

PRZESTRZENIE WYTWARZANIA I WYTWARZANIE PRZESTRZENI

Jacek Gądecki
AGH w Krakowie

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe są najbardziej widocznym przejawem szerszego fenomenu tak zwanej kultury wytwórców¹, upowszechniającej się również w Polsce. Warsztaty, kawiarenki naprawcze, maker- i hacker-space'y to łatwo dostępne przestrzenie oferujące możliwość spotkania i korzystania z różnego typu zasobów do pracy nad własnymi projektami. Dodatkowo przestrzenie wytwórcze typu *makerspace*, początkowo związane z uniwersyteckimi kampusami, można współcześnie odnaleźć w bardzo zróżnicowanych kontekstach przestrzennych i społecznych. Niniejszy artykuł prezentuje wstępne wyniki badań nad obecną i potencjalną rolą tego typu przestrzeni w kształtowaniu społeczności i miast.

W tekście wprowadzam i definiuję dwa kluczowe pojęcia: przestrzeni kreatywno-warsztatowych oraz rodzimej kreatywności. Pierwsze z nich pozwala uwzględnić napotkane w toku badań różnorodne formy organizacji warsztatów. Drugi termin, do którego odwołuję się w tekście, to pojęcie rodzimej kreatywności, zapożyczone od Tima Edensora. Używam go, by objąć wielość realizowanych w nich działań, a także wskazać na rolę, jaką te przestrzenie odgrywają już dzisiaj oraz jaką potencjalnie będą odgrywać w przyszłości miast.

Opracowanie składa się z trzech części. W pierwszej, metodologicznej, prezentuję krótko metodologię projektu wraz z podstawowymi kategoriami, które wylaniają się z analiz. W części drugiej odnoszę się do potencjału przestrzeni kreatywno-warsztatowych jako miejsc trzecich. Wskazuje,

¹ Kultura wytwórców może być traktowana jako element kultury *do it yourself* (DIY).

że niezależnie od swojego formalnego statusu i często „klubowego” charakteru przestrzenie te spełniają kryteria przypisywane miejscom trzecim oraz niwelują różnice między użytkownikami. W części trzeciej i ostatniej odwołuję się do pojęcia rodzimej kreatywności, wskazując na przestrzenie kreatywno-warsztatowe jako miejsca służące budzeniu nieskrępowanej kreatywności odbiegającej od kreatywności charakterystycznej dla neoliberalnych wizji współczesnych przestrzeni miejskich.

/// Metodologia badań

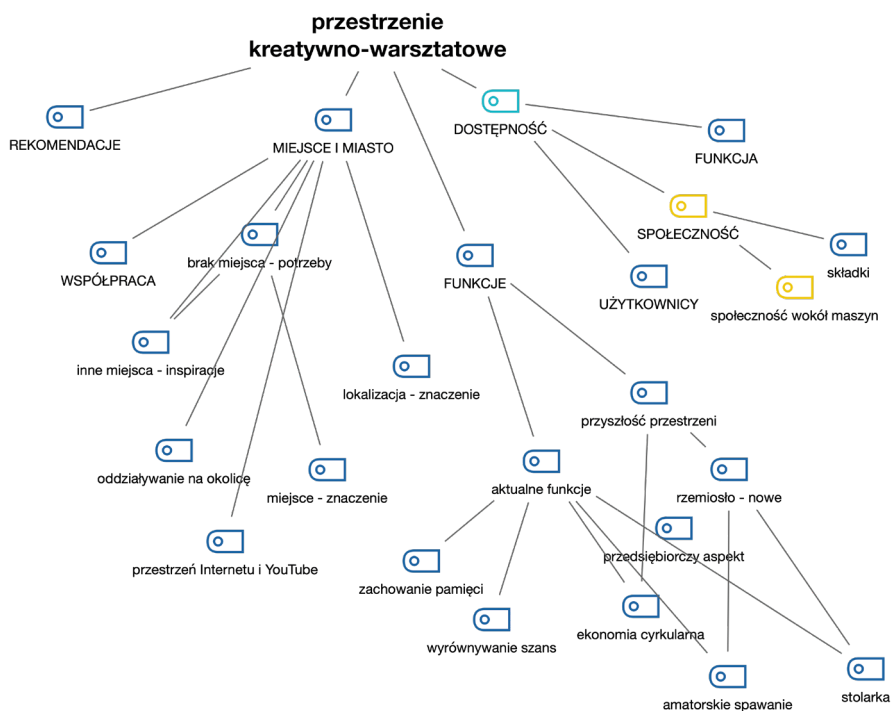
Ustalenia prezentowane w tekście opierają się na badaniach, które przeprowadziłem wraz z zespołem IRMIR w 2022 roku². Zrealizowano je przy użyciu kwestionariusza ankiety internetowej, skierowanego do osób zarządzających przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi, które zidentyfikowano w Polsce. Metodę ankietową uzupełniono o wywiady swobodne, przeprowadzone z liderkami i liderami tych warsztatów (sześć osób) oraz z dwiema osobami – ekspertami pełniącymi istotną funkcję w animowaniu ruchu wytwórczego, które miały liczne i wieloletnie doświadczenia w powoływaniu przestrzeni tego typu.

