

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Diplomová práce

ADOLF LOOS – ŽIVOT ARCHITEKTA

KOMIKS

Marie Kohoutová

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění

Studijní obor: Ilustrace a grafický design

Specializace: Ilustrace

Diplomová práce

ADOLF LOOS – ŽIVOT ARCHITEKTA

KOMIKS

Marie Kohoutová

Vedoucí práce: M.A. Barbara Šalamounová

Oddělení výtvarného umění

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2012

.....
podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
1.1 Bedřich Smetana – Z mého života.....	2
1.2 Mikoláš Aleš – to jsem já.....	3
1.3 Josef Božek – strůjce parovozu.....	3
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	5
3 CÍL PRÁCE.....	7
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	9
4.1 Inspirační zdroje.....	10
5 PROCES TVORBY.....	12
5.1 Storyboard.....	12
5.2 Kresba.....	13
5.3 Scanování.....	14
5.4 Kompletace kreseb.....	14
5.5 Písmo.....	15
5.6 Tisk.....	15
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	16
6.1 Stavební prvky komiksu aneb z čeho se komiks skládá.....	16
6.1.1 Framy.....	16
6.1.2 Bubliny.....	17
6.1.3 Text.....	17
6.2 Není komiks jako komiks aneb typy komiksu.....	18
6.2.1 Strip.....	18
6.2.2 Grafický román.....	21
6.2.3 Biografický komiks.....	23
6.3 Čím komiks nakreslit aneb je to tužkou, nebo fixem?.....	25
6.3.1 Perokresba.....	25
6.3.2 Kresba tužkou.....	26
6.3.3 Malba.....	27
6.3.4 Fotografie.....	29

7 POPIS DÍLA.....	31
7.1 Popis děje.....	31
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	38
9 SILNÉ STRÁNKY.....	39
10 SLABÉ STRÁNKY.....	41
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
A) Knižní a periodická literatura	
B) Internetové zdroje	
12 RESUMÉ	
13 SEZNAM PŘÍLOH	

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Má diplomová práce „Adolf Loos - život architekta“ je zpracována formou komiksové publikace. Tvorbě v tomto médiu jsem se začala věnovat již v průběhu bakalářského studia, diplomovou práci je tedy možné chápat jako určité završení dlouhodobé snahy o zformování vlastního projevu v komiksové kresbě. Komiks jako médium přináší nepřeberné množství možných přístupů a forem, a to jak po stránce obsahové, tak v otázkách vizuálního zpracování. Komiks, který je v současné době na vzestupu a i u běžného čtenáře konečně pomalu získává respekt jako plnohodnotná literatura, je schopen pojmut v podstatě jakýkoli žánr, od dětských knih a superhrdinských příběhů, přes odborné historické publikace, literaturu faktu či erotiku až po obsáhlé grafické romány, které svou sofistikovanou formou překračují hranice média a jsou uznávanými klenoty i v kontextu „vážné“ literatury (příkladem za všechny budiž dílo britského vizionáře a guru komiksových scénáristů Alana Moora, jehož knihy bývají pravidelně řazeny k naprosté špičce anglicky psané literatury).

Shodou okolností byla většina komiksů, na kterých jsem dosud pracovala, biografických. Důvodem volby tohoto literárního subžánru pro komiksovou publikaci byla především intenzivní spolupráce školy s městem Plzní a dalšími institucemi. Studenti obvykle zpracovávali v rámci svých semestrálních nebo klauzurních prací témata, která plně vyhovovala aktuálním propagačním a populárně-naučným potřebám zadavatele. Díky snaze školy uplatnit a prakticky využít schopnosti svých studentů i v reálném světě mimo univerzitní zdi, jsem v posledních čtyřech letech pracovala celkem na třech životopisných komiksech. Dva z nich se tematicky vázaly k Plzni (Bedřich Smetana, Mikoláš Aleš) a třetí (Josef Božek) vznikl pro Národní muzeum, které v uplynulém roce spolupracovalo s Ústavem umění a designu na realizaci výstavy *Vynálezci a Vynálezy*.

Ráda bych nyní blíže popsala tyto jednotlivé komiksy.

1.1 BEDŘICH SMETANA – Z MÉHO ŽIVOTA (obr. př. č. 1)

Bedřich Smetana byl mým prvním rozsáhlejším komiksem, vznikl v zimním semestru akademického roku 2009. Příběh je vyprávěn na 23 stránkách formátu A4. Přestože výsledný formát všech mých dosavadních komiksů je A4, již u toho prvního jsem si zvykla kreslit na papíry formátu A3. Formát A4 mi přijde pro kresbu příliš malý, především když se rozdělí do více okének. Navíc kresba, která může působit na A3 poněkud neuměle nebo prázdňě, se zmenšením zhutní a zjemní. Ovšem u příliš prokreslených detailů může zmenšení kresby způsobit slití jednotlivých linií a zapříčinit výslednou nečitelnost. Na to je třeba si dávat pozor.

Kresba je provedená perem, následně oscanovaná a doplněná barvami v programu Adobe Photoshop. Celková barevnost je laděná do žlutohnědých tónů, které doplňuje šedá a černá, a odkazuje k nostalgicky působícímu koloritu zažloutlých dobových fotografií. Barvy jsou plošné, bez stínování a modelací. Mezi jednotlivými framy nejsou mezery, obrázky se dotýkají jeden druhého, což nyní s odstupem času a zkušeností považuji za menší nedostatek. Písmo je kreslené v ruce, poté scanované a opět ve Photoshopu umístěné do textových „bublin“.

Tento komiks, přestože byl mou první zkušeností s prací v tomto médiu a jeho tvorba pro mě proto byla velmi obtížná (pozice hudebníků, úchopy nástrojů, rozvržení příběhu na omezený počet stran), zaznamenal úspěch. Byl zařazen do publikace *Czechricullum Vitae*, kterou připravila škola ve spolupráci s městem Plzní k příležitosti českého předsednictví v Evropské unii. Kniha *Czechricullum Vitae* měla původně vzniknout ve dvou jazykových mutacích, české a anglické, nakonec byla ale vytištěna pouze verze anglická, která se použila pro propagaci Plzně v zahraničí.

K vydání knihy uspořádalo české centrum v Bruselu výstavu komiksů obsažených v knize. Tato výstava se konala v evropské mekce komiksu, *Centre de bande desinéé* v Bruselu. Měla jsem to štěstí, že jsem byla jedním

ze tří vybraných studentů, kterým škola umožnila zúčastnit se zahraniční vernisáže, a velmi si toho vážím.

Za tento komiks jsem také získala stipendium města Plzně.

1.2 MIKOLÁŠ ALEŠ – TO JSEM JÁ (obr. př. č. 2)

Komiks o Mikoláši Alši jsem též kreslila pro město, nakonec ale nebyl použit. Rozsah komiksu je 18 stran formátu A4. Byl nakreslen stejně jako komiks předchozí perem, poté oscanován a upraven v programu Adobe Photoshop. Na rozdíl od Bedřicha Smetany je plnobarevný. Barvy zde už nejsou jen plošné; přestože jsou rovněž doplňované ve Photoshopu, snažila jsem se o stínování. Mezi framy opět chybí mezery, což občas vede k lehké nečitelnosti.

Ke komiksu patří ještě hrací karty na Černého Petra. Na nich jsou zobrazeny jednotlivé plzeňské domy, které Mikoláš Aleš ozdobil svými sgrafity. Místo karty Černého Petra je zde Černý Mikoláš. U karet je vložena mapka Plzně s vyznačenými Alšovými domy.

1.3 JOSEF BOŽEK – STRŮJCE PAROVOZU (obr. př. č. 3)

V letním semestru akademického roku 2010/2011 mne oslovila paní M.A. Barbara Šalamounová s nabídkou zúčastnit se projektu ve spolupráci s Národním muzeem v Praze, jehož cílem bylo zpracovat formou komiksu životopisy významných českých osobností z oblasti vědy a techniky. Životu každé z nich byl vyhrazen rozsah dvanácti stránek formátu A4 v černobílém provedení. Své téma – životopis Josefa Božka, vynálezce a konstruktéra žijícího na přelomu osmnáctého a devatenáctého století, jsem opět zpracovala technikou perokresby. Jednoduché obrysové linie, použité u dřívějších prací, jsem ale v případě tohoto komiksu nahradila drobnopisnější šrafurou, která dle mého názoru mnohem více koresponduje s osobností významného konstruktéra a která se dá rovněž velmi dobře

uplatnit při zpodobňování nejrůznějších technických zařízení jím sestrojených. Stejně jako u předchozích prací je i zde originální kresba scanována a ve Photoshopu doplněna podkladovými plochami ve stupních šedi. Jak jsem již zmiňovala výše, Božkův životopis byl použit pro výstavu Vynálezci a Vynálezy, kterou ve svých prostorách pořádalo Národní muzeum v roce 2011.

Co do otázky formy bych svou dosavadní komiksovou práci řadila do kontextu proudu soudobého evropského autorského komiksu. Oproti mainstreamové komerční americké či japonské produkci, která má většinou přesná pravidla a velké procento publikací je realizováno týmem výtvarníků, evropský komiks nabízí nepřeborné množství výrazových možností a stylů v závislosti na osobě autora. Právě akcent na individualitu projevu a originalitu řešení je myslím nejsilnějším argumentem evropského komiksu v kontextu světové produkce.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Studenti si volí témata závěrečných prací na konci druhého ročníku studia. Velmi mne lákalo téma souboru grafických listů na literární téma, ale pan docent Mištera mi doporučil komiks jako vhodnější variantu zadání diplomové práce. Dohodli jsme se tedy, že vytvořím autorský komiks se svým vlastním příběhem. Zamýšlela jsem jej pojmout spíše jako sekvenci navazujících ilustrací beze slov. Plánovaný název byl Noční autobus, inspirovaly mne noční přejezdy dálkovými autobusy (např. do Paříže), během nichž v prostoru dopravního prostředku vzniká určitý mikrosvět. Za okny se míhá volný prostor a krajina postupně se halící do tmy, až nakonec tma obklopí všechno a narušují ji jen záblesky projíždějících aut. A lidé tiše spí a oddechují uvnitř plechového kousku civilizace, pokojně jako dobytek ve stáji. Jen řidič nespí, střeží klidný spánek těch za sebou a jako lodivod vede svůj vůz bezpečně k jeho cíli. Co se mu asi honí hlavou? A na co myslí ten, kdo se náhle probudí a za okýnkem vidí jen vzdálená světla měst? Myslí na svoji první cestu? Nebo na lidi v těch městech na obzoru? Na lidi, které nezná, ale kteří přesto žijí své životy tak podobné tomu jeho? Anebo myslí na cesty, uprostřed kterých mu došly síly a on nedošel, kam chtěl?

Pociťovala jsem velkou touhu zpracovat tento námět. Ale příliš jsem si nevěděla rady se scénářem. Kdykoli jsem se snažila příběh nějak konkretizovat, začal mi protékat mezi prsty a drolit se. Pan docent přišel s návrhem, že by bylo dobré, kdyby autobus projížděl Plzní. Tento nápad se mi však příliš nezamlouval, připadal mi omezující. Ani v příběhu mě představa Plzně jako dějiště nikam neposunula. Původní idea tedy uvízla scénářisticky na mrtvém bodě. Proto jsem byla docela ráda, když se objevila nabídka práce na jiných komiksech.

S námětem na komiks o Adolfu Loosovi jsem se setkala již v zimním semestru akademického roku 2011/2012. Pro školu se otevřela možnost účastnit se veřejné soutěže na realizaci osmi komiksových knih pro město Plzeň. Témata knih se vztahovala k Plzni nebo k plzeňským osobnostem,

konkrétně se jednalo o tyto okruhy: Adolf Loos, Ladislav Sutnar, Josef Skupa a Jiří Trnka – loutky, židovské památky, vědci a vynálezci, imigranti, plzeňské pověsti, od totality ke kreativě. Studenti Ústavu umění a designu některá z těchto témat zpracovávali již dříve ve svých klauzurních či semestrálních pracích, bylo tedy přirozené, že se vedení školy rozhodlo soutěže zúčastnit. Nelehký úkol vše zorganizovat a dovést ke zdárnému konci připadl na paní M.A. Barbaru Šalamounovou. Ostatně, právě díky její iniciativě spolupracovala škola v roce 2011 s Národním muzeem.

Začala jsem tedy shánět a načítat podklady pro komiks o Adolfu Loosovi a na Noční autobus trochu pozapomněla, proto jsme se koncem ledna s panem docentem Josefem Mišterou shodli, že nejlepší bude realizovat Adolfa Loose jako mou diplomovou práci, a to už ne pod jeho vedením, ale pod vedením M.A. Barbary Šalamounové. Bohužel v zadání od města bylo několik podstatných nejasností (např. počet stránek), které práci poněkud pozdržely. Právě počet stran je velmi důležitý údaj, bez nějž není možné začít stavět příběh a kreslit storyboard, stejně jako není možné začít navrhovat dům, aniž bychom znali jeho výslednou rozlohu. Plně jsem tedy na komiksu začala pracovat až koncem února.

3 CÍL PRÁCE

Cílem práce je vytvořit komiks pojednávající o životě a díle architekta Adolfa Loose, se zvláštním přihlédnutím k jeho plzeňským realizacím. Práce má mít populárně-naučný charakter a má být přístupná dětem i dospělým.

Ráda bych zde zdůraznila, že práce není a ani nemá být vědeckým pojednáním o Adolfu Loosovi. Práce měla předem přesně stanovený rozsah a tomu se musel přizpůsobit i její obsah; proto v práci nejsou zmíněny všechny Loosovy stavby a realizace, jednoduše zde pro ně nebyl prostor. Vzhledem k účelu vzniku komiksu a instituci objednavatele jsou zde zobrazeny především Loosovy plzeňské interiéry a některé z jeho významnějších evropských realizací (Müllerova vila, dům Tristana Tzary, návrh domu pro Josephinu Baker, Kärntner bar, vila Karma, Café Nihilismus, obchodní dům Goldmann a Salatsch...). Zcela jsou zde opomenuty mnohé z jeho vídeňských prací (Salon Ebenstein, Steinerův dům, obchod firmy Kníže, Manzovo knihkupectví, Scheuův dům, Duschnitzův dům, Mandlův dům, Strasserova vila, vila Moller...), stejně tak jako realizace v Brně a okolí (Heroldův dům, cukerní rafinerie v Hrušovanech u Brna nebo vila Viktora Bauera v Hrušovanech u Brna).

Také děj komiksu, ačkoli jsem se snažila o maximální využití známých faktů a věrohodné vykreslení Loosova charakteru, nezachycuje všechny události z architektova života, ale pouze ty, jež mi připadaly podstatné či vyprávěcí. Je zřejmé, že lidé, kteří „vešli do dějin“, to dokázali většinou díky svému dílu a nikoliv díky zkazkám o svém soukromí (pomineme-li např. Casanovu apod.). Proto bývá velmi obtížné dohledat konkrétnější informace k jejich osobnímu životu. Často se opíráme jen o základní data, udávající rok narození, místo a dobu studia, manželství, počet dětí a rok a místo úmrtí. Někdy není k dispozici ani to. Málokdy se ale dozvíme, kdy a kde dotyčný prvně spatřil svou ženu, jak se choval ke svým nejbližším, zda ho trápily pochyby o sobě samém, jaký byl společník, co měl rád, co nesnášel ap. Naštěstí žil Adolf Loos (např. v porovnání s Josefem Božkem) ještě relativně

nedávno, a tak jsem se mohla opřít o vzpomínky jeho spolupracovníků uvedené v katalogu k výstavě *Loos – Plzeň – souvislosti*. Pro bližší poznání osobnosti Adolfa Loose velmi doporučuji knihu *Adolf Loos Privat*, ve které Claire Loosová vzpomíná na svého manžela (tato kniha vyšla r. 1936 ve Vídni, naposledy byla publikována v Los Angeles r. 2011 pod názvem *Adolf Loos: A private portrait*), v češtině kniha zatím bohužel nevyšla.

Přes dostatek informačních zdrojů jsem si některé situace musela přimyslet na základě známých faktů (př. seznámení Adolfa Loose s jeho první a druhou ženou). Forma komiksu si rovněž často vyžádala užití dějové i výrazové zkratky a mírnou schematizaci či zjednodušení děje.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Proces přípravy je při tvorbě komiksu minimálně stejně důležitý jako samotné kreslení. A u biografických komiksů to platí dvojnásob. Měla jsem velké štěstí, že námět mojí práce se svezl na určité vlně „Loosománie“, kterou v Plzni odstartovala výstava *Loos – Plzeň – souvislosti*. Tato výstava byla k vidění ve dnech od 9. listopadu 2011 do 12. února 2012 ve výstavní síni „13“ Západočeské Galerie. Z katalogu, který u příležitosti výstavy vydala Západočeská galerie, jsem načerpala většinu potřebných informací a obrazových podkladů k plzeňským realizacím Adolfa Loose. V katalogu jsou citovány i osobní vzpomínky a postřehy Loosových spolupracovníků, ty mně pomohly utvořit si alespoň rámcovou představu o osobnosti a povaze Adolfa Loose, což bylo velmi přínosné pro další práci na komiksu. Pochopitelně jsem nevycházela pouze z jedné knihy, další potřebné faktické i obrazové podklady jsem našla v těchto publikacích: SARNITZ, August. *Adolf Loos: 1870–1933: architekt, kritik, dandy*; SZADKOWSKA, Maria, VAN DUZER, Leslie a Dagmar ČERNOUŠKOVÁ. *Adolf Loos – dílo v českých zemích*; KULKA, Heinrich. *Adolf Loos das Werke des Architekten – Herausgegeben von Heinrich Kulka*. Skutečně užitečným pomocníkem při vyhledávání obrazového materiálu byl internet.

Zajímavá je skutečnost, jak silně na mne zapůsobilo, když jsem poprvé vstoupila do jednoho z plzeňských Loosových bytů, které byly příležitostně zpřístupněny veřejnosti. A to i přesto, že jsem nikdy nebyla příliš velkým fanouškem architektury a interiéry Adolfa Loose, které jsem znala pouze z fotografií, na mne působily jako krematoria (kvůli častému použití mramoru). Tento moment mě inspiroval k prvním stránkám komiksu; i zde hlavní hrdina vchází do prostoru, od něhož neočekává absolutně nic, a je naprosto uchvácen.

