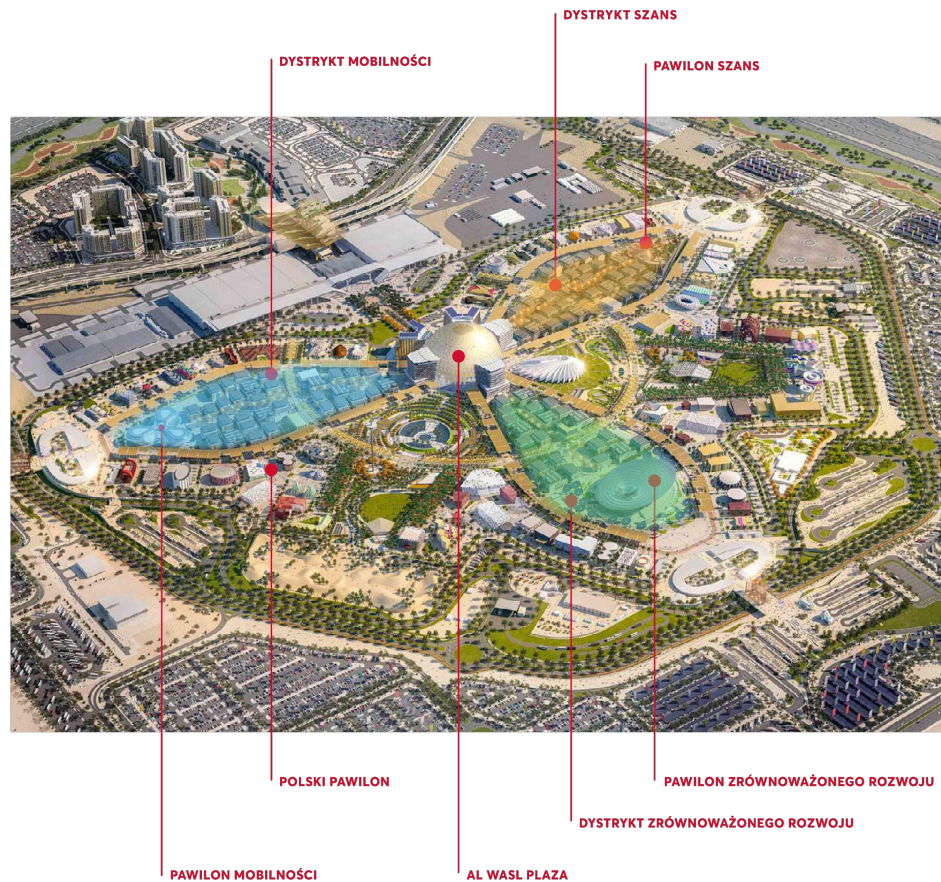


Hasło przewodnie Wystawy Światowej
Expo 2020 w Dubaju:

**„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 inkluzyjność
- 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



