



dr Edyta Ołdak

Absolwentka wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Obroniła doktorat na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Graficzka, ilustratorka, jak również animatorka kultury. Założycielka Stowarzyszenia „Z Siedzibą w Warszawie” i jego długoletnia prezeska, odpowiedzialna za programy edukacyjne i identyfikację wizualną działań. Zajmuje się również szkoleniami, strategiami rozwoju podmiotów kultury, badaniami poszerzonego pola kultury. W 2021 roku kierowała procesem wyłaniania nowych rekomendacji edukacji kulturalnej, którego efektem jest dokument strategiczny dla miasta Warszawy. W 2015 roku za projekt *Pudło w grochy albo gąbka na biegunach* otrzymała tytuł Animatora Roku (Design Alive Award). Dwukrotna stypendystka ministra kultury w kategorii sztuk wizualnych. Laureatka Warszawskiej Nagrody Edukacji Kulturalnej oraz nagrody must have na Łódź Design Festival za ilustrowany podręcznik o zespole Aspergera.

3 „Uwolnić projekt” jako nowy model produkcji i dystrybucji, inspirowany etnografią

creative commons

wolne licencje

rzemiosło

domena publiczna

lokalność

Uwolnić projekt to inicjatywa, która miała na celu wypracowanie i wdrożenie nowego modelu produkcji i dystrybucji wykorzystującego wolne licencje Creative Commons i relacje, jakie użytkownik nawiązuje z wytwórcą przedmiotu.

Zanim w Stowarzyszeniu „Z Siedzibą w Warszawie” podjęliśmy się realizacji projektu, który miał poprzez wolne licencje promować dobre wzornictwo, jako organizacja edukacyjna i społeczno-animacyjna udostępnialiśmy scenariusze warsztatów oraz inne projekty szkoleniowe na wolnych licencjach Creative Commons. W latach 2010–2013 współpracowaliśmy z Fundacją Orange, która wprowadzała na rynek działań społeczno-edukacyjnych tę metodę rozpowszechniania dobrych praktyk i dzielenia się wiedzą. Idea wolnych licencji w środowisku organizacji pozarządowych szybko się przyjęła, swoją działalność pręźnie rozwijała wtedy Fundacja Creative Commons Polska, która od 2005 roku promowała wolne licencje w edukacji. Jej misją było i jest z jednej strony promowanie poszanowanie prawa i twórczości intelektualnej, z drugiej jednak także świadome dzielenie się efektami swojej pracy ze społeczeństwem, poszerzanie pól eksploatacji nie tylko w celach niezarobkowych, bo niektóre z licencji pozwalają na komercyjne użycie treści. Nasze stowarzyszenie to grupa twórców, artystów, aktywistów, którzy wcześniej stykali się głównie z hasłem „wszelkie prawa zastrzeżone”. Słynny znaczek „erki” wpisanej w literę „o”, który widniał przy nazwach wielu popularnych marek, wydawał się jedyną słuszną drogą zastrzegania sobie praw autorskich: zarejestrowana własność przedsiębiorcy, znak jakości i oryginalności, profesjonalizm w myśleniu o marce. Kiedy w 2011 roku zetknęliśmy się z innym podejściem do wytwórczości, wydawało nam się, że to pole zarezerwowane dla edukacji, bo przecież najłatwiej wskazać wymierne korzyści z praktyki dzielenia się

wiedzą. Jako uczący możemy skorzystać z czyjejś prezentacji, powielić scenariusz warsztatów, a nawet, jeśli pozwala na to licencja, zmienić, dostosować go do swoich potrzeb i pobrać wynagrodzenie z tytułu wykonanej pracy. Jedyne, o czym muszę pamiętać, to użycie danego utworu zgodnie z przeznaczeniem, o którym mówi licencja, a Creative Commons mają proste instrukcje i czytelne reguły. Wiem, co mogę, a czego nie. Proste, tanie, efektywne.

Kilka lat zajęło nam jednak zrozumienie, że nie musimy tego podejścia ograniczać do treści edukacyjnych. Na pomysł wykorzystania otwartych licencji w promowaniu polskiego wzornictwa nakierowali nas Artur Puskarewicz i Anna Kotowska z AZE design. Wspólnie zaczęliśmy opracowywać założenia, nawet nie przypuszczając, że projekt rozrośnie się do takich rozmiarów. W latach 2014–2016 biblioteka produktów liczyła kilkanaście przedmiotów, a w trzech edycjach inicjatywy wzięło udział 6 projektantów i 12 rzemieślników z 3 krajów.

