

Absolventská práce 2024

Alžběta Anna Hlavinková

NABLÍŽKE



Osvětový animovaný film a webová stránka na téma stalking

Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollara
Hollarovo náměstí 2275/2, 130 00, Praha 3

Absolventská práce 2024

Osvětový animovaný film a edukativní webová stránka



Studijní program: Interaktivní grafika 82–41–N/11

Autorka práce: Alžběta Anna Hlavinková
Vedoucí práce: Mgr. Libuše Gemrotová Prudíková
Oponent práce: BcA. Matyáš Trnka

Praha 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou absolventskou práci vypracovala samostatně. Veškeré prameny z nichž jsem při práci čerpala řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

V Praze dne:

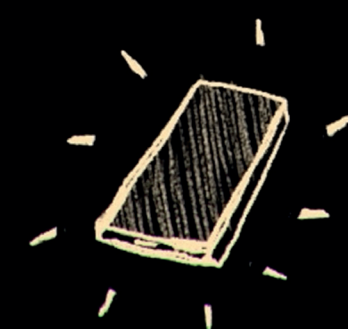
Alžběta Anna Hlavinková

Poděkování

Děkuji všem neziskovým organizacím, které mi při práci podaly pomocnou ruku a dodaly mé absolventské práci potřebnou hloubku, jež si téma sexualizovaného násilí a stalkingu zaslouží. Všem blízkým osobám, jenž mě při práci podržely a nabídly zajímavé poznatky. Paní vedoucí práce Mgr. Libuši Gemrotové Prudíkové za věcné poznámky a odborný dohled. Stejně tak paní PhDr. Markétě Selucké, CSc. za gramatickou a stylistickou korekturu práce. Panu Ing. Janu Charvátovi za potřebnou korekturu sazby. Panu Bc. Eliášovi Sýkorovi, Dis. za trpělivost a ochotu při konzultacích mé webové stránky. Především chci ale poděkovat mému oponentovi panu BcA. Matyášovi Trnkovi, bez kterého by práce nedopadla zdaleka tak dobře a podle mých představ. Děkuji, že jste se stal mým oponentem a dohlédl na správný chod mé absolventské práce.

Obsah

Úvod	13
Co mě k tomuto tématu vedlo	13
Komu věnuji svůj projekt.....	13
Teoretická část.....	15
Stalking.....	16
Kyberstalking	16
Doxing	17
Stalker kultura v Japonsku.....	17
Stalker kultura ve filmech a videohrách	19
Film.....	19
Videohry.....	20
Kdo se nejčastěji dopouští trestného činu?	22
Konkrétní příklad stalkingu v Česku	22
Michaela Maličká a Petr Hanuš	22
Důvody, proč vzniká stalking a sexualizované násilí	23
Jak se zachovat k oběti sexualizovaného násilí a stalkingu.....	23
Praktická část.....	27
Úvod	28
Výběr tématu.....	28
Úvod k filmu.....	28
Scénář	28
Výběr lokalit pro animovaný film.....	28
Koupelna hlavní postavy	28
Benzinová pumpa	29
Vizuální identita	29
Character design	30
Zora.....	30
Stalker	30
Šárka	31
Kolega.....	31
Interaktivita	32
Animace filmu	32
Postprodukce animace.....	32
Design webové stránky	33
Propagační materiály	33
Pomoc zkušeného	33
Konstrukce loutky.....	34
Hlava loutky.....	34
Oblečení loutky	34
Dokončení loutky	34
Finální myšlenky.....	34
Závěr práce	37
 Přílohy	 39
Zdroje.....	40



Úvod

Téma této práce se zabývá problematikou stalkingu, kyberstalkingu a doxingu, jejich zobrazováním ve videohrách a filmech, a charakteristikami osob, které se nejčastěji stávají stalkery. Za cíl své absolventské práce bych si ráda stanovila edukaci nejen sebe, ale i svého okolí neboli přátel, spolužáků, pedagogů a všech, ke kterým se tento projekt dostane. Absolventskou práci vnímám jako seberozvojový a osvětový úkon a budu ho v tomto ohledu patřičně vypracovávat.

V praktické části tohoto projektu vytvořím krátký animovaný film, ve kterém se hlavní postava Zora musí vypořádat s traumatem spojeným se stalkingem. K filmu vytvořím doplňující webovou stránku spolu s interaktivním testem, jež bude návštěvníkovi webu klást relevantní otázky k tomuto tématu a poskytne mu nadhled na jeho vlastní zkušenost se stalkingem spolu s případnými odkazy na organizace, které ho mohou dále edukovat a podat případnou pomocnou ruku.

Co mě k tomuto tématu vedlo

Během studia na Hollarce jsem pracovala na mnoha rozličných projektech. Mnohé z nich zahrnovaly edukativní či osvětové prvky. Například pro laboratoř kybernetiky na Univerzitě Karlově jsem během praxí vypracovala sérii ilustrací a animovaných gifů na téma „Pacient se schizofrenií”. V sérii jsem ztvárnila postavu mladé dívky Rebeky trpící schizofrenií. Dívka s pomocí terapie a medikamentů nachází cestu ke zdravému životu a začne trávit více času s rodinou a přáteli. Tento projekt ve mně vzbudil zájem o podobné, často výtvarně neprobádané problematiky.

Během přemítání nad volbou tématu pro moji absolventskou práci se mi naskytly tři nápady. Jednu chvíli mne velice lákalo vytvořit mobilní aplikaci, díky níž se může kdokoliv naučit základy znakového jazyka. V dnešní stále více progresivní době by tento projekt mohlo mnoho osob zajímat, i třeba těch, které ve svém okolí osoby se sluchovým postižením nemají. Aplikace by byla zpracována zábavnou formou a fungovala by na podobném principu jako Duolingo, což je aplikace na výuku jazyků. Aplikaci bych také bohatě doplnila o své výtvarno. Uživatel by měl možnost výběru mezi rychlým mini kurzem anebo komplexními lekcemi.