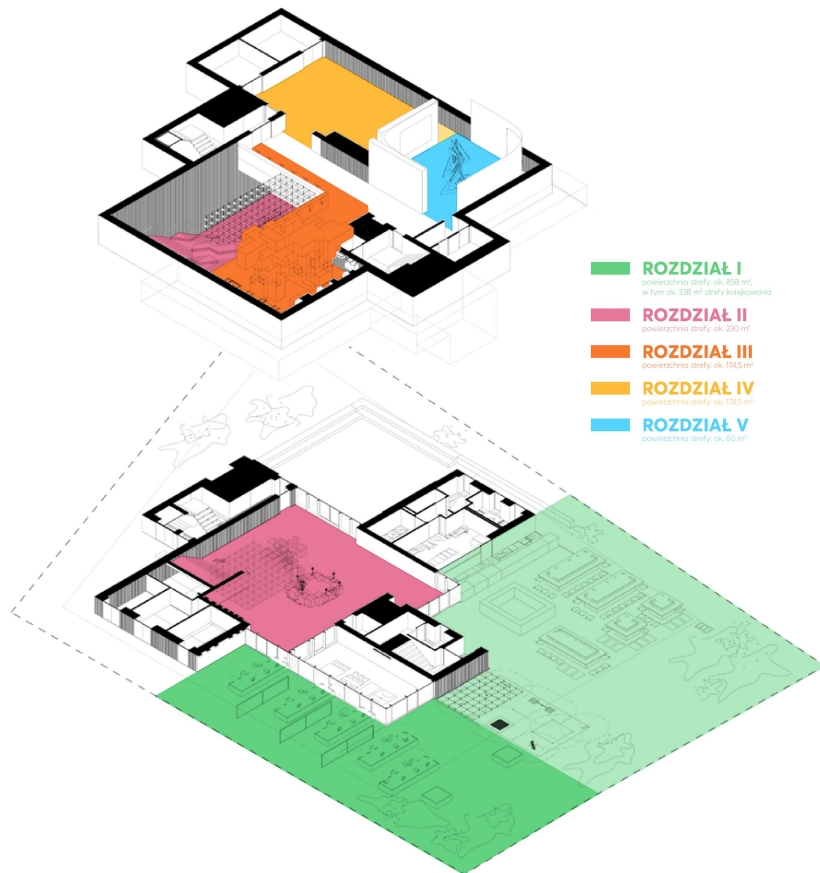
Poland. Creativity inspired by nature

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

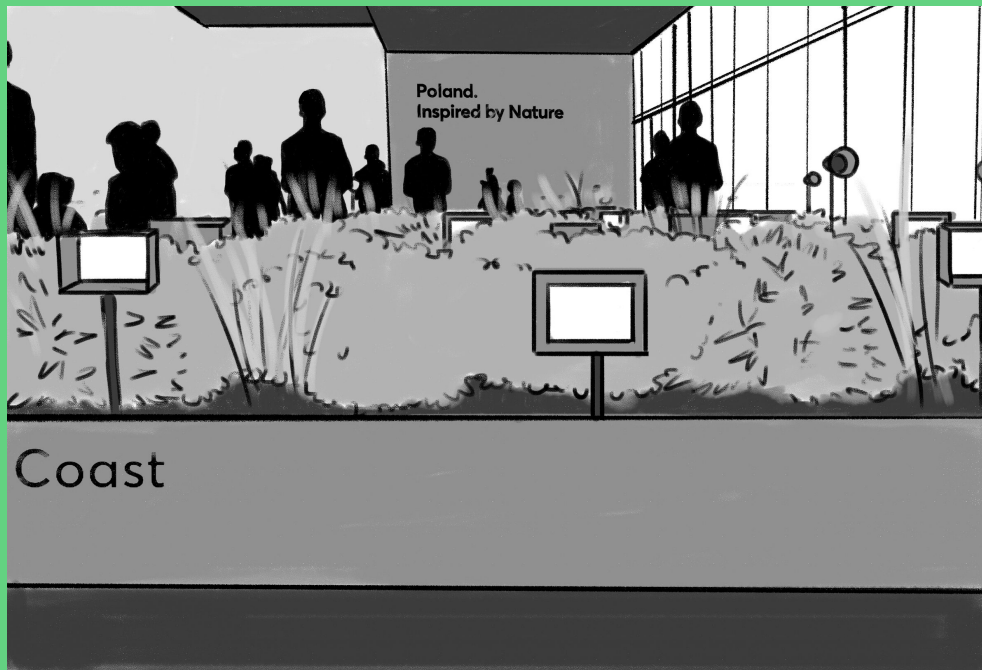


NARRACJA

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

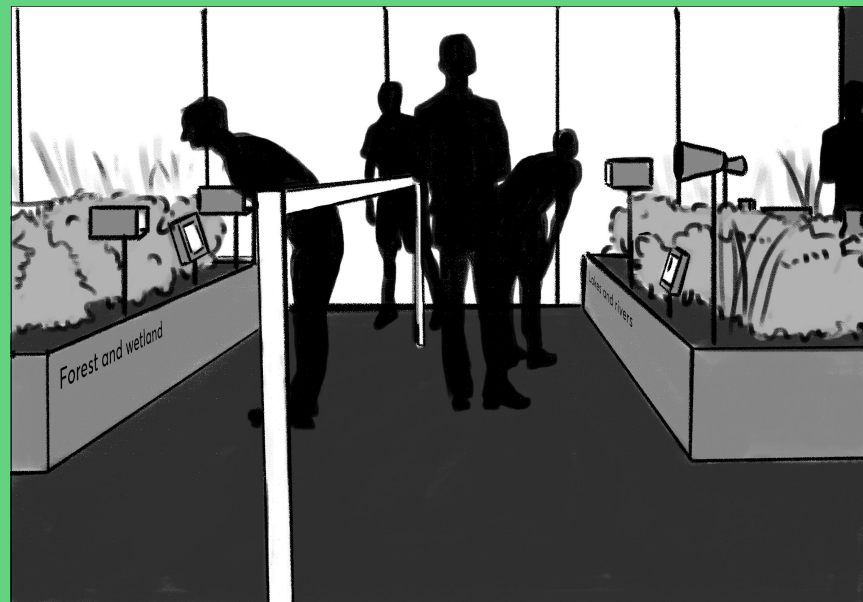
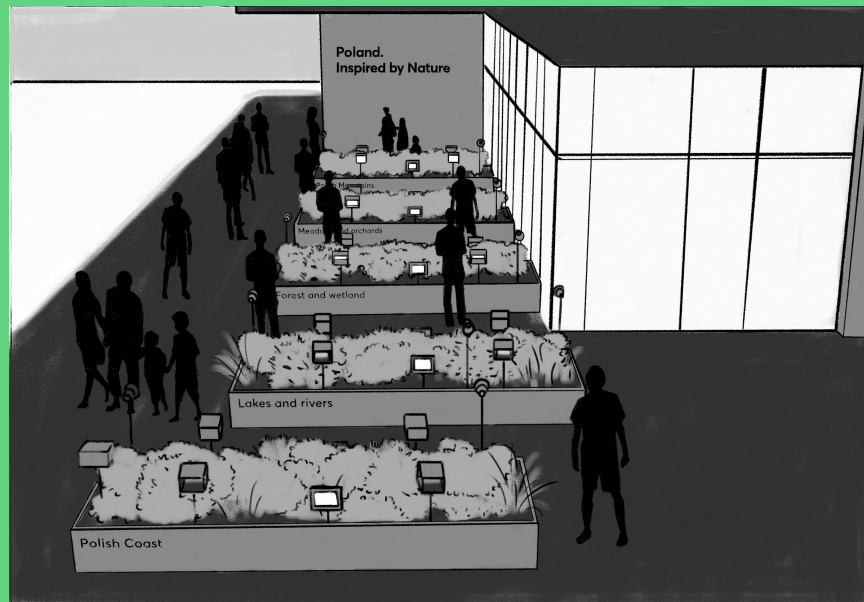
Interakcja w strefie kolejkowej przed pawilonem



Środki wyrazu

