

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

RAKOUSKO-PRUSKÁ VÁLKA

FIKTIVNÍ SVĚT V DRUHÉ POLOVINĚ 19. STOLETÍ

BcA. Martin Brůha

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program výtvarná umění
Studijní obor Intermediální tvorba
Specializace Intermedia

Diplomová práce

RAKOUSKO-PRUSKÁ VÁLKA

FIKTIVNÍ SVĚT V DRUHÉ POLOVINĚ 19. STOLETÍ

BcA. Martin Brůha

Vedoucí práce: Doc. Ak. Mal. Vladimír Merta
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

ZADÁVACÍ LISTINA

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

podpis autora

Poděkování patří vedoucímu diplomové práce Doc. Ak. Mal. Vladimíru Mertovi za trpělivost, spoustu podstatných rad a pozitivní přístup. Dále bych rád poděkoval Mergenu Erdenebayarovi.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2	TÉMA A DŮVODY JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....	3
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....	5
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	10
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
6	RESUMÉ.....	14
7	SEZNAM PŘÍLOH.....	16

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Počátek magisterského studia na Intermedií byl pro mne již druhým přechodem z jedné výtvarné specializace do jiné. Prvním byl přechod ze Střední uměleckoprůmyslové školy v Praze na Žižkově, kde jsem studoval řezbářství a tvarování dřeva na obor Kniha a tvarování papíru na Fakultě umění a designu Ladislava Sutnara. Po čtyřech letech dřevořezby na střední škole jsem chtěl zkusit novou formu a zároveň jsem v té době tíhnul k ilustraci.

Získaná profesní zkušenost na oboru knižní vazby se mi stala nepostradatelnou. I přes to, že mě ke konci bakalářského studia již nenaplňovalo odevzdávat veškeré své práce formou autorské knihy, tvorba vlastních skicářů (příloha č. 1) se stala nedílnou součástí mého výtvarného výstupu na magisterském studiu.

Na obor Nová média jsem přešel z podobných důvodů jako z řezby a tvarování dřeva na knihu a tvarování papíru. Opět jsem tíhnul k získávání nových zkušeností v jiném, mnou neprobádaném sektoru. Nová média mi zaručovala volnost formy a větší důraz na koncept díla. Tento obor jsem volil také kvůli mému dosavadnímu ne zcela vyhraněnému výběru výtvarného zaměření a ve snaze získat nové perspektivy při nahlížení na výtvarné dílo jako takové.

V průběh bakalářského i magisterského studia jsem přišel do kontaktu s řadou výtvarných technik a forem; přes malbu, ruční i počítačovou grafiku, video, fotografii, objekty, instalace, videoprojekce a jiné (příloha č. 2 - 6). Vedoucí oboru Doc. Ak. Mal. Vladimír Merta nás často nabádal „využívat již zvládnuté zkušenosti a pomocí experimentu je aplikovat do děl založených na mediálním či konceptuální přesahu“. Díky tomu jsem byl schopen se na magisterském studiu rychleji zorientovat ve své tvorbě a najít si cíl.

Od poloviny druhého ročníku jsem začal častěji upřednostňovat kresbu a ilustraci ve svých pracích (příloha č. 7 a 8). Byl to moment, kdy jsem po více než osmi letech na výtvarných školách dokázal jasně říci, jakým směrem se chci dál ubírat. Rád stále vytvářím zejména objekty a instalace (příloha č. 9 a 10), nicméně kresebná průprava se stala všudypřítomnou složkou veškerých mých prací.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Obdivuji důmyslně vymyšlené fiktivní universum, kterým se člověk nechá unášet za pomoci napínavého a komplexně vykonstruovaného příběhu. V tomto případě mi přestává záležet, jestli je dílo ve formě komiksu, románu, filmu, seriálu, počítačové hry, nebo čímkoliv mezi tím. Ač si jsem vědom toho, že za takovým to počinem stojí obrovské množství úsilí a přesvědčení, můj neutuchající zájem o tento žánr mne přivedl k tomu, že jsem se rozhodl si vytvořit vlastní startovní bod a svou diplomovou práci navrhnout jako počáteční vizualizaci jednoho z prvních dějství vlastního universa.

Jak jsem se zmínil v první kapitole, začal jsem upřednostňovat ilustraci a kresbu (příloha 3) jakožto výstup svých prací. Ve druhém ročníku jsem byl již rozhodnut, jakou formu bych chtěl použít na diplomovou práci. Vedle toho jsem se více jak půl roku snažil kousek po kousku dát dohromady vlastní fiktivní svět, do kterého bych mohl vkládat příběhy. Do chvíle, než jsem začal pracovat na závěrečné práci, skládal jsem tento svět pouze z jednotlivých scénérií, návrhů prostředí, předmětů a charakterů, které vesměs neměly mezi sebou stabilní vazby.

Ilustrace jsem tvořil v digitální formě za pomoci grafického tabletu a softwaru *Adobe Photoshop* zejména ze dvou důvodů. Prvním bylo zdokonalit se v digitální kresbě, a to jak v práci s grafickým tabletem, tak i v ovládnutí softwaru. Druhým důvodem byla příprava ilustrací se střídajícími se vrstvami na projekci.

Cílem práce je prezentovat divákovi design a technologické výtvarné prvky, jež jsou všedními v reáliích fiktivního světa. Jejich technický rozbor formou projekce evokuje prezentace válečných

technologí, v níž popisuje jejich výhody a nevýhody. Výsledkem je sedm černobílých ilustrací s popiskami ve formě „gifu“, komponované na promítané ploše.

Druhým cílem práce byl samotný proces, při kterém jsem třídil jednotlivé fragmenty příběhu, které jsem si za poslední rok postupně zaznamenával. Podobným způsobem jsem vybíral jednotlivé kresebné návrhy, které mi nejvíce zapadaly do kontextu vybrané doby, místa a situace. Tato selekce společně s historickou rešerší se stala základem pro vykonstruování a ukotvení koncepce a vizuální stránky diplomové práce a zároveň dobového zařazení, kterým jsem si zvolil druhou polovinu 19. století. Z ilustrací by měla vyzařovat atmosféra industriální revoluce, jejíž design by měl volně připomínat design aplikovaný na vyobrazených strojích.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Podotkl bych, že mnohé inspirace pocházely spíše než z ilustrací a designu z imaginace v knihách, kdy autor výstižně popsal prostředí, objekty, charaktery a s nimi spojenou atmosféru, která umožnila čtenáři vytvořit vlastní velmi přesnou představu, jenž mohla být i výrazně fantasknější, než autor sám předpokládal. Vlastní imaginace z verbálně předávaných informací se mi mnohokrát stala užitečným rádcem při navrhování. Naváděla mne uvažovat nad účelem, funkčností a kontextem, namísto bezpředmětného hledání oku líbivých tvarů. Bavilo mne prvotně si verbálně určovat požadavky a omezení konkrétního stroje, které posléze napovídaly, na čem bych měl zakládat jeho vzhled. Samozřejmě mechanismy těchto strojů se těžko můžou funkčností slučovat s realitou, popřípadě mívají tendence porušovat fyzikální zákony, nicméně prvky logičnosti a opodstatnění jednotlivých komponentů výrazně přidávají na celkové důvěryhodnosti. Marcos Mateu-Mestre k této problematice vyjadřuje: „It is important to know as artists what we want and need to say and how to prioritize and order the elements we will use, because they are what will help us to get our message across.“¹

V první řadě bych rád jmenoval několik inspiračních zdrojů, které mi pomáhaly utvářet si jasnější představu o koncepci a vzhledu své diplomové práce.

Nebylo to poprvé, co mi byly význačnou inspirací některé romány z vědecko-fantastického souboru *Podivuhodné cesty* od Julese Verna. Zvláště bych vytyčil romány *Robur dobyvatel*, *Pán*

¹ MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers*: Cluver City, CA: Design Studio Press, 2010. p. 11. ISBN 978-193349295-7

světa, *Ocelové město*, *Vynález zkázy* a *Podivuhodná dobrodružství výpravy Barsacovy*, které se vyznačují výraznými futuristickými stroji a elementy.

Jednou z nejsilnějších inspirací mi bylo čtyřdílné literární dílo britského spisovatele a ilustrátora Philipa Reeve *Kronika hladových měst* (*Smrtelné stroje*², *Pomsta jednooké letkyně*³, *Pekelné vynálezy*⁴ a zatím nepřeložený do češtiny *A Darkling Plain*⁵). Tento nehostinný postapokalyptický svět brázděný putujícími městy na kolech si mne získal během velmi krátké chvíle, a to jak originální představou autorova světa, tak napínavým dobrodružným dějem. Autor bývá nazýván novodobým Julesem Vernem z důvodu velmi obdobného zaměření na dobrodružný vědecko-fantastický žánr. Ač téma se přímo neslučuje s mou prací, technologické a vizuální ukotvení děje není vzdálené od podoby mého fiktivního světa. K této románové sérii jsem se nedávno dostal formou audioknihy v anglickém jazyce.

