

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

PLAKÁTY PRO DĚTSKÉ ČEKÁRNY
DIPLOMOVÁ PRÁCE

MgA. Soňa Brabencová

Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy

Vedoucí práce: PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 14. dubna 2016

.....
vlastnoruční podpis

ANOTACE

Ve své práci se zabývám otázkou, jak mohu jako grafik zlepšit podmínky v čekárnách různých zařízení. Zjišťuji, jaká je současná situace v Plzni a na základě toho navrhuji svoje řešení. Vznikl tak koncept dostupné, variabilní kultivace čekárenského prostředí směrem k dětskému návštěvníkovi. Soubor tří autorských plakátů a tří aktivizačních sešitů se může do budoucna rozrůstat o další materiály.

KLÍČOVÁ SLOVA

Čekárna, dětské čekárny, plakát pro děti, ilustrace, grafika, trávení času, zábava

ANNOTATION

This thesis is focused on the problematics of children's waiting rooms. It describes my searching for a solution for various inadequate places in Pilsen. Can I improve these conditions as a graphic designer? I've created a concept of printed posters and small activity notebooks related to them. This set should entertain kids and their company while waiting in the waiting room. My concept can be extended anytime in the future.

KEYWORDS

Waiting room, children, Children's waiting rooms, poster for children, illustration, time spending, entertainment

Mé srdečné poděkování patří PhDr. Vladimíře Zikmundové, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování diplomové práce věnovala. Dík patří také všem spřízněným duším, které mi stále pomáhají jít si svojí cestou.

OBSAH

Úvod	7
1 TÉMA A DŮVOD VÝBĚRU: PLAKÁTY PRO DĚTSKÉ ČEKÁRNY	8
1.1 MOTIVACE	8
2 CÍL PRÁCE	10
3 REŠERŠE, PŘÍPRAVA, A VÝVOJ KONCEPTU.....	11
3.1 PSYCHOLOGIE ČEKÁRNY	11
3.2 KOMPLEXNĚ POJATÉ ČEKÁRNY.....	12
3.3 SOUČASNÝ STAV ČEKÁREN V PLZNI.....	14
3.3.1 Stav průměrné plzeňské čekárny.....	15
4 KONCEPT A JEHO POSUN	16
4.1 KONCEPT S DOTYKOVÝM ZAŘÍZENÍM.....	16
4.2 RODINA, PASIVITA A TECHNOLOGIE.....	17
4.3 NÁVRAT K TIŠTĚNÝM MÉDIÍM.....	18
4.3.1 Obsah plakátů.....	18
4.3.2 Způsob tvorby plakátů.....	19
4.3.3 Rozšíření konceptu o „Aktivizační sešity“	20
5 PROCES TVORBY	22
5.1 PLAKÁTY.....	22
5.1.1 Jednotný postup tvorby plakátů.....	23
5.1.2 Země zoubků	25
5.1.3 Popletené pohádky.....	25
5.1.4 Senzační stůl	26
5.2 AKTIVIZAČNÍ SEŠITY - NUDOLAPKY	26
5.2.1 Vymýšlení názvu	28
5.2.2 Online verze aktivizačních sešitů.....	28
5.2.3 Tisk a Náklady	28
5.2.4 Systém střídání	29
5.2.5 Dostupnost a způsob distribuce	29
5.2.6 Zpětná vazba.....	29
ZÁVĚR.....	30
RESUMÉ.....	31
SEZNAM LITERATURY	32
33	
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	I

Úvod

Ve své práci se věnuji otázce, jak mohu jako grafik zlepšit podmínky pobytu dětí v čekárnách různých zařízení. Co vnímám jako problém a jaké řešení navrhuji. První kapitoly práce obsahují zdůvodnění a vysvětlení mojí motivace k tomuto tématu obecně a také stanovení cílů práce. V dalších částech textu se již zabývám hledáním ideálních východisek pro praktický grafický výstup. Uvádím problematiku aktuálního pojetí zařízení čekáren do souvislostí finančních a sociálních.

Popisuji, jak se můj původní koncept plakátové sady v průběhu práce proměňoval. Snažila jsem se myslet v rámci svých reálných možností a neodpoutat se od reality 21. století. Nové osobní zážitky z pozorování dění v čekárnách mi pomohly se nasměrovat k adekvátnímu řešení mého zadání. Konečným výsledkem jsou tak tištěné plakáty a k nim příslušící „aktivizační sešity“. Samotná tiskovina, visící na zdi, mi totiž jako médium připadala (pro současné děti i jejich rodiče) pasivní. Plakát s příslušným sešitem spojuje stejný námět, ale v rámci celého souboru jsou motivy plakátů různé. Vznikl koncept dostupné, variabilní kultivace čekárenského prostředí pomocí autorských tiskovin, který se může do budoucna rozrůstat o další materiály.

V závěru práce nabízím zhodnocení svého úsilí. Plakáty se sešity jsem představila skupině dětí a zaznamenala jejich reakce. Shrnuji, jaké využití mohou mé plakáty pro dětské čekárny mít. Poslední listy této diplomové práce patří obrazovému materiálu: obsahují inspirační zdroje, dokumentaci současného stavu čekáren v Plzni, skici a výsledné plakáty se sešity.

1 TÉMA A DŮVOD VÝBĚRU: PLAKÁTY PRO DĚTSKÉ ČEKÁRNY

Začnu autentickou vzpomínkou, která vysvětluje můj vztah k vybranému tématu. Vybavuji si čekárnu své někdejší dětské lékařky. Celkem osmnáct let jsem tam seděla na tuhých koženkových sedačkách a pozorovala dva maličké obrázky na zdi. Nic dalšího ke koukání tam nebylo. Dokázala bych je ještě teď nakreslit z paměti. Byl to krteček se zrcátkem a vedle kreslení koně. Časem bylo zajímavější sledovat strukturu krémové zdi.

Pamatuji si nervózní chvíle v čekárně a nemožnost odpoutat se od očekávání hrozných zákroků v ordinaci. Samozřejmě, že mi s sebou máma brala nějaké dětské knížky, ale někdy je zapoměla a někdy se šlo k lékaři nečekaně. Pak se stala dlouhá chvíle trápením.

V pozdějších letech do výbavy čekárny přibýly nesourodé reklamní letáčky a velký klipový rám s obměňovanou plakátovou reklamou na kapky do nosu. Tento vývoj, plný nezajímavých komerčních materiálů, zasáhl také čekárnu dětské alergologie, dětský koutek v čekací hale Českých drah, i další veřejná místa. Všímám si kvůli těmto osobním zkušenostem vybavenosti takových interiérů už několik let a hodnotím si pro sebe množství podnětů, které čekárny nabízí dětem ke zkrácení dlouhé chvíle.

Když jsem se po studiu grafického designu začala více zaměřovat na práci s dětmi, často jsem si při přednáškách o dětském vnímání vizuálních podnětů vzpomněla na bezútěšné čekárny a hned od prvního měsíce na pedagogické fakultě měla v hlavě myšlenku na změnu úmorného čekání v nepodnětném prostředí. Nevěděla jsem zatím, jak toto téma uchopit, ale bylo jisté, že se mu budu věnovat.

1.1 MOTIVACE

Jsem grafička a často navrhuji materiály pro cílovou skupinu do 18 let. Je to dáno mým stylem kresby, zálibou v legráčkách i mými kontakty, díky kterým se k takovým zakázkám dostávám. Proto jsem neváhala a rozhodla se s těmito zkušenostmi zaměřit na vizuální formu zlepšování podmínek pobytu dětí ve zdravotnických zařízeních.

Hlavním zdrojem motivace bylo zjišťování současného neideálního stavu některých čekáren, také kladení otázek sobě i dalším lidem a možnost změnit situaci k lepšímu.

Co bych jako dítě uvítala v čekárně já — na co bych se chtěla dívat? Co by zaujalo i další pozorovatele? Jak mohu vlastní tvorbou pozitivně ovlivnit prostředí interiérů?

Naskytla se příležitost využít dosavadní grafické vzdělání a zkombinovat jej se současným pedagogickým zaměřením.

2 CÍL PRÁCE

Již od doby před zadáním diplomové práce bylo mým cílem nalezení vhodného řešení pro nejrůznější čekárny. Najít důvody, proč některé čekárny nemají výzdobu ani podněty pro čekající děti a na tyto důvody reagovat. Navrhnout materiály snadno řešící nalezené nedostatky a vyjít vstříc oběma stranám. Tedy jak provozovatelům čekáren, tak jejich návštěvníkům.

Konkrétnějším cílem mé práce je vytvoření reprodukovatelného vizuálního artefaktu, poutavého svou formou i obsahem tak, aby na delší dobu zabavil jakéhokoliv dětského pozorovatele a tím mu alespoň v malé míře pomohl k lepšímu překonání nepříjemné situace. Měl by vzniknout univerzální prostředek, aplikovatelný do různých interiérů. Dítě se totiž může ocitnout v čekárnách různých oddělení, například jako doprovod rodiče, který míří na vyšetření. Proto se nebudu zabývat dispozicemi jedné určité místnosti. V ideálním případě bude moje řešení použitelné na dalších místech, třeba v dětských koutcích, kde bude také sloužit ke zkrácení dlouhé chvíle.

Zpočátku jsem se zaměřila pouze na poněkud primitivní cíl zabavit děti. Později jsem pustému rozptýlení dodala smysl, kterým se stal rozvoj komunikačních dovedností, mezigenerační kontakt, oproštění se od digitálních světů, prostor pro rozvoj fantazie.