Po pravdě, když jsem vcházela do bytu Krausových v Bendově ulici č. 10, čekala jsem chladný, ponurý a odtažitý prostor, který jsem znala z fotografie, a místo toho jsem vešla do velkoryse pojaté místnosti, která

působila velmi volně, otevřeně a pohodlně. Zde se skutečně zhmotnil pojem „vše je, jak má být“, nebyla tu jediná věc, kterou by člověk změnil, i kdyby mohl. Mramorové obložení vůbec nepůsobilo chladně, naopak, prosklené kubické vitríny vypadaly tak současně, že šlo stěží uvěřit, že jsou 81 let staré, dřevěné obložení stěn se jen lesklo, stejně jako kazetový strop, ve kterém se zrcadlila celá místnost včetně majestátního koncertního křídla. A jako třešnička na dortu – dvě protilehlé zrcadlové plochy vytvářející nekonečný prostor díky dětsky prostému, a přece geniálnímu principu zrcadlení. Tak Adolf Loos přes propast 80 let přesvědčil nevěřícího Tomáše architektury a já mu za to děkuji.

4.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

Myšlenka použít pro vytvoření komiksu kresbu tužkou mne zcela pohltila v momentě, kdy jsem si prvně prohlížela knihu Shauna Tana, *The Arrival* (obr. př. č. 4). Přestože Shaun Tan je poměrně mladý autor (narodil se r. 1974 ve městě Fremantle v západní Austrálii), stihl již vydat několik knih (z nichž mnohé získaly četná ocenění) a svým poetickým stylem kresby si zcela podmanil svět ilustrace.

Jeho grafický román beze slov, *The Arrival*, je založen na velmi jemné a až fotorealistické kresbě tužkou, která je dále zabarvována do tónů okru a lehkých modří. Příběh muže, který zanechává svoji ženu a dítě ve zbídačeném městě, aby se sám vydal hledat pro ně lepší životní podmínky na druhé straně rozlehlého oceánu, v sobě podivuhodně mísí realitu s fantazií. V ohromujícím městě, kde lidé mají podivné zvyky, kde žijí prapodivná zvířata, kde se vyskytují zvláštní pohyblivé objekty a místní řeč je zcela nesrozumitelná, musí cizinec, který nemá nic víc než kufr a trochu peněz, najít ubytování a sehnat dobře placenou práci. Cestou mu pomáhají různé bytosti, z nichž každá s sebou přináší svůj nevyslovený příběh boje o přežití. V knize není použito jediné slovo, celý děj se odehrává pouze prostřednictvím obrázků (cizí řeč je znázorněna směsicí nic neříkajících znaků). Domnívám

se, že právě rozhodnutí autora vypovědět příběh beze slov podporuje sílu a obecnou srozumitelnost sdělení, které je divákovi předkládáno. Za důležitou považuji i univerzální emoční zkušenost tématu, protože se jedná o situace, které (odmyslíme-li si fantazijní výjevy) mohl prožít kdokoli z nás nebo našich blízkých a které jsou hluboce zakotvené v kolektivním vědomí společnosti. To dokazuje i skutečnost, že tento grafický román byl velmi pozitivně přijat, r. 2006 získal ocenění Kniha roku udělované v rámci New South Wales Premier's Literary Awards a o rok později se The Children's Book Council of Australia rozhodla ocenit jej titulem Obrázková kniha roku. Z dalších prací Shauna Tana bych jmenovala alespoň *The Red Tree*, *The Lost Thing*, *Memorial* a *The Viewer*.

The Arrival mě inspiroval nejen po stránce formální, ale i obsahové. V době, kdy jsem ještě počítala s tvorbou komiksu dle vlastního námětu, jsem si díky této knize připomněla, jak je důležité, aby se mnou zvolený příběh dotýkal něčeho, co je nám všem důvěrně známé a co, přestože se s tím nesetkáváme každý den, nesklouzává do kolejí konvenčních klišé. Tak se zrodil nápad na mlčenlivou cestu Nočním autobusem, kde se sny a vzpomínky setkávají se skutečností. Tato vize se ale nakonec nerealizovala z důvodu změny tématu. Zůstala tak alespoň formální inspirace ve volbě tužky jako kresebného média.

5 PROCES TVORBY

Požadavek jednoznačně oddělit proces přípravy a proces tvorby shledávám poměrně zbytečným a nesmyslným. Tak, jako asi u všech lidských činností, se jedná o dvě propojené nádoby a lze jen stěží určit, kde jedna končí a druhá začíná. Nicméně protože v osnově této práce je dána povinnost tvorbu a přípravu oddělit, rozhodla jsem se pro tyto účely považovat za přípravu vyhledávání a načítání podkladových materiálů a za tvorbu označit činnosti, které již vyžadují autorovu aktivní manuální a ideovou intervenci (jako např. tvorba storyboardu, kresba, následné úpravy kresby atd.).

5.1 STORYBOARD (obr. př. č. 5)

Rozsah této práce mne poprvé v životě přinutil vytvořit si pečlivě propracovaný obrázkový scénář, tzv. storyboard. Původně jsem se sice domnívala, že se této fázi vyhnu tím, že si připravím klasický psaný scénář, podle kterého budu později postupovat, ale ukázalo se, že zvyk vytvářet storyboardy (často je používají nejen tvůrci komiksů, ale i režiséři, kameramani atd.) skutečně má své opodstatnění. Práce s obrázkovým scénářem umožňuje tvůrci (a nejen jemu, ale i ostatním, kteří na projektu participují, ať už ve funkci vedoucího práce, nebo konzultanta) dalece rychlejší a přehlednější orientaci v příběhu, v návaznosti jednotlivých scén i v jejich kompozici a uspořádání.

Protože u storyboardu je podstatná právě snadná čitelnost, zvolila jsem pro jeho tvorbu techniku perokresby. Kreslila jsem Centropenem o síle hrotu 0.5 mm na papíry formátu A5¹, gramáže² 80 g. Kresby jsem poté scanovala a v programu Adobe Photoshop umísťovala po čtyřech do formátu A4³, tak aby byly vždy dvě protilehlé strany vedle sebe a bylo tak možné posoudit, jak

¹ A5 – standardní formát papíru podle ISO 216, řada A, rozměry 148x210 mm.

² Gramáž papíru – udává hmotnost jednoho metru čtverečního papíru.

³ A4 – standardní formát papíru podle ISO 216, řada A, rozměry 210x297 mm.

budou funkční výsledné dvojstránky. Pro zvýraznění prostorovosti kresby jsem některé plochy vyplnila černou barvou.

5.2 KRESBA

Komiks je kreslený tužkou tvrdosti HB⁴ a B3 na papíru formátu A3⁵. Gramáž papíru je 160 g. Jak jsem již uvedla výše, k použití kresby tužkou mne inspirovala tvorba Shauna Tana, nebyl to ale jediný důvod, proč jsem se pro tužku rozhodla. Druhým, a možná ještě důležitějším impulsem pro volbu média tužky byl fakt, že jsem s ní ještě nikdy nepracovala ve větší míře. Jak vyplývá z popisu mých předchozích komiksů, vždy jsem upřednostňovala perokresbu a upřímně řečeno, už jsem jí byla trochu unavená, chtěla jsem zkusit novou techniku a vytvořit něco, co bude zcela odlišné od mých předešlých prací. To bylo pochopitelně poněkud naivní očekávání, protože kresba, ať už ji provedeme čímkoli, svojí stylizací a výrazem odpovídá především osobnosti autora. Ano, praxí a cvičením je možné technologicky zdokonalit svůj kresebný projev, ale určitá elementární část, která ovlivňuje to, jak kresba působí na ostatní a jak je jimi vnímána, zůstane pravděpodobně stejná.

Dalším důvodem, proč jsem použila tužku, jsou její vynikající popisné zobrazovací vlastnosti.

Děj komiksu se odehrává ve dvou navzájem se prolínajících časových rovinách – v současnosti a minulosti. Původně jsme s vedoucí práce M.A. Barbarou Šalamounovou počítaly s tím, že tužkou bude nakreslená jen minulost, zatímco současnost bude znázorněna perokresbou kolorovanou v počítači (stejně oddělení děje použila Lucie Lomová ve svém grafickém románu *Anna chce skočit* (obr. př. č. 6) a dosáhla tak esteticky velmi působivého výsledného dojmu). Ukázalo se ale, že „moje“ perokresba

⁴ HB – označení střední tvrdosti grafitového jádra tužky na 20 stupňové škále tvrdostí. Ty jsou dále značeny B, 2B, 3B až 8B (nejměkčí) a H, 2H, 3H až 10H (nejtvrdší). Značka HB je odvozena od označení výrobce Hardtmuth-Budweiss, zkráceně tedy HB, které se razilo do dřeva tužek, aby je odlišilo od konkurenčních výrobků.

⁵ A3 – standardní formát papíru podle ISO 216, řada A, rozměry 297x420 mm.

s „mojí“ tužko-kresbou se příliš nesnášejí a vedle sebe nepůsobí dobře, proto zůstal komiks pouze v tužce. K vizuálnímu oddělení minulosti a přítomnosti jsem nakonec použila pouze barvu, minulost je zabarvena do sépie, současnost zůstává v přirozené barvě tužky (obr. př. č. 7).

Abych docílila co nejpřesnějšího zachycení exteriérů a interiérů budov, pracovala jsem s prosvětlovacím stolem a zvětšenými kopiemi dobových fotografií. Jejich kvalita nebyla vždy ideální, a protože se jednalo o černobílé fotografie, někdy byla část obrazu takřka celá černá od vrženého stínu. Jindy se mi nepodařilo sehnat foto v dostatečném rozlišení; v takových případech pak fotografie sloužila skutečně více jako orientační vodítko než konkrétní předloha a detaily jsem byla nucena si domyslet.

5.3 SCANOVÁNÍ

Hotové kresby jsem scanovala na školním scanneru Epson GT-20000. Zadané parametry byly následující: rozlišení – 600 dpi⁶, barevný režim – 8 bitů, stupně šedi, formát dokumentu – tiff⁷.

5.4 KOMPLETACE KRESEB

Oscanované kresby jsem dále upravovala v programu Adobe Photoshop CS4 (64 Bit). Každou stránku jsem umístila do formátu A3, RGB⁸, 8 bitů, tak, aby okraje po stranách a nahoře měřily 1 cm a spodní okraj 2 cm. Poté jsem pomocí nástroje *výběr – odstranit* vyčistila okraje formátu, mezery mezi framy a bubliny. Často se totiž stane, že bílý papír se při scanování nedigitalizuje jako naprosto bílá plocha, protože scanner může zachytit jemné stíny, nečistoty, popřípadě i strukturu papíru. Těchto jemných valerů šedí či

⁶ Dpi – zkratka dots per inch, údaj, který udává, kolik obrazových bodů (pixelů) se vejde do délky jednoho palce (2,54 cm). Můžeme se setkat i se zkratkou Ppi – pixels per inch, která označuje ten samý údaj.

⁷ Tiff – zkratka Tag Image File Format, slouží jako jeden ze souborových formátů pro ukládání rastrové počítačové grafiky. Formát tiff představuje neoficiální standart pro uložení snímků určených pro tisk.

⁸ RGB – zkratka Red Green Blue, zobrazování barevného spektra aditivním způsobem míchání barev. Používá se v monitorech a projektorech.

jiných barev si v počítači nemusíme ani všimnout (kvůli tomu, že monitor vyzařuje poměrně silný jas), ale při tisku mohou způsobit značné potíže.

Následně jsem lehce zvýraznila kresbu použitím příkazu *obraz – přizpůsobení – úrovně* (klávesová zkratka Ctrl + L) a poté kolorovala vybrané framy zobrazující minulost prostřednictvím příkazu *obraz – přizpůsobení – odstín a sytost – kolorovat* (klávesová zkratka Ctrl + U).

5.5 PÍSMO (obr. př. č. 8)

Použité písmo je ručně nakreslené, poté oscanované (1200 dpi, tiff, 8 bitů, stupně šedi) a nakonec pomocí programu High Logic FontCreator 6.5 převedeno z původní bitmapy do TrueType fontu. S vytvářením vlastních, ručně psaných fontů, které po nainstalování do počítače fungují stejně jako jakékoli jiné písmo, jsem do této doby neměla žádné zkušenosti. Proto jsem se zpočátku práce s programem High Logic FontCreator 6.5 trochu obávala. Program je ale uživateli s průměrnou znalostí jiných grafických programů velmi snadno přístupný. Pracovní prostředí je funkčně a přehledně členěno a není problém přidat do abecedy typicky české znaky (č, ř, š, ž, ů apod.).

5.6 TISK

Upravené kresby doplněné o text jsem vytiskla v grafickém studiu Dragon Print, Klatovská 24, 301 00, Plzeň. Komiks jsem nechala tisknout ve dvou různých formátech, A3 a A4. Vznikly rovněž dvě barevné varianty, a sice černobílá a barevná. Toto nebyl můj záměr, ale spíše nutnost, neboť se ukázalo, že tisk černobílé kresby provedený na barevné tiskárně vypadá ve výsledku jinak než černobílý tisk z černobílé tiskárny. Stránky komiksu, kde kombinuji sépiovou kresbu s černobílou, byly tištěny barevně, ale z výše popsaného důvodu zde černobílá kresba dostala zcela jiný odstín, než na stránce, která byla celá pouze v černé a bílé. Proto jsem se rozhodla nechat všechny stránky vytisknout jednou barevně a jednou černobíle.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

6.1 STAVEBNÍ PRVKY KOMIKSU ANEB Z ČEHO SE KOMIKS SKLÁDÁ

6.1.1 FRAMY

Framy neboli obrazová pole se velmi významně podílejí na obsahu komiksu, protože právě v nich se odehrává děj příběhu. Nejčastěji mají obdélníkový nebo čtvercový tvar, ale jejich podoba může být v podstatě jakákoli. Standardní užití čtverců a obdélníků se logicky odvíjí od běžného formátu stránky. Častá je také varianta čtyřúhelníku se zaoblenými rohy.

Už tvar framu může divákovi napomoci zorientovat se v tom, zda děj, který se v něm odehrává, je minulost, přítomnost, budoucnost nebo třeba jen sen. S tím pracuje Lucie Lomová ve své knize *Anna chce skočit*; framy zobrazující přítomnost jsou klasické obdélníky, naproti tomu framy, ve kterých se odehrávají představy hlavní hrdinky, mají zaoblené rohy.

Často se můžeme setkat také s variantou „neviditelných“ framů, v takovém případě obrázky nemají jasné ohraničení a odděluje je pouze prázdný prostor mezi nimi. Nebo naopak, prázdný prostor mezi jednotlivými framy chybí, a ty se tak bez zřetelného ohraničení stávají celistvým výjevem na jednotném pozadí. Oba tyto principy můžeme najít například v knize duchovního otce komiksu Willa Eisnera *Spiknutí – tajný příběh protokolů sionských mudrců* (obr. př. č. 9).

Co je ale pro čtení komiksu snad ještě důležitější než samotná obrazová pole, je právě mezera mezi nimi. *Tomu prázdnému prostoru někteří příznivci komiksu říkají škarpa! A i když ten výraz zní dost neuctivě, tahle škarpa je zdrojem kouzel a tajů, které jsou samotným srdcem komiksu! V prázdnosti téhle škarpy lidská představivost vezme dva oddělené obrázky a promění je v jedinou myšlenku.*⁹

⁹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, s. 66.

6.1.2 BUBLINY

Bubliny vizualizují čtenáři to, co postavy říkají, co si myslí, jak se cítí, co se jim zdá atd. Z toho je zřejmé, že v bublinách se neobjevuje jen text, ale i symboly nebo menší skeče. Kromě obsahu bubliny je důležitý i její tvar. Ustálená je především forma řečové bubliny – ovál se zobáčkem směřujícím k postavě, která „promlouvá“, a myšlenkové bubliny – ovál od kterého vedou zmenšující se kroužky k dané postavě.

Stejně jako zvolený font písma i výtvarné zpodobnění bubliny podporuje ve čtenáři vnímání emocí.

6.1.3 TEXT

Text artikuluje myšlenky a řeč postav (v bublinách) a popisuje děj, nebo poskytuje čtenáři další důležité informace (v textových polích umístěných buď nad nebo pod framem).

Rovněž slouží i k vyjádření emocí. Toho se dá docílit jednak volbou fontu (v komiksu jsou snad více než kde jinde časté ručně psané fonty) a jednak velikostí písma. Veliká tučná hranatá a ostře zalamovaná tiskací písmena budou ve čtenáři vyvolávat pocit agrese, vzteku, křiku, hluku. Oproti tomu písmo psací, psané jemnou linkou bude působit tiše a něžně.

Velmi typickým je pro komiks časté užití nejrůznějších citoslovcí typu: BUM! Prásk! Grrrrr. Ops. apod. Tyto mohou autorovi pomoci k živějšímu vykreslení situace, je ale třeba pamatovat na jejich rozumnou míru a neužívat jich příliš mnoho, pak mohou snadno přijít o svou výrazovou sílu a splynout čtenáři v jeden velký akusticko-vizuální šum.

6.2 NENÍ KOMIKS JAKO KOMIKS ANEB TYPY KOMIKSU

*Svět komiksu je rozlehlý a rozmanitý.*¹⁰ Komiksy můžeme dělit dle délky na stripy, krátké příběhy a grafické romány, dle výrazu kresby a členění framů na dekorativní, rétorické, klasické a progresivní, nebo i dle užití textu a to na komiksy s textovou složkou a na ty bez ní, tzv. němé komiksy. Pochopitelně různé typy přístupů se velmi často prolínají, nebo střídají i v rámci jednoho díla. Na následujících řádcích nebudu dlouze rozebírat všechny možné formy komiksu, neboť touto problematikou se má práce primárně nezabývat. Zmíním zde pouze tři typy komiksu a to konkrétně strip, neboť právě ten stál u kolébky média komiksu, grafický román, protože ten emancipoval komiks jako umění a biografický komiks, jenž se přímo vztahuje k této práci.

6.2.1 STRIP

Strip je nejkratší komiksovou formou – jedná se o mikropříběhy či krátké skeče, odvíjející se na ploše cca tří obrazových polí. Velmi často, byť to není úplným pravidlem, jsou stripy laděné humorně, jako krátké obrazové anekdoty. Druh humoru v nich užitý se ale může velice lišit – od laskavého Snoopyho, přes jemně sarkastického Garfielda nebo ironii všedních situací z cyklu *Zen žen* (obr. př. č. 10) od české autorky Lely Geislerové, po absurdní, maximálně černý a morbidní humor v knížečkách *Red Meat* od amerického génia Maxe Cannona. Stripy stejně jako jiné formy komiksu mohou být němé nebo využívat text napsaný v bublinách či titulcích.

Komiksové stripy se v novinách začaly objevovat koncem 19. století, a to především v oblasti Severní Ameriky. Ačkoli výtvarná forma kombinující text a obrázky se vyvíjela postupně a můžeme sledovat mnoho příkladů děl směřujících k formě stripu, prvenství je obecně připisováno příběhům postavičky jménem *The Yellow Kid* (obr. př. č. 11). Stripy, v nichž hrál *The Yellow Kid* hlavní roli, vycházely mezi lety 1895–1898 v plátku *New York*

¹⁰ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, s. 4.

