

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

# **AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**

ADVERTISING THE EARTH RADIO  
STEPHEN P. MCGREEVY'S VLF CUT-OUTS

**Zbyšek Semelka**

**Plzeň 2018**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program výtvarná umění  
Studijní obor Multimediální design  
Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

**Bakalářská práce**

## **AUTORSKÝ ANIMOVANÝ FILM**

ADVERTISING THE EARTH RADIO  
STEPHEN P. MCGREEVY'S VLF CUT-OUTS

**Zbyšek Semelka**

Vedoucí práce:

**MgA. Vojtěch Domlátil, DiS.**

Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2018**

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

Plzeň, duben 2018

.....  
*podpis autora*

## **Poděkování**

Mé poděkování patří především vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Vojtěchu Domlátilovi, DiS. a též prof. akad. mal. Jiřímu Bartovi za odborné vedení, ochotu a cenné konzultace při zpracovávání tématu. Dále bych chtěl poděkovat všem, kteří se mi svými radami, dotazy a připomínkami snažili dopomoci k dosažení ideálu.

# OBSAH

<b>1</b>	<b>Mé dosavadní dílo v kontextu specializace</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Téma</b>	
2.1	Téma a důvod jeho volby	3
2.2	Cíl práce	4
<b>3</b>	<b>Proces</b>	
3.1	Proces přípravy	5
3.2	Proces tvorby	6
<b>4</b>	<b>Dílo</b>	
4.1	Popis díla	7
4.2	Technologická specifika	8
4.3	Přínos práce pro daný obor	9
<b>5</b>	<b>Seznam použitých zdrojů</b>	
5.1	Knižní a periodická literatura	10
5.2	Internetové zdroje	10
<b>6</b>	<b>Resumé</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>Seznam příloh</b>	<b>12</b>

# 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

K animaci jsem se dostal jako slepý k houslím. Směřování k výtvarnu ovšem začalo systematicky už od raného mládí. Kreslil jsem si, hrál a vytvářel. Podporován jak nepřímo životem na vsi, estetickým cítěním a kulturním životem mých rodičů a patchworky mé mámy tak i přímo, kdy jsem k tomu všemu dostával prostor a svobodu tvořit.

Na základní škole mi také nikdo klacky pod nohy neházel, kdy jsem si v průběhu nudných hodin kreslil po všem na se dalo, ale pamatuji si jednu situaci. Hodina výtvarné výchovy, nakreslil jsem rybu, povedla se mi, vodovkou, přesně tak, jak byla v učebnici, jdu se pochlubit paní učitelce, že už mám hotovo, ona vezme hnědou voskovku a expresivní kresbou po mém díle my dáva najevo, že je to celé špatně. Dotklo se mě to. Myslím si, že tato příhoda měla také svůj podíl na mém výtvarném formování. Logickým krokem byla přihláška na základní uměleckou školu v Uhlířských Janovicích. Osvícená paní učitelka nás podporovala a nesvazovala nesmyslnými zadáními. Když přišla řada na výběr střední školy, nakonec jsem nešel ani na kominíka nebo truhláře, protože to je to nejpraktičtější, co jsem mohl dělat, ani na gymnázium, kde bych se musel hodně učit a stejně bych neceděl co potom, ale na Střední školu oděvního grafického designu v Lysé nad Labem, protože směrování výtvarným směrem vypadalo, že má pro mě největší smysl.

Do Prahy jsem se nedostal. Ale nakonec to vůbec nevadilo, spíše naopak, škola mi dala dobrý obraz o tom co je to grafický design a mohl jsem nahlédnout pod pokličku tradičních grafických technik (na školu v ani ne okresním městě byla velice dobře vybavena, prošli jsme si od linoritu a suché jehly, přes lept až po sítotisk a litografii). Mimo jiné jsme poznali i kresbu, malbu a fotografii. Krom toho jsme díky grantům Evropské unie v průběhu studia procestovali celou Evropu. Dalším přínosem volby takové střední školy a né jiné byli též lidé, z kterými jsem tam mohl sdílet čas i společné zájmy, kterých bylo mnohem více, než co pamatuji ze školy základní. Střední škola mě upevnila v tom, jakým směrem se chci ubírat. Dalším logickým krokem bylo pokračovat ve studiích. Přišel čas na výběr vysoké školy. Nechtěl jsem pokračovat v grafickém designu, poznal jsem víceméně o co tam chodí, ale nevzalo mě to natolik, abych si řekl: to je můj obor, myslím si, že mi také v tu dobu moc nevoněla vyhlídka zakázek a toho, že to dělám pro peníze a pod někoho, neviděl jsem v tom perspektivu, co se týče osobního rozvoje. Kresba pro mě byla zábavou pro volný čas, nic co bych chtěl nějak speciálně formovat a tisk mě bavil, bavila mě ta technická strana, kdy k tomu, aby člověk něco vytvořil si musí projít tím procesem. A právě úpravy a experimentování s tím procesem mě nadchli asi nejvíce, ale znovu jsem cítil, že u toho zůstat nechci. A ještě zbývala fotografie, ale k té jsem také nepřilnul natolik, abych ji měl jako něco víc, než příležitostné zachycování momentů. Chtěl jsem se naučit něco nového, co ještě neznám, vydat se někam, kde mi to rozšíří obzory. Všechna dosavadní tvorba byla ve výsledku dvojrozměrný statický záznam. Co kdyby se to všechno hýbalo? Neměl jsem s videem žádné zkušenosti. Nevím proč, ale do té doby mi možnost, že bych mohl pracovat s videem vůbec nepřišla do hlavy. Díval jsem se na svoje kresby a pomyslel, že ono by se to všechno úplně klidně mohlo všechno hýbat (pan profesor mi na dni otevřených dveří dal za pravdu). Myšlenky mne dovedly k animaci. Obor, kde se mohu vydat kamkoliv. Tolik profesí na jednom místě, to se tam pro mě určitě něco najde, alespoň to poznám. Využití v praxi také není nejhorší.

Úspěšně jsem dokončil přijímací řízení na obor Animovaná a interaktivní tvorba Zapadočeské univerzity. Měl jsem z toho tak špatný pocit, že jsem dokonce zrušil přihlášku do Ústí nad Labem na obor digitální média. Cítil jsem, že neobstojím, neměl jsem s animací žádné zkušenosti a moje portfolio podle toho vypdalo. Za pár týdnů mi přišel dopis, že jsem přijat. Studium začalo plenérem v klášteře Teplá, kde jsem se poprvé seznámil s lidmi a co to ta animace v praxi vlastně znamená. Rychle jsem pocítil, že jsem na správném místě. Do studia jsem se pustil s vervou a rychle se

naučil s animací pracovat. Zjistil jsem, že mám tendence k experimentování a k novým přístupům k zažitým postupům, vždy však s respektem k tradici a s dávkou perfekcionismu. Jsem vděčný vedení ateliéru, že to pochopilo a podporovali mě v tom a nechali mi prostor pro vlastní řešení. Přes připravená zadání jsem si prošel základními technikami. Animace plošková, kreslená i loutková, pixilace, rotoskopie, práce v programech na počítači. Akorát k 3D animaci jsem se ještě nedostal. Práce měli pozitivní ohlas, dokonce se některá dílka dostala i na festivaly animovaného filmu a mě ten nový svět bavil a vtáhnul. Došlo mi jaké má pohybuující se obraz v ruce karty, jak snadno se dá k divákovi promlouvat a kolik je možností.

