

进

化

史

感
观



机械纪元

中国株洲清水塘主题展览概念策划提案

THE SENSORY EVOLUTION OF THE MECHANICAL ERA

围绕三个关键词

空间
选址

SPATIAL LOCATION

故事
剧本

STORY SCRIPT

展览
形式

EXHIBITION FORMAT

目录

TABLE OF CONTENTS

01 空间选址

SPATIAL LOCATION

02 参考案例

REFERENCE CASE

03 故事剧本

STORY SCRIPT

04 策展延伸

CURATORIAL EXTENSION

PART1 空间选址

空间选址分析

清水塘

为什么
选址在此地？

空间选址分析

基因同源
叙事成立

机械实体美学

与清水塘真实工业遗址血脉相连

遗迹共振
情感生华

老厂房体验赛博未来

形成强烈时空张力与哲学对话

空间赋能
体验唯一

高大·空旷·结构独特的厂房

是最强大的沉浸式装置

展览模式

以“机械齿轮”为策展线索

呈现一场可触摸 · 可带走 · 可消费

的感官动态体验

与策展商业行现场

PART2 参考案例

打造一个沉浸式展览

● 心域 ● 破界 ● 聚落

通过三个案例进行参考借鉴

案例1

英国 | 《Séance》集装箱内的沉浸式恐惧

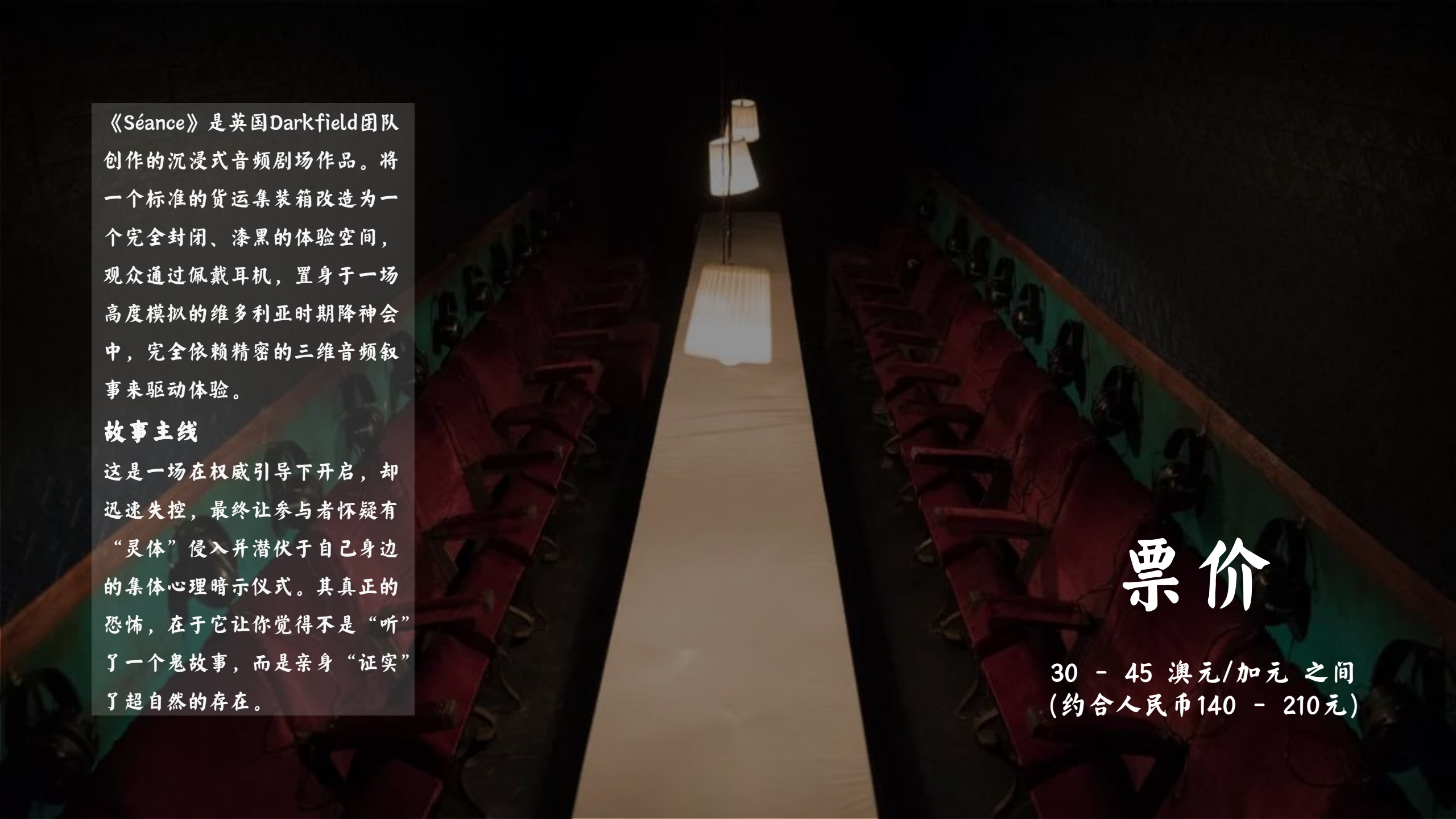
UK | Immersive Horror Inside the 'Séance' Container