World nakladatele Josepha Pulitzerera a později v novinách New York Journal vedených Williamem Randolphem Hearstem. Výtvarným otcem *The Yellow Kida* byl Richard Felton Outcault (14. 1. 1863 – 25. 9. 1928), který kromě něj nakreslil i postavu *Bustera Browna*.

Za zakladatele současného komiksu je ale považován švédský učitel, autor a karikaturista Rodolphe Töpffer (31. 1. 1799 – 8. 6. 1846). Jeho práce, jako např. ilustrované příběhy *Histoire de M. Vieux Bois* (1827) (obr. př. č. 12) – v Americe prvně publikováno r. 1842 pod názvem *The Adventures of Obadiah Oldbuck* – nebo *Histoire de Monsieur Jabot* (1831) přímo ovlivnily následující generaci amerických a německých autorů. V roce 1865 přichází německý malíř a karikaturista Wilhelm Busch se stripem *Max a Moritz* (obr. př. č. 13). *Max a Moritz* byla série přísně moralizujících příhod dvou rošťáků. Podobně moralizující zaměření má i dílo *Struwwelpeter* (obr. př. č. 14) od Heinricha Hoffmanna, ačkoli zde se nejedná o komiks, ale o soubor 10 ilustrovaných říkadel. Práce Wilhelma Busche inspirovala kromě jiných i Rudolpha Dirkse, ten pod vlivem Busche vytvořil *Katzenjammer Kids* (1897) (obr. př. č. 15). Běžná komiksová ikonografie, jako například hvězdičky symbolizující bolest nebo bubliny zobrazující řeč či myšlenky, má svůj původ v tomto stripu. Obrovsky populární *Katzenjammer Kids* vyvolaly jednu z prvních soudních pří o autorská práva na poli komiksové tvorby. Když Rudolph Dirks přešel od vydavatele Williama Randolpha Hearsta k Josephu Pulitzerovi, který mu přislíbil lepší finanční ohodnocení, byl to nezvyklý krok, protože do té doby většinou karikaturisté odcházeli od Pulitzerera k Hearstovi. Soud rozhodl velmi neočekávaně, Hearstovi zůstala práva na užívání názvu *Katzenjammer Kids*, zatímco tvůrce Dirks získal práva vážící se k postavám. Hearst ihned najal Harolda Knerra, aby nakreslil jeho vlastní verzi stripu. Dirks přejmenoval svou původní verzi na *Hans and Fritz* (později *The Captain and the Kids*).

Velká popularita komiksů v Americe pramenila z novinové války mezi Pulitzerem a Hearstem. *The Little Bears* (1893–1896) byl první americký komiks s opakujícími se postavami, zatímco první barevnou komiksovou

přílohu publikovalo The Chicago Inter-Ocean ve druhé polovině roku 1892. V roce 1907 následoval New York Journal s nedělní barevnou komiksovou dvojstránkou. Na konci ledna 1912 představil Hearst národu ve svém New York Evening Journal první denní celostránku věnovanou komiksu. To podnítilo rivalitu mezi jednotlivými novinami a podpořilo rozmach výskytu komiksů ve většině velkých amerických deníků.

Kreslené seriály, které vycházely v novinách, můžeme rozdělit na dva typy: denní stripy (obvykle je jim věnováno méně prostoru, často jsou tištěny jen v černé a bílé) a nedělní komiksově přílohy (většinou celostránkové barevné příběhy). Jako příklad nedělní přílohy můžeme uvést dílo *Little Nemo* (obr. př. č. 16) od autora Winsora McCaye z roku 1905. Mezi jedny z prvních nedělních stripů patří příběhy jako *Thimble Theatre* (obr. př. č. 17) nebo *Little Orphan Annie*. Právě v seriálu *Thimble Theatre* se 17. ledna 1929 poprvé objevila dnes již světoznámá postavička *Popeye* (Pepek námořník), která vzešla z pera Elzeho Crislera Segara (8. 12. 1894 – 13. 10. 1938).

V českém prostředí předcházela stripu a modernímu komiksu novinová ilustrace. Čeští umělci, jako například František Kupka, Václav Hradecký nebo Vojtěch Preissig, dosahovali svými kresbami značné proslulosti i v zahraničí, když přispívali do francouzského časopisu *L'Assiette au Beurre*. Pozdější autoři, jako byli Josef Lada nebo Ondřej Sekora, již včlenili napevno do svých obrazů i textovou složku. Zvláště Sekora vytvořil kreslených příběhů velké množství. Ač samouk, spolupracoval s mnoha novinami a časopisy (*Lidové noviny*, *Pestrý týden*, *Simlicus*, *Mateřídouška* nebo *Dikobraz*) a vytvářel pro ně kreslené seriály pro děti i dospělé. Kreslil též, coby fanoušek sportu, pro tehdejší sportovní periodika. Za zmínku z těchto prací stojí cyklus humorných sportovních seriálů „Hej a Rup“ z 20. a 30. let, zpracovaných technikou kolorované perokresby. Později se pak, coby autor legendárních knih o Ferdovi Mravencovi, stal uznávaným klasikem české ilustrace.

6.2.2 GRAFICKÝ ROMÁN

Formou grafického románu vstoupil komiks na území „vážné“ literatury, která jím do té doby (byť někdy oprávněně) pohrdala coby méněcennou zábavou pro mládež. Zakladatelem a průkopníkem grafického románu je britský komiksový scénárista Allan Moore, skutečně přelomová osobnost v historii komiksu. Byl to právě Moore, kdo svými revolučními díly *V jako Vendeta*, *Watchmen* a především monumentálním *Z pekla* definoval zcela nový žánr komiksové literatury a přesvědčil odbornou veřejnost, že médium komiksu snese mnohem víc než jen plytké dobrodružné příběhy či veselé pohádky pro děti. Díky Moorovu dílu se v komiksech můžeme poprvé setkat s opravdu „dospělými“ tématy: politikou, historií, naturalistickým násilím i sexuálními úchytkami. Právě závažná témata a intelektuální náročnost vymezují spolu s větším rozsahem grafické romány oproti mainstreamové produkci komerčních publikací.

Termín „román“ resp. „*novel*“ se začal objevovat na přebalech obsáhlejších komiksových publikací vydaných v Americe na počátku 40. let. V Evropě můžeme vysledovat grafické romány už dříve. Za předchůdce této formy lze považovat dílo anglického romantika Williama Blakea (28. 11. 1757 – 12. 8. 1827) *Marriage of Heaven and Hell* (obr. př. č. 18). Mezi jedny z prvních grafických románů se řadí i práce malíře a sochaře německého původu, Maxe Ernsta (2. 4. 1981 – 1. 4. 1976), nazvanou *Une semaine de bonté* (*Týden dobra*) (obr. př. č. 19).

Tato kniha vyšla poprvé v roce 1934 a obsahuje 182 výjevů vytvořených technikou koláže. Pro koláže byly použity ilustrace z viktoriánských encyklopedií a románů, některé ze zdrojů se dokonce podařilo dohledat. Jde o román *Les damnées de Paris* autora Julesa Maryho a svazek prací slavného ilustrátora Gustava Dorého, které Ernst zakoupil patrně v Miláně, neboť knihu zkompletoval během tří týdnů pobytu v Itálii v roce 1933. Kniha je rozdělena do sedmi sekcí, z nichž každá představuje jeden den v týdnu. Každý den je dále charakterizován jedním elementem

(pondělí – voda, úterý – oheň, středa – krev...). Původně kniha vyšla v 5 svazcích. Erst vytvořil více knih postavených na principu koláže: *La femme 100 têtes* (1929), *Rêve d'une petite fille qui voulut entrer au carmel* (1930).

Týden dobra možná nespĺňuje beze zbytku naše představy o komiksu, přesto jedná se o vyprávění prostřednictvím obrazů. Právě tvůrčí svoboda a myšlenková oproštěnost od sevřenosti předem danou formou, které v tomto díle můžeme pozorovat, by mohly být silnou inspirací pro tvůrce komiksů a pomoci najít nové cesty vyjádření.

Přesná definice pojmu samého je diskutabilní, většinou se za grafický román považuje fiktivní příběh vyprávěný formou komiksu, prezentovaný v podobě knihy, což ale nemusí vždy platit, protože mnohá významná díla jsou založena právě na faktu, že se o fiktivní příběh nejedná, např. *Maus*.

Termín grafický román si získal skutečnou popularitu v měsících po té, co se objevil na přebalu paperbackového vydání knihy Willa Eisnera *A contract with God and Other Tenement Stories* (1978).

Mezi nejvýznamnější autory tohoto žánru patří Američan židovského původu Art Spiegelmann, který se nesmazatelně zapsal do literární historie dvoudílným románem *Maus* (obr. př. č. 20), líčícím osudy umělceva otce v pekle koncentračních táborů za druhé světové války. Z mladší generace autorů zabývajících se grafickým románem můžeme jmenovat Craiga Thompsona, který se před několika lety představil citlivou autobiografickou zpovědí *Pod dekou* (obr. př. č. 21) a jehož nejnovější román *Habibi*, rozsáhlé dílo v duchu aktualizovaných pohádek tisíce a jedné noci, právě přichází na pulty knihkupectví.

Je mnoho vynikajících tvůrců, kteří vydali působivé grafické romány a jen stěží se dá rozhodnout, koho jmenovat a koho ne, proto prosím laskavého čtenáře za prominutí, pokud v následujícím lehkém nástinu několika děl a autorů, kteří oslovili mne, bude postrádat právě toho svého favorita či favoritku.

Grafické romány, které dle mého subjektivního názoru stojí za přečtení:

Will Eisner – *Smlouva s Bohem*, Art Spiegelman – *Maus*, Alan Moore – *V jako vendeta*, Craig Thompson – *Pod dekou*, Marjane Satrapiová – *Persepolis*, Charles Burns – *Černá díra*, Frederik Peeters – *Modré pilulky*, Isabel Kreitz – *Haarmann*, Shaun Tan – *The Arrival*, Nicolas de Crécy – *Doba ledová*, a daší.

Z českých autorů bych ráda uvedla tyto: Lucie Lomová – *Anna chce skočit*, Leila Geislerová – *Magda*, Jiří Grus – *Voleman*.

6.2.3 BIOGRAFICKÝ KOMIKS

Biografická, historická a populárně naučná témata vůbec stojí v komiksovém světě spíše stranou zájmu. Osobně spatřuji kořen této skutečnosti v jejich danosti. Tvůrci u těchto témat nemají přirozeně zdaleka tak volnou ruku jako např. u autorského komiksu. Proto se domnívám, že mnozí z tvůrců zabývajících se populárně naučným komiksem dlouhodobě se právem mohou začít cítit vyčerpaně a zatoužit po větším prostoru k realizaci vlastních ideí, a to bez jakýchkoli omezení.

Situace se ale pomalu mění na straně vydavatelů, kde s tím, jak vzniká stále silnější potřeba vizuálně atraktivizovat učivo základních a středních škol, se počíná objevovat poptávka po tomto typu obrázkových příběhů.

Příkladem budiž převádění klasických knižních předloh do podoby komiksu: William Shakespeare, Martin Lukeš – *Hamlet*, William Shakespeare, Sonia Leong – *Romeo a Julie*, Franz Kafka, Peter Kuper – *Proměna*, Franz Kafka, Chantal Montellierová – *Proces*, Karel Jaromír Erben – *Kytice* (kolektivní dílo 10 ilustrátorů), Bohumil Hrabal, Lionel Tran, Valérie Bergeová, Ambre – *Příliš hlučná samota* (obr. př. č. 22), v tomto díle jsou zajímavě znázorněny detaily haraburdí ve sběrných surovinách. Kresba, působící spíše jako stará zrnitá fotografie, nám ukazuje detaily nejrůznějších reznoucích kovových součástí, mezi kterými se vznášejí bílé obláčky textu. Text je psán ručním psacím písmem, jež podporuje dojem osobních poznámek.

Velmi populární jsou i komiksové biografie významných osobností. Ty mohou plnit nejen vzdělávací funkci ale též např. sloužit k propagaci města či regionu, kde daná osobnost žila a pracovala. V českém prostředí se tomuto žánru asi nejsoustavněji věnuje ilustrátorka Renáta Fučíková, která spolupracovala s nakladatelstvím Práh na edici *Největší Čech*. Sama vytvořila tři svazky z této edice: Karel IV. - známe jeho osobní příběh?, Jan Amos Komenský (obr. př. č. 23), Tomáš Garrigue Masaryk. Na poslední knize o TGM s ní spolupracovala Alena Ježková. Nejnovějším dílem Renáty Fučíkové je kniha *Historie Evropy* (obr. př. č. 24) uchvacující rozsahem i provedením. Ta prostřednictvím dvoustránkových ilustrací seznamuje dětské čtenáře hravou a neotřelou formou s jednotlivými etapami historického vývoje Evropy. Text je zde zasazen do bublin.

Zcela odlišná je publikace *Velmi volně podle sklepních prací Egona Bondyho* (obr. př. č. 25) od autorů Jana Kolátora a Zdeňka Trinkewitze. Tento komiksový hold králi českého undergroundu opět ukazuje, že komiks skutečně není jen čtením pro děti.

Ze zahraniční tvorby zabývající se komiksovým ztvárněním životů slavných můžeme jmenovat např. dílo zachycující osudy mexické malířky Fridy Kahlo od Itala Marca Corony. Autorovi se v knize *Frida Kahlo, A Surreal Biography* (obr. př. č. 26), podařilo zkombinovat vlastní výtvarný styl s výrazem malířčiných maleb tak, aby výsledná kresba působila jednotně a věrohodně, aby ve čtenáři evokovala dojem tvorby Fridy Kahlo, kterou ovšem Corona nekopíruje ale parafrázuje.

Zajímavě ztvárněným životopisem je i kniha *Freud, dobrodružství psychoanalýzy* (obr. př. č. 27) od dvojice Michel Siméon, ilustrátor a Robert Ariel, autor textů. Komiks představuje čtenářům život Sigmunda Freuda a jeho teorii psychoanalýzy prostřednictvím drobných příhod z psychiatrova života. Sledujeme cestu Freuda z moravského Příboru, kde vyrůstal, k prvním úspěchům ve Vídni, až po teorii Oidipovského komplexu, k níž ho inspiroval vztah k vlastní matce. Knihu doplňuje erudovaný text Roberta Ariela,

vystudovaného psychiatra, který čtenáře nenásilně seznámí se základy psychoanalýzy.

O skutečnosti, že není nutné se u biografie omezovat pouze na lidské hrdiny, svědčí komiks Nicka Abadzise *Lajka* (obr. př. č. 28). Kniha získala roku 2008 Eisnerovu cenu v kategorii komiksů pro dospívající. Abadzis zde řeší otázku nakolik má člověk právo pro předpokládaný vývoj obětovat život, byť se jedná jen o život psa. Tato otázka se jeví ještě zřetelněji ve světle skutečnosti, že informace získané z letu nepomohly progresu ruského vesmírného programu. Navíc šibeniční termín startu Sputniku 2 neumožnil vyřešit otázku návratu. O co tedy skutečně šlo? Být první? Přes postavy hlavních hrdinů (Laika, konstruktér Koroljov, ošetřovatelka psů Jelena) zjišťujeme jak nicotné jsou jejich obyčejné životy ve srovnání s vesmírným programem.

Další komiksové biografie, které stojí za povšimnutí jsou např.: *Alanova válka* od Emmanuela Guiberta nebo *Kafka* od Roberta Crumba, malba a Davida Zanea Mairowitze, text.

6.3 ČÍM KOMIKS NAKRESLIT ANEB JE TO TUŽKOU, NEBO FIXEM?

Pro tvorbu komiksu lze použít takřka jakoukoli výtvarnou techniku, od perokresby až po malbu olejovými barvami. Záleží čistě na tvůrci, jaký výsledný výraz si představuje a jaká forma se podle něj nejlépe hodí ke zvolenému tématu.

6.3.1 PEROKRESBA

Asi nejtypičtější technikou, co se četnosti použití týče, je perokresba. Provází komiks od jeho počátků a laiky je vnímána jako jeho průvodní znak. Perokresbu může autor ponechat v prosté černé a bílé, nebo kolorovat, ať už ručně, nebo v počítači. Často zůstává kresba jen v černé a bílé (případně

doplněná jen o jednu pestrou barvu), a to buď z ryze ekonomických důvodů (finanční výhoda černobílého tisku), nebo z důvodů silnější expresivity kontrastní černobílé kresby, ať již šrafované, či plošné. S tou se můžeme setkat například v tvorbě autora drsných noirových příběhů z cyklu *Sin City* Franka Millera nebo v knihách o dábelském bijci *Hellboyovi* od Mikea Mignoly. Striktně černobílou kresbu s akcentem na velké černé plochy, minimalistickou stylizaci a expresivitu používá i ve Francii žijící autorka íránského původu Marjane Satrapiová, která si podmanila nejen komiksový svět svou dvoudílnou autobiografií *Persepolis* (obr. př. č. 29). Skutečným opusem na černou a bílou je monumentální grafický román *Černá díra*, vedlilo amerického tvůrce Charlese Burnse (obr. př. č. 30), autora proslulého až fanatickým zápallem, který strávil prací na tomto příběhu více než deset let. Jeho kresba má linorytový charakter a je po technické stránce prakticky dokonalá. Formálně spřízněný je s ním dle mého názoru i současný český autor Jaromír99, který proslul v posledních letech knižní sérií o osudech nemluvného výpravčího ze Sudet *Aloise Nebela*. Nebelovská trilogie byla jako první český komiks (vyjma historických Rychlých šípů) převedena v roce 2011 do filmové podoby. S užitím perokresby se můžeme setkat i ve čtyřdílné knižní sérii *Voleman* (obr. př. č. 31) od českého autora Jiřího Gruse, který za ni roku 2008 obdržel cenu Muriel za nejlepší kresbu a scénář a o rok později znovu, opět za kresbu. Grusovu kresbu charakterizují suverénní linie a mnohdy až drobnopisný detail (ačkoli se jeho rukopis v novějších dílech postupně uvolňuje a rovněž opouští lavírování), je na ní patrná práce s fotografií a nezapře v sobě technickou přípravu z ateliéru klasické malby na pražské Akademii výtvarných umění.

