

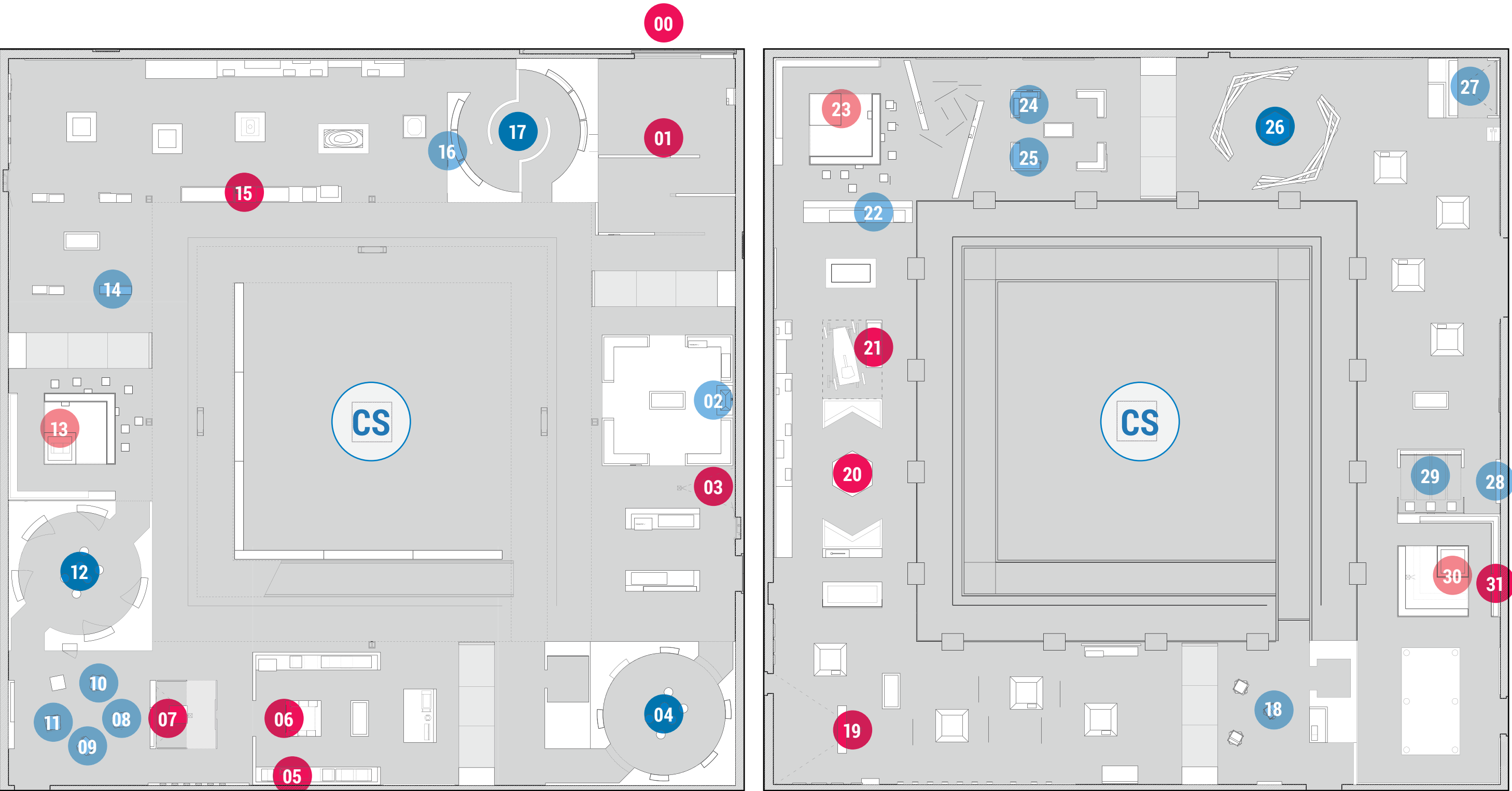
MUZEUM JÓZEFA PIŁSUDSKIEGO KSIĘGA STYLU MEDIÓW

09.10.2017

RAA | WXCA | PLATIGE

RZUT WYSTAWY

PRZEGLĄD WSZYSTKICH STACJI Z MEDIAMI



PARTER

ANTRESOLA

LEGENDA



PRZESTRZEŃ CENTRALNA



PRZESTRZEŃ IMMERSYJNA



MEDIA JAKO ARTEFAKT



SPECJALNE STANOWISKO Z MEDIAMI



PRZESTRZEŃ SYMBOLU

KSIĘGA STYLU MEDIÓW

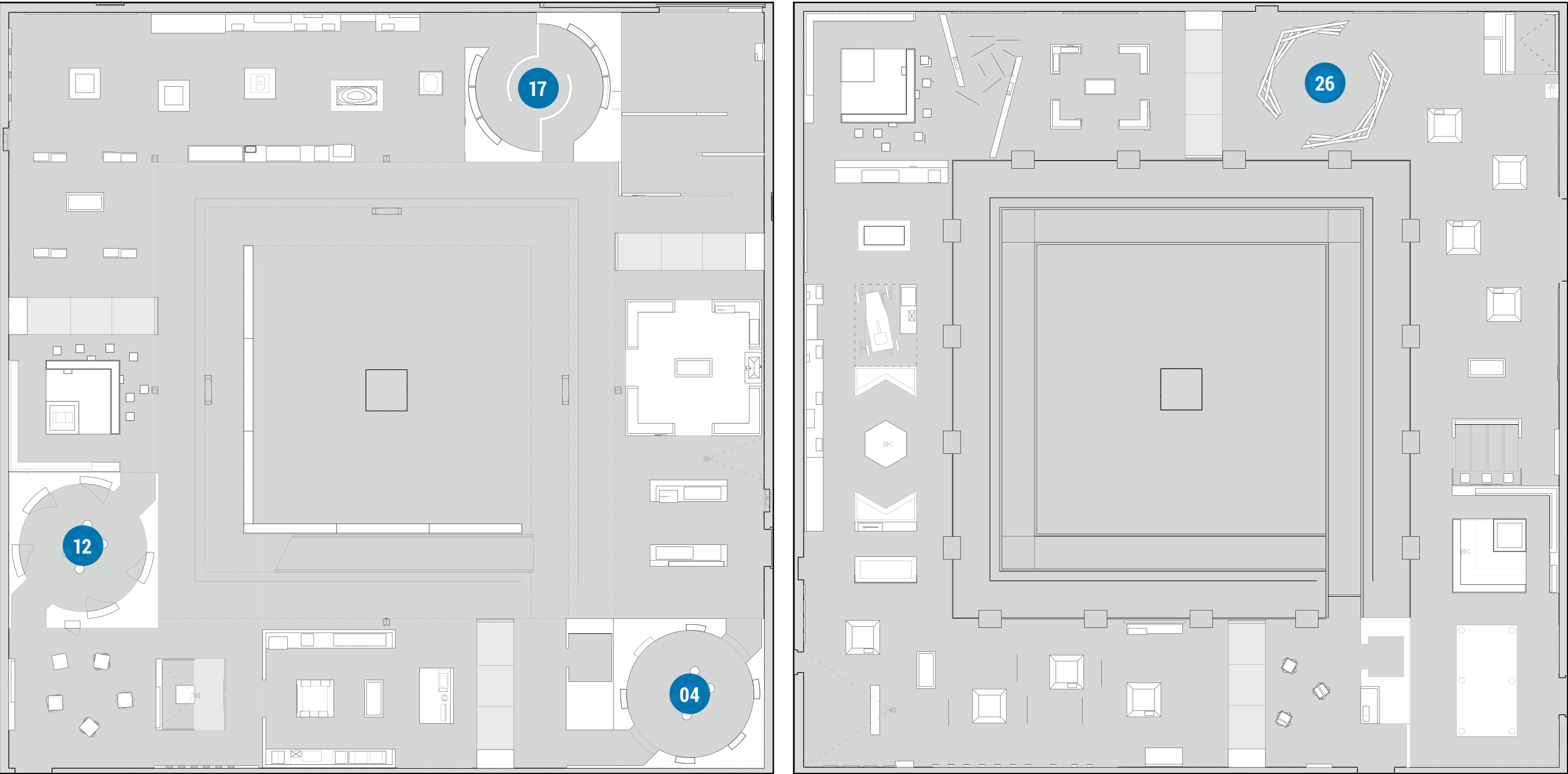
SPIS TREŚCI

Przestrzenie immersyjne	4
Specjalne stanowiska z mediami	7
Media jako artefakty	10
Przestrzeń symbolu	17
Przestrzeń centralna	21

PRZESTRZENIE IMMERSYJNE

PRZESTRZENIE IMMERSYJNE

PRZEGLĄD



LEGENDA



PRZESTRZEŃ CENTRALNA



PRZESTRZEŃ IMMERSYJNA



MEDIA JAKO ARTEFAKT



SPECJALNE STANOWISKO Z MEDIAMI



PRZESTRZEŃ SYMBOLU

PRZESTRZENIE IMMERSYJNE

PREZENTACJA

- CEL

- Przestrzeń immersyjna to charakteryzująca się dramaturgią sceny, które wyróżniają się na wystawie okrągłym kształtem i służą do wykreowania w nich środowiska do opisu ważnych wydarzeń
 - Przedstawione epizody są określone jako punkty zwrotne w narracji
 - W prezentacji może wziąć udział jednocześnie większa liczba zwiedzających
 - Program mediów opracowany jest jako linearna opowieść, która jest powtarzana w równych odstępach czasu
- POŁOŻENIE

- Przestrzeń immersyjna są zintegrowane z galeriami jako oddzielne sceny i zazwyczaj znajdują się na końcu galerii
- URZĄDZENIA

