

MANUÁL DESIGNOVÉHO MENTORINGU

Autoři:

Martina Mareková

Veronika Miháliková

Leisan Mukhametzianova

Katarína Peterová

Eva Prokopová

David Severa

Romana Tomášková

CÍLE MANUÁLU

Cílem manuálu je přiblížit mladým lidem tvorbu vlastního oblečení jeho přetvářením a upcycling, a to prostřednictvím designového mentoringu. Manuál designového mentoringu poskytuje organizátorům konkrétní kroky mentorování a komplexně popisuje jeho průběh teoreticky i prakticky.



DÍLČÍ CÍLE MANUÁLU

Dílčími cíli manuálu jsou:

- Poskytnout organizátorům kvalitní manuál designové mentoringu, který může být využit jako návod nebo jako inspirace při realizaci programu RecyCOOL Imperfections
- Ukázat mladým lidem jak mohou navrhnout a vytvořit vlastní oblečení různými technikami od základních technik po pokročilé
- Poskytnout jim podporu skrz mentoring při rozvoji manuálních dovedností, spojených s tvorbou či přetvářením vlastních oděvů
- Kvalitativně a kvantitativně vyhodnotit změny postojů účastníků na módní průmysl během designového mentoringu

Je vhodné si ujasnit, že organizátoři a mentoři tohoto programu neučí účastníky šít. Manuální dovednosti musí účastníci získat jinde, například z kurzu šití, od rodinného příslušníka, místní krejčově či krejčího a pod.



TÉMA MANUÁLU

Nosným tématem manuálu je tvorba vlastního oblečení jeho přešíváním a základními upcylačními technikami. Na tvorbu výsledného oděvu by měly být použity již existující materiály, jako například oblečení z vlastního či rodinného šatníku, oblečení ze second hand nebo vintage obchodu, textilní zbytky z výroby a jiné textilní odpadové materiály a doplňky.



PRO KOHO JE MANUÁL URČENÝ?

Manuál designového mentoringu je určený pro každého, kdo chce inspirovat a přispět k rozvoji kreativních dovedností mladých lidí. Pokud jste se rozhodli tento manuál využít, stáváte se tzv. **edukátorem**. Edukátorem může být například:

- Pedagog, který se rozhodne edukovat své žáky či studenty
- Student, který se rozhodne edukovat své spolužáky
- Mladý člověk, který se rozhodne edukovat své vrstevníky
- Pracovník s mládeží v mládežnických centrech a klubech
- Kdokoliv, kdo má dosah na mladé lidi se zájmem je edukovat (např. influencer, youtuber, vychovatel ve školní družině nebo zájmovém kroužku, vychovatel v centru pro děti a rodiny, člen neformální skupiny mladých lidí, atd.)

Edukátor nebo skupina edukátorů organizuje program. Taktéž vede nábor mentorů designu a oslovuje účastníků a mladé lidi, kteří se zúčastní programu jako **účastníci mentoringu**.

Účastníci designového mentoringu by měli:

- být ve věku 13 – 30 let
- mít zájem vytvořit si vlastní oděv
- mít ochotu rozvíjet své vědomosti a dovednosti

Účastníci mohou mít jakýkoliv stupeň vzdělání a to i v rozličných oblastech. Program designového mentoringu je určen pro ty, kteří o tvorbě oděvu nic nevědí, stejně jako pro ty, kteří už zkušenosti s tvorbou oděvů mají.

KDO JE TO MENTOR?

Mentor designu je zkušený průvodce, rádce a pomocník který doprovází a vede účastníky mentoringu. Provází je během procesu tvorby, kterou taktéž kriticky reflektuje. Mentor pozitivně formuje rozvoj účastníků a motivuje je během celého procesu. Mentori jsou v tomto programu obvykle lokální designéři, edukátoři v oblasti oděvního designu nebo profesionálové z oděvního nebo textilního průmyslu. Mentor má vědomosti a dovednosti získané v práci s textilem nebo tvorbou oděvů. Musí však také vědět jak tyto své zkušenosti efektivně předat účastníkům mentoringu. Důležitý je i mentorův citlivý a kritický přístup k procesu tvorby počas programu, trpělivost a důslednost při mentorování.

KDE LZE MANUÁL APLIKOVAT?

Manuál designového mentoringu může být aplikován v jakémkoliv prostředí bez ohledu na lokalitu, sociální prostředí či vzdělání účastníků.

PROGRAM JE URČENÝ PRO VŠECHNY!

KDE NAJÍT ÚČASTNÍKY?

- I V prostředí formálního vzdělávání (základní škola, střední škola, vysoká škola, školní a univerzitní kluby a zájmové kroužky)
- V prostředí neformálního vzdělávání (centra volného času, organizace mládeže, letní tábory, festivaly, vzdělávací aktivity v rámci různých projektů a eventů)
- V rámci neformálních skupin mladých lidí (přátelé, rodinní příslušníci, sousedi, skupiny ze sociálních sítí)
- V rámci mládežnických dobrovolnických organizací
- Ve vašem okolí a to například pomocí sociálních sítí

POPIS PROGRAMU DESIGNOVÉHO MENTORINGU

Program designového mentoringu se skládá ze čtyř hlavních setkání, během kterých jsou účastníci mentoringu vedeni zkušenými mentory procesem tvorby oděvu z nechtěného materiálu (second hand oblečení, odpadové materiály nebo již jednou či vícekrát použité textilie). Důležitý je především kritický a kreativní proces s cílem přimět účastníky uvědomit si jejich vlastní kapacitu při vytváření plnohodnotného oděvu a také porozumět reálné hodnotě oblečení. Program také zahrnuje množství individuální práce, kterou účastníci odvádí mezi jednotlivými schůzkami, a to podle vlastní potřeby či nutnosti.



PROČ SE ÚČASTNIT PROGRAMU DESIGNOVÉHO MENTORINGU?

Účastníci po absolvování designového mentoringu v programu RecyCOOL Imperfections získají:

- základní znalosti o textilních materiálech a postupech tvorby a úpravy oděvů (rozsah závisí od rozsahu a hloubky mentorování)
- základní praktické dovednosti při tvorbě oděvů z nechtěných materiálů - od výběru materiálu přes samotnou tvorbu až po styling hotového kusu oblečení
- zkušenost s účastí na kreativním a kolektivním projektu o udržitelné módě založeném na mentorování
- povědomí o tom, jakou úlohu má přetváření oblečení v environmentálním, ekonomickém a sociálním aktivismu

Participací na tomto programu **edukátoři** získají zkušenost s organizací takového charakteru a rozsahu. **Mentori** mohou zase rozvinout dovednosti ve vedení a mentorování kreativního procesu od prvního nápadu až po realizaci finálního oděvního modelu.

Všichni zúčastnění dostanou možnost být součástí kreativní skupiny nebo komunity a přitom navážou a rozvinou nové vztahy a možnosti kolaborace do budoucích projektů.

DESIGNOVÝ MENTORING

Kapitola 1 Nábor

Možná máte v okolí mladé lidi, kteří by se chtěli zapojit do tvorby vlastního oblečení, tvořit, přetvářet, dávat nový život nepoužívaným věcem, jež jsou odsouzeny k vyhození. Možná o tom ani sami nevědí, možná potřebují jen postrčení a nakopnutí. Jak tedy na to?

Mnoho mladých lidí je talentovaných a odhodlaných, když se do něčeho pustí. Ne však každý má představu o tom, co všechno tvorba vlastního oblečení obnáší – proto se něco takového může zdát náročné nebo dokonce nerealizovatelné.

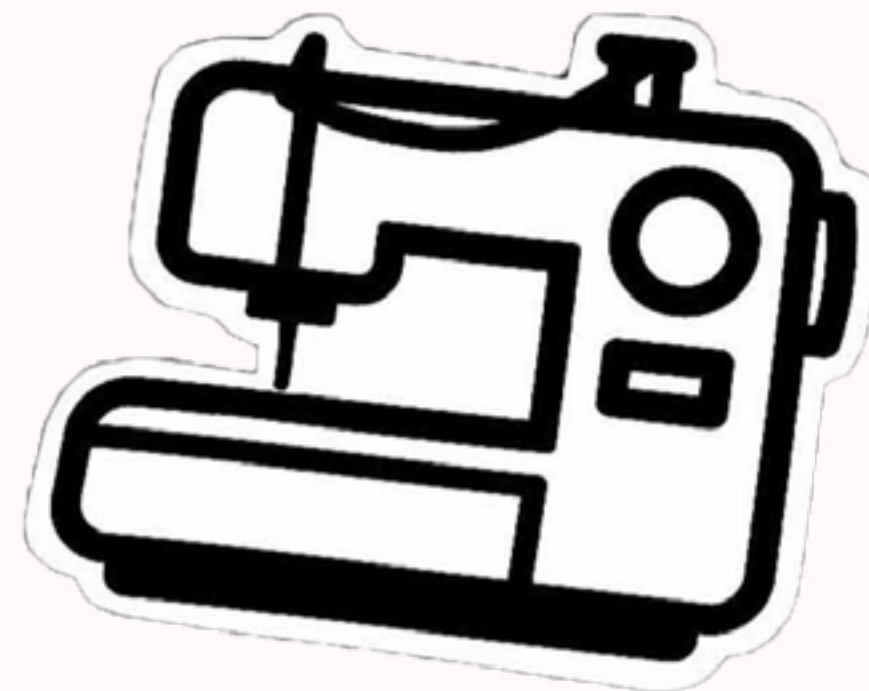
Program je zaměřen na rozvoj toho, co už víme, ale také na získávání nových zkušeností a především, na zábavu. Možná to bude lehké, možná to bude dřina, ale na konci na nás čekají úžasné oděvní výtvořky. Nejenže budou šetrné k životnímu prostředí, ale jelikož budou vytvořeny vlastníma rukama, náklady na ně budou finančně přijatelné.

Základní informace, které by účastníci mentoringu měli vědět

- Do programu se může zapojit úplně každý!
- Není důležitá úroveň zručnosti účastníka - může se zapojit úplný začátečník, ale i pokročilý - vítáni jsou všichni!
- Před zapojením do programu je velmi důležité zhodnotit svou vlastní časovou kapacitu. Předpokládáme, že celý mentoring, jeho příprava a organizace mohou zabrat i několik týdnů. Samotní účastníci mentoringu, mladí lidé, vytvářející si vlastní oblečení, potřebují na celý proces dostatečnou časovou kapacitu.
- Práce na oblečení se zaznamená a mapuje, proto je potřeba vést si deník. Ten může existovat v offline či online formátů, a to buď v psané podobě nebo jako kolekce audio či video nahrávek. Stejně tak do deníku můžete přidávat fotky, vytvářet v něm koláže nebo myšlenkové mapy, fantazii se meze nekladou. Výsledkem by však měl být kompletně zmapovaný proces od prvních nápadů až po realizaci výsledného modelu. Takto napsaný deník umožní kriticky

analyzovat a evaluovat celý proces a jeho výsledky.

