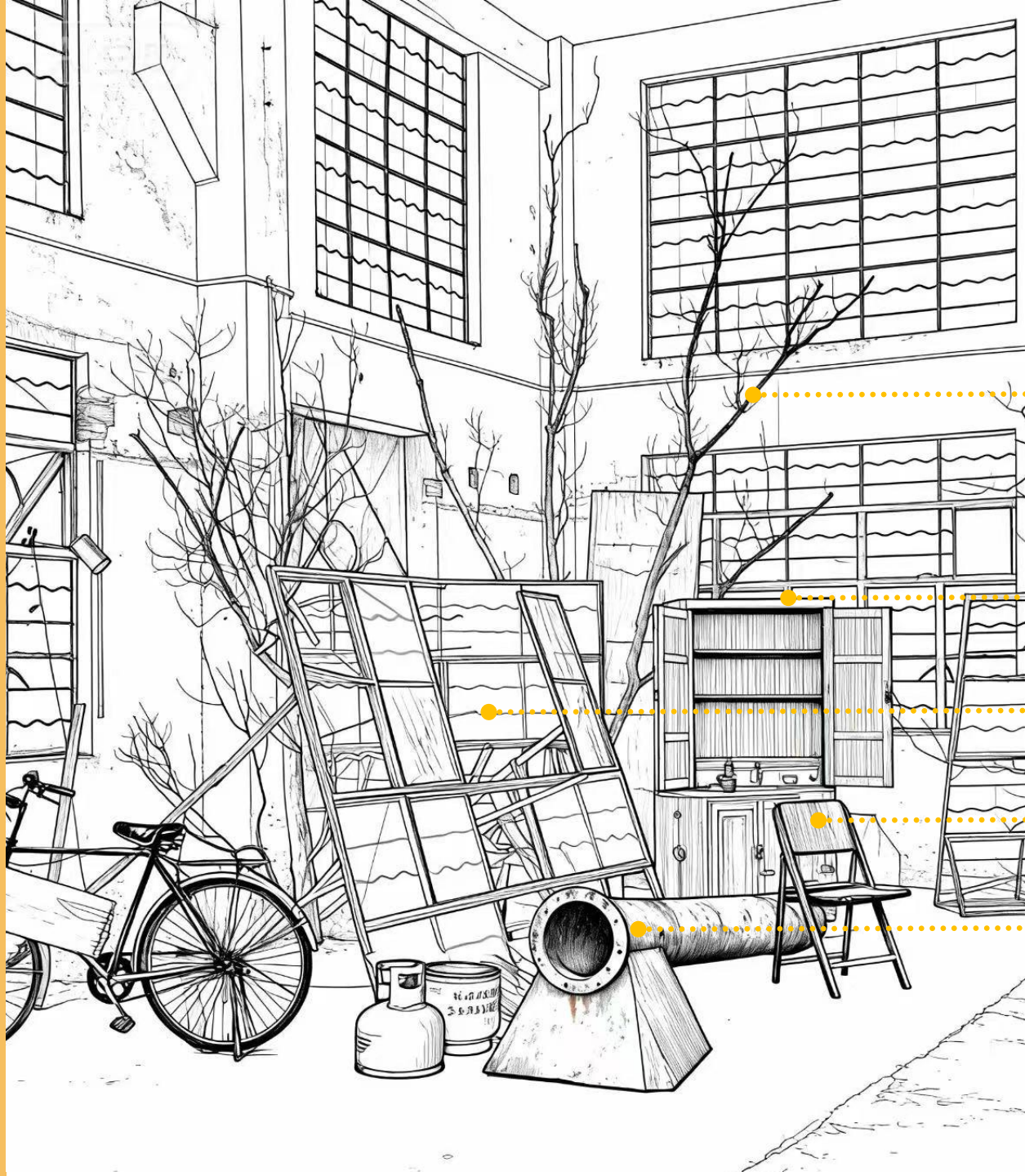


代表工业的五金

清水塘建筑遗址

清水塘建筑遗址

清水塘废弃砖头 推车等



工厂外围绿植

工厂旧用品

工厂微缩锅炉遗址

工厂旧用品

清水塘钢管结构废弃钢管

温度-工业记忆的物理载体

未燃尽的车间

旧物店

中古店

