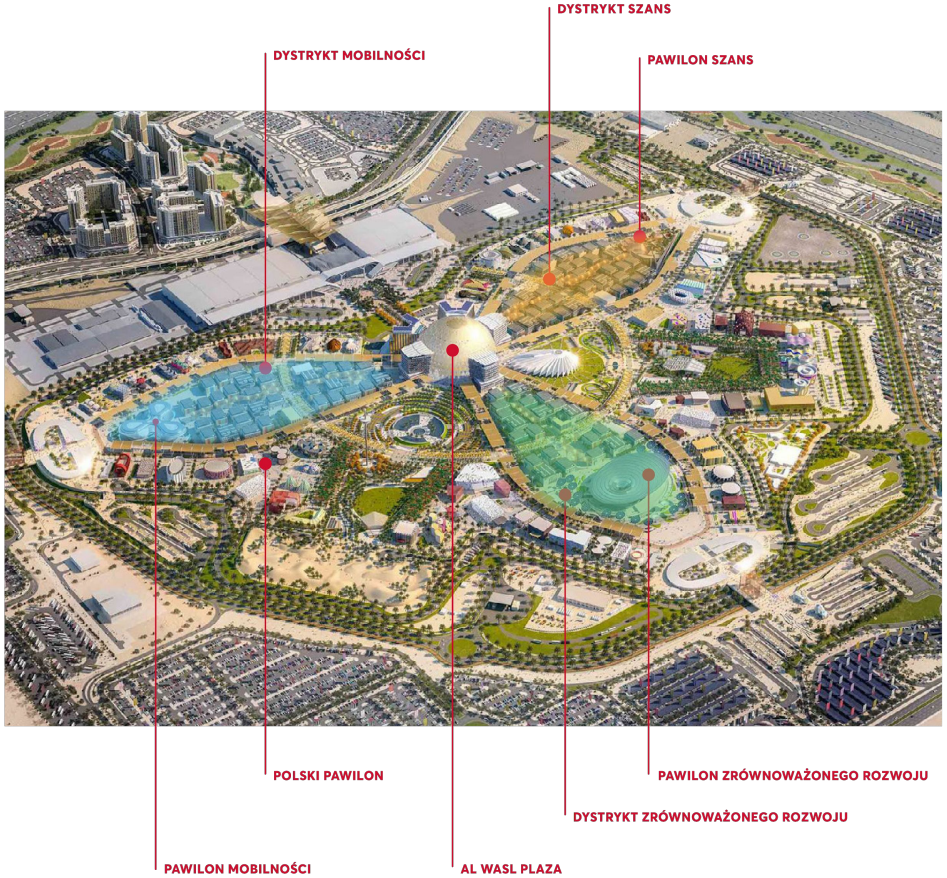
science now.
Stellar Fireworks
TELLART

Hasło przewodnie Wystawy Światowej
Expo 2020 w Dubaju:

# „Łącząc umysły, tworzymy przyszłość”

SZANSE – MOBILNOŚĆ – ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ



Źródło: Pracownia architektoniczna WXCA

# KONTEKST

**WĄTKI WZMOCNIONE PRZEZ ORGANIZATORÓW WYSTAWY ŚWIATOWEJ PO ZMIANIE TERMINU OTWARCIA NA ROK 2021**

## PROMOWANE ZAGADNIENIA

- Kosmos
- Klimat i różnorodność biologiczna
- Rozwój miast i wsi
- Tolerancja i inkluzywność
- Złoty Jubileusz ZEA
- Wiedza i nauka
- Podróże i connectivity
- Globalne cele
- Zdrowie i uroda
- Żywność, rolnictwo, życie codzienne
- Woda