- Účast na mentoringových setkáních je nevyhnutelná. Právě tato týmová setkání jsou důležitá při vedení účastníků mentory, ale také při plánování dalších kroků, diskuzích o náplni práce, evaluaci odvedené práce, atd.
- Zásadním bodem je vytvoření vlastního oděvního modelu z materiálů, které by se jinak stal odpadem. Jádrem programu je udržitelnost a šíření povědomí o její důležitosti!



– Designový mentoring je druhou částí RecyCOOL Imperfections projektu. Nábor do tohoto projektu je tedy logické provádět přímo po ukončení první, vzdělávací, části, jelikož jsou všichni účastníci naladěni na téma udržitelnosti, o kterém byli právě informováni. Také máte společný prostor pro diskuzi, při které můžete analyzovat, co by potenciálními účastníky designového mentoringu mohlo v programu zajímat a jakou cestou by bylo vhodné program směřovat.

– Nebojte se o mentoringu a celém programu mluvit s každým, kdo se zajímá o podobná témata. Můžete také poprosit své okolí o pomoc při hledání účastníků.

– Podle toho, jak velký chcete aby váš projekt byl (zapojíte malou skupinu spolužáků, školní třída, nebo plánujete zorganizovat rozsáhlejší projekt), můžete oslovit přímo i školy, školské rady, centra mládeže, detské domovy, svoju komunitu, atd.

– Využijte sílu sociálních sítí. Mladí lidé se na nich pohybují denně, a je možné, že je zaujmou informace o programu, popřípadě je budou sdílet dále.

EVIDENCE ÚČASTNÍKŮ

Je třeba vést evidenci přihlášených účastníků mentoringu. Není nutno zacházet do detailů, stačí evidovat jména účastníků a jejich kontaktní údaje. Dávejte si pozor na GDPR (vždy postupujte podle legislativy státu, v kterém tento program organizujete).

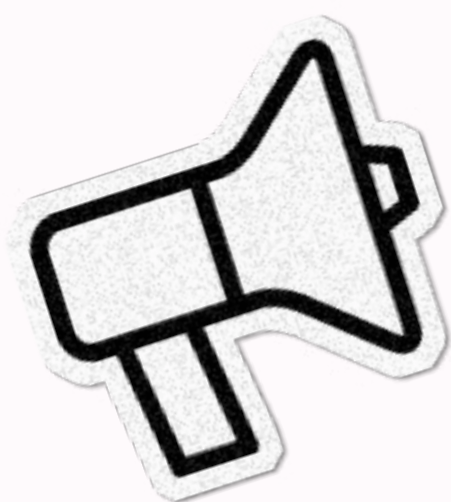
Nikdy nesdílejte osobní údaje přihlášených s třetí stranou!

Účastníky mentoringu je třeba informovat o tom, že během programu mohou být fotografováni, například jestli plánujete dokumentovat týmové schůzky nebo samotný proces tvorby.

KOMUNIKACE S ÚČASTNÍKY MENTORINGU

Jak s přihlášenými komunikovat, záleží na vaší lokalitě a také preferencích přihlášených účastníků mentoringu. Někomu může vyhovovat komunikace přes sociální sítě, jiným přes různé komunikační aplikace. Je dobré vytvořit nejen prostor na komunikaci, ale také na sdílení dokumentů, nápadů, referencí (Google Drive, online cloud, a pod.)

Před začátkem mentoringu udělejte malý průzkum, který vám pomůže zmapovat nejvhodnější komunikačních kanálů, které budou vyhovovat co největšímu počtu účastníků, ale také organizátorů.



Cíl

První setkání v rámci designového mentoringu je více teoretické než-li praktické. Je zaměřené na představení mentorů a účastníků, a také na přiblížení programu mentoringu.

Cílem tohoto setkání je navzájem se poznat, představit program, nastavit vzájemnou spolupráci i samostatnou tvorbu účastníků.

Mladé lidi, kteří se rozhodli přihlásit na tuto zajímavou cestu rozvíjení kreativity, toto setkání obohatí již o konkrétní informace týkající se procesu mentoringu.

Také je vhodné ukázat konkrétní fyzické ukázky upcyclace, popřípadě přinést vyřazený deadstockový či vintage materiál pro účastníky, kteří nemají žádný materiál k dispozici. Konkrétní kousky látek a materiálů je mohou nádherně inspirovat.

Je nutné, aby účastníci po tomto setkání nebyli odrazení informacemi o množství práce, která je čeká. Je potřeba účastníky motivovat pro nové výzvy a skvělé nové dovednosti.

Místo

Doporučujeme toto setkání dělat v méně formálním prostředí, nejlépe mimo školu, a to například v kavárně, v ateliéru designéra, v lokální galerii, coworkingovém centru apod.

Ideální je vytvořit příjemnou a komorní atmosféru, kde by se účastníci mohli cítit uvolněně, v klidu nasávat inspiraci a začít přemýšlet o následující výzvě. Nezapomeňte zohlednit individuální požadavky účastníků, jako například bezbariérový přístup či bezpečné prostředí pro všechny.

Struktura prvního setkání

Organizátoři a mentoři designu by na prvním setkání měli projít následující body:

- Představení projektu RecyCOOL Imperfections
- Představení mentorů
- Představení účastníků
- Výměna kontaktů a dohodnutí komunikačních kanálů
- Náplň programu
- Založení vlastní značky = podnikatelská příležitost
- Hledání inspirace
- Tvorba moodboardu
- Psaní příběhu oblečení
- Plánování obsahu následujícího setkání
- Prostor na otázky a naplánování příštího setkání

1

Představení projektu RecyCOOL Imperfections

Využijte informace ze začátku této příručky. Nastudujte je a odprezentujte účastníkům vlastními slovy. Použijte fotografie projektů, které účastníci vytvořili v předcházejících ročnících tohoto projektu, ukažte jim modely oblečení z předcházejících eventů. Tam nejlépe uvidí, jak lze využít odpadové oblečení či látky na vytvoření něčeho fantastického a nového.

Vysvětlete program i účastníkům, kteří neprošli vzdělávací částí, resp. ho připomeňte těm, jež za sebou mají první

část programu. Vysvětlete, že své výtvořky mohou na závěr představit na eventu, který si sami zorganizují. Nápomocným zde může být [Manuál na pořádání udržitelné akce](#), který je součástí tohoto projektu. Prezentace vlastní tvorby je však dobrovolná a záleží na rozhodnutí účastníků mentoringu.

2

Představení mentorů

Ve stručnosti představte mentory designu a jejich práci.

Seznamte účastníky mentoringus tím, co byste jim rádi předali, čím je chcete inspirovat, v čem se na vás mohou obrátit.

3

Představení účastníků

Dejte prostor účastníkům neformálně se představit. Zeptejte se jich na základní údaje jako jméno, věk, kde studují. Zeptejte se jich, jaký mají vztah k předělávání oblečení či upcyklaci, kreativité, šití, jak vnímají módu, jestli se jí v budoucnu chtějí věnovat. Je dobré vědět, proč se zapojili do programu RecyCOOL a co od něj očekávají.

4

Výměna kontaktů a dohodnutí komunikačních kanálů

Nezapomeňte si vyměnit kontakty a ujistit se, že všichni jste propojeni na vybrané platformě či aplikaci. Učinit tak můžete přímo na schůzce.



5 Náplň programu

Důsledně vysvětlíte práci a úkoly, aby účastníci uměli efektivně a kvalitně dosáhnout svého cíle v tvorbě vlastního oděvu.

Jednoduše řečeno, jde o vytvoření oděvu (nebo kolekce) na libovolné téma, přičemž hlavní pointou je, aby byl oděv z velké části vytvořený z odpadových a nechtěných materiálů. Tedy tak, aby se na něj zužitkovaly již existující zdroje a minimum komponentů bylo nových.

Důkladně vysvětlíte účastníkům nároky na vytvoření oblečení:

– Účastníci nemusí oděv sami vyrobit, i když je to vítané. Pokud účastník neovládá dovednosti spojené s výrobou oděvu, může mu pomoci jeho rodina nebo přátelé, případně může začít navštěvovat kurzy šití. Jde o tvořivý proces objevování toho, co všechno lze vytvořit z nechtěných materiálů.

– Základním kritériem je, aby se oděvní výtvar skládal ze **starých/secondhand/odpadových materiálů**.

Je ideální, pokud alespoň 80% oděvu budou tvořit odpadové materiály, deadstock, vintage materiály nebo oblečení ze second handu či bazaru, stejně tak jako i komponenty (knoflíky, prámíky, stužky, lemovky, atd).

– 10–20% použitých materiálů může být nových. Ty mají především splňovat **funkčnost**, jako například nitě, bavlnky, zipy a jiné druhy zapínání, kovové komponenty, barvy na textil, aplikace a výztuže. Odkomunikujte, že oděv má být nositelný a funkční.

– Může však také splňovat estetická kritéria a být například extravagantní.

– Oděv by měl být vytvořený tak, aby se dal **opakovaně** používat. To v praxi znamená, že musí být možné jej prát a čistit.

– Oděv by měl splňovat **základní stříhová a technologická kritéria**. Do jaké míry jsou tato kritéria splněna však závisí od úrovně vědomostí a dovedností účastníků mentoringu.

Pro studenty oděvního nebo textilního designu:

Jejich oděv může být propracovanější, promyšlenější, časově náročnější, a také s vlastním stříhovým řešením. Inspiraci mohou čerpat hlavně z toho, co se naučili ve škole, například z hodin technologie oděvu nebo jeho navrhování. Je vítané, pokud si stříh vytvoří úplně sami.

Pro účastníky mentoringu, kteří neovládají řemeslné dovednosti spojené s tvorbou oděvu:

Jimi vytvořené oděvy by měly být taktéž nositelné, avšak je třeba respektovat nedokonalosti v jejich technologickém zpracování přetvářených oděvů jako například nedostatky v jeho stříhovém zpracování nebo nepřesnosti v síti. Doporučujeme, aby pracovali s jednodušším zadáním přetváření oblečení. Mohou se také inspirovat online videi nebo různými návody popisující technologické postupy při přetváření oblečení pro začátečníky.

Ukázky přetvořených a upcyklovaných modelu oblečení jejich technické a stříhové zpracování

Aby si dokázali účastníci mentoringu představit, co se od nich očekává, doporučujeme mentorům, aby jim ukázali konkrétní přetvořené a upcyklované oděvy, na kterých mohou demonstrovat základy stříhu, způsoby úpravy textilu (například plisování, vyšívání, atd.), ale i příklady kvalitního zpracování.