Druhý nápad byl v podobném smyslu. Nejen já, ale i spousta mladých lidí se často při objednávání k lékařům ztrácí. Kdy naposledy jsem se objednal/a u zubaře? A co teprve na oční? Pro mnohé z nás je přechod do dospělosti časem, kdy se najednou musíme o své zdraví starat úplně sami. Nikdo si to za nás pamatovat přece nebude. Zde se ve mne vyklubal nápad na jednotný zdravotnický portál, jenž by obsahoval informace nejen o zdravotním stavu pacienta, ale i termíny preventivních prohlídek nebo dostupných zdravotníků v okolí. Tento koncept odstartovalo mé zjištění, že velká část mladých dívek pravidelně nechodí, nebo dokonce nikdy nebyla v ordinaci gynekologie. Cílem tohoto projektu by tedy bylo snížení zmatku v preventivních návštěvách a detabuizace některých lékařských odvětví.

Není tedy překvapením, že jsem si nakonec opět vybrala problematiku, tentokrát týkající se sexualizovaného násilí. Zpracování tohoto tématu má pro mne hlubokou etickou, ale také osobní vazbu. V mém okolí se s touto formou násilí setkalo nemalé množství přátel. V mé práci se chci tedy soustředit nejen na určitou formu prevence, ale i představení různých forem, které mnoho z nás nevnímá jako násilné či škodlivé. Zároveň si uvědomuji, jak citlivé toto téma je, a proto jsem se rozhodla kontaktovat několik neziskových organizací, které jsou na osvětu sexualizovaného násilí zaměřeny.

Komu věnuji svůj projekt

Vzhledem ke každodennosti tohoto odvětví tento projekt věnuji a doporučuji komukoliv, kdo má zájem se preventivně vzdělat a nalézt informace, které mohou pomoci jeho momentální situaci či situaci jejich blízkých.



Teoretická část

Stalking

Více než 1 ze 6 žen a 1 ze 17 mužů se stává během svého života obětí stalkingu.¹ Telefonáty, textové zprávy, e-maily, pronásledování, ukazování se bez pozvání, hackování účtů, vyhrožování nebo natáčení bez souhlasu. To vše můžeme chápat jako stalking.

S tímto pojmem se setkáváme především na internetu a zejména na sociálních sítích. Stalking je způsob chování, při němž se pachatel zaměří na konkrétní osobu, kterou pronásleduje, obtěžuje, vyhrožuje jí a může ji i fyzicky napadnout (v některých případech i usmrtit). U své oběti svým chováním zároveň vyvolává pocity strachu a teroru. Mezi tyto trestné činy řadíme například:²

- Vyhrožování, že ublíží vám, vaší rodině, kamarádům nebo zvířeti
- Opakovaná fyzická nebo vizuální blízkost, například čekání na určitých místech, na kterých se daná osoba často zdržuje či objevuje
- Nevyžádaná komunikace s pronásledovanou osobou. Pachatel provozuje telefonáty, posílá e-maily, textové zprávy, dopisy, či dokonce hmotné dárky

Mezi tyto činy se také řadí termín „Kyberstalking“, který konkrétně souvisí s příchodem internetu. Co ale podniknout, pokud máte podezření, že jste se stali obětí stalkingu? Mimo přímý kontakt s policií můžeme učinit několik preventivních kroků, které nám mohou pomoci při řešení problému stalkingu:³⁴

- Vyhýbejte se pohybu v předpokládatelných a rutinních lokacích (například opakování cesty do práce nebo školy)

- Pokud jste pronásledováni online, dejte silně najevo, že si nepřejete kontakt udržovat, a nebo si případně odstraňte či zablokujte

- Nepodceňujte své pocity a dojmy

- Neberte výhružky na lehkou váhu

- Uchovejte si jakékoliv důkazy stalkingu, viz textové zprávy, dopisy, balíčky, snímky obrázků atd.

- Informujte o situaci rodinu, učitele, kamarády, spolužáky či kolegy

Pokud máte podezření, že jste se vy nebo jiná osoba stala terčem stalkingu, neprodleně volejte linku 158 nebo 112 a vaši situaci nahlaste.

Kyberstalking

Kyberstalking je definován jako pojem, který používáme k pokrytí všech forem pronásledování na internetu. Tento typ stalkingu tedy probíhá čistě v online prostředí a je vázán na využití technologie.⁵ Využití technologie ke sledování obětí zahrnuje:⁶

- Odesílání nevyžádané komunikace přes internet, jako je zaplňování e-mailové schránky či platformy sociálních médií

- Zveřejňování výhružných komentářů či zpráv

- Doxing neboli zveřejňování osobních či intimních informací na veřejných internetových fórech

- Instalace videokamer, které umožňují stalkerovi přístup k osobnímu životu oběti

- Monitorování počítače oběti speciálními programy (keylogery apod.)

- Kontaktování oběti pod falešnou identitou či několika falešnými identitami

¹ Stalking [online]. Dostupné z webu <https://telljp.com/resources/stalking/> (28. 3. 2024)

² POMOC OBĚTEM TČ. Nebezpečné pronásledování (stalking) [online]. Dostupné z webu <https://www.policie.cz/clanek/pomoc-obetem-tc-nebezpecne-pronasledovani-stalking.aspx> (28. 3. 2024)

³ Kristýna Dlasková. Stalking: oběti stalkingu nemají svůj život pod kontrolou [online]. Dostupné z webu <https://nativeseznamzpravy.cz/stalking-obeti-stalkingu-nemaji-svuj-zivot-pod-kontrolou/> (28. 3. 2024)

⁴ Stalking [online]. Dostupné z webu <https://www.stopnasili.cz/nasili-ve-vztahu/stalking/> (28. 3. 2024)