咖啡店

火锅店

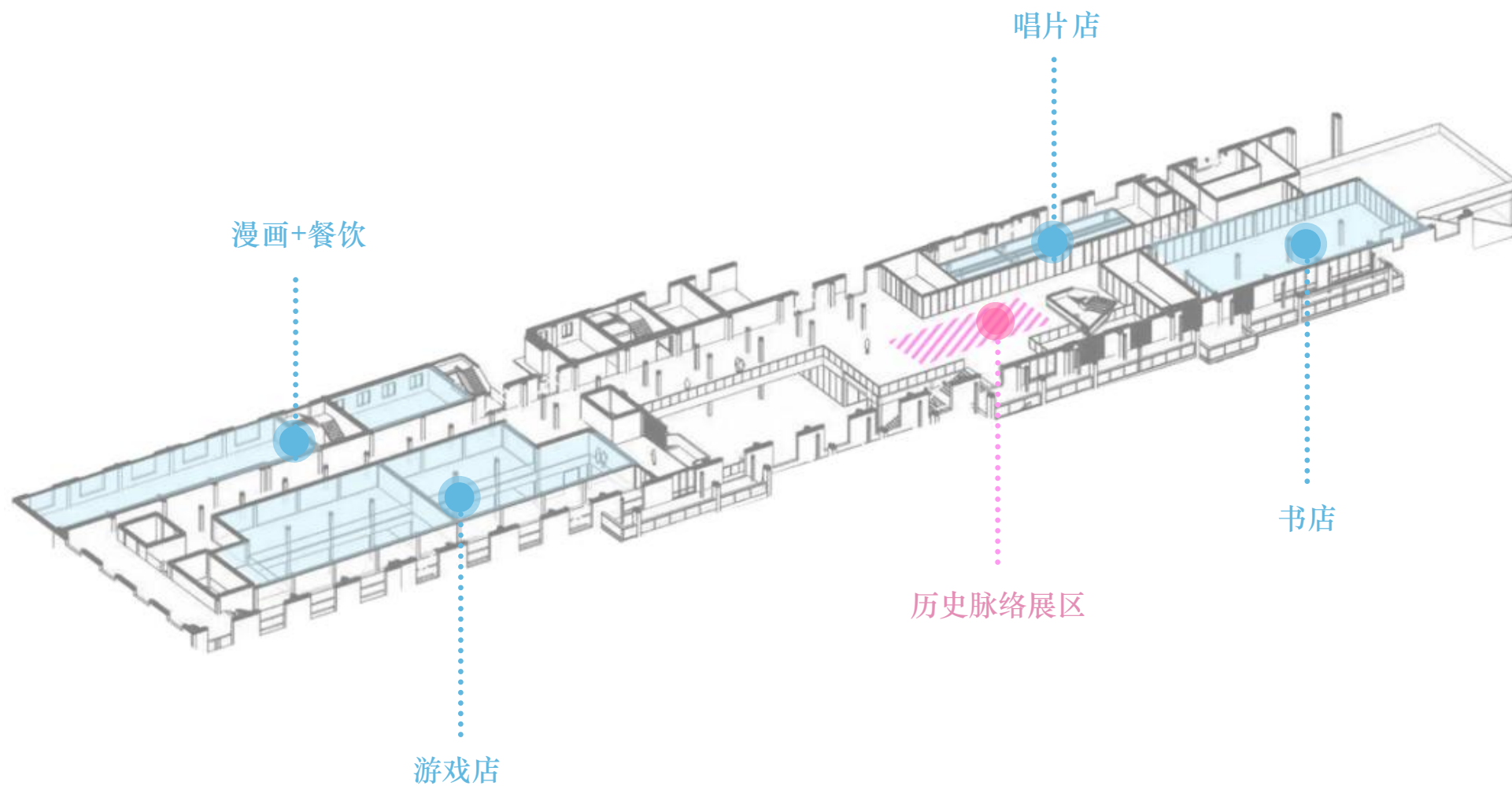
温度-工业记忆的物理载体

“未言说的档案”

---回声



未言说的档案



视听-沉默记忆的故事历史

未言说的档案

漫画店

游戏店

唱片店

书店

视听-沉默记忆的故事历史

“未落笔的蓝图”