Mojí dlouho oblíbenou inspirací v odvětví sci-fi žánru je literární dílo Franka Herberta *Duna*⁶ popřípadě jeho další dva díly *Spasitel Duny*⁷ a *Děti Duny*⁸. Z románů, kromě nehostinného prostředí pouštní planety, jsem čerpal zvláště z dramatického mocenského soupeření mezi velkorody *Harkonenů* a *Atreidů*.

Zmínil bych ještě pár filmových počínů, ke kterým jsem se vracel při tvorbě mé diplomové práce. Je to již zmíněná *Duna* (1984), která se může honosit z mého pohledu kvalitní filmovou adaptací Davida Lynche. Dále rád nacházím filmy s pro mne

² REEVE, Philip. *Mortal engines*: New York: HarperCollins, 2001. ISBN 0060082097.

³ REEVE, Philip. *Predator's gold*: New York: EOS, 2004. ISBN 0060721944.

⁴ REEVE, Philip. *Infernal devices*. New York: EOS, 2005. ISBN 0060826363.

⁵ REEVE, Philip. *A Darkling Plain*. New York: EOS, 2006. ISBN 006089055X.

⁶ HERBERT, Frank. *Duna*, Praha: Svoboda, 1988. ISBN 80-205-0001-4.

⁷ HERBERT, Frank. *Spasitel Duny*, Praha: Baronet, 2000. ISBN 80-7214-344-1.

⁸ HERBERT, Frank. *Děti Duny*, Praha: Baronet, 2001. ISBN 80-7214-388-3.

zajímavou problematikou pokřivených hodnot ve futuristicko-utopickém prostředí. Tady bych především připomněl film amerického režiséra Terryho Gilliana *Brazil* (1985) a němé černobílé drama *Metropolis* (1927) rakouského režiséra Fritze Langa.

Z filmových inspirací bych ještě zmínil mezinárodně uznávaného japonského tvůrce animovaných filmů Hajao Mijazaki, jehož tvorba je neskutečně bohatá a barvitá a jeho představivost překračuje jakékoliv možné i nemožné hranice. V kontextu mé práce jsem se vracel k filmům *Naušika z Větrného údolí* (1984) a *Laputa: Nebeský zámek* (1986), které byly pro mne zdrojem inspirace především z ohledu na design létajících strojů a pevností.

Z komiksů bych vyzvedl trilogii *Nikopol*⁹ (*Jarmark Nesmrtelný, Volavka, Chladný rovník*) od francouzského tvůrce Enki Bilala. Tato trilogie mě okouzila nejen zajímavým konspiračním dějem, ale zvláště výraznou a originální představou o špinavém, pochybném a velmi podivném futuristickém prostředí.

Při rešerši k diplomové práci jsem mnohdy zpětně docenil některé fikce, které se zakládají na kontaktu s realitou, například přes existující místo, postavu, historickou událost, nebo se liší od reality spíše jen v drobnostech. To byl jeden z důvodů, proč se stala druhou zásadní složkou mé přípravy historická rešerše. Stanovil jsem si konkrétní dějinné období, ze kterého jsem vycházel. Dlouho jsem váhal, kde bych měl prakticky začít. V té době jsem měl již velké množství sepsaných poznatků, které se měly práce týkat, nicméně neměly mezi sebou žádné významnější spojení, neutvářely komplexní celek a rozhodně mi neudávaly, kde a kdy by měl děj začínat.

⁹ BILAL, Enki. *The Nikopol trilogy*. Los Angeles, CA: Humanoids, 1999. ISBN 0967240123.

Při hledání počátečního bodu svého příběhu jsem se postupně dostával hlouběji do historie a snažil jsem se nalézt kořeny ke svým již vytvořeným materiálům. Ideu počátku se mi nakonec podařilo aplikovat do druhé poloviny 19. století, kde jsem našel řadu zajímavých peripetií, které se vesměs slučovaly s mými představami (příloha č. 11-12). Můj fiktivní svět je charakteristický futuristickým pojetím mocenských konfliktů mezi šlechtickými rody na území střední Evropy. Historickou rešerší jsem se snažil dopátrat atraktivního období a v něm si ukotvit konkrétní počátek děje. Ten jsem nakonec našel v době rakousko-pruské války v létě roku 1866.

Historická rešerše mě bavila a zároveň mi přinesla množství nových poznatků. Po výběru konkrétního období jsem se zajímal o jednotlivé vládnoucí rody a jejich vztahy, konflikty a spojení. To jsem si určil jako status quo a od toho momentu jsem se rozhodl pohybovat se dál podle vlastního uvážení. To však neznamená, že tento startovní moment by měl být identický s historickou skutečností. Reálné je víceméně mocenské rozložení sil jednotlivých národů, design předmětů, oblekání, architektura i etika s přispěním vlastní invence. Liší se však úroveň technologie, která je na futuristické úrovni, a to přinejmenším v ohledu na dobové zařazení děje. Rozdíl se projevuje také v charakteru a záměrech jednotlivých zemí, respektive evropských vládnoucích rodů, které jsem se rozhodl ponechat. To v praxi znamená, že v tomto světě můžete přijít do kontaktu s rodem Habsburků, Hohenzollernů, Hannoverských, Bourbonů, Savojských a dalších, nikoliv však s žádnou existující historickou osobností.

Již v procesu navrhování jsem kreslil, jak jsem se již zmínil, ve většině případů na grafickém tabletu za pomoci softwaru *Adobe Photoshop*. Čas od času jsem skicoval tužkou na papír, zvláště ve

chvívích, kdy jsem neměl přístup k počítači. Kromě inspiračních zdrojů, vypsanych výše, jsem z ohledu na věrohodnost vizuální stránky používal velké množství historických fotografií, jako referencí k realističtějšímu zobrazení technologických a dobových designů. Významnou roli po technické stránce mé práce sehrála kniha *Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers* od Marcos Mateu-Mestre¹⁰. V ní jsem našel množství hodnotných postřehů a rad, demonstrovanych na perfektně kreslených příkladech.

¹⁰ Citováno v pozn. 1.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRO DANÝ OBOR

Diplomová práce obsahuje sedm vybraných ilustrací, doplněných textovým materiálem. Některé popisky a části ilustrací se v průběhu projekce budou proměňovat nebo střídat a postupně objasňovat, zejména způsoby fungování a možnosti použití jednotlivých zbraní.

Tři stroje nápadné mechanickými končetinami znázorňují ne vždy zcela praktické válečné výdobytky, vyvíjené technologicky zdatnějším Rakouským císařstvím, které se v mém příběhu spojilo s většinou členů německého spolku. Pomocí těchto novodobých rakouských zbraní se společně snažili bránit vpádu Pruské armády postupující na jih, směrem k zemím koruny české. Tito mechaničtí „pavouci“ se dělí do třech kategorií. Nejmenší je multifunkční třínohý Potah (příloha č. 13), stroj využíván nejčastěji pro zásobování nebo jako pohyblivý kryt. Střední třída se solidní rychlostí přesunu se nazývá Karabomet (příloha č. 14). Je koncipován k získání převahy proti pěchotě. Poslední kategorií je Medusa (příloha č. 15) využívána jako nepříliš rychlý, nicméně téměř nezničitelný klín, který postupuje v čele a stává se štítem pro menší pěší pluky, postupující v krytu za ním.

Do vybavení pruské armády spadají dva létající objekty. K zemi ukotvená vznášející se kaskádovitá stavba křížového půdorysu slouží jako předsunuté velitelství (příloha č. 16). Hlavním účelem těchto přesuvných velících stanů bylo zlepšení orientace na bojišti a především bezprostřední a spolehlivá vlajková či světelná komunikace. Kromě dorozumívání mezi velitelstvími se z postranních balkónů rozdávají rozkazy jednotlivým plukům,

operujícím v dohledu těchto stanovišť. Dvoubalónový vzduchoplav (příloha č. 17) je používán jako mobilní pevnost, dosedající na takticky výhodná místa, za účelem získání převahy v konkrétních sektorech. Při přesunech vojáci shazovali ocelové šipky na pozice nepřátelských jednotek a zároveň využívali nadhledu k získávání údajů o pohybu nepřátelských ozbrojených sil. Získané informace pomocí vlajek předávali blízkým předsunutým velitelstvím. Pruská taktika založená na perfektním přehledu o pohybu nepřátelských sil a nesrovnatelně rychlejší komunikaci přináší již v prvních střetech výborné výsledky a umožňuje nepřerušovaný postup pruských jednotek.

Postava, skrývající tváře pod přilbou (příloha č. 18), představuje vzhled uniforem tří vybraných hodností z řad hrdé a perfektně vycvičené pruské armády. Druhou postavou je portrét významné osobnosti tohoto válečného konfliktu, Hannoverského krále Augustuse (příloha č. 19), který neohroženě odmítá opustit obrannou linii města Hannover a připravuje se na předem prohranou bitvu proti obrovské přesile pruských legií.