Uwolnić projekt

Uwolnić, wyswobodzić, uratować, spowodować, że coś powstanie. Chcieliśmy zaprezentować dokumentację wykonawcze dobrze zaprojektowanych przedmiotów – w taki sposób, żeby mogli z nich korzystać zarówno odbiorcy, jak również rzemieślnicy, a nawet inni dizajnerzy, którzy mogliby przedmiot modyfikować i wykorzystywać elementy koncepcji w swoich pomysłach. Idea dzielenia się nabrała nowego znaczenia. Zaproponowaliśmy skorzystanie nie tylko z wiedzy, ale również z pomysłu na produkt i model biznesowy. Nowy schemat produkcji i dystrybucji opierał się na relacjach, jakie użytkownik nawiązuje z miejscowym wytwórcą rzemieślnikiem. Zainteresowany odbiorca sam szuka wykonawcy, może dostosować produkt do swoich potrzeb, zmienić elementy wykończenia. W myśl tej zasady produkuje się tyle przedmiotów, na ile jest zapotrzebowanie, rezygnując z kosztownych i nieekologicznych działań logistycznych, które generują ślad węglowy, chociaż w 2014 roku niewiele jeszcze osób go liczyło. Nasz zespół projektowy postanowił dodatkowo punktem wyjścia uczynić eksponaty muzealne, które miały stać się inspiracją dla tandemów projektowych. Do przedmiotów na co dzień zamkniętych w magazynie podeszliśmy z zamiarem ich ożywienia i przypomnienia. Okazało się, że ten pomysł głęboko urefleksyjnił całą metodę, poszerzył ideę o historię, tradycyjną technologię i technikę dzielenia się wypracowanymi wartościami wizualnymi. Projekt stał się opowieścią o tym, jak współczesne inspiracje można odnaleźć w etnografii i tradycji, nie w sugestiach trendsetterów.

Magazyn Szackiego

Piotr Barnaba Szacki to nieżyjący już etnolog, muzealnik, muzeolog i starszy kustosz. Od 1962 roku był zatrudniony w Państwowym Muzeum

Etnograficznym w Warszawie, w którym pracował do końca życia. Zajmował się kolekcją gospodarki podstawowej i rzemiosł, a w swojej muzealniczej działalności inspirowała go „ludowość”. W jej poszukiwaniu przemierzył wiele regionów Polski, gromadząc artefakty i produkując filmy o kulturze ludowej. Do swojej pracy podchodził holistycznie, dokumentował nie tylko sam przedmiot, ale też okoliczności jego powstania, otoczenie bliższe i dalsze, inspiracje i środowisko, w którym rzecz miała funkcjonować. Badał potrzeby człowieka, oceniał kunszt wykonania na przykład jakiegoś rolniczego przedmiotu pod kątem funkcjonalności i komfortu jego użycia. Rozkładał sprzęty na czynniki pierwsze, badał kształt, materiał, zdobnictwo, opisywał przeznaczenie, ewolucję i technikę wykonania. Niejednokrotnie mówił o tym, że w przedmiocie widzi człowieka, tego, który go wykonał, ale i tego, który go z oddaniem użytkował. „Rozumieć rzeczy to także wiedzieć, jak one powstały. Teoria i praktyka winny iść w jednym szeregu. Rzeczy były świadectwami pewnej rzeczywistości”¹. To właśnie te przedmioty Piotr Szacki chciał zrozumieć, nie tylko poznać.

To wyjątkowe podejście stoi za budowaniem kolekcji Muzeum, jej klasyfikacją i opisem. Przedmioty nie spoczywają w gablotach, ale funkcjonują w kontekście. Sam Szacki nazywał muzealia „przedmiotami kalekimi”, a na tę ułomność miało wpływ pozbawienie ich człowieka, użytkownika i wytwórcy. Gdzie tylko mógł, uzupełniał rzecz o kontekst ludzkich rąk, najczęściej wykorzystując „zapis filmowy” (jego ulubione określenie).