3 REŠERŠE, PŘÍPRAVA, A VÝVOJ KONCEPTU

Samotné tvorbě vlastního řešení předcházelo období příprav. Zjišťovala jsem stav čekáren ve svém okolí, hledala zdroje na internetu, zpovídala maminky dětí z okruhu známých. Nová zjištění měnila moje původní představy, takže návrhy získávaly zřetelnější obrysy, opřené o poznatky z reálných situací. Jako graficky pojatá média se nabízela k plakátům ještě aplikace pro dotyková zařízení, nebo tištěná publikace.

3.1 PSYCHOLOGIE ČEKÁRNY

„Významnou roli v omezení strachu a úzkosti hraje i takzvaná psychologie čekárny, kde nemocný čeká na vyšetření, ošetření, přijetí do zařízení.“¹

Skutečnost, že návštěvy u lékaře vyvolávají stres² již od okamžiku očekávání vyšetření, dokládá i kapitola Uplatnění psychologie v dětském lékařství (ZACHAROVÁ, ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, 2011, s. 97): „V našich podmínkách se každé dítě již od útlého věku setkává se zdravotnickými pracovníky jednak při pravidelných preventivních prohlídkách, jednak při onemocnění. Návštěva zdravotnického zařízení u většiny dětí vyvolává nejistotu, strach, nedůvěru, neboť zde postupně získávají zkušenosti s nezbytnými bolestivými zákroky. V čekárnách zvyšuje úzkost dítěte i pláč ostatních dětí, křik jiného dítěte v ordinaci, dlouhé čekání. Čekárna, kde pacient tráví dobu před vstupem do ambulance, by měla splňovat určité hygienicko-estetické požadavky.“

Další užitečné shrnutí problematiky psychologie dětské čekárny najdeme v článku *Dětský pacient v komunikaci s lékařem* z odborného časopisu *Pediatric pro praxi* (Matějček, 2001, s. 210): „Přímý vliv zdravotníků začíná obvykle v čekárnách ambulancí. Z psychologického hlediska není čekárna jen pouhým shromaždištěm pacientů, nýbrž i místem psychické přípravy. Zkušenost říká, že „nálada čekárny“ se velmi mění podle toho, jací jsou v ní lidé, kolik jich tam je a jak dlouho čekají – ale i podle toho, jak do ní zasahují sami zdravotničtí pracovníci. Zpravidla jsou to sestry, kdo mají v této věci rozhodující úlohu. Pokud je to jen možno, je třeba vyloučit jakékoliv dlouhé čekání. Čekání zatěžuje a

¹ ZACHAROVÁ, Eva a Jitka ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ. *Základy psychologie pro zdravotnické obory*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. Sestra (Grada). ISBN 978-80-247-4062-1.

² stres lze definovat jako negativní emocionální zážitek

vyčerpává nervový systém – čekající lidé bývají nervózní, netrpěliví, mnohdy i podráždění. Nálada dospělých se přirozeně přenáší i na děti. Chová-li se sestra (a ovšem i lékař) při každém vstupu do čekárny klidně, s jistou dávkou shovívavosti a humoru (pozor, nepřepínat!), uvolňuje tím veškeré úzkostné napětí, jehož se čekající pacienti jinak jen těžko zbavují.

V době epidemie samozřejmě nelze dobře regulovat příchod pacientů a celý provoz organizovat tak, aby se s dítětem pokud možno něco dělo. Je-li to však možné, je to významným příspěvkem k psychohygieně dítěte. Za pobytu v čekárně samozřejmě dovolíme dítěti volný pohyb a přiměřené rozptýlení, což znamená zaujmout jeho pozornost takovými podněty, které převýší nebo aspoň oslabí napjaté očekávání věcí budoucích. V mnohých čekárnách je možno zařídit hrací koutek vybavený hračkami podobně jako v herně mateřské školy.“³

Z těchto informací jsem si vyvodila závěr, že i já mohu svou tvorbou přispět ke zlepšení podmínek ve veřejných místnostech, kde děti zažívají dlouhou chvíli. Pokusit se je zabavit či rozptýlit pomocí vizuálních podnětů.

3.2 KOMPLEXNĚ POJATÉ ČEKÁRNY

Za ideální řešení problémových faktorů, popsaných v předchozích odstavcích, považuji komplexně pojaté interiéry. Takový projekt navrhuje architekt či interiérový designer společně s výtvarníky, nábytkáři a také s lékařskými odborníky. Kompletně předělanou čekárnu nedávno otevřela pražská Fakultní nemocnice Motol na Pediatrické klinice (obr. 01). Světlá místnost s nástěnnou malbou džungle působí příjemně a pozitivně. K této atmosféře přispívá i variabilní sedací nábytek sytých barev a hlavně dostupné hračky, vybízející k aktivitě.

Dalšími velkolepými změnami prostředí čekáren se zabývá obecně prospěšná společnost Dialog Jessenius. Tato organizace svými aktivitami zlepšuje život a podporuje zdraví široké veřejnosti. Jedním z jejich projektů je zútulnění dětských koutků a čekáren. „Chceme nabídnout dětem, které čekají na vyšetření/ošetření, místo s příjemnou

³ *PEDIATRIE PRO PRAXI*. Solen, s. r. o., 2001, 17.(5). ISSN 1213-0494.

atmosférou, možností si pohrát a kreativně a zábavně strávit čas.“⁴ Moderní návrhy veřejných prostor vytváří Studio CODECO. Realizovali mimo jiné design interiéru společné čekárny pro osm ambulancí Pneumologické kliniky 2. LF UK a FN Motol.⁵ Díky výtvarnici MgA. Lucii Jirkové studio nezapře originální, osobitý styl.

Dále musím zmínit ještě Nadaci Archa Chantal. Iniciativa, zaštitěná známou herečkou, vznikla přímo pro zkvalitnění prostředí, kde se zároveň vyskytují děti, rodiče a lékaři (obr. 02). Zjistila jsem, že se s jejich jasně danými stanovami ztotožňuji. Vybrala jsem několik důležitých bodů. „Veškerá snaha směřuje k vytvoření podmanivého prostředí pozitivně působícího na psychiku nemocných dětí. Změnou neutěšeného prostředí v útulná, příjemná místa, se malý pacient stává součástí kouzelného světa. Přání nadace je zateplit studené, neosobní prostředí barvami, obrázky, hernami, všemi dostupnými prostředky navodit u nemocných dětí pocit bezpečí.“⁶

Všechny tyto projekty spojuje potřeba velkých investic. Pokud nejde o soukromé, placené lékařské služby, musí se veřejná zdravotnická zařízení spolehnout na finanční dary apod. Za kompletními redesigny čekáren stojí sponzoři, nadace, veřejné dobročinné sbírky a podobně. Nadace Archa Chantal uvádí dvacet hlavních sponzorů. Zároveň prostřednictvím internetových stránek a dalších kanálů shání další finanční příspěvky. Od návrhu po realizaci projektu pak probíhají náročné práce placených zaměstnanců i dobrovolníků. Dokládají to popisy na webových stránkách samotných institucí.

Když už se nějaké veřejné zařízení své ideální čekárny dočká, musí být ještě schopné získávat prostředky na její údržbu. Vybavení, hračky, zdi, ... to všechno se může poškodit, rozbít, znehodnotit, ztratit reprezentativní podobu. Navíc v mnoha případech sdílí čekárnu více ambulantních pracovišť, a proto se pro dětský koutek nenajde ani dostatečný prostor.

Nedostatek finančních prostředků, malé prostorové dispozice a nutnost neustálé údržby tak činí komplexní čekárnu nedostupným ideálem. Tato zjištění mě napevno přesvědčila o příhodnosti mé snahy o vytvoření dostupného, nenáročného a poutavého prostředku ke zpříjemnění pobytu v nevlídných a nudných interiérech.

⁴ <http://www.dialog-jessenius.cz/projekt>

⁵ www.studiocodeco.cz

⁶ *Nadace Archa Chantal* [online]. [cit. 2016-03-08]. Dostupné z: <http://www.archa-chantal.cz/>

3.3 SOUČASNÝ STAV ČEKÁREN V PLZNI

V průběhu práce jsem se několikrát vydala na „průzkum v terénu“. Navštívila jsem čekárny ordinací, dopravců a pár úřadů, spadající pod Plzeň-Město. Objevila jsem místa příjemná, průměrná a příšerná. I v Plzni existují dobře pojaté, vyhovující interiéry, nabízející rozptýlení pro vystresovanou či znuřenu dětskou psychiku. Jsou to světlé, svěží, decentní interiéry, nebo naopak domácká, trošku přeplácaná, ale zato poměrně útulná útočiště. I maličké čekárny (např. v soukromých domech) dokážou být příjemné.

Na několika místech jsem naopak prožila cestování časem o desítky let zpět do historie. Sdílení jedné šeré čekárny pěti ordinacemi, odměřená atmosféra úředního prostředí, ignorace úpravy celkového vzhledu místnosti, jakož i detailů. Holé stěny, staré mdlé dlaždice, obložení stěn ztmavým lakovaným dřevem, nedoléhající dveře ordinace, někde z úsporných důvodů dokonce zhasnuté osvětlení. Pro děti pochopitelně nulové vybavení. Vítejte na poliklinice⁷. Zde už by byl návštěvník rád snad i za nějaké ty reklamní letáčky k prohlížení... Jinde zas dýchá nemocniční sterilita z každého centimetru vybledlého zařízení. Hlavní barvy: bílá, světle zelená, světle modrá. K oživení prostoru se někdy vyskytuje živá či plastová květina.