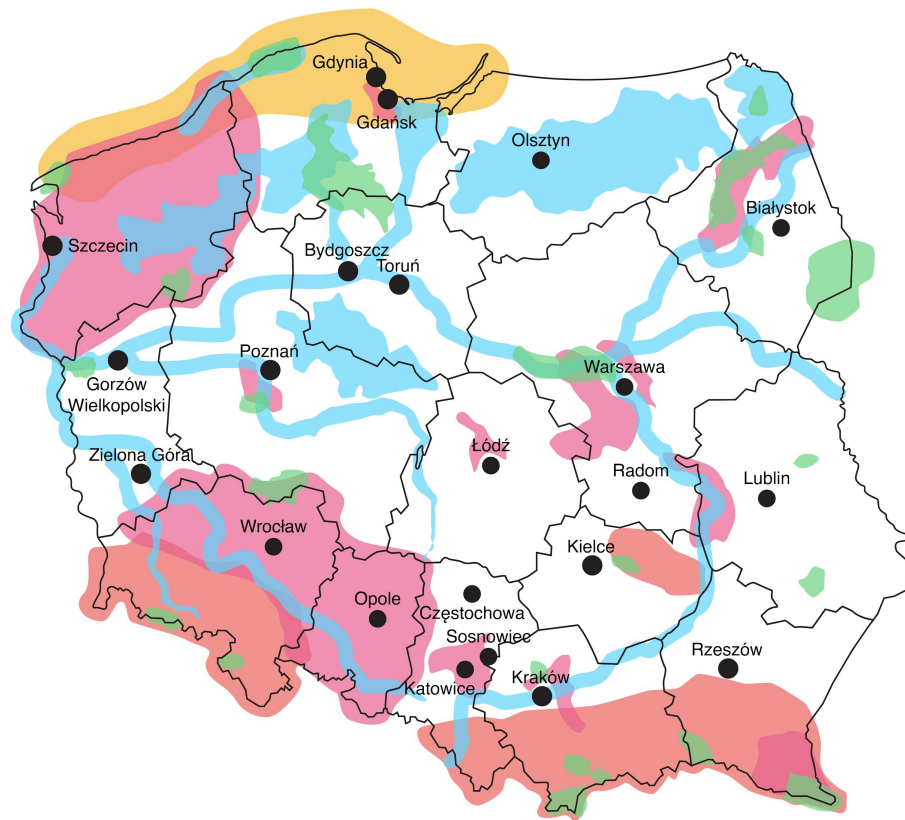
- donice z polską roślinnością charakterystyczną dla prezentowanych regionów / krajobrazów
- materiały filmowe przedstawiające polskie krajobrazy – regiony turystyczne
- artystyczne interpretacje krajobrazów dokonane przez polskich ilustratorów
- drewniane tuby odsłuchowe (poezja)
- ekrany multimedialne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

