

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

PROCESUÁLNÍ OBJEKT:
LADISLAV SUTNAR — NÁVRAT

Eliška Theissigová

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Nová média

Bakalářská práce

PROCESUÁLNÍ OBJEKT:

LADISLAV SUTNAR — NÁVRAT

Eliška Theissigová

Vedoucí práce: doc. akad. mal. Vladimír Merta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Eliška THEISSIGOVÁ**
Osobní číslo: **D18B0097P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Nová média**
Téma práce: **PROCESUÁLNÍ OBJEKT: LADISLAV SUTNAR – NÁVRAT**
Téma práce anglicky: **THE PROCESSUAL OBJECT: LADISLAV SUTNAR – RETURN**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Instalace, trojrozměrné dílo, zaměřené na fenomén času, pohybu, proměny. Jako finální dílo lze akceptovat i přesvědčivou prezentaci audiovizuálními prostředky.

Tvůrčí záměr: Navázání na předešlé autorčiny ilustrativní práce s názvem „Characters“ a uvedení těchto ilustrací do kontextu s „Joy-artem“ od Ladislava Sutnara, které povedou k vytvoření procesuálního díla.

Způsob realizace: Vytvoření skic, ilustrací, jejich animace a sestavení do jednoho celku videa.

Cíl: Vytvoření procesuálního díla – práce s časem, proměnou a animací.

Předpokládaný charakter výstupu: Animované video o stopáži 3 – 8 minut.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně tři normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

MERGL, Jan a Dominik MAČAS. *Ladislav Sutnar: Návrat*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2015. ISBN 9788026105640.

ANDĚL, Jaroslav, Iva JANAKOVÁ a Šimon PELLAR. *Dílo Ladislava Sutnara: design in action*. Praha: Uměleckoprůmyslové muzeum v Praze, 2003. ISBN 9788071010500.

WIGAN, Mark. *Umění ilustrace: vizuální myšlení*. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 9788025129708.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. akademický malíř Vladimír Merta**
Katedra výtvarného umění

Oponent bakalářské práce: **Mgr. BcA. Denisa Bytelová**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. října 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2021**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Praha, duben 2021

.....

podpis autora

OBSAH

1	Má dosavadní práce v ateliéru Nových médií.....	6
1.1	Hledání.....	6
1.2	Dosavadní dílo.....	8
2	Téma a důvod jeho volby.....	10
3	Cíl práce	11
4	Reflexe a dokumentace procesu tvorby	11
4.1	Vývoj díla.....	11
4.2	Popis díla a technologická specifika	13
4.3	Přínos díla pro daný obor.....	13
5	Seznam použitých zdrojů	15
5.1	Knižní a periodická literatura	15
5.2	Internetové zdroje	15
6	Resumé	16
7	Seznam příloh.....	17

1 Má dosavadní práce v ateliéru Nových médií

Volba a nástup do ateliéru Nových médií pro mě znamenaly úplně novou kapitolu v mém životě, ocitla jsem se v naprosto jiném světě – mně neznámém. Před nástupem na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara jsem studovala grafický design a byl to jediný vyjadřovací prvek, kterým jsem se prezentovala. Avšak po čtyřech letech jsem cítila, že potřebuji změnu a že pro vysokou školu tento směr volit nebudu. Z prostředí designu, daných pravidel a zadání jsem najednou měla úplně volnou ruku, nemusela jsem se příliš řídit tématem a zprvu jsem byla spíše ztracená a nevěděla jsem, zda takovou změnu ustojím. Jako cíl jsem si ale zvolila nalezení nové cesty a způsobu vyjádření sama sebe. Po postupném zjišťování a objevování prací ostatních studentů ateliéru jsem pochopila, že možností, kterými se mohu vydat, je opravdu mnoho. Díky skvělému vedení od doc. akad. malíře Vladimíra Mertvy již od začátku studia jsem cítila na této nové cestě velkou podporu.