O całym przedsięwzięciu filmowym Szacki pisze niezwykle skromnie w informatorze Przeglądu Filmów Etnograficznych we Włocławku, który odbył się w roku 1989:

„Wprowadzając film do praktyki prac dokumentacyjnych Działu Gospodarki Podstawowej i Rzemiosł zakładaliśmy realizację programu bardzo minimalistycznego: chodziło o zapis dynamiki procesu technicznego, funkcjonowanie człowieka i narzędzia, utrwalenie relacji między czynnością i efektem. Brak tego elementu dokumentacji okazuje się często najbardziej dojmujący w procesie interpretacji formy, odczytywania treści zabytku. Inną stroną tego programu była intencja upowszechnienia techniki filmowej w pracy filmowej – w skromnej skali działu muzeum”.

To podejście mocno ukierunkowało wybory twórców, którzy wzięli udział w projekcie. W rozmowach z dizajnerami dominowała narracja o roli lokalnego wytwórcy i – późniejszej – użytkownika. Dokładnie jak w poglądach Piotra Szackiego, które przecież pokrywają się ze współczesnymi wyobrażeniami na temat dobrego projektowania. Jeden z najbardziej znanych teoretyków dizajnu Dieter Rams, wieloletni pracownik firmy Braun, zebrał zbiór zasad dobrego wzornictwa. Kiedy się o nich czyta, ma się więcej niż pewność, że te zasady przyświecały również twórcom sprzętów z Magazynu Gospodarki Podstawowej i Rzemiosł. Estetyka, niewidoczność, zwana też

niewidzialnością, uniwersalność (mogę też ten przedmiot wykorzystać inaczej, niż pierwotnie zakładano, w zależności od moich potrzeb), długowieczność i konsekwencja w myśleniu o najmniejszym nawet detalu. To wybrane postulaty wskazane przez teoretyka, tak bardzo widoczne w muzealnym magazynie. W ludowych sprzętach nie ma nic zbędnego, są zrozumiałe i celowe, nienachalne w swojej wymowie, zrównoważone w produkcji i dystrybucji. Podczas dalszego rozwijania projektu i w trakcie towarzyszących temu rozmów w grupie zaangażowanych osób zauważono nie tylko zbieżność współczesnej myśli projektowej z danymi praktykami dostępnymi dzięki etnograficznemu zapisowi, ale również podobieństwo sposobu funkcjonowania wzorników ludowych do licencji Creative Commons.

Ludowe wzorniki

Wzory haftów, wycinanek, elementów zdobień architektonicznych krążyły dawniej w formie teczek, atlasów, wzorników. De facto był to system wolnych licencji. Andrzej Dudziński, reżyser i producent filmowy, w 2004 roku podczas zjazdu Indian w Chicago zaobserwował na rytualnych strojach wzory łądząco podobne do zdobień kaszubskich. Z wywiadu, jaki reżyser przeprowadził z rdzennymi Amerykanami uczestniczącymi w wydarzeniu, wynikało, że pochodzili oni z „kanadyjskich Kaszub”, regionu w którym masowo osiedlali się migranci z okolic Kartuzów, Sierakowic, Kościerzyny. To jaskrawy dowód przenikania się inspiracji i wymiany motywów krążących we wzornikach. Przykład kaszubskich szablonów i wykrojów jest o tyle ciekawy, że inspiracje nimi można odnaleźć nie tylko w twórczości rdzennym Amerykanów, ale również w zdobieniach z Krymu. Znany jest epizod odnalezienia roślinnych motywów uderzająco podobnych do kaszubskich ornamentów w pałacu chana w Bakczysaraju. Podobnych przypadków pewnie jest więcej. Jedną z przyczyn takiego stanu stanowi niewątpliwie fakt, że od pokoleń twórcy ludowi przekazywali sobie warsztat, a od lat 70. były wydawane wzorniki haftów kaszubskich, tak zwane teczki haftów. Krążyły nie tylko po Polsce, ale i po całym świecie, były poddawane modyfikacjom, osadzały się w innych kulturach i w związku z tym rozwinęły się różne linie stylistyczne, zachowujące podobieństwo w kolorystyce, układzie, wykończeniu wzoru.

Ta historia była dla nas kolejną inspiracją do poszukiwań ponadnarodowych powiązań i możliwości funkcjonowania uniwersalnego wzoru.

