

MANUÁL DIZAJNOVÉHO MENTOROVANIA

Autori:

Martina Mareková

Veronika Miháliková

Leisan Mukhametzianova

Katarína Peterová

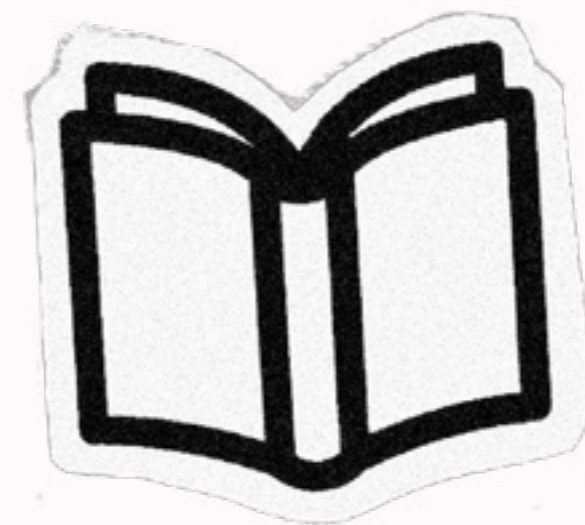
Eva Prokopová

David Severa

Romana Tomášková

CIEĽ MANUÁLU

Cieľom manuálu je priblížiť mladým ľuďom tvorbu vlastného oblečenia prerábaním a upcykláciou, a to prostredníctvom dizajnového mentorovania. Manuál dizajnového mentorovania poskytuje edukátorom konkrétne kroky mentorovania a komplexne popisuje jeho priebeh teoreticky i prakticky.



ČIASTKOVÉ CIELE MANUÁLU

Čiastkové ciele manuálu sú:

- Poskytnúť edukátorom plnohodnotný manuál dizajnového mentorovania, ktorý môžu využiť ako návod alebo ako inšpiráciu na realizáciu programu RecyCOOL Imperfections
- Ukázať mladým ľuďom, ako môžu navrhnuť a vytvoriť vlastné oblečenie rôznymi technikami, od základných po pokročilé
- Poskytnúť im podporu cez mentorovanie a skúsenosť s navrhovaním a vyrábaním/prerábaním oblečenia
- Kvantitatívne a kvalitatívne vyhodnotiť zmenu postojov účastníkov k módnemu priemyslu počas dizajnového mentorovania

Organizátori a mentori v tomto programe nie sú na to, aby učili účastníkov mentorovania šiť. Tieto zručnosti by mali byť nadobudnuté niekde inde (kurz šitia, od rodinného príslušníka, miestnej krajčírky či krajčira a pod.).



TÉMA MANUÁLU

Témou manuálu je tvorba vlastného oblečenia prerábaním a základnými upcyklačnými technikami. Na tvorbu výsledného odevu by mali byť použité už existujúce materiály, ako oblečenie z vlastného alebo rodinného šatníka, oblečenie zo second handu alebo vintage oblečenie, textilné zvyšky z výroby a iné textilné odpadové materiály a doplnky.



PRE KOHO JE MANUÁL URČENÝ?

Manuál dizajnového mentorovania je určený pre každého, kto chce inšpirovať a prispieť k rozvoju kreatívnych zručností mladých ľudí. Ak ste sa rozhodli využiť tento manuál, stávate sa tzv. **edukátorom**. Edukátorom môže byť napríklad:

- Pedagóg, ktorý sa rozhodne edukovať svojich žiakov alebo študentov
- Študent, ktorý sa rozhodne edukovať svojich spolužiakov alebo rovesníkov
- Mladý človek, ktorý sa rozhodne edukovať svojich rovesníkov
- Pracovník s mládežou v mládežníckych centrách alebo kluboch
- Ktokoľvek, kto má dosah na mladých ľudí a chce ich edukovať (napr. influencer, youtuber, vychovávateľ v školskom klube detí, vychovávateľ v centre pre deti a rodiny, člen neformálnej skupiny mladých ľudí...).

Edukátor alebo skupina edukátorov organizuje program. Hľadajú a vyberajú **dizajnových mentorov** a oslovujú mladých ľudí, ktorí sa zúčastnia programu ako **účastníci mentorovania**.

Účastníci mentorovania by mali:

- byť vo veku 13 – 30 rokov
- mať záujem vytvoriť si vlastný odev
- byť ochotní rozvíjať svoje vedomosti a zručnosti

Účastníci môžu mať akýkoľvek stupeň vzdelania – tento program je určený rovnako pre tých, ktorých o tvorbe odevov nič nevedia, ako aj pre tých, ktorí už skúsenosti a prax majú.

KTO JE TO DIZAJNOVÝ MENTOR?

Dizajnový mentor je skúsený sprievodca, radca a pomocník, ktorý sprevádza a vedie účastníkov mentoringu. Mentor pozitívne formuje rozvoj účastníka a motivuje ho počas celého procesu. Mentori v tomto programe sú zvyčajne lokálni dizajnéri, edukátori v oblasti odevného dizajnu alebo profesionáli z odevného priemyslu. Mentor má vedomosti a zručnosti v práci s textilom a tvorbou odevov. Musí však aj vedieť, ako tieto skúsenosti efektívne odovzdať účastníkom mentoringu. Dôležitý je aj citlivý a kritický prístup mentora k procesu tvorby počas programu, trpezlivosť a dôslednosť pri mentorovaní.

KDE SA DÁ MANUÁL APLIKOVAŤ?

Manuál dizajnového mentorovania sa dá aplikovať v akomkoľvek prostredí bez ohľadu na geografiu, sociálne pomery či úroveň vzdelania účastníkov.

PROGRAM JE URČENÝ PRE VŠETKÝCH!

KDE NÁJSŤ ÚČASTNÍKOV?

- V prostredí formálneho vzdelávania (základná škola, stredná škola, vysoká škola, univerzita, školské kluby detí)
- V prostredí neformálneho vzdelávania (centrum voľného času, vzdelávacie organizácie, vzdelávacie aktivity v rámci rôznych projektov a podujatí...)
- V rámci neformálnych skupín mladých ľudí (priatelia, rodinní príslušníci, susedia, skupiny zo sociálnych sietí)
- V rámci mládežníckych dobrovoľníckych organizácií
- Vo vašom okolí a to napríklad aj pomocou sociálnych sietí

POPIS PROGRAMU DIZAJNOVÉHO MENTOROVANIA

Program dizajnového mentorovania sa skladá zo štyroch hlavných stretnutí, počas ktorých sú účastníci programu vedení skúsenými mentormi procesom tvorby odevu z nechcených materiálov (second hand, odpadové materiály alebo akékoľvek predtým použité textílie). Dôležitý je predovšetkým kritický a kreatívny proces s cieľom naviesť účastníkov k uvedomeniu si vlastných kapacít pri tvorbe plnohodnotného odevu a ocenenie reálnej hodnoty oblečenia. Program zahŕňa aj množstvo individuálnej práce, ktorú účastníci riešia medzi stretnutiami podľa vlastnej potreby a nárokov.



ČO PRINÁŠA ÚČASŤ V PROGRAME DIZAJNOVÉHO MENTOROVANIA?

Účastníci po absolvovaní dizajnového mentoringu v programe RecyCOOL Imperfections získajú:

- základné znalosti o textilných materiáloch a o postupoch tvorby a úpravy odevov (rozsah závisí od rozsahu a hĺbky mentorovania)
- základné praktické zručnosti pri tvorbe vlastného odevu z nechcených materiálov – od výberu materiálu cez tvorbu po styling hotového modelu
- skúsenosť s participáciou v kreatívnom, kolektívnom a mentorovanom projekte o udržateľnej móde
- povedomie o tom, akú úlohu má prerábanie oblečenia v environmentálnom, ekonomickom a sociálnom aktivizme

Zapojením sa do tohto programu **edukátori** získajú skúsenosť s organizáciou takéhoto charakteru, **mentori** zasa rozvinú zručnosť viesť a mentorovať kreatívny proces od prvej idey až po finálny model.

Všetci zúčastnení dostanú možnosť vytvoriť kreatívnu skupinu alebo komunitu a pritom nadviazať a rozvinúť nové vzťahy a prepojenia.

DIZAJNOVÉ MENTOROVANIE

Kapitola 1 Nábor

Možno máte v okolí mladých ľudí, ktorí by sa chceli zapojiť do tvorby vlastného oblečenia, tvoriť, prerábať, dávať nový život nepoužívaným, na vyhodenie odsúdeným veciam. Možno o tom ani sami nevedia, možno potrebujú len postrčenie a nakopnutie. Ako teda na to?

Mnoho mladých ľudí je talentovaných a odhodlaných, ak sa do niečoho pustia. Nie však každý má predstavu o tom, čo všetko tvorba vlastného oblečenia obnáša – preto sa niečo také môže zdať náročné, ba až neuskutočniteľné.

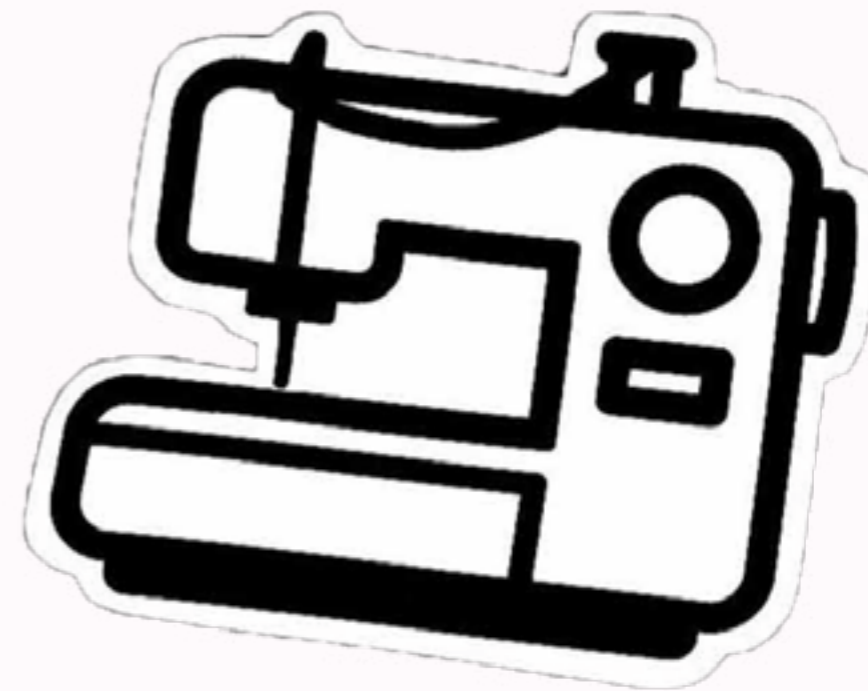
V programe ide o rozvoj toho, čo už vieme, získavanie nových skúseností a hlavne – o zábavu. Možno to bude ľahké, možno to bude drina, ale na konci na nás čakajú úžasné módne výtvary. Nielen environmentálne priateľské, ale aj finančne prijateľné a vytvorené vlastnými rukami.