## TEMATY HORYZONTALNE

- Młodość
- Rola kobiet i dziewcząt w rozwoju
- Technologie

science now.
Stellar Fireworks
TELLART

# Poland.
# Creativity inspired by nature

# Założenia projektowe dla ekspozycji stałej

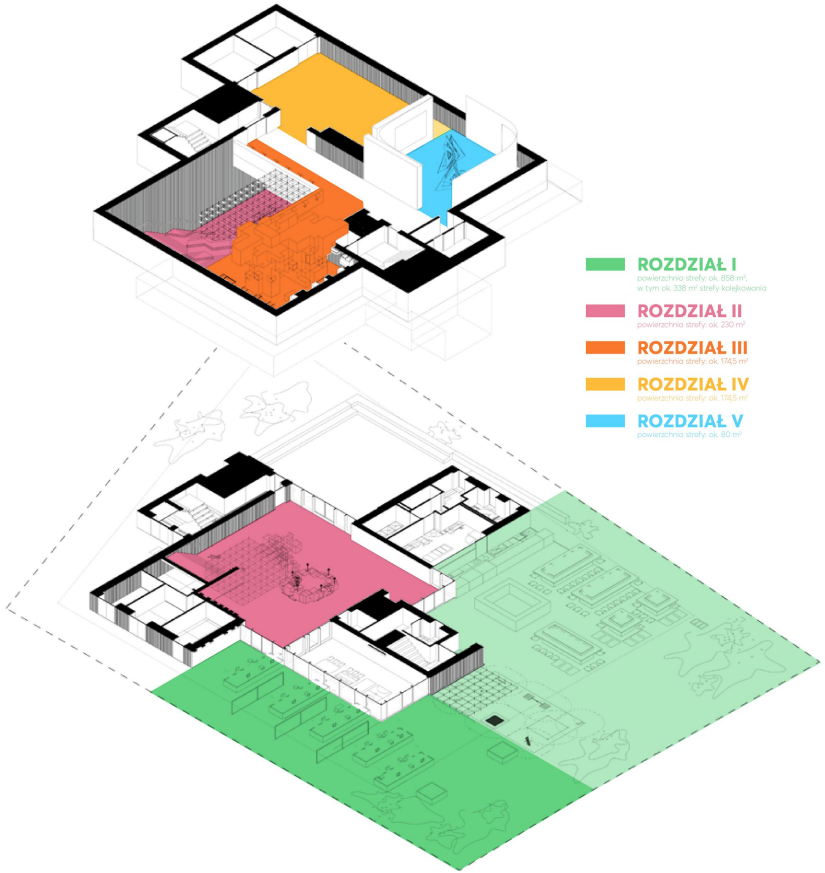
- Całościowe doświadczenie pawilonu budujemy jako **opowieść, którą nasycamy czytelnymi, polskimi kontekstami**.
- Przedstawiamy **polskie osiągnięcia** z szerokiego spektrum tematów – **gospodarka, nauka, kultura, turystyka.**
- Wszystkie doświadczenia w Pawilonie stanowią **potencjał do budowania bogatej narracji o branżach polskiej gospodarki**.
- **Opowieść układamy wokół jednej osi narracyjnej**, zachowującej wewnętrzną spójność. Narracja zapewnia rytm - otwarcie, rozwinięcie i finał - oraz stymuluje zaangażowanie odwiedzających poprzez budowanie dramaturgii i emocji.
- Do budowania opowieści angażujemy **polskich twórców i partnerów.**

# Założenia projektowe dla ekspozycji stałej

- Rozwiązania multimedialne stosujemy tam, gdzie są faktycznie potrzebne i wspierają doświadczenie odwiedzających. **Dbamy o możliwość obcowania z żywym człowiekiem**.

- Kluczowe treści i doświadczenia kreujemy w sposób pozwalający na **podejmowanie szerszych działań komunikacyjnych**: związanych z polską obecnością na wystawie Expo, jak również wspierających szerszą promocję Polski.

- **Dbamy o możliwość zaangażowania partnerów**, którzy współtworzą polską obecność na wystawie Expo i prezentują swoje osiągnięcia także poprzez ich faktyczne zastosowanie w pawilonie.