Kwestionariusz był rozbudowany i składał się z siedmiu bloków odpowiadających zasadniczym pytaniom badawczym sformułowanym w projekcie. W ramach kwestionariusza ankiety online znalazły się między innymi kwestie lokalizacji przestrzeni, w tym roli przestrzeni fizycznej (I), kwestie dostępności do przestrzeni osób z zewnątrz (II) oraz podejmowanych w nich działań i zasobów, jakimi dysponują (III i IV). Pytania koncentrowały się także wokół osób użytkujących przestrzenie kreatywno-warsztatowe (VI) oraz wątków społeczności, jakie wykształcają się wokół nich (VII).

Rozmówczynie i rozmówcy zostali dobrani tak, aby reprezentowali możliwie różne formy przestrzeni kreatywno-warsztatowych. Równoległe w badaniach wykorzystano metodę kuli śnieżnej poprzez korzystanie z kontaktów rozmówców w środowisku wytwórczym. Ze względu na nieliczną pulę wywiadów podjąłem decyzję o ich zróżnicowaniu. Mając świadomość, że trudno znaleźć dwie podobne przestrzenie kreatywno-warsztatowe, uznałem, że wywiady pogłębione muszą obejmować więcej niż jeden typ przestrzeni warsztatowej, aby udokumentować podstawowe elementy i zasady ich funkcjonowania, profile działalności, typ użytkowników czy sposoby zarządzania. Wywiady były prowadzone online i zwykle trwały od 40 minut do 1 godziny.

² Tekst powstał w ramach projektu „Dzielnice innowacji? Przemysły kreatywne i zmiany miejskie”, finansowanego przez Narodowe Centrum Nauki (SONATA BIS 6, ID: 2016/22/E/HS6/00144).

Wywiady pogłębione po transkrypcji zostały przeanalizowane przy zastosowaniu programu Maxqda. Kodowanie miało charakter abdukcyjny – zakładało podejście mieszane: zostało oparte na ustalonych wcześniej czterech zasadniczych rodzinach kodów związanych z pytaniami badawczymi. Rodziny kodów definiują jako „szerokie jednostki informacji, które składają się z kilku kodów połączonych w jedną wspólną ideę” (Creswell 2013: 186). To w ramach czterech tematów, a więc dostępności, funkcji, miejsca i miasta oraz rekomendacji, zakodowano w toku prac analitycznych kilkanaście istotnych kodów, których uproszczoną mapę zawarłem na rysunku 1.



Rysunek 1. Drzewo kodów na podstawie wywiadów pogłębionych (IDI) z lider(k)ami badanych przestrzeni kreatywno-warsztatowych

/// Przestrzeń kreatywno-warsztatowa a potencjał miejsca trzeciego

Przestrzenie kreatywno-warsztatowe mogą w ten sposób realizować funkcję niwelatorów społecznych, to jest miejsc, w których można znaleźć za-

równy stałych bywalców, jak i nowych znajomych, przy bardzo niskim progu wejścia. Możemy taką przestrzeń analizować jako przykład „miejsca spotkań o niskiej intensywności” (Audunson 2005). Istotą tego typu miejsc jest to, że w przestrzeni spotkania jego uczestnicy i uczestniczki konfrontują się z „Innymi”, definiowanymi w kategoriach osób o odmiennym statusie społecznym, ale także reprezentującymi inne wartości czy inne interesy, odmienne od tych, które bliskie są danemu użytkownikowi.

Współcześnie stosunkowo niewiele miejsc i organizacji ma możliwości i potencjał, aby zyskać status miejsca spotkań dla wszystkich grup w społeczeństwie. Dawniej „w miejscowym klubie sportowym, chórze czy klubie osiedlowym można było spotkać przekrój całej społeczności. W obecnej, o wiele bardziej złożonej sytuacji, trudno tego oczekiwać, a wiele osób nie ma gdzie spotkać sąsiadów czy członków własnej osiedlowej społeczności” (Audunson 2005: 434, tłum. J.G.).

W artykule proponuję własny termin, określając te przestrzenie o charakterze warsztatowym jako „przestrzenie kreatywno-warsztatowe” (por. Gądecki, Pizak 2022). Bogactwo terminów określających różne przestrzenie kreatywno-warsztatowe ilustruje tylko część z różnorodnych przestrzeni o odmiennych strukturach, aranżacjach, celach i działaniach, wśród których znajdziemy między innymi makerspace’y, fab laby, hackerspace’y czy techshopy (zob. tabela 1).

Tabela 1. Podstawowe typy przestrzeni warsztatowych; opracowanie własne na podstawie Rosa, Guimarães Pereira, Ferretti 2018

| | |
|-------------------|---|
| <i>Makerspace</i> | Odnosi się do dowolnej ogólnej przestrzeni promującej aktywne uczestnictwo, dzielenie się wiedzą i współpracę wśród użytkowników poprzez otwartą eksplorację i kreatywne wykorzystanie narzędzi oraz technologii. Pierwotnie, przynajmniej w USA, pojęcie to było kojarzone z magazynem „MAKE” w kontekście tworzenia przestrzeni do majsterkowania. <i>Makerspace</i> z czasem stał się terminem używanym przez praktyków do każdego rodzaju przestrzeni (także fab labów i hackerspace’ów) promującej aktywne zaangażowanie, dzielenie się wiedzą, współpracę pomiędzy jednostkami za sprawą otwartej eksploracji i kreatywnego wykorzystania technologii. Makerspace’y nie wymagają zdefiniowanej struktury czy zestawu narzędzi, koncentrują się na publicznie dostępnej przestrzeni kreatywnej i różnorodnych praktykach majsterkowania. |
|-------------------|---|