Základné informácie, ktoré by účastníci mentorovania mali vedieť

- Do programu sa môže zapojiť každý!
- Nezáleží na úrovni zručností – od úplného začiatočníka až po pokročilých – vítaní sú všetci!
- Na tento program však okrem nadšenia treba aj čas – preto si pred začiatkom dôkladne premyslite, či máte dostatočnú časovú kapacitu. Predpokladá sa, že mentorovanie, jeho príprava a organizácia zaberú niekoľko týždňov. Samotní účastníci mentorovania, mladí ľudia, vytvárajúci si vlastné oblečenie, na to potrebujú tiež dostatočnú časovú kapacitu.
- Práca na oblečení sa zaznamenáva a mapuje, preto je potrebné viesť si denník. Ten môžete byť vytvorený v offline alebo online formáte, písaný alebo ako kolekcia audio či video nahrávok. Rovnako môžu byť do denníka pridané fotografie, koláže alebo myšlienkové mapy, medze sa nekladú. Výsledkom by však mal byť kompletne zmapovaný proces od prvotných nápadov až po výsledný model. Takto spísaný denník umožní kritickú analýzu a vyhodnotenie celého procesu a výsledkov.

- Zúčastňovanie sa na mentoringových stretnutiach je nevyhnutné. Práve stretnutia sú dôležité pri poradenstve účastníka s mentorom, plánovaní ďalších krokov a diskusii o ďalšom posune.

- Veľmi dôležitým kritériom je vytvorenie vlastného oblečenia práve a iba z materiálov, ktoré by sa inak stali odpadom. Ide nám predsa o udržateľnosť!



– Dizajnový mentoring je súčasťou projektu RecyCOOL Imperfections projektu <https://imperfections.recycool.academy/about-program/>, ktorý má tri časti. Nábor na dizajnové mentorovanie je ideálne robiť práve po ukončení prvej, vzdelávacej časti, keď sú všetci v téme a keď je priestor rozobrať všetko, čo by potenciálnych účastníkov dizajnového mentorovania mohlo zaujímať. Prvá časť programu RecyCOOL Imperfections – vzdelávacia časť – však nie je podmienkou na realizáciu dizajnového mentoringu, ten môže prebiehať i samostatne a bez nej.

– Nebojte sa o mentorovaní a celom programe rozprávať s každým, kto je naladený na podobnú nôtu. Pokojne požiadajte svoje okolie aj o pomoc pri hľadaní účastníkov.

– Podľa toho, aký veľký chcete mať projekt (či len pre jednu skupinku alebo triedu, alebo chcete zorganizovať niečo väčšie), môžete osloviť priamo i školy, školské rady, centrá mládeže, detské domovy, svoju komunitu, atď.

– Využite silu sociálnych sietí. Mladí ľudia sú na nich denne a možno ich zaujmú informácie o programe, poprípade ich posunú ďalej.

EVIDENCIA ÚČASTNÍKOV

Je potrebné viesť si evidenciu prihlásených účastníkov mentorovania. Nie je nevyhnutné zachádzať do detailov, stačí evidencia mien a kontaktných údajov. Dávajte pozor na GDPR (vždy postupujte podľa legislatívy krajiny, v ktorej tento program robíte).

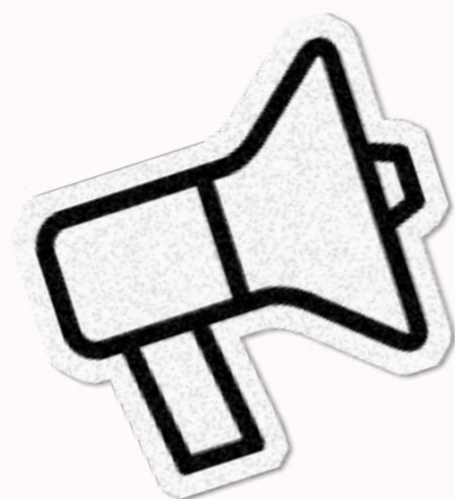
Nikdy nezdierajte osobné údaje prihlásených s tretou stranou!

Účastníkov mentoringu je treba informovať o tom, že počas programu môžu byť fotografovaní, ak napríklad plánujete dokumentovať stretnutia alebo samotný proces tvorby.

KOMUNIKÁCIA S ÚČASTNÍKMI

Ako s prihlásenými komunikovať, záleží na vašej lokalite a preferenciách prihlásených. Niekomu vyhovujú konverzácie na sociálnych sieťach, niekomu vyhovujú rôzne komunikačné aplikácie. Je dobré vytvoriť priestor na komunikáciu, ale aj na zdieľanie dokumentov, ideí, referencií (Google Drive, online cloud, a pod.).

Pred začiatkom spravte malý prieskum, aby ste vybrali čo najlepšie komunikačné kanály, ktoré budú vyhovovať čo najväčšiemu počtu účastníkov, ale aj organizátorov.



Cieľ

Prvé stretnutie v rámci dizajnového mentorovania je viac teoretické ako praktické. Je zamerané na predstavenie mentorov a účastníkov a priblíženie programu.

Cieľom tohto stretnutia je navzájom sa spoznať, predstaviť program, nastaviť vzájomnú spoluprácu i samostatnú tvorbu.

Mladých ľudí, ktorí sa rozhodli prihlásiť na zaujímavú púť kreativity, toto stretnutie obohatí už o konkrétne informácie týkajúce sa procesu mentorovania.

Tiež je vhodné ukázať konkrétne hmatateľné ukážky upcyklácie, poprípade priniesť vyradený deadstockový či vintage materiál pre účastníkov, ktorí nemajú žiadny materiál k dispozícii. Konkrétne kusy látok a materiálov ich môžu nádherne inšpirovať.

Je potrebné, aby účastníci po tomto stretnutí neboli odradení informáciami o množstve práce, ktorá ich čaká. Treba potenciálnych účastníkov motivovať na nové výzvy a skvelé nové zručnosti.

Miesto

Odporúčame toto stretnutie robiť v menej formálnom prostredí, najlepšie mimo školy – v kaviarni, v ateliéri, u dizajnéra, v lokálnej galérii, co-workingovom centre a pod.

Ideálne je vytvoriť príjemnú a komornú atmosféru, kde by sa účastníci mohli cítiť uvoľnene, v pokoji nasávať inšpiráciu a začať premýšľať o nasledujúcej výzve. Nezabudnite zohľadňovať individuálne požiadavky účastníkov, ako napríklad bezbariérový prístup či bezpečné prostredie pre všetkých.

Štruktúra prvého stretnutia

Organizátori a dizajnoví mentori by na prvom stretnutí mali prejsť nasledujúce body:

- Predstavenie projektu RecyCOOL Imperfections
- Predstavenie mentorov
- Predstavenie účastníkov
- Výmena kontaktov a dohodnutie komunikačných kanálov
- Tvorba oblečenia
- Založenie vlastnej značky = podnikateľská príležitosť
- Hľadanie inšpirácie
- Vytvorenie moodboardu
- Písanie príbehu oblečenia
- Plánovanie nasledujúceho stretnutia
- Priestor na otázky a dohodnutie druhého stretnutia

1

Predstavenie projektu RecyCOOL Imperfections

Využite informácie zo začiatku tejto príručky. Naštudujete si ich a odprezentujete účastníkom vlastnými slovami. Použite fotografie projektov, ktoré účastníci vytvorili v predchádzajúcich ročníkoch tohto projektu, ukážte im modely oblečenia z predchádzajúcich podujatí. Tam najlepšie uvidia, ako sa dá využiť odpadový odev či látky na vytvorenie niečoho fantastického a nového.

Vysvetlite program aj účastníkom, ktorí neprešli vzdelávacou časťou, resp. ho pripomeňte tým, ktorí

majú prvú časť za sebou. Vysvetlite, že svoje výtvary môžu na záver predstaviť na podujatí, ktoré si sami zorganizujú. Nápomocným tu môže byť [Manuál na organizovanie udržateľného podujatia](#), ktorý je súčasťou tohto projektu. Prezentácia vlastnej tvorby je však dobrovoľná a záleží na rozhodnutí účastníkov mentorovania.

2

Predstavenie mentorov

V stručnosti predstavte dizajnových mentorov, a ich prácu.

Oboznámte účastníkov mentorovania s tým, čo by ste im radi odovzdali, v čom ich chcete inšpirovať a v čom sa na vás môžu obrátiť.

3

Predstavenie účastníkov

Dajte priestor účastníkom neformálne sa predstaviť. Opýtajte sa ich na základné údaje ako meno, vek, kde študujú. Opýtajte sa ich, aký majú vzťah k prerábaniu oblečenia či upcyklácii, kreativite, šitiu, ako vnímajú módu, či sa jej v budúcnosti chcú venovať. Je dobré vedieť, prečo sa zapojili do programu RecyCOOL Imperfections a čo od neho očakávajú.

4

Výmena kontaktov a dohodnutie komunikačných kanálov

Nezabudnite si vymeniť kontakty a uistiť sa, že všetci ste prepojení na vybranej platforme či aplikácii. Urobiť tak môžete priamo na stretnutí.



5 Tvorba oblečenia

Dôkladné vysvetlenie práce a úloh je nevyhnutné na to, aby účastníci vedeli efektívne a kvalitne dosiahnuť svoj cieľ v tvorbe vlastného odevu.

V jednoduchosti ide o vytvorenie odevu (alebo kolekcie) na ľubovoľnú tému, pričom hlavnou pointou je, aby bol odev z veľkej časti vytvorený z odpadových, nechcených materiálov, aby sa naň využili už existujúce zdroje a minimum komponentov bolo nových.

Dôkladne vysvetlite účastníkom nároky na vytvorenie odevu:

– Nie je nevyhnutné, aby účastníci sami odev aj vyrobili – aj keď je to vítané. Ak účastník nemá zručnosti si odev vyrobiť, môže mu pomôcť jeho rodina alebo priatelia, poprípade môže začať navštevovať kurz šitia. Ide o tvorivý proces objavovania, čo všetko sa dá s nechcenými materiálmi vytvoriť.

– Základným kritériom je, aby vytvorené oblečenie pozostávalo **secondhand/odpadových materiálov**. Je ideálne, ak aspoň 80% odevu budú tvoriť odpadové materiály, deadstock, vintage materiály/oblečenie zo second handu alebo bazára, či už predtým použité komponenty ako gombíky, prámiky, stužky, lemovky.

– 10–20% použitého materiálu môže byť nový materiál, ktorý má predovšetkým spĺňať **funkčnosť** (nite, bavlnky, zipsy a iné druhy zapínania, kovové komponenty, farby na textil, aplikácie a výstuže).

– Odkomunikujte, že odev má byť **nositeľný a funkčný**. Môže však spĺňať kritéria estetiky a môže byť extravagantný.

– Odev by mal byť vytvorený tak, aby sa dal **opakovane použiť** – to znamená, aby sa dal aj prať, čistiť a udržiavať.

– Odev by mal spĺňať **základné strihové a technologické kritéria** – toto však závisí od úrovne vedomostí a zručností účastníkov mentorovania.

Študenti odevného alebo textilného dizajnu:

Ich odev môže byť prepracovanejší, premyslenejší, časovo náročnejší, s vlastným strihovým riešením. Inšpiráciu môžu čerpať hlavne z toho, čo sa naučili na škole, z hodín technológie, konštrukcie strihov a pod. Je vítané, ak si strih zhotovia úplne sami.

Účastníci, ktorí nemajú praktické zručnosti a skúsenosti spojené s tvorbou odevu:

Ich odev musí byť tiež nositeľný, no treba im odpustiť technologické nezrovnalosti alebo nedokonalé strihové riešenie – preto je lepšie, ak si vymyslia jednoduchšiu prerábku oblečenia. Môžu sa inšpirovať online videami a návodmi.

Ukážky prerobeného a upcyklovaného oblečenia a technické a strihové vypracovanie

Aby si vedeli účastníci predstaviť, čo sa od nich očakáva, odporúčame mentorom, aby im ukázali konkrétne prerobené a upcyklované odevy a na nich vysvetlili strihové základy, spôsoby úpravy textilu (ako napríklad plisovanie, vyšívanie, a pod.), ale aj spôsob kvalitného vypracovania.