Na zdech často visí stříbrné klipové rámy, ve kterých blednou reklamy a neaktuální informace. Někdy jsou obrazové plochy dokonce prázdné. Přítomnost velkého klipového rámu znamená pozitivum pro moji práci. Pokud si provozovatel čekárny vybere můj plakát, má ho už snadno kam umístit.

Z tohoto pozorování vyplývá, že výsledná podoba čekárny závisí nejen na financích a specifických podmínkách daného místa, ale také na vkusu lidí, kteří mají možnost do její podoby zasáhnout. *Nezapomeňme, že všechno jde, když se chce.*

Zajímá mě rovněž stav čekárny, o které se zmiňuji na prvních stránkách své práce. Čekárna mojí tehdejší dětské lékařky zůstala na stejném místě. Interiér se změnil v měřítku celého prostoru jen drobně. Místo krtečka a koní visí nyní na zdi objekty z pomalovaného dřeva. Klipový rám aktuálně obsahuje reklamu na síť indoorových reklam. Takže vlastně reklamu sám na sebe. U jedné stěny vznikl jakýsi dřevěný přístřešek, chaloupka pro děti. Pod stříškou jsou naskládané hračky a malé plastové židle.

⁷ Popisovaný „skanzen socialismu“ byl k vidění kolem Vánoc 2015 na Železniční poliklinice; doufejme, že se situace brzy změní.

3.3.1 STAV PRŮMĚRNÉ PLZEŇSKÉ ČEKÁRNY

Současný stav čekáren popisuji z autentického subjektivního pozorování a dokládám na fotografiích ze tří míst, která příléhavě shrnují většinu vysledovaných nešvarů. Tato série fotografií by se dala nazvat dokumentem typického čekárenského průměru v Plzni (obr. 3-7). Nejdůležitějším místem pro mě byla čekárna v části obce Skvrňany. Utvrdila mě v nutnosti řešit téma úrovně čekáren. Jde o společnou čekárnu tří praktických lékařů pro děti a dorost. Prostorná místnost je stinná, plná typických koženkových lavic. Jedinou snahou o zlepšení prostředí se zdají být samotné dveře ordinací. Jsou na nich graficky zpracované informace a otevírací doba. Jinak se v interiéru myslí více na rodiče.

Velká nástěnka zaniká pod vrstvami reklamních tiskovin (obr. 08). Letáky působí skličujícím dojmem. Motivy těchto materiálů mají v rodičích vyvolat pocit ohrožení jejich potomka: bezbranné nahé miminko focené na černém pozadí (obr. 09). Kdyby šlo o důležité osvětové informace, nepřišlo by mi to tak nevhodné, jako tato komerční propagace nejrůznějších přípravků, zneužívající zranitelnosti rodičů s dětmi v lékařském zařízení. Rozhodně bych alespoň volila citlivější formu, než obrázky dětí na nemocničním lůžku a obří nešťastné smajlíky s neštovicemi. Rotaviry, zvracení, žloutenka, rakovina,... Dítě vystupuje na fotkách jako nevinný, vyhoceně zranitelný, maximálně ohrožený objekt. V rodičích mají slogany vyvolat ochranné pudy, vyděsit je a nasměrovat k *nápravě* stavu. Slogany mluví za vše: „*neriskujte zdraví svých dětí!*“, nebo „*dopřejte mu více ochrany*“. Protějščí stěnu čekárny pokrývají už „jen“ běžné reklamy: kosmetika, kojenecká výživa, vitamínové tablety (obr. 10). Pro děti: dvě ohmatané knížky na stolku.

Celkové vyznění tolika reklam ve dvou místnostech připomene známou slovní hříčku Marshalla McLuhana. Sdělení tištěných médií v této bezútěšné čekárně připomínají spíše pořádnou „*massage*“ (masáž), nežli „*message*“ (sdělování)⁸.

⁸ Název experimentální knihy z roku 1966, *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*

4 KONCEPT A JEHO POSUN

V zadání diplomové práce je zapsán soubor šesti posterů A1. Od toho pojetí jsem se na nějaký čas odklonila. Zaměřila jsem se na fenomén dotykových zařízení v kombinaci s plakáty. Poté jsem na základě vnějších zdrojů i svých vlastních poznatků přehodnotila původní názor a vrátila se zpět k myšlence prostého tištěného plakátu. K němu se později připojily „aktivizační sešity“, doplňující obraz na stěně.

4.1 KONCEPT S DOTYKOVÝM ZAŘÍZENÍM

V počátečním období, po zjištění aktuálního stavu čekáren v Plzni, jsem si jako důsledek odvodila, že musím děti naprosto bombasticky oslovit něčím aktuálním, hýbacím, interaktivním. Mezi nudu a zastaralou šed' přijít s lákavou aplikací, která udělá z plakátů jen můstek k nějaké další zábavě. To je to, co současné mladé duše zajímá: dotyková zařízení. Bylo by možné rozhybat motivy plakátu animací, nebo navrhnout třeba hru. K té by se dalo dostat načtením QR kódu⁹. Díky svým kontaktům přes mnoho oborů jsem si snadno opatřila pomocnou ruku z řad přátel a chystala se začít kombinovat plakáty s mobilní aplikací.

Mám vysledované, jak moc děti své pokrokové mobily zbožňují. Setkávám se s tím každý týden, protože dva roky vedu kroužky a exkurze počítačové grafiky pro zájemce do 15 let. Mezi docházejícími dětmi (8-14 let) není jediné, které by nemělo dotykový telefon, nebo dokonce i tablet. Alespoň pětkrát za hodinu někoho přistihnu, jak místo očekávané práce hraje nějakou hru. Buď na svém vlastním telefonu, či tajně na pozadí počítače. Velmi těžko pak hráče odpoutám od virtuálního světa hry a vrátím do reality učebny. U jednoho chlapce tuším počínající závislost na známé dotykové online hře... Uvědomila jsem si tehdy, že současná přemrštěná obliba dotykových zařízení může znamenat negativní působení a následky.

⁹ QR kód spojuje obraz kódu s odkazem na virtuální svět. Vyfocení obrazce kódu mobilním telefonem se znaky rozšifrují do podoby obsahu, který okamžitě někam odkazuje: nejčastěji na webové stránky. QR je zkratka anglického „quick response“, tedy rychlá odpověď.

4.2 RODINA, PASIVITA A TECHNOLOGIE

Začala jsem více vnímat argumenty, proč by se děti měly od displejů raději odpoutávat. Ve vysílání Českého rozhlasu opakovaně hovoří odborníci, kteří upozorňují na negativní vlivy nových technologií na psychiku a schopnosti dítěte. „Velká část rodičů je schopna dát dvouletému dítěti do ruky tablet, když chtějí, aby nezlobilo a aby se nepohybovalo,“ podotýká vedoucí Katedry rekreologie Univerzity Palackého v Olomouci Zdeněk Hamřík s tím, že s nástupem nových informačních technologií se životní styl mění v pasivní. „Jsme ve stavu, kdy je potřeba, abychom měnili situaci zpátky.“¹⁰ S uzavíráním se do virtuálního světa souvisí také nedostatečné komunikační schopnosti a malá slovní zásoba českých dětí. Proč tomu tak je? Dílky skládačky do sebe zapadly po přečtení Sborníku studií Sdružení Linka bezpečí.

„Nedostatek času na vzájemné sdílení všedních starostí v rodině, zejména těch dětských, mají rodiče tendenci kompenzovat nadstandardním materiálním zabezpečením, rozvolněnou a liberální výchovou, vyplněním času dětí různými zájmovými kroužky. Stabilní rodinné prostředí, podstatný faktor naplňující citové potřeby dětí, se začíná vytrácet. Důvěrnost a intimita jádra původní rodiny je v řadě případů nahrazována spíše povrchním vztahem, kompenzována dostatkem materiálních radostí.“¹¹ V kostce: rodiče chtějí rodinu materiálně zabezpečit, v důsledku čehož na ní nemají čas. Děti jsou tak sice obklopené drahými věcmi, ale tráví čas pasivně a neprobíhá dostatek komunikace mezi generacemi. Mladí se spolu baví přes internetové aplikace ve věkově homogenní skupině. Řadu let vychází mnoho článků o zhoršení dětského mluveného projevu. Děti se špatně vyjadřují, bez dialogu s dospělými nepochytí důležité zkušenosti, ani slovní zásobu. Tento moment byl pro moji práci podstatný.

Po tomto zjištění jsem se znovu vydala do čekáren a nyní si nevšímala věcí, ale lidí. Překvapilo mě, jak moc se realita podobala nepříznivým článkům. Scéna, která se opakovala: dítě s doprovodem vejde do čekárny, usadí se, dítě vytáhne z kapsy mobil, doprovod třeba časopis a do zavolání do ordinace spolu dvojice ani nepromluví. Nebo:

¹⁰ *Rozhovor s vedoucím Katedry rekreologie UP v Olomouci Zdeňkem Hamříkem* [online]. [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/host/_zprava/nove-technologie-pasivita-rodice-davaji-i-dvouletym-detem-do-ruky-tablet-varuje-odbornik--1596798

¹¹ *Rodiče, děti a jejich problémy*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2011. ISBN 978-80-904920-1-1.

malý kluk s tátou čeká na příjem do ordinace, táta si zapne tablet a celou dobu hraje hlasitou populární online hru. Kluk se vedle něj celou dobu očividně nudí. Ale pozornosti se mu nedostane, táta má oči přikované k displeji.