| | |
|---------------------------|---|
| <i>Fab lab</i> | Skrót od <i>Fabrication Laboratories</i> lub <i>Fabulous Laboratories</i> . To przestrzenie, w których ludzie spotykają się, wymieniają pomysły i współpracują nad projektowaniem oraz cyfrowym wytwarzaniem. FabLabs to sieć przestrzeni zapoczątkowana przez Neila Gershenfelda z Center for Bits and Atoms w MIT's Media Lab około 2005 roku, zainspirowana kursem MIT <i>How to Make (Almost Everything)</i> . Fab laby mają zdefiniowany podstawowy zestaw narzędzi (w tym podstawowy sprzęt elektroniczny), który umożliwia pracę użytkownikom. Fab laby mają także określony zestaw wymagań przestrzennych i program nauczania, ponadto mogą być traktowane jako rodzaj franczyzy (choć MIT zachowuje niewielką lub żadną kontrolę nad działaniami lokalnych przestrzeni). Fab laby muszą być otwarte dla publiczności za niewielką opłatą lub bezkosztowo. Cechą wyróżniającą fab labów jest to, że muszą być zgodne z „Kartą Fab” — są one zakładane przez różne instytucje, ale wspierane przez globalne stowarzyszenie FabLab. |
| <i>Hackerspace</i> | Zazwyczaj jest konfigurowany w ramach społeczności dla społeczności, co oznacza, że przestrzenie finansowane i zarządzane są przez społeczność. Nie ma tu ograniczeń dotyczących fizycznej przestrzeni, w której mogą się spotykać osoby zainteresowane programowaniem i majsterkowaniem przy technologii. Powszechna definicja przestrzeni hakerskich to: „przestrzeń robocza obsługiwana przez społeczność, w której ludzie o wspólnych zainteresowaniach, często w obszarze technologii komputerowych, technologii, nauki i sztuki cyfrowej, mogą się spotykać towarzysko i współpracować”. Przestrzenie tego typu szybko zyskały na popularności, wykraczając poza działania oparte na programowaniu i rozszerzając je na działania obejmujące prototypowanie fizyczne i elektronikę. Hackerspace'y zapewniają środowisko uczenia się i niezbędne wsparcie dla pojedynczych osób w rozwijaniu projektów w oparciu na własnych zainteresowaniach użytkowników. Starają się walczyć z negatywnymi opiniami i powszechnym rozumieniem terminu <i>hacking</i> , prezentowanym w mediach głównego nurtu. |
| <i>Techshop</i> | Podobnie jak FabLab jest znakiem towarowym. TechShop to nazwa sieci <i>for profit</i> założonej w 2006 roku w Menlo Park w Kalifornii. TechShop oferuje publiczny dostęp do wysokiej klasy sprzętu produkcyjnego w zamian za składki członkowskie. Jednocześnie TechShop stawia sobie za cel zapewnienie publicznego dostępu do różnorodnych rzemiosł wraz z obsługą oraz infrastrukturą sprzętową; wszystkie punkty w sieci zajmują się obróbką drewna, obróbką i skrawaniem, spawaniem, szyciem i produkcją CNC. |

Termin „przestrzenie kreatywno-warsztatowe” pozwala ująć zjawisko warsztatów szeroko i potraktować je jako „otwarte przestrzenie z różnorodnymi narzędziami i wyposażeniem, z którego użytkownicy mogą samodzielnie korzystać, by wykonywać różne rzeczy” (por. Sleigh, Stewart, Stokes 2015, tłum. J.G.). Miejsca te są modelowymi przestrzeniami współdzielenia, w których wytwórcy amatorzy oraz wytwórcy profesjonalści wymieniają się zasobami.

W związku z tym w artykule proponuję własny termin, określając te przestrzenie mianem „przestrzeni kreatywno-warsztatowych”, odnosząc się do ważnych aspektów i charakterystyk tych miejsc. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe to:

1. Przestrzenie oferujące relatywnie łatwy dostęp do sprzętu i narzędzi (tutaj nie rozróżniam technologii wysokich i niskich). Dostęp do technologii często ma znaczenie dla przestrzeni kreatywno-warsztatowych, chociaż wiele z nich prowadzi działalność niezwiązaną z wysokimi technologiami, koncentrując się na sztuce i rzemiośle lub opierając swoje działanie na podstawowych narzędziach warsztatowych.
2. Przestrzenie o różnych celach i podejściach. Część z nich skupia się na wspieraniu innowacji (w tym tych o charakterze innowacji społecznych), uczeniu się przez całe życie, kreatywności w obszarach sztuki i kultury; inne są przestrzeniami spotkań, prowadzą warsztaty dla dzieci, część rozwija nowe kompetencje, w tym cyfrowe, inżynieryjne czy z zakresu przedsiębiorczości, ale także wzmacnia pozycję pewnych grup, w tym kobiet i młodzieży.
3. Przestrzenie tego typu opierają się na pracy nad indywidualnymi projektami, ale jednocześnie – a może przede wszystkim – w odróżnieniu od majsterkowania we własnym garażu zachęcają do współpracy. To dzięki niej budują społeczność wytwórców, którą można określić „społecznością wokół maszyn” (zob. rysunek 1). Są miejscami wymiany pomysłów i rozwiązań, w których można się uczyć i rozwijać nowe umiejętności. Z tej perspektywy kluczową ideą przestrzeni kreatywno-warsztatowej jest to, aby każdy mógł do niej przyjść i pracować nad swoim lub cudzym projektem, dzieląc się doświadczeniami i wiedzą.