Vizuální stránka mé práce by měla v divákovi podnítit zvědavost přečíst si popisky, jež by měly vyvolat zájem o principy a děj, na kterých je založena tato fikce, případně i podnět k bádání o tomto historickém období. Přínos diplomové práce vidím jako další v řadě počinů, zabývajících se představou fiktivních světů, kterých podle mého názoru není nikdy dost.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers*: Cluver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 978-193349295-7.

2. LUCIE-SMITH, Edward. *Artoday: současná světová umění*. Praha: Slovart, 1996. ISBN 80-85871-97-1.

3. BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004. ISBN 80-903452-0-4.

4. MAZUR, Dan, Danner, Alexander. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Praha: Knižní klub, 2015. ISBN 978-80-242-4856-1.

5. WIGAN, Mark. *Umění ilustrace: vizuální myšlení*. Překlad Tereza Chocholová. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-2970-8.

6. REEVE, Philip. *Mortal engines*: New York: HarperCollins, 2001. ISBN 0060082097.

7. REEVE, Philip. *Predator's gold*: New York: EOS, 2004. ISBN 0060721944.

8. REEVE, Philip. *Infernal devices*. New York: EOS, 2005. ISBN 0060826363.

9. REEVE, Philip. *A Darkling Plain*. New York: EOS, 2006. ISBN 006089055X.
10. HERBERT, Frank. *Duna*, Praha: Svoboda, 1988. ISBN 80-205-0001-4.
11. HERBERT, Frank. *Spasitel Duny*, Praha: Baronet, 2000. ISBN 80-7214-344-1.
12. HERBERT, Frank. *Děti Duny*, Praha: Baronet, 2001. ISBN 80-7214-388-3.
13. BILAL, Enki. *The Nikopol trilogy*. Los Angeles, CA: Humanoids, 1999. ISBN 0967240123.

6 RESUME

My master's thesis is dedicated to digital illustration with elements of animation. My work should be projected on a screen without any need of music or sound effects. On the screen you would see a compilation of seven illustrations with a few visual effects and some changing captions, which describe functionality and application of illustrated machines.

The motifs are inspired by my own fictitious universe, which I was creating before and also during the work on my master's thesis. This world exists in the period of second half of the nineteenth century but the technological advance is on a futuristic level. In my work, besides technological differences, I also focus on the partial changes of character and intensions of countries or rather their representatives. I gain a lot of inspiration from novels, movies, TV series, comics or even computer games. I would like to mention the tetralogy *The Hungry City Chronicles*, an adventurous sci-fi written by a British writer and illustrator Philip Reeve which inspired me the most during my work. I would also like to mention American novelist Frank Herbert, who wrote a sci-fi novel called *Dune*. His literary work accompanied and inspired me for quite a long time.

Besides that, I was researching history of the nineteenth century, by which I learned a lot of facts about this period and it helped me choose the exact time when I set my plot. It's set in the summer of 1966 when Prussian kingdom declared war on the Austrian empire.

These seven illustrations contain three images of Austrian war machines characterized by six or three bug legs. At the other two

images you can see a flying object which is a part of the Prussians war technology. The figure with helmet is a visualization of a proud and well trained Prussian soldier. The last image is the character design of king of Hannover, middle sized kingdom on the north of German Confederation, which collaborated with Austria.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Skicáře

Příloha 2

Ocelové Město, linoryt

Do středu Země, linoryt

Příloha 3

Spící muž, malba

Viadukt mezi nepřáteli, malba

Příloha 4

Odražený industriál, fotoserie

Příloha 5

Zlaté jablko, objekt

Příloha 6

Reliquion, digitalizovaná kresba – projekce

Příloha 7

Fraktály, kresba

Příloha 8

Fantaskní města, kresba

Příloha 9

Průlom, objekt „Symposium Vedlejší Baroko“ Nečtin

Příloha 10

Pomník k výročí Charty 77, objekt

Příloha 11

Design charakterů k diplomové práci

Příloha 12

Návrhy k diplomové práci, digitální kresba

Příloha 13

Multifunkční třínohý Potah

Příloha 14

Karabomet

Příloha 15

Medusa

Příloha 16

Předsunutá velitelství

Příloha 17

Dvoubalónový Vzduchoplav

Příloha 18

Uniformy pruských vojáků – Fyzilír, Setník, Maršál

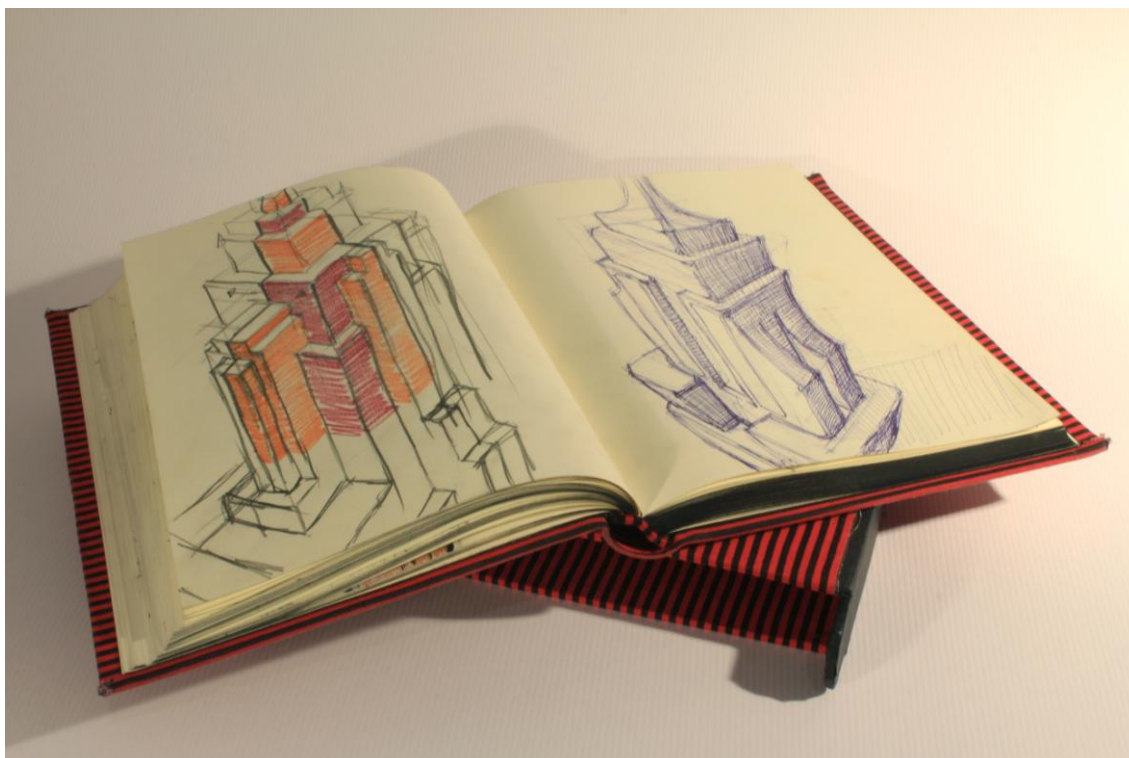
Příloha 19

Augustus Hannoverský

Tvorba skicářů

Příloha 1

Skicáře (vlastní foto)



Práce z průběhu studia

Příloha 2

Ocelové Město, linoryt (vlastní foto)



Do středu Země, linoryt (vlastní foto)



Příloha 3

Spící muž, malba (vlastní foto)



Viadukt mezi nepřáteli, malba (vlastní foto)



Příloha 4

Odražený Industrál, fotoserie



Příloha 5

Zlaté jablko, objekt (vlastní foto)



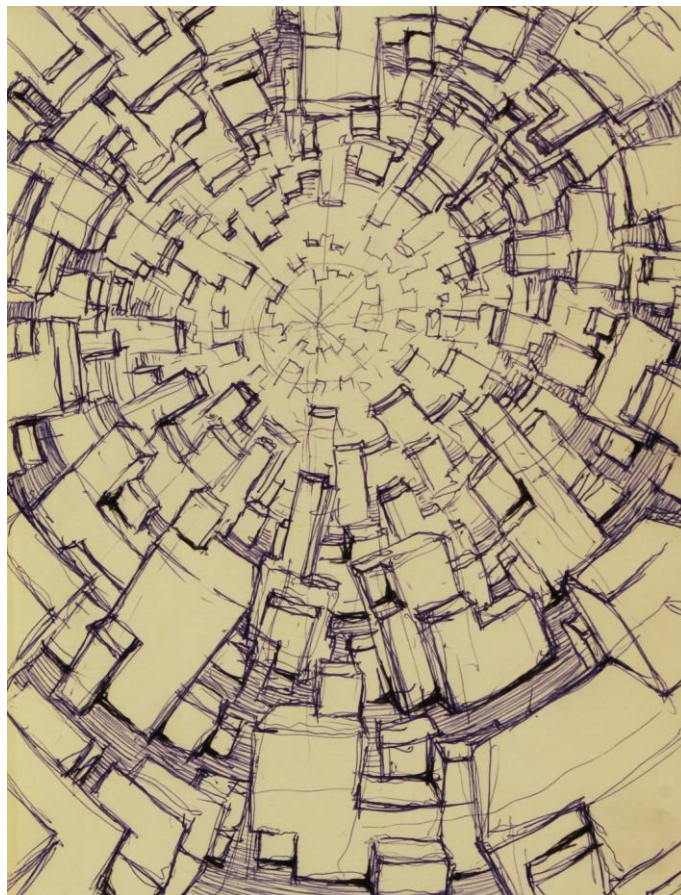
Příloha 6

Reliquion, digitalizovaná kresba – projekce (vlastní foto)