- W przestrzeniach immersyjnych są stosowane różne technologie, których działanie jest ze sobą skoordynowane i pozwala stworzyć oryginalny kolaż wizualny. Celem jest łączenie różnych systemów sterowania oświetleniem i projektowania animacji z wielkoformatowymi grafikami oraz z warstwą dźwiękową
- PROGRAM

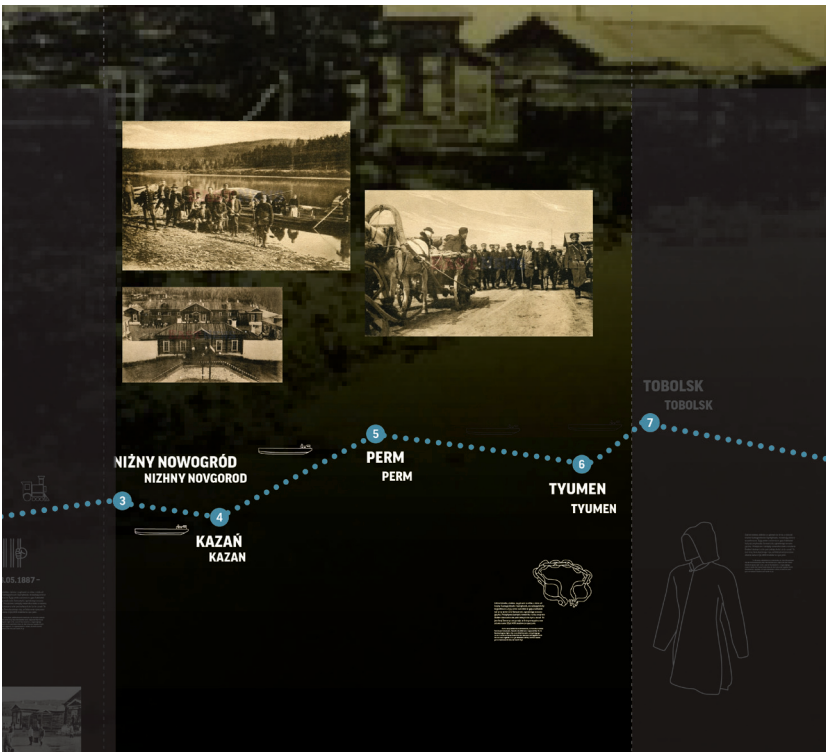
- Tryb pokazu: podczas prezentacji światło musi być przyciemnione dla pełniejszego efektu. Program rozpoczyna się powoli od wyświetlania obrazów, których wraz z rozwojem akcji przybywa, jak również może się zwiększać tempo projekcji w celu zbudowania napięcia. Na końcu cała powierzchnia ścian jest rozświetlona i pokryta treścią. Pokazy są powtarzane w regularnych odstępach czasu
 - Tryb bezczynności: w zależności od sceny projekcja jest wstrzymana albo wyświetlane są tylko przykładowe obrazy i treści. Odwiedzający mają możliwość uważniejszego zapoznania się z tematami
 - Tryb pokazu i tryb bezczynności działają w pętli
 - Program do odtworzenia w języku polskim, z podpisami po angielsku, a w innych językach za pomocą synchronizacji z audioprzewodnikiem.
- CZAS TRWANIA

- Tryb pokazu: 2 - 3 min
 - Tryb bezczynności: 3 - 5 min
- ELEMENTY

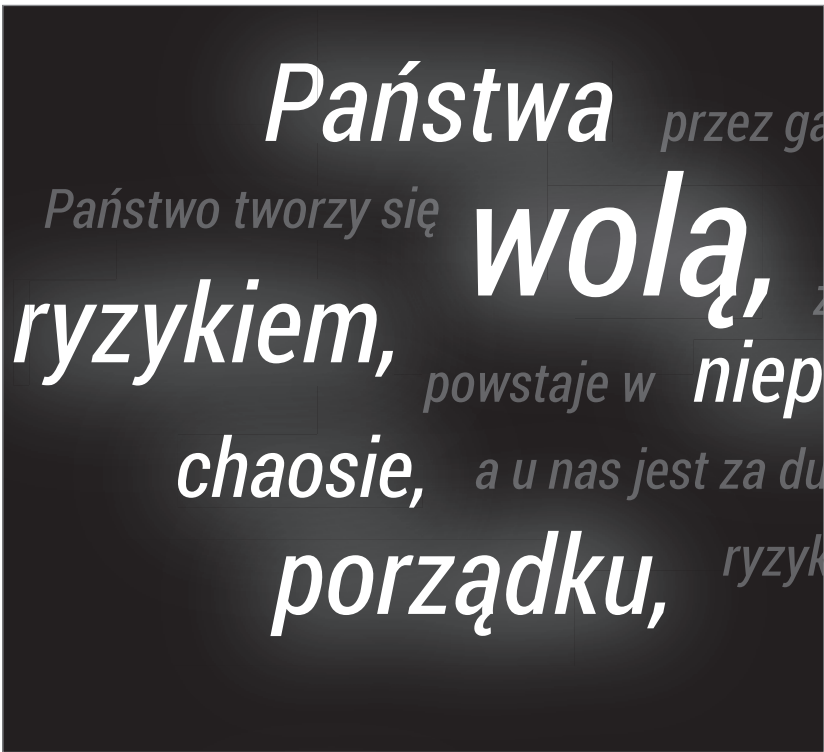
- Materiały archiwalne (zdjęcia, filmy), animacje (kolaże, wycięte grafiki itd.), ruchome grafiki, nagrane i zmontowane ścieżki audio
 - Do rozpatrzenia zaprogramowanie synchronizacji sprzętu
 - W zależności od treści każda przestrzeń jest opracowana indywidualnie
- FORMAT

- Animacja i program audio
- UWAGA

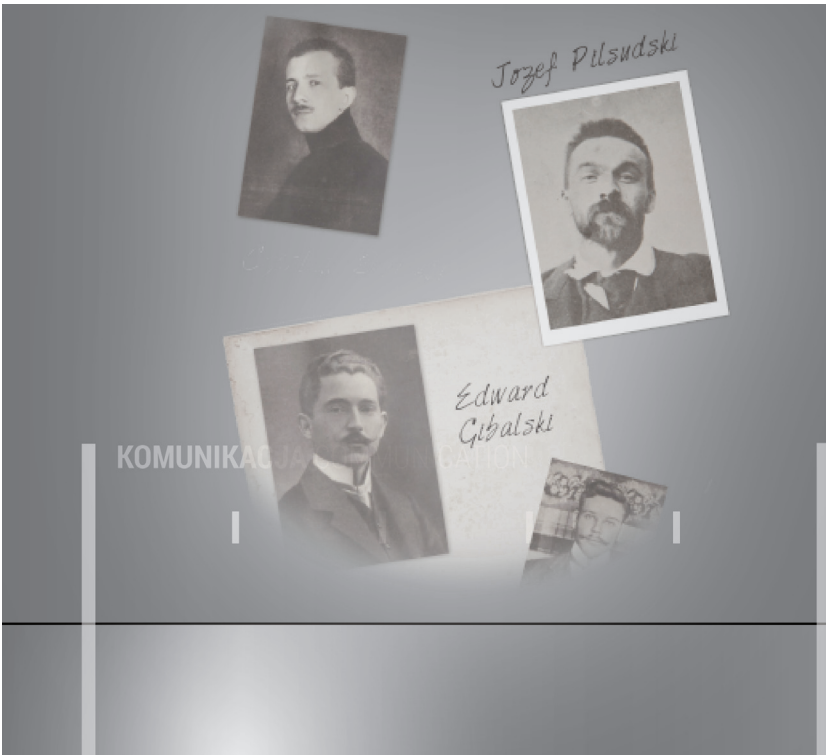
- Każda przestrzeń ma inny projekt oparty na scenariuszu sceny



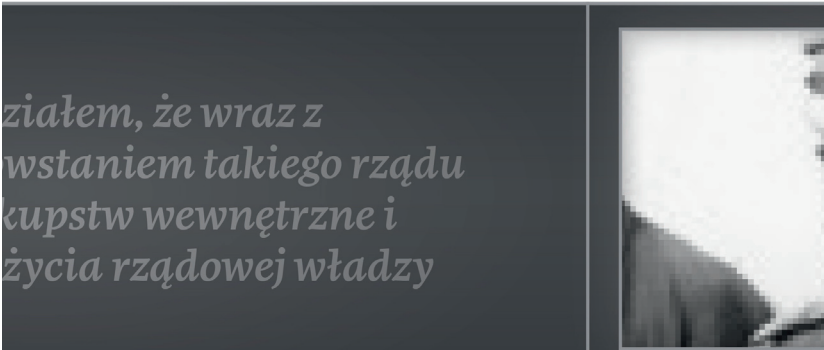
PODŚWIETLONA GRAFIKA, STEROWANE OŚWIETLENIE