Podsumowując, proponuję, by przestrzeń kreatywno-warsztatową definiować jako **miejsce, w którym ludzie mogą się swobodnie spotykać, aby tworzyć, naprawiać lub wymyślać nowe rzeczy, wykorzystując tradycyjne rzemiosło lub nowe technologie w indywidualnych lub**

wspólnych działaniach. Podkreślam jednocześnie znaczenie pojęcia społeczności wokół maszyn, wskazujące na społeczno-materialny wymiar przestrzeni kreatywno-warsztatowych. Te, jak wskazują liderzy i liderki, nie mogą istnieć ani bez wspólnoty, ani bez narzędzi.

Lider jednej z przestrzeni o charakterze oddolnym wskazał ponadto na konieczność technicznego zaplecza:

to musi być jedno i drugie [społeczność + narzędzia — J.G.], nie ma tak, że jedno będzie ważniejsze niż drugie. To jest konieczne, żeby jeśli ktoś faktycznie jest tym zainteresowany, to będzie to realizował tam, gdzie są maszyny, a jak nie będzie maszyn, to sobie pójdzie gdzieś indziej i zabierze „swoje zabawki” do domu... (idi_e_5)

Zarazem jednak same narzędzia okazują się niewystarczające, gdy brakuje grupy użytkowników zainteresowanych ich wykorzystaniem.

Największym problemem jest zaangażowanie społeczności, czyli tych osób, które ostatecznie korzystają z tych przedmiotów, osób, które na co dzień przebywają tam, korzystają z tego wszystkiego, bo to oni tworzą wartość całej przestrzeni, wszystkich tych narzędzi. No nawet najbardziej skomplikowane narzędzie bez odpowiedniego użytkownika, ono będzie na koniec dnia nic niewarte (idi_e_1)

W czasach dominacji przekazów dotyczących upadku więzi społecznych i sąsiedzkich, a wiele społeczności doświadcza braku wspólnych przestrzeni służących realizacji działań społecznych (Gehl 2013), przestrzenie kreatywno-warsztatowe mogą skutecznie odgrywać rolę miejsc trzecich. Idea miejsca trzeciego zyskuje na znaczeniu w przypadku silnie zurbanizowanych społeczności, w których tradycyjne więzi między sąsiadami stają się raczej osłabione. Idea miejsc trzecich, zaproponowana przez Reya Oldenburga, określa je jako neutralne miejsca publiczne, w których mieszkańcy z sąsiedztwa wchodzi w nieformalne interakcje po to, by budować kapitał społeczny oraz poczucie wspólnoty.

Miejsca trzecie charakteryzuje między innymi: otwartość, inkluzywność oraz przypadkowy charakter interakcji społecznych, nieskrępowanych wymogami formalnego członkostwa (Oldenburg 1996/1997). Przykłady miejsc trzecich wskazywane przez Oldenburga obejmują zarówno miejsca publiczne, na przykład parki i place, jak i miejsca o charakterze komercyjnym, między innymi kawiarnie i puby (zob. m.in. Oldenburg,

Brissett 1982). Koncepcja miejsc trzecich została wykorzystana także w badaniach lokalnych targowisk czy bibliotek, również przeze mnie (Gądecki 2018), a ostatnio też w kontekście przestrzeni wirtualnych kreowanych w mediach społecznościowych (Williams, Kim 2019).

Dostępność, jak wskazałem przy okazji prezentacji metodologii badań, jest jedną z zasadniczych kategorii służących opisowi przestrzeni kreatywno-warsztatowych. W ich przypadku tak zwany próg wejścia wydaje się stosunkowo niski: opiera się głównie na podzielanych wartościach. Niezależnie od charakteru prowadzonej działalności możemy mówić o dużej otwartości warsztatów na nowych członków i ich dostępności. Dotyczy ona zarówno nastawionego głównie na swoich członków hackerspace'u, jak i zlokalizowanego w centrum miasta warsztatu, w praktyce otwartego na dowolne osoby czy społeczności. Analizując zebrany materiał, można zauważyć, że w przypadku przestrzeni kreatywno-warsztatowych mamy do czynienia z dwoma typami przestrzeni, które można określić jako: (1) „przestrzenie społecznościowe” oraz (2) „przestrzenie społeczności” (zob. tabela 2).