⁵ Kyberstalking [online]. Dostupné z webu <https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kyberstalking/> (29. 3. 2024)

⁶ Co je to stalking a kyberstalking [online]. Dostupné z webu <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kyberstalking/66-23> (29. 3. 2024)

- Krádež identity oběti a následné vystupování pod jejím jménem

- Šikana

Čím rychleji se technologie a digitální platformy vyvíjejí, tím rychleji roste i šance, že se uživatel s kyberstalkingem setká. Je tedy důležité, abychom byli na internetu seznámeni s existencí této problematiky a dokázali ji rozeznat a nahlásit včas.⁷

Jak se před kyberstalkingem bránit? Základem je používání kvalitních a silných hesel. Dobře si také rozmyslete, co na internet sdílíte. Pokud sdílíte intimní nebo soukromý obsah, vždy si ověřte, kdo jej může zhlédnout, a pamatujte si, že vaše akce vytváří digitální stopu, která na internetu zůstává a je pro kohokoliv velice snadné si ji dohledat. V případě, že se skutečně budete cítit ohroženi ve svém soukromí, zdraví, nebo dokonce vlastním životě, je třeba věc neprodleně oznámit na Policii ČR.⁸

Doxing

Doxing („document tracing” nebo „document linking”) je akt zveřejňování nebo shromažďování osobních údajů o jednotlivci, obvykle na internetu, bez jeho souhlasu či vědomí. Tato činnost zahrnuje zveřejňování jmen, adres, kontaktních čísel a adres, intimních a soukromých informací, pracovních a studijních historií a dalších citlivých údajů. Mezi důvody a motivace k aktu doxingu patří:⁹

- Osobní spor s obětí
- Snaha o šikanu či zastrašení

- Vydírání

- Snaha zapůsobit na oběť

⁷ por. Mgr. Eva Hašlová. Policie České republiky – KŘP Středočeského kraje Na internetu s obezřetností [online]. Dostupné z webu <https://www.policie.cz/clanek/na-internetu-s-obezretnosti.aspx> (29. 3. 2024)

⁸ Lucie Frydecká. NEBEZPEČNÉ PRONÁSLEDOVÁNÍ [online]. Dostupné z webu <https://www.bkb.cz/pomoc-obetem/trestne-ciny/nebezpecne-pronasledovani/> (29. 3. 2024)

⁹ Co je to doxing a jak se před ním bránit? [online]. Dostupné z webu <https://www.dvojklk.cz/co-je-to-doxing-a-jak-se-pred-nim-branit/> (29. 3. 2024)

Doxing je velmi závažný a neetický čin. Jak se proti němu ale může oběť bránit?¹⁰

1. Pečlivě si projděte svou internetovou stopu či historii a odstraňte veškeré škodlivé, irelevantní či osobní informace, které vás můžou potenciálně poškodit

2. Vytvořte si unikátní internetovou přezdívku či pseudonym

3. Používejte dvoufázová ověření pro zabezpečení svých účtů

4. Nepoužívejte podobná nebo stejná hesla na všech svých účtech

5. Používejte VPN (virtuální privátní síť) pro zvýšení zabezpečení své online stopy

6. Vždy si dobře rozmyslete, co na internet sdílíte za obsah

7. Při úniku osobních dat neprodleně kontaktujte policii ČR

Stalker kultura v Japonsku

V roce 2018 bylo v Japonsku hlášeno zhruba 21 600 incidentů pronásledování. Největším procentem obětí jsou ženy a nejčastější okolnost vztahu mezi obětí a pachatelem je expřítel/expřítelkyně.¹¹ Stalker kultura představuje v Japonsku neobvykle vážný společenský problém, vycházející z mnoha společenských faktorů. Mezi ně můžeme zařadit například:

- Sociální nátlak
- Kulturní normy
- Moderní technologie

- Pornografický materiál a objektivizace

- Rostoucí procento osamělosti

¹⁰ Co je to doxing a jak se před ním bránit? [online]. Dostupné z webu <https://www.dvojklk.cz/co-je-to-doxing-a-jak-se-pred-nim-branit/> (29. 3. 2024)

¹¹ Number of Reported Stalking Cases Remains Above 20,000 in Japan Ahead of Tightening of Legislation. [online]. Dostupné z webu <https://www.nippon.com/en/japan-data/ho1040/> (29. 3. 2024)

Japonská společnost klade opravdu velký důraz na sociální zapadnutí. Kdokoliv, kdo se vymyká zažitým normám, čelí ve společnosti silnému tlaku a vy-padnutí z kolektivu. To může mít hluboký dopad na mentální zdraví vyřazeného jedince a vyvolat potřebu kontroly životů druhých.¹²

Dalším důvodem pro vysoký výskyt stalkingu v Japonsku je nástup moderních technologií. Mnozí Japonsko známe jako zemi, která je technologicky o mnoho let napřed. Tento fakt ale bohužel zpří-stupňuje sledování a narušení soukromí obětí. Mezi hlavní užití technologie jsou mikrokamery, které jsou mnohdy tak malé, že byste si jich pouhým okem nevšimli.¹³ Je tedy důležité dbát na své bezpečí při návštěvě hotelů nebo veřejných toalet a vždy prostor zkontrolovat a zakrýt pochybná místa, kde by se mohla mikrokamera nacházet.