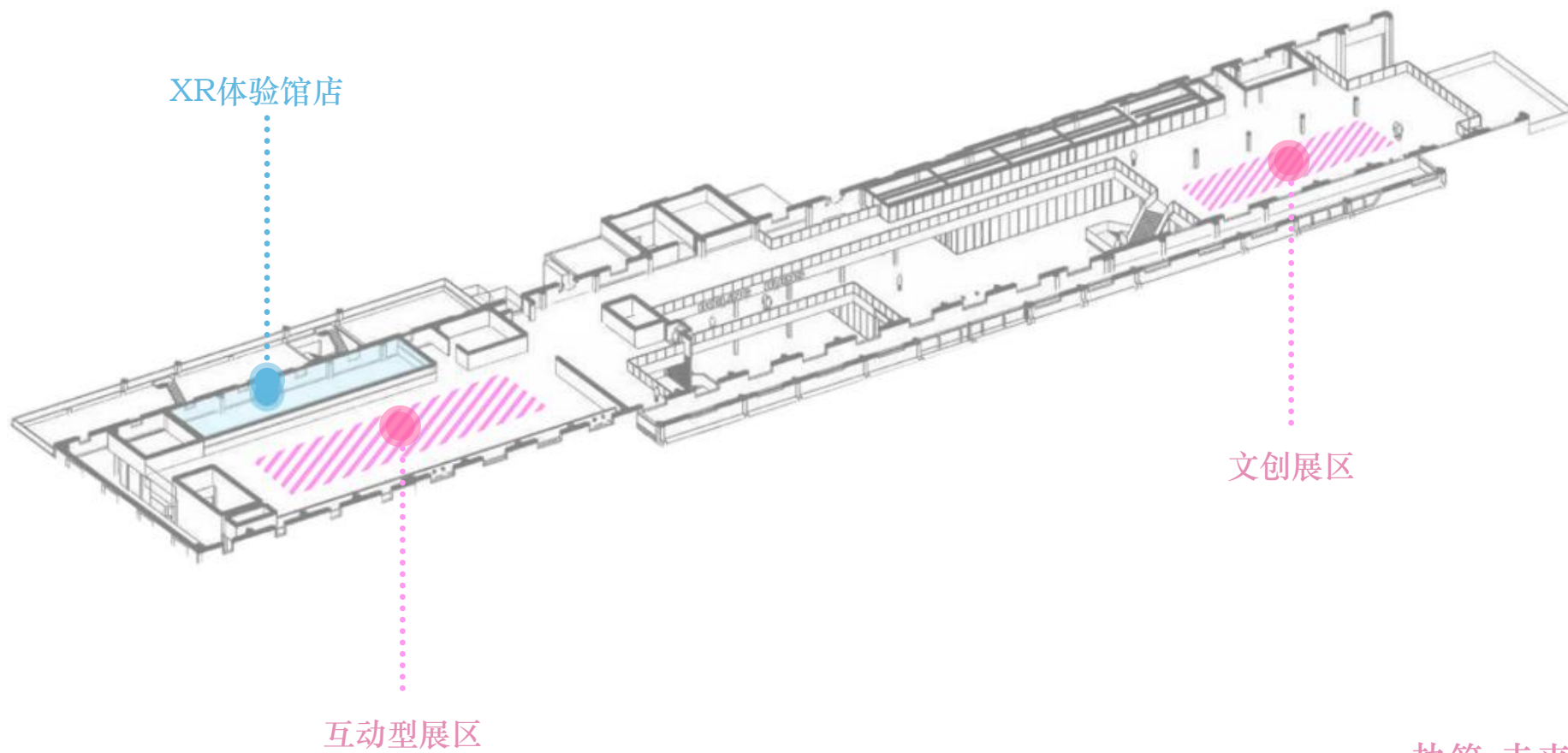
---悬笔



“清水塘的未来，是一支悬笔。而笔，在你手里。”