GRAFIKA ZE SPECJALNĄ TYPOGRAFIĄ I DŹWIĘKIEM



OBIEKTY, GRAFIKA, PROJEKCJA MEDIÓW

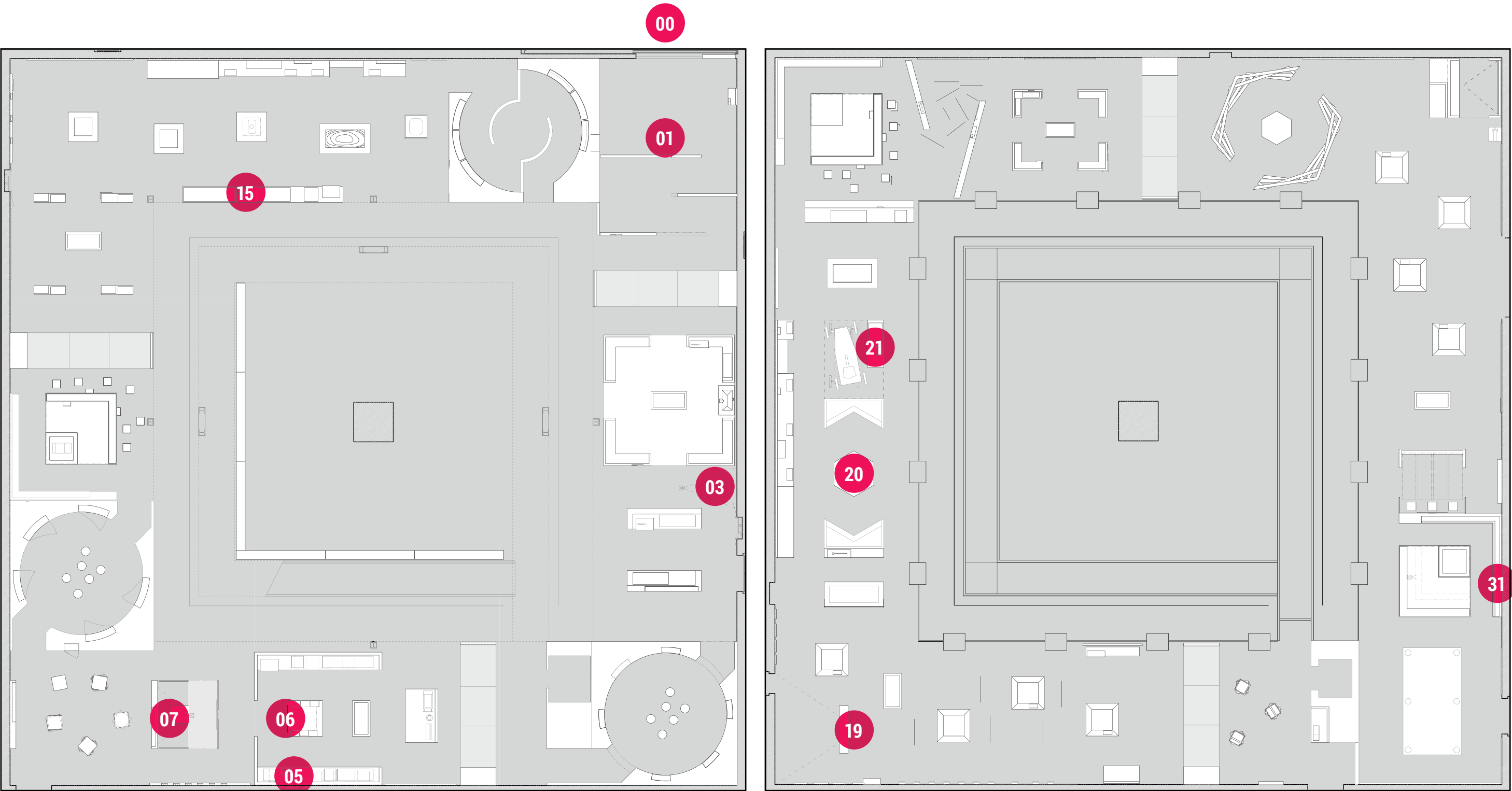


PODŚWIETLONE GRAFIKI, STEROWANE OŚWIETLENIE, EKRANY

SPECJALNE STANOWISKA Z MEDIAMI

SPECJALNE STANOWISKA Z MEDIAMI

PRZEGLĄD



PARTER

ANTRESOLA

LEGENDA



PRZESTRZEŃ CENTRALNA



PRZESTRZEŃ IMMERSYJNA



MEDIA JAKO ARTEFAKT



SPECJALNE STANOWISKO Z MEDIAMI



PRZESTRZEŃ SYMBOLU

SPECJALNE STANOWISKA Z MEDIAMI

PREZENTACJA

- CEL

- Specjalne stanowiska z mediami mają inną skalę i wygląd. Ich konstrukcja jest zintegrowana z architekturą i wpisana w narrację sceny
 - Najczęściej pokazywane są w nich programy autoaktywne. W wyjątkowych przypadkach są to również stanowiska interaktywne.
 - Stanowisko jest zintegrowane z przestrzenią sceny i dostępne jednocześnie dla kilku zwiedzających albo większej grupy gości
 - Mniejsze stanowiska, niezależnie od tego czy są autoaktywne czy interaktywne, mogą być dostępne tylko dla jednego lub dwóch zwiedzających
 - Materiał jest przygotowany jako program linearny, który jest pokazywany w pętli albo w równych odstępach czasu
 - Z mediów interaktywnych można korzystać w każdym momencie
- POŁOŻENIE

- Ekrany na stanowiskach są zintegrowane z elementami wystawy
 - Projektcja jest wyświetlana na ścianach elementów wystawy lub bezpośrednio na ścianach wystawy
- URZĄDZENIA

- Sprzęt do każdego stanowiska jest dobierany zgodnie z warunkami przestrzennymi i treścią. Następujące urządzenia mogą zostać użyte: projektory, głośniki, ekrany i interaktywne ekrany
- PROGRAM

- Prawie wszystkie programy są zapętlone, wyjątkiem jest stacja MP.01.001 01. Świat Imperiów
 - Program do odtworzenia w języku polskim, z podpisami po angielsku, a w innych językach za pomocą synchronizacji z audioprzewodnikiem.
- CZAS TRWANIA

- Ekrany zintegrowane: 1,5 - 3 min
 - Instalacje przestrzenne: 2 - 3 min
- ELEMENTY

- Materiały archiwalne (zdjęcia, filmy), animacje (kolaże, wyszparowane grafiki), ruchome grafiki, nagrane i zmontowane towarzyszące ścieżki audio
 - Stworzona i zaprogramowana interaktywna stacja
 - Do rozpatrzenia zaprogramowanie synchronizacji urządzeń
 - W zależności od treści każde specjalne stanowisko z mediami jest opracowane indywidualnie
- FORMAT

- Animacje, programy interaktywne, programy audio
- UWAGA

- Każde specjalne stanowisko z mediami ma inny projekt oparty na scenariuszu sceny