Japonsko se pochopitelně proti této problematice snaží vytvářet mnohá opatření, mezi ně patří zákony na ochranu jedince a veřejné kampaně na podporu osvěty.¹⁴

¹² Japan Under Pressure: When Social Pressure Becomes Too Strong. [online]. Dostupné z webu <https://jobsinjapan.com/living-in-japan-guide/japan-under-pressure-when-social-pressure-becomes-too-strong/> (30. 3. 2024)

¹³ Hidden photography is becoming more and more common [online]. Dostupné z webu <https://www.linkedin.com/pulse/hidden-photography-becoming-more-common-ele-shinewificamera-m4roc> (30. 3. 2024)

¹⁴ Nikol Nikolaeva. JAPAN'S POLICY AGAINST THE CRIME OF STALKING [online]. Dostupné z webu <https://el.swu.bg/ikonomika/volume-2-issue-1-2020/japans-policy-against-the-crime-of-stalking/> (30. 3. 2024)

Stalker kultura ve filmech a videohrách

Stalking je nám mediálně mnohdy blíží, než si myslíme. Ať už ve filmové podobě, tak i v té herní. Toto téma se často řadí mezi thrillerové až hororové žánry, které jsou mezi filmovými a videoherními fanoušky velmi oblíbené. Představím zde několik příkladů ze svého osobního výběru.

Film

*Perfect Blue (1997)*¹⁵ Režie: Satoši Kona

Animovaný film pojednávající o životě ex zpěvačky v dívčí kapele, Mimy. Mima z dívčí kapely odešla z důvodu pracovní příležitosti v oblasti modelingu. Během filmu je terčem výsměchu, odsouzení společností a také stalkingu. Film místy přechází do surrealistické reality, která silně zkresluje Mimin život.



Perfect Blue, Satoši Kona

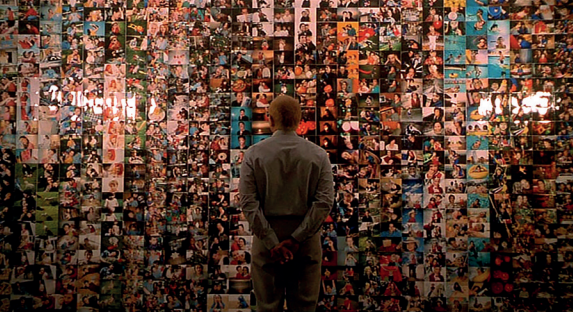
*One hour photo (2002)*¹⁶ Režie: Marek Romanek
V hlavní roli: Robin Williams

Tento film sleduje život hlavní postavy Sy Parrise, který pracuje ve fotografické sekci obchodního domu. Sy vede smutný a osamělý život, jeho jedinou radostí v životě je rodina Yorkinových, kteří si u něj již několik let nechávají tisknout fotografie. I přesto, že se navzájem neznají, Sy o rodině ví všechno. Touží po kontaktu, a proto si všechny fotografie

¹⁵ Perfect Blue [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/133448-perfect-blue/prehled/> (30. 3. 2024)

¹⁶ Expres foto [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/17751-expres-foto/prehled/> (30. 3. 2024)

Yorkinových vytiskne i pro sebe a odnáší je domů. Yorkinova rodina má z jeho pohledu všechno, co on postrádá. Během filmu ale zjistí, že rodina není zdaleka tak dokonalá, a rozhodne se, že s tím musí něco udělat.



One hour photo, Marek Romanek

*Samotáři (2000)*¹⁷ Režie: David Ondříček

Kdo tuto kultovní klasiku nezná, jako by nebyl. Ačkoliv tento film sleduje mnohem více než samotný stalking, i tak jsem ho zde chtěla uvést, jelikož příklad stalkingu je v tomto filmu velice dramatický. Ondřej (Ivan Trojan) je ve filmu obsesivně posedlý postavou Hanky (Jitka Schneiderová). Neustále vymýšlí způsoby, jak se k Hance přiblížit. Převléká se za instalatéra a navštěvuje dům jejích rodičů. Během filmu zjistíme, že se je oba snažil několikrát podpálit z důvodu odmítnutí. Tento toxický vztah mezi postavami je ve filmu představen s kapkou humoru, ale také zvýrazňuje stalking ve velice příbuzném prostředí.



Samotáři, David Ondříček

¹⁷ Samotáři [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/7064-samotari/prehled/> (31. 3. 2024)

*Sobík (2024)*¹⁸ Režie: Weronika Tofiliska, Josephine Bornebusch
V hlavní roli: Richard Gadd

Minisérie pojednávající o životě mladého komika v krizi, který prokáže laskavost ženě, která následně oběma převrátí život naruby. Příběh sleduje pokřivený vztah Richarda Gadda s jeho stalkerkou Marthou. Postupem série hlavní postava upadá do silných úzkostných stavů, způsobenými šíleným jednáním jeho stalkerky. Případ se mu nedaří nahlásit na policii a jeho situace se stále zhoršuje. Tento případ vznikl na motivy reálného příběhu, hlavní roli hraje právě samotná oběť, Richard Gadd.

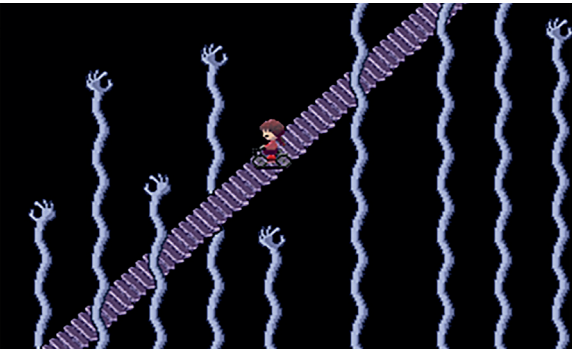


Sobík, Weronika Tofiliska a Josephine Bornebusch

Videohry

*Yume Nikki (2004)*¹⁹ Vývojář: Kikiyama

V této hře ovládáme rozkošnou dívku jménem Madotsuki. Ta během celé délky hry neopouští malý byt, ve kterém bydlí. Hra vysvětlí pouze základní hratelné prvky a zbytek přenechá hráči. A co v této hře divák sleduje? Madotsuki si píše deník, tzv. Dream Diary, do kterého během hry zapisuje své sny. A to je právě základem celé hry. Madotsuki během snění prozkoumává svět ve svých snech. Hráč má místy pocit, že je sledován. Při dosažení konce hry Madotsuki spáchá sebevraždu. Mysteriózní dojem prohlubuje i repetitivní sound design. Hra je velice surrealistická a nechává své hráče čelit jejich vlastní představivosti ve světě snů.