未落笔的蓝图



执笔-未来互动共创空间

展区形式



可拆卸可书写

未落笔的蓝图

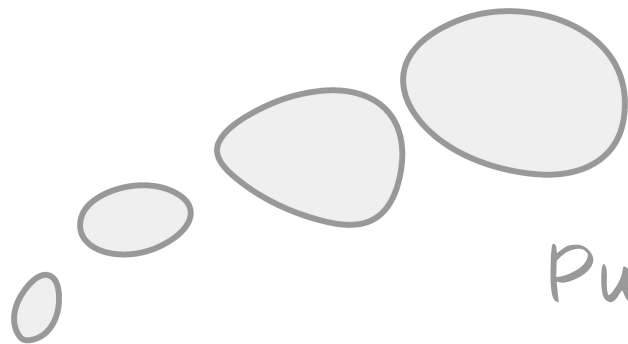
XR店

文创展区

执笔-未来互动共创空间

噗噗历险记
Pupu's Great Escape

视觉体系



噗噗历险记

Pupu's Great Escape

[1956年春天，清水塘第一个大烟囱开始冒烟。所有烟尘都兴奋地奔向天空——除了最小的一团。它飘到一半就没了力气，“噗”的一声掉在锅炉房角落。

“那就留下来吧。”老厂长路过时说。

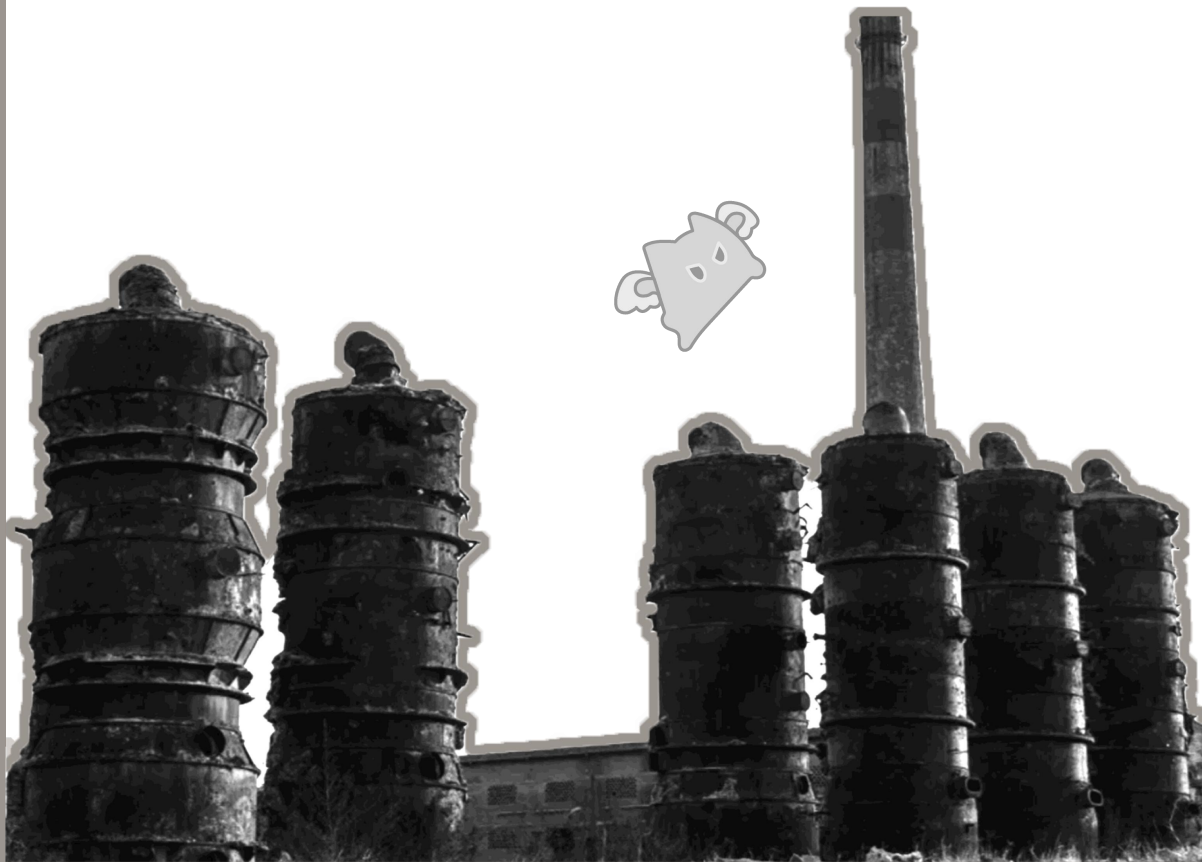
于是它有了名字：噗噗。

也有了使命：守护这座工厂，直到最后一刻。

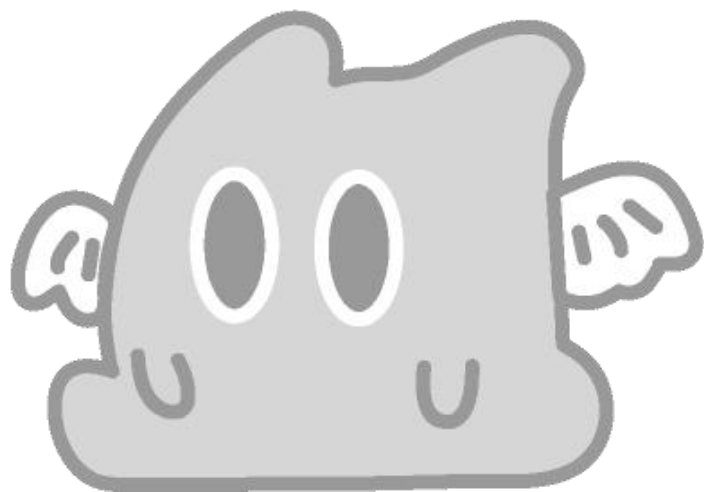
2018年关门的时候，它缩成了拳头大小，

第一批改造工人进场，噗噗紧张地观察了三天三夜