Po roce i půl se objevila příležitost vyjet do zahraničí v rámci programu Erasmus. Takovou nabídku jsem nemohl vynechat, také jsem cítil, že mi to prospěje, byl jsem už dlouho v Plzni a potřeboval jsem na chvíli jinam. Dostal jsem se na jeden semestr na Fakultu intermédií na Akademii Umění v Krakově. Nová země, jiný obor, jiné přístupy. Pobyt v Polsku byl pro mne velkým přínosem. Tvůrčí svoboda způsobila, že jsem se tolik nedržel animace a vytvářel jsem věci, které bych v Plzni nikdy nedělal. Například moje fascinace zvuky a hudbou se konečně objevila i v praxi. Kdybych měl výjezd zakončit do jedné věty, to jsem pochopil, že jsem ve svojí tvůrčí činnosti naprosto svobodný a že bych měl dokázat odpovědět na otázku proč. Že nezáleží, jaké užiji medium, abych promluvil k lidem. Vrátil jsem se z Polska a jediným plánem bylo v rámci jednoho roku vytvořit bakalářskou práci, která bude shrnutím mých nabytých zkušeností.

## 2 TÉMA

### 2.1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Od začátku jsem věděl, že chci vytvořit něco autorského, něco, co bude můj nápad a jak ho zrealizují, protože na tom se přeci nejlépe ukáže, kam jsem za dobu mého studia došel a ještě budu mít uspokojení z autorského díla, takže jsem vybral autorský animovaný film.

Přišla chvíle, kdy jsem se musel rozhodnout, co chci vytvořit. První místo, kam jsem se vydal byla složka s nápady a myšlenkami, která se od časů střední školy už pěkně rozrostla. Nápadů je tam mnoho, ale žádný z nich nevypadal na nosný námět pro bakalářskou práci a nevěděl jsem kam se vydat, buďto je myšlenka příliš abstraktní a nevím jak ji uchopit, nebo jde jenom o formu, techniku anebo se jedná pouze o jednu scénu, u které nevím, jaký má kontext. Nakonec se do nejužšího výběru dostaly 2 nápady.

První bere v potaz tu interaktivní složku názvu našeho ateliéru a mé objevené obzory z Polska. Čistím si zuby. Kartáček má v sobě kontaktní mikrofon a gyroskop. Gyroskop mi poskytuje tři údaje o poloze, které mohu využít jako signály midi pro efekty, které na živo deformují zvuk nahrávaný mikrofonem. Druhý nápad, jak se tak často stává, že se vrátíme na začátek, byl vymyšlený už před Krakovem. Už někdy v druhém ročníku na střední škole jsem v rámci brouzdání internetem objevil člověka, radioamatéra, který nahrává elektromagnetické záření v atmosféře, ve stejně nízkých frekvencích v jakých se pohybuje slyšitelný zvuk. Když je člověk dost daleko od elektromagnetického smogu, který vytváří naše civilizace, například dráty vysokého napětí, může slyšet plejádu zvuků, kdy většina je vytvářena blesky, silnými elektrickými výboji které jsou zaznamatelné v širokém spektru, od viditelného světla, přes zvukové vlny až právě po velmi nízké frekvence záření elektromagnetického, ale můžeme například slyšet i sluneční vítr v konfrontaci s magnetosférou, polární záři.

Vybral jsem ten druhý nápad. Zvuky, které si přímo říkají o vizuální zpracování. Je to nosné a fascinující téma, o kterém mnoho lidí nemá ponětí (vím akorát o skaldbě Cluster One od skupiny Pink Floyd), mám velké množství materiálu, který mohu využít a mám velkou svobodu v tom, jak ho zpracuji. Z jedné strany je zajímavý už jenom motiv člověka, který si vezme svou dodávku, jídlo na deset dní a vyráží do americké pouště anebo do kanadských lesů, kde poslouchá atmosféru z krabičky, kterou si doma sám dal dohromady. Z druhé strany samotný fakt že to, co slyšíme v nahrávkách, jsou zvuky, které nás po celý čas obklopují, frekvence, které námi po celý čas pronikají, že můžeme slyšet, co se v atmosféře děje, ať už je to tisíc kilometrů od nás, nebo desetitisíce kilometrů nad námi anebo z druhé strany planety a ještě jsou dotyčné zvuky samy o sobě tak krásné. Objevování přírody.



## **2 TÉMA**

### **2.2 CÍL PRÁCE**

Cíl práce je hotové video, za které se nemusím stydět. Našel jsem téma, které stojí za to ukázat lidem a předat širší veřejnosti přístupnější formou. Ponouká mě chuť dělit se o poznatky o světě a krásu, která nás obklopuje. Kromě toho jde také o můj osobní rozvoj. Vyzkoušet si vytvořit krátký autorský animovaný film, který bude mít hlavu a patu. Začátek, prostředek i konec. Můj cíl je potěšit divákovu oko i ucho a předat informaci a pocit, který doufám přetrvá i po těch pár minutách sledování.

Jsem si vědom, že forma, jakou jsem zvolil není přístupná každému, ale tak to ve světě chodí, není možné zavděčit se všem a chtěl jsem se vyhnout prvoplánovým řešením, které by fungovali pouze na jedné vrstvě a při prvním shlédnutí. Práce je pro lidi s otevřenými očima. Mimo jiné se můj film může snadno stát pomůckou pro diagnostiku schizofrenie. Vidí-li střízlivý divák po většinu času reléf na pozadí jako vystupující z materiálu, znamená to, že s vysokou pravděpodobností netrpí schizofrenií. V opačném případě doporučuji konzultovat výsledek se svým lékařem.

## **3 PROCES**

### **3.1 PROCES PŘÍPRAVY**

Když jsem na internetu nahrávky našel, stáhnul jsem si je do počítače s myšlenkou, ostatně jako mnoho jiných věcí, že kromě poslouchání se mi někdy budou hodit i na něco jiného. A taky že se tak 5 let později stalo. Pamatoval jsem si jednu nahrávku, kde kromě samotných zvuků atmosféry již zmiňovaný radioamatér jménem Stephen P. McGreevy na začátku popisuje kde se zrovna nachází, čím nahravá a jiné podobné informace a také například slyšíme jeho kočku, která je blízko mikrofonu. Zjišťujeme, že za těmi nahrávkami je člověk, který tam někde v krajině sedí a poslouchá, co se děje v atmosféře. Na první pohled něco tak nesmyslného, kdyby to alespoň byl vědec. Není a to, co dělá, dělá s vášní a zapálením. Plyne z toho, že nezáleží tolik na tom, jestli naše práce dává všem smysl, jestli je univerzálně prospěšná, ale že jde o to, aby nás samotné naplňovala.