1.1 Hledání

V prvním semestru tato cesta začala ateliérovou výstavou *Země ve mně* na zámku Valeč a vznikl objekt *Symmetric baroque land* (2018)¹ v návaznosti na sochy Matyáše Bernarda Brauna. Jednalo se o dřevěný objekt tvarovaný podle kašny na zámku, doplněný o dřevěné kvádry s graficky upraveným potiskem soch. Už po této zkušenosti jsem věděla, že směr objektů nebude tím, co by mi vyhovovalo. Zároveň u této výstavy hrály určitou roli autoportréty², u čehož také započal směr, který mě oslovil, ale v tu dobu jsem ještě nepřemýšlela nad jeho rozvíjením. Dříve jsem se po špatných zkušenostech ze střední školy malbě vyhýbala obloukem,

¹ viz obrazová příloha č. 1

² viz obrazová příloha č. 2

a daný autoportrét byl tak mým prvním abstraktnějším dílem, o které jsem se pokusila.

Jak ale jednou řekl Vincent van Gogh: „*Slyšel jsem hlas, který mi říkal: Nemaluj, Ty to nedokážeš. A tak jsem popadl všechny barvy, a v tom ten hlas utichl.*“³ A tak i já jsem popadla barvy a můj autoportrét nakonec předčil mé očekávání.

Zároveň jsem poznala svou novou schopnost ve vidění a kombinování barev. Poté má první klauzurní práce vznikla z náhodných digitálních ilustrovaných portrétů, které se přibližovaly právě k již zmíněnému autoportrétu – výslednou prací byl obraz *Characters* (2018)⁴, kterým započal i můj stejnojmenný projekt. První obraz reagoval na problematiku nahlížení na lidskou rasu – odlišnosti jednotlivých osob. Snažila jsem se právě pomocí rozmanitých portrétů a kontrastů barev poukázat na absurdní hodnocení společnosti.

Po této práci jsem se ve svých dílech začala vyjadřovat právě výraznou barevností, kombinováním barev dle pocitů, a hlavně jsem našla určitý styl, který spojoval pro mě novou techniku malby s neoddělitelnou částí mě samotné – grafikou.

Díky tomu také plně chápu slova Wassily Kandinskeho, který ve své knize *O duchovnosti v umění* uvedl že: „*Lze tedy říci, že barva je prostředkem bezprostředně působícím na duši. Barva je klávesou. Oko je klavírem. Duše je pianem s velkým množstvím strun. Umělec je rukou, jež stisknutím té či oné klávesy uvede duši do stavu funkčně podmíněné vibrace. Z toho plyne, že harmonie barev je založena na principu účelově zaměřeného doteku lidské duše.*“⁵

³ VAN GOGH, Vincent. převzato z webu: <https://citaty.net/citaty/283103-vincent-van-gogh-slysel-jsem-hlas-ktery-mi-rikal-nemaluj-ty-to-n/>

⁴ viz obrazová příloha č. 3

⁵ KANDINSKY, Wassily. *O duchovnosti v umění*. Vyd. 2., nezměn. Přeložil Anita PELÁNOVÁ. Praha: Triáda, 2009. Triáda. s. 48. ISBN 978-80-87256-08-4.

1.2 Dosavadní dílo

V dalších dílech jsem se snažila nacházet nové způsoby, ale zároveň se držet již nalezeného stylu. Po zkoušce asambláže v kombinaci s portréty jsem se chtěla věnovat i projektu *Characters*, jenž se posunul díky čtyřem plátnům *Characters X Swimmers* (2019)⁶. Ty vznikly pro účely akce *Sutnarka day*, která byla pořádána v rámci festivalu *Náplavka k světu* v Plzni. Krátce nato se povedlo i uskutečnění streetartového portrétu Jaroslava Vrchlického⁷ pro pražskou kavárnu Wander Bar ve Vrchlického sadech na Praze 1 a několik dalších streetartových děl v Čechách i na Slovensku. Po těchto akcích jsem ale příliš nevěděla, jak portréty posunout dále, dostat do nich něco nového – odlišného, a tak jsem se nejméně půl roku projektu nevěnovala.