Tabela 2. Typologia przestrzeni kreatywno-warsztatowych ze względu na ich dostępność (por. Wang, Dunn, Coulton 2015)

| | Przestrzeń społecznościowa | Przestrzeń dla społeczności |
|-----------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| Charakter społeczności | jedna, określona społeczność | wiele społeczności |
| Łatwy dostęp do przestrzeni | warunek niekonieczny | warunek konieczny |
| Źródła finansowania | składki członkowskie | inne źródła |

W wypadku przestrzeni warsztatowych, służących określonej społeczności (przestrzeń społecznościowa), przestrzeń warsztatu przeznaczona jest głównie dla członków. Jednak nawet wtedy próg wejścia pozostaje niski. Społeczność jednego z badanych hackerspace'ów, który można uznać za reprezentujący ten typ przestrzeni, zadbała o dostępność do przestrzeni jedynie dla swoich członków. Jak zaznaczyli, jednym z pierwszych działań, jakie podjęli, było zaprojektowanie i stworzenie elektronicznego zamka:

U nas jest na tej zasadzie, że jeżeli ktoś płaci składki, to może wejść o dowolnej porze. No i to był dosłownie pierwszy projekt, tam przynajmniej jeden z naprawdę pierwszych, elektryczny zamek. Kolega usiadł, zrobił i okazało się, że to jest coś, co rozwią-

zuje problem dostępu tak, że nie musimy teraz dorabiać kluczy i wymieniać zamka za każdym razem, kiedy ktoś przestaje płacić składki. Więc to działa i to jest super. Szybko pojawiły się projekty w stylu: „Kto jest w space’ie?”, czyli na przykład wiemy, że ktoś przyszedł, i chcielibyśmy wiedzieć, [...] na przykład dlatego, że wolelibyśmy być sami, unikać tej osoby albo że akurat tę osobę lubimy i chcemy z nią spędzać więcej czasu, przyjść akurat wtedy, kiedy ta osoba jest. Albo po prostu nie chcemy być sami. I pojawił się po prostu pomysł bota, który na naszym czacie informuje: „Hej, ktoś jest w space’ie! Jeżeli chcesz sprawdzić kto, to wejdź na stronę”. (idi_w_5)

Jednocześnie mamy do czynienia z maksymalnie inkluzywnymi przestrzeniami, które można określić mianem „przestrzeni dla społeczności”. Takie przestrzenie integrują społeczność wytwórców, promują wartościowe interakcje między użytkownikami oraz członkami szerszej lokalnej społeczności. Ludzie mogą gromadzić się w przestrzeni na wydarzeniach, takich jak warsztaty, spotkania i hackatony, albo po prostu żeby ze sobą rozmawiać:

Teraz, jak już mamy miejsce, mam wrażenie, że znowu jakoś to otworzyło nam nową ścieżkę [...]. No i teraz już jest faktycznie tak, że przychodzą do nas ludzie, bo chcą coś konkretnego zrobić, albo przychodzą do nas ludzie, bo chcą po prostu porozmawiać. To są takie dwa tropy. Wczoraj do nas przyszedł gość, który powiedział, że zaleciła mu to pani psycholog. Ja mówię: „Okej, ale zaleciła, żeby przyjść do jakiejś organizacji, do takiego miejsca, pobyc z ludźmi? Czy zaleciła, że do Warsztatu Miejskiego?”. A on mówi: „Nie, do Warsztatu Miejskiego, tak, konkretnie do Warsztatu Miejskiego”. To jest w ogóle [...] ciekawa historia, trochę mi się nie chce w to wierzyć, ale rzeczywiście tak, z tego, co mówi, to tak było, że tę konkretną organizację ktoś wskazał. (idi_e_2)

Niezależnie od charakteru prowadzonej działalności możemy mówić o dużej otwartości warsztatów na nowych członków i ich dostępności. Te dwie wartości były podkreślane we wszystkich wywiadach, zostały także odzwierciedlone w badaniach ankietowych.

Zasadniczo każda osoba może w równym stopniu uczestniczyć w dowolnym projekcie – tu barierą jest po prostu zainteresowanie i chęć zaan-

gażowania się. Stopień otwartości różni się ze względu na typ przestrzeni, ale zależy przede wszystkim od woli użytkownika, na przykład od zaangażowania się w dodatkowe świadczenia czy w dobrowolne wsparcie finansowe. Składki mają w ich przypadku raczej symboliczny charakter. Można stwierdzić, że mimo iż formalnie przestrzeniom tym towarzyszy „kultura klubu”, to jednak faktycznie spełniają one kryteria miejsc trzecich.

/// Przestrzeń kreatywno-warsztatowa a szerokie ujęcie kreatywności

Spojrzenie na przestrzeń kreatywno-warsztatowe otwiera nas na inne, mniej wykluczające, definicje kreatywności. Wydaje się to szczególnie istotne w kontekście tematyki numeru, a więc tytułowej **kultury designu**. W moim przekonaniu pojęcie rodzimej kreatywności jest kluczem do zrozumienia aktualnej, a nade wszystko potencjalnej roli, jaką przestrzenie kreatywno-warsztatowe odgrywają w miastach, w praktykach i sposobach rozumienia projektowania.

„Kreatywność” jest słowem-kluczem do rozumienia rzeczywistości miejskiej i nadziei związanych z miastami XXI wieku. W rzeczywistości poprzemysłowej zyskała ona status imperatywu rozwojowego oraz zaczęła odgrywać rolę niemal zbawczej siły. Na pierwszy plan wysuwają one zdecydowanie profesjonalne praktyki miejskie związane z rewitalizacją.