Když už jsem se v létě rozhodl, že opravdu zvolím toto téma, našel jsem si vše, co bylo možné z jeho nahrávek a dokumentů stáhnout. Všechno publikované se nachází na serveru archive.org a nakonec jsem skončil na 22 gigabajtech dat. Velká výhoda je, že všechny nahrávky jsou k dispozici jako svobodné, to znamená že se nemusím starat o licenci a mohu je svobodně užít jakýmkoliv způsobem. A jak už jsem zmínil, kromě nahrávek jsem našel i různé dokumenty. Stephen P. McGreevy vytvořil několik publikací, které podrobně vysvětlují jaké zvuky slyšíme, čím a kde je poslouchat, jaká je historie pozorování tohoto fenoménu a vlastní zkušenosti a zážitky z cest. Všechny tyto zdroje poskytovaly ideální živnou půdu pro samotnou práci.

## 3 PROCES

### 3.2 PROCES TVORBY

Sesbírané materiály jsem pečlivě prošel. Přicházela otázka, jakým způsobem je zpracuji a co očekávám od výsledného díla. Jak jsem již zmínil výše, fascinovaly mě jak nahrávané zvuky a jejich původ tak i postava člověka, který je nahrával. Nabízelo se mnoho možností. Mohl jsem udělat jednoduchou infografiku, ale chyběla by mi poetičnost. Mohl jsem z něho udělat někoho jiného, například žije pouze v jeskyni a poslouchání takových zvuků je celým jeho poustevnickým životem, nebo co se děje když má zavřené oči, co zažívá, když poslouchá, možná se noří do jiných světů, možná se jedná o zakódovaný jazyk vesmírných bytostí. Nakonec jsem došel k tomu, že to hlavní je, abych donutil diváka, aby se zaposlouchal, aby se nachvíli trochu zastavil a poslouchal. Všichni chceme všechno rychle vědět a znát, všechno chceme okamžitě mít hotové, ale občas ztrácíme dovednost kontemplace. To znamená, že nemohu odvádět pozornost příběhem, ale jak mi bude chybět příběh, musím se dobře postarat o to, aby se divák neznudil a dával pozor.

Začal jsem vybírat záznamy s čistým zvukem a použitelným komentářem. Zůstal jsem u toho, že se budu inspirovat strukturou, která se v nahrávkách často vyskytuje. Na počátku McGreevy vysvětluje, co se děje a potom pouští zvuky země. Jelikož celá práce a její narace a struktura má být založena na základě existujících nahrávek rozhodl jsem se nejdříve vytvořit mix a teprve do hotové koláže zvuků vytvářet animaci. To znamená, že v podstatě vytvářím něco jako ilustraci v čase. Ilustruji probíhající zvuk. První verzi finálního mixu jsem vytvořil po novém roce, ale nezmínil jsem se ještě o vizuální straně. V momentě kdy jsem se rozhodl pro zvuky země už jsem znal techniku, kterou zvolím.

Jednoho dne jsem ležel v jedné posteli a koukal se na stěnu. Byla bílá, ale objevila se tam malá šedivá šmouha. Pomyslel jsem si, že kdybych chtěl tu šmouhu odstranit, použil bych žiletku a jednoduše ji šeškrábal. Došlo mi, že to je ideální technika, kterou bych mohl využít při realizaci méj bakalářské práce. Chtěl jsem stopmotion, reálný materiál, nechtěl jsem tvořit pouze ve virtuálním prostoru. Potřeboval jsem měnící se strukturu, která ideálně podkresluje zmiňované zvuky. Loutková a plošková animace by se více hodila kdybych si vybral vyprávění příběhu. Kreslená animace také připadala v úvahu, ale sádrokarton pro svůj inovativní charakter vyhrál. Rozhodl jsem se, že budu využívat sádrokartonové desky, do kterých mohu rýt a po kterých mohu též kreslit, kdy fázi mohu šeškrábat a pokračovat v další. Po serii experimentů jsem došel k závěru že budu používat červené pastelky (červená vyšla jako jediná možná barva) pro vyjádření konkrétnějších prvků a vrypy do materiálu pro podkreslení abstraktnějších částí. V momentě, kdy byla ustálena technika i zvuková složka filmu, jsem mohl začít s realizací.

Po dlouhém čase stráveném posloucháním, hledáním informací a vytvářením skic a celkové dramaturgie jsem mohl přejít k počítači. Animace pastelkou, stejně jako střih i všechno ostatní dění bylo předem rozplánováno v programu TVPaint Animation, který slouží pro bitmapovou kreslenou animaci. Předpřipravené podkladové video jsem obkresloval na sádrokarton. Přesný plán se vytvářel souběžně s natáčením, protože jsem si nedokázal při využití takové techniky představit, jak výsledný materiál bude vypadat. To znamená, že jsem při natáčení postupoval chronologicky. Natočený materiál čekal už jen na postprodukci, sestávající z barevných korekcí. Když se zpětně dívám na tradiční strukturu tvorby animovaného filmu, která vypadá následovně: námět, literární a technický scénář, vizuální strana, animace, střih, postprodukce a zvuk, trochu jsem se odchýlil. Pravdou ovšem je, že každá práce je originální a vyžaduje trochu jiný přístup.

## 4 DÍLO

### 4.1 POPIS DÍLA

Má práce pojednává o fenoménu přirozeně se vyskytujícího elektromagnetického záření v zemské atmosféře v pásmu okolo velmi dlouhých vln (0,1 až 10 kHz) a o muži, který takové zvuky nahrává. Za využití již existujících nahrávek se snažím pomocí sádkartonových desek zajímavým způsobem ukázat netradiční obor lidské činnosti a jeden fascinující přírodní jev. Více než vyprávěním nějakého příběhu je film reklamním spotem, propagujícím výše zmíněné objevy.