Ve druhém ročníku studia jsem se vydala abstraktnější cestou. Vznikla práce *Cacoon space* (2020)⁸, ve které jsem dala ještě větší prostor práci s barvou a pocity. I tento styl mě naplnil, ale ne tolik jako počáteční projekt *Characters*, který stále neměl pokračování. Stejně tak, jako tento projekt začal, tedy obyčejnými skicami, které prvně neměly být ani použity jako klauzurní práce, se i pokračování zrodilo z večerního skicování portrétů. Později nazvané *Characters 2.0*⁹ vznikly za doby karantény jako semestrální práce. Vzhled i technika portrétů se změnila, již to nebyly plné barevné plochy, ale obraz tvořený z prvků a tvarů. Kvůli době, ve které vznikly, zůstaly pouze v digitální podobě. Tento navazující projekt měl díky svému stylu předpoklad pro své další zpracování v rámci animace. Nebylo obtížné si představit, jak se celý obličej sestavuje z jednotlivých částí až do výsledného portrétu.

⁶ viz obrazová příloha č. 4

⁷ viz obrazová příloha č. 5

⁸ viz obrazová příloha č. 6

⁹ viz obrazová příloha č. 7

Právě zde začala i myšlenka, že by toto mohl být cíl mé bakalářské práce. V prvním semestru posledního ročníku studia vznikla další práce s názvem *Creatures*¹⁰, navazující na předchozí *Characters*. Jednalo se o pět portrétů na téma skryté identity. Styl se podobal první verzi *Characters*, ale přesto byly tyto obrazy opět zcela odlišné. Technika akrylu na plátně zůstala, ale dílo se mi podařilo dostat do abstraktnější verze – rozpadající se obličejů, nereálné prvky a portréty nezobrazující lidskou tvář, ale spíše jakousi abstraktní bytost, stvůru. Jako by toto dílo spojovalo dvě předchozí práce v projektu, lineárnost jako u prvního obrazu a zachycení tvarů z *Characters 2.0*. Každá z částí tohoto projektu pro mne znamená něco jiného. Navozuje různé pocity či připomíná události s nimi spjaté. Milníkem pro tato díla je právě moje závěrečná práce, ve které se snažím všechny tři styly spojit do jednoho díla a ukázat podobnost či návaznost jednotlivých fází.

¹⁰ viz obrazová příloha č. 8

2 Téma a důvod jeho volby

Procesuální objekt s odkazem na Ladislava Sutnara bylo téma, které mě nejvíce zaujalo a oslovilo. První myšlenkou, která mě k danému tématu, a hlavně slovu „proces“ napadla, byla cesta a proměna – tyto dva pojmy mě hned vedly k mému projektu *Characters*, který s cestou mého studia i života již úzce souvisí a jehož vývoj je zřejmý na samotném projektu. Díky tomu, že ve zvoleném tématu je i odkaz na Ladislava Sutnara, je pro mě určitá část navázána nejen na volné umění, ale i na design, což naplňuje i celý směr či styl mé tvorby. Od první práce v ateliéru Nových médií byla má díla odlišná tím, že byl do nich z určité části zapojen grafický styl a vyjádření. Po rešerši děl Ladislava Sutnara jsem zjistila, že jsou mi velice blízká z hlediska barevnosti i stylu tvoření pomocí jednoduchých linií, tvarů či barevných ploch. Přivedení jeho *Venuše*¹¹ do kontextu s mými portréty mi připadá jako skvělé spojení a dosažení určitého návratu, k němuž téma mé bakalářské práce odkazuje.