Nemusíte také vůbec klást důraz na to, aby byl výsledný oděv šitý na stroji. Může být šitý i ručně, avšak stále bude důležité dbát na výrobní kvalitu, trpělivost při procesu výroby a důraz na každý detail. Doporučujeme poradit účastníkům, kteří budou potřebovat pomoc s výrobou, aby oslovili někoho z jejich okolí, kdo umí šít nebo konstruovat oděvy či jejich stříhy. Podstatné je, aby v procesu přetváření oblečení nebo upcyclingu, účastníci pochopili celkovou filozofii, tedy že i z nechtěného kusu oděvu nebo textilie, které se mohli stát odpadem, může vzniknout něco krásného, hodnotného a především znovu nositelného, čeho si budou vážit.

6 Založení vlastní značky = podnikatelská příležitost

Představte účastníkům mentoringu možnost vytvoření vlastního konceptu oděvní značky a s tím spojené vytvoření byznysového plánu. Mohou si představit, že oděv, který vytváří v programu, bude moci být prodán ve fungující značce.

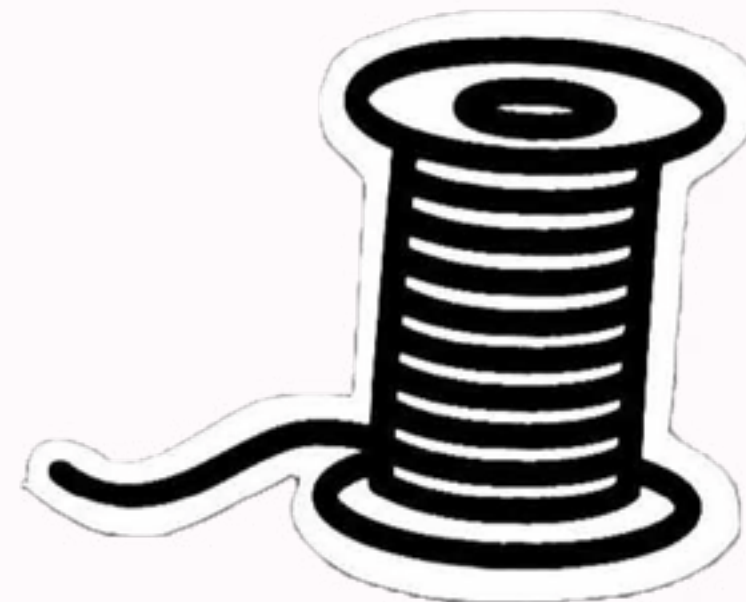
Znamená to, že budou o značce přemýšlet jako o byznysu a zamyslí se tedy nad celkovou představou o ní, jejím fungováním, managementem, marketingem, financemi, tvorbou a výrobou kolekce. Mohou si již teď odpovědět na následující otázky:

- Co chci přinést na trh? Proč právě tento produkt, design nebo styl? Jaké je zastoupení mého produktu na trhu?
- Pro jakou cílovou skupinu? Kdo budou mí zákazníci? Jak se k nim dostanu, jak je zaujmu a udržím si je?
- Co chci oděvem sdělit? Jaká je myšlenka za designem, který chci nabízet? Je můj design inovativní a nadčasový?
- Čím se inspiroji? Z čeho vychází můj nápad, co ovlivnilo tento nápad?

- Jaké marketingové nástroje použiji na to, aby se moje tvorba dostala ke spotřebiteli? Je moje cílová skupina dosažitelná skrze můj marketingový plán?

- Jaký bude způsob výroby? Bude respektovat environmentální a lidská práva, nebo bude zaměřen jen na úspěch a profit? Jak by mohl splňovat oba aspekty? Je možné, aby takový byznys model fungoval?

- Jak velká by ideálně měla být moje značka a kolik zaměstnanců by pro ni mělo pracovat? Je na trhu práce dostatek takových lidí?



Pokud již uvažuji nad vlastní značkou, mohu se také zamyslet hlouběji nad finanční stránkou její tvorby a výroby. Můžete jim pomoci otázkami:

– Kolik můj výtvar/výrobek bude stát? (Nechte účastníky vytvořit cenu oděvu a také vykalkulovat, jestli tato cena skutečně pokryla všechnu námahu, čas a jejich originální nápad a tento výsledek porovnejí s cenami, za které designéři nabízejí jejich oblečení na daném trhu. Jsou ceny podobné? Jsou schopni prodat produkt stejně tak jako známí designéři a značky?)

– Kolik hodin strávím nad navrhováním, hledáním materiálu nebo samotným šitím? Potřebuji na to mnoho či málo času? Jak se to odráží na ceně, případně jak to lze optimalizovat?

– Je vytvořený oděv nebo design prodejný? Splňuje estetickou funkci, a zároveň nároky zákazníka na kvalitu? Na základě čeho vyhodnotím?



7 Hledání inspirace

Odkud by účastníci mentoringu měli brát inspiraci? Naveďte je na možné zdroje inspirace. Může to být průzkum designu nebo lokální tvorby, návštěva galerie, poznatky o historii oděvního designu, odkazy na kulturní dědictví, atd.

Velkým zdrojem inspirace může být samotná konverzace s mentory a sdílení jejich zkušeností a znalostí.

Uvědomte je, že před tvorbou originálního nápadu je důležitým krokem průzkum toho, jestli už náhodou daný design, nápad nebo oděv neexistuje a nebyl vytvořený někým jiným. Důležité je také, aby účastníci znali i základy autorského práva a chápali, jak důležité je duševní vlastnictví. V souvislosti s tím může být obohacující diskuze o tom, kde se nachází hranice mezi kopírováním a inspirováním se autorským dílem. Vysvětlete jim, že je dovoleno přiznat, odkud se v tvorbě inspiřují, protože tak mohou tvůrcům vzdát poctu.

Inspiraci mohou účastníci čerpat nejen striktně z oblasti módy, oděvu nebo designu. Impulzem při tvorbě může být také literatura, film, hudba, divadlo, galerijní výstava, návštěva muzea, historická

událost nebo také odkaz na sociální, politické či environmentální problémy. Vytvořený oděv může vyprávět nějaký příběh, být určený pro konkrétní postavu, osobu, nebo vyjadřovat samotného člověka, který ho tvoří, avšak to by měl být schopen onen tvůrce vysvětlit.

Ukažte jim konkrétní moodboardy, lookbooky, módní videa, videa na TikToku a jiné zdroje, například prostřednictvím poutavé prezentace.

8 Tvorba moodboardu

Účastníci by měli začít proces tvorby oděvu vytvořením moodboardu, tedy vizuální prezentací (koláží) zobrazující všeobecnou myšlenku nebo konkrétní pocity. Moodboard se skládá z obrázků, textů, kusů látky a komponentů, tedy z čehokoliv, co může zaznamenat inspiraci, pocity a náladu. Moodboard by měl být editovatelný, a to jak ve fyzické (například na papíře) nebo online formě.



Co je to moodboard?

Barevná tabule s materiály, barevnou paletou, fotkami, inšpiračními zdroji (například Pinterest, umělecká díla, texty písní, módní přehlídky, filmy, divadelní hry, příroda, historie, politika, environmentalistika, apod.)

9 Psaní příběhu oblečení

Přidanou hodnotu našeho oblečení tvoří příběh za ním. Ten vypráví, jak náš oděv vznikl, čím byl inspirován a pro koho byl určený, jeho cesta z neforemného materiálu na něco, co rádi nosíme. Tento příběh se může zaznamenávat různými způsoby a je dobré začít jej dokumentovat hned od začátku, a to například i samotným moodboardem. Deník, ve kterém se dokumentují takové příběhy, však nemusí mít jen klasickou psanou formu. V dnešním světě již existují i jiné způsoby dokumentace. Záznam o tvorbě oděvu a jeho příběhu může být například ve formě krátkého videa, básně, románu nebo fotografie.

10 Plánování obsahu následujícího setkání

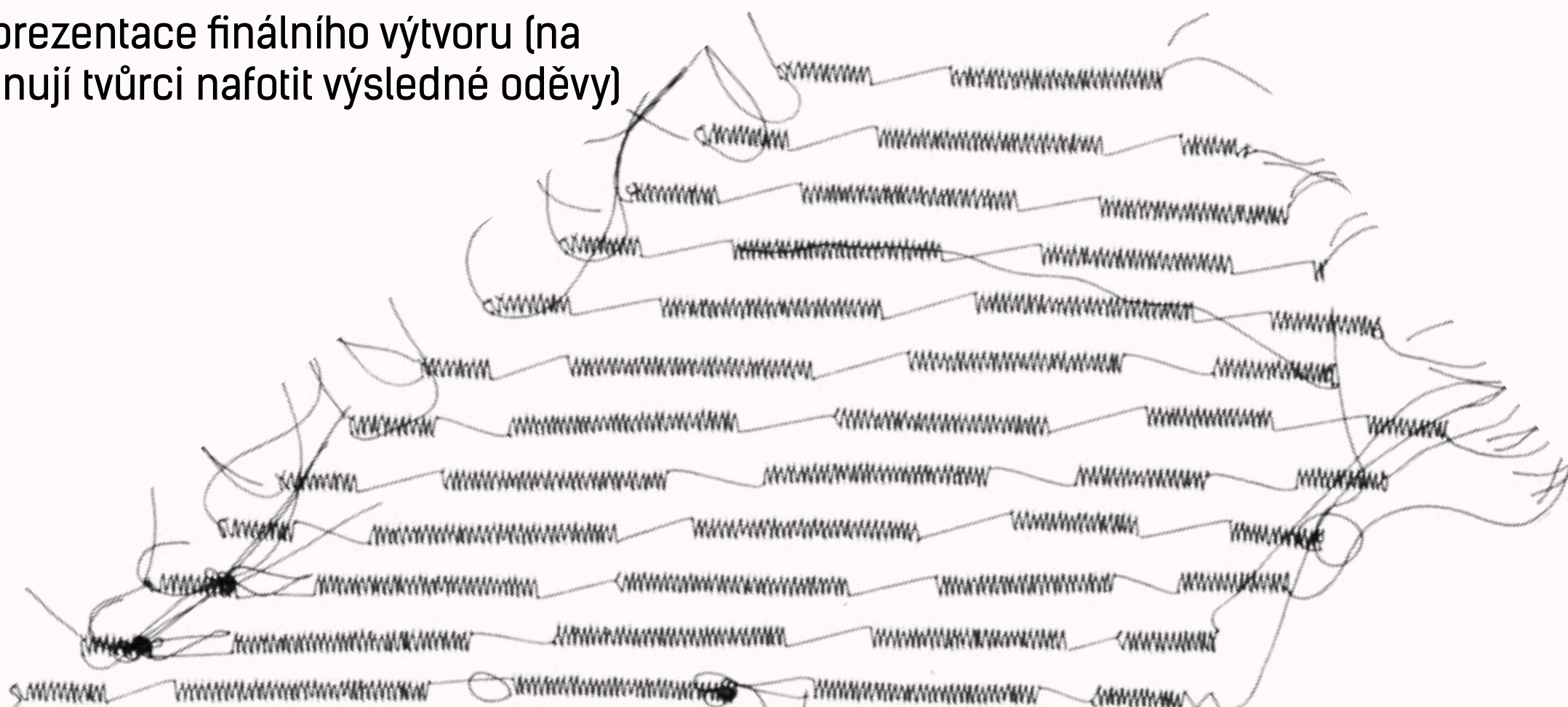
Na závěr prvního setkání vyzvěte účastníky, aby si na další setkání připravili následující:

- materiál, ze kterého budou tvořit (textílie, komponenty, zapínání, atd.)
- návrh oděvu vyjádřený jednoduchou nebo i propracovanější ilustrací
- moodboard nebo popis, jak bude oděv na závěr vypadat spolu a čím nebo kým se inspirovali, popřípadě deníček, do kterého si budou zapisovat vlastní postup
- nápad ohledně prezentace finálního výtvoru (na kom, kde a jak plánují tvůrci nafotit výsledné oděvy)

11 Prostor na otázky a naplánování příštího setkání

Na závěr prvního setkání nechte prostor pro otázky. Dozvíte se, co je účastníkům nejasné, co je zajímavé z hlediska módy, designu, upcyklace, módního průmyslu. Tato část může vyústit v podnětnou diskusi pro obě strany – jak pro účastníky, tak pro mentory.