# Rozdziały narracyjne wystawy stałej Pawilonu Polski

**Poland.**
Inspired by nature

**Poland.**
A home for creativity

**Poland.**
Spirit of ingenuity

**Poland.**
Land of plenty

**Poland.**
Landscapes of creativity

# Poland.
# Inspired by nature

## Rozdział I

Rozdział I

# Poland.
# Inspired by nature

# NARRACJA

ROZDZIAŁ I

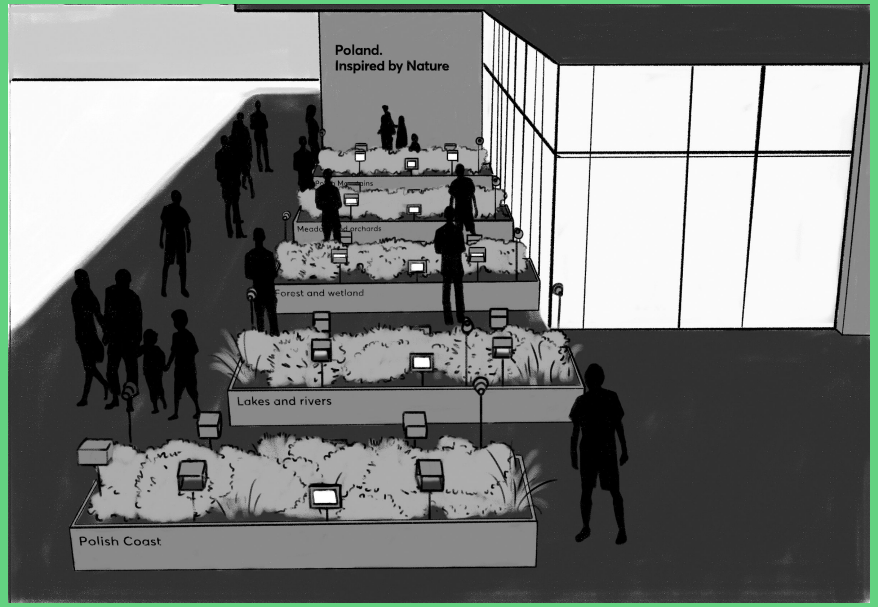
- różnorodne polskie krajobrazy
- poezja i proza polskich autorów
  (nagrania recytacji)
- natura zobrazowana w interpretacjach rodzimych ilustratorów i plakacistów
- autorska typografia inspirowana polskimi motywami regionalnymi
- materiały filmowe przedstawiające polskie krajobrazy – regiony turystyczne
- instalacja artystyczna witacza na froncie – mocna, przestrzenno-multimedialna forma przedstawiająca pawilon Polski po angielsku i arabsku

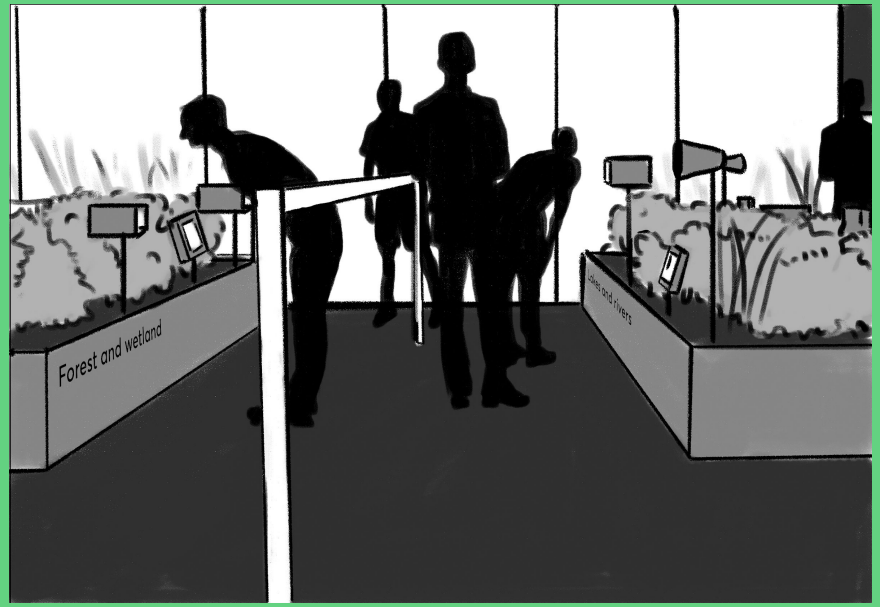
# Interakcja w strefie kolejkowej przed pawilonem