Když jsem se rozhodovala, jak přesně téma s dílem uchopit a vytvořit něco nového a zároveň navazujícího na mou dosavadní tvorbu, rozhodla jsem se, že své závěrečné dílo bakalářského studia chci pojmout jako takové shrnutí či spojení předešlých prací. To chci vyjádřit právě fázemi *Characters* a zároveň projekt i posunout na novou úroveň – oprostít se od statického obrazu, což už mi od roku 2018, kdy vznikl první obraz s portréty, bylo komisí navrženo, a dodat tak jiný pohled na celé dílo.

V rámci tématu jsem přemýšlela, co vše zahrnout a zdůraznit, jak zaujmout diváka po celou dobu sekvence, čím ještě překvapit. Mne samotnou zajímalo, co vše se dá do nového pojetí poskládat a zahrnout a k jakému výsledku se dobereme.

¹¹ SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar: Venuše: Galerie města Plzně, 22. května – 6. srpna 2015.*

Jasným bodem sdělení byl pojem procesu a pohybu v určitém čase, období navazující na změny a vývoj projektu, který ke mně patří.

3 Cíl práce

Hlavním cílem práce je posun projektu za určité časové období a vize změn a procesů, které se staly. Dále také zachování určité abstrakce díla, ale nikoliv vytvoření pouze dokumentu o vývoji předchozích děl.

Konkrétně jsem chtěla vytvořit animovanou sekvenci promítanou na plátno obsahující malbu – portréty *Characters* všech fází. Zároveň jsem usilovala o to, aby celek působil jako vlastní portrét celého mého projektu.

4 Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Představa výsledné animace byla z počátku jednoduchá – začlenění všech fází portrétů a následné propojení s pohybem. Už ale jen fakt rozhýbání obrazu byl pro mě výzvou, jelikož zkušeností s animací jsem moc neměla. Věděla jsem, že jsem si zvolila náročnější cestu a že dané dílo nebude perfektní prací, co se motion designu týče, ale výsledek mi za to stál.

4.1 Vývoj díla

Po prvních storyboardech, skicách a návrzích jsem si začala rozkreslovat dané portréty, jejich pohyb snímek po snímku. První verzí bylo samostatné animované video jako popis mé cesty studiem, navázané na proměny projektu *Characters*. Od této varianty jsem po nějaké době upustila, jelikož práce s vlastním projektem jen v digitální podobě mě nenaplňovala natolik, abych mohla dílo použít jako bakalářskou práci. Klíčovým momentem byl nápad propojení animace se statickým obrazem, na který bude promítána. Inspirací bylo první dílo z roku 2018,

kde je plátno zaplněno několika portréty jeden vedle druhého. Použití barevného podkladu s mnoha tvary, liniemi a výrazy dalo novému pokračování projektu úplně nový rozměr. Animované portréty, tvořící se do rozpoznatelného celku na pozadí s dalšími částmi příbuzných portrétů, vypíchny nejen novou barevností, ale i celkový dojem z díla. Jednobarevné plochy u předešlých portrétů se přeměnily na naprostý barevný výbuch, který animované portréty podtrhl.

Překážkou v tvorbě byla má velmi malá znalost práce s animací. Než jsem si osvojila styl, jakým chci dané portréty rozhýbat, uběhlo několik desítek hodin a práce s každým portrétem zvlášť (rozkreslení pohybu snímek po snímku) zabrala dalších nespočet hodin. Po nalezení stylu i vhodného prostředku na promítání jsem nejdříve zamýšlela menší animace rozesté po plátně s podmalbou portrétů – každý s daným místem a časem pro pohyb. Úskalím v této fázi byla až moc velká náročnost na přesnost obrazu i animace, posun o pouhý centimetr by celý dojem z díla rozhodil. Proto jsem zkoušela projekci jiným způsobem. Animaci jednoho portrétu za druhým jsem promítala na celé plátno poseté barevnými portréty. Výsledek byl fascinující. Portrét, který byl složen pouze z jednobarevných ploch, najednou vystoupil díky podkladu v tolika barvách, a já jsem tak našla finální variantu díla.