在全球超过50个城市巡回演出

日均接待 240-400人次

获得多项沉浸式及戏剧类奖项，如“The Stage”奖项

被BBC等主流媒体多次专题报道
将其誉为“沉浸式戏剧的范式转变之作”



《Séance》是英国Darkfield团队创作的沉浸式音频剧场作品。将一个标准的货运集装箱改造为一个完全封闭、漆黑的体验空间，观众通过佩戴耳机，置身于一场高度模拟的维多利亚时期降神会中，完全依赖精密的三维音频叙事来驱动体验。

故事主线

这是一场在权威引导下开启，却迅速失控，最终让参与者怀疑有“灵体”侵入并潜伏于自己身边的集体心理暗示仪式。其真正的恐怖，在于它让你觉得不是“听”了一个鬼故事，而是亲身“证实”了超自然的存在。

票价

30 - 45 澳元/加元 之间
(约合人民币140 - 210元)

极简物理空间与无限心理空间的悖论

利用现成的工业集装箱，内部装饰为复古房间在剥夺视觉（绝对黑暗）后，狭小、真实的物理空间反而成为一张“白纸”，让声音构建的心理空间无限扩张，观众对环境的感知完全被声音重塑

音频作为核心叙事与感知工具



通过三维音频技术，将虚拟声源精确锚定于听众的个人化物理空间，使声音获得可触摸的方位感与距离感，从而在听觉层面创造出无法辩驳的“在场”实体

集体仪式感与个体孤独感的交融

观众通过同步的仪式动作被编织为集体，又因黑暗与私密声景被拆解为孤立的个体，在共享的物理空间中创造了割裂的心理现实

借鉴意义

用最少的物理手段，制造最强的心理真实

通过剥夺视觉、放大听觉

用精准的声音设计直接“入侵”观众心智


让想象力成为最强大的特效

@DARKFIELDAUNZ

DARKFIELD.COM.AU

#DARKFIELD

案例2



英国 | 《Grain Pile》木作展

UK | 'Grain Pile' Woodworking Exhibition

A workshop with red pillars and wooden workbenches. The scene is dimly lit, with light coming from windows on the left. The text is overlaid in white on the image.