## Środki wyrazu

- donice z polską roślinnością charakterystyczną dla prezentowanych regionów / krajobrazów
- materiały filmowe przedstawiające polskie krajobrazy – regiony turystyczne
- artystyczne interpretacje krajobrazów dokonane przez polskich ilustratorów
- drewniane tuby odsłuchowe (poezja)
- ekrany multimedialne dla treści uzupełniających

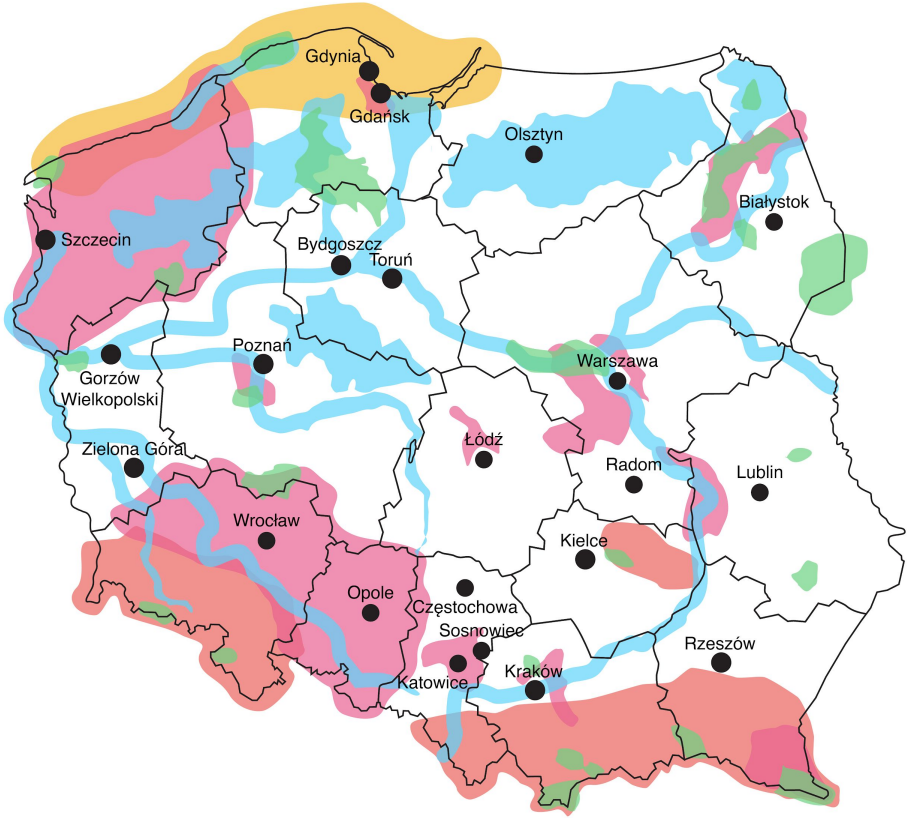
# Interakcja w strefie kolejkowej przed pawilonem



# Polskie krajobrazy ujęte w doświadczeniu

- polskie wybrzeże
- jeziora i łąki
- puszcza i mokradła
- łąki i sady
- polskie góry



# Poland.
# A home for creativity

## Rozdział II

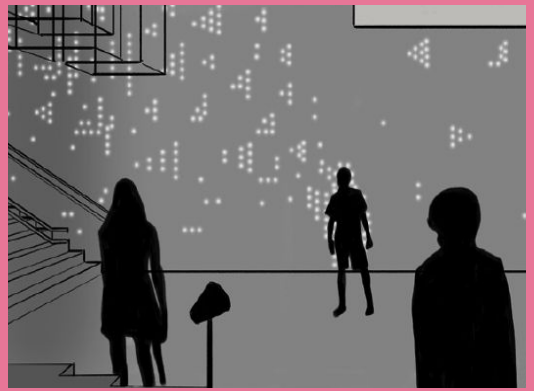
Rozdział II

# Poland.
# A home for creativity

# NARRACJA

ROZDZIAŁ II

- **powitanie i gościnność**
- **bogactwo polskich zasobów naturalnych i sposobów ich przetwarzania**
  (od artystycznego, do badawczo-rozwojowego i przemysłowego)
- **polski język**
- **międzykulturowe spotkania**
- **Polska w świecie i jej relacje ze światem**
- **pogłębienie osobistej relacji z Polską**