Nemusíte vôbec klásť dôraz na to, aby bol odev ušitý na stroji, môže byť pokojne ušitý ručne – ale musí byť vyrobený kvalitne, trpezlivo, s dôrazom na detail. Poradíte im, že ak potrebujú pomoc, môžu osloviť pri tvorbe niekoho, kto vie šiť. Podstatné je, aby v procese pochopili prerábanie odevov a základné upcyklačné techniky, teda celkovú filozofiu – že aj z nechceného oblečenia alebo látok, ktoré sa mohli stať odpadom môže vzniknúť niečo krásne, hodnotné, čo si budú vážiť.

6 Založenie vlastnej značky = podnikateľská príležitosť

Načrtnite účastníkom programu možnosť vytvorenia vlastného konceptu módnjej značky a na to naviazaného podnikateľského zámeru – teda možnosť **založenia vlastnej značky**. Môžu si predstavovať, že odev, ktorý vytvorí v programe, bude súčasťou kolekcie, ktorú táto značka predstaví. Znamená to, že budú rozmýšľať o značke ako o biznise – čo znamená celkovú predstavu o značke, jej fungovanie, management, marketing, financie, tvorba a výroba kolekcie. Môžu sa už teraz sami seba pýtať:

– Čo chcem priniesť na trh? Prečo práve tento produkt, dizajn alebo štýl? Ako je môj produkt zastúpený na trhu?

– Pre akú cieľovú skupinu? Kto budú moji zákazníci? Ako sa k nim dostanem, ako ich zaujmem a udržím si ich?

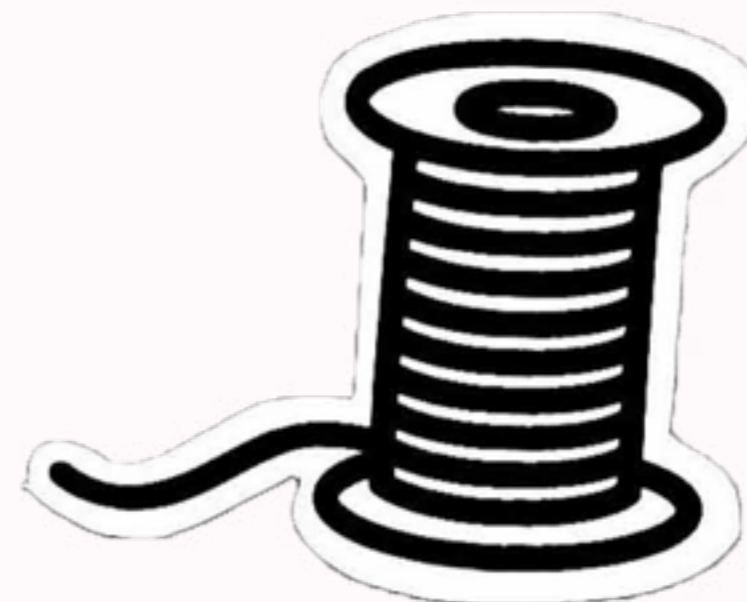
– Čo chcem odevom povedať? Aká je myšlienka za dizajnom, ktorý chcem ponúknuť? Je to inovatívny dizajn?

– Čím sa inšpirujem? Z čoho vychádza môj nápad, idea, čo ovplyvnilo tento nápad?

– Aké marketingové nástroje použijem na to, aby sa moja tvorba dostala k spotrebiteľovi? Je moja cieľová skupina dosiahnuteľná cez môj marketingový plán?

– Aký bude spôsob výroby – bude rešpektovať environmentálne a ľudské práva, alebo bude zameraný iba na úspech a profit? A ak by mal spĺňať oba aspekty, je možné, aby taký biznis model fungoval?

– Aká veľká by ideálne mala byť moja značka, koľko zamestnancov by malo pre ňu pracovať, je na trhu práce dostatok týchto ľudí?



Ak už uvažujú nad vlastnou značkou, môžu sa zamyslieť aj ďalej a ponoriť sa do finančnej stránky ich tvorby. Môžete im dopomôcť otázkami:

– Koľko bude môj výtvar/výrobok stáť? (Nech si vytvorí cenu odevu a vykalkulujú si, či tá cena naozaj pokryje všetku námahu, čas a originálny nápad a nech si tento výsledok porovnajú s cenami, za aké dizajnéri ponúkajú svoje oblečenie na danom trhu. Sú podobné? Sú schopní predat' produkt rovnako ako známi dizajnéri a značky?).

– Koľko hodín strávim nad navrhovaním, hľadaním materiálu, samotným šitím? Je to veľa, či málo? Ako sa to odrazí na cene, poprípade ako sa to dá optimalizovať?

– Je vytvorený odev/dizajn aj predajný? Splňa estetické a kvalitatívne nároky zákazníkov? Na základe čoho to vyhodnotím?



7 Hľadanie inšpirácie

Odkiaľ by účastníci mali brať inšpiráciu? Naved'te ich na zdroje inšpirácie. Môže to byť prieskum dizajnu, lokálnej tvorby, návšteva galérie, poznanie histórie odevného dizajnu, odkazy na kultúrne dedičstvo apod. Veľkým zdrojom inšpirácie môže byť samotná konverzácia s mentormi a zdieľanie ich skúseností a znalostí.

Upovedomte ich, že pred tvorbou originálneho nápadu je dôležitým krokom aj prieskum, či už náhodou daný dizajn, nápad alebo odev neexistuje a nebol vytvorený niekým iným. Dôležité je, aby poznali aj základy autorského práva a aké dôležité je duševné vlastníctvo. V súvislosti s týmto môže byť obohacujúca diskusia o tom, kde sú hranice kopírovania, a kde ešte ide o inšpiráciu. Vysvetlite im, že je dovolené priznať inšpiráciu, pretože tým tvorcovi vzdávame poctu.

Inšpiráciu možno čerpať nielen striktne z oblasti módy, odevu alebo dizajnu. Impulzom pri tvorbe by mala byť aj byť literatúra, film, divadlo, galerijná výstava, návšteva múzea, historická udalosť, odkaz na sociálne, politické alebo enviromentálne problémy, a samozrejme aj hudba. Vytváraný odev môže nadväzovať na nejaký príbeh, byť určený pre konkrétnu postavu, osobu, alebo

vyjadrovať samotného človeka, ktorý ho tvorí, no musí vysvetliť ako. Ukážte im konkrétne moodboardy, lookbooky, módne videá, tiktokové videá a iné zdroje napríklad prostredníctvom pútavej prezentácie.

8 Vytvorenie moodboardu

Účastníci by mali začať tvorbu odevu moodboardom, teda vizuálnou prezentáciou (kolážou) zobrazujúcou všeobecnú ideu alebo konkrétne pocity. Moodboard pozostáva z obrázkov, textov, kúskov látok a komponentov, z čohokoľvek, čo zaznamená inšpiráciu, pocity a náladu. Moodboard by mal byť editovateľný, či už bude vo fyzickej (zvyčajne papierovej) alebo online forme.

Čo je to moodboard?

Moodboard je farebná tabuľa s materiálmi, fotografiami, inšpiračnými zdrojmi (Pinterest, umelecké diela, texty piesní, módne prehliadky, filmy, divadelné hry, príroda, história, politika, environmentalistika a pod.)

9 Písanie príbehu oblečenia

Pridanou hodnotou nášho oblečenia je príbeh za ním. Príbeh o tom, ako náš odev vznikol, čím bol inšpirovaný, pre koho bol mienený, jeho cesta z neforemného materiálu na niečo, čo radi nosíme. Tento príbeh sa môže zaznamenávať rôznymi spôsobmi. Denník, v ktorom sa dokumentujú tieto príbehy, však nemusí mať len klasickú písanú formu – v dnešnom svete existujú aj iné spôsoby dokumentovania. Záznam o tvorbe odevu môže byť vyjadrený krátkym videom, básňou, románom alebo fotografiou.



10 Plánovanie nasledujúceho stretnutia

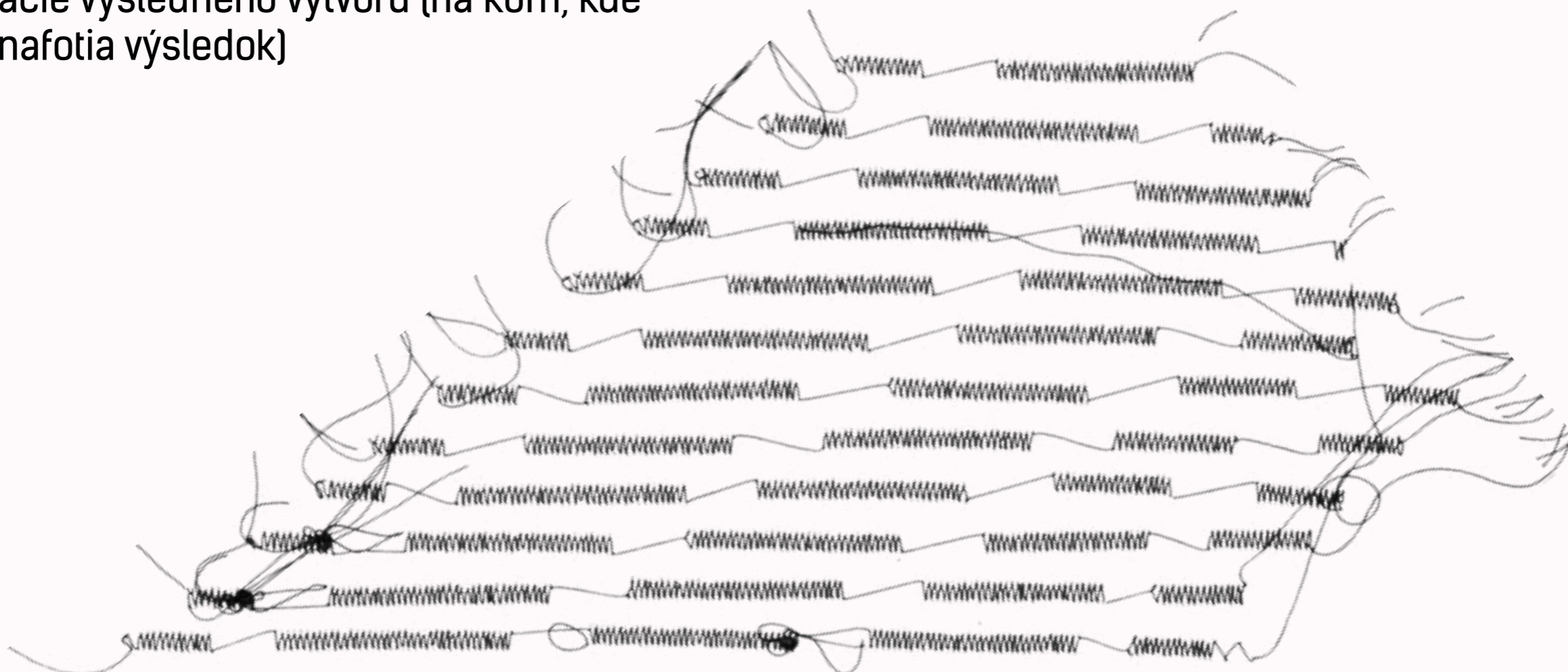
Na záver prvého stretnutia vyzvite účastníkov, aby si na ďalšie stretnutie pripravili:

- materiál, z ktorého budú tvoriť (textílie, komponenty, zapínanie apod.)
- návrh odevu vyjadrený jednoduchou alebo prepracovanejšou ilustráciou
- moodboard alebo popis, ako bude odev na záver vyzerať spolu a čím/kým sa inšpirovali, poprípade denníček, do ktorého si budú zapisovať vlastný postup
- návrh prezentácie výsledného výtvoru (na kom, kde a ako tvorcovia nafotia výsledok)

11 Priestor na otázky a dohodnutie druhého stretnutia

Na záver prvého stretnutia nechajte priestor na otázky. Dozviete sa, čo nie je jasné, čo ich zaujíma z hľadiska módy, dizajnu, upcyklácie, módneho priemyslu. Táto časť môže vyústiť do podnetnej diskusie pre obe strany – aj pre účastníkov, aj pre mentorov.