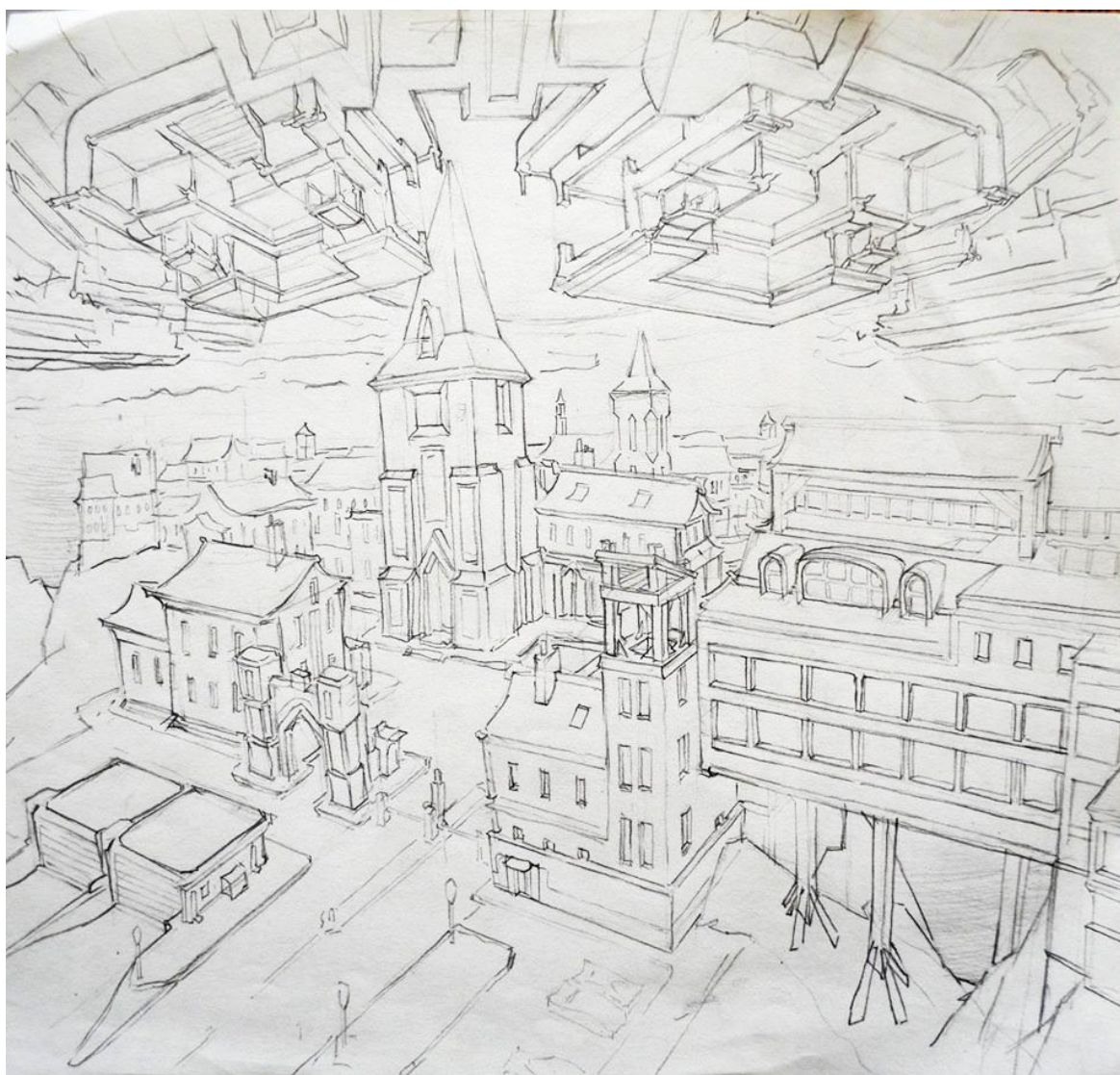
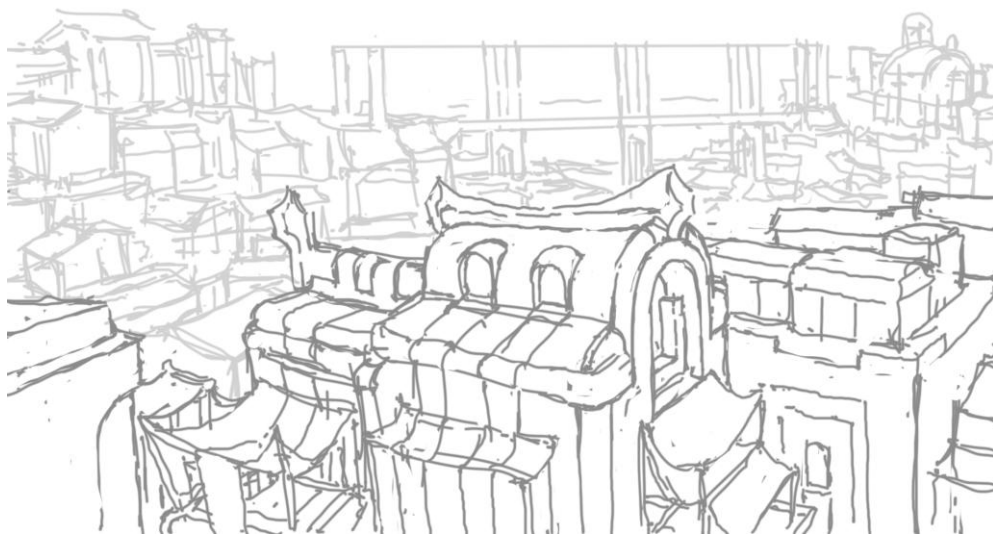
Příloha 7

Fraktály, kresba (vlastní foto)



Příloha 8

Fantaskní Města, kresba (digitální kresba, vlastní foto)



Příloha 9

Průlom, objekt „Symposium Vedlejší Baroko“ Nečtiny (foto Mirek Chaloupka)



Příloha 10

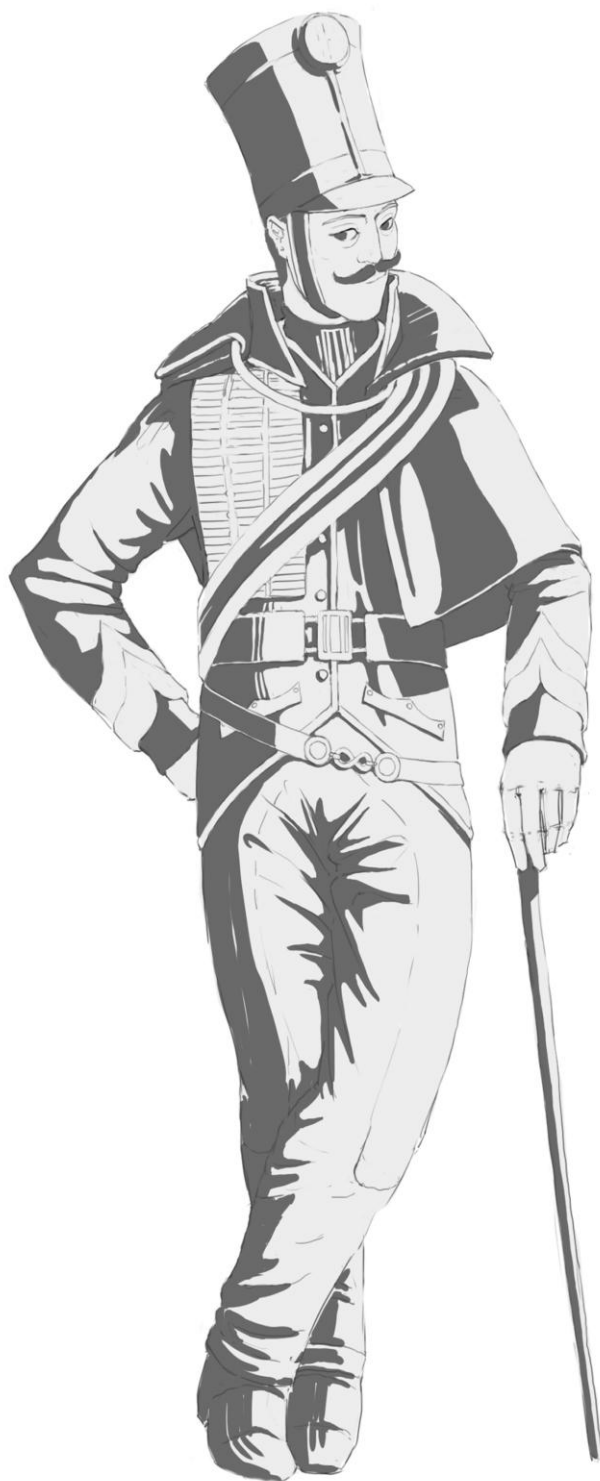
Pomník k výročí Charty 77, objekt (vlastní foto)