# Środki wyrazu

- instalacja multimedialna Polski stół (motyw przywitania)
- projekcja multimedialna "Polska w świecie" (motyw zameldowania)
- interaktywna ściana LED "Mobilność" (motyw awifauny)
- przestrzeń na informację o partnerach pawilonu oraz zapowiadanych wydarzeniach

Rozdział II

# Poland.
# A home for creativity

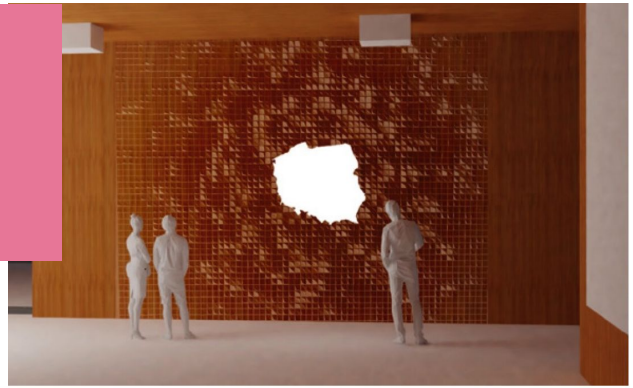
Doświadczenie „Polski stół”

Rozdział II

# Poland.
# A home for creativity

## Założenia dla doświadczenia:

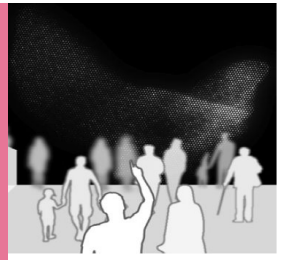
- interaktywna projekcja multimedialna wykorzystująca mapping 3D na płaskorzeźbie wraz z sensorami bezdotykowymi
- Polska w świecie i jej relacje ze światem
- motyw "zameldowania"
- pogłębienie osobistej relacji z Polską