Dohodnite si rovno druhé stretnutie dizajnového mentorovania a povzbudte účastníkov do komunikácie medzi stretnutiami cez dohodnuté appky a kanály.



Praktické podklady k jednotlivým témam:

Moodboard

<https://pinterest.com/> – online inšpiračná nástienka

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

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

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

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

Farebná schéma

<https://colors.co/> – generátor farebných schém

<https://colorhunt.co/> – populárne farebné schémy

Materiály

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

– blogový post o vlastnostiach textilu

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

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

Kapitola 3

Druhé stretnutie dizajnového mentorovania

Kľúčovou úlohou mentorov na druhom stretnutí dizajnového mentorovania je usmernenie účastníkov v procese tvorby odevu. Je potrebné citlivo zhodnotiť, či je možné daný odev realizovať spôsobom, akým si ho účastníci navrhli. Je treba aj odhadnúť, či to účastníci za daný čas a so svojimi schopnosťami dokážu a ak nie, naviesť ich smerom k tomu, aby zvládli vytvoriť jednoduchšie, ale takisto plnohodnotné dielo.

Citlivosť je tu veľmi potrebná – mentori by mali pristupovať tak, aby nepokorili pôvodný námet, s ktorým účastníci mentorovania prišli, a aby ich neodradili od pokračovania v projekte.

Často sa stáva, že účastníci prídu na toto stretnutie plní nápadov, ktoré by ťažko zrealizovali aj skúsení dizajnéri. Tiež môžu mať tendenciu kombinovať nesúrodé materiály, alebo chcieť vytvoriť niečo, čo nie je technicky možné. Stáva sa, že vďaka umeleckosti a extravagancii účastníci zabudnú na praktickosť dizajnu.

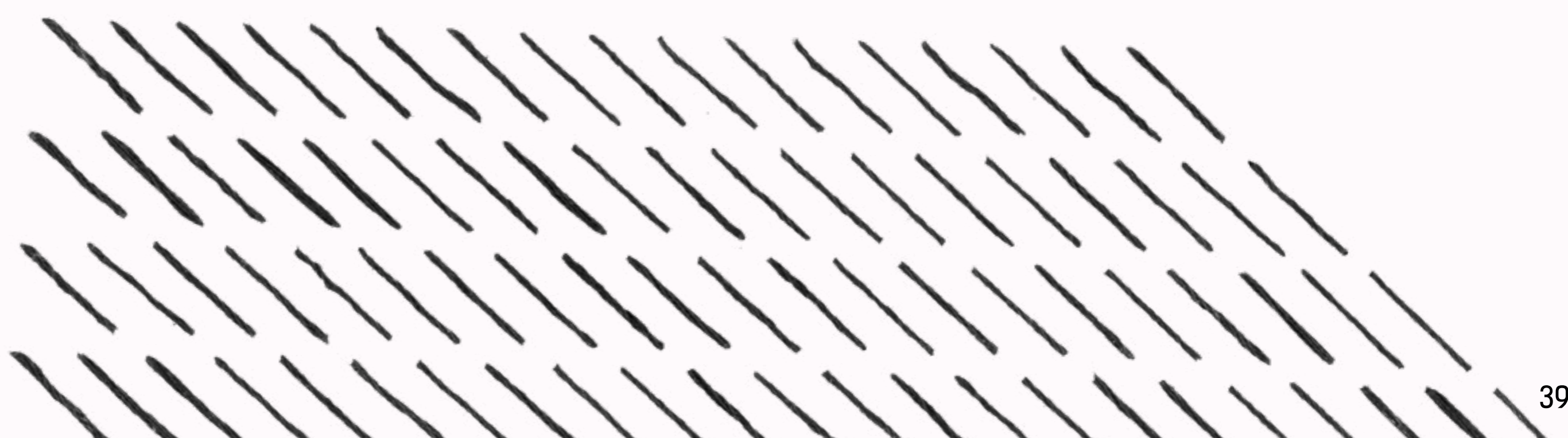
Možné (a pomerne časté) problémy, ktoré sa môžu vyskytnúť pri mentoringu účastníkov počas druhého stretnutia

- Tendencia kombinovať rôznorodé a nesúrodé materiály (plast s hodváhom), alebo ktoré vyžadujú skúsenosť (koža)
- Technicky nemožné zrealizovať dizajn bez logiky a praktickosti
- Skreslená predstava o množstve spotrebovaného materiálu
- Vysoká časová náročnosť na vypracovanie odevu, s ktorou môže prísť frustrácia z pomalého postupu pri realizácii

Táto situácia vyplýva z obrovskej fantázie mladých ľudí a z nedostatku skúseností s prácou tohto druhu. Je práve na mentoroch, aby ich usmernili spôsobom, ktorý ich navedie na správnu technologickú cestu, ale zároveň nezmarí ich kreatívny nápad.

Menej je v tomto prípade viac. Pokiaľ sa účastník rozhodne pre celú kolekciu, ktorá je náročná, nasmerujte ho na jeden poriadny a najzaujímavejší model z nej.

Prejdite si so všetkými účastníkmi ich idey a nápady. Nech odprezentujú skicu, ukážu pripravený materiál alebo vzorky a predstavia, ako by mal odev vyzerat', akú techniku použijú, čím sa inšpirovali, ako si želajú odprezentovať finálny odev.



Mentori by mali:

- prebrať s účastníkmi mentorovania ich nápady
- nechať ich odprezentovať skicu, materiály a vzorky, ktoré pripravili
- vyzvať ich, aby popísali, ako by ich odev mal vyzerat', techniky, ktoré chcú použiť, ich inšpiráciu a záverečnú prezentáciu odevu.

Mentori by mali vyhodnotiť potenciál každého nápadu a poskytnúť účastníkom spätnú väzbu podľa nasledujúcich kritérií:

- Bude odev reálne vytvorený z odpadového či nechceného materiálu?
- Je model nositeľný, dá sa udržiavať a prať?
- Je myšlienka za navrhnutým modelom kreatívna, originálna a inovatívna?
- V technickom zmysle - je reálne tento model zhotoviť?
- Stihne ho účastník v dohodnutom časovom limite? A ak nie, na čo sa má sústrediť?



Príklad Beáty

Beáta (študentka odevného dizajnu) na prvé stretnutie priniesla skicu s výrazným korzetom a podkladom, ktorý tvorili transparentné šifónové šaty. Priniesla aj vzorku autorského materiálu, ktorý na korzet plánovala použiť. Išlo o nastrihané kúsočky textilného odpadu, ktoré vložila pod šifón a poprešivala. Vznikol tak originálny, pevný materiál so zaujímavou štruktúrou. Nápad to bol náročný, no vďaka tomu, že Beáta mala vytvorenú vzorku a vedela, že to bude fungovať, mala predpoklady aj tento náročný projekt zrealizovať.

Keďže vytvoriť takýto materiál zaberá veľa času, bolo dobré, že si vybrala korzet, teda model s malou plochou, na ktorý nie je potrebné vytvoriť veľké množstvo autorského materiálu.

Korzet mal zároveň tvoriť jadro outfitu a keď sa podarí, bude naozaj dychberúci, lebo splní všetky potrebné atribúty ako využitie odpadu, originalita, extravagancia, prácnosť, praktickosť, využiteľnosť.

Príklad Natálie

Natália sa rozhodla pracovať s denimom a na prvú schôdzku si priniesla rozpracovanú kolekciu a moodboard v skicári. Mentorka jej pomohla v yselektovať modely zo skicára a poradila jej vytvoriť požadovanú siluetu modelu, s ktorým si nevedela rady. Natália pracovala s rôznymi odtieňmi denimu a najväčšie skvosty paradoxne našla vyhodené v komunálnom odpade.

Natália mala ambíciu vytvoriť viac modelov, preukázala sa ako zručná a so skvelými vedomosťami o materiáloch. S mentorkou sa dohodli na tom, že akonáhle vytvorí tento model, začne pracovať na ďalšom a jednotlivé finálne odevy dotvorí pomocou stylingu s mentorkou/stylistkou.

Priestor na otázky a dohodnutie tretieho stretnutia

Na záver stretnutia dostanú úlohu – doniesť na ďalšie stretnutie odev, na ktorého koncepte začali pracovať na tomto stretnutí.

Medzi týmto a nasledujúcim stretnutím začnú účastníci mentorovania individuálne pracovať na pretváraní odevu a zaznamenávať si tento proces do denníčka. Ich výtvary v rozpracovanej forme prinesú na ďalšie stretnutie.

Znova, tak ako pri predchádzajúcom stretnutí, si dohodnite ďalší termín a posmeľte účastníkov do vzájomnej komunikácie s mentormi cez online siete.

Vyhradte aj čas na otázky, ktoré účastníci môžu mať.

Kapitola 4 Tretie stretnutie dizajnového mentorovania

Tretie stretnutie dizajnového mentorovania ukáže, do akej miery je úspešné vaše mentorovanie. Uvidíte to podľa toho, koľko účastníkov sa objaví s rozpracovaným odevom.

Sú to tí, ktorých šitie a kreativita bavia, aj keď sa môže stať, že niektorí prídu s menším nadšením ako predtým. Úlohou mentorov je povzbudiť a motivovať účastníkov. Vykonali už kus práce a bola by škoda, keby všetka vložená energia vyšla nazmar.

Je potrebné s nimi odkonzultovať problémy, poskytnúť im riešenie, vyjasniť technické nedokonalosti, motivovať ich k pokračovaniu.

Pripomeňte im, že mentoring môže prebiehať aj individuálne (ak je na to časová a personálna kapacita). Tiež im zopakujte, že medzi stretnutiami vás môžu kontaktovať aj priamo cez dohodnuté komunikačné kanály. Problémy a možné zlyhania sú súčasťou tvorby, preto je dobré zaznamenávať ich do denníčkov a pokúsiť sa ich riešiť. Cez prekonanie prekážok sa všetci posúvame ďalej a kreativita sa rozvíja aj vďaka rozlúskavaniu tvrdých orieškov. Späťne, po zhotovení odevu, nad týmito ťažkosťami môžu tvorcovia mávnuť rukou a pochváliť sa za to, že ich prekonalí a dostali sa do cieľa.

V tomto bode by účastníci uži mali mať predstavu o tom, ako bude odev nafotený, do akého prostredia ho zasadia, akú myšlienku chcú odprezentovať. Je dobré ich povzbudiť, aby po tomto stretnutí rozvinuli všetky nápady vo svojich denníčkoch a finálne idey priniesli na posledné stretnutie.

Priestor na otázky a dohodnutie štvrtého stretnutia

Na záver pripomeňte účastníkom, že na ďalšie, teda posledné stretnutie by si mali doniesť už hotový odev pripravený na konzultáciu o stylingu. Ak sa rozhodli svoje výtvary odprezentovať na podujatí organizovanom podľa [Manuálu na organizovanie udržateľného podujatia](#), mali by mať do nasledujúceho stretnutia konkrétne finálne nápady, akou vhodnou formou tak urobiť.