Příprava k diplomové práci

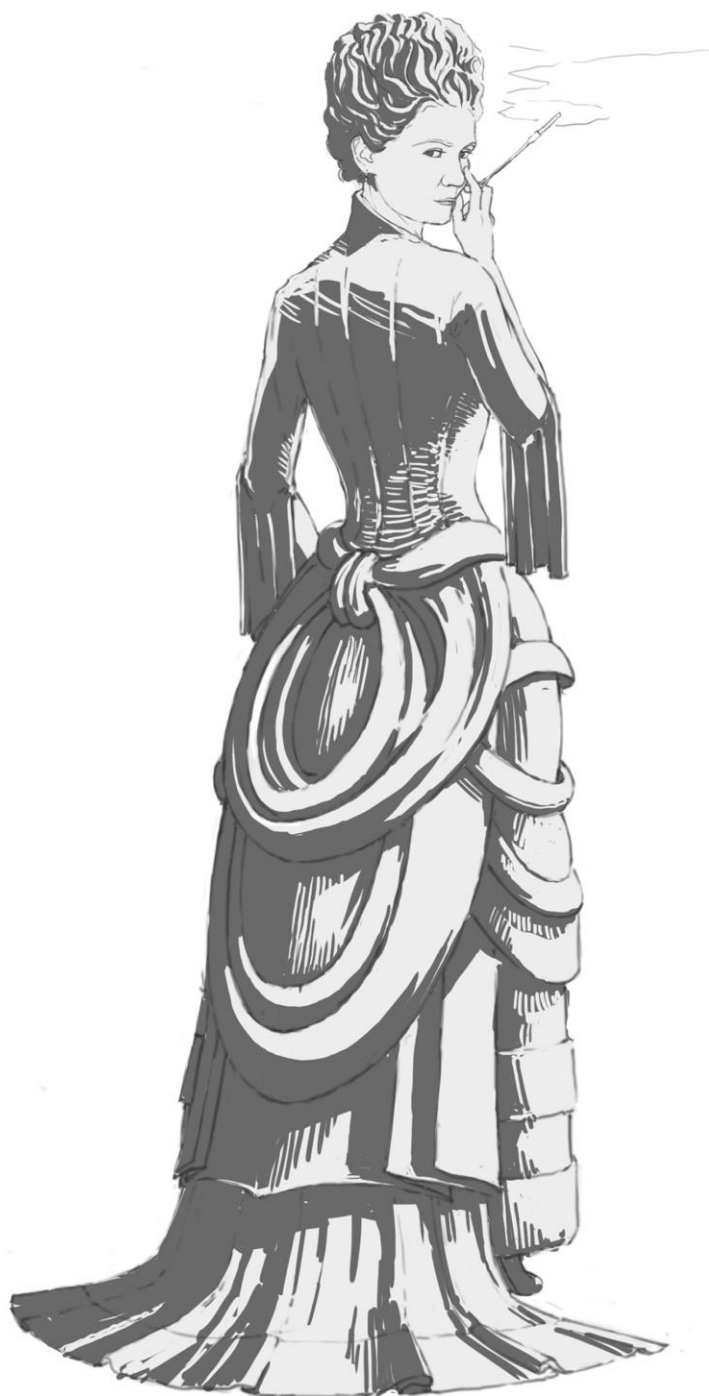
Příloha 11a

Design charakterů k diplomové práci (digitální kresba)



Příloha 11b

Design charakterů k diplomové práci (digitální kresba)



Příloha 11c

Design charakterů k diplomové práci (digitální kresba)



Příloha 11d

Design charakterů k diplomové práci (digitální kresba)

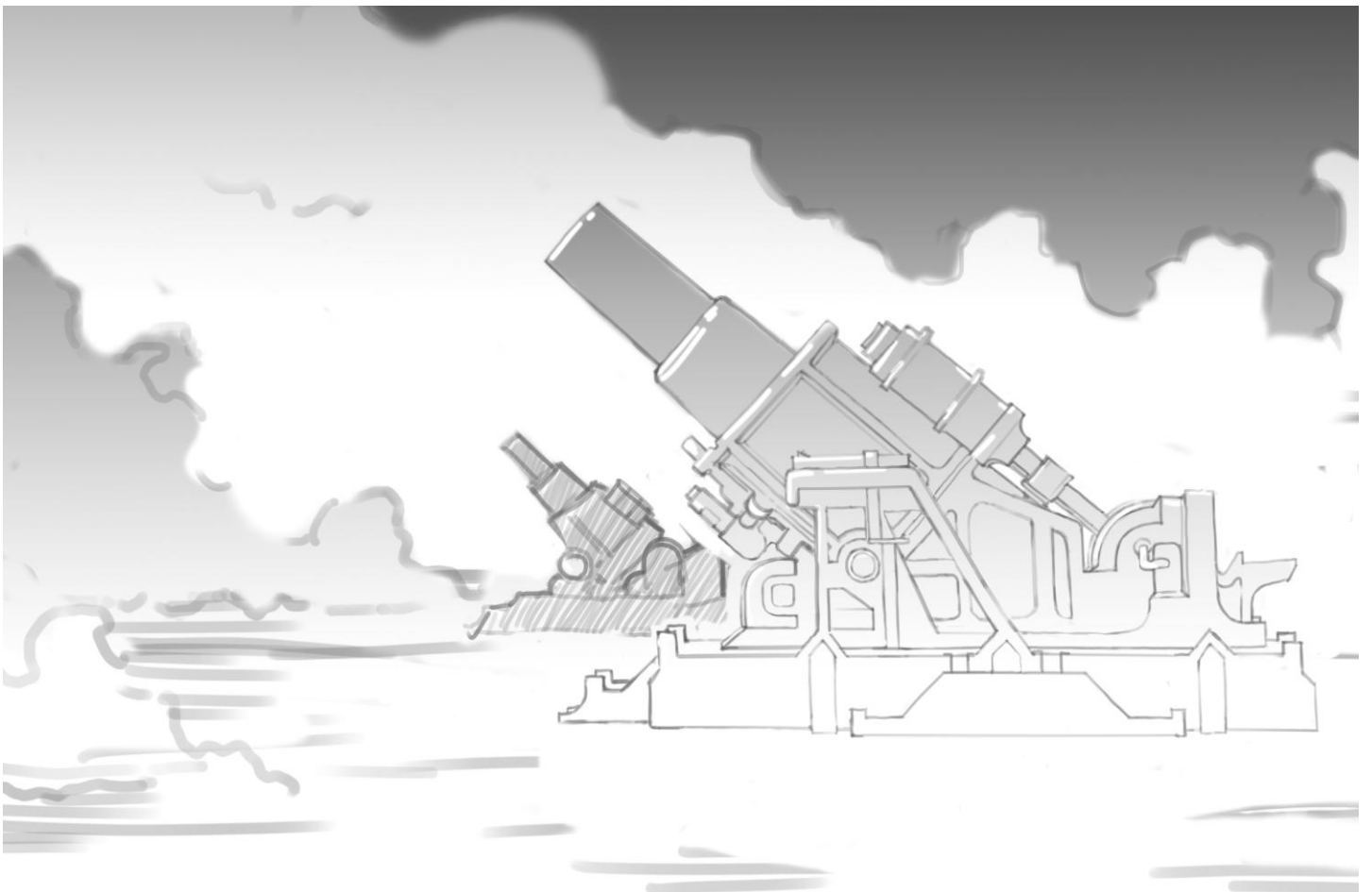
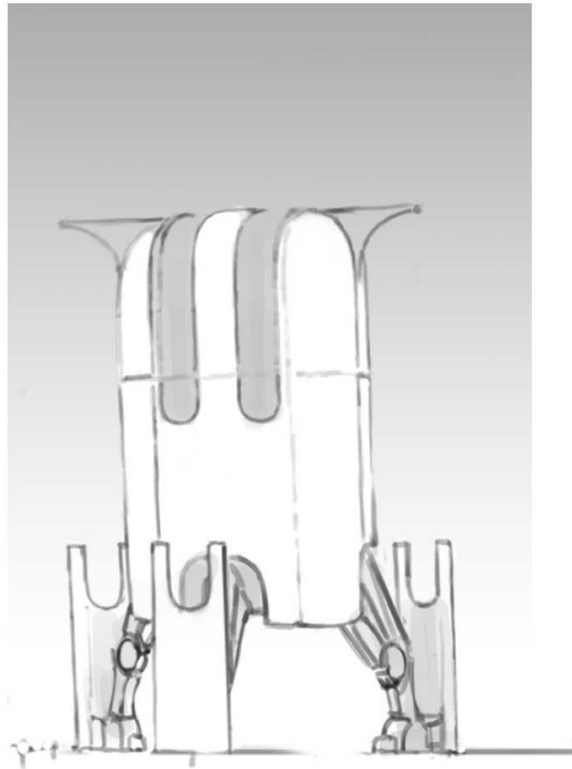