PRZYKŁAD: PRZESTRZENNA INSTALACJA Z MEDIAMI

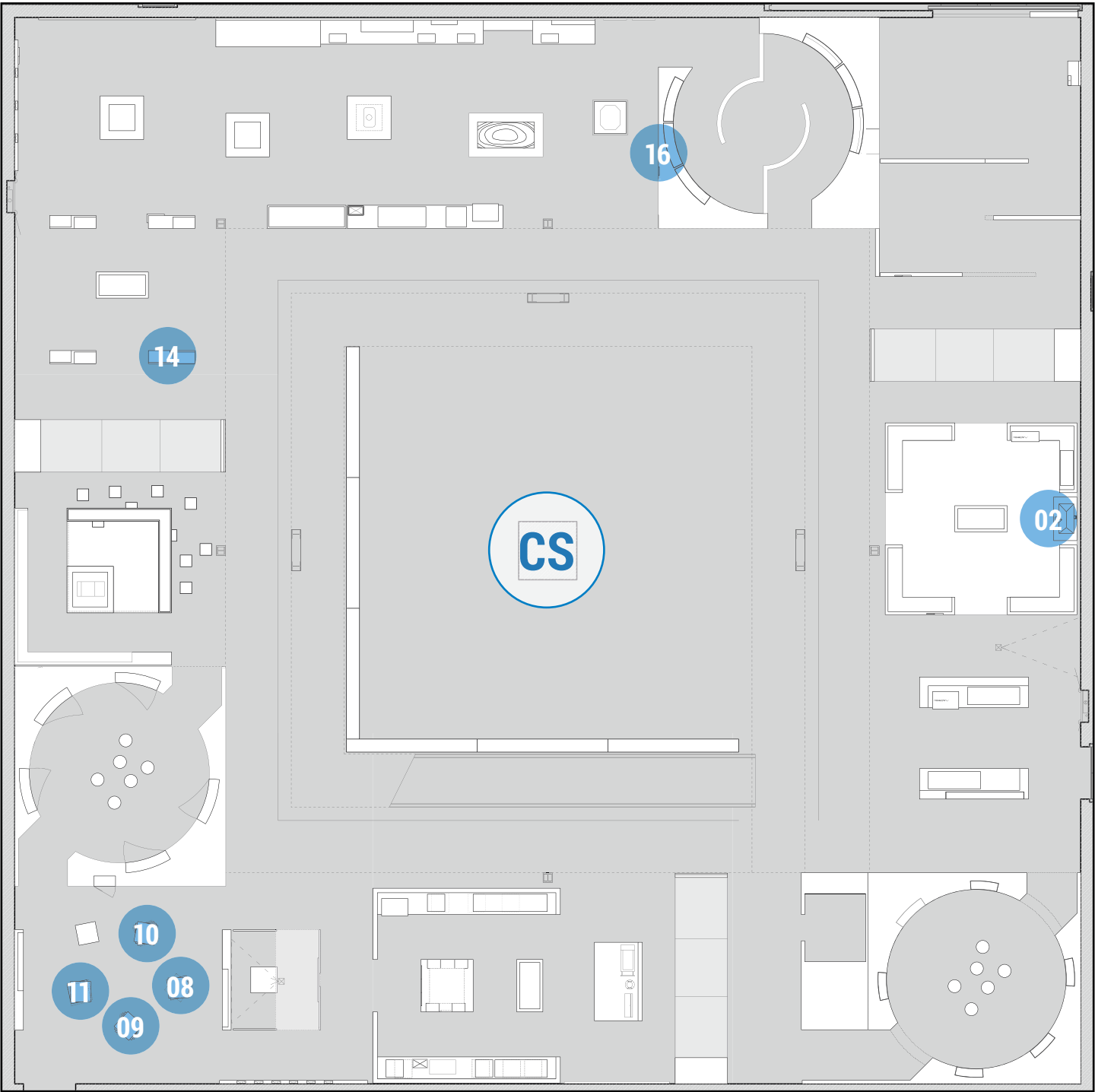


PRZYKŁAD: MEDIA INTERAKTYWNE

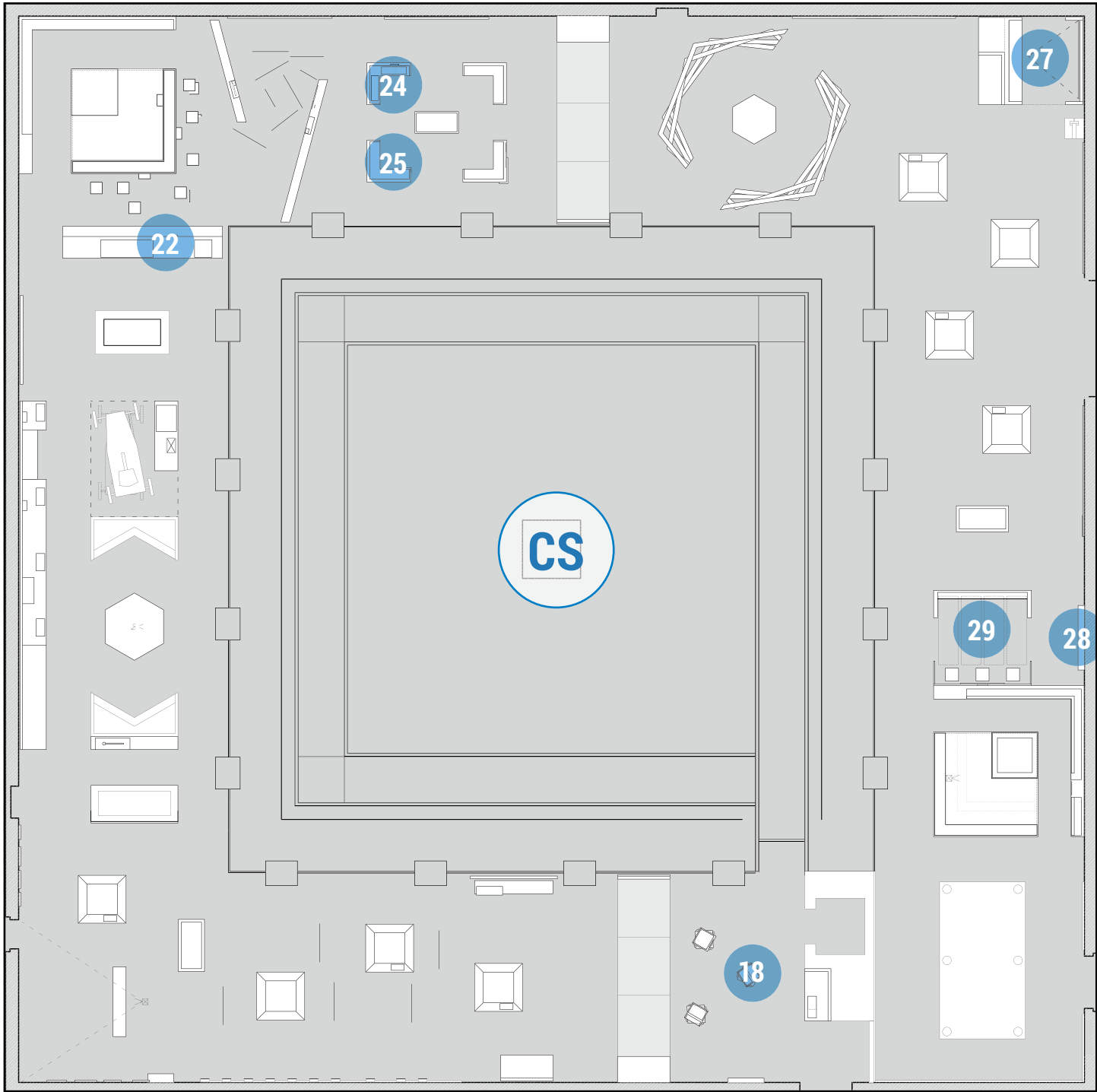
MEDIA JAKO ARTEFAKTY

MEDIA JAKO ARTEFAKTY

PRZEGLĄD



PARTER



ANTRESOLA

LEGENDA



PRZESTRZEŃ CENTRALNA



PRZESTRZEŃ IMMERSYJNA



MEDIA JAKO ARTEFAKT



SPECJALNE STANOWISKO Z MEDIAMI



PRZESTRZEŃ SYMBOLU

MEDIA JAKO ARTEFAKTY

PREZENTACJA

- CEL

- Filmy archiwalne, nagrania dźwiękowe i zarejestrowane teksty są traktowane jako artefakty (np. nagranie głosu) i są częścią opracowania danego tematu
- POŁOŻENIE

- Media jako artefakty są zawsze zintegrowane z elementem wystawy i stanowią integralną część jego aranżacji
- URZĄDZENIA

- W większości przypadków media jako artefakty są pokazywane na ekranach o rozmiarze 15,6", wyjątkiem jest stacja MP.20.001 22. Ku Nowoczesnej Polsce oraz MP.24.001 24 Pogrzeb
 - Stanowiska z mediami zawierające dźwięk posiadają głośnik, który pozwala na szeroki dostęp zwiedzających do nagrania
 - Stanowiska z media posiadające tylko nagrania audio mają specjalnie dopasowane urządzenia
- PROGRAM

- Prawie wszystkie media jako artefakty działają w pętli, wyjątkiem jest stacja dźwiękowa MP.20.002 20. Sulejówek. Program do odtworzenia w języku polskim z podpisami po angielsku, a w innych językach za pomocą synchronizacji albo streszczenia w audioguidzie.
- CZAS TRWANIA

- 1,5 - 3 min
- ELEMENTY

- Archiwalne zdjęcia, filmy (wywiady, dokumenty), nagrania dźwiękowe, zarejestrowane i zmontowane towarzyszące ścieżki audio
 - Treść mediów powinna być zarządzana przez system CMS, musi zostać zaprojektowany ogólny szablon
 - Tytuł, napisy, rozdziały, wskaźnik czasu, podpisy
- FORMAT

- program filmowy i audio
- UWAGA

- Każde specjalne stanowisko z mediami ma inny projekt oparty na scenariuszu sceny



MEDIA JAKO ARTEFAKTY

SZABLONY

PRZEGLĄD SZABLONÓW DLA FILMÓW
ELEMENTY SZABLONÓW MOGĄ BYĆ ŁĄCZONE ZE SOBĄ W ZALEŻNOŚCI OD TREŚCI I SYTUACJI PRZESTRZENNEJ



A1 • WPROWADZENIE DO FILMU



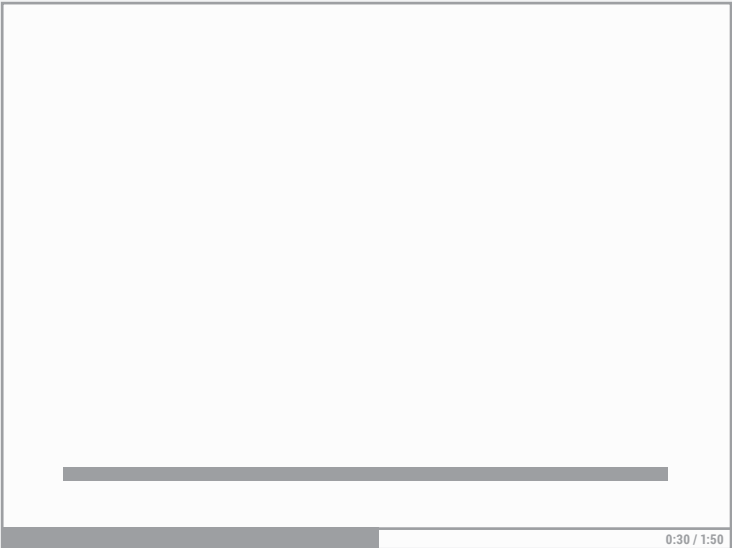
B1 • PODPISY: POLSKIE I ANGIELSKIE
• WSKAŹNIK CZASU



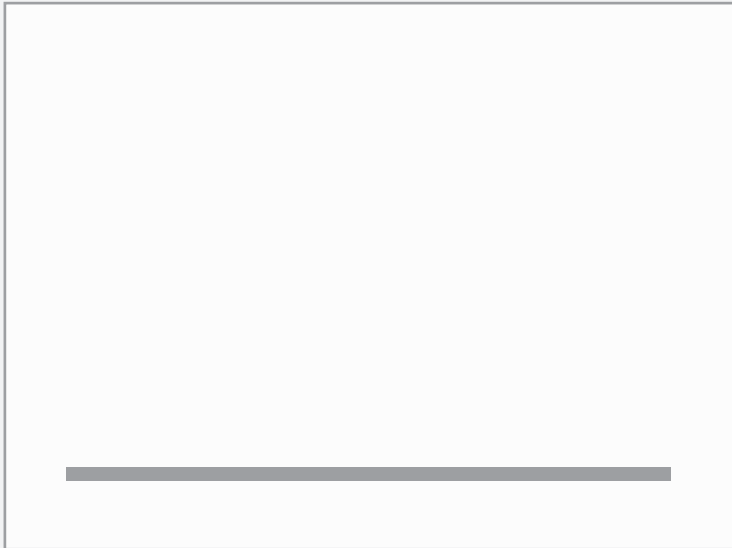
C1 • PODPISY: POLSKIE I ANGIELSKIE
• BEZ WSKAŹNIKA CZASU