Celou práci bych mohl rozdělit na dvě samostatné části, první polovina, kde slyšíme komentář a je velice intenzivní a později kontrastní monotónnost a ticho. Na počátku slyšíme hlas radioamatéra Stephana P. McGreevyho, který popisuje, co se v atmosféře děje, po úvodních titulkách, které svým hudebním doprovodem mají přidat filmu na dynamice, se také dozvídáme kde on je a co dělá. Zvuk je ilustrován různými tematickými výjevy, například kartografickými a meteorologickými symboly, můžeme vidět různé stupnice, předpověď vesmírného počasí a jiné. Zároveň podklad má připomínat mapu nebo krajinu. Perspektiva se později přeměňuje v nebe a slyšíme z rozhlasové stanice, která se specializuje na vysílání přesného času, kolik je hodin. Po této části začínají samotné zvuky země. Na počátku slyšíme pouze lehké praskání, které může připomínat gramofonovou desku. Jedná se o nahrávku, kdy okolo přijmače v okruhu okolo 3000 mil nebyla skoro žádná bouře. Následuje záznam, kde slyšíme chorus, tedy polární záři. Erupce na slunci a následné emise jsou konfrontovány se zemskou magnetosférou. Dále slyšíme dva hvízdavé zvuky, anglicky se nazývají whistlers. Ty vznikají většinou na druhé straně planety. Vědci ještě nemají jasno, jakým způsobem se signál přenáší, ale nejpravděpodobnější teorií je, že elektromagnetické záření, které vznikne z blesku, se dostane do magnetické siločáry země a je možné ho zachytit přijmačem na druhé straně. Jelikož je to velice dlouhá vzdálenost, slyšíme, že vysoké frekvence se přenášejí rychleji než ty nízké. Po blesku, který se podle intenzity signálu nacházel poměrně blízko přijmači slyšíme dlouhé pásmo zvuků, které připomínají pinkání. Anglicky se nazývají tweeks. Takové zvuky vznikají když se výboj nachází tak daleko od nás, že než signál dorazí k přijmači, stihne se několikrát odrazit mezi zemí a ionosférou, co stejně jako v minulém případě způsobí opoždění nižších frekvencí, ovšem ne tak výrazné. Jako důstojné a klidné zakončení jsem v čase závěrečných titulků vybral kostelní zvony ze dne 17. října 1989 kdy se odehrálo silné zemětřesení na severu Kalifornie. Nahrávku jsem rovněž našel v internetovém archivu Stephana P. McGreevyho.

Nepodávám všechny informace hned na začátku. Ne mnoho lidí tento fenomén zná, proto mám prostor nechat diváka váhat a pochybovat. Nechávám ho hledat. Snažím se udržet jeho pozornost, připravit ho a dovést až k tomu podstatnému, k samotným atmosférickým jevům. Nejčitelnější vysvětlení se objevuje až na konci filmu ve formě citátu.

## 4 DÍLO

### 4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Z technologického hlediska je na mé bakalářské práci asi nejzajímavější zvolená animační technika. Zvuková složka filmu je jednoduchou montáží nalezených zvuků. Sestavil jsem ji v programu k tomu určenému, Adobe Audition. Nikdy jsem moc nepřemýšlel o tom, jak dlouhá celá práce bude, věděl jsem, že se musím vejít do šesti minut a natočit alespoň dvě, celkový čas trvání nakonec vyplynul zcela přirozenou cestou. V průběhu plánování díla jsem si též pohrával s myšlenkou, že zvuky země nahraji sám, že na základě poskytovaného návodu si přijímač vytvořím doma, nakonec jsem však z časových důvodů a z množství nalezených nahrávek od toho upustil. Finální výběr se dočkal lehkých úprav v podobě hlasitosti a vyvážení.

Vizuální strana filmu je však mnohem zajímavější. Ještě jednou zmíním, že jsem chtěl zůstat u stopmotion techniky (pravdivost materiálu, fizično a struktura) a zároveň loutková animace nebyla to pravé. Také kromě abstrakce jsem potřeboval předat informace konkrétnějšího rázu. V takovém momentě seškrabávání nakreslených fází ze sádrové desky, která svým charakterem poskytuje dobrý prostor pro ilustraci užívaných zvuků, vyústilo v ideální řešení. Po ustálení techniky jsem se mohl začít seznamovat s materiálem a co všechno mi může nabídnout. Sádrokarton se ukázal jako ideální forma sádry, protože sádra z prášku je až příliš dokonalá, tvrdá, s minimem struktury a bublinek. Hned na začátku jsem zjistil, že karton na desce využiji akorát z druhé strany, kdy mi drží desku pohromadě a všechny desky budu muset kartonu po jedné straně zbavit. Přišel nápad mít vrstvu sádry, barvu a znovu vrstvu sádry a následně proškrabávat, ale z výše uvedených důvodů z toho nic nebylo. Dále jsem zkoušel desku využít pro animaci charakterem klasického kresleného filmu, ale takový druh animace nepasoval do konceptu díla. S přispěním mé nejmilejší, Moniki Skibiříské, jsem též experimentoval s vodou a jejím rychlým vsakováním do materiálu. Zde byl problém s charakterem zvukové složky filmu, která nemá s mokrem mnoho společného. Další součástí experimentů bylo barevné řešení. Po serii zkoušek jsem zjistil, že inkoust do plnicích per a razítek se vsakuje nejlépe, zatímco tuš nebo primalex velice špatně, nezávisle na ředění vodou. Oba druhy barev mají své výhody a později jsem je využil. Barevnost zůstala minimalistická za použití modré, černé a červené. Barev jsem využil k větší dynamice obrazu a k podkreslení terénu.

Nejzajímavějším odhalením však byla proměnlivost prostředí, fungující iluze duté masky. Zjistil jsem, že když je sádrokartonová deska nasvícena ze spodní strany, všechno co je vyryto do materiálu vystupuje proti nám (a naopak). Vlastní teorie fungování této iluze se zakládá na zvyklostech které nás ve světě obklopují. Mozek se během svého vývoje přizpůsobil na slunce a světlo, které svítí shora a na materii, která vystupuje a je plná. Proto jakmile nemáme vodítko, máme tendenci vidět obraz vypouklý. Lidé se schizofrenií ovšem tak nemají, protože spojení mezi vjemy a jejich zpracováním se od většiny populace liší. Nečekaný objev mě potěšil, všechno najednou vypadá jako odlité a v tom samém čase mám prostor s tím velice dobře pracovat a technika najednou není tak čitelná. Tato náhoda mi velice pomohla v dalším postupu. K rytí jsem využíval různé nástroje jako je nůž, žiletka, malířská štětka, plátky pro ruční pilu, zubařské pátradlo, hřebíky a jiné. Scéna byla nasvícena z levé i pravé strany slabým světlem a po mojí pravici se nacházela silná lampa, která vytvářela reliéf. Jediným problémem byly velice často praskající halogenové žárovky, viním z toho buďto deklarovanou živostnost anebo množství prachu na pracovišti. Práce se suchou sádrovou je spojena s velkým množstvím prachu a ten prach se vyskytuje naprosto všude. Proto jsem musel používat ochranné pomůcky a řádně zabezpečit citlivou techniku. Desku jsem vždy čistil pouze již zmiňovanou štětkou, protože odsávání z časových důvodů nepřipadalo v úvahu. Využíval jsem fotoaparát Nikon D7100 a fotil přes aplikaci Dragonframe. Materiál je točen na 15 snímků na sekundu, protože 12 bylo příliš pomalých a více než 15 nebylo potřebných. Díky zvolenému postupu nebylo potřeba mnoho postprodukce. V podstatě šlo pouze o vyvážení obrazu, aby působil jednotně a opravování nechtěných chyb.