Yume Nikki, Kikiyama

*Convenience store (2020)*²⁰ Vývojář: Chilla's Art

Tato hra nás zavede do života mladé dívky, pracující na noční směně v japonském nonstop obchodě. V tom se přes noc dějí zvláštní věci, dveře se samy otevírají, objevují se podivní lidé, a dokonce jí někdo doma zanechá videonahrávky. Příběh se postupně stává víc a více tajemným. Opravdu se tohle všechno děje? Nebo se nám to jen zdá?



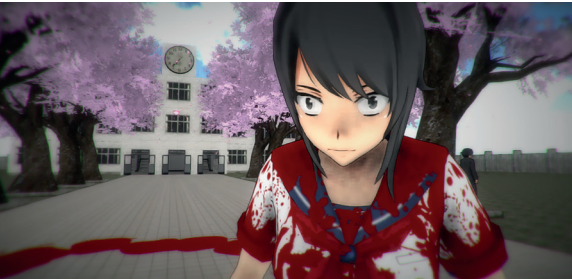
Convenience store, Chilla's Art

18 Sobík [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/1502433-sobik/prehled/> (21. 4. 2024)
19 Yume Nikki [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/ (31. 3. 2024)

20 [Chilla's Art] The Convenience Store [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/1228520/Chillas_Art_The_Convenience_Store/ (31. 3. 2024)

*Yandere simulator – Demo (2017)*²¹ Vývojář: YandereDev

Notoricky známý a kontroverzní videoherní počín, který i přes několikaletou finanční podporu svých fanoušků není dodnes dokončen. I přes tento fakt jsem ji zde chtěla uvést. Yandere Simulator je stealth hra, ve které jako mladá dívka pronásledujeme chlapce našich snů a tajně odstraňujeme každého, kdo o něj projeví zájem, přitom si ale musíme zachovat image nevinné středoškolačky. Konkurenci zabijíte, vydíráte a vězníte ve svém sklepe. Děj se odehrává na japonské střední škole, což hře dodává špetku kontrastu.



Yandere simulator, YandereDev

*Doki Doki Literature Club (2017)*²² Vývojář: Team Salvato

Ačkoliv se tato hra na první dojem zdá být rozkošným simulátorem randění, ve skutečnosti se jedná o meta-fiktivní psychologickou hororovou hru, která ve své délce několikrát značně boří čtvrtou zeď. V této hře vaše postava nikoho nepronásleduje, ani není pronásledována. Hra samotná totiž pronásleduje vás a váš počítač. Manipuluje se soubory a k dosažení konce hry dokonce musíte určité herní postavy ze svého počítače odstranit. Během hraní máte pocit, že je každý váš pohyb myši sledován.



Doki Doki Literature Club, Team Salvato

21 Yandere Simulator [online]. Dostupné z webu <https://yanderesimulator.com/> (31. 3. 2024)
22 Doki Doki Literature Club [online]. Dostupné z webu <https://ddl.moe/> (3. 4. 2024)

*Lacey's Wardrobe (2006)*²³ Vývojář: Veratrum

Na první pohled se to zdá jako typická oblékací flashová hra určená pro děti, konkrétně dívky. Hráč obléká hlavní postavu Lacey do řady různých oblečení a stylů. Vybírá boty, sukně, kalhoty, všemožné topy a doplňky. Postupem hry ale zjišťuje, že svět není zdaleka tak růžový, jak o něm vizuál napovídá. Lacey je totiž stalkována neznámým mužem. Muž Lacey kouká do oken, zanechává jí dárky na prahu domu, volá jí na mobil a sděluje lacey své milostné a zvrácené city. Hra se postupně zvrhává do abstraktních vizuálů, zatímco Lacey prosí hráče o pomoc. Tato flash hra je první ze série Lacey her, prozkoumávajících trauma spojené s ženskostí. Nedoporučuji ji ale pokud máte slabé srdce, hra totiž místy obsahuje nepříjemné zvukové nahrávky a děsivé vizualizace.



Lacey's Wardrobe, Veratrum

23 Lacey's Wardrobe [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/2654760/Laceys_Wardrobe/ (21. 4. 2024)

Kdo se nejčastěji dopouští trestného činu?

Teď již víme, jak stalking charakterizovat a jak mu preventivně předejít. Jak ale takový stalker běžně vypadá?²⁴ Podle Bílého Kruhu Bezpečí se v padesáti procentech případů jedná o bývalého partnera a ve většině se obětí stává žena. Činu se ale může dopustit také kolega z práce, soused nebo obdivovatel celebrity. “Podle statistik se v případech, kdy došlo k pronásledování, vyskytovalo předtím ve čtyřiceti až osmdesáti procentech také domácí násilí.”²⁵

Konkrétní příklad stalkingu v Česku

Jak už bylo zmíněno, stalkeri se většinou nachází v naší osobní blízkosti a jsou součástí osobních kruhů. Jinak tomu nebylo ani u případu Michaely Maličké. Je nutno zmínit, že v době konání tohoto případu ještě neexistoval zákon, který by pronásledování charakterizoval jako trestný čin. Stalking se v České republice jako trestný čin považuje až od roku 2010 jako §354 nebezpečné pronásledování. A proč je právě tato informace relevantní?²⁶

Michaela Maličká a Petr Hanuš

V roce 2005 na Pražském letišti Václava Havla začal pracovat Petr Hanuš. Zapadnutí do kolektivu mu dělalo potíže, a tak mu jeho kolegyně Michaela Maličká podala pomocnou ruku. Její pohled na jejich vztah byl čistě pracovní a platonický. Petr Hanuš to ale viděl zcela opačně. Během aklimatizace do nového prostředí se do kolegyně zamiloval a svoji neopětovanou lásku dával silně najevo. Michaela Petr Hanuš

dokonce nabídl, ať s ním jde bydlet, to však odmítla. V tu chvíli pro ni začalo každodenní peklo.²⁷