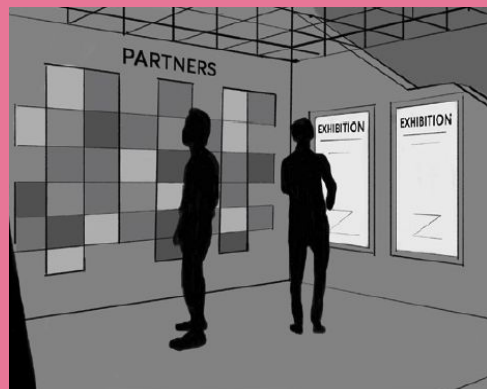
Poland. A home for creativity



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

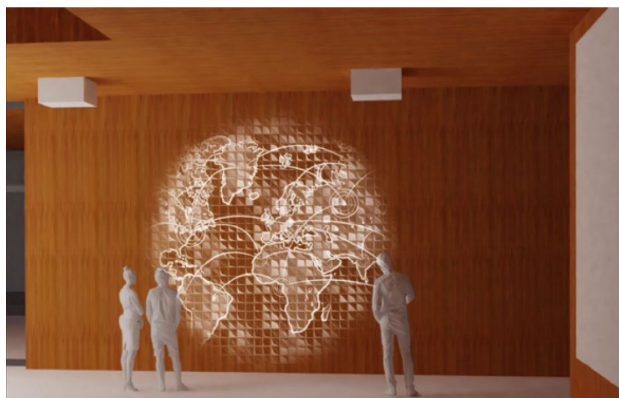
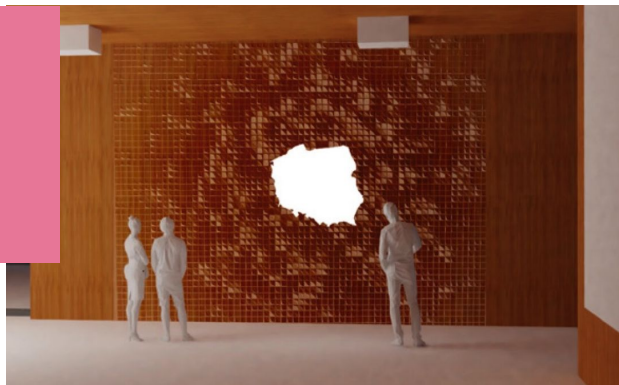


Rozdział II

Poland. A home for creativity

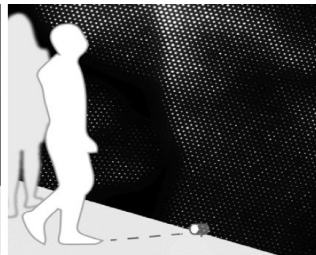
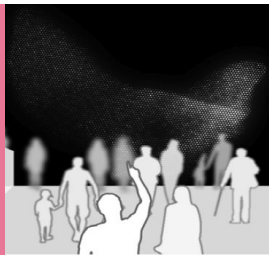
Założenia dla doświadczenia:

- 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



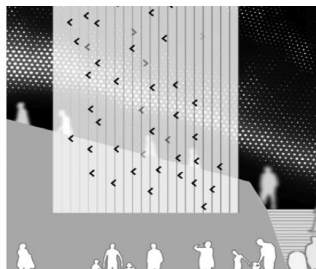
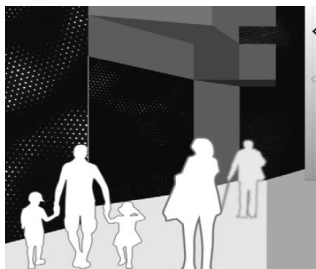
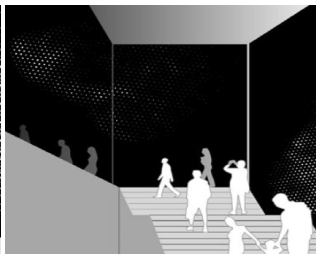
Rozdział II

Poland. A home for creativity



Założenia dla doświadczenia:

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

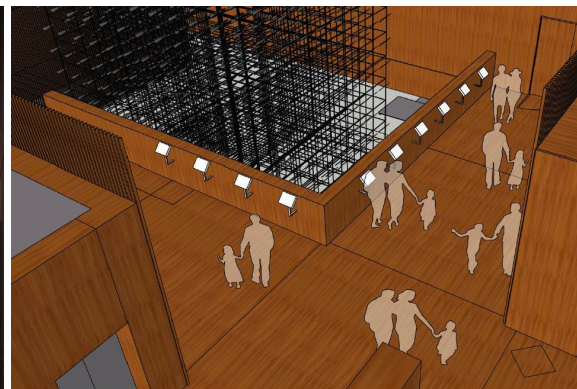


Poland. Spirit of ingenuity

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)

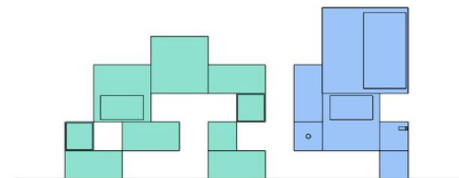
Reprezentowane sektory: moda polska, wzornictwo przemysłowe, budownictwo i zrównoważony rozwój, architektura

4. Klaster 4 - Nauka + technologie

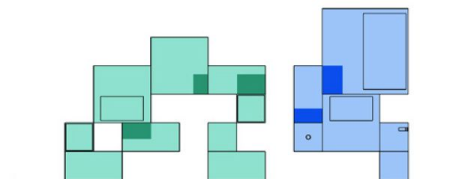
Reprezentowane sektory: ICT (software i hardware), nauka (hard science) i edukacja, biotechnologia, farmaceutyka, smart cities

5. Klaster 5 - Kultura + technologie

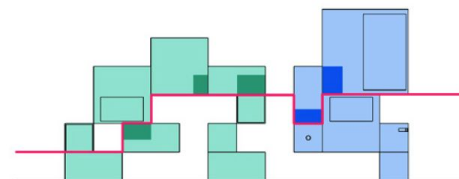
Reprezentowane sektory: gaming, kultura i rozrywka, edutainment, turystyka, dziedzictwo i zabytki



Klaster 1
Klaster 2



Klaster 1
Klaster 2
Esencje klastera 1
Esencje klastera 2



Klaster 1
Klaster 2
Esencje klastera 1
Esencje klastera 2
Linia „duszkreatywności”