Pozorované negativní jevy ve vztahu rodičů a dětí potvrdili i moji známí, kteří jsou zkušenými autoritami v souvisejících oborech, jako je práce s dětmi, pedagogika, vedení zájmových kroužků, atp.

Pociťovanou beznaděj potlačila až nápaditá matka, která bez čehokoliv po ruce zabavila své dcery při delším čekání na poliklinice. Zadávala jim kreativní úlohy, ve kterých figurovaly pouze podlahové dlaždičky, kabáty na věšáku a vlastní tkaničky u bot. Přístup této improvizující paní mi poskytl další cennou inspiraci.

4.3 NÁVRAT K TIŠTĚNÝM MÉDIÍM

Vrátila jsem se na začátek své práce, ke klasickým plakátům. Nyní, poučená pozorováním reálných situací, jsem se rozhodla zaměřit na vztah, komunikaci a společný čas dětí a dospělých. Taková obyčejná čekárna se může stát prostředím, kde bude nevyhnutelný čas vyčkávání raději užitečně využitý, než jen pustě přežitý. Chtěla jsem navrhnout zábavu, která nebude závislá na elektronickém zařízení. I když jej může třeba využívat, tak jen doplňkově. Hlavním bodem mého konceptu zůstane vždy tištěný plakát.

4.3.1 OBSAH PLAKÁTŮ

Nechtěla jsem se dobrat k nucenému poučování a pojetí plakátů jako informačních tabulí; stále nejdůležitějším cílem je, aby představovaly pro pozorovatele vítané rozptýlení. Proto nemohly být pojaty jako naučné panely, kterými jsou posety zdi škol.

Z motivu plakátu musí vystupovat *podněty k hovoru a mentální aktivitě*. Nové informace, zajímavé skryté detaily. Záměrné nejasnosti, které může vysvětlit dospělý. Dítě bude v plakátech moci hledat, počítat symboly, klást otázky, vymýšlet na jejich základě příběhy, pojmenovávat zobrazené situace, a tak dále.

Vzpomněla jsem si na báječné hemžící se obrazy Pietera Brueghela st. a Hieronyma Bosche. Jimi jsou mnohem později inspirované známé knihy „Kde je Walda?“¹². Tato série anglického ilustrátora Martina Handforda se stala legendou mezi dětmi i dospělými. V maximálně zaplněných scénériích se skrývá stále stejný kreslený chlapík Waldo a jeho hledání v přečpané kompozici trvá až desítky minut. Ještě po jeho nalezení si můžete obrázky prohlížet celé hodiny (obr. 11). Rozhodla jsem se, že přesně toho chci dosáhnout ve svých návrzích. Rozprostřít poutavou ilustraci po celé ploše A1.

Tematicky jsem se zaměřila na žánry, které jsou většinou dětí společné, které se týkají všech. Zajímala jsem se o knihy a další materiály vydané pro děti. Vymýšlela jsem a hledala témata, která nejsou v tvorbě pro děti až tolik „ohraná“. Vyhýbala jsem se tedy klasickému námětu ročních období, u nás ve škole, u nás na zahradě, podmořský svět, atp. Sepsala jsem si seznam možných témat pro své plakáty: péče o zuby – zubní nebe a peklo, popletené pohádky, pomíchaná architektura, stolní hry a staré počítačové hry, filmový štáb a filmové žánry, postavy z literatury, město pomíchané s vesnicí, ožvládnuté zátiší.

K tématům musí mít co říci děti i dospělí. Plakát bude vybízet k dialogu, přemýšlení, hledání či bádání. Pokusím se do ilustrace vložit nesmyslné drobnosti, které dítě zkusí odhalit a vymyslet jejich nápravu. Za důležitou složku materiálů pro děti považuji humor. Jak říká české přísloví, humor je kořením života. Žertovné prvky, skryté v plakátu, okoření také moje tiskoviny.

Navrhla jsem na základě svých stručných scénářů skici k plakátům a vybrala ty, které nabízely nejvíce podnětů ke kreativnímu zaplnění plochy A1. Navíc jsem se těšila na samotné zpracovávání těchto tématik. Zohlednila jsem věk případných diváků, takže se ve skicách objevily skeče pro nejmenší, i odkazy na různé složitější informace pro starší děti.

4.3.2 ZPŮSOB TVORBY PLAKÁTŮ

Ověřila jsem si, jak náročné a následně vizuálně poutavé by bylo kreslení plakátů pomocí tabletu v programu Adobe Illustrator. Malou, nenápadnou ilustraci jsem vytvářela neuvěřitelně dlouhé hodiny a výsledek nebyl tím, co jsem hledala (obr. 12). Sice šlo o čistou práci v pohodlné pozici, ale kresba působila neosobně, tahy nepřírozeně hladce.

¹² https://en.wikipedia.org/wiki/Where%27s_Wally%3F

Vektorová grafika v mém podání nevypadá přívětivě, jako třeba obyčejná ruční kresba tuší. Pokud se snažím o návrat k osobitějšímu přístupu s vynecháním technologií, bude vhodné toto smýšlení převést už na způsob tvorby plakátů. Proto jsem se rozhodla nakreslit celé plakáty ručně a naskenovat. Výsledný obraz upravím v grafickém editoru a připravím k možnosti opakovaného tisku.

4.3.3 ROZŠÍŘENÍ KONCEPTU O „AKTIVIZAČNÍ SEŠITY“

Během práce na prvních skicách jsem si utřídila myšlenky. Pokud jsem zjistila, že si dospělí méně povídají s dětmi, neumí je zaměstnat jinak, než pomocí elektroniky, a narůstá mezi nimi propast, jak je chci najednou posadit k sobě a nechat je zabavit se u prostého obrázku na zdi? Co když už ani jedna strana není dostatečně hravá? Najednou představovala sada ilustrativních plakátů nebezpečně pasivní médium. Bude nezbytné hravost pozorovatelů vhodným způsobem povzbudit. Tak, jako to uměla nápaditá matka, o které jsem se již zmínila.

Abych umožnila důvěrný kontakt dítěte a jeho doprovodu v čekárně, vybrala jsem jako řešení tištěné „aktivizační sešity“. Tyto publikace budou dostupné v několika výtiscích v okolí plakátu. Vždycky se najde volný parapet, police, stolička, nebo háček na zdi, kam se dají umístit. Aktivizační sešit bude spjatý s konkrétním plakátem, takže vytvoří kratochvilné čekárnové duo. Sešit v rukách čekajícího probudí plakát k životu. Dítě s doprovodem si v něm bude číst, plnit úkoly, odpovídat na otázky, vymýšlet příběhy. Aktivita povzbudí k dialogu. Vylepšila jsem tak původní plakátový koncept na promyšlený systém obrazu a úkolů k němu.

Vnímám nebezpečí zmizení těchto sešitů. Jenže – sešity budou platné pouze dohromady s plakátem. A ten snad nikdo neodnese. Vybavení čekáren je běžně „nestřežené“, přičemž, dle mého pozorování, ani zásoby drahých časopisů neubývají... Ale nechci to zakřiknout. Neustálou dostupnost aktivizačního sešitu si tedy pojistím. Vytvořím samolepící QR kód, vedoucí od plakátu k online verzi aktivizačního sešitu. Tato verze bude optimalizovaná pro zobrazení na notebooku i na dotykovém zařízení. Půjde o ten samý statický materiál, jakým je tištěný sešit. Rozehrát jeho obsah stejně musí dítě s dospělým. Proto nikterak neodporuje mým vlastním zásadám ohledně technologií. QR kód bude

umístěný na zadní straně sešitů (např. pro případ, že by si návštěvník chtěl úkoly prohlédnout doma, třeba kvůli ověřování správných řešení) a také jako samolepka vedle plakátu, jako jeho volitelná součást. Nemusí tam být, pokud by si to provozovatel čekárny nepřál, nebo v místě nebylo veřejné internetové připojení, atp.

5 PROCES TVORBY

Kapitola popisuje proces samotné tvorby. Jak se plány přizpůsobovaly zdárné realizaci, jaké postupy se osvědčily. Shrnutí finálních výstupů následuje v 6. kapitole. Rozsah tvorby jsem přizpůsobila nově vymyšlenému konceptu plakátů se sešity. Místo šesti kusů plakátů tak vznikly tři plakáty a tři sešity. Sešity jsou řešené s důrazem na rozmanitý obsah a provázanost s plakáty.

5.1 PLAKÁTY

Postup navrhování plakátů byl u každého stejný. Do skic jsem zachytila množství tvarů, motivů, nápadů a legrácek. Přemýšlela jsem už zároveň o úlohách, které budou v aktivizačním sešitě, aby byly oba materiály v těsném propojení a rovnou vznikaly provázaně. Do užšího výběru se dostaly tyto náměty: péče o zuby, popletené pohádky, oživlé zátiší.

Chytlavě znějící „Popletené pohádky“ daly vzniknout jednotě názvů plakátů: dvouslovné, obě slova začínající na stejné písmeno, dobře znějící, zapamatovatelné. Z fádni péče o zuby se tak stala zajímavější „Země zoubků“. Oživlé zátiší dostalo podobu přeplněného stolu, proto jsem název přizpůsobila na „Senzační stůl“.

Plakáty samotné záměrně neobsahují žádný nadpis, název či jiný text. Je to z důvodu co nejotevřenějšího působení plakátu na dětského pozorovatele. I bez dostupnosti „aktivizačního sešitu“ vybízí tyto velkoformátové tiskoviny k vlastnímu uchopení viděného. Třeba při kratší návštěvě čekárny. Samo dítě tak má možnost náměty obrázků zkusmo identifikovat, pojmenovat, popsat, vyjádřit jeho interpretaci vlastními slovy. Snažila jsem se o srozumitelnost ilustrací pro dětského či dospělého pozorovatele. Aby si mohli navzájem podat, co na plakátu vidí a jak tomu rozumí.