Nezabudnite im dať priestor na otázky.

Ako pokračovala práca Beáty?

Beáta na toto stretnutie doniesla časť vypracovaného korzetu, pričom strih zhotovila podľa svojej podprsenky, ktorú mala doma. Mentori boli nadšení, ako sa vynašala s vymýšľaním strihu, lebo toto je pri tvorbe vlastného oblečenia najlepšie – riadiť sa strihom, ktorý už máme a vieme, že nám sedí. Beáta rozstrihala vlastnú podprsenku na kúsky a vytvorila z nich papierový strih, ktorý použila pri tvorbe korzetu. Mentori jej odporučili, že najlepšie bude, keď ho podšije, aby bol pekný aj zvnútra. Je to síce náročná úloha, no podľa schopností, ktoré Beáta preukázala, bolo jasné, že to zvládne.

Ako pokračovala práca Natálie?

Natália si na stretnutie priniesla dva rozpracované odevy vychádzajúce z moodboardu a predchádzajúcich konzultácií s mentorkou. Prvým boli šaty, ktoré vznikli upcykláciou farebne odlišného denimu. Druhý model tvorila krátka blúzka a sukňa, ktorú Natália vytvorila z vintage obrusu. Po konzultácii s mentorkou sa rozhodla, že oba modely dotvorí drapériou.

Kapitola 5

Závěrečné stretnutie

Posledné stretnutie dizajnového mentorovania by malo ukázať, ako výsledný odev budú účastníci nosiť alebo štylizovať, pokiaľ sa rozhodli ho odprezentovať na podujatí.

Styling prispôsobujú teda nielen samotnému odevu, ale aj tomu, ako bude odprezentovaný. Existuje viacero spôsobov, ako môžu účastníci mentrovania odprezentovať svoju prácu – módna prehliadka, galerijná výstava, umelecké či tanečné vystúpenie, atď. – a každý z nich znamená iný prístup v príprave.

Inak sa styluje odev na módnou prehliadku, kde musí mať priam divadelný ráz a divák ho vidí z diaľky na pár sekúnd v pohybe, inak na výstavu, kde je statický, divák si môže vychutnať každý detail odevu po dobu niekoľkých minút.

Odev na módnou prehliadku

– Mal by byť vyskúšaný na modelke/modelovi, ktorá/ý ho odprezentuje a mal by im sedieť. Pokiaľ sedí samotnému autorovi alebo autorke, je lepšie, pokiaľ si ho na móle odprezentujú sami – ušetrí sa

čas, poprípade financie za modelku/modela a je to autentické.

– Mal by byť divoký, priam teatrálny, podporujúci celkovú myšlienku, ktorá je za ním. Nemali by chýbať doplnky ako čelenky, klobúky, vlečky, opasky alebo kabelky. Dá sa dobre vyhrať aj s make-upom a šperkami.

Odev na výstavu

– Mal by byť pekne naaranžovaný na figurínu so všetkými doplnkami.

– Mal by mať aj sprievodnú informačnú časť, napríklad tabuľu s informáciami o tvorbe, použitom materiále, inšpirácii, zámere autora, aby pri vystavenom odeve divák dlhšie zotrval a pochopil jeho myšlienku.

Obohatením tohto stretnutia môže byť prizvanie stylistu, ktorý zastúpi mentorov a účastníkom poradí. Opäť dbajte na to, aby doplnky, šperky a topánky pochádzali z druhej ruky. Môžu byť požičané, z bazára či zo second-handu. Inšpiráciou na styling môže byť Pinterest, Instagram, ale aj magazíny a knihy s prácami stylistov, YouTube s prehliadkami módnych dizajnérov a podobne.

Beáta a jej finálny odev

Na poslednom stretnutí mala Beáta hotový korzet a doniesla k nemu aj šifónovú priesvitnú sukienku. Pôvodný plán bol pod korzet zhotoviť celé šaty, no keďže korzet zabral dosť času, lebo bol náročný, sukňa na doplnenie outfitu bola adekvátne. Beáta na samotnej výstave prekvapila aj doplnkom – kabelkou, zhotovenou tým istým štýlom ako korzet, v tomto prípade však kúsky látok nevšila pod šifón, ale pod priesvitný plastový materiál. Tento výsledný outfit tak splnil všetky očakávania programu RecyCOOL Imperfections. Bol upcyklovaný, originálny, autorský, extravagantný a tiež má potenciál sa stať základom pre celú kolekciu, ktorej esenciou budú prešívane kúsky textílií pod priesvitným materiálom.

Natalia a jej finálny odev

Na posledné stretnutie Natalia priniesla svoju dokončenú upcyklovanú mini kolekciu. Šaty a komplet blúzky a sukne boli dotvorené drapériou. Natalia na záverečnú prezentáciu zvolila iba minimalistické vintage doplnky. V priebehu celého programu RecycCOOL Imperfections prejavovala veľkú samostatnosť a na spoločných konzultáciách sa zaoberala iba drobnými detailami a stylingom.

Toto stretnutie uzatvára dizajnové mentorovanie a účastníci by mali mať vytvorený finálny odev, respektíve by mali dokončovať posledné úpravy.

Ukončenie dizajnového mentoringu však nemusí nevyhnutne znamenať koniec spolupráce.

Ak účastníci nepokračujú v programe RecyCOOL Imperfections, ďalším krokom – prezentáciou nimi vytvorených odevov – v tomto momente príde

k záverečnému vyhodnoteniu dizajnového mentorovania a rozlúčke.

Spolupráca však môže pokračovať na individuálnej úrovni, a to napríklad cez iné spoločné projekty, poprípade sa účastníci mentorovania môžu zapojiť ako praktikanti u mentorov do ich dizajnerskej praxe, získať u nich pracovnú skúsenosť a podobne.

Ak účastníci pokračujú v programe RecyCOOL Imperfections prezentáciou ich tvorby, nastáva čas na prípravu finálnych výtvorov na ich odprezentovanie.

Prezentácia tvorby môže prebiehať viacerými spôsobmi a je na účastníkoch, akú formu si vyberú – rôzne podoby prezentácie sú popísané v [Manuáli na organizovanie udržateľného podujatia](#).

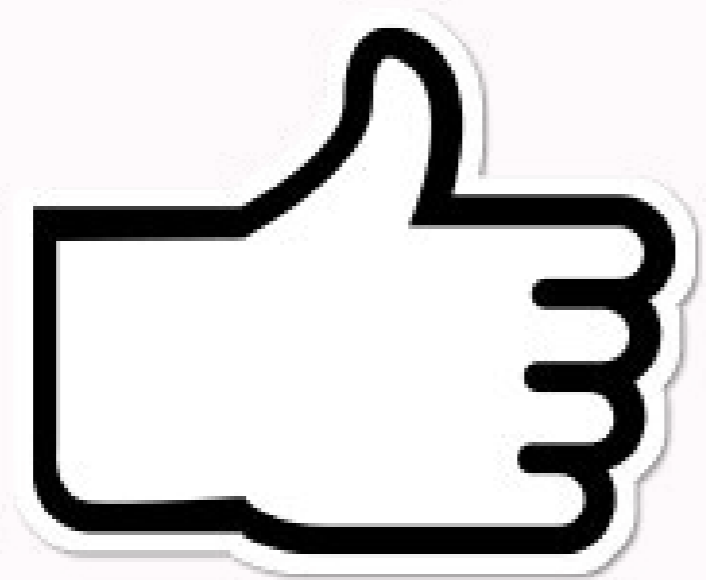
Dizajnový mentori sa na tvorbe podujatia nepodieľajú, ale je vítané, ak účastníkov počas prezentácie podporia svojou prítomnosťou či už na otvorení, alebo v jeho priebehu. Mentori môžu byť i zapojení do programu, a to napríklad krátkym vstupom, kde návštevníkom podujatia popíšu a vyhodnotia prácu účastníkov z hľadiska dizajnového mentorovania. Popríklad môžu byť súčasťou komisie, ktorá vyberie najlepší odevný model, alebo ich expertíza môže byť na podujatí inak využitá.

Samotným podujatím dizajnový mentoring nekončí. Ideálne je, ak sa organizátori, mentori a účastníci mentorovania stretnú s odstupom niekoľkých dní a vyhodnotia svoju prácu. Nielen tvorbu odevov, poprípade ich prezentáciu, ale aj mentoring ako taký, úroveň komunikácie, prístup mentorov, celkové dojmy a pocity.

Toto vyhodnotenie môže prebiehať formou osobného rozhovoru, písomnou formou či kolektívnou diskusiou. Dôležité je, aby všetci dostali priestor na reflexiu, seba-reflexiu a aby boli vypočutí, ak si to želajú. Nie každý má totiž potrebu vyjadrovať svoje pocity verejne a je v poriadku, ak táto časť prebehne i na individuálnej úrovni medzi účastníkom a mentorom alebo mentormi.

Výsledkom záverečného vyhodnotenia by mal byť ucelený pohľad na spoluprácu a vyjasnenie všetkých možných pripomienok a spätnej väzby. Účastníci by mali odchádzať motivovaní k individuálnemu rozvoju zručností s prácou s textilom a odhodlaní využívať tieto praktiky vo svojom živote.

Táto časť predstavuje tipy a príklady z projektu RecyCOOL Imperfections, ktorý sa realizoval na Slovensku a v Čechách ako pilotný a testovací ročník.



Aké sú naše tipy, ktoré môžete použiť pri dizajnovom mentorovaní? Ako môžu účastníci mentoringu udržateľne pristupovať k tvorbe?

Na konci celého programu, počas prezentácie vytvorených odevov, najviac poteší vizuálny výsledok a celkové nadšenie účastníkov a mentorov. Niektoré projekty budú vynikať viac ako iné, no celkovo je úžasné vidieť, ako sa dá pracovať s textilným odpadom v módnom ponímaní, zisťovať, že hranice v tejto oblasti nie sú obmedzené a hra s nesúrodými materiálmi môže byť veľmi pôsobivá.

Účastníci mentorovania môžu:

Stat' sa minimalistom

Oblečenie môže získať novú formu (a zaistiť si tak predĺženie životnosti) i jednoduchým procesom. K nenosenému overalu môžu byť prišité nepoužívané šatky, ktoré vytvoria vlečku a zmenia ho na formálnejší kúsok. Tento príklad je dobrou ukážkou, ako minimalistický nápad môže mať maximálny efekt.