Po hledání správné varianty pro svou bakalářskou práci jsem našla dokonalé spojení mně známé a osvědčené malby na plátno s pravým opakem – animací. Celý proces příprav spočíval ve vytvoření sekvence všech tří druhů portrétů v pohybu, jeden za druhým i jejich spojení v jednom časovém úseku a zároveň začlenění mnou upravených a rozpohybovaných Sutnarových Venuší.

Druhou podstatnou částí celého díla bylo vytvoření skvělé „projekční plochy“ plné barev, očí, úsměvů, tvarů a linií. Víím, že do klasického malířství mám daleko a nikdy to nebude styl, kterým se budu prezentovat. Malba na dvoumetrové

plátno mi připomněla, jakého pocitu svobody a volnosti se mi při této činnosti dostává a že až abstraktní plochy portrétů na hranici ilustrace nebo street artu jsou mi vyjádřením sama sebe.

4.2 Popis díla a technologická specifiky

Výsledné dílo je spojením statického obrazu, malby s animovanou sekvencí promítanou právě na dané plátno. Dvoumetrový obraz složený ze dvou čtvercových pláten nazvaný *CharactersXYZ*¹² vystihuje spojení všech mých dosavadních děl v projektu *Characters* a reaguje či se navrácí ke konceptu prvního obrazu z roku 2018. Je to jakási první vrstva celého díla, kde jsem pracovala s akrylovými barvami a fixy. Druhou vrstvou, digitální, je animovaná sekvence¹³, zahrnující portréty v pohybu, promítaná na barevný podklad obrazu. Celek doplňuje hudba, navozující atmosféru, volená podle pocitů z díla. Název díla *CharactersXYZ* vychází z inspirace propojení tří os, zde podaných třemi styly portrétů v jednu soustavu, dílo.

Celý projekt by z hlediska vystavení skvěle vynikl jak v industriálnějším prostředí, díky svému streetartovému až punkovému stylu, tak v uhlazenější galerijní místnosti. Celek animace a obrazu musí být prezentován za šera či s projektořem s dobrou svítivostí, aby výsledek nabyl zamýšleného efektu. Obraz *CharactersXYZ* ale může působit i samostatně.

4.3 Přínos díla pro daný obor

V ateliéru Nových médií, který je spíše jakýmsi experimentálním ateliéřem, kde zvolené médium nemá skoro žádné omezení, je u mého díla záměr o určité propojení dvou různých médií – statického obrazu a animace. Upozornění na

¹² viz obrazová příloha č. 11

¹³ viz obrazová příloha č. 12

možnosti spojení v rámci různých médií a následné kombinování, které vede ke vzniku dalšího náhledu na daný projekt.

Hlavní přínos své práce bych viděla v novém pojetí, mixu různých médií a upozornění na jiné vnímání a vjem z výsledku.

5 Seznam použitých zdrojů

5.1 Knižní a periodická literatura

- HAVLÍČEK, Jiří, NEDĚLA, Jiří, ed. *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-3-7.
- KANDINSKY, Wassily. *O duchovnosti v umění*. Vyd. 2., nezměn. Praha: Triáda, 2009. ISBN 978-80-87256-08-4.
- MERGL, Jan, MAČAS, Dominik. *Ladislav Sutnar: Návrat*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2015. ISBN 978-80-2610-564-0.
- SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar: Venuše: Galerie města Plzně, 22. května – 6. srpna 2015*. Plzeň: Galerie města Plzně, 2015. ISBN 978-80-87289-33-4.