6.3.2 KRESBA TUŽKOU

Přemýšlela jsem nad otázkou, proč se tak málo komiksových autorů věnuje kresbě tužkou, když tužka poskytuje v určitých aspektech dalece širší možnosti vyjádření než pero. Bohužel musím říci, že jediný důvod, který mne

napadl je tisk. Kresba tužkou se svými jemnými valery má bezesporu daleko větší nároky na papír i kvalitu tisku než perokresba v prosté černé a bílé. Ale přesto, v dnešní době jsou už technologie tisku na mnohem lepší úrovni než tomu bylo, zajistit si relativně kvalitní a cenově přiměřený tisk není takový problém. Musím tedy přiznat, že nevím. Snad i pro čtenáře je pohodlnější, co se orientace v obrázcích týče a čtivější, kontrastnější kresba perem. Otázka proč nevzniká více komiksů nakreslených tužkou však pro mne zůstává i nadále záhadou.

Soustavně se kresbě tužkou věnuje (kromě výše již zmíněného Shauna Tana) německá kreslířka Isabel Kreitz (*1967). V knize *Haarmann* (obr. př. č. 32), vydané nakladatelstvím Carlsen v roce 2012, dostala ilustrátorka šanci plně využít a rozvinout svoji realistickou techniku kresby tužkou. Propracovaná kresebná forma znovuoživuje před čtenářem každodennost 20. let a dodává příběhu potřebnou atmosféru. Jedná se o komiksovou detektivku, kniha vypráví příběh Fritze Haarmanna, jednoho z nejbrutálnějších sériových vrahů v historii Evropy. Isabel Kreitz spolupracovala na *Haarmanovi* s Peerem Meterem, který napsal scénář a dialogy.

Další knihou, ve které ilustrátorka uplatnila kresbu tužkou, je *Hotel Angst* (obr. př. č. 33). V tomto případě se nejedná o komiks jako takový, ale o krátkou novelu spisovatele Johna von Düffela, doplněnou ilustracemi Isabel Kreitz. Ilustrace mají charakter komiksových celostránek.

6.3.3 MALBA

Malba představuje mezi výtvarnými technikami, se kterými se můžeme setkat v komiksově tvorbě, minoritní, avšak rozhodně ne zanedbatelný způsob vyjádření. Malbou zde rozumíme samozřejmě přímé využití barev a malířských postupů, nikoli prosté a hojně používané kolorování perokresby.

Spojení malby a komiksu můžeme spatřovat jak v rovině vzájemné inspirace a vlivu (velmi silné hlavně v pop artovém hnutí), tak v osobnostech tvůrců, z nichž se mnozí věnovali původně malbě, aby později přešli ke komiksu, nebo naopak. Časté jsou i případy, kdy se tvorba přirozeně odvíjela na obou polích zájmu najednou. Jako příklad můžeme uvést dva z nejúspěšnějších českých autorů současnosti Jiřího Gruse a Karla Jerieho.

Jiří Grus (absolvoval na Akademii výtvarných umění v ateliéru klasické malby prof. Zdeňka Berana) si získal uznání především svojí čtyřdílnou sérií *Voleman* (viz kapitola Perokresba). Práci s barvou uplatnil ve svém komiksu *Nitro těžkne glycerinem*.

Karel Jerie, známý veřejnosti díky svým sarkastickým obrazům houbařů, studoval v ateliéru prof. Michaela Rittsteina. Toto spojení učitel – žák jistě není náhodné, neboť sám Rittstein v jisté etapě své tvorby komiksového tvarosloví v obrazech hojně využíval (*Jak pejsek s kočičkou myli podlahu*, 2000).

I mnoho dalších umělců, známých především jako malíři, se komiksem tu a tam nechali inspirovat. Jmenujme třeba brněnského Martina Mainera (*Komiks pro Raut*, 1994) nebo Aleše Lamra (*Bitva u Tróbelic*, 1978). Zajímavý je prsty (!) malovaný komiks *Posel* od Jana Paula, znovuobjevený v publikaci *Encyklopedie komiksů Československo 1945–1989* od autorů Josefa Ládka a Roberta Pavelky. Malířské postupy používá ve svém komiksu *Velké putování Vlase a Brady* (1989) multižánrový umělec František Skála. Ten se komiksovému způsobu vyprávění věnoval vícekrát, a tak se s jeho jménem setkáme ještě i v pasáži o fotografii v komiksu.

Ze zahraniční scény bych ráda uvedla francouzského umělce Nicolase de Crécyho, který dnes patří mezi nejoceňovanější tvůrce komiksu. Ve svých dílech, jako je *Doba ledová* (obr. př. č. 34) nebo *Prosopopus*, užívá vedle chvějivých, přesto však suverénních kresebných linií i celou škálu dalších technik – vedle malby se zde setkáme například i s koláží nebo fotografií. Navzdory této „multimediálnosti“ fungují de Crécyho knihy jako jedinečný

„gesamtskunstwerk“, v němž všechny složky harmonicky souzní v jediném působivém celku.

6.3.4 FOTOGRAFIE

Snad všichni kreslíři někdy použili fotografii jako inspirační materiál, jsou ale i tací, pro něž se fotografie stala primárním výpovědním médiem, a to i v komiksu. Za zajímavou považuji skutečnost, že ačkoli by se nám mohlo zdát, že fotografie se svojí bezkonkurenční schopností zachytit okamžik, děj nebo pohyb přímo vybízí k vyprávění příběhů, není tomu tak. Kupodivu nevzniká příliš komiksů, které by fotografii použily přímo nebo s ní tvůrčím způsobem pracovaly. Na poli propojení fotografie, kresby, malby a příběhu shledávám velké možnosti nových přístupů k formě komiksu.

Ráda bych zde uvedla dva české autory, kteří se nebáli vstoupit na tuto nepřilíh probádanou pevninu a rozhodně neprohloupili. Prvním z nich je František Skála, zakládající člen skupiny Tvrdohlaví, člen divadla Sklep, nositel Ceny Jindřicha Chalupického za rok 1991. Veřejnost zná Františka Skálu především jako sochaře tvořícího poetické objekty z přírodnin a nalezených věcí. Kromě sochařství se ale František Skála věnuje i animovaným filmům, ilustracím dětských knih a hudbě, je členem několika hudebně-divadelních uskupení: Tros Sketos, Malý taneční orchestr Univerzal Praha, Finský barok. Za zmínku jistě stojí i jeho reprezentace České republiky na 45. Bienále v Benátkách. Pouť do Benátek vykonal pěšky a na Bienále vystavil kresby a deníky z cesty, stejně jako nalezené věci. Možná, že právě tato cesta ho ovlivnila natolik, že motiv putování se stal v jeho autorských knihách stěžejním (př. *Velké putování Vlase a Brady*, Praha, Albatros, 1989). To platí i pro komiksové publikace *Jak Cílek Lídu našel*, Praha, Meander, 2006 a *Skutečný příběh Cílka a Lídy* (obr. př. č. 35), Praha, Arbor Vitae, 2007. Příhody Cílka a Lídy jsou líčeny právě prostřednictvím fotografie, sám Skála přirovnává vznik těchto fotografií, na kterých zachycuje

loutky naaranžované v reálném prostředí lesa, k procesu práce na animovaném filmu.

Fotografii ve svých knihách používá a tvůrčím způsobem s ní pracuje i kreslíř Vojtěch Mašek. Zajímavým počinem po stránce jak formální, tak obsahové je komiksová trilogie *O příbězích* (obr. př. č. 36), za jejímž vznikem stojí kromě Vojtěcha Maška ještě sociální a kulturní antropoložka Markéta Hajská a romistka Máša Bořkovcová z občanského sdružení Ašta šmé. *O příbězích* čtenáře prostřednictvím tří publikací seznamuje se třemi osudy reálně žijících postav. Každé postavě je věnována celá jedna kniha; jediné, co hrdiny spojuje, je barva kůže, všichni jsou Romové. Knihy jsou vytvořeny stejnou technikou, malba černou a bílou přes černobílou fotografii. Odlišuje je vždy jedna pestrá barva, specifická pro konkrétního hrdinu (Ferko – žlutá, Albína – růžová, Keva – modrá).

7 POPIS DÍLA

Vzhledem ke skutečnosti, že dílo bylo vytvořeno pro statutární město Plzeň v rámci veřejné soutěže na realizaci osmi komiksových knih, kterou Ústav umění a designu vyhrál, byl rozsah díla i jeho bližší specifikace velmi konkrétně zadány. Z osmi realizovaných knih mají čtyři rozsah 48 stran a čtyři 52 stran; do druhé skupiny spadá mj. i sešit o Adolfu Loosovi. Tisk bude vyhotoven ve dvou jazykových mutacích, česky a anglicky. Bohužel město bude všechny komiksy tisknout pouze na papír s běžnou gramáží (80 g).

7.1 POPIS DĚJE

Děj příběhu začíná v blíže neurčené současnosti. Na prvních čtyřech stránkách vidíme dnešní město (Plzeň) se vším, co k němu patří (lidé, auta, billboardy, tramvaje, dopravní značky, semaforey...). Pozornost čtenáře se soustřeďuje na postavu mladíka, který vystupuje z tramvaje a vchází do vedlejší ulice. Přichází ke staršímu nájemnímu domu, odemyká, stoupá po schodech a vstupuje do bytu, který si přišel prohlédnout jako zájemce o podnájem. Luxus použitých materiálů a exkluzivita místa, třebaže poněkud zašlá, mu vyrazí dech. Rozhlíží se udiveně kolem. Náhle ho osloví starší muž v obleku. Vyjde najevo, že se jedná o Adolfa Loose, autora architektonického řešení tohoto interiéru. Loos přizve mladíka, aby se posadil a začne mu vyprávět svůj příběh.

Do života Adolfa Loose nás uvádí dobový pohled na Brno, město, ve kterém se v roce 1870 narodil. Na několika dalších stránkách se čtenář seznamuje s jeho dětstvím a dospíváním. Vidíme malého kloučka, který si hraje na dílenském dvoře svého otce kameníka a sochaře; už tehdy se Loos seznamuje s materiály, které se stanou typické pro jeho budoucí tvorbu. Vztah mezi otcem a synem je silný, klouček považuje tatínka za kouzelníka, který dovede věcem dávat tvar a přetvářet je (viz. příhoda s odléváním dětské ručky).

V roce 1879 otec umírá a malý Adolf zůstává s matkou a dvěma mladšími sestrami sám. Matka přebírá rodinný podnik a snaží se děti vychovat nejlépe, jak může. Adolf ale touží po větší volnosti, matčina výchova se mu zdá příliš přísná a svazující. Objevují se mezi nimi vzájemné neshody kvůli Loosovu studiu. Do maturity vystřídá pět středních škol, gymnázia v Brně, Jihlavě a Melku, průmyslovou školu v Liberci a konečně německou umělecko-průmyslovou školu v Brně.

Nejspíše v létě 1890 se Adolf Loos nakazil syfilitidou, chorobou, na níž se v tehdejší době běžně umíralo. Jediným prostředkem léčby byly rtuťové masti, jež ale pacientovu zdraví příliš neprospávaly v jiných směrech. Přesto se paní Loosová nevzdá naděje a synovu léčbu uhradí. Adolf se jako zázrakem uzdraví, nemoc si ale přesto vybere svou daň, už nikdy nebude schopen mít děti. Matka ho posílá studovat na Vysokou školu technickou do Drážďan. Studium architektury ovšem Adolf nedokončí kvůli neshodám se svým profesorem. Vrací se tedy domů, do Brna. Pro paní Loosovou je další synův studijní neúspěch velkým zklamáním, proto se rozhoduje, že ho vydědí. Do začátků mu věnuje menší sumu peněz, za které si Adolf Loos zaplatí cestu do Ameriky.

Stránka 10 zobrazuje pobyt v Americe. Hlavním důvodem, proč se Loos rozhodl navštívit právě tuto zemi, bylo konání Světové výstavy v Chicagu v roce 1893, proto stránka začíná framem ukazujícím nám pohled na budovy Světové výstavy. Tou dobou v Chicagu působil také architekt Louis Sullivan a začínala se zde formovat Chicagská architektonická škola. To vše na Adolfa působilo. Během svého pobytu ve Státech poznal i další města, např. St. Louis, New York a Philadelphii. Kvůli tenčícím se zásobám finančních prostředků byl nucen začít si přivydělávat. Živil se porůznu, jako zedník, umývač nádobí, kreslíř, parketář, pilař nebo roznašeč novin. V Americe strávil léta 1893–1896, období, na jehož konci již naplno propuká výstavba mrakodrapů. Adolf se cítí znechucen tím, že v takové době stojí stranou dění a musí se živit roznáškou novin, proto se rozhoduje pro návrat zpět do Evropy. Jedním z důvodů je i nedostatek financí.

Zpět v Evropě. Na dalších stránkách sledujeme osudy hlavního hrdiny po návratu na starý kontinent. V letech 1896–1897 pracuje v architektonickém ateliéru Carla Mayredera ve Vídni. Práce na cizích projektech však neuspokojuje jeho tvůrčí ambice, proto si Loos roku 1897 otevírá ve Vídni své vlastní architektonické studio. Zpočátku má jen minimum zákazníků; ve volném čase píše kritické články o soudobé architektuře, řemeslech a estetice pro noviny Die Zeit, Die Wage a Neue Freie Presse. V červenci roku 1897 publikuje esej Die Potemkinsche Stadt v secesní revui Ver Sacrum. O dva roky později, v roce 1899, konečně realizuje jednu ze svých prvních významných vídeňských staveb, Café Museum. Kavárna je kvůli své tenkrát nezvyklé strohosti nazývána posměšně Café Nihilismus. Tou dobou se mladý architekt seznamuje se svojí první ženou, herečkou Linou Obertimflerovou. Svatba se koná 21. července 1902.

V lednu roku 1903 kreslí Loos první návrhy pro stavbu vily Karma, jejímž zadavatelem byl vídeňský psychiatr Theodor Beer. Realizace této vily proběhla v letech 1904–1906.

Postupně se však objevují manželské neshody mezi Loosem a Linou. Adolf uniká do románu s devatenáctiletou tanečnicí Bessií Bruceovou. Čtvrtého července 1905 se manželé Loosovi rozvádějí.

V roce 1908 realizuje Adolf Loos American Bar na vídeňské Kärntner Strasse, rovněž publikuje esej *Ornament a zločin*. Následuje cyklus přednášek. V roce 1910 vzniká Loosova snad nejznámější stavba, obchodní dům Goldman a Salatsch. Dům stojí na Michaelském náměstí, naproti Hofburgu, centru tehdy vládnoucí rakousko-uherské monarchie. V této budově Adolf Loos zhmotnil své zásady vyřčené v eseji *Ornament a zločin*. Vídeňané dům nepřijali pozitivně, byl pro ně příliš nezvyklou architekturou, a tak si vysloužil hanlivé přezdívky jako "dům bez obočí" nebo "Das Kanalgitterhaus". Dům se nelíbil ani císaři, který si raději zatáhl závěsy, jen aby se na budovu nemusel koukat. Kritická kampaň proti stavbě i jejímu autorovi je silná, Adolf Loos se rozhodne čelit jí založením vlastní architektonické školy – Bauschule. Mezi jeho první studenty a následovníky

patří Richard Neutra (8. 4. 1892, Vídeň – 16. 4. 1970, Wuppertal), Paul Engelmann (14. 6. 1891, Olomouc – 5. 2. 1965, Tel Aviv), Rudolph Michael Schindler (10. 9. 1887, Vídeň – 22. 8. 1953, Los Angeles, Kalifornie) a Heinrich Kulka (29. 3. 1900, Litovel – 9. 5. 1971, Auckland, Nový Zéland) – Loosův budoucí blízký spolupracovník. S příchodem první světové války (28. července 1914) je však Loosova Bauschule uzavřena a on nastupuje vojenskou službu (1917–1918, Sant Pölten, Vídeň). Následující stránka zobrazuje několik autentických záběrů z průběhu první světové války (nakresleno podle dobových fotografií).

Po první světové válce se znovuutváří geografické rozvržení Evropy a vznikají nové státy. Osmačtyřicetiletý Adolf Loos získává československé občanství a potkává svoji druhou ženu, devatenáctiletou Elsie Altmannovou, s níž se ještě téhož roku (1918) ožení. V roce 1920 obnovuje svoji činnost Loosova Bauschule, bohužel jen na dva roky.

V květnu 1921 je Adolf Loos jmenován vedoucím architektem bytové výstavby města Vídně. Zájem o ideu kolektivního bydlení, hledání funkčních a úsporných řešení nového typu sídlištního bydlení (př. Heubergsiedlung). Na podzim téhož roku vychází Adolfu Loosovi jeho druhá publikace, *Řeči do prázdna* (Ins Leere gesprochen), která obsahuje texty z let 1897–1900. Počátkem roku 1922 podnikají manželé Loosovi cestu do Itálie (Terst, Benátky) a odtud pak do Francie (Nice). Adolf se účastní architektonické soutěže o návrh na novou budovu Chicago Tribune. Hlavní cena činila 50 000 dolarů a porota se rozhodovala mezi více než 260 návrhy od autorů takových jmen, jako byli např. Walter Gropius s Adolfem Meyerem, Bertram Goodhue, Bruno Taut nebo Eliel Saarinen. Nakonec vyhrál neogotický návrh dvojice amerických architektů Johna Meada Howellse a Raymonda Hooda.

V roce 1923 experimentuje Adolf Loos s návrhy terasových domů. Mezi nejvyspělejší patří Grandhotel Babylon, který využívá pyramidální koncepcí. Stavba byla určená pro Nice, nakonec se ale nerealizovala.

Léta 1924–1928 tráví Loos především v Paříži, kde se seznamuje s místní skupinou dadaistů. Navrhuje vilu pro Tristana Tzaru, dům byl

postaven mezi lety 1925–1926. Kvůli terénním nerovnostem pozemku se architekt rozhodl nedělit dům striktně na jednotlivá podlaží, ale použil v interiéru systém tzv. Raumplan, který je typický pro pozdější Müllerovu vilu. Jednotlivé místnosti se nacházejí v různých úrovních, které na sebe plynule navazují.

Seznamuje se také s Josephinou Bakerovou, pro níž rovněž navrhne městský dům (r. 1927), k realizaci projektu ale nedojde. Během svého pařížského pobytu je Adolf Loos pozván, aby přednášel na Sorboně.

V říjnu 1926 se rozvádí se svojí druhou ženou, Elsie Altmannovou.

Následujících šestnáct stránek komiksu je věnováno profesním i osobním vazbám Adolfa Loose k Plzni.