Všechny detaily zobrazené v plakátech jsem si hledala a ověřovala jejich platnost. Napříč plakáty například: které potraviny jsou dobré pro zdravé zuby, co pomáhá na správnou funkci mozku, jak vypadají zobrazovaná zvířata a rostliny,... Pro případ, že budou někde plakáty pověšené vedle sebe, jsem do všech dodala drobné shodné prvky. Stanovila jsem si pravidlo, že v každém plakátu, který od teď v tomto konceptu vznikne, bude nakreslený alespoň jeden zástupce z tohoto inventáře: žebřík, hruška, čokoládový

dort, beruška, jahody a zahraniční pohádková postava. Zdánlivě náhodné předměty jsou vybrané na základě toho, že se dají nasadit do téměř každého prostředí a zároveň nejsou na první pohled nápadné. Díky těmto pojícím prvkům tak bude možné vymýšlet další aktivity i mezi vícero plakáty. Pokud bude tedy divák natolik všímavý. Už samotné zpozorování jevu opakování motivů znamená, že se děti či dospěláci do kresleného světa opravdu ponořili a přemýšlejí o něm.

5.1.1 JEDNOTNÝ POSTUP TVORBY PLAKÁTŮ

Nejprve jsem si dle skic (obr. 13-14) tužkou předkreslila celý plakát na rýsovací čtvrtku A1. Proces byl nečekaně zdlouhavý. S ohledem na umístění dostatku podkladů pro úkoly do sešitu jsem často gumovala a přemýšlela, jak to tam vše elegantně dostat. Pak se nedalo odolat příležitosti neustále něco do formátu přidávat. Včas mi ale došlo, že přidávat bych mohla klidně půl roku a z motivů by se stala nepromyšlená nastavovaná kaše, pouhá výplň. U konce předkreslování jsem se ujistila, že je v plakátu zobrazené vše z inventáře (žebřík, hruška, čokoládový dort, beruška, jahody, zahraniční pohádková postava).

Poté jsem tahy tužkou obtáhla tenkým fixem. Volila jsem lihový, odolný fix, protože jsem měla v plánu vyzkoušet vybarvování plakátu akvarelovými barvami. V případě Popletených pohádek jsem použila perko s tuší, aby byly linky potřebně tenké a rukopis odlehčenější. Pro budoucí snadné vybarvování jsem dbala na uzavřenost tvarů a vyvarovala se přerušovaných obrysů. Způsob prostého kreslení tužkou, s obtahováním fixem, mi umožnil zábavnou a přehlednou, ačkoliv časově náročnou práci.

Celá tato činnost začala být náročná i fyzicky v okamžiku, kdy jsem potřebovala kreslit v horní polovině formátu. Papír A1 na výšku má 84 centimetrů a dosáhnout vsedě k hornímu okraji bylo téměř nemožné. Kresba se deformovala mým vzdáleným pohledem a také nejistotou natažené ruky. Při kreslení vzdálenější části jsem tedy musela dlouhou dobu stát, či opatrně sedět na okraji výkresu.

Z kompletně nakresleného plakátu bylo nutné dokonale vygumovat předkreslené čáry, začistit nepřesnosti, oříznout na formát A1 a dát naskenovat do kopírovacího centra. Z tohoto drobného úkonu se stal několikátýdenní boj o řádný výstup. Velkoformátové

skenování v Plzni provádí více firem, ale já zvolila napoprvé špatnou. O několik nepovedených pokusů později jsem konečně objevila spolehlivé místo, kde drahocenný černobílý výkres naskenovali bez chyb, bez poničení originálu a na vysoké rozlišení. Tento naskenovaný výkres jsem pak pečlivě vybarvila v programu Adobe Photoshop a dala kvalitně vytisknout. Postup shrnutý do pár vět zní jako chvilka banální práce. Opak je však pravdou. Nad každou černobílou kresbou jsem strávila desítky hodin.

Dbala jsem na barevnou poutavost plakátů. Pokud chci konkurovat zářícím displejům, potřebuji výrazný vizuální podnět. Plakát s tematikou péče o zuby jsem na zkoušku kolorovala celý ručně, akvarelovými barvami. Tento originál vypadá velmi dobře, barvy jsou živé, prostor funguje a viditelné tahy vybarvení dodávají obrazu osobitost. Jenže už to trochu hraničí s nepřehledností. Dalším důvodem, proč jsem ruční vybarvení pro plakáty nezvolila, bylo užití plakátu – pro variabilní umístění na zdi v libovolném interiéru se hodí univerzálnější podoba s počítačem vytvořenou jednoduše ploch. Přesto jsem si chtěla svoji volbu ověřit, na zkoušku vytisknout plakáty vybarvené oběma způsoby a výsledky porovnat.

Záhy jsem zjistila, jak náročný proces znamená barevné skenování ručně vybarveného originálu. V kopírovacím centru měli obavu o své vybavení. Prý by jim barva mohla obalit válce skeneru a znehodnotit jej. Doporučili mi na akvarelový výkres použít fixativ a přijít znovu. Ani poté nebyl papír naskenován. Později jsem objevila místo, kde zakázku přijali bez výhrad. Jenže neměli řádně nastavené vyvážení bílé na skeneru a tak vyšly barvy tmavé, nepodobné originálu. Fialovou přístroj ignoroval. Stálo nemalé úsilí pomocí grafického softwaru srovnat barvy s originálním výkresem. Po srovnání s počítačově vybarvenou variantou jsem ruční vybarvování zavrhla. Potvrdilo se, že pro médium velkého tištěného plakátu je vhodnější forma vybarvení pomocí softwaru. Malířsky pojaté akvarelové provedení se využije spíše u tiskoviny drobnějšího rozměru. U něčeho charakterově bližšího klasické ilustraci.

Jednotná technika tvorby mi zajistila vizuální soudržnost kreseb. Plakáty tak vzájemně spojuje můj kresebný rukopis, černé obrysy, podobná hustota zaplnění výkresu, způsob vybarvení a barevná paleta jasných, spíše sytých tónů.

5.1.2 ZEMĚ ZOUBKŮ

Zuby máme všichni a také si je musíme všichni čistit. Péče o zuby je sice opakovaným tématem dětských materiálů, ale natolik důležitým, že jsem si jej zvolila pro první plakát. Pojala jsem jej tedy odlišně od stroze poučných tabulí, neotřele, totiž jako dějiště poťouchlých aktivit a do hlavní role obsadila samotné zuby. Plochu plakátu jsem rozdělila na tři části. Od spodu: zubní peklo, zubní očištec a zubní nebe. Pro snadnou identifikovatelnost situací mají postavičky zřejmé výrazy (obr. 15).

V pekle zoubky trpí, jsou obklopené sladkostmi a lepivými potravinami. Nepřirozenou barevností pekla jsem vyjádřila lákavé, chemicky obarvené a doslazované potraviny. Nebe zde má mdlou šedou barvu. Zoubky zde účinkují v ukázkách toho, co jim škodí. Ze sopky uniká horká pára, zoubek ve zmrzlině trpí chladem, cukr zavaluje údolí, lepkavé lízátko omráčilo jeden zoubek, atd. Dítě může zjišťovat, co se kde přesně děje a proč. Pro součinnost se sešitem jsem v této části nakreslila např. bakterii, která způsobuje kaz. Více se o ní děti dozví ze sešitu. Nezdravé zoubky odlišuje žluté zbarvení.

Nad zubním pekem pluje pás obláčků, ze kterých sledují peklo překvapené čisté zoubky. Postavičky pomáhají těm dolním nahoru. Podávání kartáčku a zubní nitě k vytažení z pekla poťouchle symbolizuje očištec a také pomoc bližnímu v nouzi.

Největší část plochy zabírá rozjásané zubní nebe. Zde skotačí zdravé bílé zoubky a demonstrují stravu vhodnou k udržení silných zubů. Místo švihadla a houpačky mají zubní nit. Výrazná brokolice má podobu stromu. Velmi jasnými signály se zde propaguje čištění zubů. Barevnost vystihuje radost, zdraví, krásný den. Jedinou „lidskou“ bytostí zde je víla Zuběnka. Pochází z USA a tak splňuje podmínku zahraniční pohádkové postavy. V pravém horním rohu poletují okřídlené zoubky. Tento detail je jedním ze záměrně nejasných prvků, které si mohou pozorovatelé vykládat různě.

Úkoly v příslušném sešitě na plakát navazují a doplňují jej.

5.1.3 POPLETENÉ POHÁDKY

V této kompozici už nevládne bezbřehá anarchie, jako v Zemi zoubků. Středu formátu vévodí pevný tvar rozvětvené budovy, zasazený do okolní krajiny. Popletené pohádky čerpají ze známé české oblíbenosti těchto příběhů. Jak se děti vyznají v pohádkách,

kteře jsou tak trochu jinak? Toto t3ma se uk3zalo b3t zlat3m dolem pro uplatn3n3 žertovn3ch n3pad3 (obr. 16).

Ruženka se p3chla o pletac3 jehlici, slepička sh3n3 kohoutek na vodu, Sn3hurka m3 sedm zahradn3ch trpasl3k3, Locika si zkr3tila vlasy, Karkulka nakupuje b3bovku v obchodn3m dom3, Ježibaba 3ek3 na vlak, Vodn3k jezd3 na vodn3ch l3ž3ch, ... I zde se skr3vaj3 mal3 detaily, kter3 je třeba objevit. Podm3nku cizokrajn3 poh3dkov3 postavy v tomto plak3tu splnuje p3l3t3aj3c3 Aladdin. Poh3dkov3 plak3t se hod3 do jak3koliv 3ek3rny.