Przebieg przedsięwzięcia w Polsce, Ukrainie i Niemczech

Próby metody, jaka stała za inicjatywą *Uwolnić projekt*, przeprowadziliśmy w Polsce, zarówno z nowoczesnymi rzemieślnikami, jak również tymi reprezentującymi tradycyjne i ginące zawody. W pierwszej odsłonie udział wzięli: Pani Jurek, Artur Gosk, AZE design. Dla każdego z projektantów

inspiracją był inny przedmiot, inna technika lub inny element wykończenia. Artur Gosk wziął na warsztat splot krzyżowy wykorzystywany w technice wyrobu łapci z łyka³, Pani Jurek – zydel kuchenny z przedłużonym siedziskiem, który prawdopodobnie służył do wykonywania prac kuchennych na siedząco, AZE design – siwe „buńki”⁴. W nowych przedmiotach niekiedy zmieniano funkcje, wykorzystano jedynie rodzaj splotu albo połączenia, na przykład skóry z drewnem. Takie właśnie łączenie wykorzystywane do oprawy książek Pani Jurek zastosowała w szafce biurowej, wykonanej we współpracy z niemieckimi stolarzami.

Wyjątkowym wydarzeniem było poszukiwanie inspiracji w drugiej odsłonie projektu, w której ramach podjęliśmy współpracę z rzemieślnikami i rzemieślniczkami z ukraińskich Karpat. Huculskie motywy zdobnicze, żywo reprezentowane w polskiej tradycji, jak również obecne w zbiorach Państwowego Muzeum Etnograficznego, prowokowały myślenie o przenikaniu się wzorów. Huculczyzna, nazwana przez wybitnego historyka i etnografa Stanisława Vincenza „słowiańską Atlantydą”, to kraina istniejąca w wymiarach tradycji, geografii, historii i literatury. „Kultura materialna powstała dzięki wpływom wielu ludów otaczających Karpaty, a przetrwała w wyniku izolacji wynikającej ze specyficznego pasterskiego trybu życia”⁵. Mieszkańcy Huculczyzny o ważnych wydarzeniach informowali dźwiękiem trembity, wiadomości szyfrowali w elementach i kolorystyce stroju, tęsknotę wyrażali, śpiewając kołomyjki, a radość – tańcząc hucułki. Atmosfera tego miejsca, bogactwo wzorów, tradycji, przyrodniczego dziedzictwa były dla nas wyjątkowym doświadczeniem tych warsztatów. Zaproszeni projektanci i projektantki (Kosmos Project, Jan Kochański, Pani Jurek) podjęli współpracę z wybitnymi twórcami regionu – Oleną Prokopyuk, Josypem Pryjmakiem, Tarasem Muljakiem, Sergijem Nykorowyczem. W większości byli to absolwenci słynnej Szkoły Rzemiosł w ukraińskim Kosowie. Reprezentowali rękodzieło od ceramiki, przez tkaninę i snycerstwo, po bednarstwo. Wielokrotnie podczas pracy nad zaprojektowanym wzorem karpaccy rzemieślnicy posiłkowali się książkami, wzornikami, szablonami, przekazywanymi z pokolenia na pokolenie (ojcem Oleny Prokopyuk był słynny w Ukrainie snycerz Jura Szryblak). Obiektyw fotografa dokumentującego projekt często wychwytywał stare, pożółkłe książki, otwarte na jakimś graficznym motywie zdobniczym. Efektem warsztatów były naczynia ceramiczne i bednarskie, tkanina i drewniana tarcza, odwołująca się do motywu słonecznika, obecnego w kulturze i krajobrazie Ukrainy. Twórcy czerpali z wzorów i – zgodnie z uniwersalną potrzebą odwzajemniania się za otrzymane dobro – mieli udostępnić wypracowane projekty na wolnej licencji Creative Commons. Robili to zresztą z ochotą i z nadzieją, że ktoś inny z nich skorzysta. Jak się potem okazało, były to życzenia dość trudne do spełnienia.