同时它也明白：守护不是守着不变，而是陪着改变。]

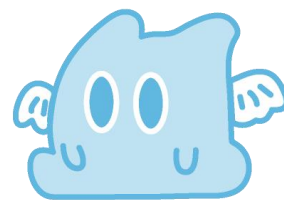


视觉体系



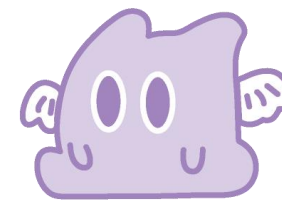
“灰”噗噗

Pupu's Great Escape



“蓝”噗噗

Pupu's Great Escape



“紫”噗噗

Pupu's Great Escape



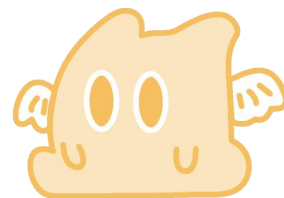
“粉”噗噗

Pupu's Great Escape



“绿”噗噗

Pupu's Great Escape



“橙”噗噗

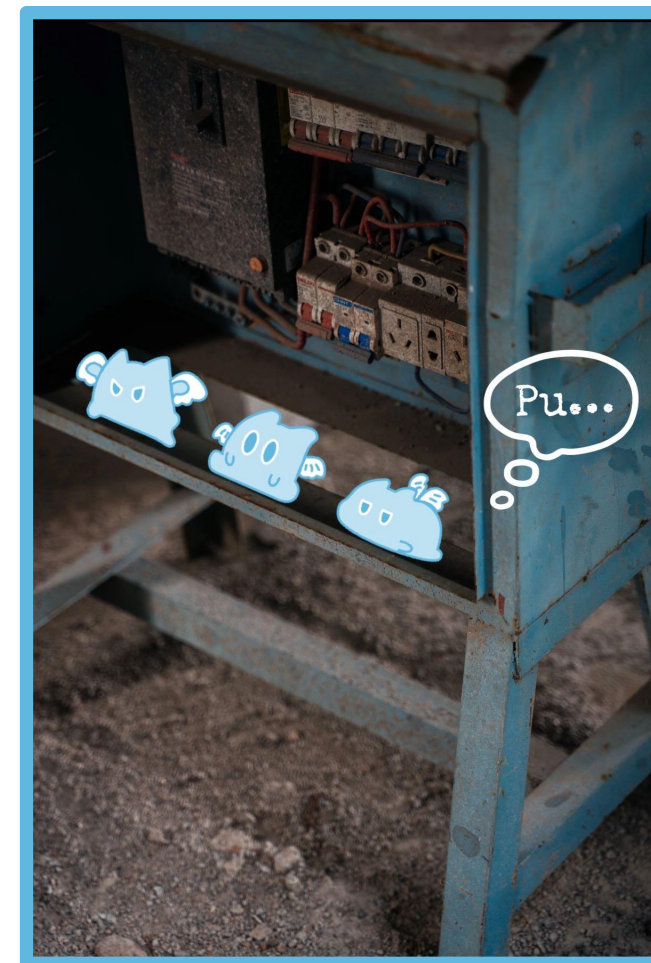
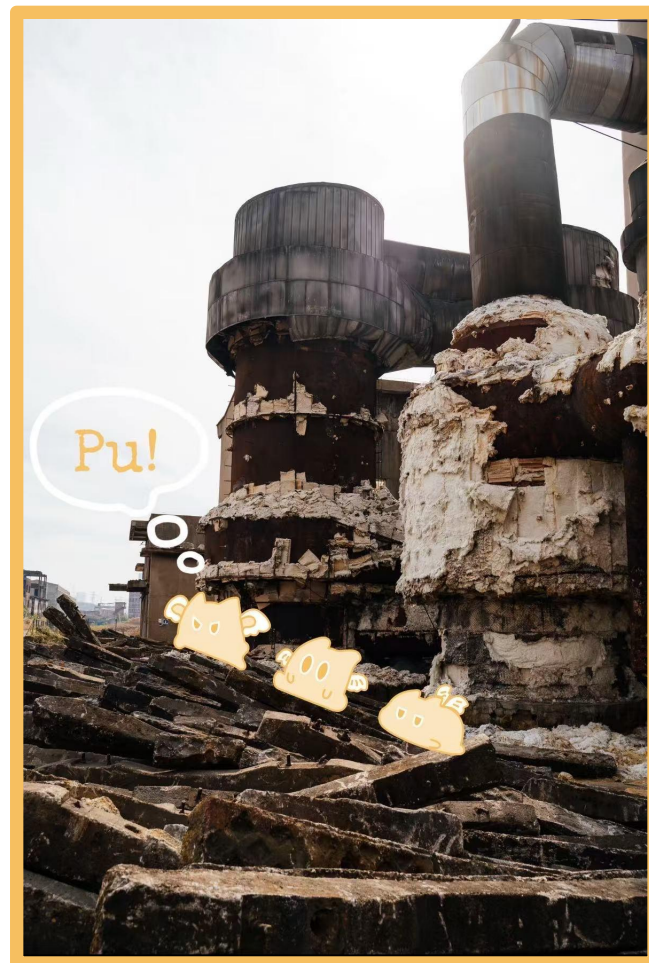
Pupu's Great Escape