Jak pokazują zresztą badania nad przestrzeniami makerspace’ów realizowane w Chinach, są tam one świadomie włączane w procesy gentryfikacyjne i budowę wizerunku innowacyjnego miasta – uzupełniają portfolio kreatywnych przestrzeni miejskich i napędzają zmiany w strukturze społecznej przestrzeni miejskiej. Jak wskazują badacze chińskiego ruchu makerskiego, na przykład w Szanzen powołano ponad 20 kreatywnych klastrów zorientowanych na przyciąganie wytwórców i branż pokrewnych. Sam termin „wytwórca” jest mocno obecny w miejskim brandingu i sprzedaży śródmiejskich nieruchomości. Makerspace’y tworzą istotne zaplecze infrastruktury komunalnej, choć występują też przestrzenie warsztatowe wspierane bezpośrednio przez firmy, które otworzyły makerspace’y, traktując je jako formę inwestycji spekulacyjnej (Fu 2021).

Tymczasem oddolny ruch wytwórców realizuje postulaty „prawa do miasta”, sformułowane przez Henriego Lefebvra’a w latach 60. XX wieku, i może rzeczywiście przyczynić się do licznych horyzontalnych eksperymentów służących przedefiniowaniu zbiorowości, obywatelstwa, solidarności i partycypacji. Mimo że:

spuścizna tego i innych, podobnych ruchów może nie jest jeszcze szczególnie imponująca, gdy mowa o bezpośrednim, namacalnym wpływie na materialne aspekty miasta, eksperymenty urbanistyczne na małą skalę z powodzeniem zdefiniowały inny wszechświat [...]. Zamiast być obywatelami możemy stać się aktywnymi podmiotami, wytwórcami miast, zbuntowanymi architektami. (Travlou, Antoniadis, Anastasopoulos 2018: 3, tłum. J.G.)

W świetle badań nad polskimi przestrzeniami kreatywno-warsztatowymi oraz ich potencjałem warto zwrócić uwagę na bardziej codzienne, społecznościowe i przyziemne praktyki, często określane mianem kreatywności rodzimej (ang. *vernacular creativity*) (Edensor 2009), oraz odnieść się do oddolnych praktyk tworzenia miejsc (Foth 2017).

Takie szersze spojrzenie na kreatywność wykracza poza narracje o mieście kreatywnym czy o polityce miejskiej odnowy, a więc poza opowieści, do których przywykliśmy w kontekście miejskim. Podkreślam, że w przypadku ruchu wytwórczego mamy do czynienia zarówno z szerokim spektrum działań wytwórczych, jak i miejsc takich działań. Obejmują one indywidualne i zbiorowe aktywności spod znaku lifehacków, kreatywnej zabawy i działań rekreacyjnych, związanych z wytwarzaniem i przetwarzaniem nie tylko w przestrzeniach warsztatowych, ale też plenerowych, w miastach i poza nimi.

Wszelkie próby redukcji kreatywności do konkretnych typów działań (artystycznych) czy zbiorowości kreatywnych (jak klasy kreatywne) są, jak twierdzą zwolennicy rodzimej kreatywności, wręcz skazane na niepowodzenie. Kreatywność jest wszechobecna w codziennym życiu i zwykłych przestrzeniach. Z całą pewnością nie powinna być ograniczana wyłącznie do przedsiębiorców czy artystów albo konkretnych dzielnic miejskich czy samych miast jako takich. Jak podkreślają zwolennicy szerokiego podejścia do kreatywności, jest ona obecna w różnorodnych praktykach – od domowych po rekreacyjne (Hackney 2013).

Wydaje się jednak, że właśnie przestrzenie warsztatowe są środowiskiem, gdzie tego typu nieskrępowaną kreatywność można obserwować i podsycać. W ich przypadku nie jest ona wyrazem indywidualnych dyspozycji, ale atmosfery miejsca, tworzonej przez zbiorowość. Myślę tu o atmosferze otwartości, zabawy czy radosnego eksperymentowania. W działaniach ruchu wytwórców współlistnieje kreatywności uzupełniona dodatkowo szerszym kontekstem, jakim pozostaje podejście rzemieślnicze (Sennett 2008; Ingold 2018) – podejście z gruntu demokratyczne. Demokratyzacja

nie dotyczy tutaj wyłącznie innowacyjności (von Hippel 2005), lecz także technologii, rozumianej jako zaplecze i sposób wytwarzania rzeczy.

Spoleczność wytwórców, dzięki Internetowi oraz coraz bardziej przystępnym technikom projektowania i produkcji, rozrasta się i obejmuje coraz większą liczbę „profesjonalnych amatorów”. Ruch wytwórców nie dotyczy przy tym samej technologii, ale też ludzi, którzy mają odmienne podejście do różnych technik i stosują je w nowy sposób w swoich projektach. Inwencja nie ogranicza się do aspektów technicznych, lecz polega także na nawiązywaniu nowych relacji. Rekonfiguruje tradycyjne układy i zmienia to, co kto robi, a także to, gdzie i jak to robi. Ta swoboda w postrzeganiu i używaniu technologii przynosi sporo przyjemności w kontakcie z narzędziami, technikami obróbki i samym materiałem. Można wskazać trzy grupy motywacji, którymi kierują się wytwórcy. Chodzi im o: (1) przyjemność, (2) użyteczność oraz (3) potrzebę ekspresji, przy czym ostatecznie to każdy z wytwórców czy grupa wytwórców decyduje o tym, w jakich proporcjach czynniki te mają dla nich znaczenie (por. Tanenbaum i in. 2013: 2607)³.