5.2 Internetové zdroje

- SKŘIVÁNEK, Jan. První Sutnarovy Venuše. *ART+* [online]. 23. 05. 2019 [cit. 2021-04-10]. Dostupné z: <https://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/prvni-sutnarovy-venuse>
- VAN GOGH, Vincent. Převzato bez jazykových úprav z: <https://citaty.net/citaty/283103-vincent-van-gogh-slysel-jsem-hlas-ktery-mi-riikal-nemaluj-ty-to-n/>

6 Resumé

The bachelor thesis develops previous fine art project called *Characters*, the author's first semestral work at the Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art in 2018. The aim of the thesis is to combine previous pieces of artwork and make a new one in order to move the initial project to the next level. The artwork fulfils the chosen topic *Processual object – Ladislav Sutnar, Return*. The aim of the thesis is also to capture phenomenon of movement, time and transformation.

The work consists of two parts. The first one is static canvas with several portraits of three types. It represents the base of the work. Furthermore, the canvas also serves as a projection screen.

The canvas is filled with juxtaposed colourful portraits and is named *CharactersXYZ*. The style of the work as well as the painting tools – acrylic paint and markers – have been kept since the beginning of the project. The contrast of the colours deepens impressiveness of the painting and the technique of it is rather on the edge of illustration or street art due to its “punk” style.

The second part of the bachelor thesis, the digital one, contains an animated sequence which concerns the portraits and Ladislav Sutnar's Venuses, all in motion. The most valuable benefit the animation brings to the artwork is an increase of dynamism.

7 Seznam příloh

- **Příloha 1:** Objekt Symmetric baroque land (2018), výstava Země ve mně, zámek Valeč
- **Příloha 2:** Autoportrét (2018), výstava Země ve mně, zámek Valeč
- **Příloha 3:** Characters (2018), akryl na plátně, 120 x 70 cm
- **Příloha 4:** Characters X Swimmers (2019), Náplavka k světu, Plzeň
- **Příloha 5:** Streetartový portrét Jaroslava Vrchlického ve stylu Characters (2019), Praha – pro Wander Bar
- **Příloha 6:** Cacoon space (2020), akryl na plátně, 4 ks, 50 x 50 cm
- **Příloha 7:** Characters 2.0 (2020), digitální kresba
- **Příloha 8:** Creatures (2021), akryl na plátně, 5 ks, 30 x 40 cm
- **Příloha 9:** Proces tvorby, záznam vzniku animace portrétů
- **Příloha 10:** Proces tvorby obrazu CharactersXYZ
- **Příloha 11:** CharactersXYZ (2021), akryl na plátně, 2 ks, 100 x 100 cm
- **Příloha 12:** Snímky z animované sekvence k bakalářské práci

Příloha č. 1

Objekt Symmetric baroque land (2018), výstava Země ve mně, zámek Valeč



Foto vlastní

Příloha č. 2

Autoportrét (2018), výstava Země ve mně, zámek Valeč



Foto vlastní

Příloha č. 3

Characters (2018), akryl na plátně, 150 x 100 cm



Foto vlastní

Příloha č. 4

Characters X Swimmers (2019), Náplavka k světu, Plzeň





Foto vlastní + zdroj:

<https://www.facebook.com/naplavkaKsvetu/photos/2378551285565091>

<https://www.facebook.com/naplavkaKsvetu/photos/2378550132231873>

Příloha č. 5

Streetartový portrét Jaroslava Vrchlického ve stylu Characters (2019), Praha – pro Wander Bar