Ze začátku Michaela posílal e-maily, SMS zprávy a dárky. Když se tyto činy prokázaly jako marné, začal Petr Hanuš Markétě verbálně i fyzicky vyhrožovat. Jelikož s ní trávil mnoho hodin v práci, věděl přesně, kdy chodí domů a kde bydlí. Pronásledoval každý její krok a věděl přesně, kde se nachází a co kdy dělá. Michaela si na tuto hrůznou formu obtěžování samozřejmě stěžovala na policii ČR, to ji ale nezachránilo. Petr Hanuš totiž od soudu odešel pouze s podmínkou a 200 hodinami veřejně prospěšných prací.²⁸ Tento trest však odmítl vykonat a z toho důvodu měl jít na 125 dní do vězení. Bohužel ani tento rozsudek nezachránil Michaela Maličké život.²⁹

Po dvou letech nepřetržitého teroru svoji ex kolegyni Petr Hanuš brutálně umlátil. Přesně tak, jak avizoval čtrnáct dní předem. V noci z 16. na 17. července roku 2007 v Pražských Malešicích si na svou oběť počkal před jejím domem a uříznutou větví ji ubil k smrti. Hanuš se posléze odebral najíst do nedaleké restaurace.

„Tělo triadvacetileté ženy našla před vchodem do domu v Limuzské ulici v Praze 10 její matka, když jí šla naproti,” uvádí ČT24. Následující den se sám přišel k činu přiznat na policii. V květnu 2008 ho soud poslal na patnáct let do vězení.³⁰

Tento případ se objevil jako jeden ze čtyř případů nechtěného pronásledování v dokumentu Stalking od České televize z roku 2010.³¹ Ve všech případech

²⁴ Lucie Frydecká. NEBEZPEČNÉ PRONÁSLEDOVÁNÍ [online]. Dostupné z webu <https://www.bkb.cz/pomoc-obetem/trestne-ciny/nebezpecne-pronasledovani/> (3. 4. 2024)

²⁵ Lucie Frydecká. NEBEZPEČNÉ PRONÁSLEDOVÁNÍ [online]. Dostupné z webu <https://www.bkb.cz/pomoc-obetem/trestne-ciny/nebezpecne-pronasledovani/> (3. 4. 2024)

²⁶ Lucie Frydecká. NEBEZPEČNÉ PRONÁSLEDOVÁNÍ [online]. Dostupné z webu <https://www.bkb.cz/pomoc-obetem/trestne-ciny/nebezpecne-pronasledovani/> (3. 4. 2024)

²⁷ PAVLA KUBÁLKOVÁ. Nemůžu tě mít já, tak nikdo [online]. Dostupné z webu https://www.lidovky.cz/domov/nemuzu-te-mit-ja-tak-nikdo.Ao80628_000014_ln_noviny_sko (4. 4. 2024)

²⁸ Za brutální vraždu kolegyně půjde muž do vězení téměř na 15 let [online]. Dostupné z webu <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/domaci/za-brutalni-vrazdu-kolegyne-pujde-muz-do-vezeni-temer-na-15-let-147784> (4. 4. 2024)

²⁹ Za brutální vraždu kolegyně půjde muž do vězení téměř na 15 let [online]. Dostupné z webu <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/domaci/za-brutalni-vrazdu-kolegyne-pujde-muz-do-vezeni-temer-na-15-let-147784> (4. 4. 2024)

³⁰ PAVLA KUBÁLKOVÁ. Nemůžu tě mít já, tak nikdo [online]. Dostupné z webu https://www.lidovky.cz/domov/nemuzu-te-mit-ja-tak-nikdo.Ao80628_000014_ln_noviny_sko (4. 4. 2024)

³¹ Stalking [online]. Dostupné z webu <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10267395135-stalking/> (21. 4. 2024)

uvedených v dokumentu došlo ke smrti obětí. Z toho a mnoha dalších případů je zřejmé, že nevyžádané pronásledování není problém čistě zahraničních zemí, jako je Japonsko, ale je světově rozsáhlou problematikou, se kterou je nutno pracovat a kterou je nutno brát seriózně.

Důvody, proč vzniká stalking a sexualizované násilí

Proč se ale tyto bestiální zločiny dějí a jak vznikají? Informace k této kapitole čerpám z podcastové série Táni Zabloudilové Hranice násilí, ve které si můžeme vyslechnout příběhy šesti mladých žen, jež se staly oběťmi sexualizovaného násilí. V dokumentu ženy sdílí, jak se se svými traumaty vyrovnaly a jak na ně reagovalo okolí. Výpovědi komentují expertky ze souvisejících oborů, psychologičky, socioložky se zaměřením na genderová témata a také právničky. Z podcastu uvedu několik faktorů, které přispívají k vývoji sexualizovaného násilí, stalkingu a jiných deviantních aktů.³²

- Špatná sexuální výchova a edukace ze strany rodičů
- Normalizace patriarchátu a s ním spojených stereotypů
- Případy jsou viděny individuálně, a ne jako zakořeněná problematika
- Genderová nerovnost (hlavně v politice)
- Špatné vymezení hranic

• Neprofesionální jednání policie – oběť by vždy měla znát svá práva, možnosti obrany, možnosti výběru vyslychajícího atd.