První rodinou, pro kterou Loos v Plzni pracoval, byli Hirschovi. Roku 1900 kupuje Richard Hirsch, majitel továrny na drát a drátěnky, třípodlažní nájemní dům v Plachého ulici 6. První patro domu je určeno pro byt Wilhelma Hirsche (syn Richarda Hirsche) a jeho budoucí ženu Marthu (rozenou Rudingerovou). Hirschovi získali kontakt na Adolfa Loose přes svého příbuzného, Alfreda Krause. Tomu navrhoval Loos roku 1905 jeho byt ve Vídni na Mohsgasse 2. Počátkem roku 1907 navštěvuje architekt byt Hirschových a načrtává řešení interiéru na dopisní obálku. Konečnou podobu získává prostor r. 1910.

Druhými plzeňskými zákazníky byla rodina Otty Becka. Otto Beck byl bratranec Wilhelma Hirsche a od roku 1905 rovněž jeho partner ve firmě Richard Hirsch – továrna na drát a drátěnky v Plzni. Pro Beckovi navrhoval Loos řešení bytu ve druhém patře nájemního domu na Klatovské třídě 12. Jednalo se o zařízení tří pokojů: obývací pokoj, jídelna a ložnice, a vybudování chybějící koupelny. U Beckových se Adolf Loos setkává se svojí budoucí třetí ženou, Claire, která je v té době ještě dítě. Jejich první setkání proběhlo asi v r. 1919, kdy Claire, v té době patnáctiletá, vešla do obývacího pokoje svých rodičů a uviděla zde dva muže. Jeden z nich sundaval ze zdi obraz, s nímž byl krajně nespokojený. Claire mu řekla, že ten obraz namalovala tatínkovi k narozeninám a zeptala se neznámého, kdo

vůbec je. Odpověděl: „Já jsem Adolf Loos“.¹¹ Znovu se setkali zhruba o deset let později, kdy se interiér z Klatovské třídy stěhoval do prostor na Benešově náměstí (dnes Náměstí míru) 2. Claire tehdy potkala v jídelně, kde Loos zrovna odpočíval, jeho spolupracovníka Heinricha Kulku, ten si prohlížel Loosovu nevyřízenou korespondenci a postěžoval si Claire, že *všichni jen chodí k Loosovi pro rady, ale nikdo mu nepomůže*.¹² Claire tedy poštu roztřídila, Adolf byl nadšen a nabídl jí, zda by pro něj nechtěla pracovat. Claire souhlasila. Jejich vztah se postupně rozvíjel a 18. 7. 1929 se ve Vídni vzali. Za svědky jim šli Claiřina maminka a Heinrich Kulka. Otec Claire, Otto Beck, se svatby neúčastnil; ač Loosovu tvorbu obdivoval, dceřin vztah neschvaloval.

Koncem 20. a počátkem 30. let realizuje Adolf Loos mnoho bytových interiérů pro zákazníky z Plzně. Jeho plzeňskou klientelu tvoří uzavřená skupina obchodníků a továrníků se vzájemnými pracovními i osobními vazbami. Během svého druhého plzeňského období navrhl Loos především tyto interiéry: přestavba, přístavba a zařízení domu Jana Brummela (1927–1929, Husova třída 58), byt Wilhelma a Marthy Hirschových (1929–1930, Plachého ulice 6), byt Otty a Olgy Beckových (1927–1929, Náměstí míru 2), byt Josefa a Štěpánky Voglových (1928–1930, Klatovská 12), byt Lea a Gertrudy Brummelových (1928–1930, Klatovská třída 140), byt Viléma a Gertrudy Krausových (1930–1931, Bendova ulice 10), byt Huga a Heleny Semlerových (1931–1932, Klatovská třída 19), byt Oskara a Jany Semlerových (1932–1934, Klatovská třída 110). Mimo těchto bytů pracoval Adolf Loos v Plzni i na dalších projektech: návrh na řešení interiéru Autoklubu (1930, nerealizováno), byt Leopolda Eisnera (1930, Šafaříkovy sady 9), byt Huga a Olgy Naschauerových (1931–1932, Husova třída 20), ordinace a čekárna doktora Samuela Teichnera (1931, Náměstí republiky 22). Tyto práce zmiňuji v komiksu pouze slovně, protože se mi k nim nepodařilo sehnat dostatek obrazových materiálů.

¹¹ Loos – Plzeň – souvislosti, s. 74.

¹² Loos – Plzeň – souvislosti, s. 74.

Během pobytu v Plzni začal Adolf Loos společně s Karlem Lhotou pracovat na návrzích pro svou nejslavnější realizaci, pražskou Müllerovu vilu (1928–1930). S firmou Úředně autorizovaní stavební inženýři Müller a Kapsa spolupracoval Loos na realizaci některých plzeňských bytů: byt Oskara a Jany Semlerových (1932–1934, Klatovská třída 110), byt Wilhelma a Marthy Hirschových (1907-1908, Plachého ulice 6). Dne 5. dubna roku 1930 byla vila Františka Müllera zkolaudována. Večírku uspořádaného ke kolaudaci se zúčastnili i manželé Kapsovi, kteří tak mohli vilu porovnat s vlastní novostavbou, kterou pro ně navrhl architekt Otakar Novotný. Marie Kapsová je pod dojmem z Müllerovy vily nespokojena s jejich stavbou, a tak prosí Loose, aby jejich stavbu předělal alespoň v interiéru. Ten o tom zprvu nechce ani slyšet, nakonec se ale nechá obměkčit. Na úpravách pak spolupracoval s Karlem Lhotou.

V roce 1930 navštěvuje Adolf s Claire Paříž. Tento rok též slaví 60. narozeniny v Müllerově vile. K narozeninám dostává od československého státu 10 000 korun a je mu slavnostně udělen čestný důchod prezidenta republiky T. G. Masaryka.

Roku 1932 se Adolf Loos a Claire Becková rozvádějí. Ten samý rok je dokončena stavba pražské vily advokáta Josefa Winternitze, kterou navrhl Loos společně s Karlem Lhotou v době svého plzeňského působení.

23. srpna 1933 Adolf Loos umírá v sanatoriu doktora Schwarzmanna v Kalksburgu u Vídně.

Vracíme se se čtenářem do bytu, kam jsme vstoupili na začátku příběhu. Mladík zjišťuje, že usnul, venku už je tma a on si uvědomuje, že se mu vše nejspíš jen zdálo. Odchází z bytu. Vidíme jeho postavu, jak se vzdaluje noční ulicí, s myšlenkou na to, že byt by se měl stát veřejně přístupným.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Je velice těžké pokusit se oprostit od osobních vazeb ke své práci, nahlédnout ji objektivně a zhodnotit v kontextu dění v oboru. Nejsem si jista, zda moje práce přináší něco opravdu zcela nového, něco, co se ještě v dějinách komiksu nikdy nevyskytlo. Navíc to, zda má konkrétní dílo pro svůj obor nějaký přínos, se zpravidla ukáže až v delším časovém horizontu. V našem případě je tedy zatím asi předčasné snažit se o definitivní závěry. Přínos má tato práce především pro mou osobu. Dostala jsem zde možnost zkusit si pro mne nezvyklou techniku i rozsah práce. Ráda bych věřila, že jsem tuto výzvu zvládla se ctí.

Přínos práce pro daný obor (mám-li se přeci jen pokusit jej nalézt) spatřuji možná už ve formě – životopisný komiks není příliš rozšířeným subžánrem a skýtá ještě velké množství nevyužitého potenciálu. Díky větší vstřícnosti ke čtenářům ve srovnání s životopisnými romány či monografiemi má biografický komiks také mnohem širší publikum a co do didaktické funkce tak má šanci oslovit a kultivovat mnohem větší skupinu čtenářů. Komiks se tak stává učebnicí či odbornou knihou, skrytou pod rouškou oddechové zábavné literatury. Taková kniha je pak i pro ne zcela aktivní čtenáře (například z řad teenagerů) akceptovatelná, přestože román nebo vědecké pojednání by je mohlo na první pohled odradit.

Myslím, že i zvolenou technikou překračuje moje práce rámec běžné mainstreamové produkce – s mnoha komiksovými knihami kreslenými tužkou se na pultech knihkupectví rozhodně setkat nemůžeme. Největší přínos tak asi spatřuji v pokusu zmapovat jednu z mnoha a mnoha doposud neprozkoumaných cestiček, kudy se komiksový tvůrce může vydat. Je to jistě pouze malý střípek v monumentální mozaice stylů, příběhů, názorů a poselství, které jsme si zvykli souhrnně nazývat komiks. Bez tohoto střípku by ale mozaika byla chudší.

9 SILNÉ STRÁNKY

Za silnou stránku svého komiksu považuji v první řadě skutečnost, že ačkoli používám velmi detailní a drobnopisnou kresbu, stránky stále fungují jako celek, nerozpadají se na podružné jednotlivosti a ani ve zmenšení na výsledný formát A4 neztrácí nic ze své čitelnosti. Snažím se také uchovat rozumný poměr mezi didaktickým sdělováním informací a čtenářskou atraktivitou příběhu. To bývá někdy náročné, zvláště u osobností jako byl Adolf Loos, jejichž barvitě osudy by jistě vydaly na obsáhlý román. Mým úkolem je v těchto případech „vypreparovat“ z životopisu mezní události a seřadit je tak, aby stále fungovaly jako logicky a plynule se odvíjející děj. Věřím, že v případě této knihy se to povedlo. Přestože určité události z Loosova života (např. přátelství a spolupráce s malířem Oskarem Kokoschkou) musely být kvůli omezenému rozsahu zamlčeny, nesetkáme se zde s prudkými dějovými skoky nebo prohřešky vůči logice vyprávění.

Rovněž volba kresby tužkou jakožto média není v žádném případě náhodná (jak jsem již zmínila výše). Tužka umožňuje zpodobnění nejjemnějších detailů a poskytuje kreslíři širokou škálu odstínů, které může použít. Tento klad se asi nejvíce projeví při zachycování různých povrchů, textur a materiálů (mramory, dřevo, textilie). To je podstatné právě v případě komiksu o osobě architekta Adolfa Loose, který byl používáním netradičních a luxusních materiálů ve svých interiérech proslulý. Ačkoli je kresba „pouze“ černobílá, široká paleta stupňů šedi umožňuje věrohodně a přesvědčivě zachytit charakter různorodých materiálů.

Za významný klad své práce považuji i maximální snahu o autenticitu dobových reálií, které jsem si vyhledávala na dobových fotografiích v publikacích i na internetu. Chci docílit toho, aby na čtenáře skutečně „dýchla“ atmosféra první republiky, aby měl během četby pocit, že vše se odehrává přímo před ním, že stačí natáhnout ruku a může se dotknout mramorového obložení luxusní vstupní haly či měkkých kožených potahů na zakázku vyrobeného křesla pána domu. Snažím se z komiksu, který je

jakožto médium rozkročen mezi literaturou a vizuálním uměním, vytěžit maximum a využít této jedinečné syntézy obrazu a slova k opravdové „rekonstrukci“ života Adolfa Loose. Chci čtenáři nabídnout nejen precizně popisné ukázky tvorby tohoto významného architekta, ale rovněž mu přiblížit jeho osobnost, názory a i nemalou dávku sebedůvěry, bez níž by se, tak jako patrně žádný vizionář, neobešel.

10 SLABÉ STRÁNKY

Asi za nejvýraznější slabou stránku komiksu (byť je takové hodnocení velice subjektivní) můžeme považovat jeho „neakčnost“. Mám možná tendenci posunovat děj kupředu spíše prostřednictvím textu než framů. Navíc určité záběry se v okýnkách opakují až příliš často, jedná se hlavně o detaily rukou (kreslící ruka, píšící ruka, ruka držící noviny atd.) a detaily „mluvících hlav“. Je ovšem otázkou, nakolik je tato skutečnost zapříčiněna navyklým způsobem vyprávění a nakolik se jedná o důsledek volby tématu. Je totiž zřejmé a pochopitelné, že komiks líčící život a dílo architekta může jen stěží dějově soupeřit s akčními trháky typu *SinCity* a podobně. Na druhou stranu, framy zobrazující např. detail dopisu nebo novin jsou důležité pro čitelnost, přiblížení pohledu též pomáhá gradovat děj. Detail často navazuje na předchozí celek popř. polocelek (klasické řazení framů: celek – muž jde po ulici, polocelek – přichází k domu, detail – bere za kliku) a logicky tak zakončuje část vyprávění, aby se mohla otevřít nová. Krásně si s detailem pohrál např. Shaun Tan na stránkách své knihy *The Arrival*, nebo Jiří Barta ve filmu *Diskjockey*.

Co se během práce stalo mým prokletím (přestože po vizuální stránce je to myslím velký klad), je volba techniky. Kresby tužkou pohltily hodiny práce, víc, než jsem si zpočátku myslela. Je to do značné míry dáno faktem, že jsem s komiksem kresleným tužkou neměla do této doby žádnou zkušenost (předchozí komiksy vždy kombinovaly lineární perokresbu a barevné úpravy v grafickém programu) a neměla jsem tudíž přesný odhad, kolik času budu pro realizaci potřebovat. Během procesu kresby pak už bylo pozdě couvnout a změnit techniku, nicméně školou vymezený čas pro realizaci diplomové práce se ukázal (při mnou zvoleném stylu kresby) jako šibeniční. Ostatně většina komiksových knih vzniká často spíše v intencích let, nikoli několika měsíců.

Co u budoucí knihy považuji za opravdu velice slabou stránku, ale bohužel nemám možnost tento fakt nikterak ovlivnit, je záměr zadavatele

realizovat publikaci pouze na obyčejném papíru gramáže 80. Myslím si, že by město Plzeň mělo na úroveň své propagace a prezentace dbát víc a uvědomit si, že snaha ušetřit na nákladech se na finální podobě knihy podepíše opravdu zásadním způsobem. Pakliže tu existuje snaha vydávat publikace, měla by ji provázet i vůle snažit se dosáhnout maximální možné kvality výsledku. Protože použitý papír bude první věc, jíž si čtenář, kterému se kniha dostane do ruky, všimne, a to nejen vizuálně, ale i hapticky. A stejně tak si rychle uvědomí, byl-li kvůli úsporným opatřením vydavatele „ošizen“.

A) Knižní a periodická literatura

SZADKOWSKA, Maria, VAN DUZER, Leslie a Dagmar ČERNOUŠKOVÁ. *Adolf Loos – dílo v českých zemích*. Praha: Muzeum hlavního města Prahy, 2009, 391 s. ISBN 978-80-85394-63-4.

Loos – Plzeň – souvislosti. V Plzni: Západočeská galerie, 2011, 325 s. ISBN 978-808-6415-796.

SARNITZ, August. *Adolf Loos: 1870–1933: architekt, kritik, dandy*. Praha: Slovart, 2004, 96 s. ISBN 80-720-9613-3.

KULKA, Heinrich. *Adolf Loos Das Werke des Architekten – Herausgegeben von Heinrich Kulka*. Wien: Anton Schroll, 1931. Neues Bauen in der Welt: Bd. 4.

McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

LOMOVÁ, Lucie. *Anna chce skočit*. 1. vyd. Praha: Meander, 2007, 78 s. Pro Emu, sv. 3. ISBN 978-808-6283-036.

TAN, Shaun. *The arrival*. South Melbourne: Lothian Books, 2006, 1 v. (unpaged). ISBN 07-344-0694-0.

Český komiks (?) a výtvarné umění: Praha: České muzeum výtvarných umění, 2002, 76 s. :. ISBN 80-705-6111-4.

B) Internetové zdroje

<http://www.archiweb.cz>

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

<http://www.shauntan.net/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Une_Semaine_de_Bont%C3%A9

http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel

http://en.wikipedia.org/wiki/Comic_strip

http://en.wikipedia.org/wiki/Thimble_Theatre

<http://www.iliteratura.cz/Clanek/24337/abadzis-nick-lajka>

<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cgp/cgk/enindex.htm>

12 RESUMÉ

My master thesis is represented by a biographical comic book, introducing the life and work of wellknown architect Adolf Loos. A special attention is given to the interiors which he designed and realized in Pilsen city. The comic book has 52 pages plus flyleaf and it is printed on A4 paper-size, however the original drawings are made bigger. I used to draw on A3 paper-size, it is more convenient for me because I can easily express fine details. The comic is drawn with a pencil, in black and white colour. The choice of pencil-technique is not a random; it enables depicting even the finest details as well as wide and various scale of shades we can use. Using a pencil has been highly appreciated especially during drawing diferent types of textures and materials (marble stone, wood, textile and cloths) Adolf Loos used to work with. Even though the comic is made only in black and white, huge range of greyness is able to depict the nature of various types of textures in a realistic way.

Comic book on Adolf Loos isn't the first autobiographical comic book I have created. In my previous work I paid attention to lifes of other famous people: composer Bedřich Smetana, painter Mikoláš Aleš, or designer and inventor Josef Božek. The comic book on Adolf Loos is nevertheless outstanding; at first thanks to its extent (my previous works are markedly shorter), secondly thanks to chosen pencil-technique, replacing previous pen-and-ink drawing technique.

The topic of my master thesis was given by the Institute of Art and Design and Pilsen city. The comic book should help in presentation and promotion Loos's important architectural acts connected with Pilsen city. That is why I paid special attention to these Loos's pilsener buildings in my comic book.

Biography of Adolf Loos is telling his life-story since he was born and grew up in Brno in a sculptur's family, through his wild student's years (he attended many secondary schools but none with particular success) and early adulthood journey to United States of America, through his most successful

years as an architect, up to his death in 1933. It depicts both his personal (three marriages) and career life (very successful and well-known architect and interior designer as well as a respected teacher at his own school).

obrazová příloha č. 1

Bedřich Smetana – Z mého života

zdroj: vlastní archiv

obrazová příloha č. 2

Mikoláš Aleš – to jsem já

zdroj: vlastní archiv

obrazová příloha č. 3

Josef Božek – strůjce parovozu

zdroj: vlastní archiv

obrazová příloha č. 4

Shaun Tan – *The Arrival*

zdroj: <http://tumblr.austinkleon.com/post/17036621>

obrazová příloha č. 5

ukázka storyboardu

zdroj: vlastní archiv

obrazová příloha č. 6

Lucie Lomová – *Anna chce skočit*

zdroj:

http://adwebdesign.ca/a_citarny/index.php?