## **4 DÍLO**

### **4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Kromě přínosu samotného, tedy samotné existence díla, která sama o sobě je přínosem, má co nabídnout i oboru animovaného filmu. Přináší především nové přístupy k tradičním postupům vyprávění a inovativní techniku zpracování. Doufám, že práce bude inspirací ve způsobu vypořádání se s nenarativním materiálem a udržení divákovi pozornosti, v možnostech předání konkrétní informace a ve zpracování konkrétního tématu. Využitou techniku animace jsem ještě neviděl, ale to neznamena, že neexistuje. Jestli se ovšem jedná o novou techniku, potom jsem přispěl oboru tímto. Ze své paměti si připomínám pouze Piotra Dumalu, který svou animaci vyškrabával do černé plochy. Každopádně bych chtěl svou práci motivovat k experimentům a novým pohledům na věc.

## 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 5.1 KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

1. WILLIAMS, Richard. The animator's Survival Kit.  
London: Richard Williams and Imogen Sutton, 2001, 2009. ISBN 057123847.
2. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář.  
Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 8087067657.
3. DUTKA, Edgar, Scénáristika animovaného filmu a minimum z historie české animace  
Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 9788073312527.

### 5.2 INTERNETOVÉ ZDROJE

1. McGREEVY, Stephen P. The VLF Story [online]. Rev. 17.10.2017. Využito 06.08.2017.  
Dostupné z [www.auroralchorus.com/vlfstory.htm](http://www.auroralchorus.com/vlfstory.htm)
2. McGREEVY, Stephen P. WR-3 Listening Guide [online]. Akt. 01.11.2017. Využito 06.08.2017.  
Dostupné z [www.auroralchorus.com/wr3gde.htm](http://www.auroralchorus.com/wr3gde.htm)
3. Archiv nahrávek Stephana P. McGreevyho [online]. Využito 06.08.2017.  
Dostupné z [archive.org/search.php?query=creator%3A%22Stephen+P.+McGreevy%22](http://archive.org/search.php?query=creator%3A%22Stephen+P.+McGreevy%22)
4. University College London. Hollow Mask Illusion Fails To Fool Schizophrenia Patients [online].  
Využito 06.08.2017. Dostupné z [www.sciencedaily.com/releases/2009/04/090406102557.htm](http://www.sciencedaily.com/releases/2009/04/090406102557.htm)

## 6 RESUMÉ

This advertisement of the Earth radio is advertising the electromagnetic radiation in wavelengths of around 0.1 to 10 kHz, which is naturally occurring in the atmosphere and showing the man who is recording these sounds. With the help of his huge recordings archive and using ordinary drywall I try to show an unconventional field of human interest and one fascinating natural phenomena.

Before creating this work there was a lot of ideas, but at the end I chose one of the earliest concepts. Many years ago I found this man, radio amateur and enthusiast Stephen P. McGreevy. With the thought of future usefulness I kept the recordings. The research showed me a fascinating world of hidden sounds and a man who just takes food for ten days and goes to the desert to listen to strange sounds. I concluded that this is the topic I want to spread among people.

The question was what form should I use. I decided I won't use traditional narration, because it would distract people from the core idea of showing the sounds. I wanted to let people contemplate a little, stop for a while and just listen to it. I created a mix of sounds using structure similar to original recordings. McGreevy talking about what is happening, what do we hear and where he is and then the sounds of the earth alone. From the visual side I decided to use drywall. It is an innovative technique which offers ideal space for the movie. I like true materials and working with it. The structure of the material illustrates the sounds of the earth and at the same time I can draw phases with a pencil when I want to show more concrete informations.

I know the form of narrating I chose isn't easily accessible to everyone, but it's not possible to make a film for everyone and I wanted to avoid the most straightforward solutions which work only on the first layer. I created the film with the need to share the beauties of the world. To please and educate the spectator's senses and mind. To share an information and feeling which I hope will persist even some time after watching.



## 7 SEZNAM PŘÍLOH

### **Příloha 1**

Stephen P. McGreevy — [http://www.auroralchorus.com/spm\\_18sept10.jpg](http://www.auroralchorus.com/spm_18sept10.jpg)

### **Příloha 2**

Mapa s vyznačenou linií ideální pro poslouchání — <http://www.auroralchorus.com/auoval.jpg>

### **Příloha 3**

Zvukové spektrum chorusu — <http://www.auroralchorus.com/abwt.jpg>

### **Příloha 4**

Schéma přijímače BBB-4 — [http://www.auroralchorus.com/bbb4\\_vlf\\_receiver.jpg](http://www.auroralchorus.com/bbb4_vlf_receiver.jpg)