Il. 1. Olena Prokopyuk przed muzeum poświęconym jej ojcu, słynnemu snycerzowi Jurowi Szkryblakowi, obok uczestniczki projektu. Fot. Paweł Heppner



Il. 2. Taras Muljak przy pracy nad tarczą zaprojektowaną we współpracy z Panią Jurek. Fot. Paweł Heppner



Il. 3. Pani Jurek, uczestniczka projektu, przeglądająca prace zgromadzone w pracowni po Jurze Szkryblaku. Fot. Paweł Heppner



Il. 4. Jan Kochański podczas sesji warsztatowej z Siergiejem Mykorowyczem. Kołomyja, 2016. Fot. Paweł Heppner



Il. 5. Warsztaty we współpracy z Centralnym Związkiem Rzemiosła Niemieckiego. Lunenburg, 2014. Fot. Paweł Heppner



Il. 6. Warsztaty we współpracy z Centralnym Związkiem Rzemiosła Niemieckiego. Lunenburg, 2014. Fot. Paweł Heppner



Il. 7. Warsztaty we współpracy z Centralnym Związkiem Rzemiosła Niemieckiego. Lunenburg, 2014. Fot. Paweł Heppner

Wolne licencje i dokumentacja do pobrania. Losy projektu

Na stronie uwolnicprojekt.org → w tej chwili jest 14 przedmiotów. Po wybraniu jakiegoś obiektu otwiera się podstrona z opisem zarówno nowego wzoru, jak i muzealnego pierwowzoru. Można pobrać dokumentację wykonawczą, odnaleźć rzemieślnika i zamówić u niego podobną rzecz. W pierwotnym zamyśle użytkownik mógł modyfikować przedmiot według własnych potrzeb. Nie wszyscy jednak twórcy zgodzili się na taką formułę. Ze względu na kwestie bezpieczeństwa (na przykład mebel po przeróbce mógłby stać się mniej stabilny) i innych powodów niektórzy dizajnerzy wybrali licencję uniemożliwiającą dokonywanie zmian w projekcie. Decyzję tę zostawiliśmy autorom i autorkom, a jedynym warunkiem przez nas stawianym była możliwość użycia dokumentacji w celach komercyjnych. To wynikało z idei projektu. Chcieliśmy dać rzemieślnikom i rzemieślniczkom możliwość uwzględnienia przedmiotu w swojej ofercie sprzedażowej.

To były plany, zamierzenia projektowe, wynikające z przeprowadzonej przez nas diagnozy potrzeb. Z przykrością jednak musieliśmy stwierdzić, że nasza idea nie jest żywa, użytkownicy nie są skory do zamawiania produktów, wytwórcy nie widzą potencjału ekonomicznego w ich sprzedaży. Początki projektu przypadły na rok 2014, który od współczesności dzieli przepaść, jeśli chodzi o świadome podejście do kupowania. Mapa Trendów infuture.institute – narzędzie do obrazowania tendencji zachodzących na polu gospodarki, społeczeństwa, technologii – działa dopiero od 2018 roku. Wcześniejsze analizy, dostępne na przykład na stronie firmy Gartner, która jest autorem narzędzia zwanego Cyklem Szumu⁶, dają obraz dojrzałości trendów na rok 2015. Króluje wówczas „globalizacja”, która doświadcza spadku znacznie dopiero we wrześniu 2016 roku⁷. Spersonalizowany marketing na wykresie „swój szczyt zawyżonych oczekiwań”⁸ osiąga w 2016 roku, a jego „płaskowyż produktywności”⁹ przypada dopiero na lata 2019–

2023. Idee lokalności, odpowiedzialnego kupowania, samowystarczalności w Polsce przyjęły się dużo później.

Il. 8. Wystawa efektów pierwszej edycji Uwolnić projekt, Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie, Warszawa, 2014. Fot. Paweł Heppner



Il. 9. Wystawa efektów pierwszej edycji Uwolnić projekt, Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie. Na pierwszym planie muzealny eksponat – stołek samorodny, Warszawa, 2014. Fot. Paweł Heppner