噗噗历险记

Pupu's Great Escape



视觉体系



噗噗历险记 Pupu's Great Escape



“蓝”噗噗
Pupu's Great Escape



“紫”噗噗
Pupu's Great Escape



“粉”噗噗
Pupu's Great Escape



“灰”噗噗
Pupu's Great Escape

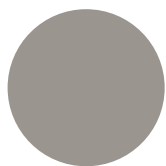


“绿”噗噗
Pupu's Great Escape



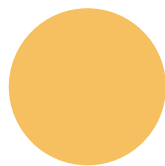
“橙”噗噗
Pupu's Great Escape

视觉体系



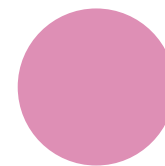
历史

C:45 M:40 Y:40 K:0
R:155 G:149 B:124



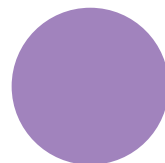
餐饮

C:6 M:52 Y:67 K:0
R:246 G:191 B:96



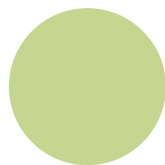
展览

C:0 M:60 Y:40 K:0
R:222 G:143 B:181



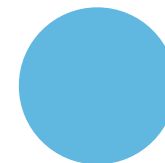
艺术

C:46 M:53 Y:6 K:0
R:161 G:131 B:189



疗愈

C:30 M:9 Y:53 K:0
R:198 G:214 B:145



未来

C:50 M:0 Y:10 K:0
R:96 G:183 B:224

商业模式

用“颜色”作为任务卡，将IP形象作为终极奖励，巧妙设计一条让顾客心甘情愿逛遍所有展区（粉色）和店铺（蓝/紫/绿等）的消费探索路线，最终实现文化传播与商业盈利的双重目标。