Poland. Land of plenty

Rozdział IV

NARRACJA

ROZDZIAŁ IV

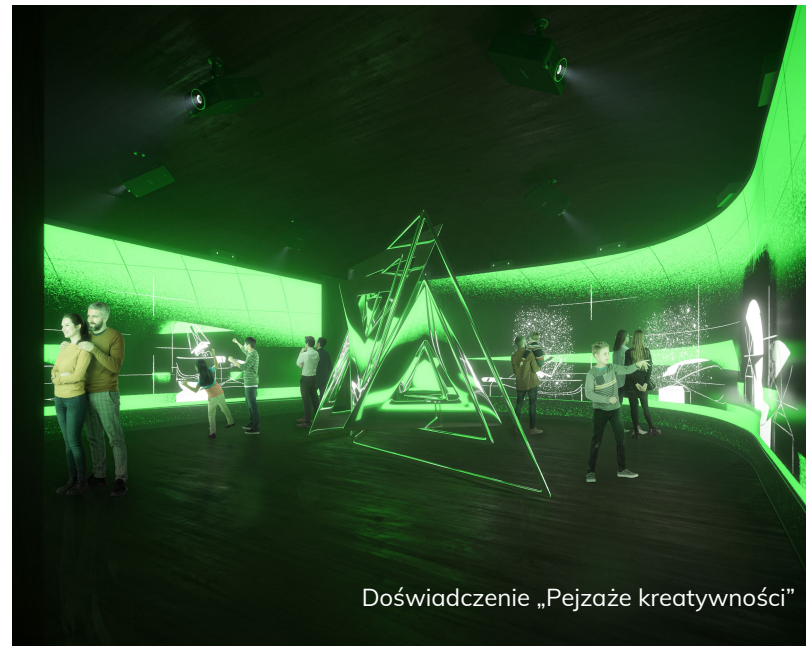
- strefa wystaw czasowych
- unikalne opowieści polskich regionów oraz instytucji współpracujących
- różnorodność kulturowa, gospodarcza, zasobów naturalnych
- projekty specjalne polskich instytucji
- tygodnie tematyczne spójne z wydarzeniami głównymi EXPO
- wydarzenia specjalne

Poland. Landscapes of creativity

Rozdział V

Rozdział V

Poland. Landscapes of creativity



Doświadczenie „Pejzaże kreatywności”

NARRACJA

ROZDZIAŁ V

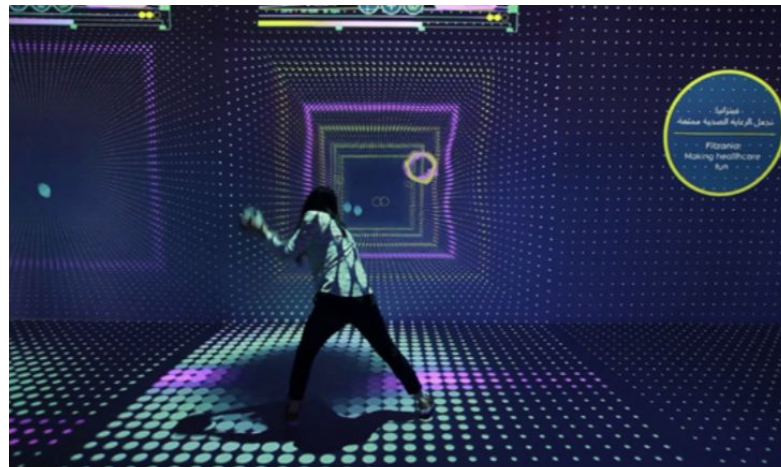
- nagroda wieńcząca zwiedzanie pawilonu
- pejzaże kreatywności
- motywy wyróżniające Polskę na świecie
- wspólne odkrywanie i zaproszenie do współtworzenia polskich pejzaży
- kreatywne współdziałanie
- interdyscyplinarność
- przedstawienie Polski poprzez najbardziej ikoniczne osiągnięcia



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.