5.1.4 SENZAČN3 ST3L

Oproti Zemi zoubk3 a Popleten3m poh3dk3m se d3j tohoto obr3zku odehr3v3 cel3 v inter3eru. Konkr3tn3 na stole v d3tsk3m pokoj33ku (obr. 17). Cel3 deska se hemž3 lidičkami, zv3řaty a v3cmi. Motivy plak3tu jsou zam3řen3 na vzd3l3v3n3, v3domosti, z3jmy a hry. Nahl3ž3me do otevřen3ch seš3t3, tuš3me obl3ben3 3innosti majitele stolu. Toto d3tko vřak nesp3tř3me a m3žeme si ho p3edstavovat; na z3klad3 atribut3 na stole ur3covat, o koho asi jde. D3tem by p3edm3ty m3ly b3t bl3zk3. Uřt3rdn3m motivem je tak3 setk3v3n3. Z globusu a z kn3žek vystoupily r3zn3 etnick3, historick3 i fantaskn3 figury. Setk3vaj3 se u ohn3, kde společn3 pe3ou buřty. Indi3n, Francouzka, selka, ... Jasn3 nonsens, ale z3bavn3 pod3van3.

Tento plak3t asi nejbliž3 p3ipom3n3 hemživ3 obr3zy j3ž zm3n3n3ch Pietera Brueghela st. a Hieronyma Bosche, protože postr3d3 jak3koliv ř3d. Oproti poh3dkov3mu a se zoubky, tento nem3 konkr3tn3ji rozvrženou kompozici.

5.2 AKTIVIZAČN3 SEŠ3TY - NUDOLAPKY

N3m3ty k aktivit3m do seš3t3 jsem vym3řlela uř v p3r3b3hu skicov3n3 plak3t3. Inspiraci k 3innostem jsem objevovala ve Spektřu vzd3l3vac3ch c3l3 s využit3m Bloomovy taxonomie¹³, z3skan3m p3i p3edn3šk3ch Obecn3 didaktiky. Zn3 to mořzn3 nadnesen3, avřak tato tabulka mi pomohla ke konkr3tn3jř3mu vyj3dřen3 3kol3. 3lohy jsem nejprve

¹³ INFRA,s.r.o., Staře3, 2006, PaedDr. Karel Tomek

sepisovala do obyčejného textového souboru. Když byl plakát hotov, překontrolovala a doplnila jsem tento seznam.

Podoba sešitu musela splňovat zásady vhodnosti pro užití v rozličných podmínkách. Důležité bylo také dbát na nízké finanční náklady tiskoviny. V takovém případě se nabízela osvědčená forma sešitu v šířkovém formátu A5, v kroužkové vazbě na kratší straně. Tisk menšího formátu i kroužková vazba jsou ekonomicky výhodným řešením. List A5 umožňuje pohodlné uchopení a listování, též dostatek prostoru pro čitelné písmo. Malý rozměr donutí děti a dospěláky být si blíž. Nad sešitem vytvoří důvěrnější společenství.

Tiskovinu jsem navrhovala v programu Adobe Indesign. Stanovila jsem jednotnou podobu obálky a první dvoustrany. Obálka využívá ručně vybarvované plakáty. Výřez plakátu je vždy na středu obálky, přes něj jde název v obláčkové bublině. Podkres bubliny s názvem má pevně danou barvu – sytě žlutou. Ve druhém obláčku je nápis „kratochvilná příručka pro děti a jejich doprovod“. Výraz „doprovod“ shrnuje všechny možnosti, které mohou nastat. S dítětem totiž nemusí do čekárny mířit jen rodiče. Bublina tohoto nápisu se mění dle tématu sešitu. Tyto dvě barvy se pak uplatňují i uvnitř tiskoviny, např. jako podbarvení číslování stran. Nápis jsou psané ručně na tabletu.

Písmo na texty uvnitř sešitu jsem vybírala pečlivě. Chtěla jsem použít poutavé, zábavné písmo. Kvůli snadné čitelnosti jsem však nakonec zvolila font *Comenia Script A* autorky Radany Lencové. Písmo bylo vytvořené mimo jiné s důrazem na snadnou čitelnost. Harmonický, zdobný vzhled koresponduje s mojí potřebou zajímavého písma, určeného pro děti (ukázky viz soubor obr. 18).

Na první straně sešitu jsou shrnuté pokyny pro doprovod, aby věděl, jak k obsahu přistupovat. Zadní stranu tvoří opět ručně vybarvovaný obrázek jako pozadí. Najdeme zde QR kód, odkazující na online verze sešitů. Vnitřní listy vyplňuje hlavně text hádanek, úkolů a otázek. Pro oživení jsou na stránky vloženy obrázky vyříznuté z plakátu a další malé ilustrace, vztahující se k tématu. Ručně barvené kresby se střídají s čistými vektorovými tvary a harmonicky se doplňují v ploše.

5.2.1 VYMÝŠLENÍ NÁZVU

Práce se slovy by neměla být podceňována a já ji vnímám jako velmi důležitou. Proto jsem už od začátku řešila, jak se bude který plakát jmenovat. U aktivizačních sešitů tomu nebylo jinak. Navíc dlouhý předběžný název tahal za uši. Celou tuto práci se těším na okamžik, od kterého bude možné používat pojmenování, který jsem pro sešity vymyslela. Ve chvíli zpřesnění konceptu jsem pro ně hledala vhodný název. Měl vyjádřit zkrácení čekání, zábavu, konec dlouhé chvíle. Napadla mě slova jako: ne-plakat-y, nerozplakát, časolap, časobijec, časokrat, nudokrat, kratichvíle, časokráty a mnohá další. Názvů byl plný papír. Slova se však většinou zdála těžkopádná. Snadno jsem mezi nimi vybrala slovo nudolapka. Je ohebné a znamená lapač nudy. „Podej mi tu Nudolapku“ zní dobře a výstižně. Slovo vyjadřuje potřebné sdělení a navíc se při hledání na internetu neobjevil jediný další odkaz. Tudíž je to šikovný název pro online použití, na teď i do budoucna.

5.2.2 ONLINE VERZE AKTIVIZAČNÍCH SEŠITŮ

Po načtení QR kódu ze samolepky nebo sešitu, pomocí svého zařízení, se uživatel dostane na webovou stránku <http://sounacz.wix.com/nudolapky>. Zde jsou uloženy stránky všech Nudolapek, ve kterých je možno listovat. Návštěvník stránek se orientuje přes nabídku, kde jsou uvedené názvy plakátů. Plakát a příslušná Nudolapka samozřejmě sdílejí stejný název. Je zde tedy náhled Popletených pohádek, Senzačního stolu i Země zoubků – kdykoliv k dispozici (obr. 19).

5.2.3 TISK A NÁKLADY

Otázka nákladů byla pro moji myšlenku důležitá. Pokud má čekárna svůj klip rám a potřebuje jej pouze „naplnit“, náklady na plakát s Nudolapkou jsou 300 Kč. Tisk jednoho kusu plakátu při realizaci diplomové práce v dubnu 2016 stál 150 Kč, na papír kvalitní gramáže. Nudolapka i s kroužkovou vazbou a taktéž vyšší gramáží papíru vyšla v dubnu 2016 na 120 Kč. Celkem jsou tedy celkové náklady na čekárnové „duo“ pod 300 Kč. Musím doplnit, že v tiskárně neuplatňuji žádnou slevu, ani množstevní, takže by se náklady v ideálním případě mohly ještě snižovat.

5.2.4 SYSTÉM STRÍDÁNÍ

Důležitou položkou mého konceptu je také možnost obměňovat plakáty. Po okoukání stávajícího plakátu může provozovatel čekárny jednoduše pořídit plakát nový, s jiným motivem. Řada plakátů s Nudolapkami by se měla neustále rozšiřovat o nové autorské kusy. Vzhledem k nízkým pořizovacím nákladům by tak bylo možné plakáty měnit třeba každé pololetí či každý rok.

5.2.5 DOSTUPNOST A ZPŮSOB DISTRIBUCE

Ideálním způsobem distribuce by do budoucna byl vlastní e-shop. Plakáty by byly vystavené k prohlédnutí v náhledu opatřeném vodoznakem. Ráda bych zabránila ztrátě obrazových dat. Zákazník by si kupoval přímo hotový výtisk, balený v tubusu a odeslaný poštou. Ne pouhá data, to by mohlo vést k poškození obrazového podkladu nevhodným tiskem.

5.2.6 ZPĚTNÁ VAZBA

Ověření výsledného souboru jsem provedla mezi cizími dětmi ve věku 6-11 let, ve skautské klubovně. Domluvila jsem se s vedoucí skupiny dětí a dorazila i s vytištěnými plakáty a Nudolapkami. Abych působila jako co nejméně rušivý prvek, vysvětlila jsem svůj koncept, předala jsem vedoucí materiály, řekla dětem krátký úvod a pak sledovala další dění. Děti byly uvedené do situace přes představu čekání v prázdné čekárně. Ptala jsem se jich, jak se cítí, když se nemají jak zabavit. Děti vyjádřily nudu a strach z očekávaného zákroku. Poté jsem představila plakáty a nechala je prostě jen působit, vyvěšené na stěně.