Naplánujte také druhé setkání designového mentoringu a motivujte účastníky mentoringu ke komunikaci s mentory mezi schůzkami přes domluvené aplikace a kanály.



Praktické podklady k jednotlivým tématům:

Moodboard

<https://pinterest.com/> – online inspirační nástěnka

<https://jamboard.google.com/> – online prezentační nástroj

<https://miro.com/app/dashboard/> – online tabule

<https://www.microsoft.com/cs-cz/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app> – online tabule

https://www.youtube.com/watch?v=oAzNNyt-6LY&ab_channel=CreativeCheatSheet – úvod k moodboardu

Barevné schéma

<https://colors.co/> – generátor barevných schémat

<https://colorhunt.co/> – populární barevná schémata

Materiály

<https://goodonyou.eco/ultimate-clothing-material-guide/>

Ultimate clothing material guide

<https://satynajednicku.cz/blog/poznejte-textilni-materialy-a-nakupujte-lepe/> – blogový post

o vlastnostech textilu

<https://www.prosikulky.cz/druhy-latek> – blogový post o různých materiálech

Kapitola 3

Druhé setkání designového mentoringu

Klíčovou úlohou mentorů při druhém setkání designového mentoringu je usměrnění účastníků v tvorbě oděvů. Je potřebné citlivě zhodnotit, jestli je možné daný oděv realizovat způsobem, jakým ho účastníci mentoringu navrhli. Je třeba i odhadnout, jestli to účastníci za daný čas a se svými schopnostmi zvládnou a pokud ne, navést je směrem k tomu, aby vytvořili jednodušší, ale i tak stejně plnohodnotné dílo.

Citlivost je zde velmi potřebná a mentoři by měli přistupovat tak, aby úplně nezměnili původní nápady a koncepci účastníků mentoringu, a tím je následně neodradili od pokračování v práci na projektu.

Často se stává, že účastníci mentoringu přijdou na druhé setkání plní nápadů, které by těžko zrealizovali i skuteční designéři. Také mohou mít tendenci kombinovat nesourodé materiály nebo chtějí vytvořit něco, co není technicky možné. Stáva se, že díky estetické stránce a příliš extravagantním návrhům účastníci zapomenou na důležitost funkčnosti a praktičnosti v designu.

Možné (a poměrně časté) problémy, které se mohou vyskytnout při mentoringu účastníků během druhého setkání

- Tendence kombinovat nesourodé materiály (například plast s hedvábím), a také ty které vyžadují větší zkušenost (kůže)
- Navrhnout technicky nerealizovatelný design (např. vyžaduje průmyslové nebo chemické procesy)
- Zkreslená představa o spotřebě materiálu
- Vysoká časová náročnost na vypracování oděvu, která může způsobit frustraci z příliš pomalého postupu realizace

Tato situace vyplývá z obrovské fantazie mladých lidí a z nedostatku zkušeností s prací tohoto druhu. Práce mentora spočívá v usměrňování účastníků směrem, který je navede na správné technologické řešení oděvů, avšak ne za cenu kreativního nápadu.

Méně je v tomto případě více. Pokud účastník přijde s nápadem vytvořit celou kolekci, což velmi náročné zadání, nasměrujte ho, aby si vybral jeden návrh z kolekce, který je nejlepší, jak po technologické, tak i po estetické stránce.

Projděte si se všemi účastníky jejich myšlenky a nápady. Ať vám odprezentují skicy, ukáží připravené materiály a vzorky nebo popíší, jak by měl oděv vypadat, jakou techniku použijí, čím se inspirovali, a také jak si přejí odprezentovat finální oděv.

Mentori by měli:

- promluvit si s každým z účastníků mentoringu a diskutovat s nimi jejich nápady
- nechat účastníky mentoringu odprezentovat skicu; materiály nebo vzorky, které připravili
- požádat je, aby popsali, jak chtějí, aby jejich oděv vypadal, techniky, které by chtěli použít, jejich inspiraci a jak si představují výslednou prezentaci oděvu.

Mentori by měli vyhodnotit potenciál každého nápadu a poskytnout účastníkům zpětnou vazbu podle následujících kritérií:

- Bude oděv vyroben z odpadu nebo nechtěného materiálu?
- Bude oděv nositelný? Dá se snadno udržovat a prát?
- Je myšlenka za oděvem originální, kreativní nebo inovativní?
- V technickém smyslu, lze oděv vyrobit?
- Stihne to účastník včas? Pokud ne, na co by se měli zaměřit?



Příklad Beáty

Beáta (studentka oděvního designu) na první setkání mentoringu přinesla skicu s výrazným korzetem a podkladem, který tvořily transparentní šifonové šaty. Přinesla také vzorky autorských materiálů, které plánovala použít na korzet. Jednalo se o nastříhané kousky textilního odpadu, který vložila pod šifon a prošila. Vznikl tak originální, pevný materiál se zajímavou strukturou. Byl to náročný nápad, ale díky tomu, že Beáta vytvořila vzorky materiálů, které jsou funkční, měla předpoklady zrealizovat i takto náročný projekt.

Zhotovení takového materiálu může zabrat spoustu času, a tak bylo dobře, že si Beáta zvolila vytvořit korzet, tedy kus oblečení s malou plochou, na který není potřebné vytvořit mnoho autorského materiálu. Korzet měl zároveň tvořit jádro outfitu, a pokud by se podařil, byl by skutečně dechberoucí, jelikož by splňoval všechny potřebné atributy jako využití odpadu, originalita, extravagance, kvalitní zpracování, praktičnost a využitelnost.

Příklad Natalie

Natalia se rozhodla pracovat s denimem a na první setkání si přinesla rozpracovanou kolekci a moodboard ve skicáři. Mentorka jí pomohla vyselektovat modely ve skicáři a poradila jí, jak vytvořit požadovanou siluetu oděvu, se kterým si nevěděla rady. Natalia pracovala s různými odstíny džínů, některé obdržela z Nadace Veronica a paradoxně největší skvosty našla u popelnice.

Natalia měla ambici vytvořit více modelů, a jelikož je velice zručná a má skvělé povědomí o materiálech, domluvily se s mentorkou na tom, že jakmile vytvoří první model, začne hned pracovat na dalších. Jednotlivé finální oděvy pak dotvořila pomocí stylingu s mentorkou/stylistkou.

Prostor na otázky a dohodnutí třetího setkání

Na závěr setkání dostanou účastníci úlohu – přinést na příští setkání oděv, na jehož konceptu začali pracovat na tomto setkání.

Mezi tímto a následujícím setkáním začnou účastníci mentorování individuálně pracovat na přetváření oděvu a dokumentovat tento proces do deníku. Jejich rozpracované výtvary přinesou na další setkání.

Tak jako při minulém setkání, dohodněte se s účastníky na termínu třetího setkání a připomeňte důležitost komunikace s mentory přes online kanály. Dejte účastníkům také opět prostor na otázky a připomínky.

Vyhrad'te i čas na otázky, které účastníci mohou mít.

Kapitola 4 Třetí setkání designového mentoringu

Třetí setkání designového mentoringu ukáže, do jaké míry je mentorování úspěšné. Uvidíte to podle toho, kolik účastníků mentoringu přinese na schůzku rozpracovaný oděv.

Jsou to většinou ti, které šití a kreativita baví. Může se však také stát, že někteří přijdou s menším nadšením v porovnání s předchozími setkáními mentoringu. Úlohou mentorů je povzbudit a motivovat účastníky. Vykonali již velký kus práce a byla by škoda, kdyby všechna energie, kterou do projekty vložili, vyšla nazmar. Je potřeba s nimi konzultovat problémy, poskytnout jim řešení, vyjasnit technické nedokonalosti, motivovat je v pokračování na práci v projektu.

Připomeňte účastníkům, že mentoring může probíhat i individuálně, pokud je na to však dostatek personální a časové kapacity. Také jim zopakujte, že mezi setkáními vás mohou kontaktovat i přímo, a to přes domluvené komunikační kanály. Problémy a možná selhání jsou součástí tvorby, proto je dobré je dokumentovat v deníku a pokusit se je nimi zaobírat. Přes překonávání překážek se všichni posouváme dále. Kreativita se rozvíjí i díky rozlousknutí tvrdých ořechů. Po dokončení oděvu mohou nad těmito

těžkostmi mávnout rukou a pochválit se za to, že je překonali a dostali se do cíle.

V této fázi mentoringu by účastníci již měli mít představu o tom, jak bude oděv nafocen, do jakého prostředí ho zasadí a jakou myšlenku chtějí odprezentovat. Je dobré je povzbudit, aby po tomto setkání rozvinuli všechny nápady ve svých denících a následně pak s sebou na poslední setkání přinesli své finální koncepce.

Prostor na otázky a dohodnutí čtvrtého setkání

Na závěr účastníkům připomeňte, že na další, tedy poslední setkání, by měli přinést již hotový oděv připravený na konzultaci stylingu.

Pokud se rozhodli své výtvary odprezentovat na eventu organizovaném podle [Manuálu na organizování udržitelného eventu](#), měli by mít do následujícího setkání konkrétní finální nápady, jakou vhodnou formou toho docílit.

Nezapomeňte jim dát prostor na otázky.

Jak pokračovala práce Beáty?

Beáta na toto setkání donesla část vypracovaného korzetu, přičemž stříh zhotovila podle své podprsenky, kterou měla doma.

Mentoři byli nadšení, jak si poradila s vymýšlením stříhu, jelikož to je při tvorbě vlastního oblečení nejlepší – řídit se stříhem, který už máme a víme, že nám sedí. Beáta rozstříhala vlastní podprsenku na kousky a vytvořila z nich papírový stříh, který použila při tvorbě korzetu. Mentoři Beátě doporučili, že bude dobré korzet podšít, aby byl pěkný i zevnitř. Je to sice náročný úkol, ale Beáta dokázala, že má dovednosti, díky kterým podšití korzetu zvládne.