化朽为奇

打造一个反差叙事的

视觉锤

工业遗产的叙事转化



利用并转化场地原有的“工业基因”
将其打造为展览的基石语境

“老牌”与“新锐”的闭环共创

场地的“硬核”历史感

与展品的“精致”新锐感并置

形成时空与材质的强烈对话

场所的历史不再是背景

而是展览故事的核心组成部分

增强了关于本土设计与工艺传承的叙事力量

从“产品展示”到“产业宣言”

构建了一个完整的“英国设计自给自足”的产业叙事

通过整合本土场地、品牌、设计师与材料

将展览升华为一个展现本土设计生态活力、传承与

可持续性的完整故事

借鉴意义

建立“老牌资源+新锐创意”的闭环模式

构建“本土设计自给自足”的产业生态故事

让场地历史成为独特叙事



中国 | 南京首届甜品节

China | Nanjing First Dessert Festival

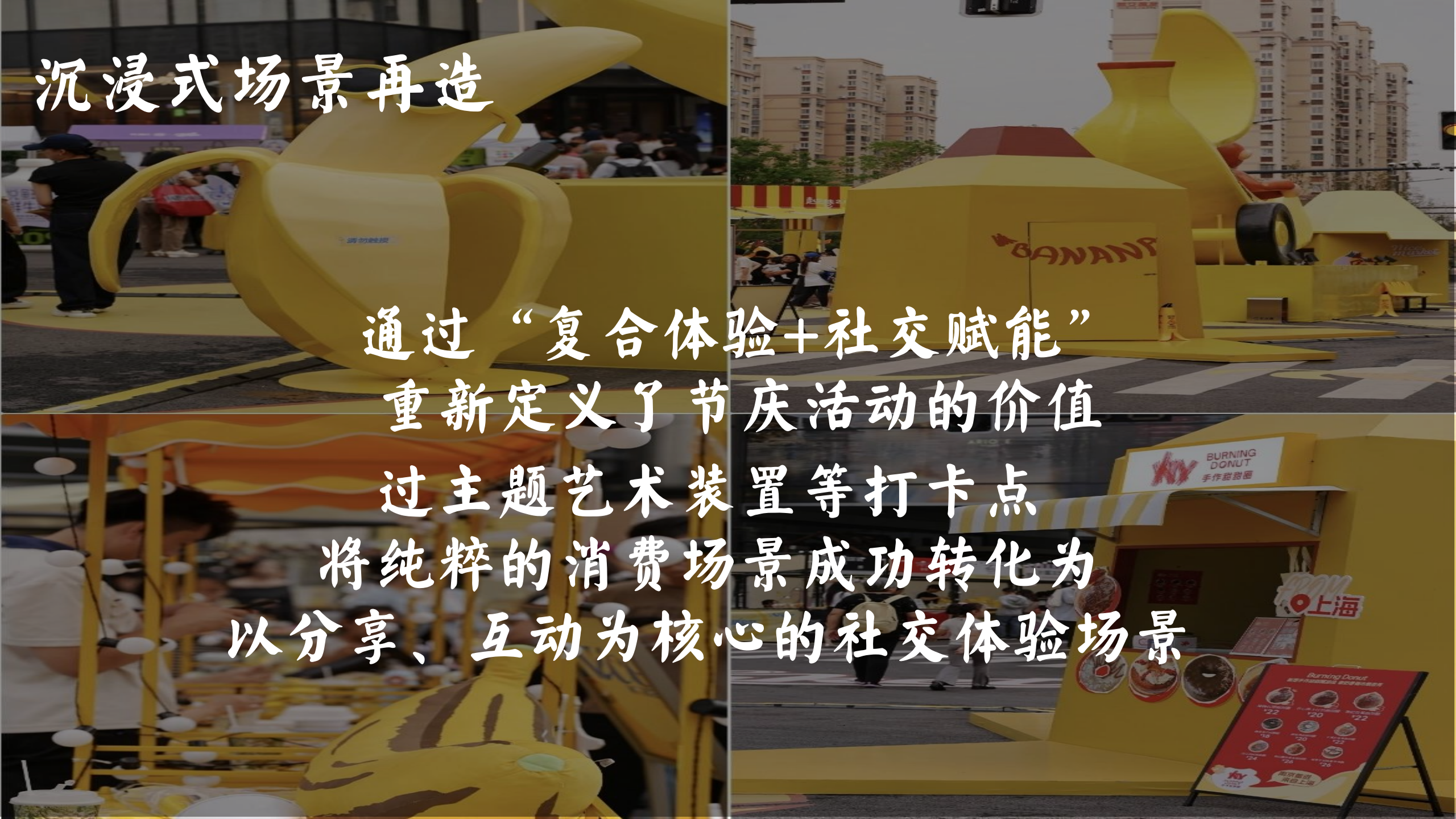
数据综述

单日最高客流超10万人次
80余家品牌的集结和大师秀的设立
为期4天

Nice Market

沉浸式场景再造

通过“复合体验+社交赋能”
重新定义了节庆活动的价值
过主题艺术装置等打卡点
将纯粹的消费场景成功转化为
以分享、互动为核心的社交体验场景



内容融合提升质感

“大师品鉴”、“主厨展演”和“专业街头演出”



精准定位年轻客群

口蘑虾滑

通过“网红装置”与“健康趋势”两大抓手
精准满足了年轻客群对“新鲜感”和“场景化”的
核心需求



区域文旅IP联动

通过与同期多种文旅项目联动

从单次活动升级为持续打造区域消费IP的长远战略

等待冰食

Waiting Summer



不想听大道理 只想吃冰浆

Waiting Summer
黄瓜
Cucumber
ICE SLURRY
GUZHOU

Waiting Summer
西瓜
Watermelon
ICE SLURRY
GUZHOU

Waiting Summer
香蕉
Banana
ICE SLURRY
GUZHOU

Waiting Summer
芒果
Mango