### **Příloha 5**

Schéma přenášení signálu od výboje k přijímači

— <https://ars.els-cdn.com/content/image/1-s2.0-S0273117716000612-gr1.jpg>

### **Příloha 6-7**

Přípravné skicy — sken vlastní

### **Příloha 8**

Nástroje používané při animaci — sken vlastní

### **Příloha 9**

Tvůrce v pracovním procesu — foto vlastní

### **Příloha 10**

Místo pro natáčení — foto vlastní

### **Příloha 11**

Efekt duté masky — foto vlastní

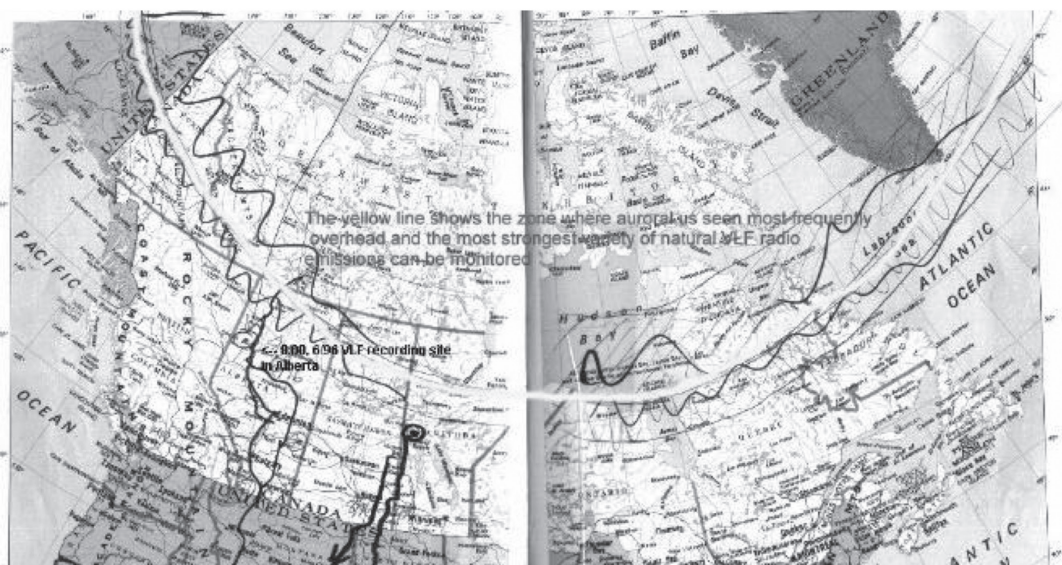
### **Příloha 12-16**

Snímky z filmu — foto vlastní

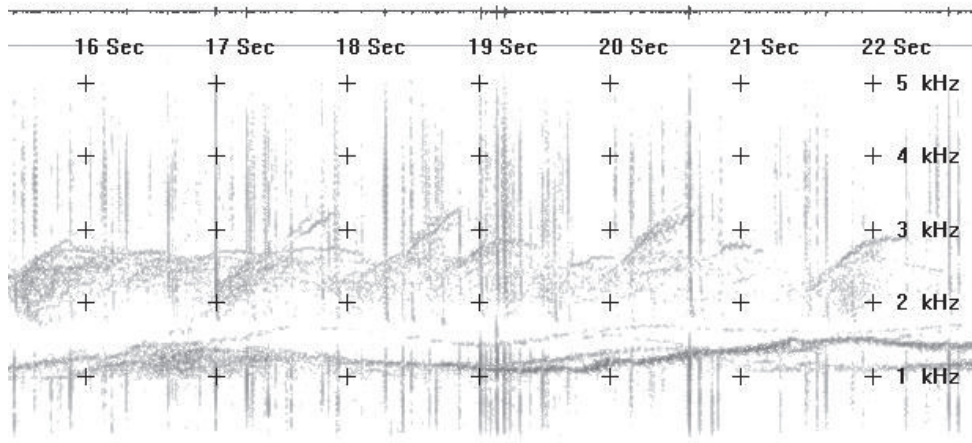
Příloha 1



Příloha 2

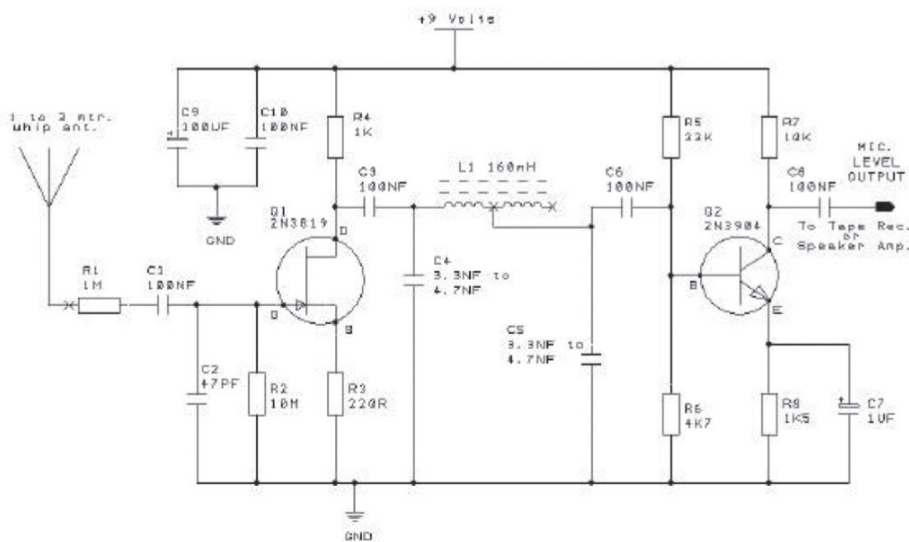


**Příloha 3**

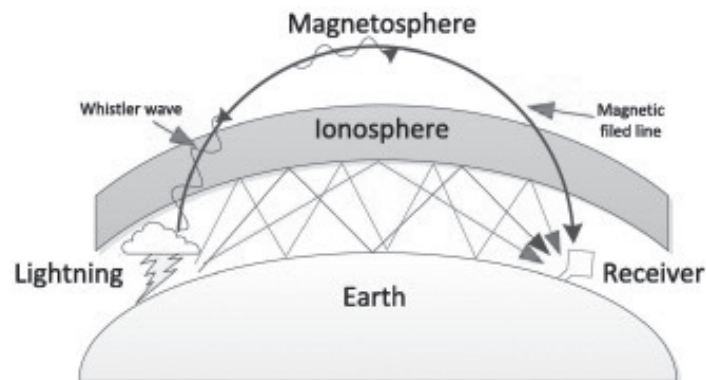


**Příloha 4**

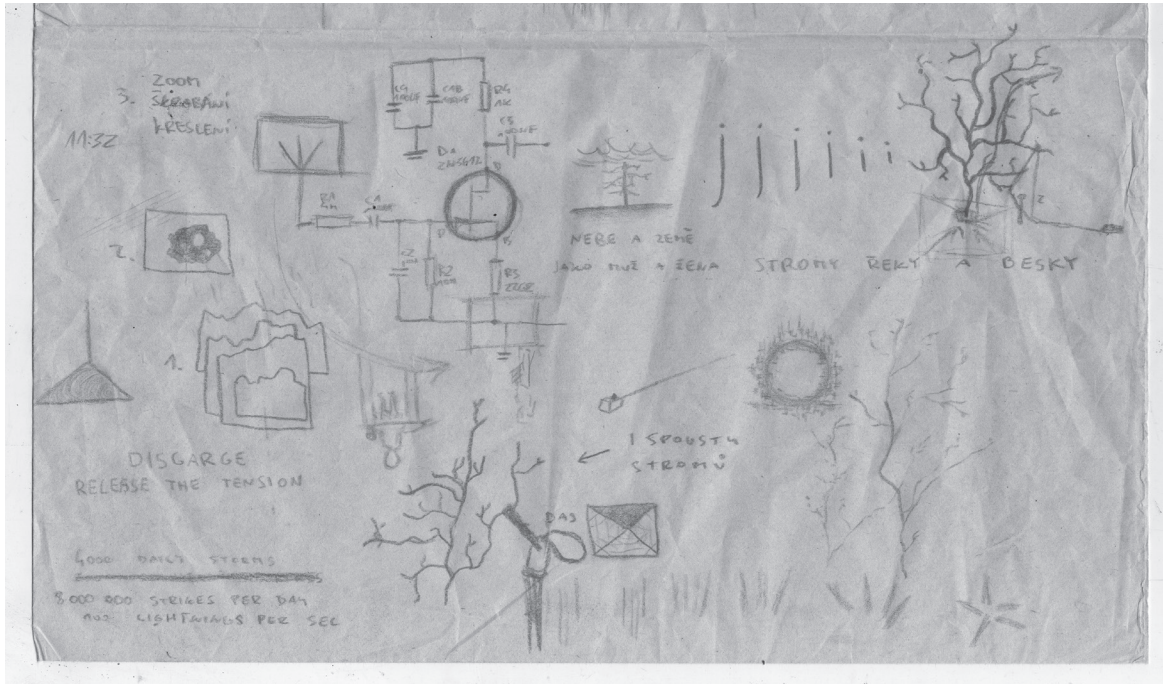
**BBB-4 VLF RECEIVER**



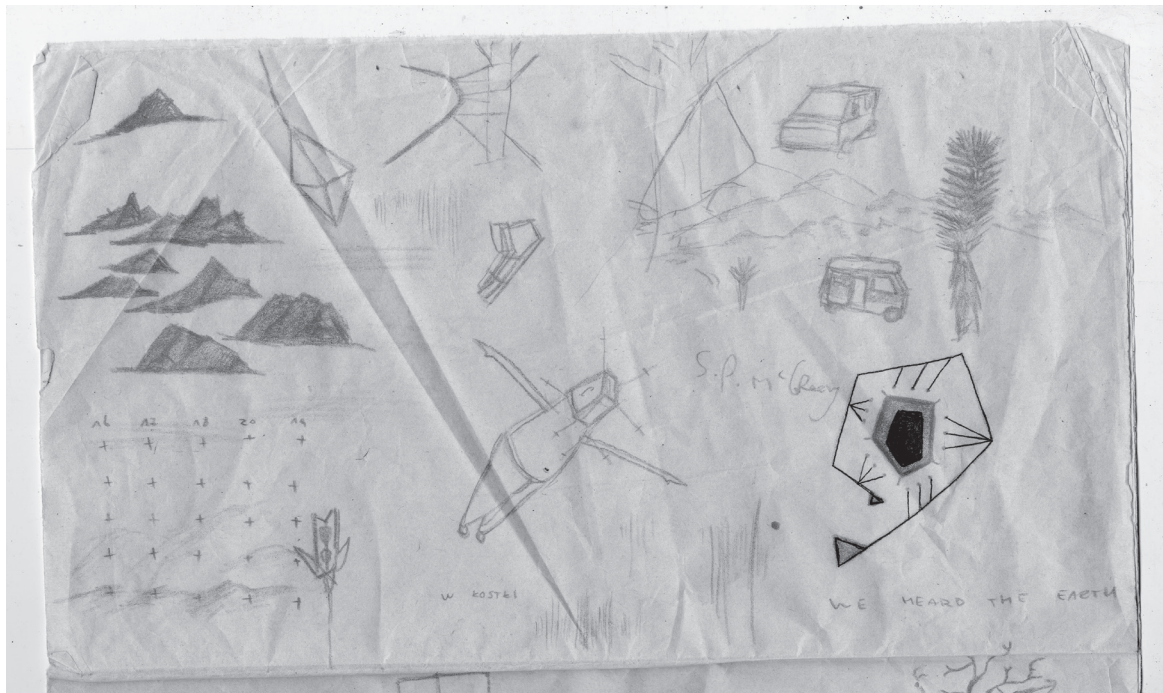