Jak pokračovala práce Natalie?

Natalia si na setkání přinesla dva rozpracované oděvní modely, které vycházely z moodboardu a předchozích konzultací s mentorkou. První z modelů byly šaty, které vznikly upcyklací barevně odlišného denimu. Druhý model tvořila cropped halenka a sukně, kterou Natalia vypracovala z vintage ubrusu. Po konzultaci s mentorkou se rozhodla, že oba modely dotvoří drapováním.

Kapitola 5

Závěrečné setkání

Poslední setkání designového mentoringu by mělo ukázat, jak budou účastníci výsledné oděvy nosit a nebo stylizovat, pokud se rozhodli je odprezentovat.

Styling přizpůsobí tedy nejen samotnému oděvu, ale i tomu, jak bude odprezentovaný. Existovat bude vícero způsobů, jak mohou účastníci mentorování prezentovat svoji práci – módní přehlídka, galerijní výstava, umělecké či taneční vystoupení, atd. – a každý z nich znamená jiný přístup v přípravě.

Jiný bude styling na módní přehlídce, kde má oděv přímo divadelní ráz, jelikož ho diváci vidí z dálky a v pohybu, a jiný pak na výstavu, kde je oděv statický a divák si může vychutnat každý jeho detail po dobu několika minut.

Oděv na módní přehlídce:

– Měl by být nejdříve vyzkoušeny na modelce nebo modelovi, která/ý bude oděv prezentovat a měl by sedět na jejich postavy (fitting). Pokud sedí samotné autorce nebo autorovi, je lepší, pokud ho na mole odprezentují sami – ušetří se čas, popřípadě finance za modelku/modela a působí to i autenticky.

– Měl by být divoký, přímo teatrální, podporující celkovou myšlenku, která za ním stojí. Neměly by chybět ani doplňky jako například čelenky, klobouky, vlečky, opasky nebo kabelky. Lze si vyhrát i s make-upem a šperky.

Oděv na výstavu:

– Měl by být dobře naaranžovaný na figurínu se všemi doplňky.

– Součástí prezentace oděvů na výstavě jsou také doprovodné informace o výtvorech například na tabuli, na které účastníci mohou uvést použité materiály, inspiraci, autorské záměry, tak aby divák u vystaveného oděvu pobyl déle a pochopil jeho myšlenku.

Obohacením tohoto setkání může být přizvání stylisty, který zastoupí mentory v poskytování rad účastníkům. Opět dbejte na to, aby použité doplňky, šperky a obuv pocházeli z druhé ruky. Mohou být půjčené, z bazaru nebo ze second-handu. Inspirací na styling může být Pinterest, Instagram, ale také magazíny a knihy o stylingu nebo YouTube s přehlídkami módních designérů atd.

Beáta a její finální oděv

Na posledním setkání měla Beáta hotový korzet, ke kterému přinesla i šifonovou průsvitnou sukni. Původní plán byl zhotovit pod korzet celé šaty, jelikož však korzet zabral hodně času z důvodu technické náročnosti, sukně na kompletaci outfitu byla adekvátní. Beáta na samotné galerijní výstavě překvapila i doplňky – kabelkou zhotovenou stejným způsobem jako korzet, v tomto případě však kousky látky nevšila pod šifon, ale pod průsvitný plastový materiál.

Tento výsledný outfit tak splnil všechna očekávání programu RecyCOOL Imperfections. Byl upcyklovaný, originální, autorský, extravagantní, a měl také potenciál se stát základem pro celou kolekci, kterou esencí mohou být prošíváné kousky textilií pod průsvitnými materiály.

Natalia a její finální oděv

Na poslední setkání Natalia přinesla svou dokončenou upcyklovanou mini kolekci. Šaty i komplet blůzy a sukně byly dozdobeny drapérií Natalia pro finální prezentaci zvolila jen minimalistické vintage doplňky. Během celého programu RecyCOOL Imperfections projevovala velkou samostatnost a na společných konzultacích se zabývala jen drobnými detaily a stylingem.

Toto setkání uzavírá designový mentoring a účastníci by tak měli v této fázi mít vyrobený finální oděv, respektive by měli dokončovat poslední úpravy.

Ukončení designového mentoringu však nemusí nevyhnutelně znamenat konec spolupráce.

Když účastníci mentoringu nepokračují v programu RecyCOOL Imperfections dalším krokem, a to prezentaci nimi vytvořených oděvů, v tomto momentě přijde na řadu závěrečné vyhodnocení designového mentoringu a rozlučka.

Spolupráce však může pokračovat na individuální úrovni, a to například přes jiné společné projekty, popřípadě se účastníci mentoringu mohou zapojit, jako praktikanti u mentorů do jejich designérské praxe, získat u nich pracovní zkušenost atd.

Pokud účastníci pokračují v programu RecyCOOL prezentací jejich tvorby, nastává čas na přípravu finálních výtvorů na jejich prezentaci.

Prezentace tvorby může probíhat vícero způsoby a je na účastnících, jakou formu si vyberou – různé podoby prezentace jsou popsány v Manuálu k organizaci udržitelného eventu.

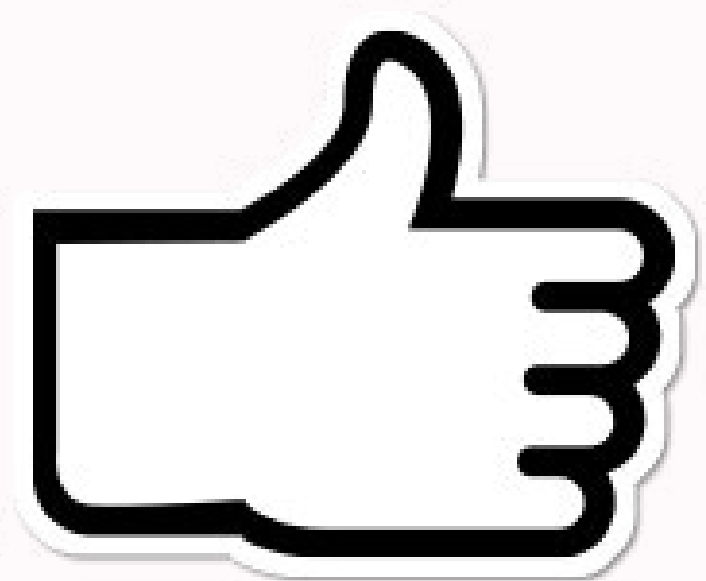
Mentori designu se na tvorbě eventu nepodílejí, ale je vítané, když účastníky během prezentace podpoří svou přítomností, ať už při otevření nebo v průběhu eventu. Mohou být i zapojeni do programu, a to například krátkým vstupem, kde návštěvníkům eventu popíší a vyhodnotí práci účastníků v designovém mentoringu. Případně mohou být součástí komise, která vybírá nejlepší finální oděv, nebo jejich expertíza může být na eventu využita jinak.

Samotným eventem designový mentoring také nekončí. Ideální je, když se všichni organizátoři, mentori a účastníci mentorování setkají s odstupem po několika dnech a vyhodnotí svou práci. Nejen tvorbu oděvu, případně jeho prezentaci, ale také i mentoring jako takový, úroveň a efektivita komunikace, přístup mentorů, celkové dojmy a pocity.

Toto vyhodnocení může probíhat formou osobního rozhovoru, písemnou formou či kolektivní diskuzí. Důležité je, aby všichni dostali prostor na reflexi a sebereflexi, a také aby účastníci vyslyšeni, jak si přejí. Ne každý má totiž potřebu vyjadřovat své pocity veřejně a je zcela v pořádku, když tato část proběhne i na individuální úrovni mezi účastníky a mentorem nebo mentory.

Výsledkem závěrečného vyhodnocení by měl být ucelený pohled na spolupráci a vyjasnění všech možných připomínek a zpětné vazby. Účastníci by měli odcházet motivováni k individuálnímu pokračování v rozvoji dovedností práce s textilem a odhodláni využívat tyto praktiky ve svém životě.

Tato část představuje tipy a příklady z projektu RecyCOOL Imperfections, který se realizoval na Slovensku a v České republice jako pilotní a testovací ročník.



Jaké jsou naše tipy, které můžete využít při designovém mentoringu? Jak mohou účastníci mentoringu udržitelně přistupovat k tvorbě?

Na konci celého programu, během prezentace vytvořených oděvů, nejvíc potěší vizuální výsledek a celkové nadšení účastníků a mentorů. Některé projekty vyniknout více než ostatní. Bude však skvělé vidět, jak lze pracovat s textilním odpadem v módním pojetí, a také uvědomit si, že hranice v této oblasti nejsou omezené a hra s nesourodými materiály může nakonec přinést velmi působivé výsledky.

Účastníci mentoringu mohou:

Stát se minimalistou

Oblečení může získat novou formu (a tak i prodloužení životnosti) i jednoduchým technologickým procesem. K nenošenému overalu mohou být přišity nepoužívané šátky, které vytvoří vlečku. Takto lze overal změnit na formálnější kus oblečení. Tento příklad je dobrou ukázkou, jak minimalistický nápad může mít maximální efekt.

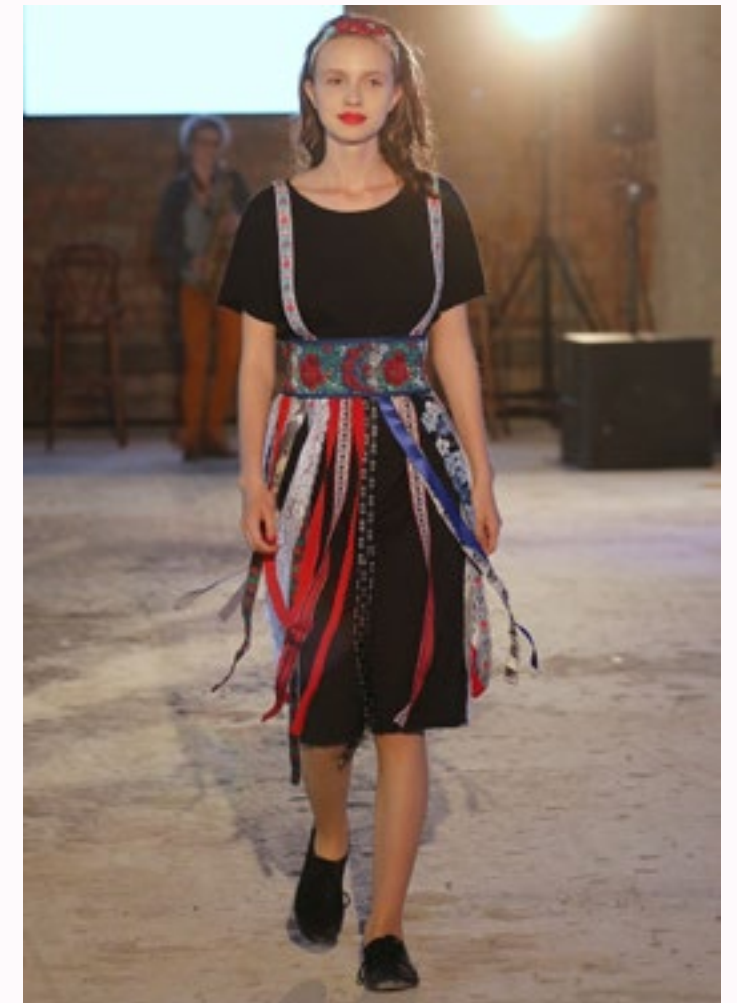


Stát se maximalistou

Folklórní prvky lze využít i v novém designu. Toto je skvělý příklad, jak může fungovat, když je něčeho moc – můžeme toho použít ještě víc. Když objevíme u maminky nebo babičky hromadu zajímavé galanterie, konkrétní množství barevných folklórních vyšíváných stuh nebo krabičky plné knoflíků – to vše lze použít v tvorbě.