Zde musím vyjádřit pocit satisfakce, protože materiály měly velký úspěch. Děti si je prohlížely a ihned pochopily, o co jde. Prý by rády něco takového i u nich v čekárně dětské ordinace. Skautská vedoucí pak rozproudila zábavu pomocí úloh z Nudolapky a děti hledaly zoubky, pohádkové bytosti i roztančená kružítko (obr. 20). Tato forma zpětné vazby byla pro mě potvrzením, že se věnuji potřebné otázce a snad jsem na ni našla i náležitou odpověď.

ZÁVĚR

Diplomová práce se skládá z písemné obhajoby v rozsahu 30 listů, obrazové přílohy a sady autorsky řešených materiálů. Vymyslela jsem koncept autorských tiskovin pro dětské čekárny a navrhla jejich podobu. Vznikly plakáty a na ně navazující aktivizační sešity, nazvané „Nudolapky“. Tento koncept se může libovolně rozšiřovat o další materiály bojující s nudou. Výsledkem je soubor, který pomůže provozovatelům čekáren snadno a ekonomicky vyřešit zlepšení podmínek pro děti. Zároveň tak pomůže i dětem a rodičům, protože je při čekání smysluplně zabaví.

Při ohlédnutí zpět jsou mi jasné skutečnosti, které v průběhu práce autor často nevidí. Vnímám, kde jsem mohla investovat méně času a kde je ho naopak k realizaci potřeba nejvíce. Myslím si, že se mi přesto podařilo udělat kus zajímavé práce.

Zadání nebylo naplněno doslovně, protože jsem si jej přizpůsobila novému pohledu na problematiku aktivit v čekárně. Místo šesti plakátů vznikly plakáty tři a k nim tři tištěné brožury, plus online verze přes QR kód.

RESUMÉ

I have created a set of graphic materials for children's waiting rooms. It should be used in places where children have to wait with their adult company. That's why I designed the poster and the activity book. This two printed materials should provide better conditions for children, when waiting for a doctor or under a stress, for example in the waiting room of a travel company.

SEZNAM LITERATURY

ZACHAROVÁ, Eva a Jitka ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ. *Základy psychologie pro zdravotnické obory*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. Sestra (Grada). ISBN 978-80-247-4062-1.

PEDIATRIE PRO PRAXI. Solen, s. r. o., 2001, **17**.(5). ISSN 1213-0494.

MCLUHAN, Marshall. *The medium is the message*. Harmondsworth: Penguin Books, 1966. ISBN 0-14-002816-1.

Rodiče, děti a jejich problémy. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2011. ISBN 978-80-904920-1-1.

Internetové zdroje

<http://www.dialog-jessenius.cz/projekt>

<http://www.fnmotol.cz/>

<http://www.studiocodeco.cz>

<http://www.qr-kody.cz/qr-kod>

<http://www.rozhlas.cz>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Wimmelbilderbuch>

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Obr. 01

Čekárna nemocnice Motol (staženo 20. 3. 2016) Zdroj: <http://www.fnmotol.cz/>



Obr. 02

Olivova dětská léčebna, o.p.s., přijímací chodba hlavní budovy (staženo 20. 3. 2016)
Zdroj: <http://www.archa-chantal.cz/galerie/>



Obr. 03

Čekárna v Plzni (2. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto



Obr. 04

Čekárna v Plzni (2. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto



Obr. 05

Čekárna v Plzni (2. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto



Obr. 06

Společná čekárna v Plzni (6. 4. 2016) Zdroj: vlastní foto

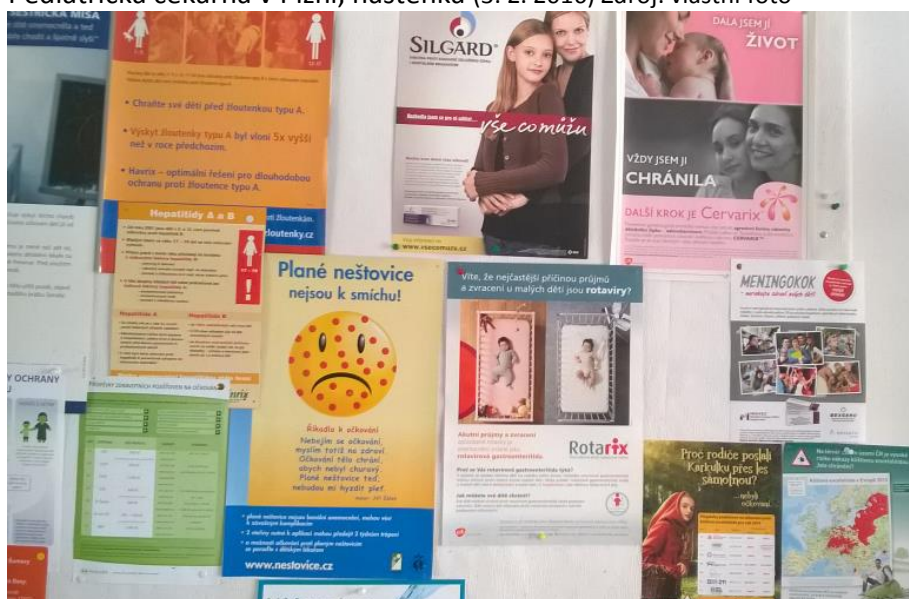


Obr. 07

Společná čekárna v Plzni (3. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto

**Obr. 08**

Pediatrická čekárna v Plzni, nástěnka (3. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto

**Obr. 09**

Pediatrická čekárna v Plzni, reklama (3. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto

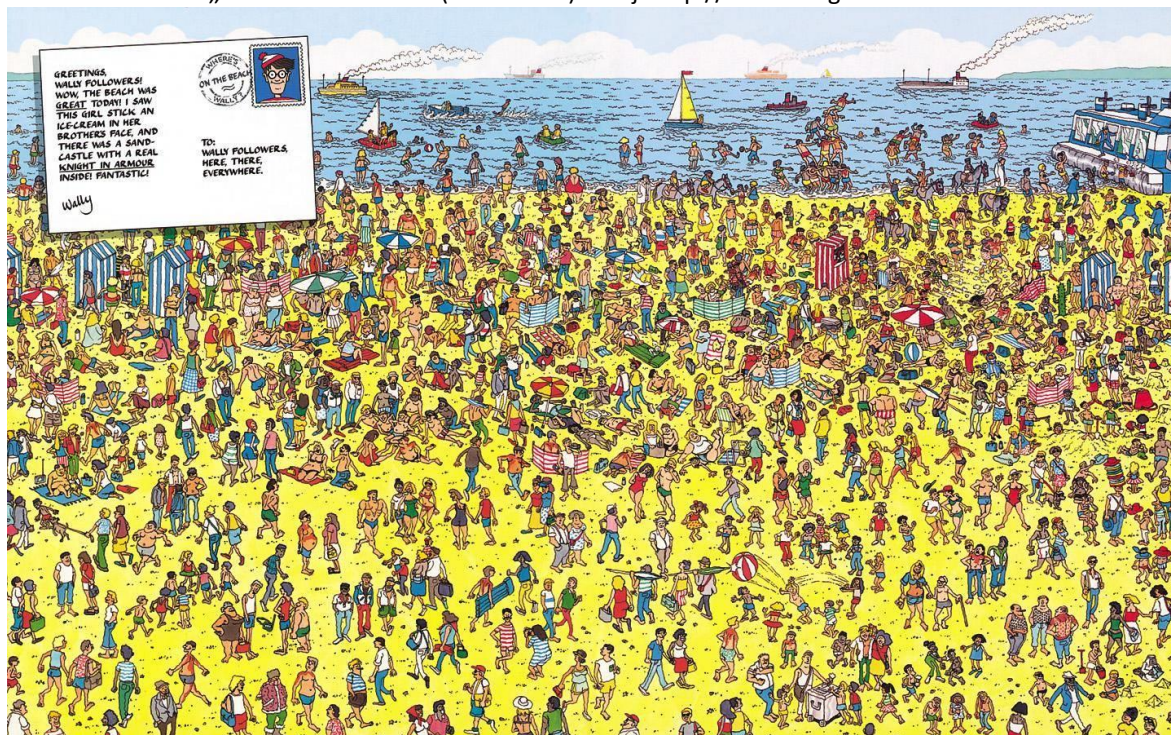


Obr. 10

Pediatrická čekárna v Plzni, zákoutí (3. 2. 2016) Zdroj: vlastní foto

**Obr. 11**

Ukázka ilustrací „Where is Waldo“ (23. 1. 2016) Zdroj: <http://i.stack.imgur.com>