**Příloha 5**



Příloha 6



Příloha 7



Příloha 8



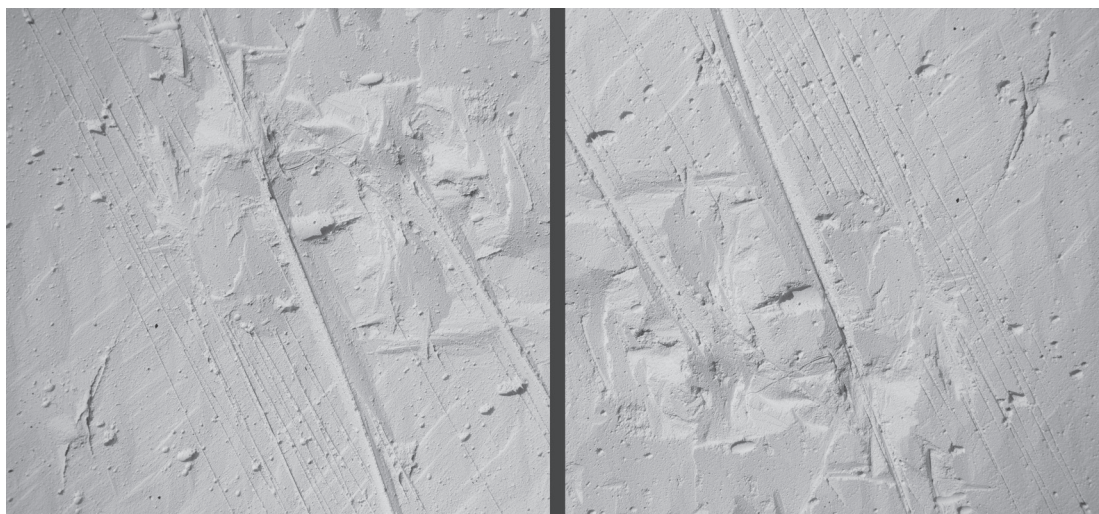
Příloha 9



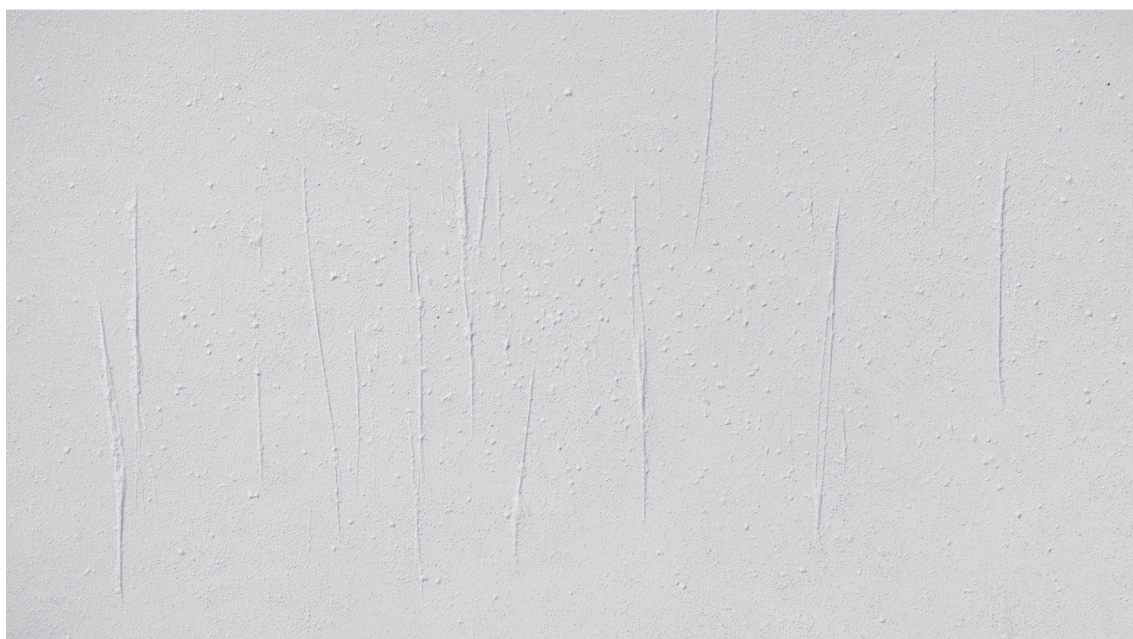
Příloha 10



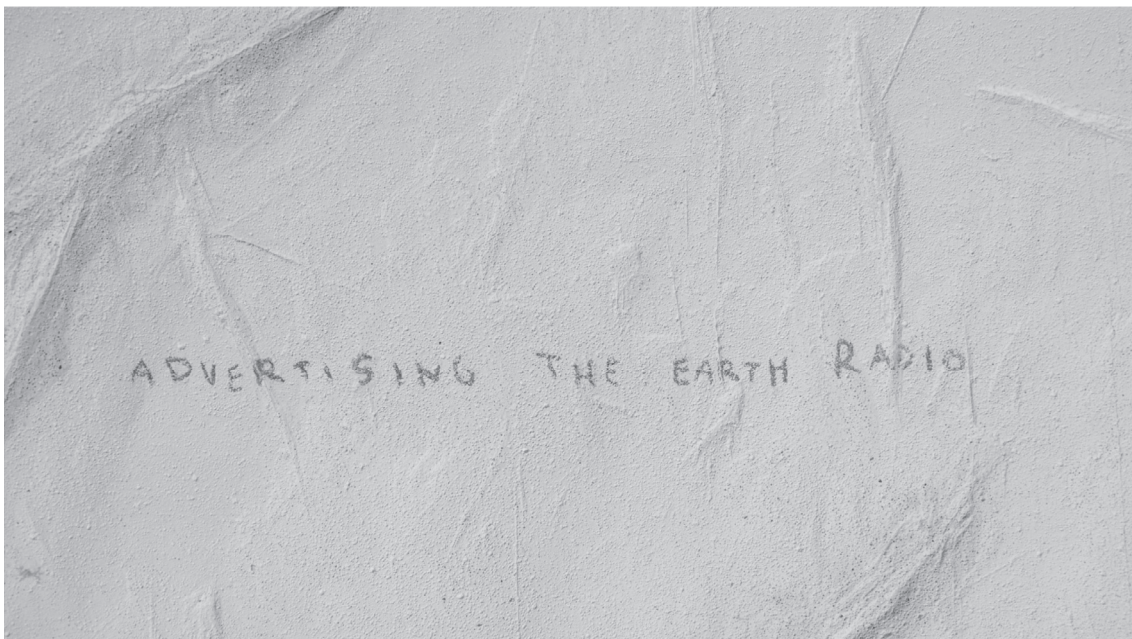
**Příloha 11**



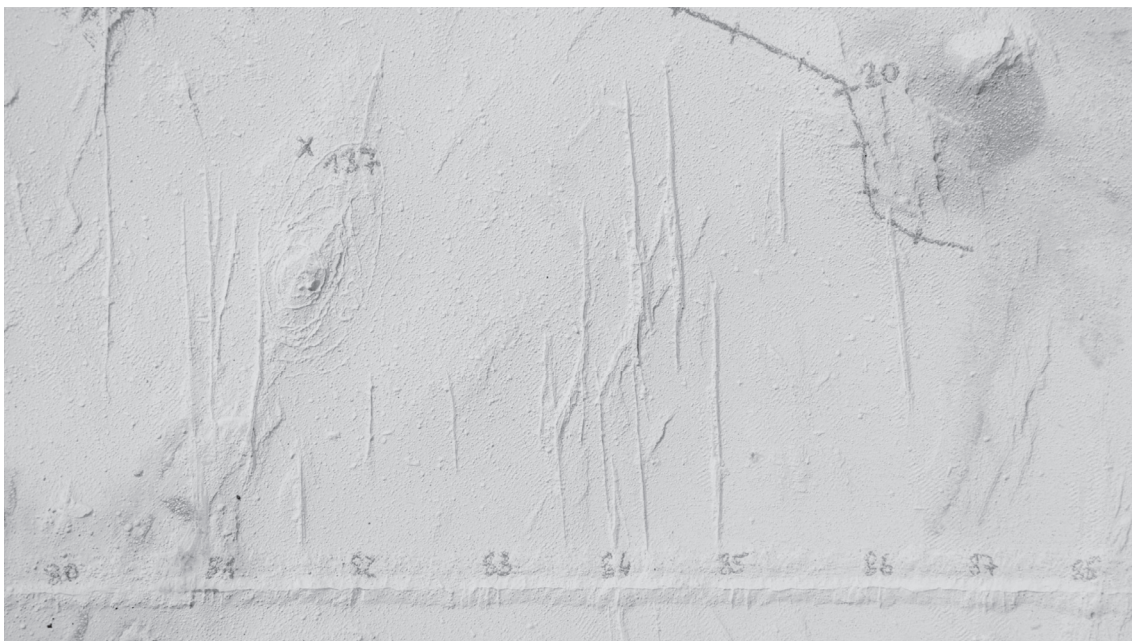
**Příloha 12**



Příloha 13

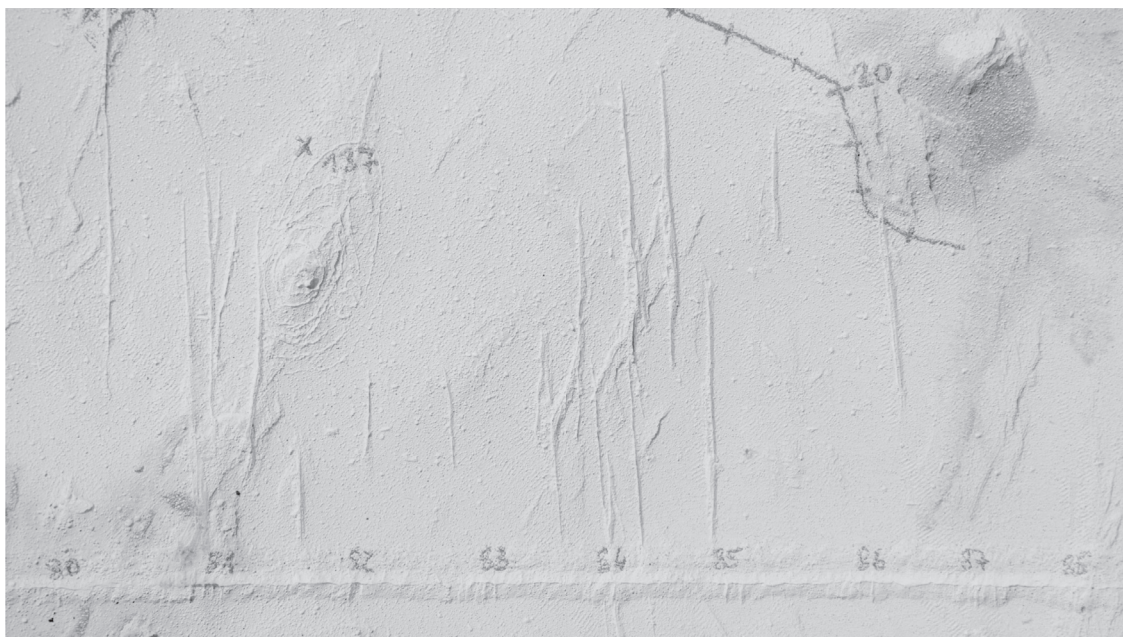


Příloha 14





**Příloha 15**



**Příloha 16**