Pokud něco chybí, je třeba se zeptat v okolí. Nestačí krabička se sto knoflíky? Stačí se zeptat kamarádů, uspořádat sbírku ve škole, odpárat je ze secondhandových kousků.

Sbírání materiálu do velké krabice a přehrabování se v ní během tvoření může být zábava!



Kombinovat různé materiály

Obyčejné základové materiály mohou být zkombinovány s těmi, které vytváří různé efekty, jako například vlají při pohybu, lesknou se, jsou translucenční nebo transparentní. Tak stejně se mohou také kombinovat textilie podle různých texturních vlastností, například látky s třásněmi, chloupky, volánky, hladkou koženku s materiály s drsnější texturou.



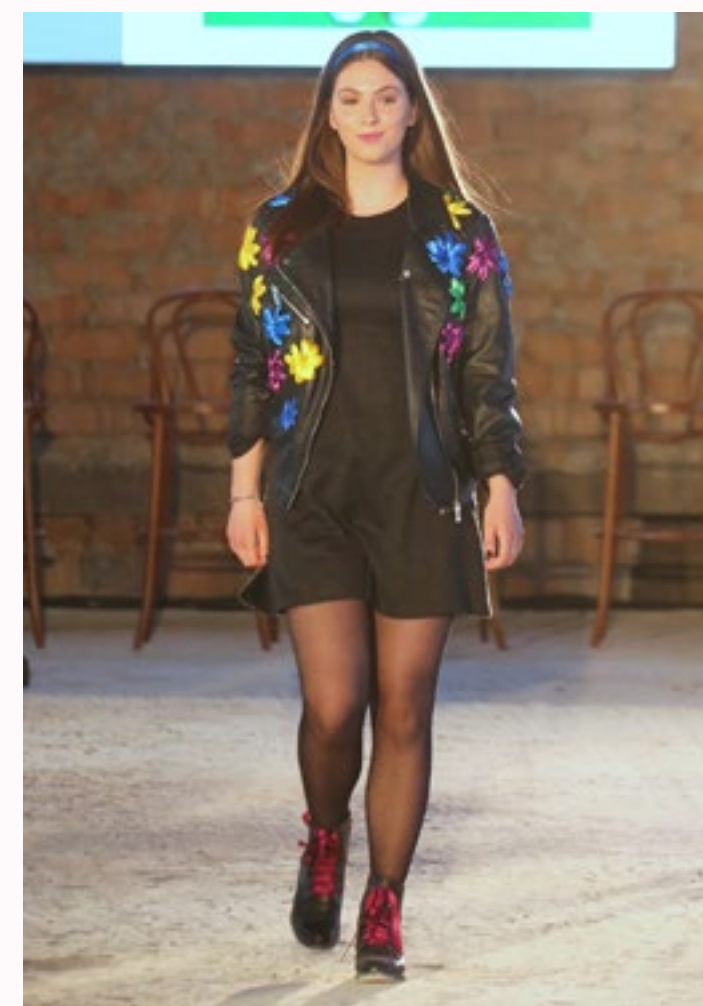
Nehrát si pouze s textilem

Při tvorbě zapojte i jiné odpadové materiály, které obvykle nejsou spojovány s oblečením. Použit lze opravdu všechno. Od vinylových desek až po průsvitný materiál naplněný cigaretovými nedopalky – obojí bylo použito na tvorbu kabelky.



Vyšívát

Vyšívání nejen pomocí bavlnek a nití, ale také stužkami, šňůrkami, atd. Výšivka funguje podobně jako aplikace na kamufláž drobných chyb.



Tvořit aplikací na látku

Přidání různých materiálů do designu (jako nášivky, výstřižky různých materiálů, stuhy, komponenty jako knoflíčky, korálky či zipy) umí vyřešit tyto problémy:

- nepříliš pěknou barvu textilie
- dírky, trhliny, očka, chybu ve tkaní
- minimalistický střih, který potřebuje něčím oživit



Malovat na textilie

Několika tahy štětcem můžete vytvářet různé vzory, nakreslit umělecká díla, udělat prohlášení, ukázat svůj literární talent. Používejte kravatu, barvení přírodními materiály, otiskování, sítotisk a další kreativní vynálezy.



Vyzkoušet drapérii

Technika drapping je formou volného modelování s geometrickými tvary na krejčovské figuríně bez použití konvenčních střihů. Tato technika je často využívána také v módních domech.



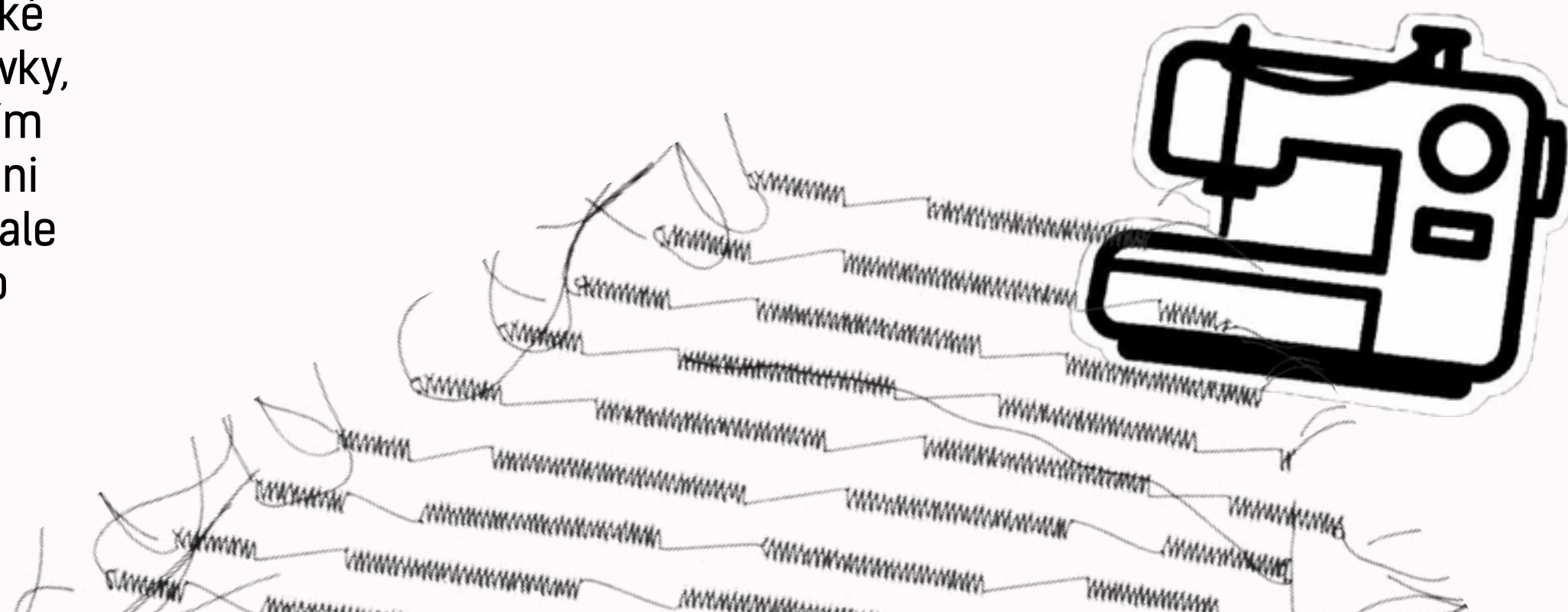
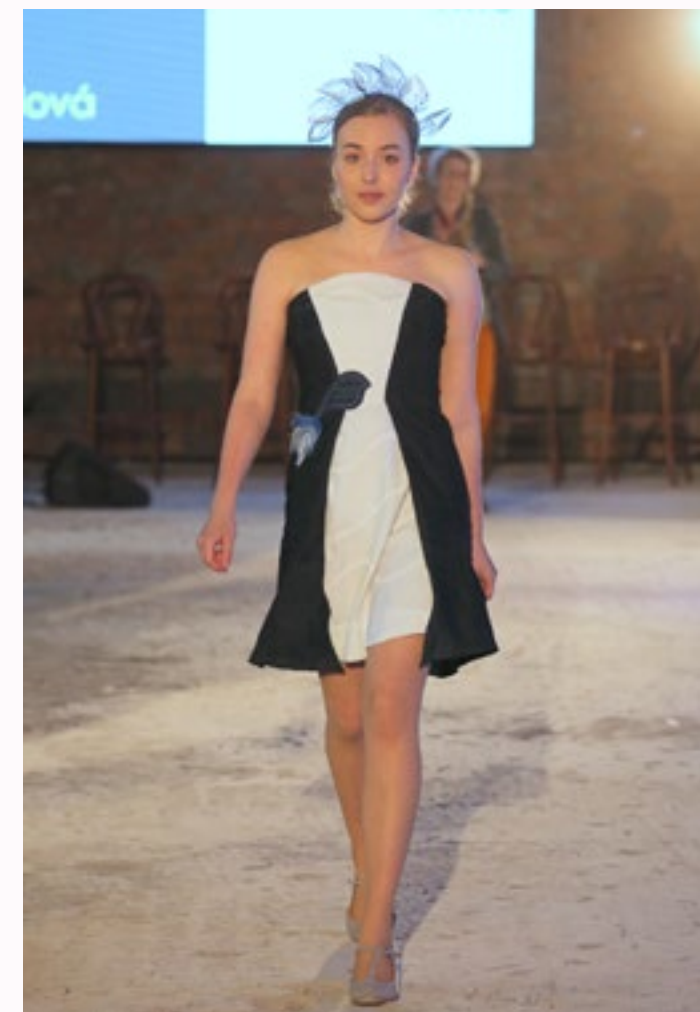
Objevte sílu pánské košile

Pánských košil je na světě přešel a materiály, ze kterých jsou vyrobeny, jsou často dobré. Většinou se jedná o příjemnou bavlnu v různých vzorech a barvách. Lze je stříhat, spojovat, řasit, zdobit, zkoušet si na nich stříhy. Dají se snadno zpracovat a například jednoduše pozdvihnout na stylový street look (pouliční vzhled). Mohou mít také různé aplikace a výšivky, lze je roztrhat a sešitím zase spojit, nemusí ani fungovat jako košile, ale jako šaty, šortky nebo sukně.