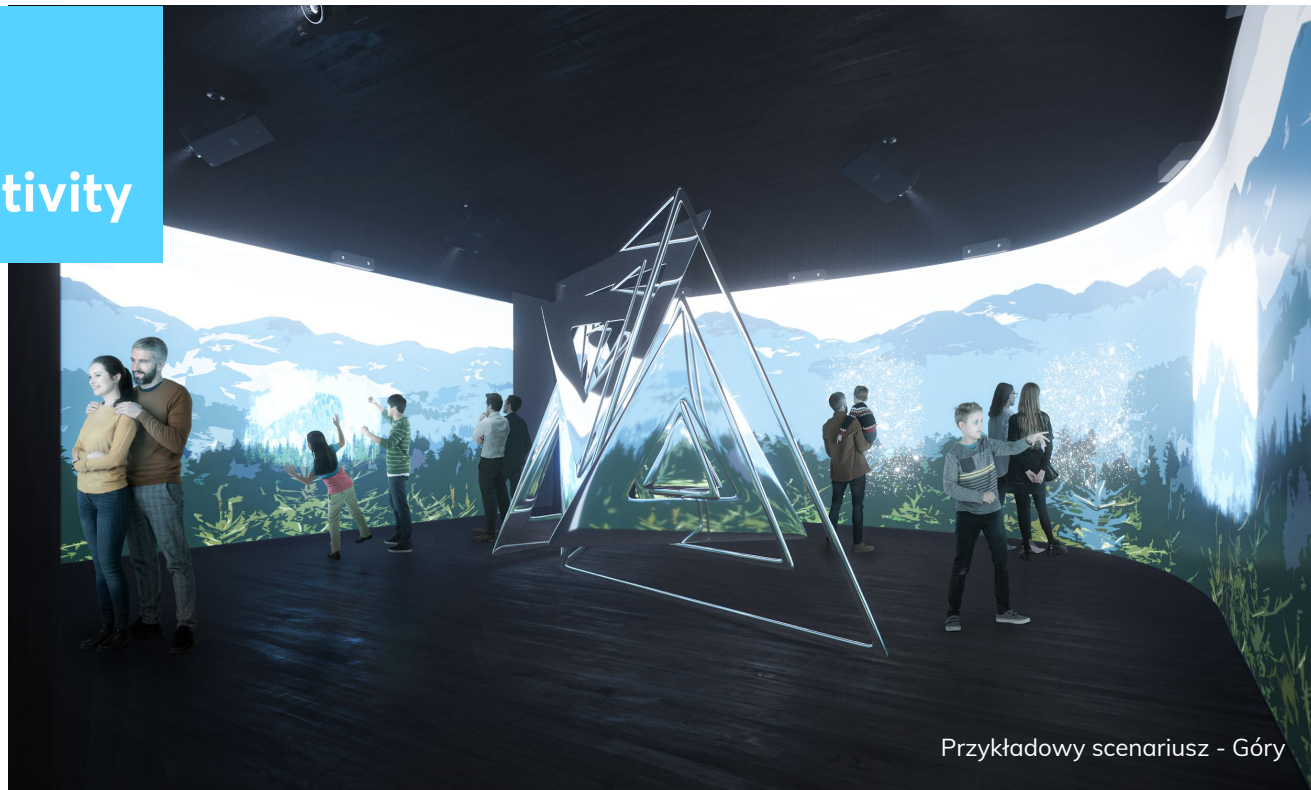
źródło: Tellart

Interaktywność

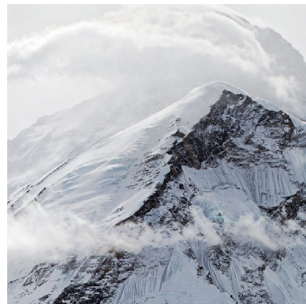
Zaproszenie odwiedzających do wejścia w rolę aktywnych uczestników i współtwórców doświadczenia. Umożliwiają to czujniki rozmieszczone w kluczowych punktach przestrzeni, które odczytując wzorce ruchowe gości - indywidualnie bądź w grupie - pozwalają na wejście w unikalną interakcję z opowiadaną historią.

Rozdział V

Poland. Landscapes of creativity



Przykładowy scenariusz - Góry



Góry

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

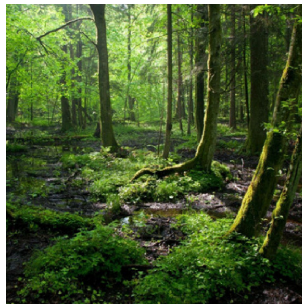
Główne motywy: odwaga, przekraczanie granic, ścieranie się z żywiołem, wytrwałość, współpraca, upór w przełamywaniu barier, ambicja, poszukiwanie nowych rozwiązań, ryzyko.



Kosmos

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

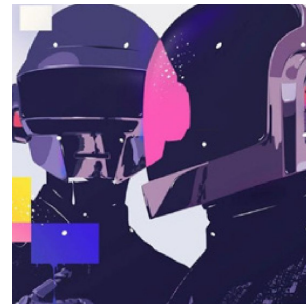
Główne motywy: odkrywanie, eksploracja, wyobrażenia, ciekawość, eksperyment, poszerzenie horyzontów.



Puszcza

Opowieść inspirująca się unikalnym, pierwotnym charakterem Puszczy Białowiejskiej, 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”).