ICE SLURRY
GUZHOU

超丰富de
Super Rich
Fruit Taste 水果口感

Waiting Summer		Waiting Summer	
黄瓜冰浆	¥25.00	西瓜冰浆	¥28.00
香蕉冰浆	¥25.00	芒果冰浆	¥28.00
草莓冰浆	¥28.00	桃子冰浆	¥35.00
橙子冰浆	¥28.00	柚子冰浆	¥35.00

Waiting Summer
冰浆 - 经典、创意、惊喜
甜度是默认
冰浆多
果浆少

借鉴意义



主题聚合打造强吸引力场景

通过体验设计激发社交传播

借力节事节点升维城市文化事件

实现了商业、文化与社交的多重价值





PART 3 故事剧本

展览主题

机械纪元 · 感观进化史

THE SENSORY EVOLUTION OF THE MECHANICAL ERA

剧本核心设定

故事发生在被遗忘的清水塘工业遗址，一台代号“狄安娜”的差分机和一台代号“赫尔墨斯”的神经接口终端在一次实验中意外纠缠，将整个厂房变成了“时空感官的裂痕”。观众被招募为“同步者”，任务是通过亲身参与，修复这个濒临崩溃的“纪元共鸣场”

角色设定

《纪元共鸣体》 核心角色档案

*CORE CHARACTER PROFILES OF
'ERA RESONANCE'*

角色设定



薇拉·陈 (Vera Chen) | 蒸汽纪元的守护者

基本信息: 女, 35岁, 前工业机械师

现“纪元共鸣场”项目技术顾问

角色定位: 第一层引导者、实体记忆的承载者



林雨笙博士 (Dr. Lin Yusheng) | 融合纪元的观察者

基本信息: 男, 42岁, 神经接口与时空物理双料博士

角色定位: 第二层引导者、项目的科学负责人

角色设定



霓 (Neon) | 赛博纪元的引路人

基本信息： 男，年龄25岁，游离性网络意识聚合体

角色定位： 第三层引导者、数据美的化身



每一颗齿轮转动
就是一个时代苏醒

策展符号

齿轮

每一个人的感知都有一条共振频率在等他

每一个“同步时刻”都代表
着一次打破现实边界的
“临界共鸣”