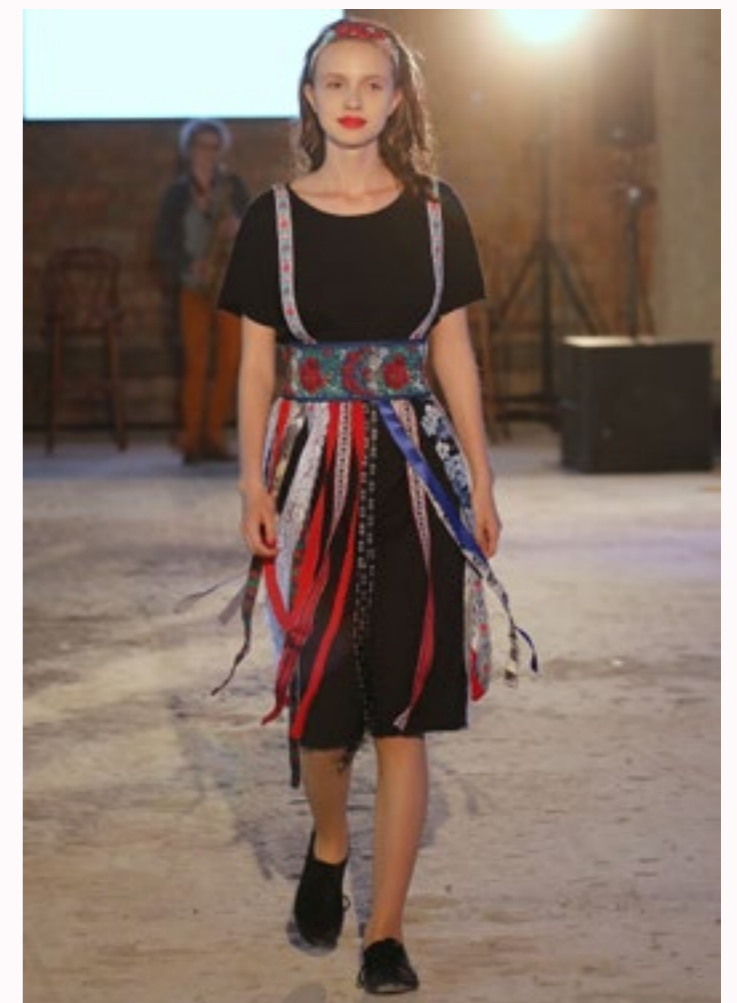
Stat' sa maximalistom

Folklórne prvky sa dajú využiť aj v novom dizajne.

Toto je skvelý príklad, ako môže fungovať, keď je niečoho veľa – môžeme použiť toho ešte viac. Keď objavíme u mamy a starej mamy hromadu zaujímavej galantérie, konkrétne množstvo farebných folklórnych vyšívaných stúh alebo škatuľky plné gombíkov – toto všetko sa dá použiť v tvorbe.

Ak niečo chýba, treba sa spýtať v okolí. Nestačí škatuľka so sto gombíkmi? Stačí sa spýtať kamarátov, usporiadať zbierku v škole, odpárat' ich zo seconhandových kúskov.

Zbieranie materiálu do veľkej škatule a prehrabávanie sa v nej počas tvorenia môže byť zábava!



Kombinovať rôzne materiály

Obyčajné základné materiály môžu byť skombinované s tými, ktoré vytvárajú rôzne efekty, ako napríklad vlnenie pri pohybe, lesknú sa, sú priehľadné alebo priesvitné. Takisto sa môžu kombinovať textílie s rôznymi textúrami, ako napríklad materiály so strapcami, vlasom, volánmi, hladkou koženkou či drsnou textúrou.



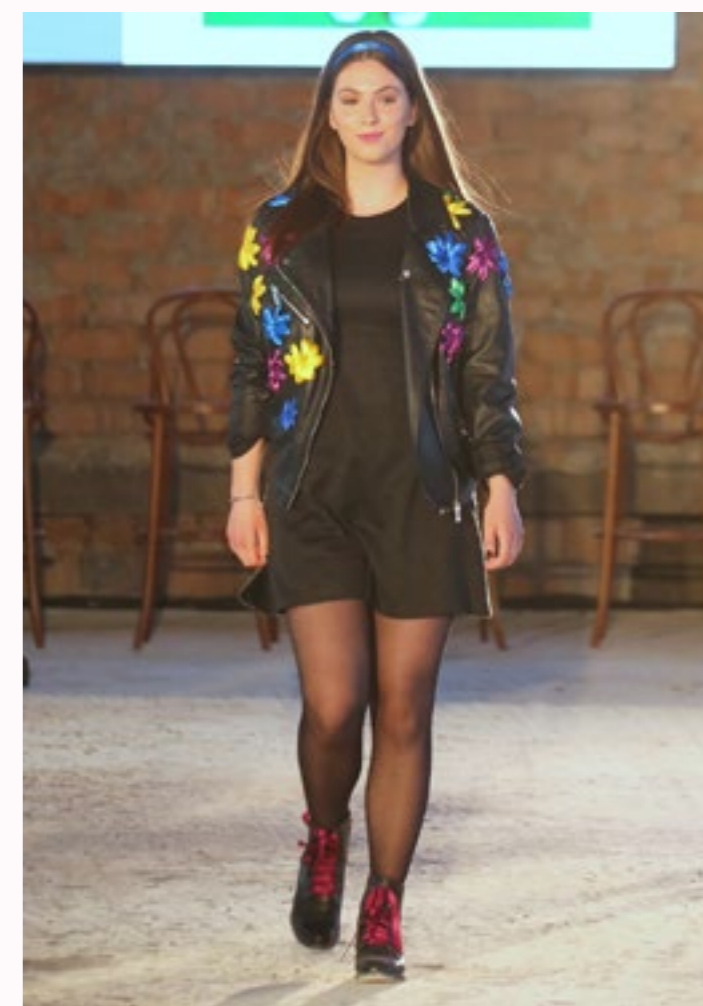
Nehrať sa len s textilom

Použiť sa môžu aj iné odpadové materiály, ktoré nie sú zvyčajne spájané s oblečením. Všetko je možné použiť. Od vinylových platní až po plastový priesvitný materiál naplnený cigaretovými ohorkami – oboje bolo použité na tvorbu kabelky.



Vyšívat'

Vyšívat' sa dá nielen pomocou bavlniek a nití, ale aj stužkami, šnúrkami a podobne. Výšivka funguje podobne ako aplikácie na kamufláž drobných chýb.



Tvorit' aplikovaním na látku

Pridanie rôznych materiálov do dizajnu (ako nášivky, výstrižky rôznych materiálov, stuhy, komponenty ako gombíčky, korálky či zipsy) vie vyriešiť tieto problémy:

- neatraktívne peknú farbu textílie
- dierky, trhliny, očka, chybu v tkaní
- minimalistický strih, ktorý potrebuje niečím oživiť



Maľovať na textilie

Dotykom štetca môžete vytvoriť vzory, nakresliť výtvarné dielo, podať hlásenie, zapojiť svoj literálny talent. Využite aj batikovanie, farbenie prírodnými materiálmi, otláčanie, sieťotlač a podobné kreatívne vynálezy.



Vyskúšať drapériu

Technika drapérie je formou voľného modelovania s geometrickými tvarmi na krajčírskej figuríne bez použitia konvenčných strihov. Táto technika je často využívaná aj v módnych domoch.



Objaviť silu pánskej košele

Pánskych košiel je na svete neúrekom a materiály, z ktorých sú vyrobené, sú zväčša lichotivé – ide o príjemnú bavlnu v rôznych vzoroch a farbách.

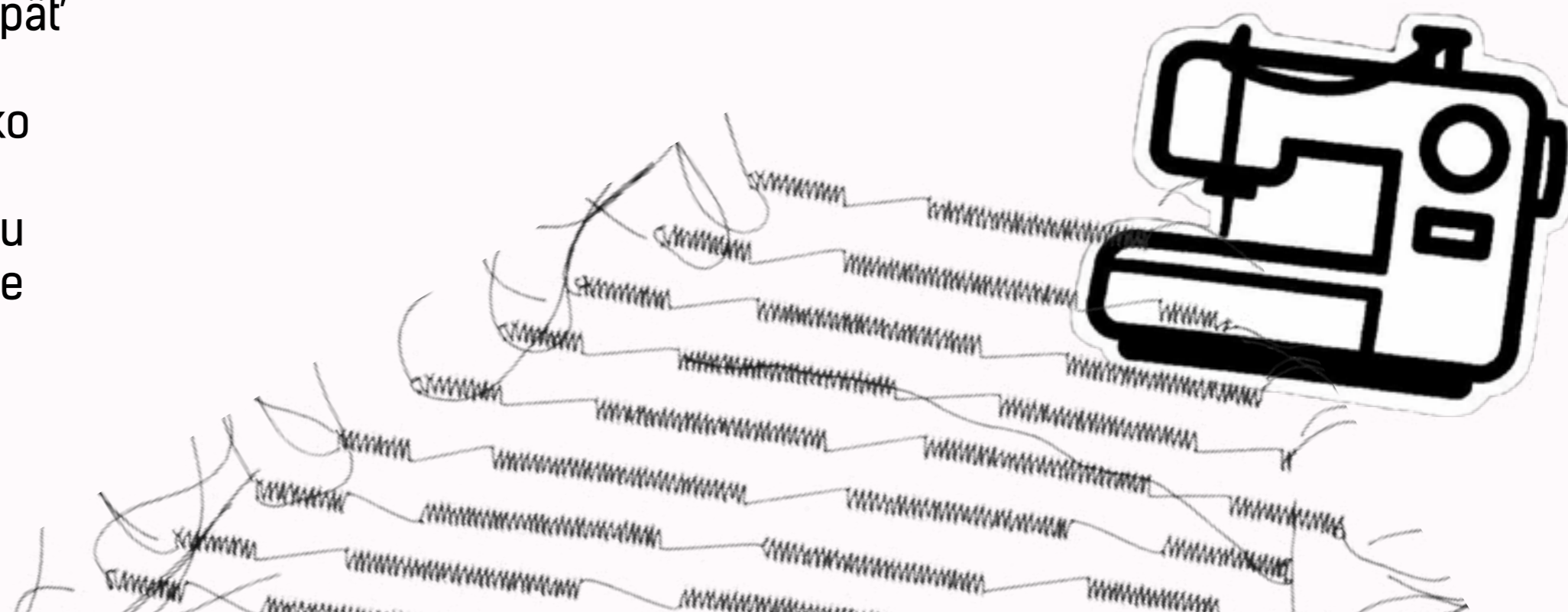
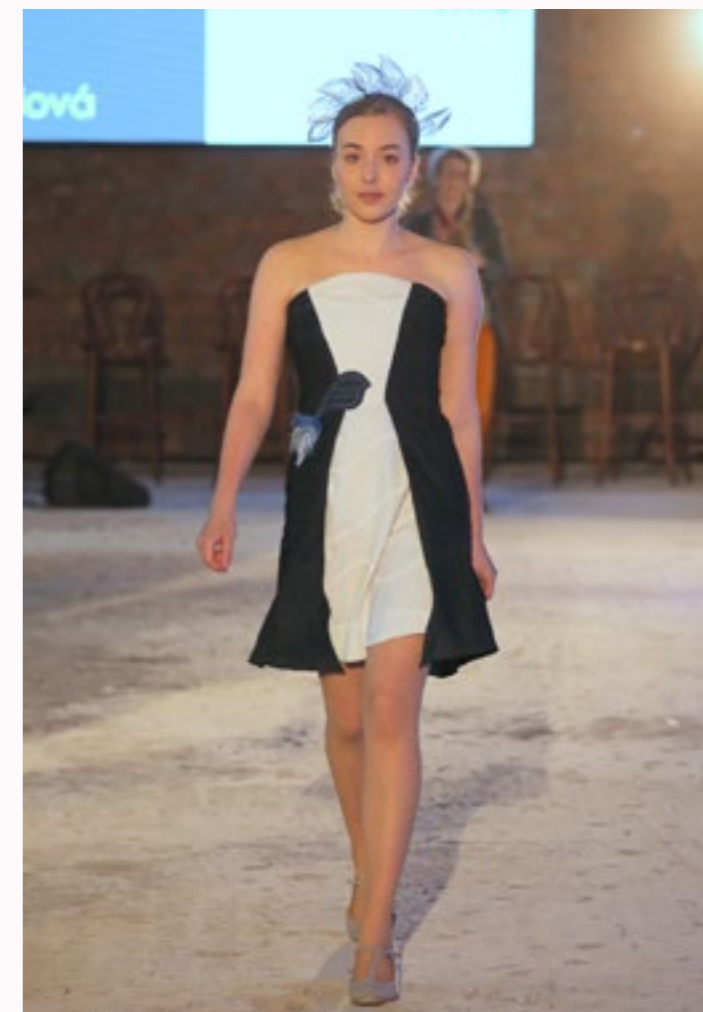
Dá sa ich strihať, spájať, riasiť, zdobiť, skúšať si na nich strihy. Dajú sa spracovať a so šmrncom pozdvihnúť na pouličnú verziu. Môžu mať aplikácie, môžu sa roztrhať, rozpárať a opäť zošit', pospájať, nemusia fungovať ako košeľa, ale ako šaty, šortky, či sukňa, môžu poskytnúť priestor pre výšivku.