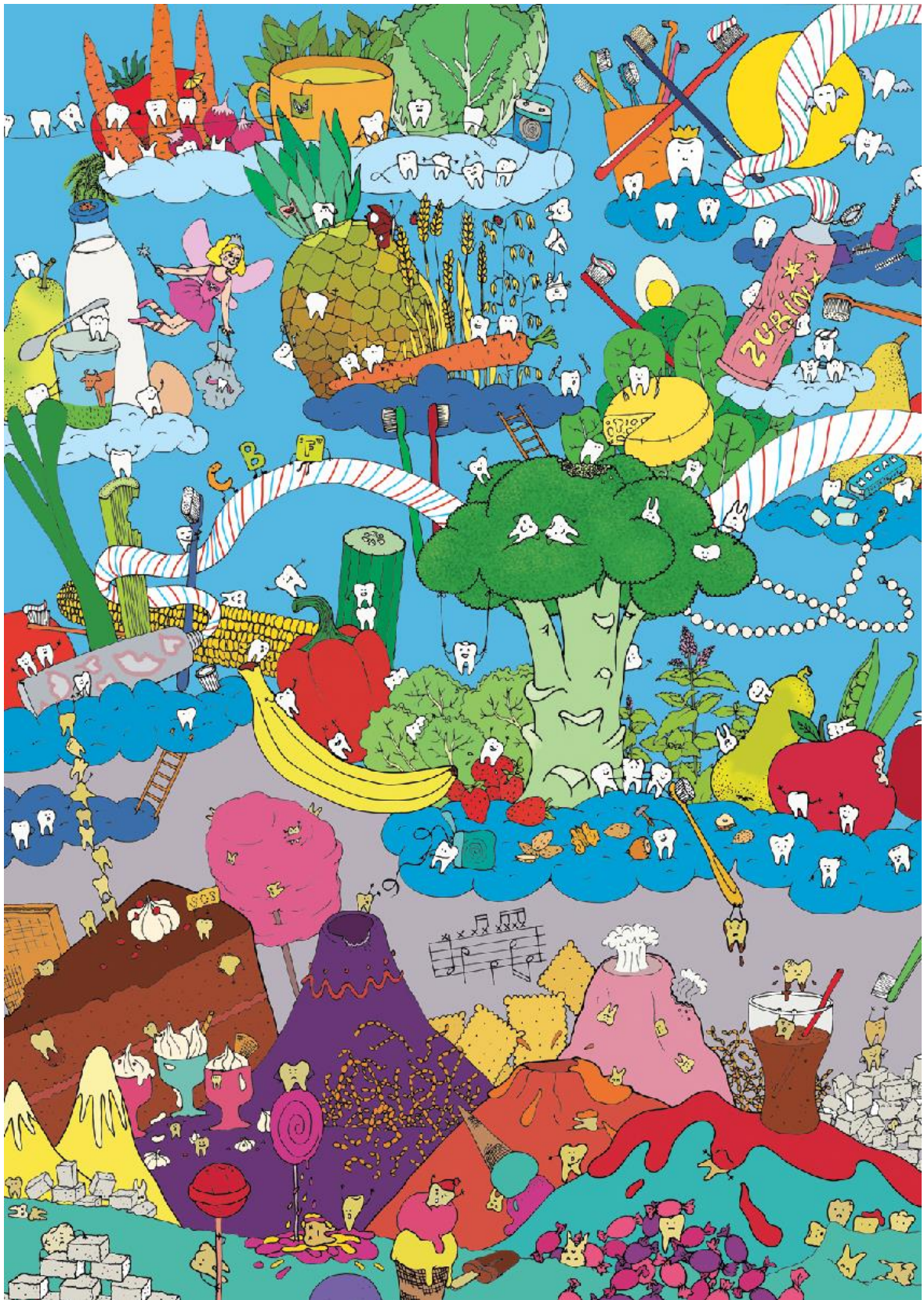
Obr. 14

Skicy k plakátům (10. 4. 2016) Zdroj: vlastní kresba



Obr. 15

Země zoubků, plakát A1 (10. 4. 2016) Zdroj: vlastní tvorba



Obr. 16

Popletené pohádky, plakát A1 (10. 4. 2016) Zdroj: vlastní tvorba



Obr. 18

Nudolapky, aktivizační sešity (10. 4. 2016) Zdroj: vlastní tvorba
titulní strany, náhled stran



Senzační stůl

S příslušným plakátem a touto Nudolapkou může být čekání zábava! Listujte si, prohlížejte, povídejte si spolu, odpovídejte na otázky, vymýšlejte příběhy a hlavně – užívejte si čas se svým doprovodem. Ať už je to máma, táta, ségra, brácha, babi, děda, sousek, kamarád, nebo třeba ... Ferda Mravenec!

Tak šup ku plakátu, Nudolapku do ruky
a jdeme krátit dlouhé chvíle!



1

Pokyny pro dospělého: podněty v Nudolapce jsou řazené dle věku dětí od nejmladších po starší. Využijte tyto drobné úlohy pro nastartování hravosti. Jistě pak sami vynaleznete záplavy nových nápadů, jak dítě pomocí bláznivého plakátu zabavit. Pokud si něčím nebudete jistí, zavčas dohledejte na wikipedii.



To je ale věcí, podívej! Na tomhle pracovním stole v dětském pokojíčku je živo. Sešly se tu všelijaké bytosti z knížek, další vykukly z globusu, dokonce se tu ocitl i někdo z historie.

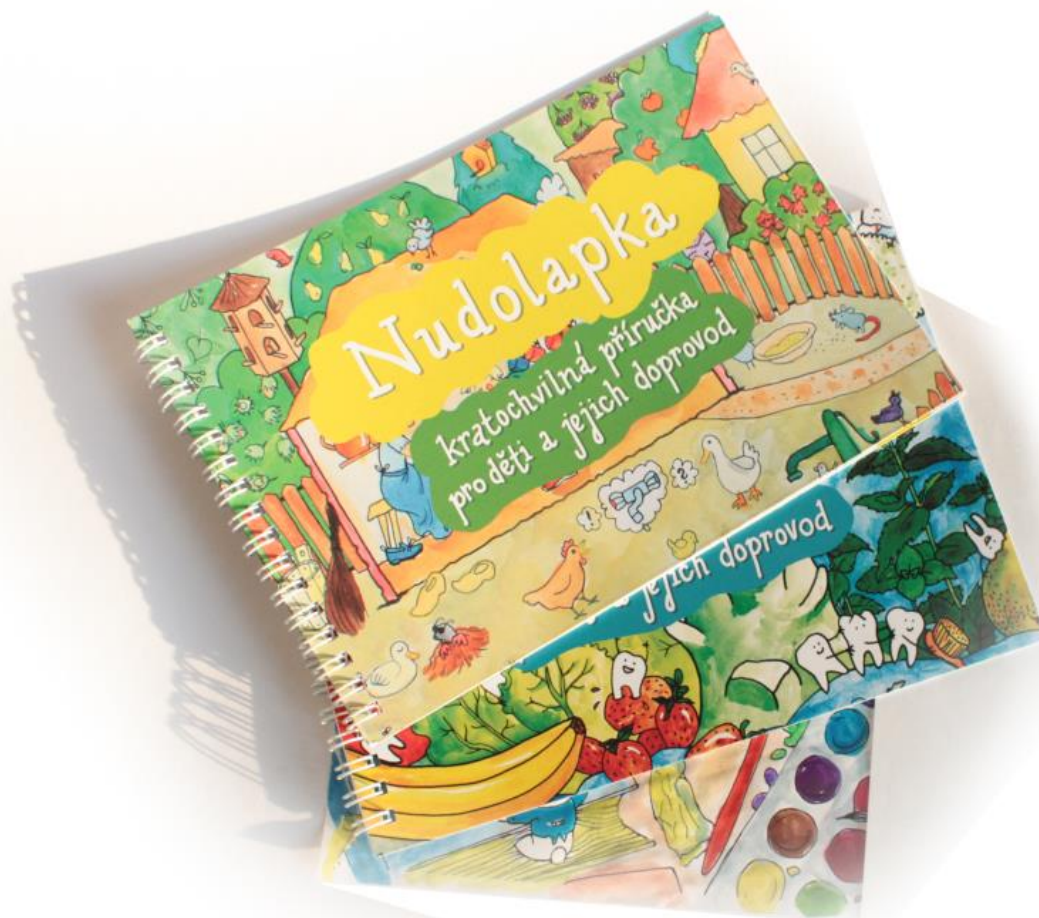
Podle předmětů na stole můžeš zkusit hádat, kdo tu sedává a na čem pracuje, co se učí. Jen jedno dítě, nebo více? A co je jeho/její oblíbený předmět? Určitě z toho všeho dokážeš poznat zájmy a záliby. Co si teď myslíš o pořádku u tebe v pokojíčku, když vidíš tenhle bláznivý stůl?

2

- To je věcí! Poznáš je všechny? Povídej a ukazuj.
- Najdi co nejrychleji všechny figurky do hry Člověče, nezlob se.
- Jsou na obrázku nějaká zvířata?
- Jakou příchutí má kus dortu na plakátu?
- Zkus na obrázku najít mince.
- Proč modré autíčko stojí na okraji silnice a nejede dál?
- To vypadá jako svačinka! Hmm, chleba se sýrem, salámem a rajčetem. Jakou svačinu máte rádi vy?
- Zkus z ožvlých písmenek na obrázku stvořit slovo. A nebo co nejvíce slov! Vidím K, M, T,
- Proč asi velbloud dneska tak hodně pije?

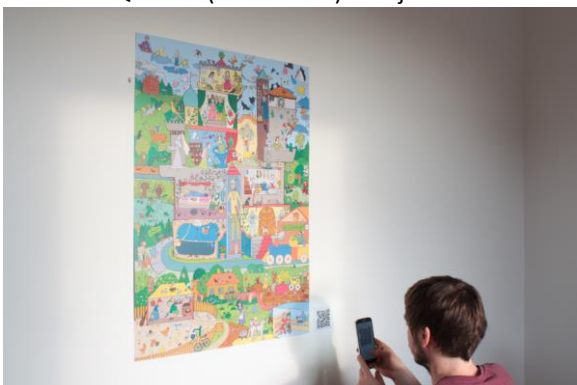


3



Obr. 19

Plakát a QR kód (13. 4. 2016) Zdroj: vlastní foto



Obr. 20

Zpětná vazba, skauti (13. 4. 2016) Zdroj: vlastní foto



Ukázka použití plakátu