Szerokie podejście do kreatywności pozwala uznać, że działania kreatywne mogą tworzyć inne, pozaekonomiczne wartości: kreatywność rodzima ma potencjał niezbędny, by przekształcić przestrzeń i codzienne życie zwykłych ludzi, „ujawniając i rozjaśniając to, co przyziemne, jako miejsce pewności, oporu, uczucia i możliwości. To coś, czego nie można zmierzyć czy porównać w prostych kategoriach ekonomicznych, może na przykład oferować podstawę postawy obywatelskiej, poczucia spójności osobistej czy wysokiej samooceny” (Edensor i in. 2009: 10, tłum. J.G.). W przypadku przestrzeni kreatywno-warsztatowych kreatywność zyskuje więc nowe znaczenie. W kontekście warsztatów miejskich należy traktować ją szerzej niż tylko jako narzędzie polityki neoliberalnej albo wręcz jako zaprzeczenie tej neoliberalnej logiki kreatywności.

/// Zakończenie

Podsumowując zaprezentowane tu ustalenia badawcze, warto podkreślić, że fenomen przestrzeni warsztatowych otwiera nas na nowe rozumienie kreatywności i wytwórczości. Przestrzenie kreatywno-warsztatowe są płat-

³ Pamiętajmy jednak, że w kontekście współczesnych społeczności wytwórców nie mamy do czynienia z długotrwałym, formalnym nabywaniem umiejętności rzemieślniczych w czasie nauki zawodu czy terminowania, charakterystycznych dla tradycyjnego rzemiosła. Współczesnych wytwórców nie charakteryzuje formalna, cechowa przynależność, ale ogólne podejście do tworzenia i dzielenia się wiedzą, wedle którego tworzyć może każdy, kto ma dostęp do odpowiednich narzędzi i zasobów oraz wyraża gotowość do dążenia do profesjonalnego podejścia.

formami do eksperymentowania i współuczestnictwa obywateli, a także ich potencjalnej współpracy na rzecz rozwoju miasta. Praktyki hobbystyczne, które niegdyś były bardziej zindywidualizowane i kojarzone raczej z majsterkowaniem w przydomowym garażu, przekształcają się obecnie w ruch wytwórców i mogą realnie przyczyniać się do zmiany rzeczywistości nie tylko jednostek, ale i wspólnot.

Jak wskazałem w tekście, przestrzenie kreatywno-warsztatowe to w zasadzie przestrzenie ogólnodostępne. Oferują możliwość korzystania z zasobów i pozwalają na swobodną produkcję własną w duchu DIY. Przestrzenie tego typu radykalnie obniżają bariery wejścia, umożliwiając niemal każdej osobie tworzenie własnych rozwiązań, tworzenie produktów, relacji i miejsc.

Ujmując ten fenomen szerzej, można powiedzieć, że przestrzenie kreatywno-warsztatowe tworzą nowe relacje i możliwości. Mogą prowadzić do nowych form solidarności i współpracy pomiędzy mieszkańcami. Potencjał tych miejsc pozwala na tworzenie sieci komunikacji pomiędzy zróżnicowanymi grupami mieszkańców i mieszkańek, ale potencjalnie jest także platformą dla nowych działań ekonomicznych, politycznych i społecznych. Warto zwrócić przy tym uwagę na potrzebę dalszych badań służących zrozumieniu rzeczywistości przestrzeni kreatywno-warsztatowych w kategoriach różnorodnych praktyk społecznych, budowania relacji między samymi wytwórcami, a także zrozumienia roli materialnych aranżacji i przestrzennych uwarunkowań, w których prowadzona jest działalność wytwórcza.

Bibliografia:

/// Audunson R. 2005. *The Public Library as a Meeting-Place in a Multicultural and Digital Context: The Necessity of Low-Intensive Meeting-Places*, „Journal of Documentation” 61(3), s. 429–441.

/// Creswell J.W. 2013. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*, Sage.

/// Diez T., red. 2018. *Fab City. The Mass Distribution of (Almost) Everything*, IAAC. <https://issuu.com/iaac/docs/fabcitymassdistribution>; dostęp: 10.04.2022.

/// Edensor T. 2009. *Spaces of Vernacular Creativity. Rethinking the Cultural Economy*, Routledge.

/// Foth M. 2017. *Lessons from Urban Guerrilla Placemaking for Smart City Commons*, [w:] *Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies*, Association for Computing Machinery, s. 32–35.

/// Fu P. 2021. *From Bottom-Up to Top-Down: Governance, Institutionalization, and Innovation in Chinese Makerspaces*, „Technology Analysis & Strategic Management” 33(10), s. 1226–1241.

/// Gądecki J. 2018. *Biblioteki miejskie jako „miejsca trzecie” a deglomeracja kultury. Wnioski z badania sieci bibliotek miejskich w Krakowie*, „Kultura i Społeczeństwo” 62(3), s. 47–62.

/// Gądecki J., Pizak B. 2022. *Przestrzenie kreatywno-warsztatowe. Makerspace’y, fab laby i warsztaty w przestrzeniach polskich miast*, Instytut Rozwoju Miast i Regionów.