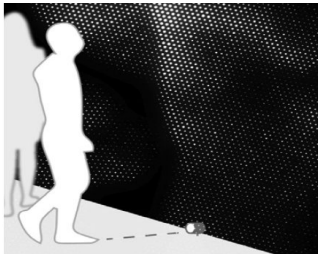


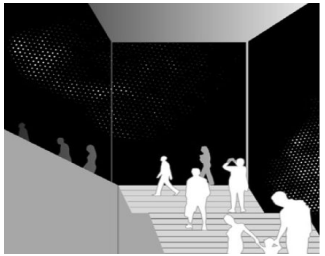
Ściana interaktywna

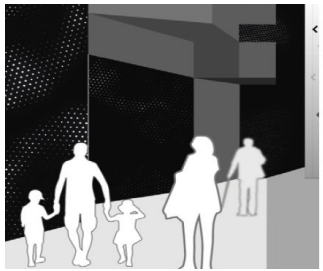
Rozdział II

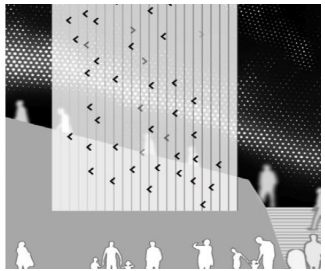
# Poland.
# A home for creativity











## Założenia dla doświadczenia:

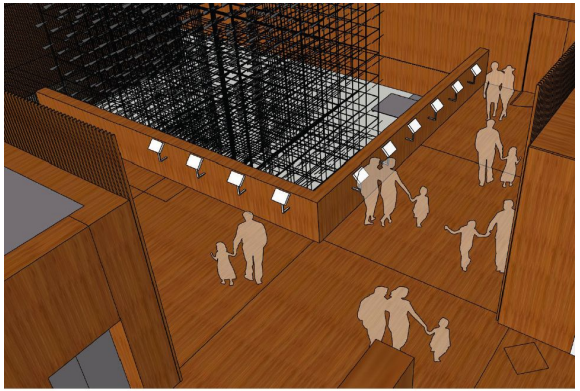
- wielkopowierzchniowa ściana LED z iluminacją wyzwalaną interaktywnie
- instalacja o charakterze wrażeniowym
- wzmocnienie motywu moblilności
- wspólna podróż

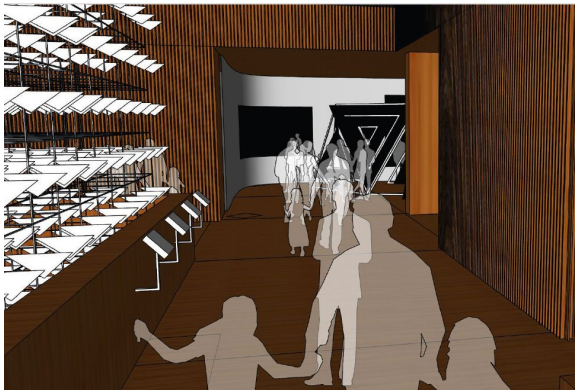
# Poland.
# Spirit of ingenuity

## Rozdział III

Rozdział III

# Poland.
# Spirit of ingenuity





# NARRACJA

ROZDZIAŁ III

- polski „the best of” z obszarów gospodarki, nauki, kultury i turystyki
- osiągnięcia stanowiące rezultat różnych przejawów kreatywności
- pigułki wiedzy o najważniejszych polskich sektorach gospodarki

# Intencja wrażeniowa przestrzeni

# Struktura doświadczenia

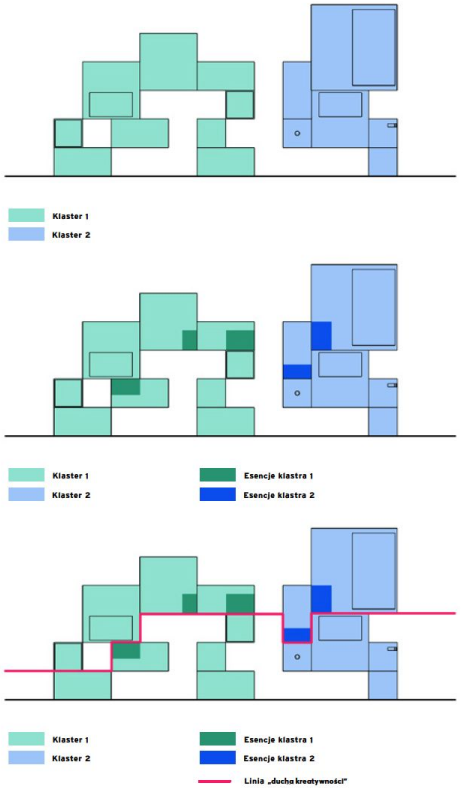
1. **Klaster 1 - Natura + dobrostan człowieka**
   Reprezentowane sektory:
   zdrowa żywność, turystyka ekologiczna, branża kosmetyków

2. **Klaster 2 - Natura + technologie + rzemiosło**
   Reprezentowane sektory: meblarski, jachtów i łodzi motorowych, zielone budownictwo i zrównoważony rozwój

3. **Klaster 3 - Rzemiosło + kultura (piękno)**
   Reprezentowane sektory: moda polska, wzornictwo przemysłowe, budownictwo i zrównoważony rozwój, architektura

4. **Klaster 4 - Nauka + technologie**
   Reprezentowane sektory: ICT (software i hardware), nauka (hard science) i edukacja, biotechnologia, farmaceutyka, smart cities

5. **Klaster 5 - Kultura + technologie**
   Reprezentowane sektory: gaming, kultura i rozrywka, edutainment, turystyka, dziedzictwo i zabytki