Zkusit a vylepšovat technologické dovednosti

Přetvářením oblečení je nejlepší cestou, jak se naučit dobře šít. Pravidelným tréninkem se postupně zlepšujeme, ať už v ručním nebo strojovém šití, jen je potřeba se do toho opřít. Výsledkem může být oděv vytvořený přesně na postavu.



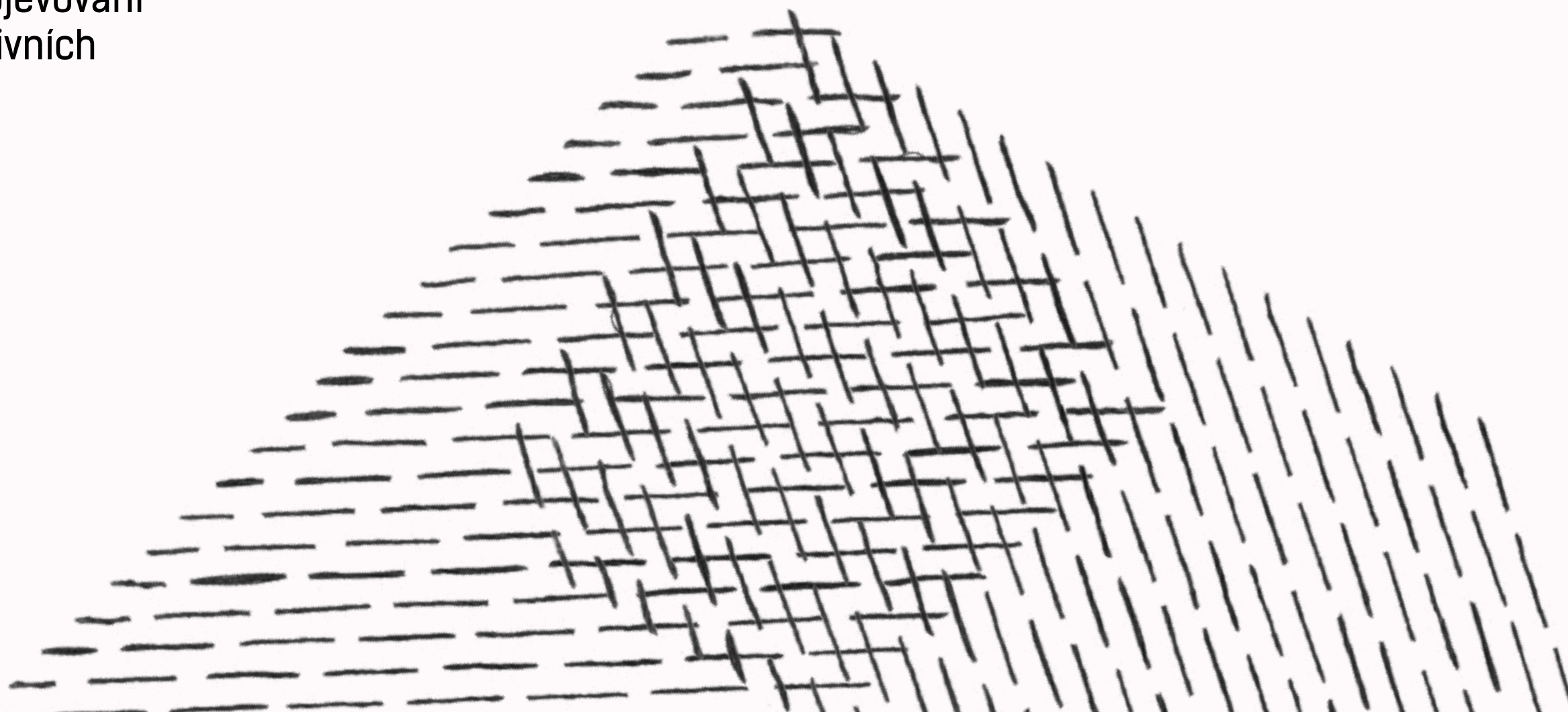
Hrát si se střihem, dekonstruovat

Pokud tvůrce zná magii střihů a dekonstrukcí, může toho plně využít při předělávání oblečení. Ideální jsou dostatečně velké kousky – kabáty, saka, velké pánské kalhoty apod. Tato tvorba vyžaduje dovednost pracovat s limity materiálu a tím podporuje objevování nových kreativních řešení.



Hrát si s materiály, dekompostovat

I ty nejexcentričtější nápady stojí za to objevovat. Pokud chtějí účastníci mentoringu zkoumat, jak se materiály rozloží, když se zakopou do země, nechte účastníky zkoumat, jaké oblečení by mohlo být vytvořeno z toho, co vykoupou.



Účastníci mentoringu v rámci inspirace mohou:

Upozornit na problém

Svatební šaty upozorňující na problém se znečišťováním oceánů.

Styling dotváří bílé tričko z šatníku modelky, jelikož sukně je dost okázalá – vytvořená ze záclony s aplikovanými ozdobami z různých odpadových materiálů jako jsou plastové uzávěry, brčka, obaly a podobně.



Vzdát poctu kulturnímu dědictví

Sukně po babičce upravená na míru modelky, doplněná o kousky kroje. Jedna se o kombinaci vícero kultur a období historie v jednom kusu.

Je to ukázka minimální upcyklace s důrazem na to, že i styling může být udržitelný – stačí použít existující oblečení.



Vydat se do pohádkového světa

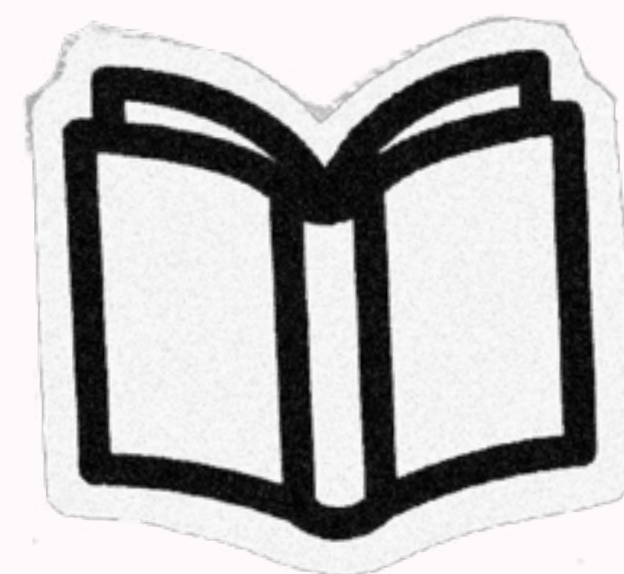
Postava z fantazijního příběhu vymyšleného účastnicí mentoringu ožila těmito šaty vyrobených z ubrusů a plachet

Kreativita je skvělý únik z reality. Lze při ní odpočívat, relaxovat a úplně vypnout. Vícero účastníků si vymyslelo svůj pohádkový příběh, pro který pak následně vytvořili i oděv. Skvěle se zde uplatňuje ruční šití, což nás opět přivádí do starého a pohádkového světa, kde neexistuje šicí stroj a detaily je třeba nutno dokončit ručním šitím.



Vytvořit si outfit do školy a do práce

Finální výtvořby by měly být nositelné a z toho může vycházet i inspirace. Vytvořit nový každodenní outfit ze starého oblečení je výzva. Košile předělaná na halenku a kalhoty na sukni jsou dobrým příkladem toho, že předělávání oblečení by mělo být součástí našich životů.



..

Využít styling naplno

Obyčejné černé tričko může být zkombinováno se sukni z retro designové látky a nápaditým límcem poskládaným a sešitým z jiných prvků oděvů. Toto je inspirace k použití neutrálního podkladu a vytvoření jednoho maximalistického doplňku, který upoutá pozornost a upozorní na filozofii upcyklace.



Vytvořit propojení mezi různými generacemi a styly

Nadrozměrné sako, sportovní kalhoty, ledvinka – s tím vším je možnost dále pracovat a spojit do jednoho uceleného outfitu.

Rubriky módních magazínů, sociální sítě či ulice – všude kolem je inspirace na to, jak propojovat, kombinovat a oslavovat styly různých generací.



Hledat materiály na nečekaných místech

Korzet vytvořený z nalezeného denimu – v popelnici!

Second hand obchody, nadační obchody či sběrný textilů mohou být velmi dobré zdroje různých materiálů.

Materiály lze nalézt i na místech, kde to vůbec nečekáte, například u popelnice, odkud jsou i staré džíny přetvořeny na tento korzet.

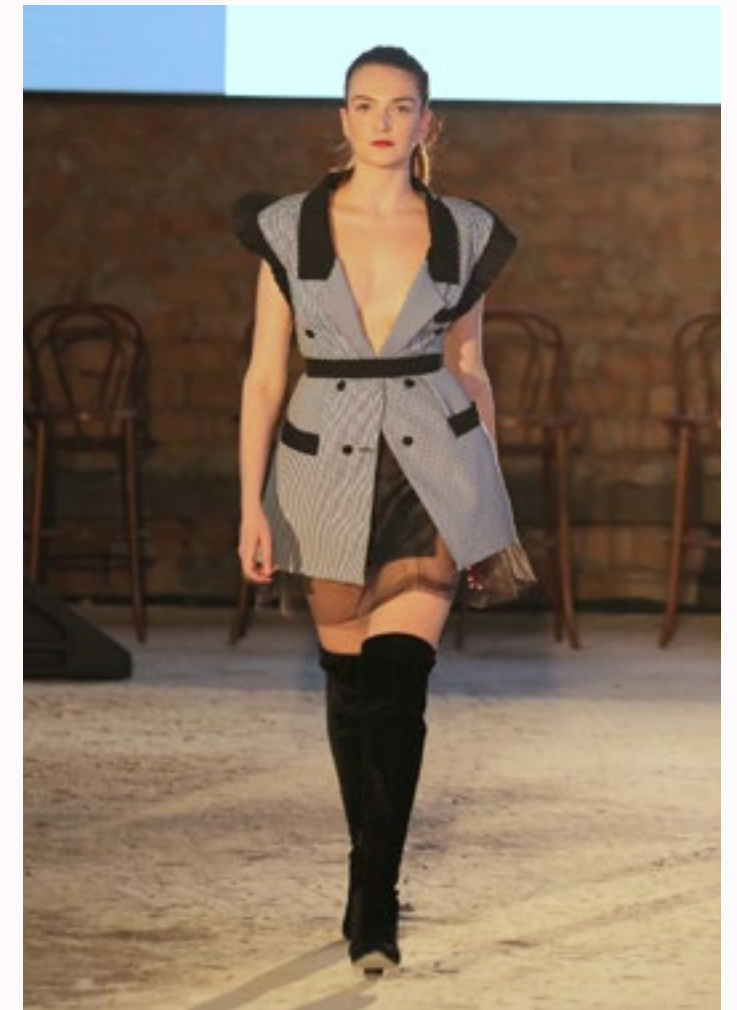


Become a fashion designer

Přetvořené sako, které odstartovalo malou módní značku založenou účastníkem mentoringu.