/// Gehl J. 2013. *Życie między budynkami: użytkowanie przestrzeni publicznych*, tłum. M. Urbańska, RAM.

/// Hackney F. 2013. *Quiet Activism and the New Amateur: The Power of Home and Hobby Crafts*, „Design and Culture: The Journal of the Design Studies Forum” 5(2), s. 169–193.

/// Hippel E. von. 2005. *Democratizing Innovation*, MIT Press.

/// Ingold T. 2018. *Splatać otwarty świat. Architektura, antropologia, design*, tłum. E. Klekot, D. Wąsik, Instytut Architektury.

/// Mould O. 2014. *Tactical Urbanism. The New Vernacular of the Creative City*, „Geography Compass” 8(8), s. 529–539.

/// Oldenburg R. 1996/1997. *Our Vanishing “Third Places”*, „Planning Commissioners Journal” 25, s. 6–10.

/// Oldenburg R.I., Brissett D. 1982. *The Third Place*, „Qualitative Sociology” 5(4), s. 265–284.

/// Purdue D. i in. 1997. *DIY Culture and Extended Milieux. LETS, Veggie Boxes and Festivals*, „The Sociological Review” 45(4), s. 645–667.

/// Rosa P., Guimarães Pereira A., Ferretti F. 2018. *Futures of Work: Perspectives from the Maker Movement*, JRC Science for Policy Report. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC110999>; dostęp: 10.04.2022.

/// Sennett R. 2008. *The Craftsman*, Penguin Books.

/// Sleigh A., Stewart H., Stokes K. 2015. *Open Dataset of UK Makerspaces. A User's Guide*, Nesta. <https://www.nesta.org.uk/report/open-dataset-of-uk-makerspaces-a-users-guide/>; dostęp: 4.04.2022.

/// Tanenbaum T.J. i in. 2013. *Democratizing Technology. Pleasure, Utility and Expressiveness in DIY and Maker Practice*, [w:] *CHI '13: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Association for Computing Machinery, s. 2603–2612.

/// Travlou P., Antoniadis P., Anastasopoulos N. 2018. *Peer Production in the Hybrid City: Editorial Notes for the JOPP Issue on City*, „Journal of Peer Production” 11, s. 1–5.

/// Wang, D., Dunn N., Coulton P. 2015. *Grassroots Maker Spaces: A Recipe for Innovation?*, [w:] *The Value of Design Research. 11th European Academy of Design Conference*. <https://ead.yasar.edu.tr/wp-content/uploads/2017/02/EAD-11-full-paper.pdf>; dostęp: 10.04.2022.

/// Williams D., Kim D.O. 2019. *Third Places in the Ether Around Us. Layers on the Real World*, [w:] *Rethinking Third Places. Informal Public Spaces and Community Building*, red. J. Dolley, C. Bosman, Edward Elgar Publishers, s. 158–173.

/// **Abstrakt**

Tekst dotyczy polskich przestrzeni kreatywno-warsztatowych typu *makerspace*. Celem artykułu jest odpowiedź na pytanie, czy mogą one skutecznie pełnić funkcję miejsc trzecich, czyli przestrzeni społecznych oddzielonych od domu i miejsca pracy. Jednocześnie chciałbym wskazać, że – będąc przestrzeniami wytwarzania – same mogą współtworzyć miasto. Dodatkowym celem opracowania jest redefinicja pojęcia kreatywności w świetle badań nad przestrzeniami warsztatowymi. To istotne zwłaszcza w kontekście studiów miejskich i promowania przedsiębiorczego podejścia do miast. Tekst opiera się na wynikach ilościowo-jakościowego projektu badawczego realizowanego w wybranych makerspace'ach, fab labach i hakerspace'ach w Polsce.

Słowa kluczowe:

przestrzenie kreatywno-warsztatowe, *makerspace*, miejsca trzecie, kreatywność, urbanizm DIY

///Abstract

Spaces of Production and the Production of Space

This paper deals with Polish creative-workshop spaces. Its aim is to consider whether they can effectively function as third places, that is, as social spaces separated from the home and workplace. At the same time, it is also indicated that – being makerspaces – they themselves co-create the city. An additional goal of the paper is to redefine the concept of creativity in light of research on workshop spaces. This is important especially in the context of urban studies and the promotion of an entrepreneurial approach to cities. The text is based on the results of a quantitative-qualitative research project conducted in selected makerspaces, fab labs, and hackerspaces in Poland.

Keywords:

creative-workshop spaces, makerspace, third places, creativity, DIY urbanism

/// **Jacek Gądecki** – socjolog i antropolog społeczno-kulturowy. Pracuje w Katedrze Studiów nad Społeczeństwem i Technologią Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie. Jego zainteresowania badawcze obejmują: *urban studies* oraz badania na styku nauki, technologii i społeczeństwa (STS). Realizował badania między innymi w Bauhaus Dessau Foundation i na CUNY w Nowym Jorku. Obecnie jest zaangażowany badawczo w zagadnienia związane z inteligentnym miastem, przestrzeniami innowacji (projekt „Dzielnice innowacji?”) oraz przestrzeniami pracy (projekt „Tu się pracuje! Socjologiczne studium pracy zawodowej prowadzonej w domu na zasadach telepracy”).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1954-9605>

E-mail: jgadecki@agh.edu.pl