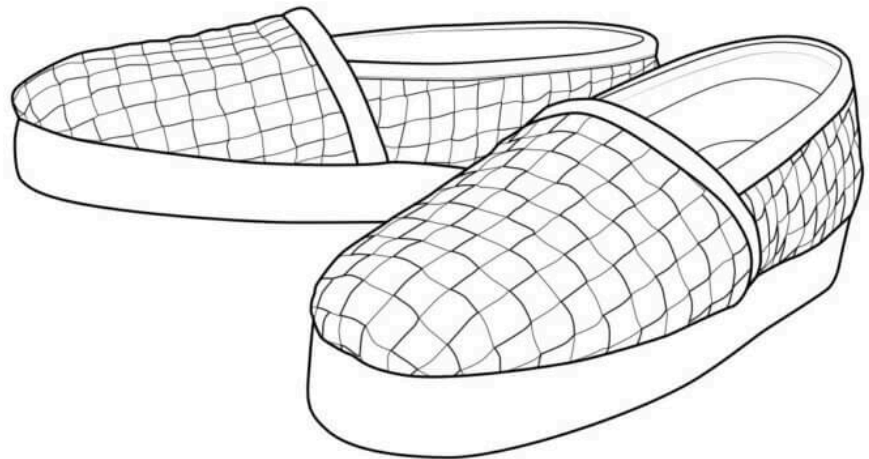


Il. 10. Stołek powstały na wzór obiektu ze zbiorów Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie. Fot. Paweł Heppner



Il. 11. Pierwowzór stołka ze zbiorów Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie. Fot. Paweł Heppner

BUTY – ŁAPCIE



Il. 12. Strona tytułowa jednego z manuali do pobrania ze strony. Materiały Stowarzyszenia „Z Siedzibą w Warszawie”

W tej chwili istnieje dużo większe zrozumienie takich modeli, niejednokrotnie zbudowane na rodzącej się w odbiorcy potrzebie obcowania z przedmiotami wykonanymi inaczej, czasem nawet własnoręcznie. Zwrot w myśleniu nastąpił głównie dzięki rozwojowi szkół i kursów majsterkowania. Sami to obserwowaliśmy, równolegle próbując ożywić uwolnione projekty, czyli sprawić, aby faktycznie użytkownicy i wytwórcy z nich korzystali. Organizowaliśmy seminaria z rzemieślnikami i rzemieślniczkami, aranżowaliśmy stanowisko tematyczne na różnych targach, promowaliśmy ideę szeroko, jednak w Polsce – mówiąc kolokwialnie – „nie klinkęło”. Kilkadziesiąt pobrań dokumentacji to jak na ilość energii włożoną w promowanie idei nie było i nie jest satysfakcjonujący rezultat. Przyczyn

należy szukać nie tylko w podejściu użytkownika, ale też w modelu biznesowym polskiego czy ukraińskiego wytwórcy. Ukraiński rzemieślnik czy rzemieślniczka z reguły nastawieni są na realizację bardzo tradycyjnych wzorów, które zresztą mają swoich odbiorców i odbiorczynie. Jedynie niemieccy stolarze, którzy byli współtwórcami projektu biurkowego organizatora, podjęli się produkcji tego przedmiotu we własnej działalności gospodarczej.

Nie znaczy to, że projekt należy rozpatrywać w kategoriach porażki. Nic z tych rzeczy. Inicjatywa udowodniła wiele. Pokazała potencjał w poszukiwaniu międzynarodowych wzorów, w relacji, jaką podejmuje projektant z rzemieślnikiem, czy później odbiorca z wytwórcą przedmiotu. Projekt był też papierkiem lakmusowym w badaniu upodobań i preferencji polskiego konsumenta oraz odkrył potencjał etnografii jako źródła współczesnego myślenia i projektowania. Strona funkcjonuje do dziś, można pobrać dokumentację wykonawczą oraz użyć jej zgodnie z przeznaczeniem i możliwościami zawartymi w licencji Creative Commons.

Przypisy

1. S. Sikora, *Muzeum miejsce magiczne... Wspomnienie o Piotrze Barnabie Szackim*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 2004, nr 1–2, s. 229.
2. T. Słomczyński, *Zagadka kaszubskiego haftu na stroju Indianki*, 15.4.2016, Magazyn Kaszuby, magazynkaszuby.pl/2016/04/zagadka-kaszubskiego-haftu-stroju-indianki/ [data dostępu: 8.2.2023].
3. Łapcie to buty wykonywane z taśm z kory lipowej, wiązowej, łozowej itp.
4. „Buńka” to gwarowa nazwa bańki – naczynie o pękatym brzuścu i wąskiej, krótkiej szyjce. Siwe buńki to jedna ze specjalności ośrodka garncarskiego w Czarnej Wsi Kościelnej, podobnie jak inne czarne naczynia (kolor od siwego po czarny uzyskiwany jest w tak zwanym wypale redukcyjnym).
5. M. Zarychta, *Górale z Czarnohory. Huculi w kulturze i polityce II Rzeczypospolitej*, Historia: Poszukaj, https://www.historiaposzukaj.pl/wiedza/historiomat.1730,historiomat_huculi_w_kulturze_i_polityce_ii_rzeczypospolitej.html [data dostępu: 9.2.2023].
6. Cykl Szumu (Hype Cycle) to algorytm do mierzenia dojrzałości technologii czy – ogólnie rzecz ujmując – trendu. Daje on konkretne wskazanie, jaka jest żywotność danego zjawiska.
7. ngi.delabapps.eu/ [data dostępu: 22.6.2023].
8. Na tym etapie żywotności trendu według Cyklu Szumu rozpoczyna się potencjalny przełom technologiczny, nie ma jeszcze konkretnych produktów, ale wiele przedsiębiorstw