[option=com_content&task=view&id=372&Itemid=2871](http://adwebdesign.ca/a_citarny/index.php?option=com_content&task=view&id=372&Itemid=2871)

http://kultura.idnes.cz/komiks-plny-osvobozeni-cesky-a-od-zeny-dye-/literatura.aspx?c=A070715_225241_literatura_kot

obrazová příloha č. 7

Adolf Loos – život architekta

zdroj: vlastní archiv

obrazová příloha č. 8

autorský font Loos Bold

zdroj: vlastní archiv

obrazová příloha č. 9

Will Eisner - Spiknutí – tajný příběh protokolů sionských mudrců

zdroj: http://www.daemon.cz/img/gallery/hirez/9685_3.jpg

obrazová příloha č. 10

Lela Geislerová – Zen žen

zdroj: <http://respekt.ihned.cz/c1-55710030-zen-zen>

<http://respekt.ihned.cz/c1-52878480-zen-zen>

obrazová příloha č. 11

Richard Felton Outcault – The Yellow Kid

zdroj: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:YellowKid.jpeg>

obrazová příloha č. 12

Rodolphe Töpffer – Histoire de M. Vieux Bois

zdroj: <http://www.metabunker.dk/?p=768>

obrazová příloha č. 13

Wilhelm Busch – Max a Moritz

zdroj:

<http://de.wikipedia.org/w/index.php?>

[title=Datei:Max_und_Moritz_\(Busch\)_021.png&filetimestamp=2007011806563](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Max_und_Moritz_(Busch)_021.png&filetimestamp=2007011806563)

obrazová příloha č. 14

Heinrich Hoffmann – Struwwelpeter

zdroj:

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:H_Hoffmann_Struwwel_03.jpg&filetimestamp=20051217200907

obrazová příloha č. 15

Rudolph Dirks – Katzenjammer Kids

zdroj: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Katzenjammer1901.jpg>

obrazová příloha č. 16

Winsor McCay – Little Nemo

zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Little_Nemo_moon.jpg

obrazová příloha č. 17

Elzie Crisler Segar – Thimble Theatre

zdroj: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Thimbleheat.jpg>

obrazová příloha č. 18

William Blake – *Marriage of Heaven and Hell*

zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/File:MoH%26H_title.jpg

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Nebuchadnezzar_in_MoHaH.jpg

obrazová příloha č. 19

Max Ernst – *Týden dobra*

zdroj: <http://ofblog.blogspot.cz/2009/06/max-ernst-une-semaine-de-bonte.html>

obrazová příloha č. 20

Art Spiegelman – *Maus*

zdroj: <http://forbiddenplanet.co.uk/blog/2009/spiegelman-on-voa-news/#>

http://www.randomhouse.com/pantheon/graphicnovels/maus1_5.html

obrazová příloha č. 21

Craig Thompson – *Pod dekou*

zdroj:

http://www.comicsdb.cz/pics/1196/b_c1196-0350de47216b360b224f71792cb2abb5.jpg

http://www.comicsdb.cz/pics/1196/b_c1196-7aa550377becaae4142c5b5f057db714.jpg

obrazová příloha č. 22

Bohumil Hrabal, Lionel Tran, Valérie Bergeová, Ambre – *Příliš hlučná samota*

zdroj: <http://www.abicko.cz/clanek/zabava/5365/tyden-ve-svete-komiksu-31-5-4-6-2004.html>

obrazová příloha č. 23

Renáta Fučíková – *Jan Amos Komenský*

zdroj: <http://www.kosmas.cz/knihy/142274/jan-amos-komensky/>

obrazová příloha č. 24

Renáta Fučíková – *Historie Evropy*

zdroj:

http://alik.idnes.cz/krizem-krazem-evropskou-historii-drr-/alik-alikoviny.asp?c=A111123_204217_alik-alikoviny_jtr

obrazová příloha č. 25

Jan Kolátor, Zdeňěk Trinkewitz – *Velmi volně podle sklepních prací Egona Bondyho*

zdroj:

http://www.comicsdb.cz/pics/130/b_c130-c1dcfe2bbc5a4c7c2005071e20ef4383.jpg

http://www.comicsdb.cz/pics/130/b_c130-

[6e17ce7734ffe3de90cf4b65b674b684.jpg](http://www.fridakahlo.it/corona.html)

obrazová příloha č. 26

Marco Corona – *Frida Kahlo, a Surreal Biography*

zdroj: <http://www.fridakahlo.it/corona.html>

obrazová příloha č. 27

Michel Siméon, Robert Ariel – *Freud, dobrodružství psychoanalýzy*

zdroj: <http://www.daemon.cz/kniha/10597/ariel-robert---simeon-michel--freud-dobrodruzstvi-psychoanalyzy>

obrazová příloha č. 28

Nick Abadzis – *Lajka*

zdroj: <http://rubinetto.blogspot.cz/2009/10/laika-in-sky-with-diamonds.html>

obrazová příloha č. 29

Marjane Satrapiová – *Persepolis*

zdroj: <http://poetsandthenews.wordpress.com/2012/01/12/marjane-satrapis-persepolis/>

obrazová příloha č. 30

Charles Burns – *Černá díra*

zdroj: <http://art.ihned.cz/knihy/c1-25658020-undergroundovy-komiks-jako-cerna-dira-do-melancholie-generace-x>

obrazová příloha č. 31

Jiří Grus - *Voleman*

zdroj: <http://volemankomiks.blogspot.cz/>

obrazová příloha č. 32

Isabel Kreitz - *Haarmann*

zdroj: <http://www.graphic-novel.info/?tag=haarmann>

obrazová příloha č. 33

Isabel Kreitz, John von Düffel – *Hotel Angst*

zdroj:

http://www.buecher.de/shop/italien/hotel-angst/dueffel-john-von/products_products/detail/prod_id/27980244/

obrazová příloha č. 34

Nicolas de Crécy – *Doba Ledová*

zdroj: <http://www.kosmas.cz/knihy/142397/doba-ledova/>

<http://www.litenky.cz/clanek.php/id-2291>

obrazová příloha č. 35

František Skála – *Skutečný příběh Cílka a Lídy*

zdroj: <http://www.komiksarium.cz/index.php/2007/05/ukazky-skutecny-pribeh-cilka-a-lidy/>

obrazová příloha č. 36

Vojtěch Mašek, Markéta Hajská, Máša Bořkovcová – *O přibjehi*

zdroj: <http://romove.radio.cz/fr/clanek/24388>

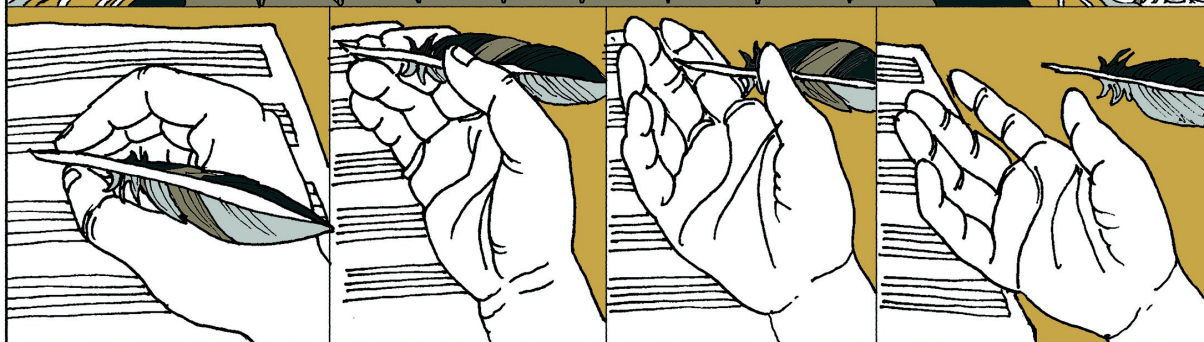
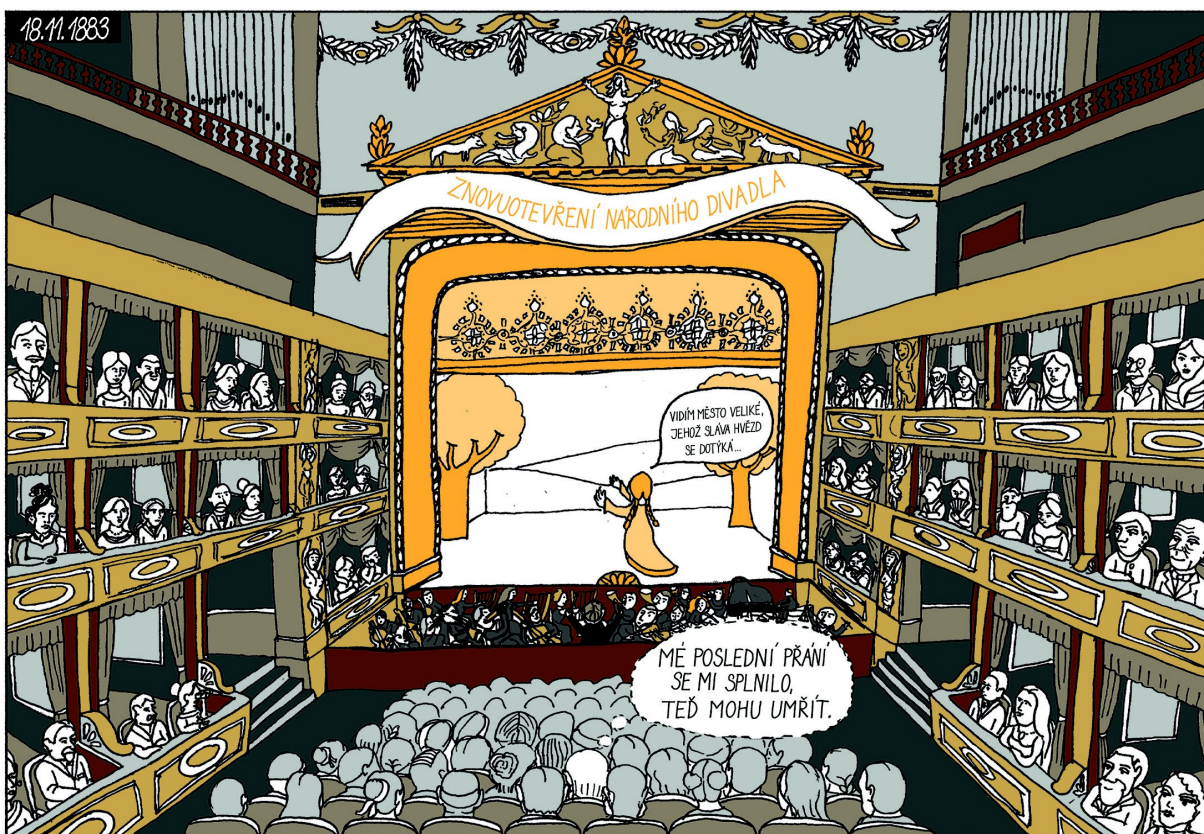
<http://www.komiksarium.cz/index.php/2011/08/diky-facebooku-vysla-trilogie-o-pribjehi-ve-francii/>

příloha č. 37

CD obsahující elektronickou verzi práce

PŘÍLOHY

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 1



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 2



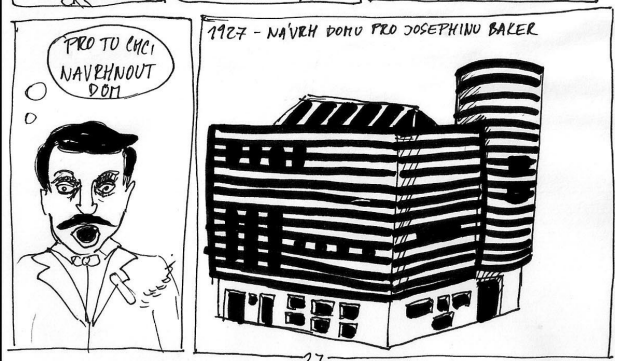
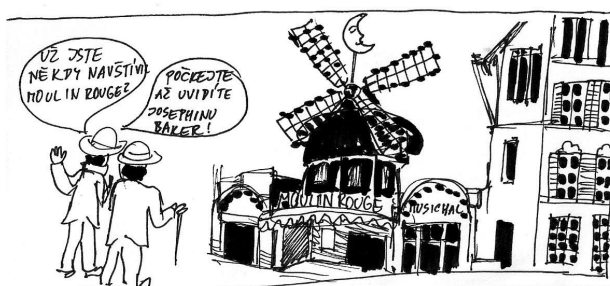
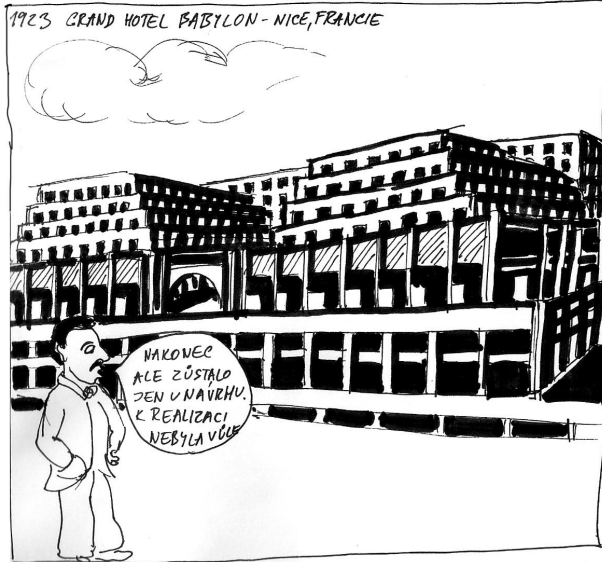
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 3



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 4



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 5



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 6



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 7



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 8

A a B b C c D d E e F f G g H h I i J j K k L l M m
N n O o P p Q q R r S s T t U u V v W w X x Y y Z
z ? !

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

á, é, í, ó, ú, ů

ř, š, č, ď, ť, ň, ž

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 9





OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 11



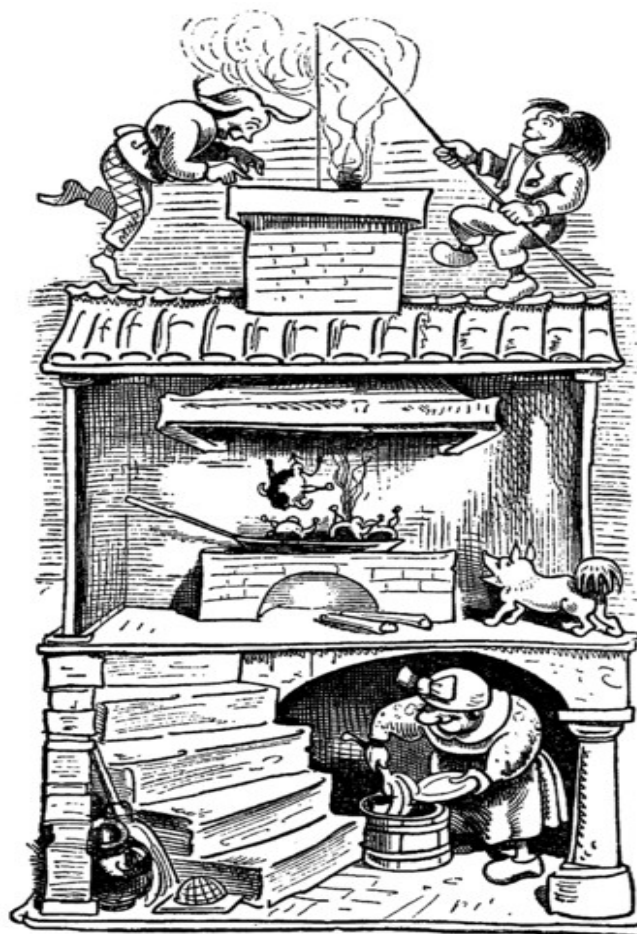
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 12



Le rival persista à être
indignement saucé
à chaque fois.

M. Vieux Bois, sous le nom provisoire de Dircis, s'accolne à traire en faveur de l'Objet aimé

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 13



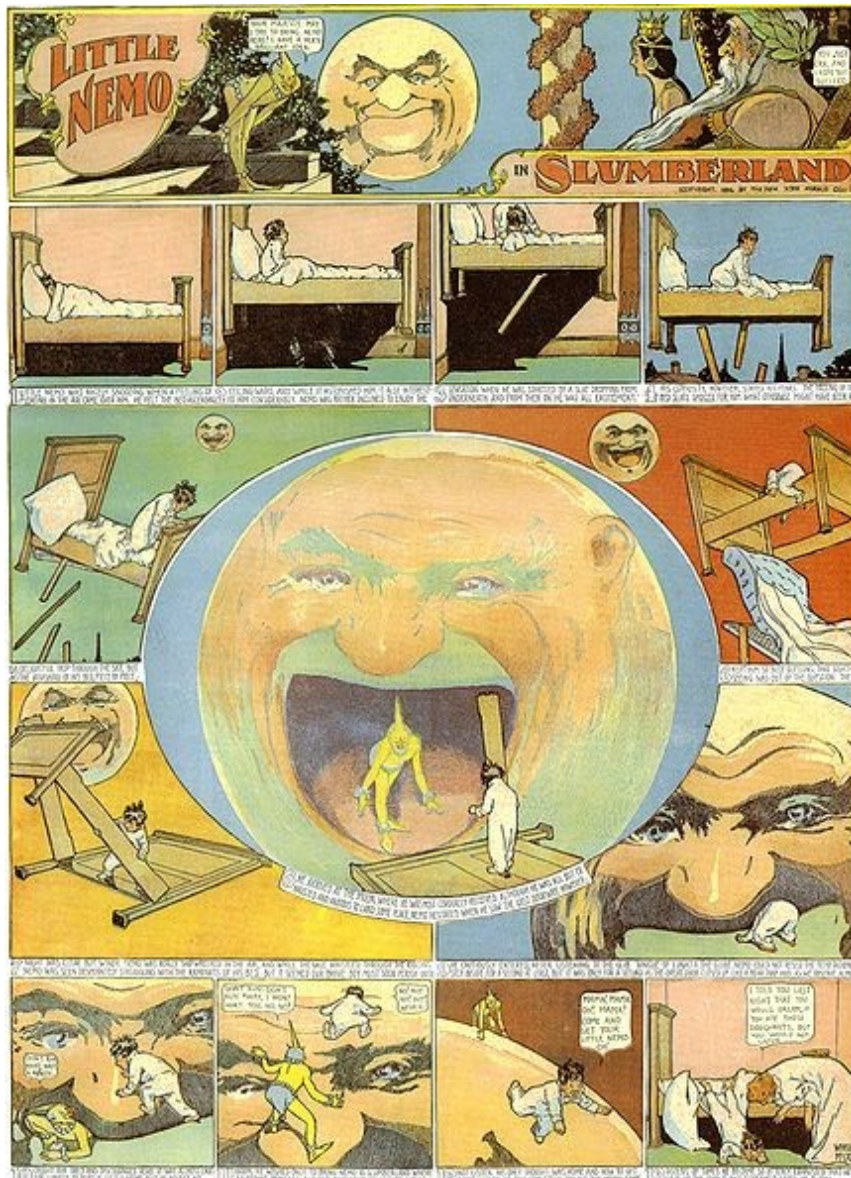
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 14