A2 • DODATEK: WPROWADZENIE DO ROZDZIAŁÓW



B2 • AUDIO: POLSKIE
• PODPISY: ANGIELSKIE
• WSKAŹNIK CZASU



C2 • AUDIO: POLSKIE
• PODPISY: ANGIELSKIE
• BEZ WSKAŹNIKA CZASU

MEDIA JAKO ARTEFAKTY

SZABLONY: STYL WIZUALNY 1/3

TYTUŁ I NAPISY



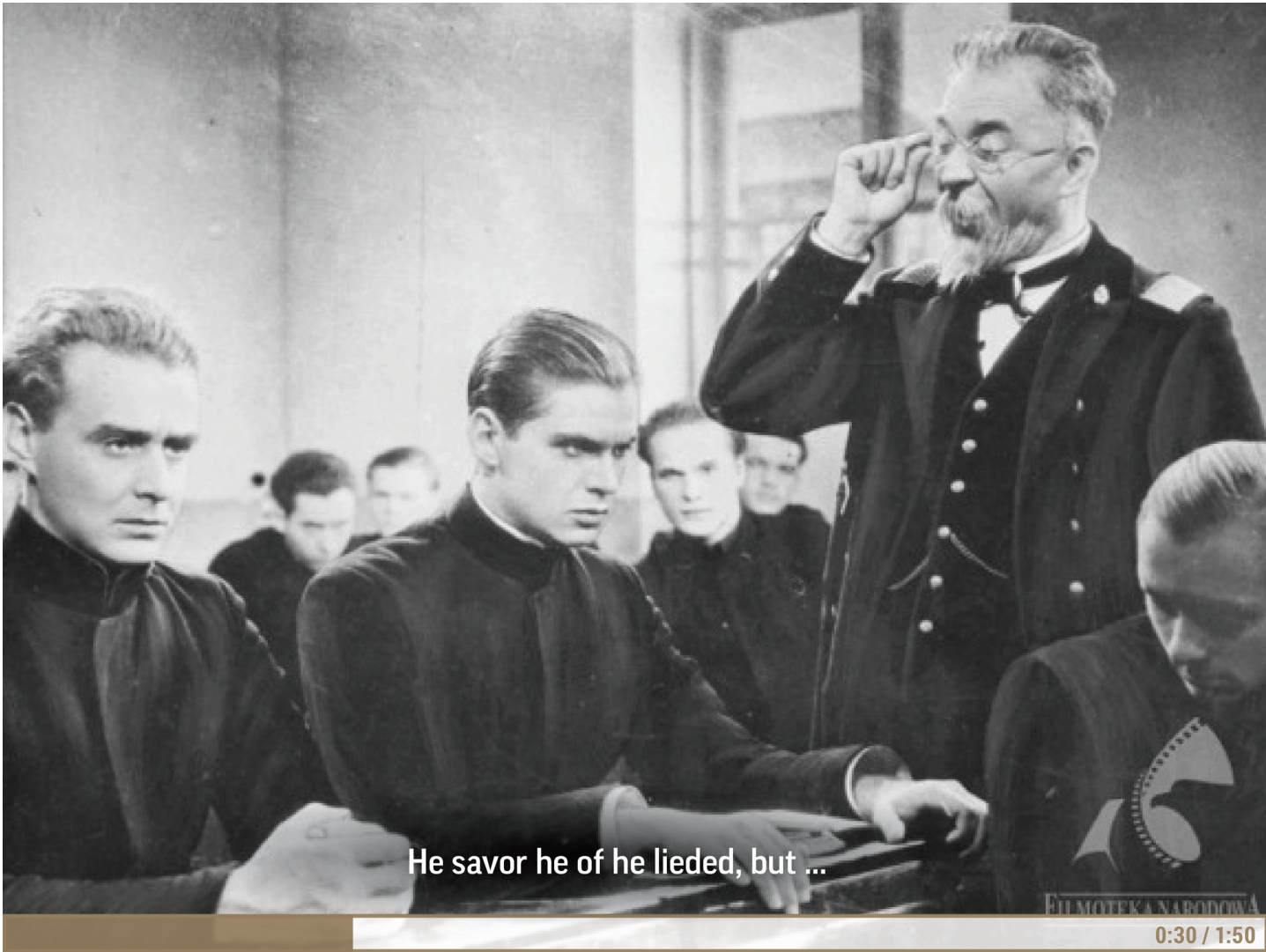
ROZDZIAŁ I WYJAŚNIENIE



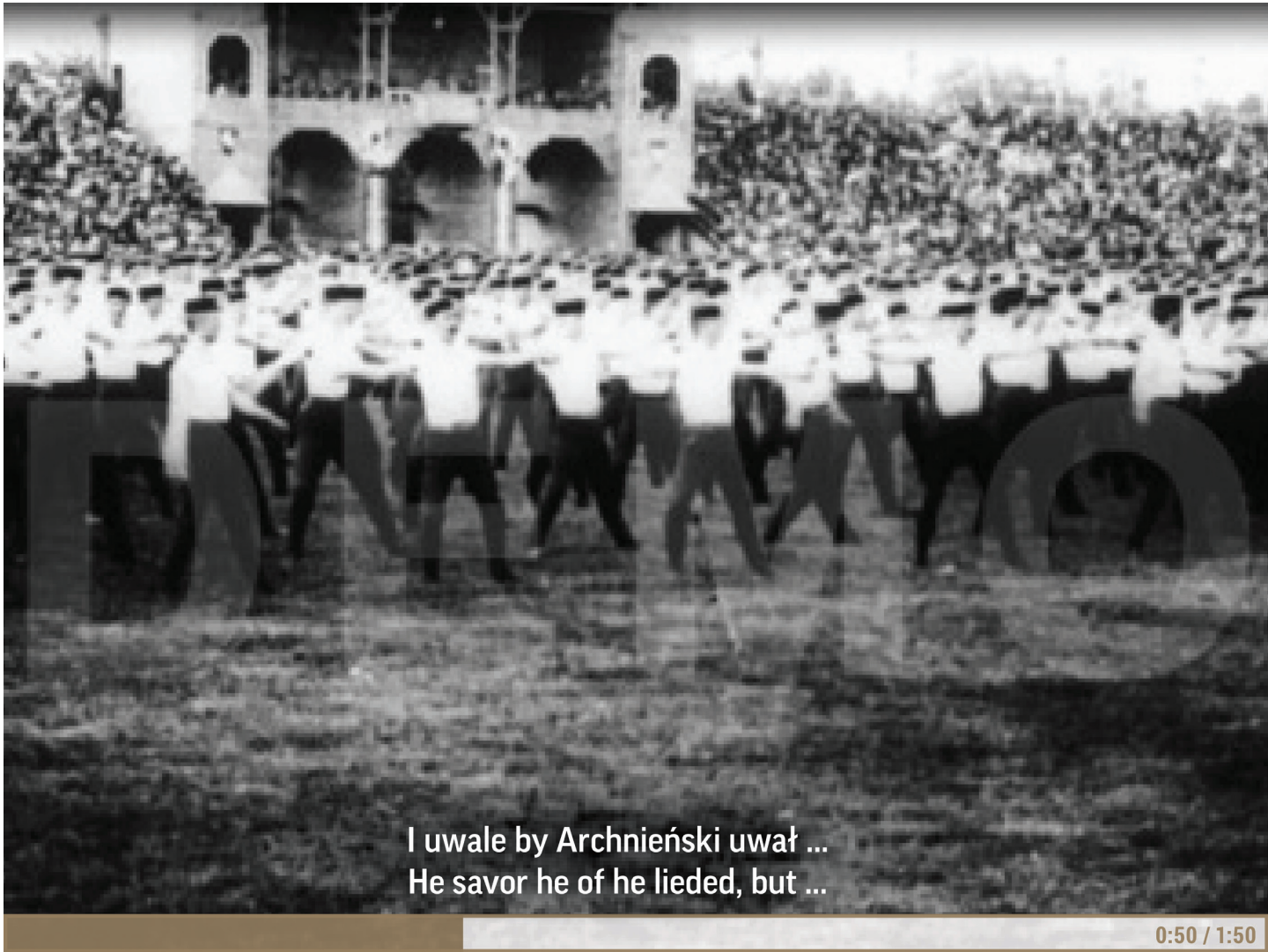
MEDIA JAKO ARTEFAKTY

SZABLONY: STYL WIZUALNY 2/3

PRZYKŁAD: FILM Z DŹWIĘKIEM (POLSKIM) I PODPISAMI (ANGIELSKIMI)