• Tlak na konformitu a představy o tom, jak se má partner ve vztahu „správně” chovat

³² Hranice násilí [online]. Dostupné z webu <https://www.mujrozhlas.cz/hranice-nasili> (22. 4. 2024)

Jak se zachovat k oběti sexualizovaného násilí a stalkingu

Není jednoduché se dostat do bot oběti, obzvláště pokud jsme si ničím podobným nikdy sami neprošli. Pokud se obětí stala blízká osoba jako třeba kamarád/ka, bratr/sestra, rodič nebo partner/ka, opravdu bychom nechtěli situaci ještě zhoršit a vytvořit u oběti nepříjemné pocity či sekundární viktimizaci (opakované trauma skrz sdílení detailů napadení). Mezi důvody, proč lidé reagují necitlivě, patří například:³³

- Normalizace a zlehčování trestných činů (zejména ze strany rodinných příslušníků)
- Mylné předsudky o tom, jak takový pachatel vypadá. Nejedná se mnohdy o zvráceného devianta cíhajícího v křoví, jak si možná můžeme na první pohled myslet, ale může se jednat například o partnera či partnerku, člena rodiny nebo kolegu/spoluzáka
- Mylné předsudky o tom, jak vypadá oběť. Oběti se nestávají pouze submisivní či „slabí” jedinci. Oběti se může stát opravdu kdokoliv

• Kategorizace důležitosti sexuálních zločinů – neexistují stupně závažnosti trestných činů sexualizovaného násilí a stalkingu, jak si mnozí můžou myslet

• Tlak na konformitu, zejména na malých městech a vesnicích

• Tabuizace

• Znevažování post traumatu (trauma se může u oběti projevit až za několik měsíců, či dokonce roků – to může v některých lidech vzbudit pochybnosti, zda si oběť nevymýšlí a nezkresluje fakta)

• Dojem, že konsent je „trapný”

³³ Hranice násilí [online]. Dostupné z webu <https://www.mujrozhlas.cz/hranice-nasili> (22. 4. 2024)

Jak se tedy správně zachovat k oběti podobného trestného činu? Dle situace se nabízí tyto postupy:³⁴

1. Dotyčného se upřímně zeptáme, zdali naši pomoc potřebuje. I když se nás situace nemusí týkat, oběť získává prostor pro obranu svých práv a má pocit, že na to není sama
2. Vyjádříme nesouhlas se situací a pojmenujeme činy, které agresor provádí
3. Poškozené osobě doporučíme, kam se s problémem obrátit. Případně ji s tímto můžeme pomoci anebo kontakt provést sami
4. Pokud se nám daná osoba svěří, postupujeme klidně a s respektem. V žádném případě nezlehčujeme situaci a oběť ujistíme, že to není její chyba
5. Zjistíme, na jaké úrovni je oběť schopna komunikovat. Ne vždy je pro poškozené jednoduché sdílet detaily, a může to být dokonce traumatizující
6. Pokud se situace dotkne nás samotných, vyhledáme pro sebe patřičnou pomoc

Pamatujte, že je vždy lepší podat pomocnou ruku a věřit svým instinktům. Pokud se nám situace zdá nepřiměřená, zakročíme. Ne vždy si oběť svoji pozici uvědomuje.

³⁴ Mgr. Šárka Vohlídalová. *Sexualizované a genderově podmíněné násilí* [online]. Dostupné z webu <https://centrumcarolina.cuni.cz/CC-276.html> (22. 4. 2024)





Praktická část

Úvod

Autorský proces práce na animovaném filmu o sexualizovaném násilí a stalkingu byl pro mne nesmírně osobní a citlivý. Vyžadoval pečlivý výběr zdrojů a velkou emoční investici. Jsem ale s výběrem tématu a vlastním výstupem spokojena.

Výběr tématu

Prvním krokem každého filmu, nejen těch animovaných, je samozřejmě výběr tématu. Již od druhého roku na Hollarce jsem věděla, že se ve své absolventské práci chci věnovat nějakému citlivému a osobnímu tématu. Více o něm v úvodu k filmu.

V případě tohoto tématu bylo pro mne důležité, abych k projektu přistupovala s respektem a empatií, ale byla zároveň schopna zachytit jeho komplexnost a rozmanitost. Provedla jsem menší výzkum, konzultovala s neziskovými organizacemi jako například ProFem, Rosa či Persefona, s terapeutkou a lektorkou Mgr. Ráchel Bícovou a poslechla si příběhy blízkých, kteří kontakt se stalkingem a sexualizovaným násilím prodělali.

Nakonec jsem téma upřesnila na Sexualizované násilí a stalking. Předmětů k tomuto tématu je ale nespočet.

Úvod k filmu

O mé hlavní náplni absolventské práce (tedy filmu) jsem začala uvažovat už na jaře 2022. Tehdy jsem se spolužáky absolvovala týden praxí na festivalu animace v Liberci, Anifilmu. Celý týden jsem byla obklopena nepřeborným množstvím animovaných filmů, her a znělek, které mě inspirovaly natolik, že se mi v hlavě začaly klubat nápady na můj vlastní animovaný film, kterému bych se mohla celý třetí ročník věnovat.

Animované filmy miluji odjakživa a přála jsem si vytvořit svůj vlastní, na hlubší a osobnější téma.

Scénář

Scénář filmu byl pro mne velice tvrdý oříšek. Osobně nemám s psaním scénářů nejbližší vztah. Scénáře napsané mnou se mnohdy několikrát od základu změni. Ani u tohoto filmu tomu nebylo jinak.