Skúšať a zlepšovať technologické zručnosti

Prerábanie oblečenia je jednou z ciest, ako sa dá naučiť dobre šiť.

Postupne sa zlepšujeme, či už v ručnom šití alebo v šití na stroji – treba sa do toho len pustiť. Výsledkom môže byť odev kvalitne vypracovaný presne na postavu.



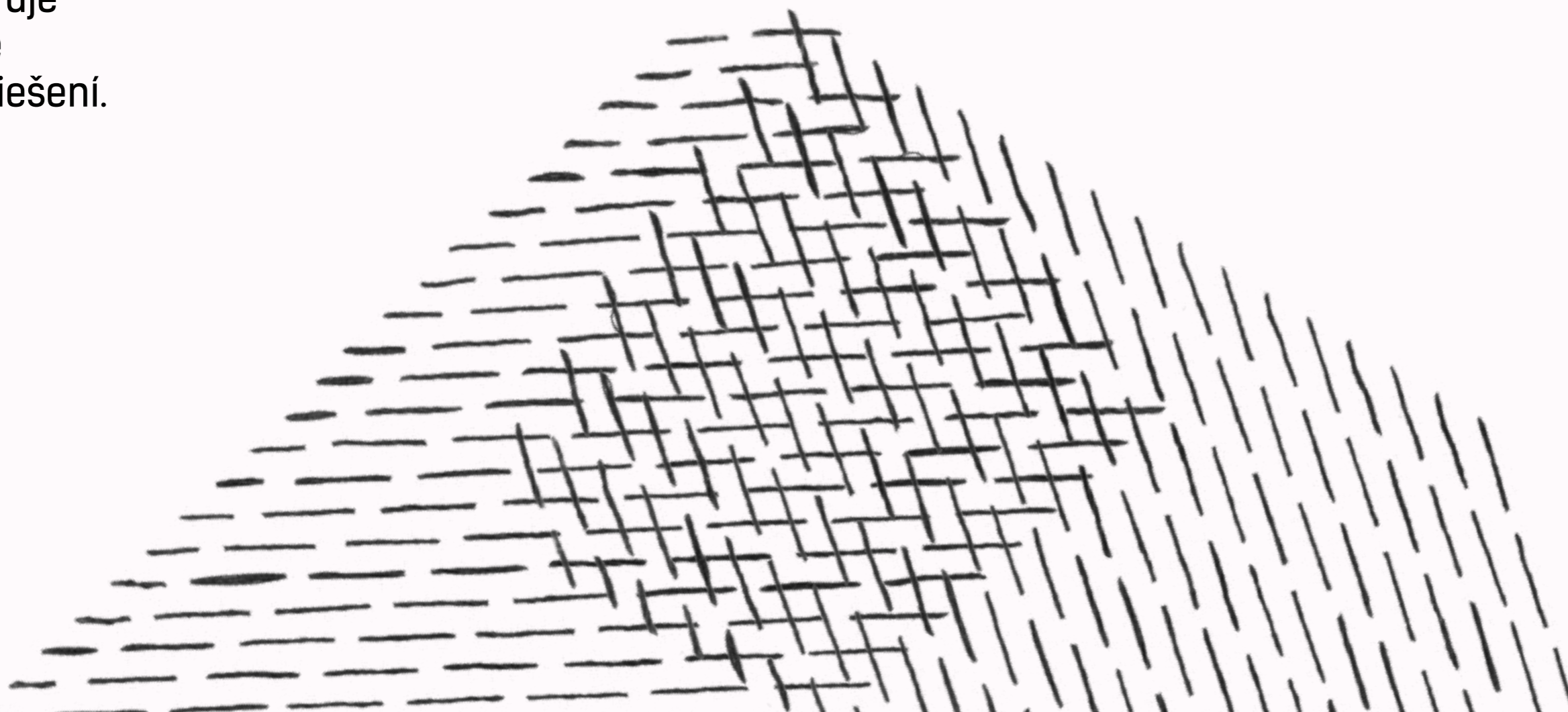
Hrať sa so strihom, dekonštruovať

Ak tvorca pozná mágiu strihov a dekonštrukcií, môže to plne využiť pri prerábaní oblečenia. Ideálne sú dostatočne veľké kúsky – kabáty, saká, veľké pánske nohavice a pod. Táto tvorba vyžaduje zručnosť pracovať s limitáciami materiálu a tým podporuje vyhľadávanie kreatívnych riešení.



Hrať sa s materiálmi, kompostovať

Aj tie najexcentrickejšie nápady sú hodné objavovania. Ak chcú účastníci mentorovania skúmať, ako sa materiály rozložia, keď sa zakopú do zeme, nechajte ich skúmať, aké oblečenie by mohlo byť vytvorené z toho, čo vykopú.



Účastníci mentorovania v rámci inšpirácie môžu:

Hrať sa so strihom, dekonštruovať

Ak tvorca pozná mágiu strihov a dekonštrukcií, môže to plne využiť pri prerábaní oblečenia. Ideálne sú dostatočne veľké kúsky – kabáty, saká, veľké pánske nohavice a pod. Táto tvorba vyžaduje zručnosť pracovať s limitáciami materiálu a tým podporuje vyhľadávanie kreatívnych riešení.



Vzdať poctu kultúrnemu dedičstvu

Sukňa po babičke upravená na mieru modelky, doplnená o kúsky krojov. Ide o kombináciu viacerých kultúr a dôb v jednom kúsku. Je to ukážka minimálnej upcyklácie s dôrazom na to, že aj styling môže byť udržateľný – stačí použiť už existujúce oblečenie.



Vydat' sa do sveta rozprávky

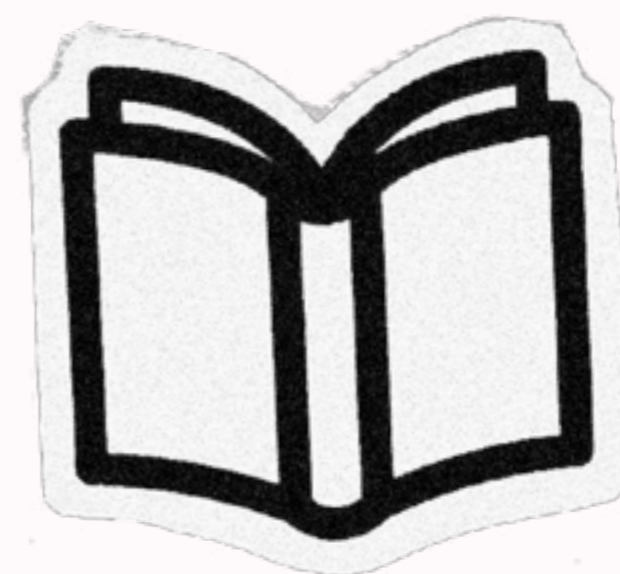
Postava z fantazijného príbehu vymysleného účastníčkou mentorovania ožila cez tieto šaty vyrobené z obrosov a plachiet.

Kreativita je skvelý únik z reality. Dá sa pri nej oddychovať, relaxovať a vypnúť. Viacero účastníkov si vymyslelo svoju rozprávku, pre ktorú následne vytvorili aj odev. Skvelo sa tu uplatňuje ručné šitie, čo nás opäť privádza do starého či rozprávkového sveta, kde neexistujú šijacie stroje a detaily si treba dokončiť ručným šitím.



Vytvoriť si outfit do školy alebo do práce

Finálne výtvary by mali byť nositeľné, a z toho môže vychádzať aj inšpirácia. Vytvoriť nový každodenný outfit zo starého oblečenia je výzva. Košeľá prerobená na blúzku a nohavice na sukňu sú dobrým príkladom toho, že prerábanie oblečenia by malo byť súčasťou našich životov.



Využiť styling naplno

Obyčajné čierne tričko môže byť skombinované so sukňou z retro dizajnovanej látky a nápaditým golierom zozbieraným a zošitým z iných prvkov odevov. Toto je inšpirácia k použitiu neutrálneho podkladu a vytvoreniu jedného maximalistického doplnku, ktorý upúta pozornosť a upozorní na filozofiu upcyklácie.



Vytvárať prepojenia medzi rôznymi generáciami a štýlmi

Nadrozmerné sako, športové nohavice, ľadvinka – s týmto všetkým je možnosť ďalej pracovať a spojiť do jedného uceleného outfitu.

Rubriky módnych magazínov, sociálne siete či ulica – všade okolo je inšpirácia na to, ako prepájať, kombinovať a oslavovať štýly rôznych generácií.



Hľadať materiály na nečakaných miestach

Korzet vytvorený z denimu nájdeného – v smetiaku.

Second hand obchody, nadačných obchody či zberne textilu môžu byť veľmi dobré zdroje materiálov.

Materiály sa dajú nájsť aj na miestach, kde to vôbec nečakáte, napríklad pri smetnom koši, odkiaľ sú aj staré džíny pretvorené na tento korzet.

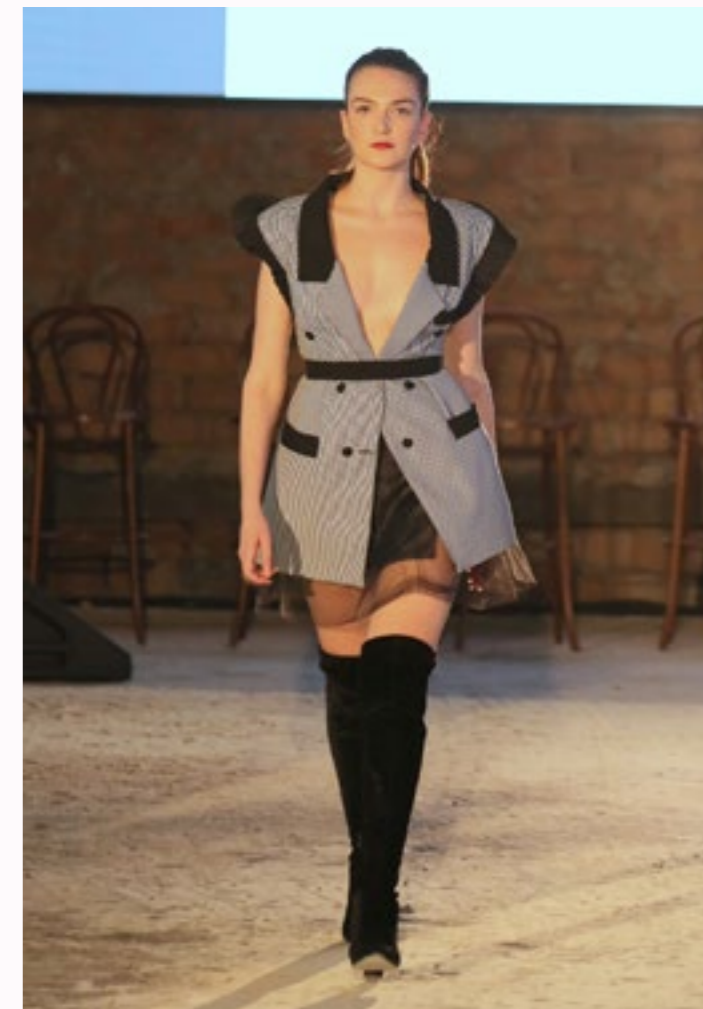


Stať sa módnym dizajnérom

Prerobené sako, ktoré odštartovalo malú módnú značku založenú účastníkom mentorovania.

