

**GRA WYSTAWA**

# DROGA DO JEDNOŚCI



**21 - 28. 10. 2011**  
**Parc du Cinquantenaire**  
**Jubelpark**  
**10:00 > 18:00**  
**Entrée libre/Vrije toegang**

**1945 - 2004**  
**LE CHEMIN VERS**  
**L'UNITÉ**  
**Communisme.**  
**Solidarność.**  
**Union Européenne.**

**DE WEG NAAR EENHEID**  
**1945 2004**  
**communisme. Solidarność. Europese Unie**

Gra-wystawa Muzeum Historii Polski „Droga do jedności. 1945-2004: Komunizm, Solidarność, Unia Europejska” jest przygotowywana z okazji przewodnictwa Polski w Radzie Unii Europejskiej w 2011 roku. Pozwoli ona na prezentację polskiego doświadczenia historycznego na tle doświadczenia Europy Środkowej i Wschodniej.

### Miejsce i potencjalny widz

Wystawa zostanie zorganizowana w Brukseli, w przestrzeni miejskiej w Parc du Cinquanteenaire. Głównymi odbiorcami będą Belgowie: całe rodziny oraz uczniowie szkół, studenci, jak również pracownicy instytucji europejskich i turyści nie znający dziejów Europy Środkowej i Wschodniej a także media (dziennikarze).

Wystawę można zwiedzać zarówno czynnie, realizując poszczególne zadania, jak i biernie, oglądając ikonografię i czytając materiał opisowy.

Na specjalnej witrynie [www.solidarnosc.be](http://www.solidarnosc.be) (4 wersje językowe: francuska, niderlandzka, angielska i polska) można znaleźć informacje na temat projektu oraz zarejestrować grupy szkolne.

### Cel wystawy

Wystawa ma charakter edukacyjny. Jej celem jest pokazanie procesu jednoczenia się kontynentu oraz specyfiki doświadczenia polskiego na tym tle. Widz otrzyma podstawową wiedzę na temat drogi Polski i krajów naszej części kontynentu do niepodległości i procesu rozszerzenia Unii Europejskiej.

### Teza wystawy

Europa w latach 1945–1989 była podzielona. Polska i inne kraje naszej części kontynentu zostały odcięte od reszty Europy przez narzucony system komunistyczny. Powstanie „Solidarności” zapoczątkowało w Europie Środkowo-Wschodniej przemiany społeczno-polityczne, których efektem było odzyskanie wolności i reintegracja kontynentu.

### Podstawowe założenia realizacyjne

Wystawa, przygotowana w dwóch wersjach językowych, francuskiej i niderlandzkiej, składa się z dziewięciu przestrzeni, zorganizowanych wokół bloków tematycznych. Blokom odpowiadają aktywności, których celem jest przekazywanie informacji w atrakcyjnej formie, angażującej zwiedzającego. Dzięki aktywnościom wystawa zamienia się w grę, w której mogą brać udział wszyscy zainteresowani.

Uczestnik gry na wstępie otrzyma kartę gracza. Na karcie będzie przedstawiona postać (kobieta lub mężczyzna), z której losami uczestnik będzie zapoznawał się, przechodząc przez kolejne bloki tematyczne.



Autorami plakatu do wystawy oraz komiksu są twórcy znanej serii komiksów o **Marzi**, Marzena Sowa i Sylvain Savoia. Artyści stworzyli, specjalnie na potrzeby projektu, komiks bazujący na losach Marzi i będący oryginalną formą wprowadzenia do tematyki gry-wystawy.

## Ogólny opis bloków tematycznych

### Komunizm w Europie Wschodniej

Elementem dominującym jest podzielona mapa Europy. Ścieżka prowadzi grającego do Europy Wschodniej oddzielonej od reszty żelazną kurtyną. Pokazujemy sowietyzację wszystkich dziedzin życia i protesty.



Zakres merytoryczny:

- sowietyzacja wszystkich dziedzin życia,
- protesty przeciw sowieckiej okupacji (Berlin '53, Poznań '56, Węgry '56, Mur Berliński, Marzec '68, Czechosłowacja '68).

Aktywność: plansza interaktywna „Cytaty” – zadanie polega na dopasowaniu wizerunku polityka (między innymi polityk belgijski, Paul-Henri Spaak) do jego wypowiedzi na temat Europy Środkowo-Wschodniej.

### Gospodarka

Gracz śledząc losy fikcyjnej rodziny przedstawione na drzewie genealogicznym zapoznaje się ze zmianami, jakie nastąpiły w polskiej gospodarce pod rządami komunistów.

Zakres merytoryczny:

- podstawowe informacje na temat gospodarki niedoboru (reglamentacja, kolejki, mięso jako towar strategiczny),
- czarny rynek.

Aktywność: Układanie puzzli z obrazkiem planu idealnego osiedla i zaskakujące tego rezultaty osadzone w warunkach gospodarki niedoboru.

### Kultura

Uczestnik gry wchodzi w przestrzeń przypominającą komunistyczną bibliotekę, by następnie przejść przez „drzwi cenzury” do ukrytej drukarni, w której powstają opozycyjne ulotki. Na koniec zwiedzający może poznać mechanizm inwigilacji, „podglądając” na monitorze salę drukarni.

Zakres merytoryczny:

- pierwszy i drugi obieg kultury, film (Andrzej Wajda), kultura emigracyjna („Kultura”, Nobel dla Czesława Miłosza, Leopold Unger),
- mechanizm cenzury (na przykładzie belgijskich dzienników „LE SOIR” i „DE STANDAARD”),
- konsekwencje działalności w drugim obiegu (inwigilacja).