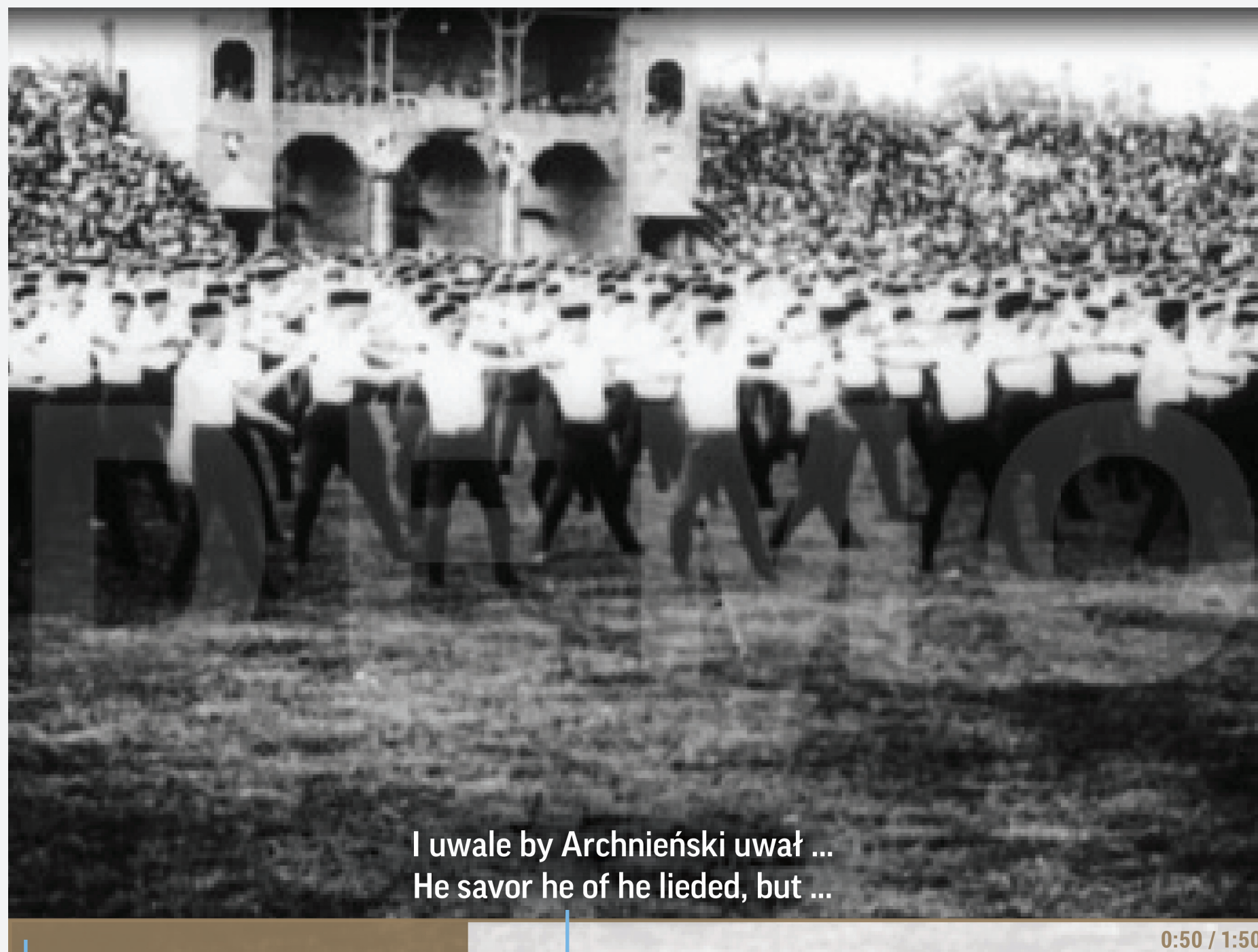


PRZYKŁAD: FILM BEZ DŹWIĘKU, ALE Z PODPISAMI (POLISKIMI I ANGIELSKIMI)



MEDIA JAKO ARTEFAKTY

SZABLONY: STYL WIZUALNY 3/3



WSKAŹNIK POSTĘPUJE WRAZ Z UPŁYWEM CZASU,
PODZIAŁKA WIDOCZNA NA DOLE EKRANU

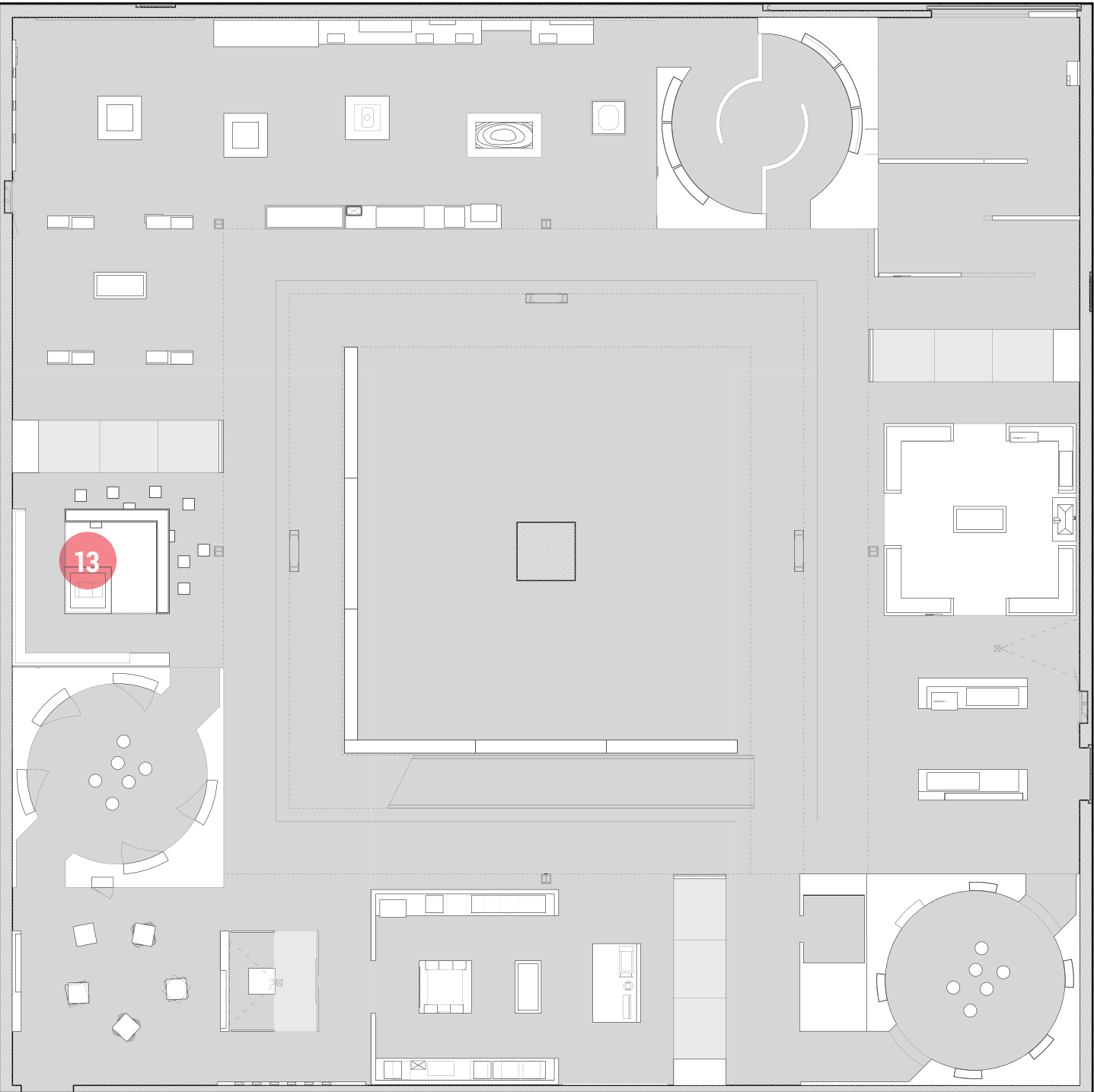
PODPISY POLSKIE I ANGIELSKIE WIDOCZNA NA DOLE EKRANU