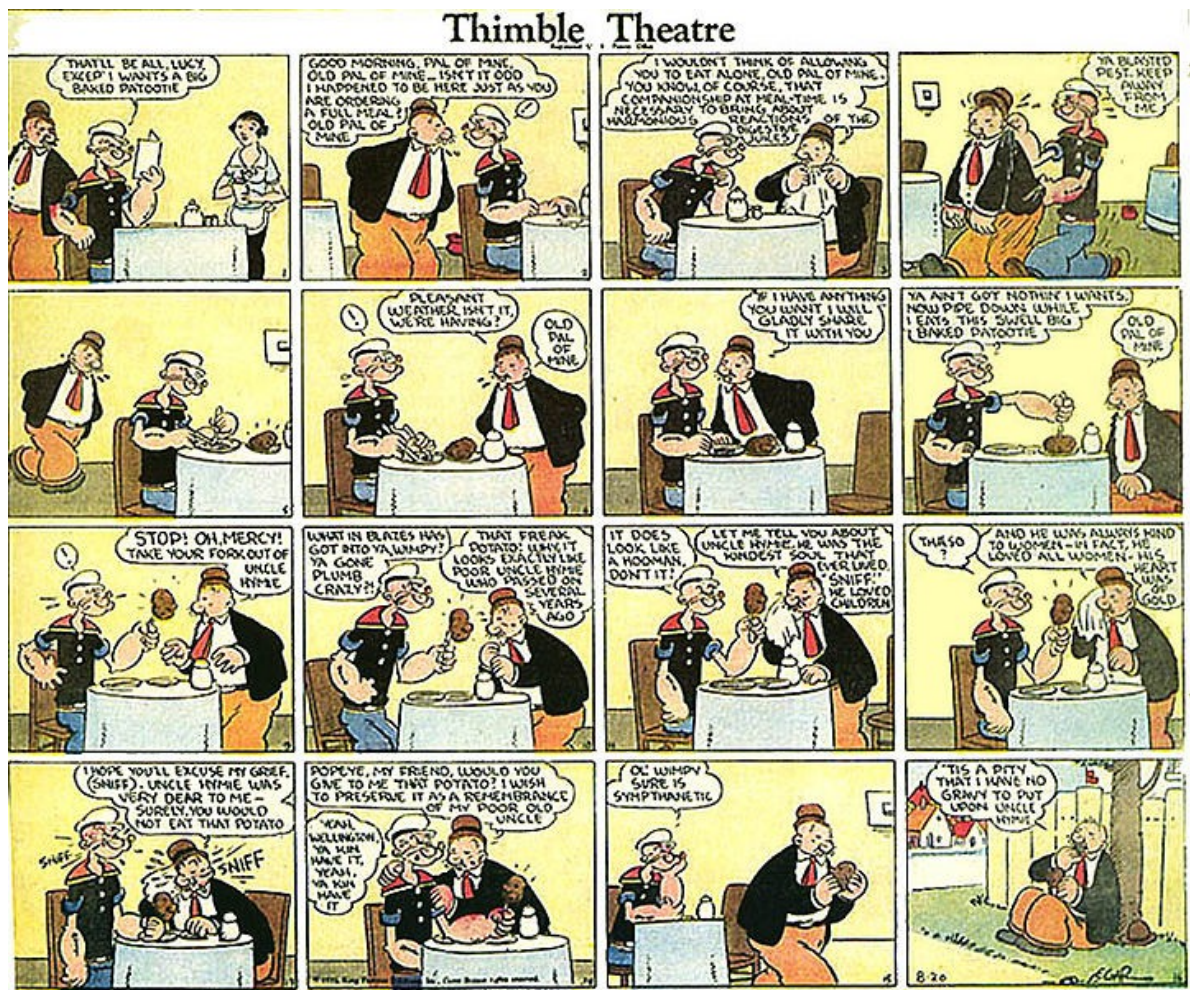
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 15



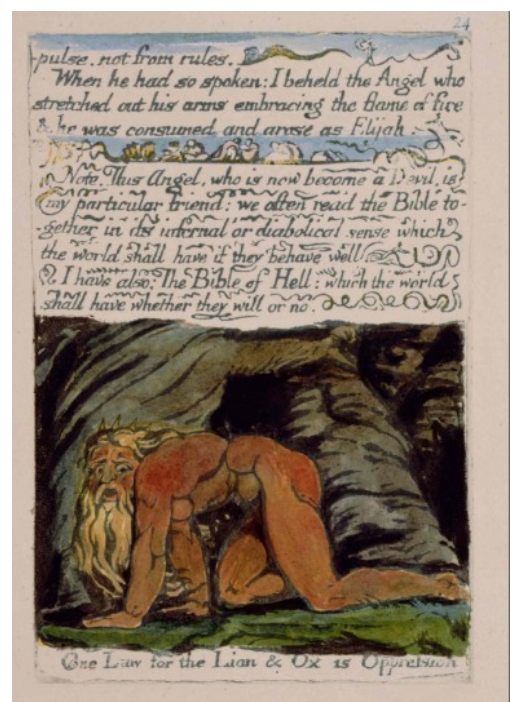
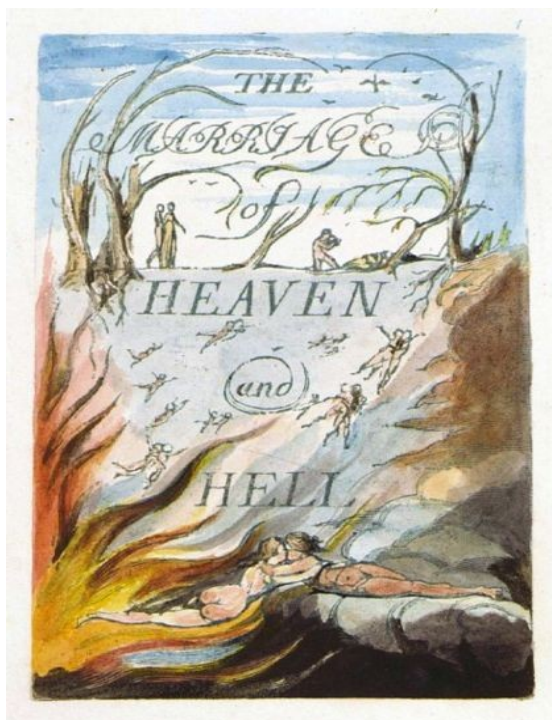
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 16



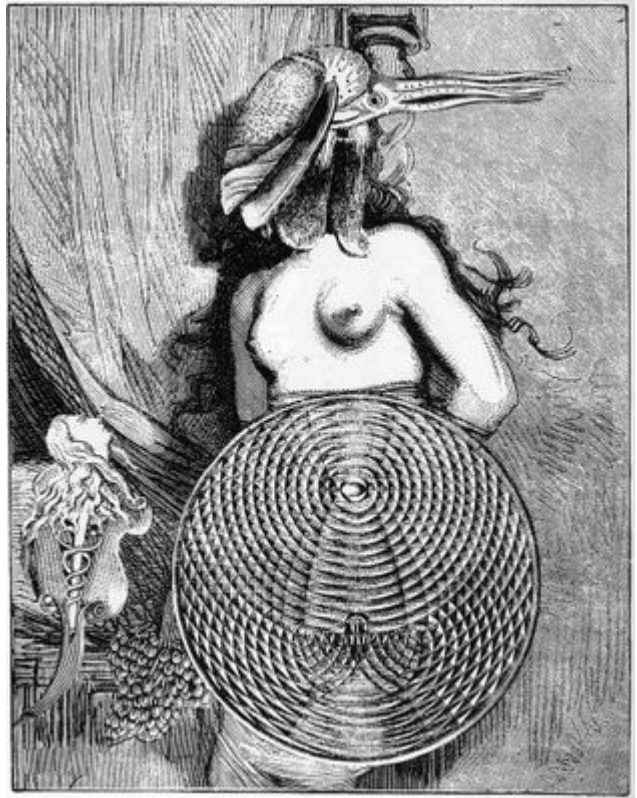
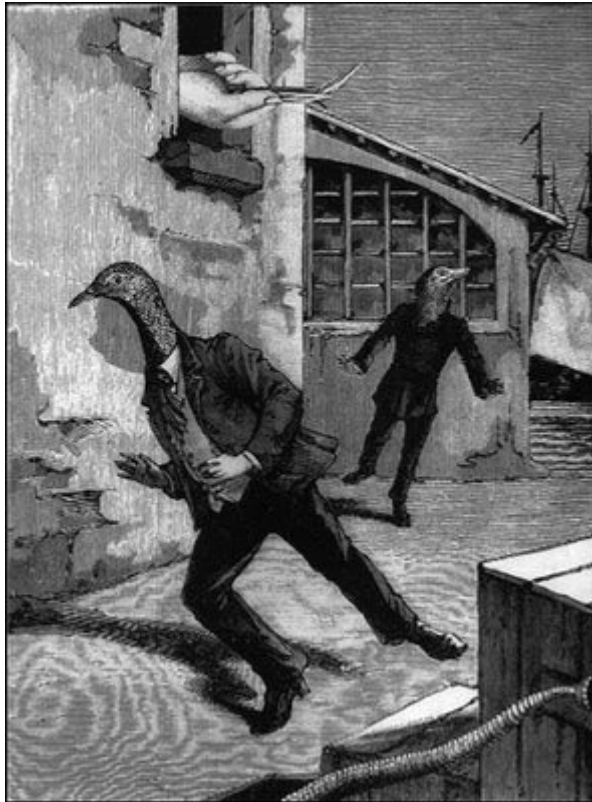
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 17



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 18



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 19



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 20



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 21

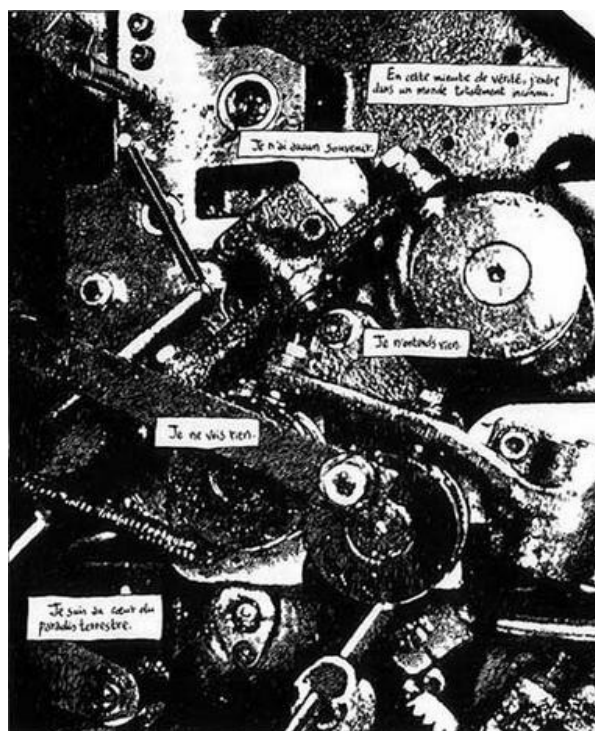


301

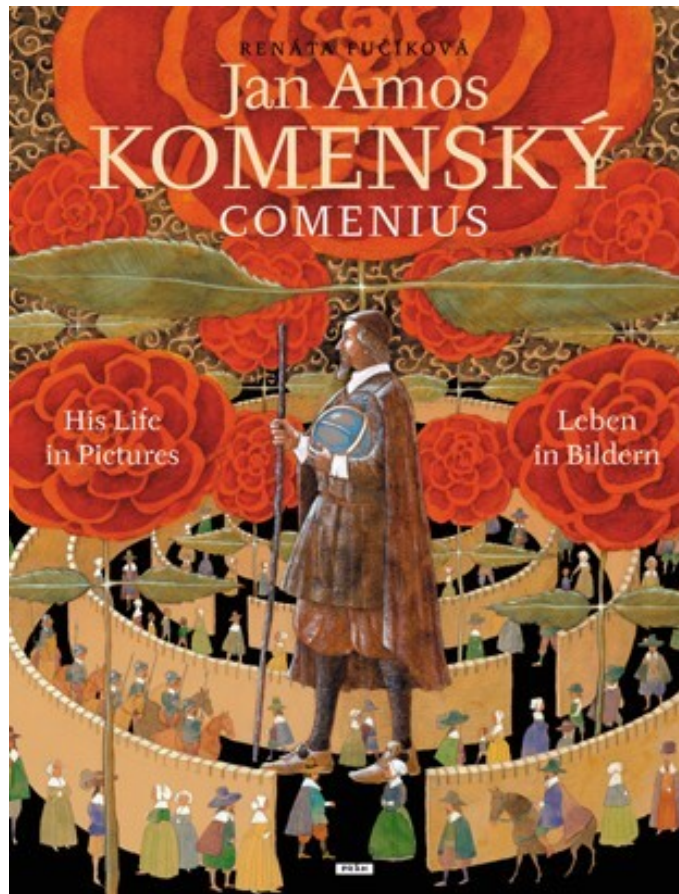


302

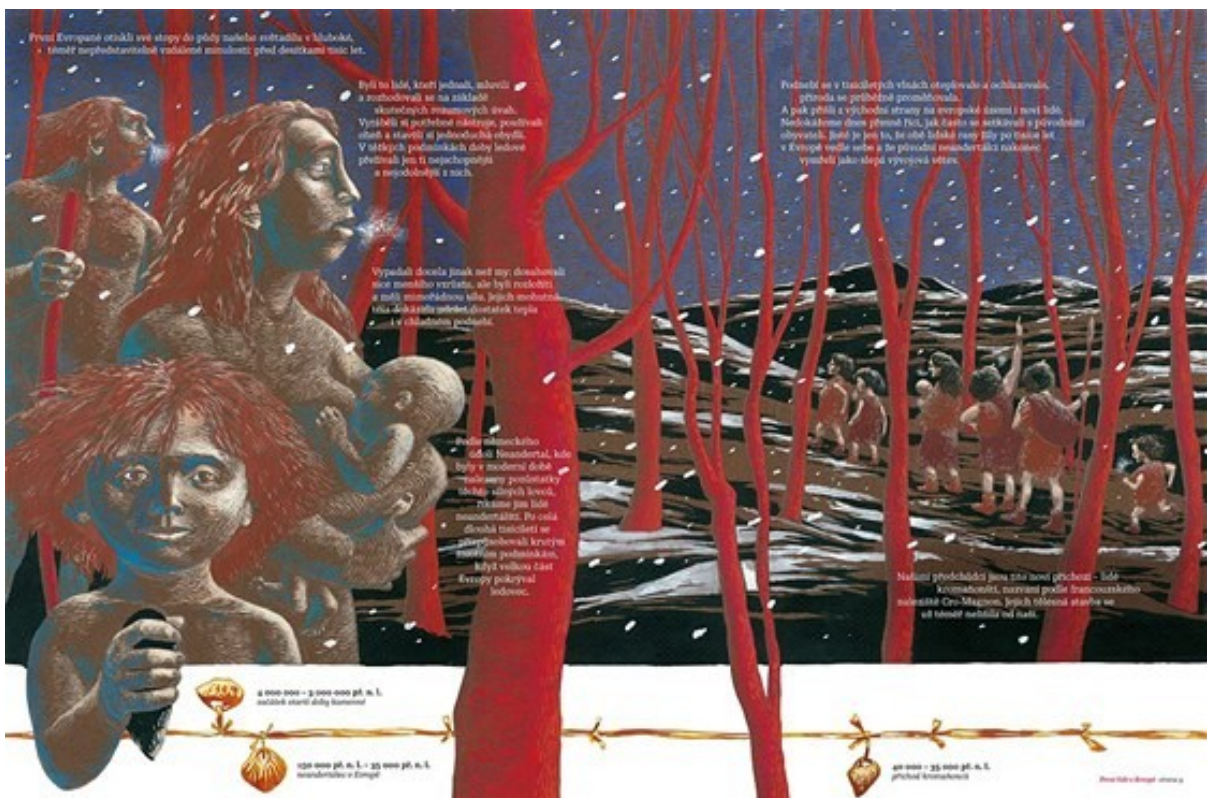
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 22



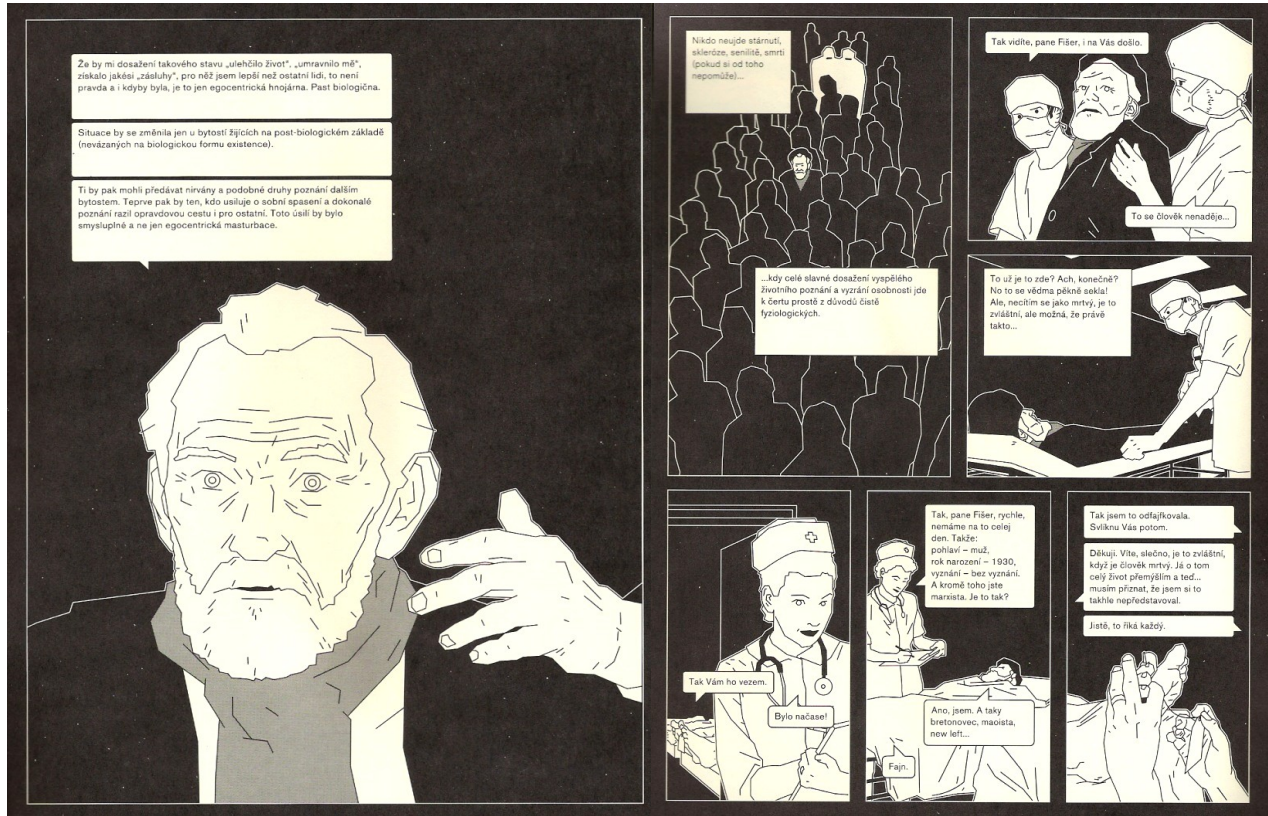
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 23