Příloha 12a

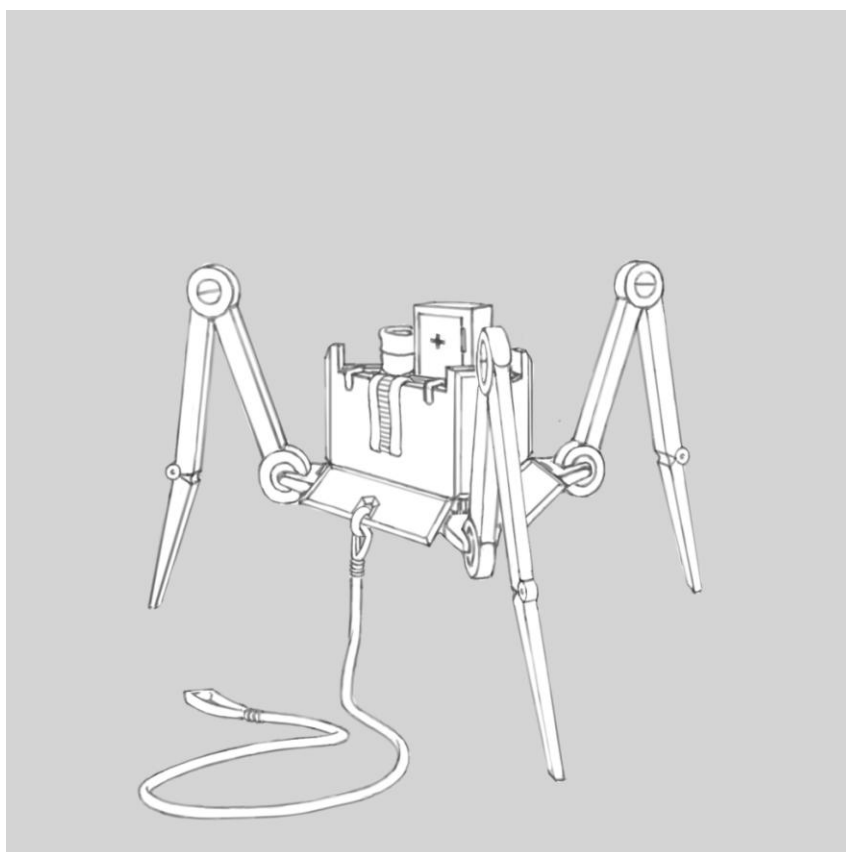
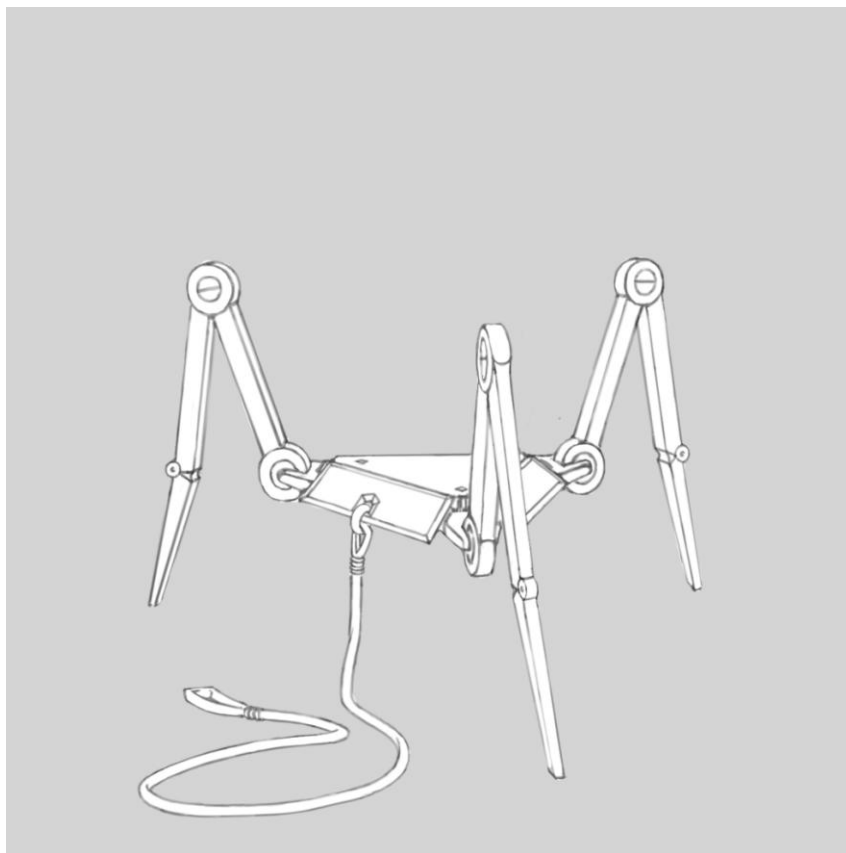
Návrhy k diplomové práci, digitální kresba



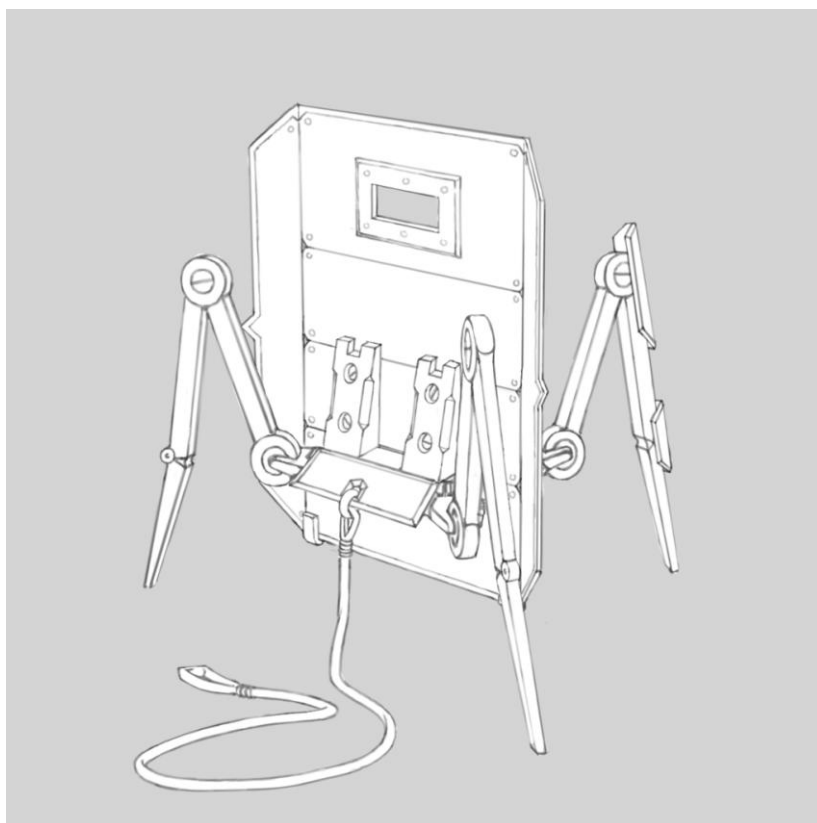
Příloha 12b
Návrhy k diplomové práci, digitální kresba



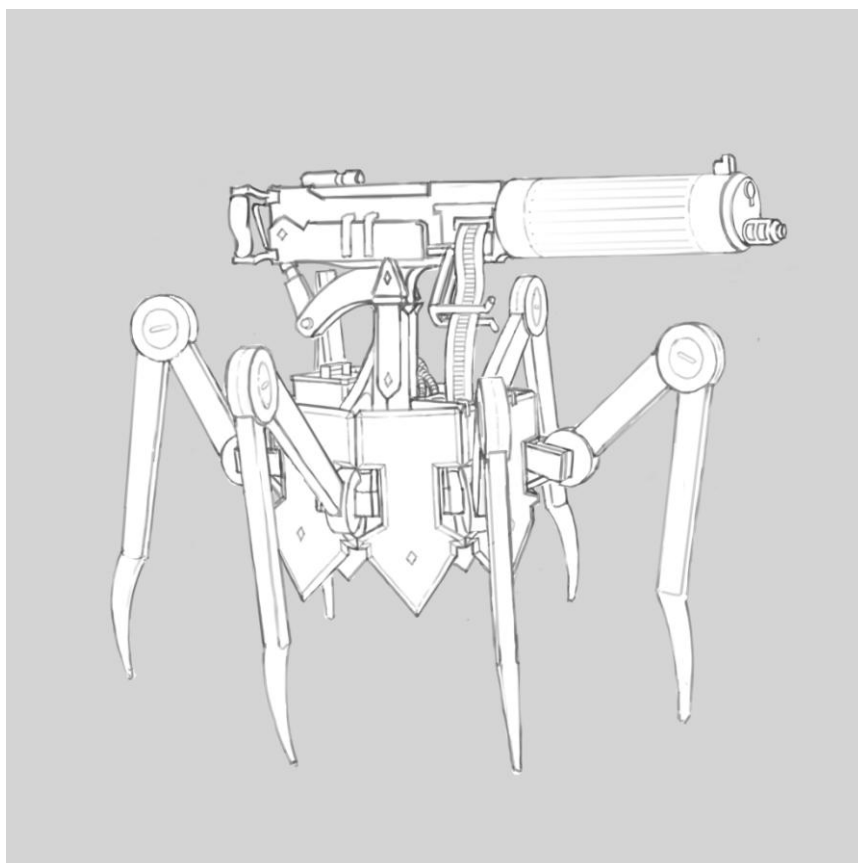
Diplomová práce
Příloha 13a
Multifunkční třínohý Potah