# Poland.
# Land of plenty

## Rozdział IV

# NARRACJA

ROZDZIAŁ IV

- strefa wystaw czasowych
- unikalne opowieści polskich regionów oraz instytucji współpracujących
- różnorodność kulturowa, gospodarcza, zasobów naturalnych
- projekty specjalne polskich instytucji
- tygodnie tematyczne spójne z wydarzeniami głównymi EXPO
- wydarzenia specjalne

# Poland.
# Landscapes of creativity

## Rozdział V

Rozdział V

# Poland.
# Landscapes of creativity

Doświadczenie „Pejzaże kreatywności”

# NARRACJA

ROZDZIAŁ V

- nagroda wieńcząca zwiedzanie pawilonu
- pejzaże kreatywności
- motywy wyróżniające Polskę na świecie
- wspólne odkrywanie i zaproszenie do współtworzenia polskich pejzaży
- kreatywne współdziałanie
- interdyscyplinarność
- przedstawienie Polski poprzez najbardziej ikoniczne osiągnięcia

źródło: Ars Electronica Futurelab

## Doświadczenie immersyjne

Doświadczenie mające na celu zanurzenie odwiedzających w odmiennej rzeczywistości. W przypadku rozdziału V: “Pejzaże kreatywności” oznacza to wypełnienie przestrzeni wielkoformatowymi projekcjami o wysokości ponad 3 metrów oraz stworzenie wrażenia panoramicznego krajobrazu otaczającego gości, stymulującego zmysły obrazem i dźwiękiem.