Pokud má účastník mentoringu ambice může od začátku své práce v tomto projektu začít budovat vlastní značku, vytvořit osobitý styl, navrhnout logo, atd.

Budování značky, jména a vytvoření loga či rozvíjení myšlenky, kterou chcete svou prací sdělit, tvoří součást vašeho osobního branding, který se mění a rozvíjí společně s rozvojem osobnosti designéra. Může vytvořit kousek, který vypovídá o značce vše.



Designový mentoring účastníků z různých škol (Bratislava, Slovensko)

Do prvního ročníku mentoringu designu se zapojilo kolem 50 účastníků. Byli to studenti různých středních škol v Bratislavském kraji, takže mentorování muselo být přesně naplánováno a načasováno tak, aby měli všichni adekvátní a efektivní podporu.

Nábor do tohoto mentoringu proběhl již během první vzdělávací části programu RecyCOOL Imperfections. V závěru vzdělávání edukátoři vysvětlili studentům, jak mohou pokračovat v programu a vyzkoušet si vytvořit oblečení. Studenti měli možnost se přihlásit přímo na místě nebo později přes online formulář.

Mentorkami tohoto ročníku byla Martina Mareková, Kateřina Peterová a Veronika Szalai. Mentoring organizačně podporovala Nina Hegyiová, Youth Ambassador pro Fashion Revolution Slovakia.

Úvod do mentoringu, vysvětlení role a postupů proběhlo během prvního setkání. Toto se konalo v Nové Cvernovce v Bratislavě a účastníci mentoringu už částečně ze vzdělávací části věděli, jaký úkol je čeká.

Účastníci mentoringu měli různou úroveň znalostí (o materiálech, postupech, atd.) a dovedností (přešívání, šití, ruční práce, atd.), mentorky proto musely odhadnout jejich úroveň a na základě toho nastavit individuální mentoring.

Tyto znalosti a dovednosti byly v celé škále od začátečnických po pokročilé a odrážely životní zkušenost každého účastníka. Pro mnohé byla kreativní tvorba vlastního oblečení novou zkušeností a mnozí se rozhodli pracovat ve skupinách.

Mnozí účastníci mentoringu už měli představu, co budou dělat a jaké materiály použijí, mnozí z nich si je už i přinesli ke konzultaci. Mentorky společně s nimi prošly jejich nápady, vyhodnotily náročnost realizace jejich nápadů a doporučily jim nejvhodnější postupy.

Druhé setkání probíhalo podobně s tím, že většina oděvů byla v rozpracovaném stádiu, ale objevilo se i pár účastníků, kteří přehodnotili svou práci a začali úplně od začátku. Dvě studentky mezitím začaly chodit na kurz šití, několik účastníků pracovalo s podporou rodinných příslušníků, přátel či sousedů. Třetí setkání proběhlo podobně jako první dvě, přičemž přetvářené oděvy již získávaly téměř finální podobu.

Na posledním setkání účastníci mentoringu představili finální (nebo téměř finální) oděvy a navrhli způsob jejich stylování na módní přehlídku. Všichni účastníci se rozhodli svou práci předvést veřejnosti a tím pádem i společně plánovat celý event. Realizace tohoto eventu je popsána v našem [Manuálu na organizaci udržitelného eventu](#).

Před samotnou přehlídkou mentorky ještě navštívily backstage, aby pomohly a podpořily účastníky v jejich přípravě.

Vyhodnocení společné práce proběhlo společně se všemi, kteří se podíleli na organizaci celého programu (od vzdělávání po event) několik dní po eventu.

Designový mentoring studentů oděvního designu Spojené školy Tokajické (Bratislava, Slovensko)

Druhý ročník designového mentoringu proběhl během pandemie a za velmi omezujících podmínek. Jelikož designový mentoring je nejefektivnější zejména v prezenční formě, počet účastníků mentoringu byl tedy zredukován na deset. Šlo o studenty módního designu (16–18 let), což předurčovalo vyšší nároky na vypracování a nápaditost.

Mentorkami v tomto ročníku byla Martina Mareková, Kateřina Peterová a Veronika Szalai. Mentorování organizačně podporovala Nina Hegyiová, Youth Ambassador pro Fashion Revolution Slovakia.

Mentorky tentokrát zvolily jiný přístup a mentoring probíhal skupinově v otevřených prostorách a v parku Nové Cvernovky v Bratislavě.

Jelikož šlo o menší skupinu účastníků, kteří spolu i zároveň studovali ve škole a měli tak přístup do krejčovských dílen, vytvořilo to větší soudržnost a podpořilo vzájemnou pomoc. Mezi setkáními někteří společně pracovali ve školní dílně, jiní zase doma.

V tomto ročníku účastníci intenzivně pracovali na zaznamenávání své práce v deníčcích. Finální příběhy jimi vytvořených oděvů byly představeny společně s jejich prací během výstavy v bratislavských městských hradbách během akce, kterou si zorganizovali sami. Tato akce je podrobněji popsána v našem [Manuálu na organizaci udržitelného eventu](#).

Finální setkání a vyhodnocení přes formuláře proběhlo online, jelikož účastníci mentoringu odcestovali na stáž do zahraničí.

Závěrečné vyhodnocení proběhlo přes formuláře a online několik dní po eventu, protože účastníci mentoringu odcestovali na školní stáž do zahraničí.



Designový mentoring mladých účastníků a profesionálů (Brno, Česká republika)

První ročník mentoringu v Brně proběhl kvůli pandemickým opatřením v první polovině roku 2022. Malá skupinka účastnic mentoringu byla složena ze studentek, potažmo absolventek střední školy umění a řemesel, oboru architektury a marketingu. Členové týmu mentorů byli – Leisan Mukhametzova (stylistka), Eva Prokopová (designérka) a David Severa (designér)

V závislosti na členech týmu mentorů a jejich pracovních povinnostech se tým scházel jednou týdně kvůli brainstormingu, přípravy lekcí a rozdělení povinností při přípravě prezentací.

Obecné informace a pokyny byly z počátku delegovány přes email, poté se přistoupilo ke komunikaci prostřednictvím chatu na sociálních sítích. Tým také využil možnosti sdíleného disku (cloudu), který sloužil jako shromaždiště prezentací, moodboardů a soukromých složek pro účastnice mentoringu, které je postupně naplnily fotodeníky ze své práce a sloužily tak pro pozorování jejich progresu.

Setkání probíhala vždy na základě společné domluvy a také zvážení časových možností všech mentorů a účastnic. Vždy byly také vybrány odlišné prostory pro společné setkání, jedno z nich například proběhlo s místním ekologickým partnerem

– Nadací Veronica – která do tohoto programu účastnicím darovala oděv, jež by jinak byl prodán v nadačních obchodech této nadace.

– Další setkání proběhlo v prostoru kreativního co-workingového hubu KUMST. Jednalo se o část mentoringu, kdy mentoři účastnicím přednášeli připravené prezentace. Tudiž bylo nutno tuto část zajistit v formálnějších prostředí s audiovizuální technikou.

– Jako další zázemí pak účastnice mohly využít ateliér SESTRY, kde bylo k dispozici zázemí se šicími stroji, které mohly po předchozí domluvě využít.

Účastnice měly i díky finální prezentaci předem určený deadline, do kterého svůj oděvní model musely za podpory mentorů stihnout dokončit. Nejvíce práce na oděvech udělaly mezi jednotlivými setkáními, když pracovaly individuálně dle svého tempa a nasazení.

SLOVNÍK

Edukátor/ka – osoba zprostředkující vzdělávání ve formálním nebo neformálním prostředí, jako je mladý člověk, pracovník/ce s mládeží nebo učitel/ka

Organizátoři/ organizační tým/ produkční tým – všechny osoby pracující na realizaci eventu (účastníci mentoringu, ale také například pomocníci v den realizace eventu)

Mentor/ka – poskytovatel/ka mentoringu

Mentee – účastník/ účastnice mentoringu podle [Manuálu designového mentorování](#) nebo [Manuálu k organizování udržitelného eventu](#)

Event – módní přehlídka, výstava nebo performance vystavující práci účastníků mentoringu organizovaná organizačním týmem

Návštěvníci – veřejnost navštěvující event v den jeho realizace

Model/ka – osoba, na které je oblečení vystaveno

Manekýna – figurína na vystavování oblečení

Přetvářený oděv – kus oblečení přetvářený podle manuálu designového mentoringu

Finalní outfit – finalní podoba přetvořeného oblečení účastníků vystaveného během přehlídky nebo na výstavě

O AUTORKÁCH

Martina Mareková je Fashion Revolution koordinátorkou pro Slovensko. Vedle svojí slow-fashion značky Bartinki se aktivně věnuje vzdělávání mladých o tématech módního průmyslu.

Katarina Peterová stojí za blogem La Florita, kde se věnuje přetváření a upcyklaci oblečení. Působí na Slovensku a aktivně se věnuje mentoringu a vzdělávání veřejnosti.

Veronika Szalai je slovenská módní návrhářka, která tvoří pod značkou Vivien Mihalish. Ta pracuje s principy pomalé a udržitelné tvorby.

Romana Tomášková je core členkou Fashion Revolution v České republice a profesně se věnuje PR v ekologickém institutu Nadace Partnerství, pořádá pravidelné swap party a vzdělávání mladých.



PŘEKLAD

Filip Staněk

EDITOŘI

Martin Beneš (Fashion Revolution Czech Republic)

Ian Cook (Fashion Revolution CIC and University of Exeter, UK)

Veronika Habalová (Nitka, Slovakia)

Zuzana Ryšavá (Fashion Revolution Czech Republic)

GRAFICKÉ PŘEDLOHY OD FASHION REVOLUTION

EDITORKY

Anna Hýblová (Youth Ambassador, Fashion Revolution Czech Republic)

Hana Kubrichtová (Youth Ambassador, Fashion Revolution Czech Republic)

Emma Leviusová (Youth Ambassador, Fashion Revolution Slovakia)

Tyto vzdělávací materiály byly vytvořeny v rámci projektu Erasmus+, který se věnuje současnému módnímu průmyslu a jeho vlivu na životní prostředí a společnost. Tento projekt nabízí program zahrnující online kurz a sérii manuálů jak tento program realizovat ve vašem prostředí.

Tyto materiály byly vytvořeny pro mladé lidi na Slovensku a v České republice a s nimi také testovány. Jsou trojjazyčné a volně dostupné všem.

Více na imperfections.recycocool.academy.

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