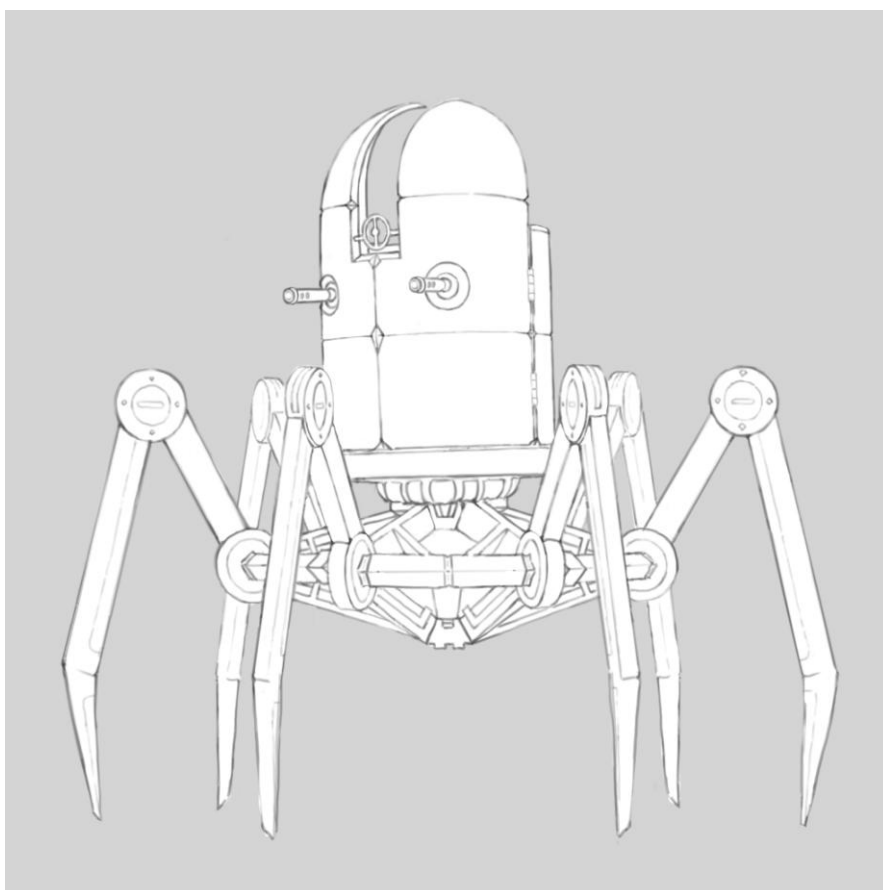
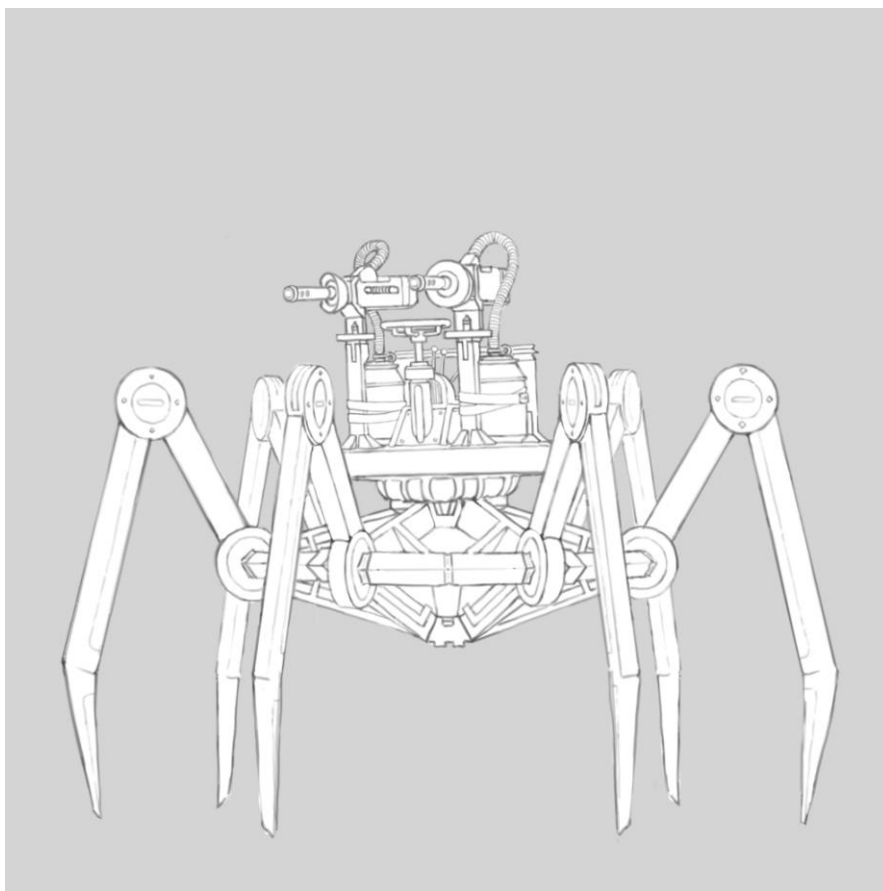
Příloha 13b
Multifunkční třínohý potah