czy instytucji wykazuje zainteresowanie zjawiskiem.

9. To etap, kiedy szerokie zastosowanie produktu zaczyna się opłacać, stale, choć już niegwałtownie rośnie zainteresowanie danym trendem.

Abstrakt

Uwolnić projekt to inicjatywa, która miała na celu wypracowanie i wdrożenie nowego modelu produkcji i dystrybucji wykorzystującego wolne licencje Creative Commons i relacje, jakie użytkownik nawiązuje z wytwórcą przedmiotu. Punktem wyjścia były sprzęty z magazynu Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie, które stały się inspiracją dla tandemów projektant – rzemieślnik. Do przedmiotów na co dzień zamkniętych w magazynie zespół projektowy podszedł z zamiarem ich ożywienia i przypomnienia. Okazało się, że ten pomysł głęboko urefleksyjnił całą metodę, poszerzył ją o historię, tradycyjną technologię i technikę dzielenia się wypracowanymi wartościami wizualnymi. Dodatkową inspiracją było podejście do przedmiotu nieżyjącego już kustosa i muzealnika Piotra Szackiego, który w przypadku rzeczy zawsze znajdował kontekst ludzkich rąk – zarówno wykonawcy, jak i użytkownika. Projekt stał się opowieścią o tym, jak współczesne inspiracje można odnaleźć w etnografii i tradycji, nie w sugestiach trendsetterów. Ludowe wzory, które krążyły w formie teczek, atlasów i wzorników, były impulsem do zastosowania wolnych licencji, z kolei ponadnarodowość stylu ludowego skłoniła nas do poszukiwania możliwości wykorzystania idei poza granicami kraju. Wiele lat zajęło nam promowanie nowego modelu produkcji i dystrybucji. Z perspektywy czasu widzimy, że osadzenie projektu w idei lokalności i zrównoważonego rozwoju miało niewielkie szanse na powodzenie w latach 2013–2016, kiedy te koncepcje nie były tak popularne jak dziś. Może teraz, w czasach triumfu trendów takich jak „lokalność”¹ i „gospodarka społeczna”², projekt zdoła na nowo zaistnieć w przestrzeni społecznej.

Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/arttykul/uwolnic-projekt-jako-nowy-model-produkcji-i-dystrybucji-inspirowany-etnografia/>

dostęp: 10.04.2026

3 „Release Project” as a New, Ethnography-inspired Model of Production and Distribution

Abstract EN

The *Release Project* initiative aimed for the development and implementation of a new production and distribution model using open source Creative Commons licences and the relationships that the user establishes with the product manufacturer. Its starting point were the items stored at The National Museum of Ethnography in Warsaw which inspired the designer – craftsman tandems. The design team approached the objects, normally kept in storage, with the intention of reviving and recalling them. As it turned out, the idea made the method deeply contemplative and expanded it by history, traditional technology and technique of sharing the developed visual values. Additional inspiration came from the attitude towards items demonstrated by the late curator and museologist, Piotr Szacki, who always accounted for the context of human touch – both of the artist and the user. The project became a story of how contemporary inspirations can be found in ethnography and tradition rather than suggested by trendsetters. Folk patterns, which used to be circulated in the form of folders, atlases and stencils, provided an impulse to use open source licences, while the transnational character of the folk style inclined the authors to seek the possibilities to apply their idea abroad. The promotion of the new production and distribution model took many years. In the hindsight the authors realise that setting the idea of locality and sustainable development had little chances of success in the years 2013–2016, when the concepts were not as popular as they are today. Maybe now, with the triumph of trends such as locality and social economy, the project stands a chance of recognition in the social space.

Keywords: creative commons, open source, craft, public domain, locality