Ak má účastník mentorovania ambície, môže od začiatku svojej práce v tomto projekte začať budovať svoju značku a kreovať jej štýl.

Budovanie značky, mena, vytvorenie loga či rozvíjanie myšlienky za tvorbou sú súčasťou osobného brandingu, ktorý sa mení a rozvíja spoločne s rozvojom osobnosti dizajnéra. Môžu vytvoriť kúsok, v ktorom sa vypovie všetko o značke.



Dizajnový mentoring účastníkov z rôznych škôl (Bratislava, Slovensko)

Do prvého ročníka dizajnového mentorovania sa zapojilo okolo 50 účastníkov. Boli to študenti rôznych stredných škôl v Bratislavskom kraji, takže mentorovanie muselo byť presne naplánované a načasované tak, aby všetci mali adekvátnu a efektívnu podporu.

Nábor do tohto mentorovania prebehol už počas prvej, vzdelávacej časti programu RecyCOOL Imperfections. V závere vzdelávania edukátori vysvetlili študentom, ako môžu pokračovať v programe a vyskúšať si vytvoriť oblečenie. Študenti mali možnosť sa prihlásiť priamo na mieste, alebo neskôr cez online formulár.

Mentorkami v tomto ročníku bola Martina Mareková, Katarína Peterová a Veronika Szalai. Mentorovanie organizačne podporovala Nina Hegyiová, Youth Ambassador pre Fashion Revolution Slovakia.

Úvod do mentorovania, vysvetlenie úlohy a postupov prebehlo počas prvého stretnutia. Toto sa konalo v Novej Cvernovke v Bratislave a účastníci mentorovania už čiastočne zo vzdelávacej časti vedeli, aká úloha ich čaká.

Účastníci mentorovania mali rôznu úroveň znalostí (o materiáloch, postupoch, atď.) a zručností (prerábanie, šitie, ručné práce, atď.), mentorky preto museli odhadnúť ich úroveň a na základe toho nastaviť individuálne mentorovanie.

Tieto vedomosti a zručnosti boli v celej škále od začiatočníckych po pokročilé a odzrkadľovali životnú skúsenosť každého účastníka. Pre mnohých bola kreatívna tvorba vlastného oblečenia novou skúsenosťou a niektorí sa rozhodli pracovať v skupinách.

Viacerí účastníci mentorovania už mali predstavu, čo budú robiť a aké materiály použijú, mnohí z nich si ich už aj priniesli na konzultáciu. Mentorky spoločne s nimi prešli ich nápady, vyhodnotili náročnosť realizácie ich nápadov a odporučili im najvhodnejšie postupy.

Druhé stretnutie prebiehalo podobne s tým, že väčšina odevov bola v rozpracovanom štádiu, no objavilo sa aj zopár účastníkov, ktorí prehodnotili svoju prácu a začali úplne od začiatku. Dve študentky medzičasom začali chodiť na kurz šitia, viacerí účastníci pracovali s podporou rodinných príslušníkov, priateľov či susedov.

Tretie stretnutie prebehlo podobne ako prvé dve, pričom pretvárané odevy už získavali takmer finálnu podobu.

Na poslednom stretnutí účastníci mentorovania predstavili finálne (alebo takmer finálne) odevy a navrhli spôsob ich stylovania na módnu prehliadku. Všetci účastníci sa rozhodli svoju prácu predviesť verejnosti a tak spoločne plánovať celé podujatie. Realizácia tohto podujatia je popísaná v našom Manuáli na organizáciu udržateľného podujatia.

Pred samotnou prehliadkou mentorky ešte navštívili backstage, aby pomohli a podporili účastníkov v ich príprave.

Vyhodnotenie spoločnej práce prebehlo spoločne so všetkými, ktorí sa podieľali na organizácii celého programu (od vzdelávania po podujatie) niekoľko dní po podujatí.

Dizajnový mentoring študentov odevného dizajnu Spojenej školy Tokajickej, Bratislava

Druhý ročník dizajnového mentorovania prebehol počas pandémie a za veľmi obmedzujúcich podmienok. Keďže dizajnové mentorovanie je najefektívnejšie najmä v prezenčnej forme, počet účastníkov mentorovania bol teda zredukovaný na desiatich. Išlo o študentov módneho dizajnu, čo predurčovalo vyššie nároky na vypracovanie a nápaditosť.

Mentorkami v tomto ročníku bola Martina Mareková, Katarína Peterová a Veronika Szalai. Mentorovanie organizačne podporovala Nina Hegyiová, Youth Ambassador pre Fashion Revolution Slovakia.

Mentorky tentokrát zvolili iný prístup a mentorovanie prebiehalo skupinovo v otvorených priestoroch a v parku Novej Cvernovky v Bratislave.

Keďže išlo o menšiu skupinu účastníkov, ktorí zároveň aj spolu študovali a na škole mali prístup do krajčírskych dielní, vytvorilo to väčšiu súdržnosť a podporilo vzájomnú pomoc. Medzi stretnutiami niektorí spoločne pracovali v školskej dielni, iní zas doma.

V tomto ročníku účastníci intenzívne pracovali na zaznamenávaní si svojej práce v denníčkoch. Finálne príbehy nimi vytvorených odevov boli predstavené spoločne s ich prácou počas výstavy v bratislavských mestských hradbách počas podujatia, ktoré si zorganizovali sami. Toto podujatie je podrobnejšie popísané v našom [Manuáli na organizovanie udržateľného podujatia](#).

Finálne osobné stretnutie bolo na výstave, kam mentorky prišli podporiť účastníkov mentorovania.

Záverečné vyhodnotenie prebehlo cez formuláre a online niekoľko dní po podujatí, nakoľko účastníci mentorovania odcestovali na školskú stáž do zahraničia.



Dizajnový mentoring mladých účastníkov a profesionálov (Brno, Česká republika)

Dizajnové mentorovanie v Brne prebehlo v čase pandémie. Tím mentorov pracoval s piatimi účastníčkami, čo vytvorilo priestor na priateľské zdieľanie poznatkov a skúseností.

Skupina účastníčok mentorovania sa skladala zo študentiek a absolventiek strednej školy umenia a remesiel, odboru architektúry a marketingu.

Mentormi tento krát boli Leisan Mukhametzova (stylistka), Eva Prokopová (dizajnérka) a David Severa (dizajnér). Organizačne mentoring zabezpečila Romana Tomášková, členka tímu Fashion Revolution Czech Republic.

Všeobecné informácie a inštrukcie zdieľali mailom, na individuálnu komunikáciu používali chaty na sociálnych sieťach. Využili aj možnosti zdieľaného disku (cloudu), ktorý slúžil ako úložisko prezentácií, moodboardov a foto denníkov. Takto bolo možné monitorovať i postup v individuálnych prácach.

S účastníčkami mentorovania sa stretávali raz týždenne, aby prebehli mentoringové stretnutia a aby bol monitorovaný posun v práci. Počas týchto stretnutí takisto plánovali aj záverečné prezentácie.

Tieto stretnutia prebiehali vždy na základe spoločnej dohody podľa časových možností všetkých mentorov a účastníčiek. Stretávali sa vždy v iných priestoroch, ako napríklad:

- Nadácia Veronika, ktorá napríklad aj do programu darovala oblečenie
- kreatívny co-workingový hub KUMST, kde mentori prednášali pripravené prezentácie, pretože je to formálnejšie prostredie s audiovizuálnou technikou
- ateliér SESTRY, kde mali účastníčky k dispozícii zázemie so šijacími strojmi, ktoré po dohode mohli použiť

Účastníčky mali i vďaka stanovenému termínu finálnej prezentácie predom určený termín, do ktorého svoje modely museli ukončiť. Najviac práce na odevoch spravili medzi stretnutiami, keď pracovali individuálne každá podľa svojho tempa a nasadenia.

SLOVNÍK

Edukátor/ka – osoba sprostredkujúca vzdelávanie vo formálnom a neformálnom prostredí, ako napríklad mladý človek, pracovník s mládežou alebo učiteľ

Organizátori/ organizačný tím/ produkčný tím

- osoby spolupracujúce na realizácii podujatia (vrátane edukátorov, mentorov, účastníkov mentorovania a asistentov)
- organizátori mentorovania podľa [Manuálu dizajnového mentorovania](#)
- organizátori mentorovania podľa [Manuálu na organizovanie udržiavateľného podujatia](#)

Mentor/ka – poskytovateľ mentorovania

Podujatie – módna prehliadka, výstava alebo predstavenie vystavujúce alebo prezentujúce prácu účastníkov mentorovania

Návštevníci – verejnosť navštevujúca podujatie v deň jeho realizácie

Model/ka – osoba, na ktorej je oblečenie odprezentované

Manekýna – figurína určená na vystavenie oblečenia

Prerábaný/upcyklovaný odev – oblečenie vytvorené účastníkmi mentorovania počas tohto programu, zazdrojované, nadizajnované vyrobené predvedené podľa tohto manuálu

Finálny outfit/výtvor – oblečenie vystavené počas finálneho podujatia

O AUTORKÁCH:

Martina Mareková je Fashion Revolution koordinátorkou pre Slovensko. Vede svoju slow-fashion značku Bartinki a aktívne sa venuje vzdelávaniu mladých o udržateľných témach módného priemyslu.

Katarína Peterová stojí za bloggom La Florita, kde sa venuje prerábkam a upcyclingu oblečenia. Pôsobí na Slovensku a aktívne sa venuje mentorovaniu a vzdelávaniu verejnosti v témach upcyklácie.

Veronika Szalai je slovenská módna návrhárka, ktorá tvorí pod značkou Vivien Mihalish. Táto značka predstavuje princípy pomalej a udržateľnej tvorby.

Romana Tomášková je core členkou Fashion Revolution v Českej republike a profesne sa venuje PR v ekologickom inštitúte Nadace Partnerství, organizuje pravidelné swap party a vzdelávanie mladých.



PREKLAD

Filip Staněk

EDITORI

Martin Beneš (Fashion Revolution Czech Republic)

Ian Cook (Fashion Revolution CIC a University of Exeter)

Veronika Habalová (Nitka, Slovensko)

Zuzana Ryšavá (Fashion Revolution Czech Republic)

GRAFICKÉ PREDLOHY 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)

Tieto vzdelávacie materiály boli vytvorené v rámci Erasmus+ projektu venovaného dnešnému módnemu priemyslu a jeho vplyvom na životné prostredie a spoločnosť. Tento projekt ponúka program, ktorý zahŕňa online kurz a sériu manuálov ako tento program realizovať vo vašom prostredí.

Tieto materiály boli vytvorené pre a testované s mladými ľuďmi na Slovensku a v Českej republike. Sú trojjazyčné a voľne dostupné pre všetkých.

Viac na imperfections.recycocool.academy.

Podpora Európskej komisie na výrobu tejto publikácie nepredstavuje súhlas s obsahom, ktorý odráža len názory autorov, a Komisia nemôže byť zodpovedná za prípadné použitie informácií, ktoré sú v nej obsiahnuté.



Nitka



**Spolufinancovaný
Európskou úniou**