WSKAŹNIK CZASU

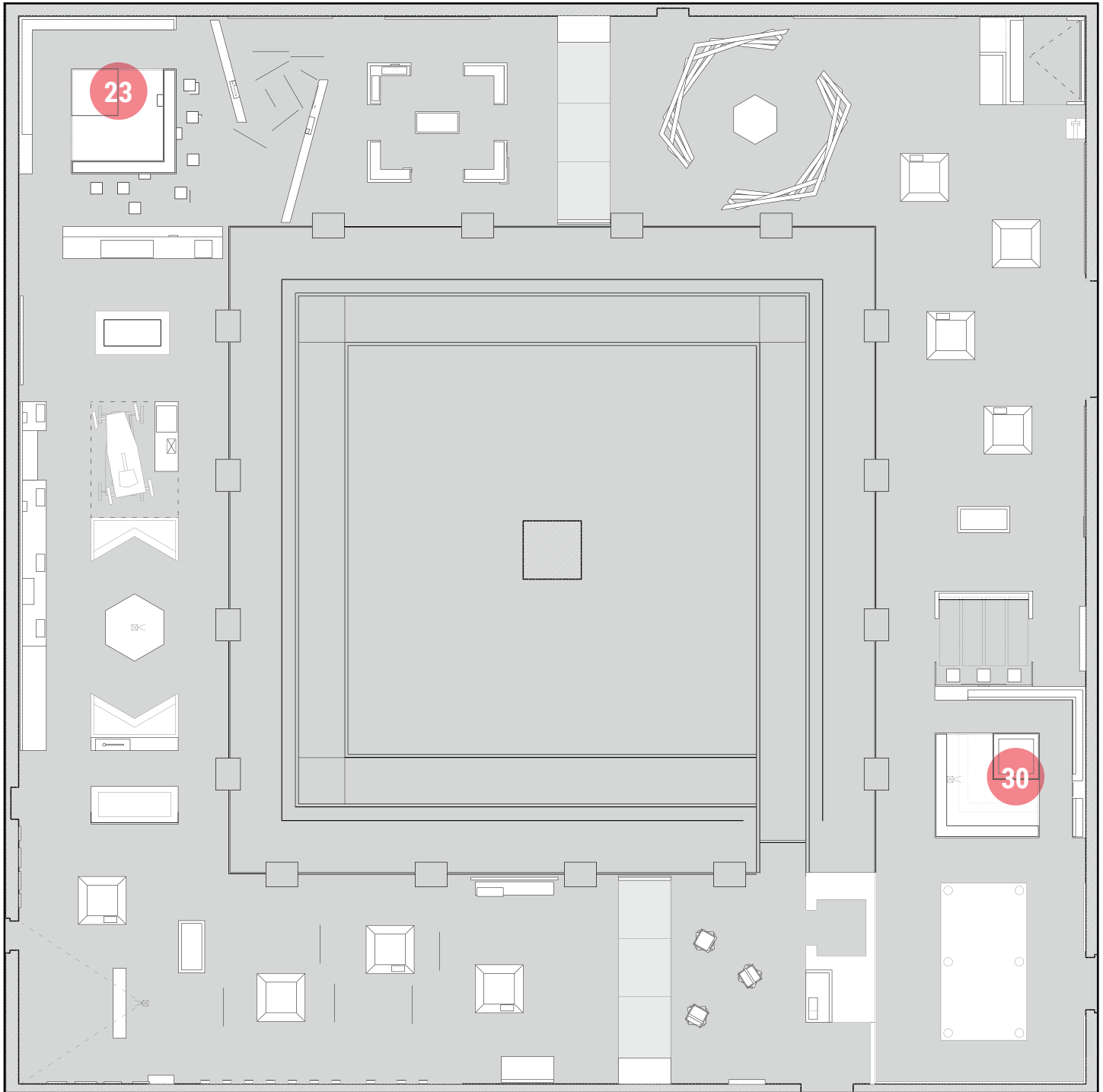
GALERIA SYMBOL

GALERIA SYMBOL

PRZEGLĄD



PARTER



ANTRESOLA

LEGENDA



PRZESTRZEŃ CENTRALNA



PRZESTRZEŃ IMMERSYJNA



MEDIA JAKO ARTEFAKT



SPECJALNE STANOWISKO Z MEDIAMI



PRZESTRZEŃ SYMBOLU

GALERIA SYMBOL

PREZENTACJA

- CEL

- Projektcja na panelu wiszącym nad głównym obiektem w Galerii Symbol.
 - Znaczenie obiektu dla sceny i kontekst historyczny wyjaśnia film zmontowany z materiałów archiwalnych oraz współczesnych wywiadów ze świadkami historii
 - Każda z trzech scen posiada inny scenariusz, ale według wspólnego schematu.
- POŁOŻENIE

- Projektcja we wnętrzu wiszącego elementu nad głównym obiektem
- URZĄDZENIA

- Projektor i prysznice dźwiękowe nad ławką
- PROGRAM

- Program odtwarzany w pętli
 - Ścieżka audio po polsku, podpisy po angielsku, a w innych językach synchronizacja z audioprzewodnikiem.
- CZAS TRWANIA

- 8 - 10 min
- MOTYWY

- Archiwalne zdjęcia, filmy (wywiady, dokumenty), proste animacje, nagrania dźwiękowe, zarejestrowane i zmontowane towarzyszące ścieżki audio
 - Treść mediów powinna być zarządzana przez system CMS, musi zostać zaprojektowany ogólny szablon
 - Tytuł, napisy, rozdziały, wskaźnik czasu, podpis
- FORMAT

- film
- UWAGA

- W scenie S3 Etos znajduje się dodatkowa stacja interaktywna



GALERIA SYMBOL

SZABLONY

PRZEGLĄD SZABLONÓW DLA GALERII SYMBOL



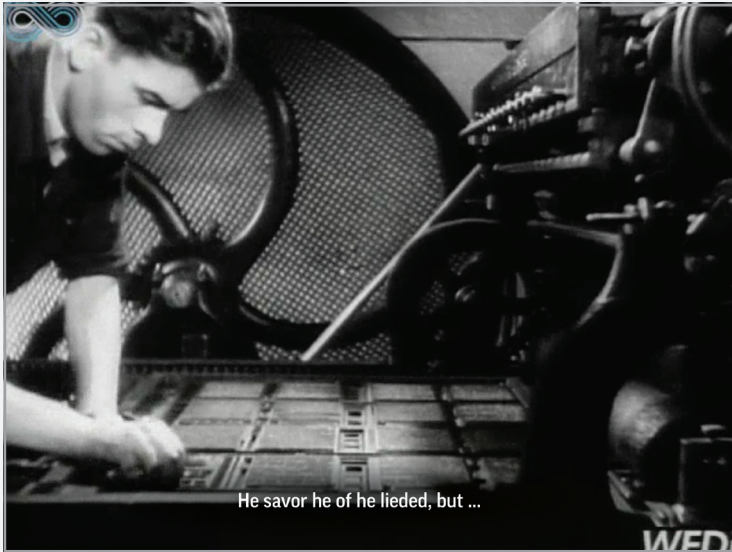
A1 • WPROWADZENIE DO FILMU



A2 • DODATEK: WPROWADZENIE DO ROZDZIAŁU



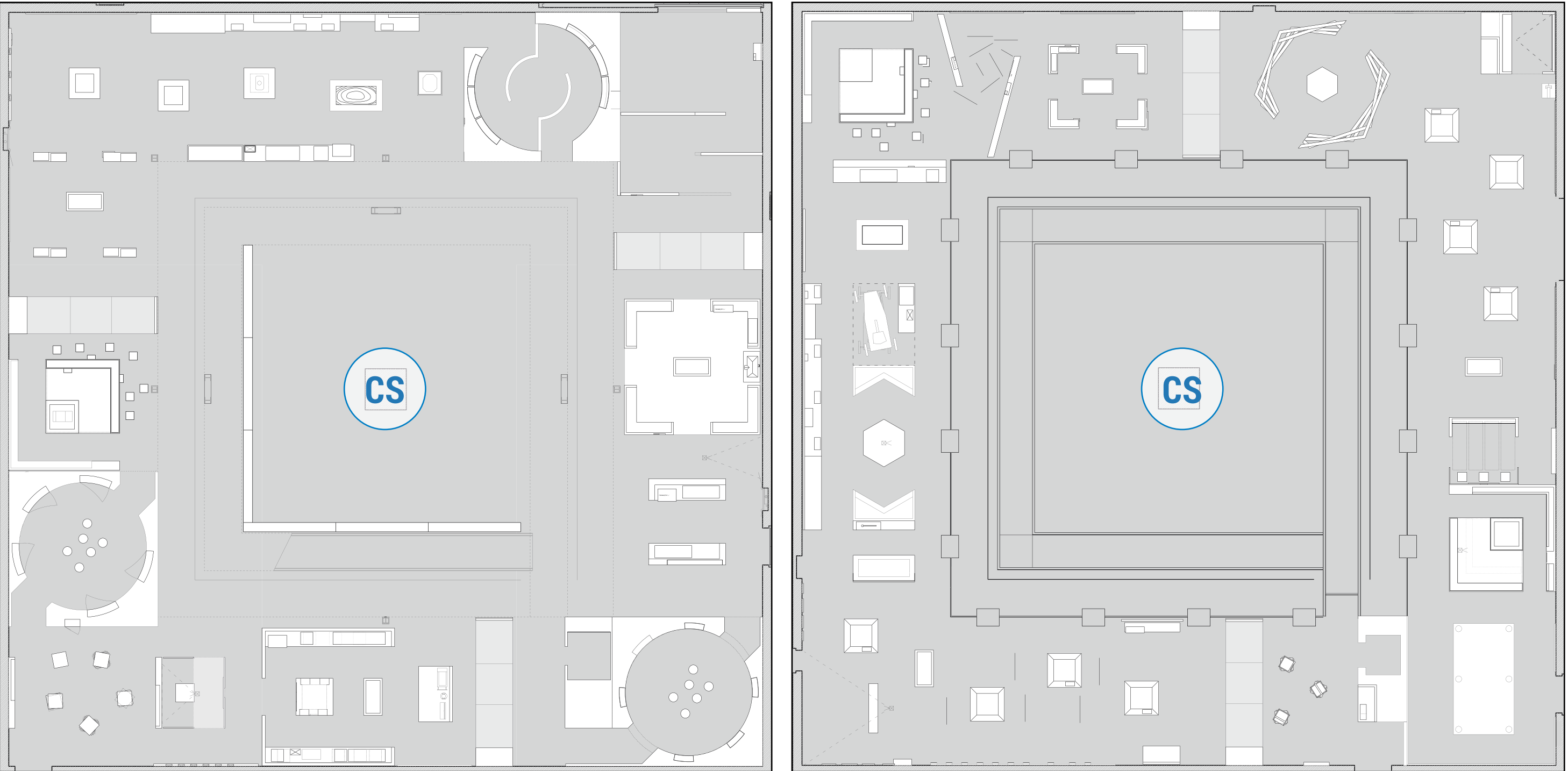
C2 • DŹWIĘKI: POLSKI
• PODPISY: ANGIELSKIE
• BEZ WSKAŹNIKA CZASU



PRZESTRZEŃ CENTRALNA

PRZESTRZEŃ CENTRALNA

PRZEGLĄD



PARTER

ANTRESOLA

LEGENDA

- PRZESTRZEŃ CENTRALNA
- PRZESTRZEŃ IMMERSYJNA
- MEDIA JAKO ARTEFAKT
- SPECJALNE STANOWISKO Z MEDIAMI
- PRZESTRZEŃ SYMBOLU

PRZESTRZEŃ CENTRALNA

PREZENTACJA

- CEL

- Przestrzeń o powierzchni 355 m2 położona w samym centrum wystawy służy refleksji nad politycznymi ideami Józefa Piłsudskiego i celebracji odzyskania przez Polskę niepodległości.
 - Projekt nawiązuje do XIX-wiecznych obrazów przedstawiających panoramy ważnych wydarzeń historycznych.
 - Przestrzeń w muzeum jest zaprojektowana z wielkoformatowego, lekkiego i półprzezroczystego płótna, które może być podświetlone albo służyć jak obszar do projekcji.
 - Miejsce ma charakter nastrojowy, służy kontemplacji i gromadzeniu się grup zwiedzających.
- POŁOŻENIE

- Centralny punkt wystawy
 - Przestrzeń będzie widoczna z perspektywy prawie każdej sceny i będzie również pełniła funkcję tła dla scen
- URZĄDZENIA

