

Od jeskyně ke katedrále

Příručka pro hravé architekty

Ondřej Šefců



*Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy
Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy
nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě
bez předchozího písemného souhlasu nakladatele.
Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.*

Ing. arch. Ondřej Šefců

Od jeskyně ke katedrále

Příručka pro hravé architekty

TIRÁŽ TIŠTĚNÉ PUBLIKACE:

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, Praha 7
obchod@grada.cz, www.grada.cz
tel.: +420 234 264 401, fax: +420 234 264 400
jako svou 5674. publikaci

Odpovědná redaktorka Eva Škrabalová
Grafická úprava Petr Liška, ViaGaudium s.r.o.
Kresby na obálce a v textu Ondřej Šefců
Počet stran 64
První vydání, Praha 2014
Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a. s.

© Grada Publishing, a.s., 2014
Cover Design © Grada Publishing, a.s., 2014

ISBN 978-80-247-5300-3

TIRÁŽ ELEKTRONICKÉ PUBLIKACE:

ISBN 978-80-247-9468-6 (elektronická verze ve formátu pdf)

Úvod



Architektura. Tohle slovo slyšíme docela často. To je pochopitelné, vždyť architektura je všude kolem nás (tedy skoro všude). Ale víme, kde se tady vlastně vzala, jak se měnila a proč vypadá, jak vypadá? Jistě, na spoustu otázek můžete najít spoustu odpovědí v různých tlustých knihách. Ale ruku na srdce, kdo má čas je dneska číst? Ale poznávat věci kolem nás je docela zábavné. Tedy, když si to zábavné umíme udělat. Komiksové příběhy v této knížce popisují různé významné chvíle v dějinách architektury tak, jak to nenajdete ani v těch nejobjemnějších knihách. Po pravdě řečeno, nevíme úplně jistě, že to bylo přesně tak (tedy nevíme o tom skoro nic), ale tak trochu si myslíme, že to takhle mohlo být! No a k tomu jsme přidali spoustu obrázků a trochu povídání, takže stačí si třeba jen tak listovat a dívat se. Nebo si vzít tužku nebo barvy a zkusit si něco namalovat. A třeba vás pak napadne podívat se na nějaký pěkný dům v místě, kde bydlíte, a najít na něm něco pozoruhodného. Třeba zvláštní obličej, římsu, co vypadá jak z vajíček, anebo sloup se šneky. A třeba jednou nějaký pěkný dům i postavíte.

Do jeskyně

KDYSI DÁVNO, ALE
TO JE FAKT DÁVNO,
BYDLEL ČLOVĚK,
JEN TAK NA LOUCE
A NEMĚL NA TO
ANI STAVEBNÍ
POVOLENÍ.
NEMĚL DOKONCE
ANI PŘIPOJENÍ
NA INTERNET!
PŘESTO BYL
ŠTĚSTNÝ, ALE
NIC NENÍ DOKONALÉ.



NĚKDY HO
PÁLIL
SLUNCE,



JINDY HO
MAČEL
LIŠÁK,



PADAL NA
NĚJ
SNÍH



A TAKY HO
KOUSALA
RŮZNÁ HAVĚT.



TY JO, TADY TO JE
NA NIC. I TEN BLBEJ
MEDVĚD MA' JESKYNĚ.
JDI A VYŽEN' HO!

AŽ JEDNOHO
DNE MU KOUSAVĚ
REKLA JEHO ŽENA..



TEDA FHHANDO,*
JE
TO POHODA. TO TEPLA,
SMRÁDEK, TO JE FAKT
DOMOV.

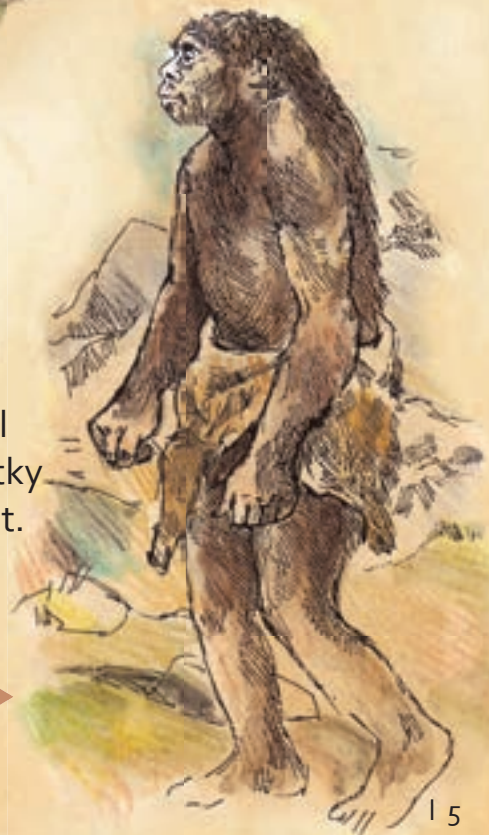
* FHHANDA - PRAVĚKÝ TVAR JMÉNA FRANTA



Port Pignot [čti: por piňo] ve Francii. Tak takhle mohl vypadat pravěký příbytek, stačil i skalní převis a pár pěkných kůží. Splachovací záchod a WiFi tam zatím chyběly, zato měli oheň. Ten si medvědi rozdělat neuměli.

Člověk se už dost dlouho pokoušel bydlet ve vlastním obydlí a ne jen tak na louce. Nikdo přesně neví, kdo si první postavil chýši z větví nebo obsadil útulnou jeskyni. Jisté je, že existují zbytky pravěkých příbytků, staré až 300 000 let. Takže člověk bydlí už docela dlouho.

Takhle by možná vypadal váš soused v té době. Rozhlédněte se po okolí, zda vedle vás nebydlí někdo podobný. (Kresba je provedena podle Zdeňka Buriana.)



Hurá umění



* MHIRDA - PRAVEKÝ TVAR JMENA MIREK