噗噗历险记

-打卡说明



书店盖章



IP形象引领：以“噗噗”家族为核心IP，每个颜色代表场馆内的一个特定业态/主题区域。



书店盖章



消费互动驱动：顾客进入不同颜色的代表区域（店）消费，即可获得该区域对应颜色的印章。

这直接鼓励顾客跨店消费，探索不同区域，提升整体客流量和销售额。



书店盖章



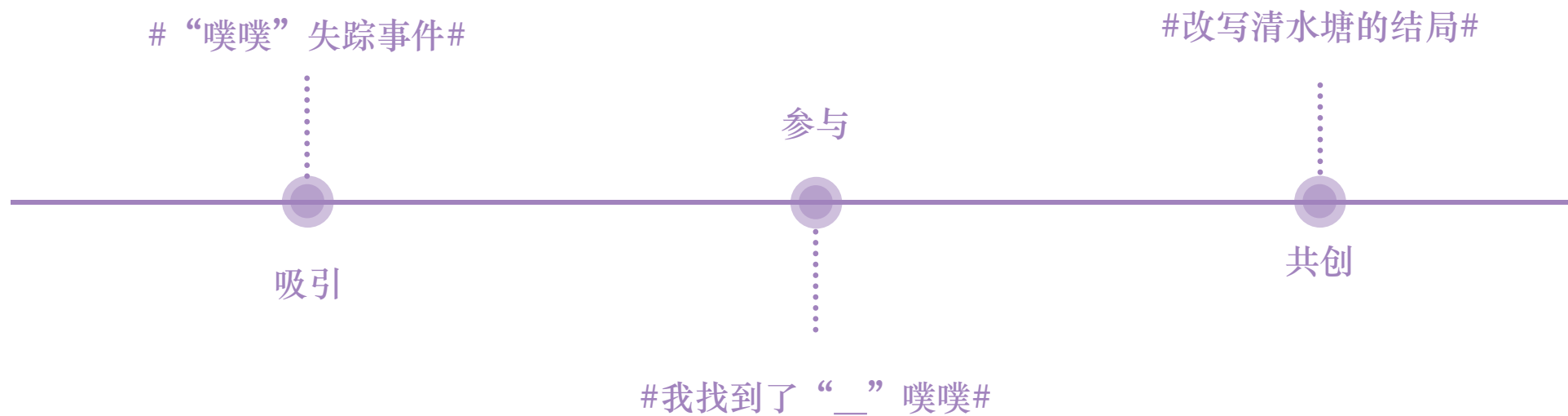
集章任务激励：收集不同颜色印章的过程本身具有游戏性和收集乐趣，能增加顾客的停留时间和探索欲望。

书店盖章



最终奖励兑换：集齐一定数量印章后，可以到三楼的文创展区兑换对应颜色的“噗噗”玩偶。这提供了明确的、具吸引力的目标，刺激消费和复访。

传播策略 三波引爆



传播策略

三波引爆

【紧急寻噗启事】



“灰”灰噗噗

Pupu's Great Escape

【紧急寻噗启事】清水塘核心IP“灰噗噗”离奇失踪,究竟是人性的扭曲还是道德的沦丧

(本报讯) 近日,一场突如其来的意外,牵动了全城关注历史与文化创新的市民们的心。即将作为清水塘历史文化街区全新形象标识的IP家族“噗噗”的领袖——“灰噗噗”,于其位于株洲清水塘61号厂房离奇失踪,与之其守护精灵的身份,引发了外界关于“清水塘命运”的广泛猜测。

传播策略

三波引爆

【紧急寻噗启事】



“灰”噗噗

Pupu's Great Escape

（本报讯）过去一周，牵动全城的“清水塘守护精灵灰噗噗失踪事件”，在无数市民的关切与寻找下，终于迎来一个令人泪目与深思的结局。今天凌晨，在即将被改造的旧车间一角，工作人员找到了蜷缩着的灰噗噗。它没有遭遇不测，而是自己选择了“离家出走”。原来，作为清水塘工业记忆的“守护精灵”，灰噗噗一直认为自己的使命，是守护眼前的一切维持原状。当它得知整个街区，包括它“家”所在的旧工厂，面对全面改造时，它陷入了巨大的困惑与自责。

传播策略

三波引爆

【我找到了“_” 噗噗】



某天灰噗噗感受到了熟悉的温度，它从墙缝里飘出，循着热气钻进火锅店。

它在翻滚的红汤蒸汽里打了个滚，染成了橙色。



工厂在变。原来守护不是让时间停下。是跳进这流动的光里，把自己也变成色彩。

“看，粉色噗噗在书架上。”

“绿色那只躲在锅炉后面。”



那些彩色的小身影，如今散落在厂区各处。它明白守护不是守着不变，而是陪着改变。

是旧时代的落幕，但也是新时代的序章。

清水塘与我们的的故事未完待续.....