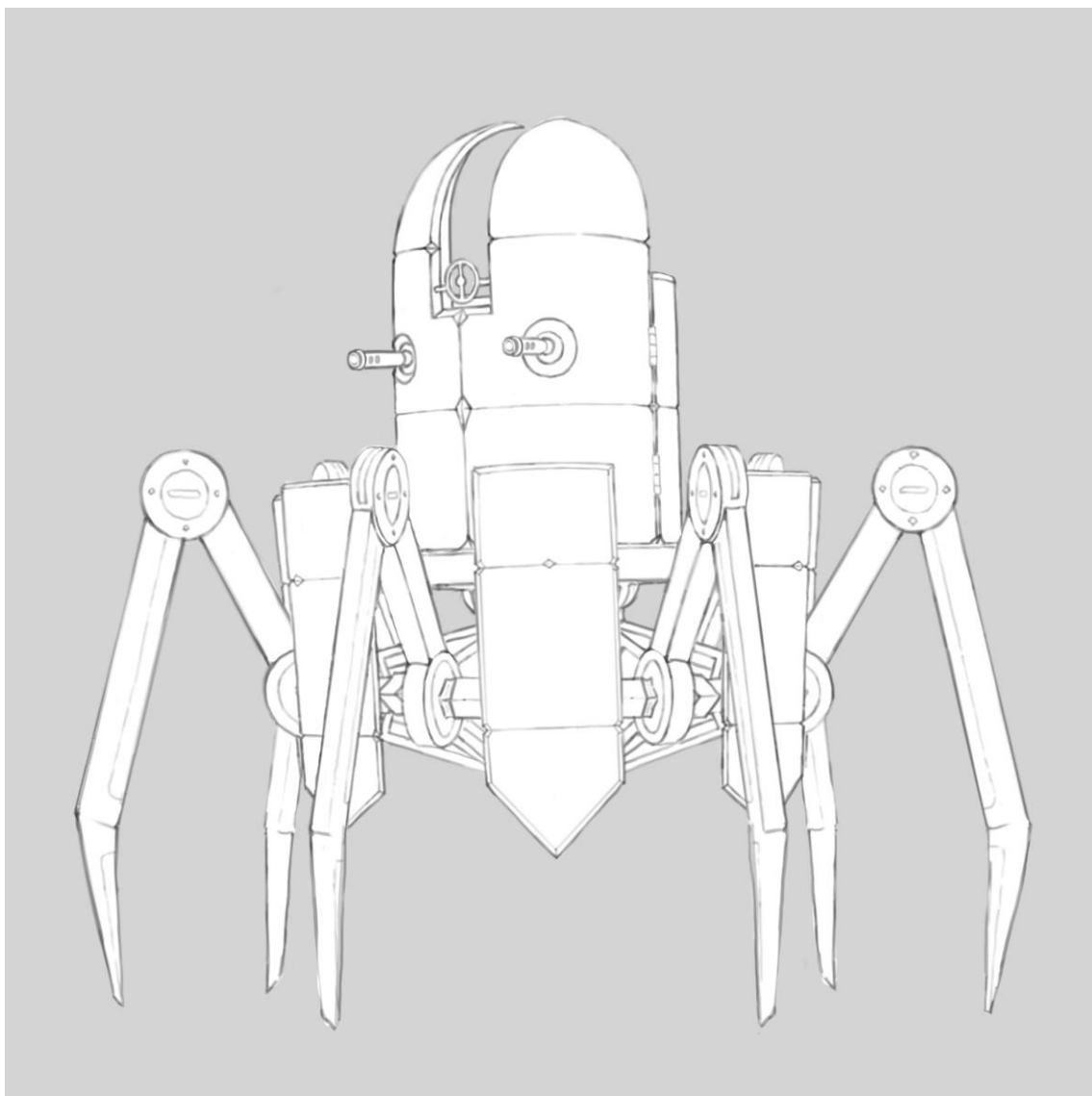
Příloha 14
Karabomet



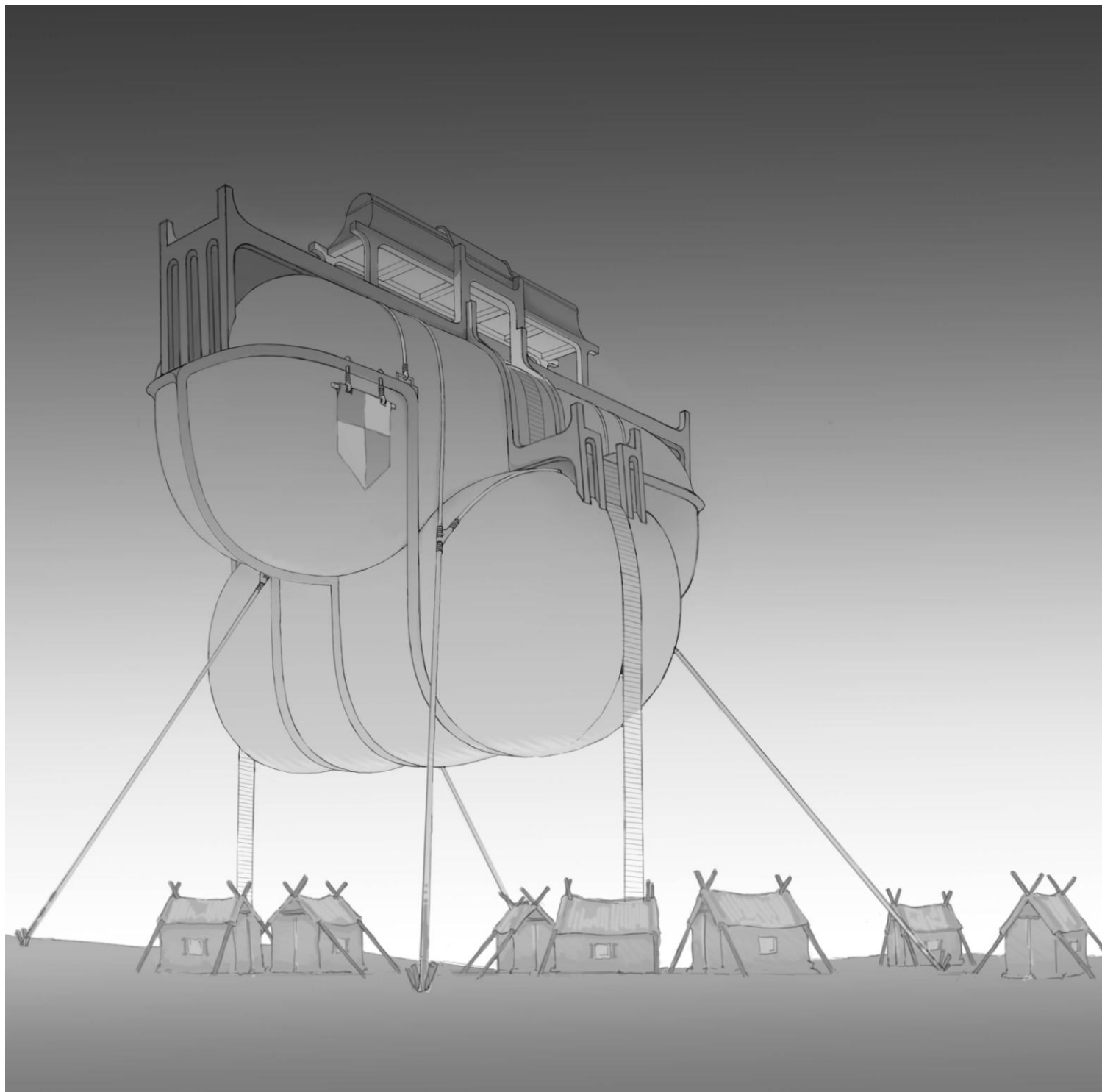
Příloha 15a
Medusa



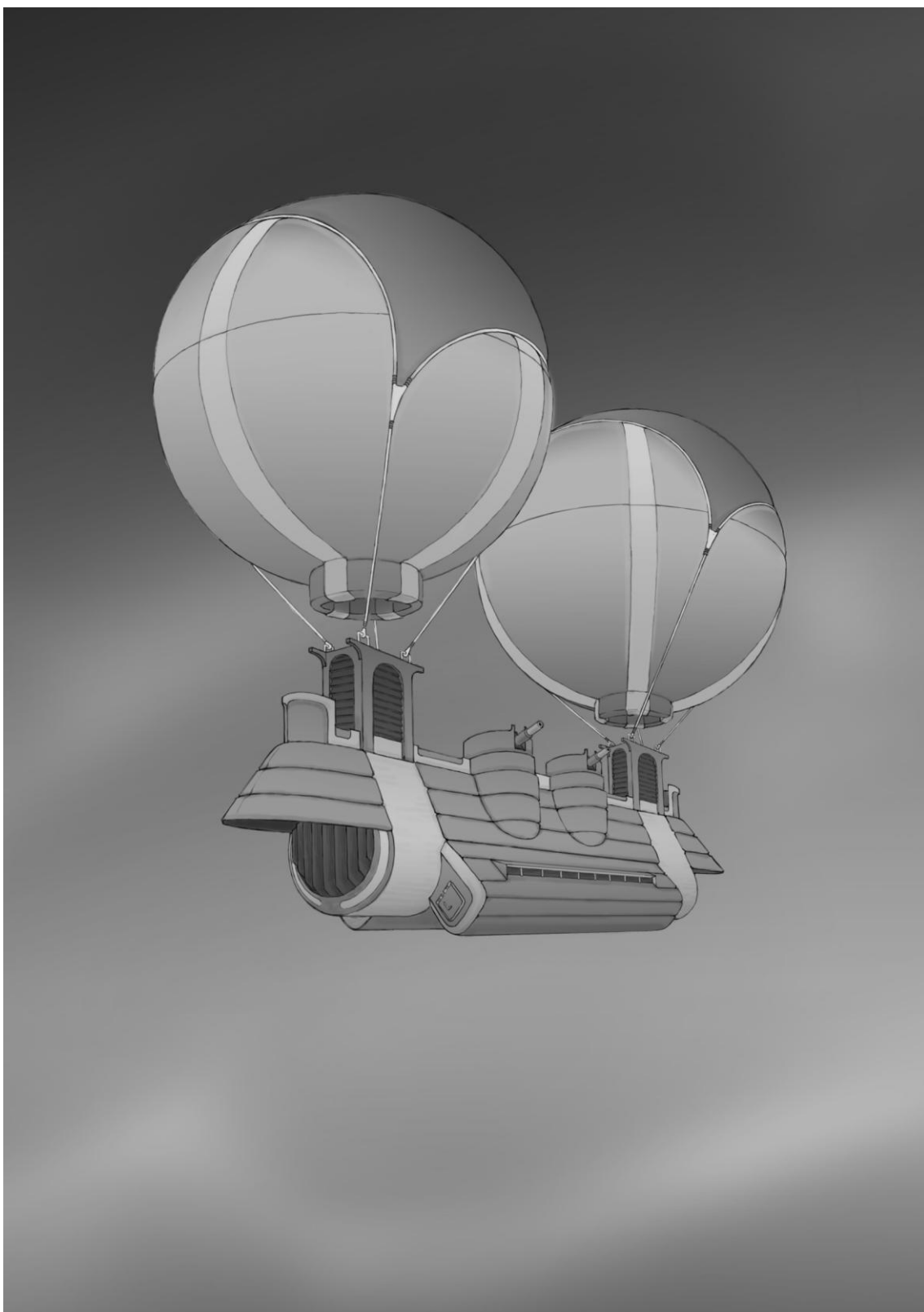
Příloha 15b
Medusa



Příloha 16
Předsunuté velitelství



Příloha 17
Dvoubalónový vzduchoplav



Příloha 18a
Uniformy pruských vojáků – Fyzilír



Příloha 18b
Uniformy pruských vojáků – Setník



Příloha 18c
Uniformy pruských vojáků - Maršál



Příloha 19
Augustus Hannoverský