Aktywność: drukowanie na powielaczu plakatu/ulotki opozycyjnej. Aktywność ta pokazuje proces tworzenia kultury drugiego obiegu czyli niekontrolowanej przez system komunistyczny.

## Działalność polityczna

Gracz wchodzi w dwoistą przestrzeń: ściana partii (zjazd PZPR) oraz czerwone niebo z sierpem i młotem zamiast słońca przytłacza i dominuje szarą ścianę społeczeństwa.



Zakres merytoryczny:

- historia opozycji i zrywów społecznych w Polsce (1970, 1976, powstanie KOR),

- pielgrzymka Jana Pawła II do Polski (1979),
- ograniczenie wolności osobistej.

Aktywność: multimedialna kabina z kioskiem multimedialnym – minigra paragrafowa polegająca na wyborze drogi życiowej, zawodowej i innych działań, np. podróży. Podczas gry uczestnik poznaje mechanizmy represji w systemie komunistycznym.

## Strajki sierpniowe 1980 r. – powstanie „Solidarności”

Uczestnik gry wchodzi do jasnego pomieszczenia i porusza się między postaciami uczestniczącymi w strajku sierpniowym. Słuchając rozmów strajkujących może dowiedzieć się, jak powstawała „Solidarność”.

Zakres merytoryczny:

- podstawowe informacje na temat strajków sierpniowych (geneza strajku, Lech Wałęsa, 21 postulatów, negocjacje z rządem),
- powstanie Niezależnych Samorządnych Związków Zawodowych (jedeny niezależny ruch społeczny o zasięgu ogólnonarodowym w Europie Wschodniej).



Aktywność: wypełnianie znaku „Solidarność” za pomocą pieczętek odbijanych na ścianie. Jego ułożenie będzie możliwe jedynie przy współdziałaniu z innymi graczami.

## Stan wojenny i pomoc Belgów

Gracz wchodzi w przestrzeń skrajnie odmienną od poprzedniej – przytłaczającą, eksponującą obraz gen. Jaruzelskiego ogłaszającego stan wojenny. Przechodząc przez ponury korytarz, znajduje informacje o podziemnej „Solidarności” i gestach solidarności ze strony społeczeństw zachodnich, także społeczeństwa belgijskiego.

Zakres merytoryczny:

- podstawowe informacje o stanie wojennym – ofiary, internowania, protesty,
- solidarni z Polską (historia Rogera Noela zwanego Babar – Belga skazanego na 3 lata więzienia za dostarczenie latem 1982 roku nadajników dla Radia „Solidarność”, piosenka U2 – „New Year’s

Day”),

- pomoc z Belgii (Chris i Daniel Dekocker – organizatorzy pomocy charytatywnej dla Polski, John Vanderveken i Jean-Marie Lepage; podziękowania Polaków za udzieloną pomoc).

Aktywność: puzzle z folii magnetycznej – układające się w ciąg wydarzeń z lat 1979–1989.

### Zjednoczenie Europy

W tym punkcie zanika podział Europy. Korytarz wypełniony jest plakatami wyborczymi z 4 czerwca 1989 roku z urną wyborczą na zamknięciu w otwartej przestrzeni. Gracz przechodząc tę przestrzeń dociera aż do 2004 roku, kiedy Polska, Czechy, Węgry i Słowacja przystąpiły do UE. Elementem dominującym w tej przestrzeni jest ogromna mapa zjednoczonej Europy wykonana w formie świecącego neonu.

Zakres merytoryczny:

- wydarzenia „Jesieni Narodów” z poszczególnych krajów, poczynając od Polski,
- rozszerzenie UE.

Aktywność: instalacja interaktywna – głosowanie w wolnych wyborach. Urna połączona z mapą-neonem na ścianie.

### STREFA DLA DZIECI



W namiocie zostanie wyodrębniona przestrzeń (minikino), gdzie dzieci wraz z rodzicami będą mogły oglądać polskie filmy animowane „Reksio” i „Bolek i Lolek”. Dzieci, a także ich rodziców, zainteresuje również z pewnością komiks oparty na serii „MARZI” autorstwa Marzeny Sowy i Sylvain Savoia.

Wystawa pod honorowym patronatem Przewodniczącego Parlamentu Europejskiego prof. Jerzego Buzka.

**Organizator:** Muzeum Historii Polski w Warszawie ([www.muzhp.pl](http://www.muzhp.pl), [www.polishhistory.pl](http://www.polishhistory.pl))

**Partnerzy:** Ambasada RP w Belgii, Polska Organizacja Turystyczna, Le Soir, Polska Agencja Prasowa, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Wspólnota francuska w Belgii, Przedstawicielstwo Flandrii przy Ambasadzie Belgii w Polsce, CANON (Agenda Ministerstwa Wspólnoty Flamandzkiej ds. Edukacji i Komunikacji), Rząd Flamandzki.

**Miejsce:** Parc du Cinquantaire (Plaine du Chien Vert), Bruksela, Belgia

**Termin:** 21-28 października 2011 r., **WSTĘP WOLNY, codziennie w godzinach: 10-18**

**Powierzchnia wystawy:** 500 m<sup>2</sup>

**Wydarzenie realizowane w ramach Programu Kulturalnego Polskiej Prezydencji w Radzie UE.**



Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego

**I, CULTURE**  
culture.pl

AMBASADE DE LA RÉPUBLIQUE DE POLOGNE  
**À BRUXELLES**

**solidarnosc.be**