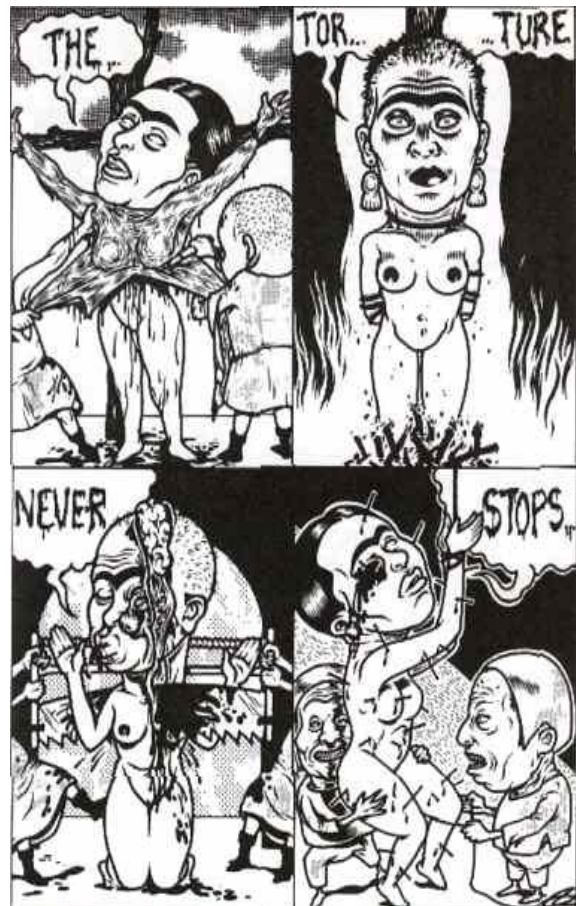
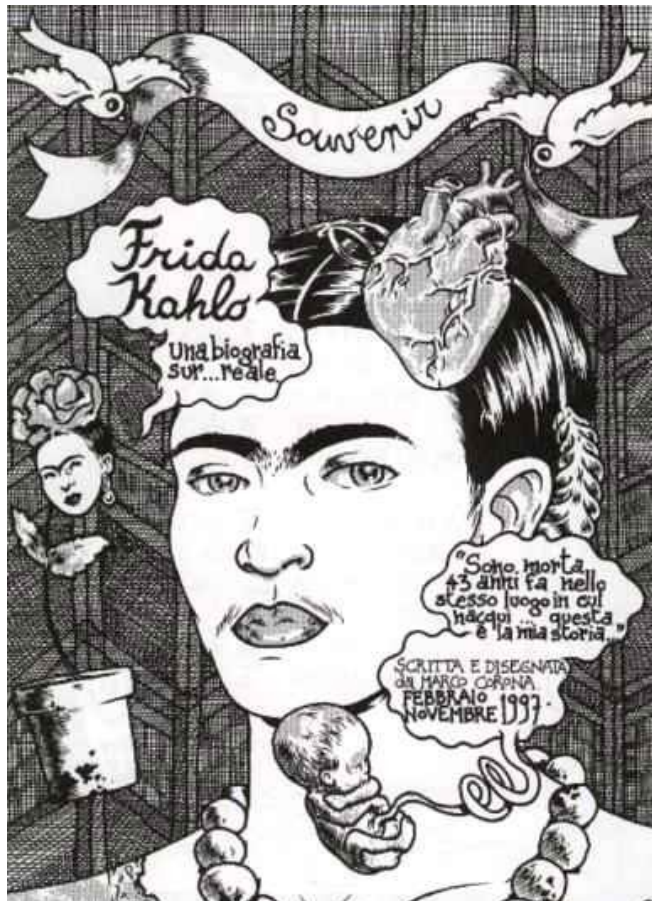
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 24



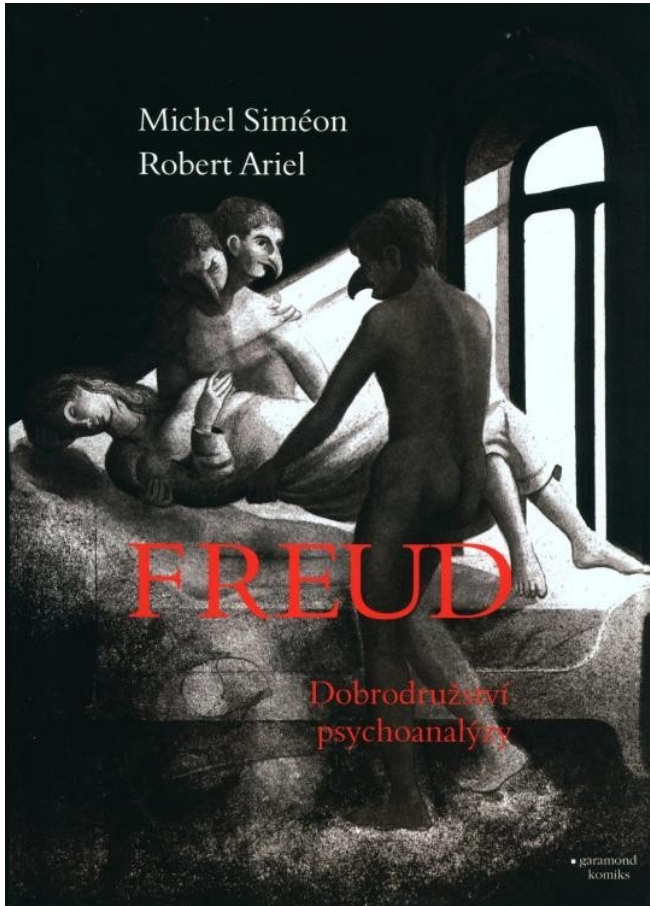
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 25



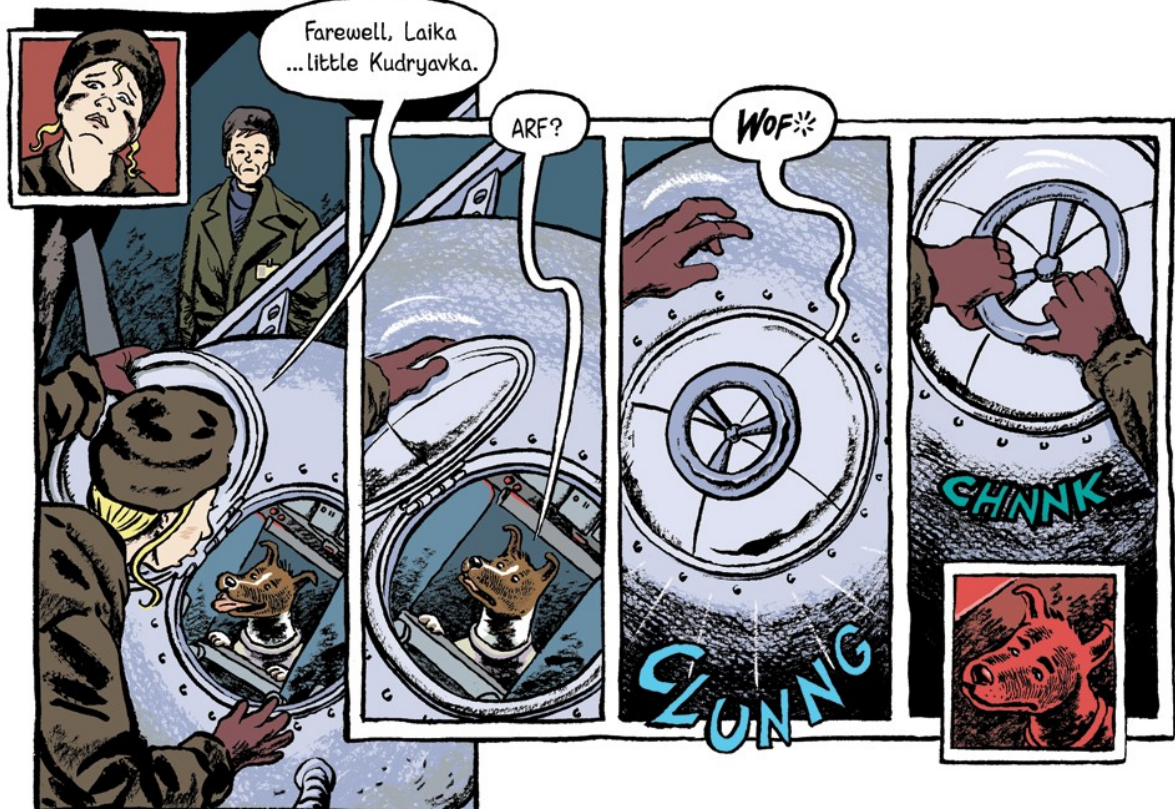
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 26



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 27



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 28

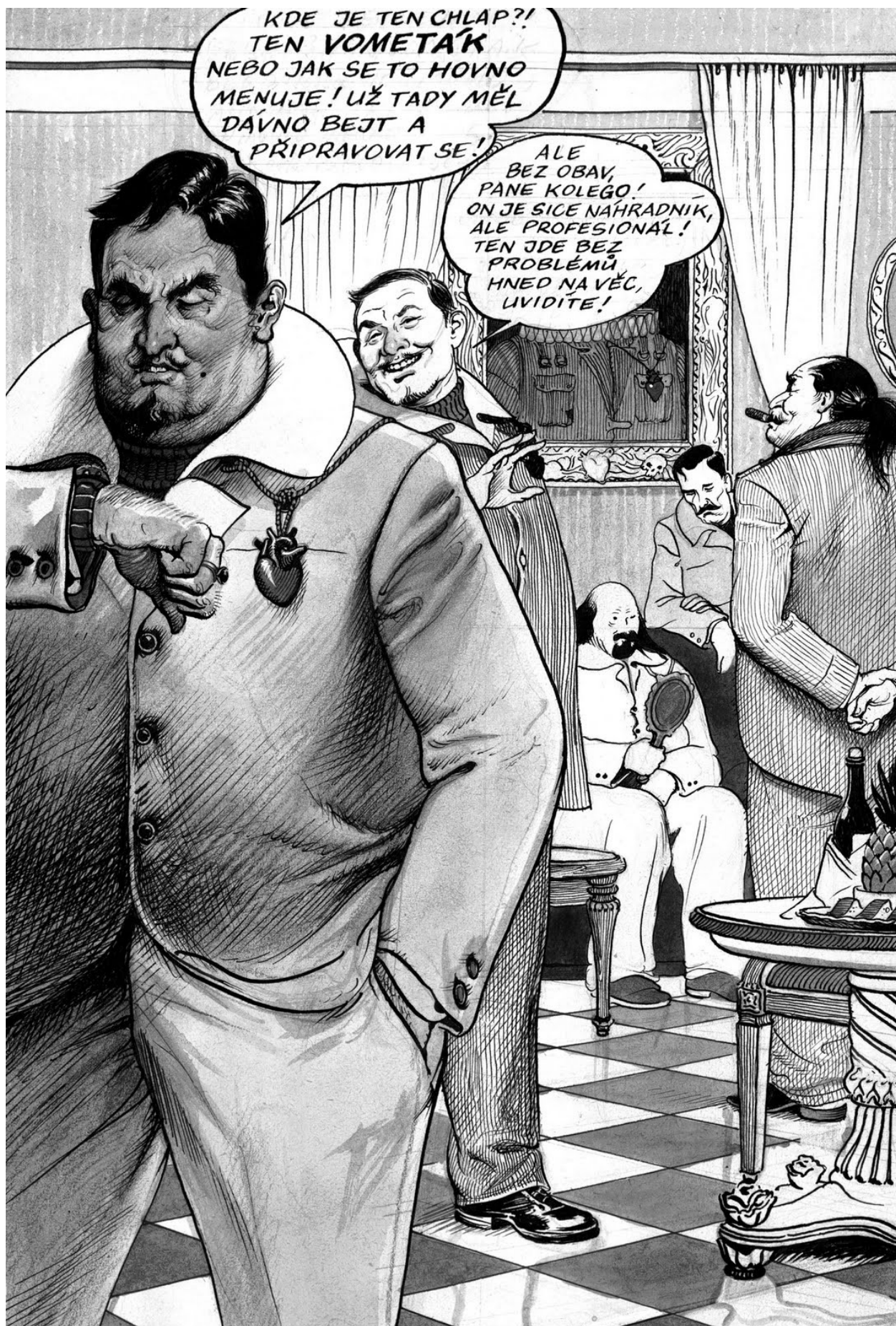


OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 29

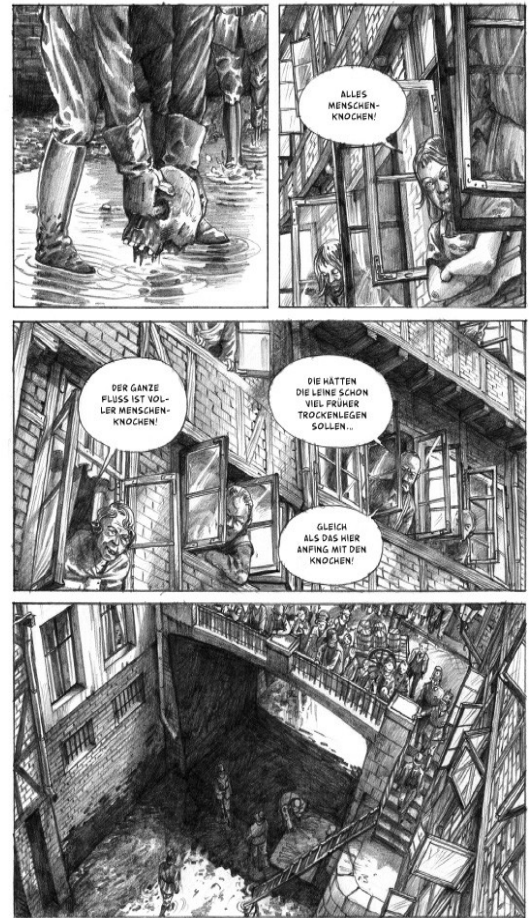


OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 30

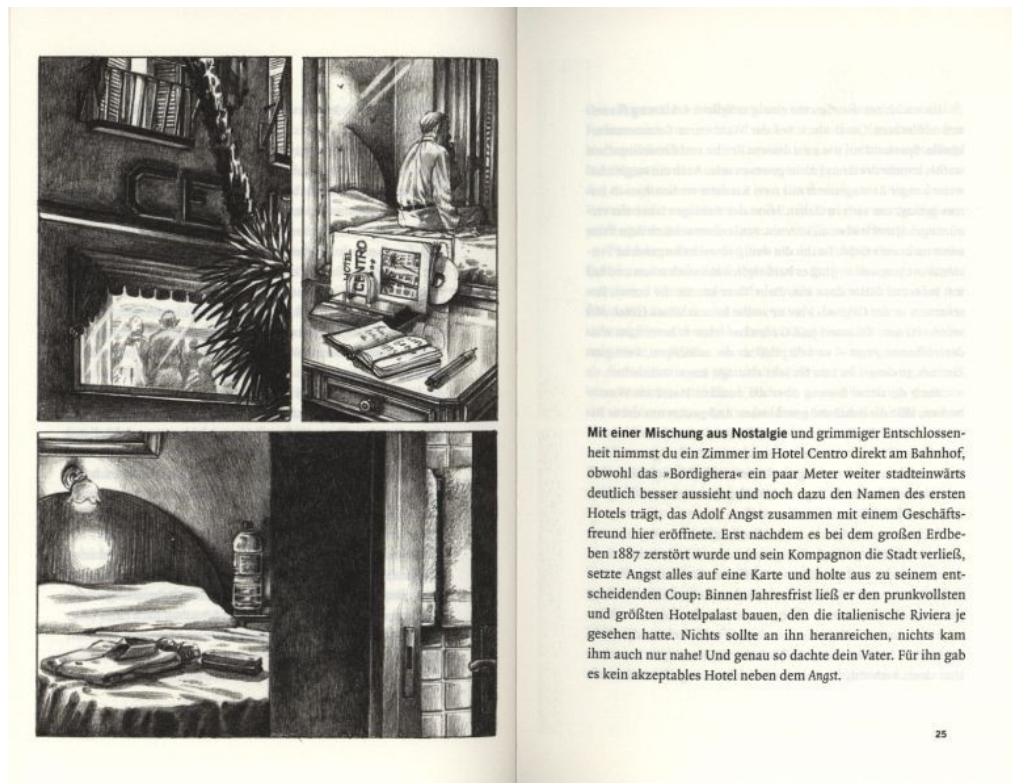




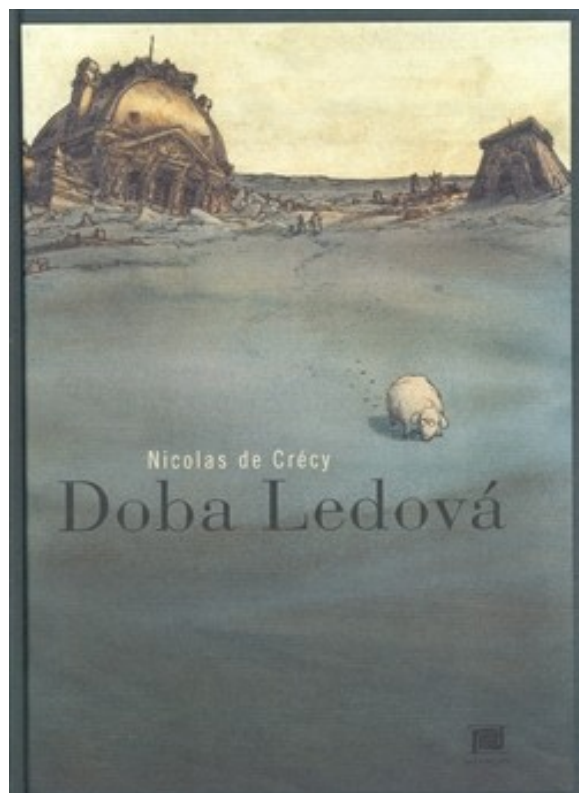
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 32



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 33



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 34



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 35



OBRAZOVÁ PŘÍLOHA Č. 36