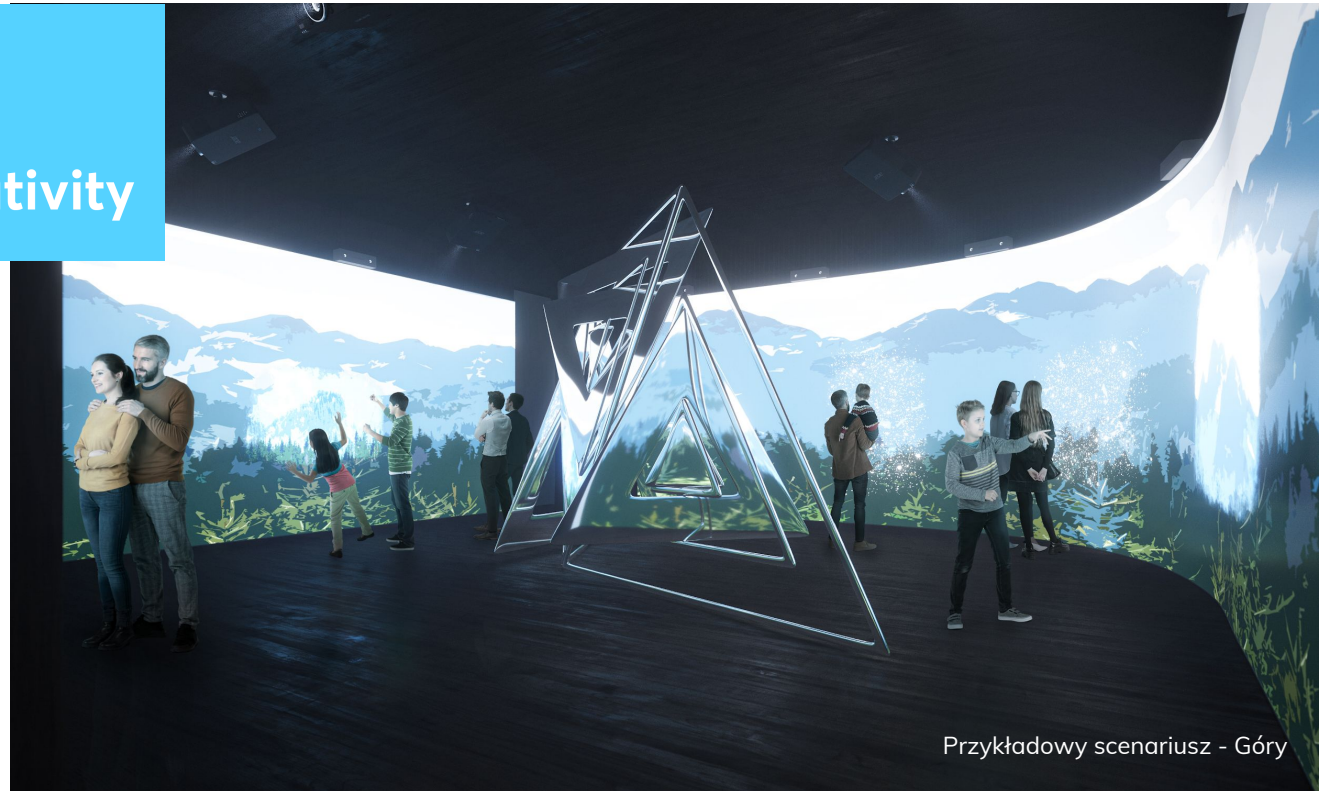
źródło: Tellart

## Interaktywność

Zaproszenie odwiedzających do wejścia w rolę aktywnych uczestników i współtwórców doświadczenia. Umożliwiają to czujniki rozmieszczone w kluczowych punktach przestrzeni, które sczytując wzorce ruchowe gości - indywidualnie bądź w grupie - pozwalają na wejście w unikalną interakcję z opowiadaną historią.

Rozdział V

# Poland.
# Landscapes of creativity

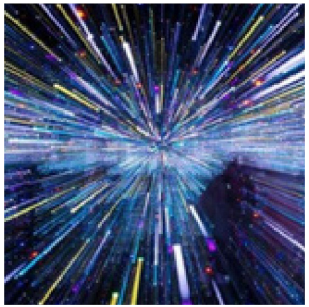


Przykładowy scenariusz - Góry

# Góry

Opowieść inspirująca się wybitnymi osiągnięciami polskich himalaistek i himalaistów, Tatrami, tradycjami wysokogórskimi i współpracą w ekstremalnych warunkach – przedstawia DNA „twardzieli".

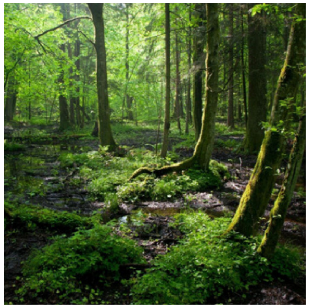
**Główne motywy: odwaga, przekraczanie granic, ścieranie się z żywiołem, wytrwałość, współpraca, upór w przełamywaniu barier, ambicja, poszukiwanie nowych rozwiązań, ryzyko.**



# Kosmos

Opowieść inspirująca się osiągnięciami polskich naukowców oraz twórczością jednego z najwybitniejszych pisarzy science-fiction – Stanisława Lema.

**Główne motywy: odkrywanie, eksploracja, wyobraźnia, ciekawość, eksperyment, poszerzenie horyzontów.**



# Puszcza

Opowieść inspirująca się unikalnym,
pierwotnym charakterem Puszczy Białowieskiej, odpowiedzialnością za środowisko oraz inwencją i innowacjami przy dbałości o dziedzictwo.

**Główne motywy: empatia, inwencja, ochrona natury, dbałość o dziedzictwo, odpowiedzialność, troska, współ istnienie.**

# Kultura cyfrowa

Opowieść inspirująca się osiągnięciami polskiej branży gier komputerowych oraz sektorami kreatywnymi czerpiącymi wiedzę i kompetencję z wielu profesji i specjalizacji.

**Główne motywy: przemysły przyszłości, mozaika kompetencji i talentów, interdyscyplinarność.**

# Przemiany

Opowieść inspirująca się wielowiekową tradycją rozwoju oraz przeobrażenia Kopalni Soli w Wieliczce – od natury poprzez industrializację do humanizacji.

**Główne motywy: budowanie, pracowitość, transformacja najważniejszych obiektów przemysłowych, rozwój nowych obszarów pracy, budowanie tożsamości miejsca („genius loci").**