Foto vlastní

Příloha č. 6

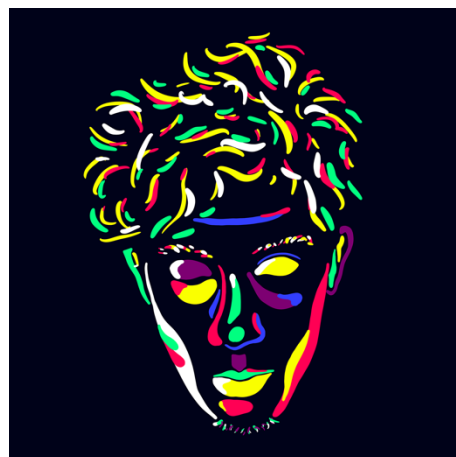
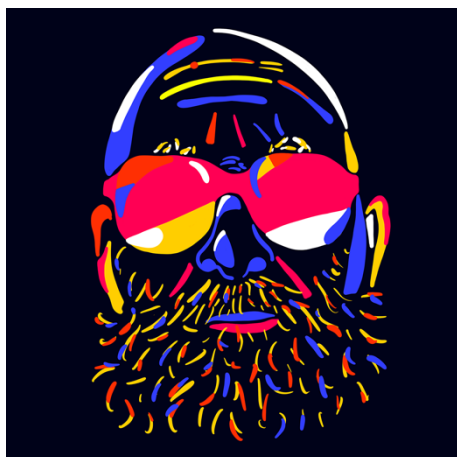
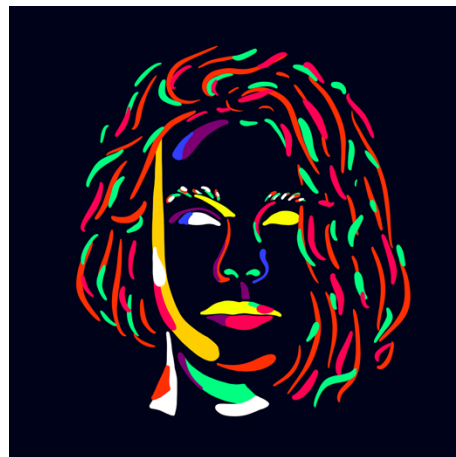
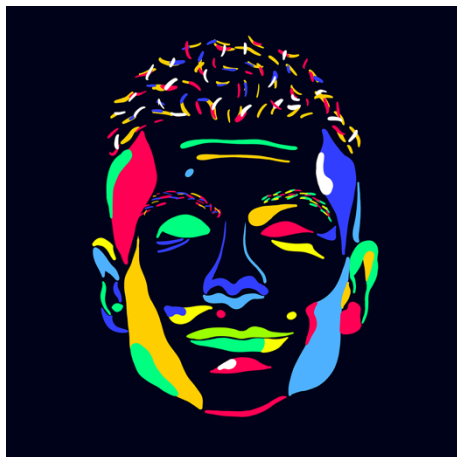
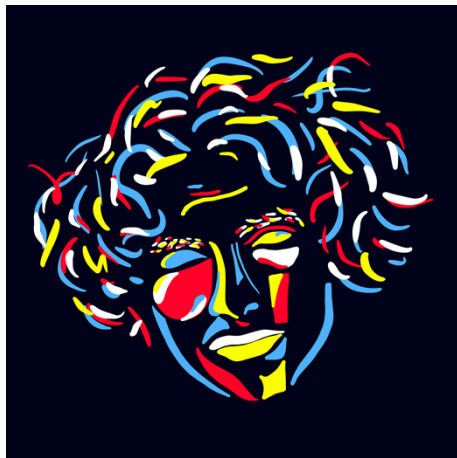
Cacoon space (2020), akryl na plátně, 4 ks, 60 x 60 cm