Liczba projektorów: 31 projektorów z ultra krótkimi soczewkami

 - 16 nad antresolą
 - 15 na poręczy na antresoli .
- PROGRAM

- Tryb pokazu: duży obraz na całej powierzchni płótna, historyczna ikonografia (czarno-biała, kolorowa), wycięte grafiki, ilustracje (mapy, sylwetki itp.) oraz tekst. Program mediów jest wyświetlany przy przyciemnionym świetle w regularnych odstępach czasu.
 - Tryb bezczynności: przestrzeń centralna staje się tłem graficznym dla scen. Historyczne obrazy i grafiki powoli się poruszają i zmieniają
 - Tryb pokazu i tryb bezczynności działają w pętli
- CZAS TRWANIA

- Tryb pokazu: 3 min
 - Tryb bezczynności: 10-15 min
- ELEMENTY

- Kolaż wyciętych materiałów archiwalnych oraz współczesnych ilustracji i zdjęć, wybór i edycja obrazów oraz innych materiałów wizualnych, przygotowane animacje i ruchome grafiki, ustawione łączenia krawędzi (edge-blending)
- FORMAT

- film
- UWAGA

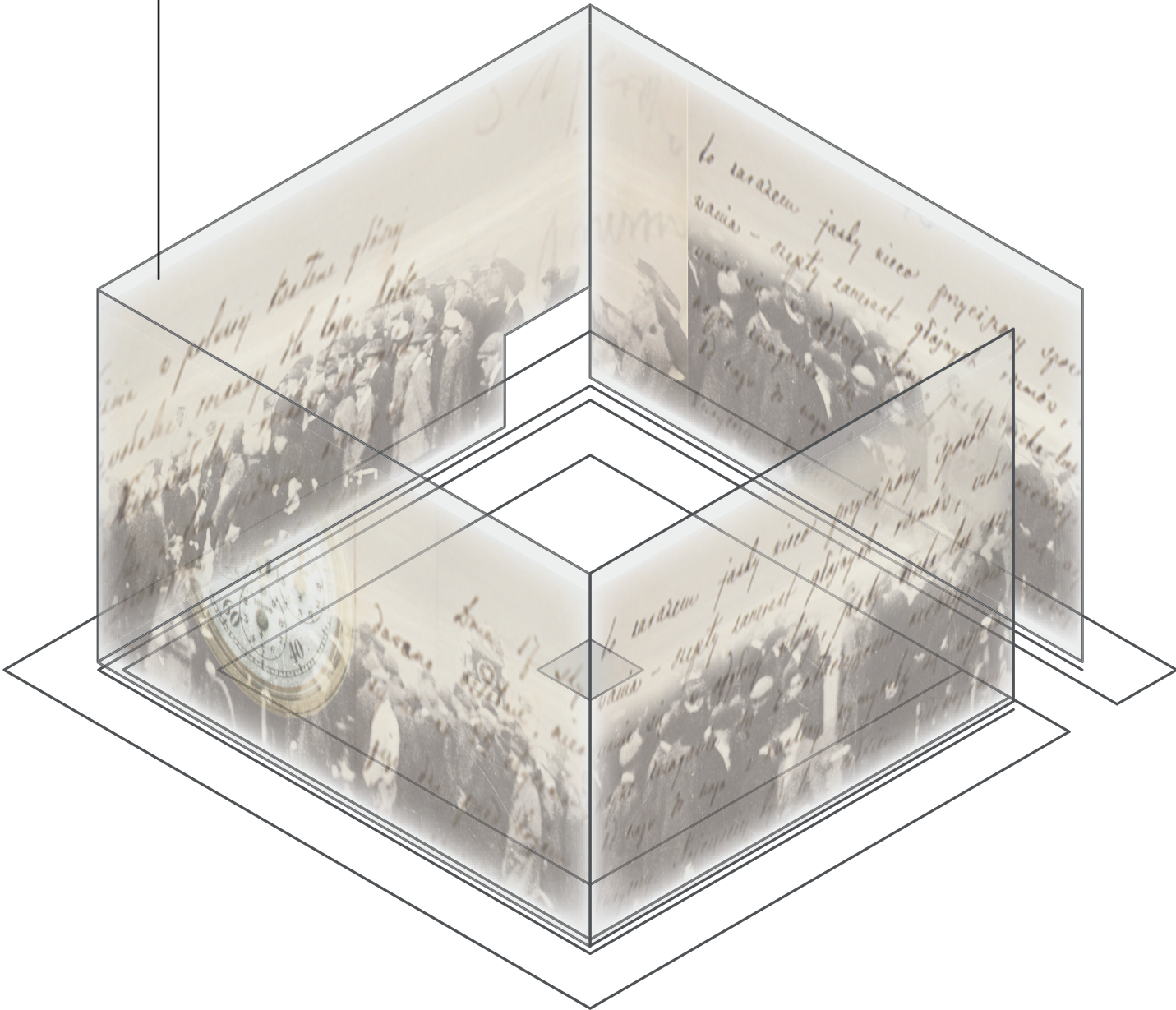
- Muzeum będzie wykorzystywało przestrzeń centralną do specjalnych pokazów, i spektakli (z okazji historycznych rocznic) lub będzie zapraszało artystów do realizowania własnych projektów. Dlatego oprogramowanie musi umożliwiać łatwe wprowadzanie innych projekcji do systemu.



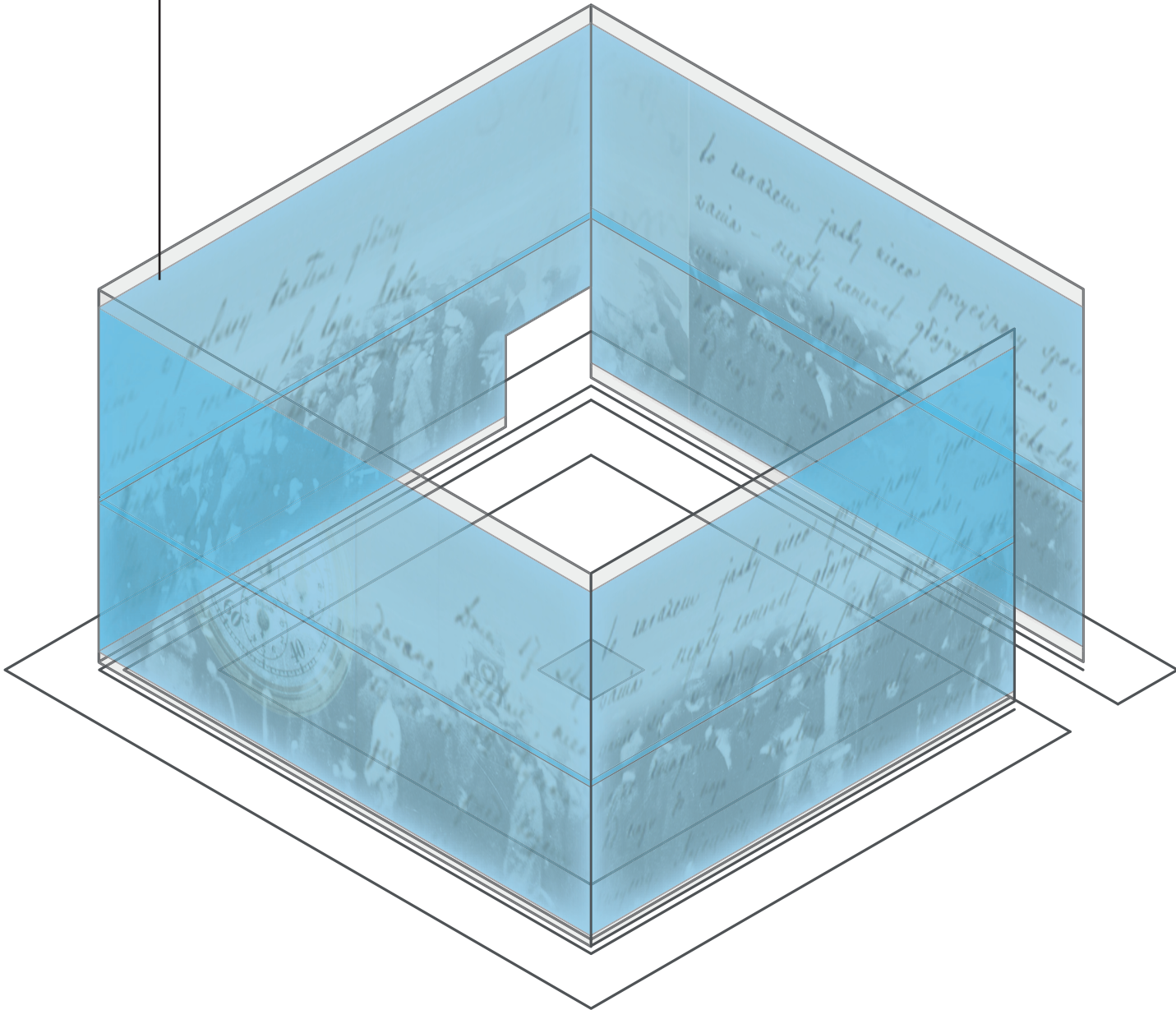
PRZESTRZEŃ CENTRALNA

MP.CS.001 | URZĄDZENIA I MATERIAŁ

PŁÓTNO: IFR POLYESTER SHEER
MUSLIN CS („SCHLEIERNESSEL CS”).



DWA POZIOMY PROJEKCJI Z POTENCJALNIE
DWOMA RÓŻNYMI RODZIELCZOŚCIAMI OBRAZU



PRZESTRZEŃ CENTRALNA

MP.CS.001 | STYL WIZUALNY W TRYBIE POKAZU



PRZESTRZEŃ CENTRALNA

MP.CS.001 | STYL WIZUALNY W TRYBIE BEZCZYNNOŚCI