以齿轮的形态演变为时空线索，将蒸汽朋克的厚重与赛博朋克的流光编织成一场可步入、可触摸、可共情的感官进化史。

拼贴图

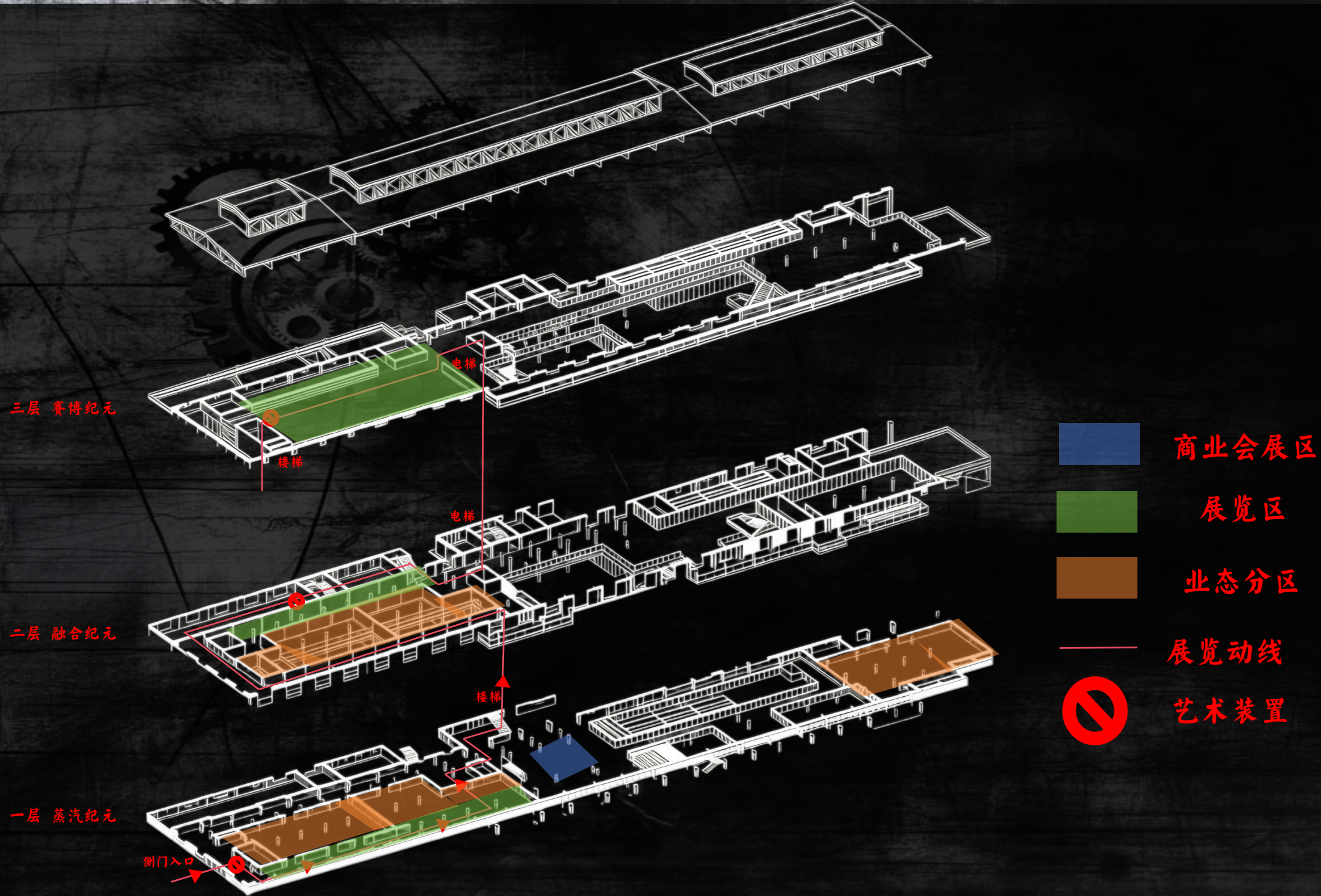


目标客群

新年年轻人

老株洲人

分布动线



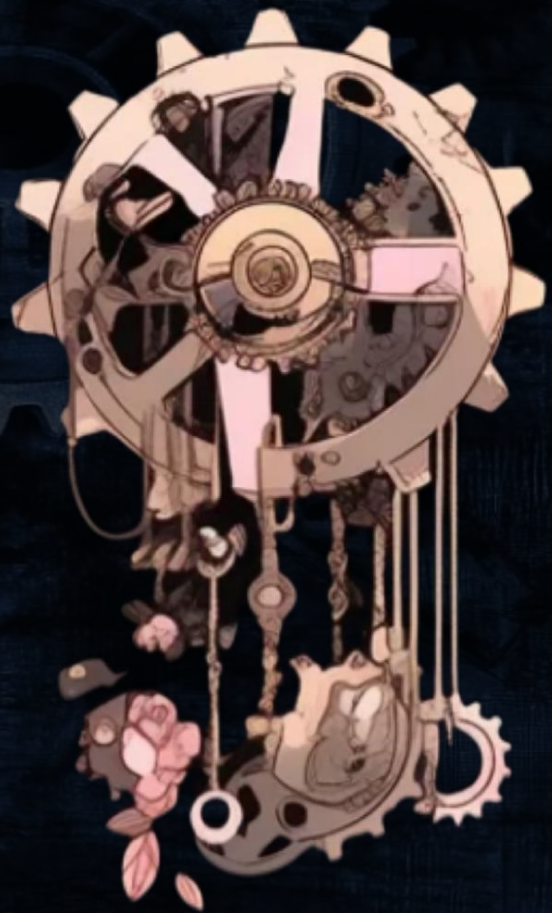
策展艺术装置



分别对应着三层楼不同的纪元内容

门票

298



入场购票领取齿轮徽章

开启纪元修复感官剧情

第一章：锈蚀的序曲（第一层·蒸汽纪元）

同步者们从现实的入口踏入第一层
空气中弥漫着铁锈和机油的气息
巨大的蒸汽管道在头顶嘶鸣。中央
的老式差分机“狄安娜”仍在吃力
地转动，但齿轮间不时迸出蓝色的
数据火花——这是异常的第一征兆



第二章：混沌的交响（第二层·融合纪元）

爬上锈迹斑斑的楼梯，同步者进入一个时空彻底失序的领域，左侧是崩坏的蒸汽世界：齿轮生锈卡死，管道滴落黑色的冷却液，发出刺耳的金属摩擦声。右侧则是闪烁不定的赛博幻象：破碎的全息广告、扭曲的电子人声、意义不明的数据流在空中乱窜

第三章：数据的涅槃（第三层·赛博纪元）

一个令人震撼的未来都市垂直截面。整个空间被镜面与LED屏幕包裹，形成无限延伸的视觉幻象。空气中回荡着低沉的电子嗡鸣、碎片化的多语言广告、以及某种类似心跳的规律性脉冲

剧本流程

购买门票的“同步者”，进入沉浸式剧本，
完成寻找npc获取线索，完成纪元修复，
分为三个纪元，相互之间有联系，会出现
特殊情况没有找到npc将导致结局不同，
如完美修复和修复中断



PART 4 策展延伸

商业活动

与朋克重金属乐队进行商演
设置一个蒸汽朋克的舞台在一层正门附近



业态选择

窑炉
diy面包店

古着店



COS体验馆



主题酒馆



咖啡店



唱片店



快闪店



游戏店



每个人都是时间的密码

一个等待共振的齿轮