Foto vlastní

Příloha č. 7

Characters 2.0 (2020), digitální kresba



Příloha č. 8

Creatures (2021), akryl na plátně, 5 ks, 50 x 40 cm



Foto vlastní

Příloha č. 9

Proces tvorby
Záznam vzniku animace portrétů

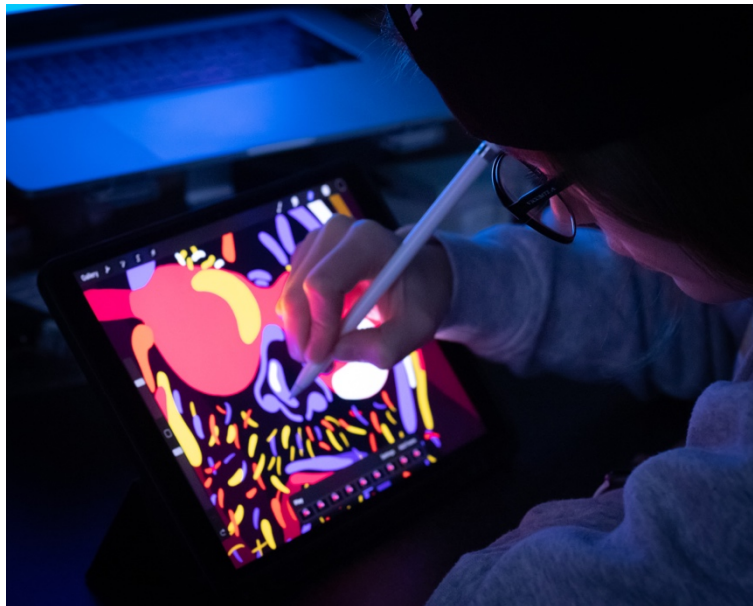


Foto vlastní

Příloha č. 10

Proces tvorby obrazu CharactersXYZ



Foto vlastní

Příloha č. 11

CharactersXYZ (2021), akryl na plátně, 2 ks, 100 x 100 cm



Detaily:

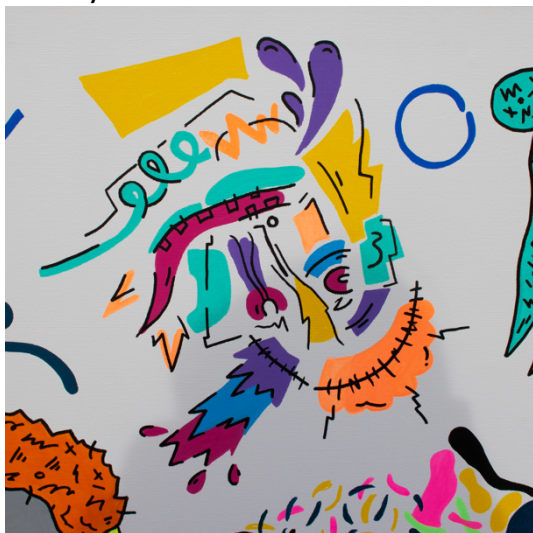


Foto vlastní

Příloha č. 12

Snímky z animované sekvence k bakalářské práci

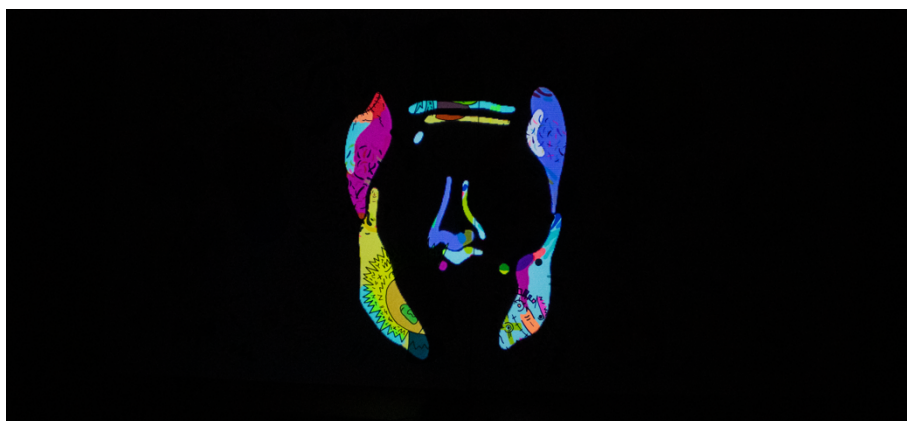


Foto vlastní