Příběh sleduje hlavní postavu Zoru, mladou slečnu pracující noční směnu na benzinové pumpě. Na tu přijede během její směny zvláštní muž, její bývalý přítel. Zatímco muž tankuje své auto, divák nahledne dovnitř jeho auta, na sedačce spolujezdce divák shledá nespočet fotek, na jež nalézá Zoru se oním bývalým přítelem. Je na mnoha z nich nahá či vyfocena bez jejího vědomí. Jakmile muž dotankuje, obrací se zaplatit. Během cesty k pokladně si ho Zora, která právě vytírá podlahu, všimne a přepadne ji strach a úzkostný pocit, nevidí ho ráda. Poté co muž zaplatí a odjede, se Zora uklidní, popadne kýbl s mopem a odebere se do místnosti pro personál. Divák na živých záznamech z bezpečnostních kamer pozoruje, že muž neodjel, nýbrž se zdržel a zaparkoval za benzinovou pumpou. Nic nečekající Zora vyjde zadním vchodem, nasadí si sluchátka a zaposlouchá se do hudby, nevnímá své okolí. Toho muž využije a popadne ji ze zadu za rameno. Střih diváka přesune do koupelny Zory, leží ve vaně a kouká ztuhle do stropu, znovu ji přepadne úzkost. Ta se rozrůstá po celé koupelně a zahluje ji do černé temnoty. V té se začne topit do chvíle, než jí zavolá kamarádka. Kamarádka Zoru vyslechne a tu úzkost pomalu opouští. Ocitne se zpět ve své koupelně, mezitím vyjde slunce.

Výběr lokalit pro animovaný film

Výběr lokalit byl pro můj animovaný film klíčový. Dlouho jsem tedy nad výběrem přemýšlela. Zamýšlela jsem, aby obě lokace dokázaly v divákovi vyvolat specifické pocity. Ať už se jedná o pocity strachu, stísnění a napětí, tak i o pocity útěchy, regenerace a naděje. Tyto vybrané lokace tedy určitě nejsou prvoplánové a mají ve filmu svůj význam. V dalších částech rozeberu lokace v detailech.

Koupelna hlavní postavy

Tento projekt jsem po malých střípcích měla na mysli už delší dobu. Velmi zřetelně si pamatuji, že první obrys příběhu, jenž jsem chtěla zpracovat, se odehrává v koupelně. Postava leží ve vaně a přemítá nad událostmi, které mi v tu dobu ještě nebyly

jasné. Já osobně vnímám koupelny jako místo, kde začínají a končí každodenní události. Po probuzení je koupelna místo, kam se odebíráme zkulturnit, probudit a celkově připravit na den před námi. Večer nebo v noci je koupelna naopak oáza, do které se vracíme uklidnit nervy, očistit se a připravit na spánek. Mnoho lidí koupelnu vidí jako prostředek pro takzvanou self care neboli moment pro sebe. Studená sprcha odstartuje den a nabije nás potřebnou energií, teplá vana nás naopak uklidní, zpomalí a vyžehlí nervy.

Není divu, že se hlavní postava na konci filmu nachází právě ve vaně. Vana je v tomto případě metaforou úkrytu, ve kterém jí už nikdo neublíží. Zároveň se může vana zdát jako místo, kde se cítíme osamocení, to hlavní postavu začne během příběhu postupně trápit a úzkosti ji doženou. Na úplném konci příběhu dojde k východu slunce. Z dlouhé a strastiplné noci se stane ráno, nový start a nová naděje na uzdravení myslí a hojení ran. Vizuál koupelny jsem ztvárnila schválně chladně, aby odrážel pocity hlavní postavy, jakmile ale vyjde slunce, vizuál se změni a koupelna je opět přeměněna na místo odpočinku.

Mně samotné se již párkrát stalo, že jsem si během lenošení v teplé vaně na malou chvíli samovolně zdřímala. Klid, teplá voda a pohodlná poloha vleže k tomu přímo vybízí. Ve většině případů byl tento spánek pouze na pár vteřin či minut, občas se ale protáhl i na necelou půlhodinu. Z dřímání mne budilo jemné kapání z kohoutku u vany, a několikrát tak přerušilo mé sny. Tyto snové události ve mně vyvolaly ještě hlubší chťič ztvárnit animovaný film a inspiraci pro něj.



Zora ležící ve vaně

Benzinová pumpa

Další klíčovou lokací je benzinová pumpa. Tato lokace se může na první pohled zdát jako velice náhodná a nic neříkající. Benzinové pumpy nejsou

jako koupelny součástí každodenního života mnohých, tedy za předpokladu, že nejste řidič kamionu. Můj osobní vztah k benzinovým pumpám se váže na mé dětství. Během něj jsem toho hodně procestovala, zejména v autě svých prarodičů. Během cest jsme pochopitelně benzinové pumpy navštívili nespočetněkrát. Cesty byly dlouhé, a tak jsem měla možnost benzinky vidět ve všech možných denních hodinách. Ráno, odpoledne, večer i v noci. Skvělá a zároveň tísnivá věc na benzinkách je právě jejich neustálá dostupnost. Každý den, každou hodinu a v každém počasí. Ať už se stane cokoli, musí být v provozu a funkční. To stejné platí i pro její zaměstnance. Vždy na mě benzinové pumpy působily zvláštním dojmem. Jejich lokalita je mnohdy uprostřed ničeho. Nikde nic, jen příroda a silnice. Není těžké si představit, proč jsem si pro klíčovou lokalitu animovaného filmu vybrala právě takto oproštěné místo od okolní civilizace a pomoci. Přijde mi, že benzinové pumpy jsou právě svojí anonymitou přehlížené, co se týče tvorby animovaných filmů, a myslím si, že právě mému filmu dodala tato lokalita potřebný nádech samoty.



Záběr na benzinovou pumpu

Vizuální identita

Při rešerši vizuální identity pro mne bylo důležité vyřešit otázku cílové skupiny. Sexualizované násilí a stalking je samozřejmě problematika, již řeší všechny věkové skupiny, pro svůj projekt jsem se ale chtěla zaměřit na konkrétní věkovou kategorii 12–25 let. Můj osobitý styl, v němž tvořím, obsahuje několik prvků, které k němu nezaměnitelně patří. Mezi pár prvků mého stylu náleží:

- Teplé barvy
- Silně ilustrovaná stylizace
- Střídání tloušťky linek
- Stylizovaná anatomie

Teplé barvy jsem pochopitelně nemohla využít v plné délce filmu kvůli mrazivému tématu. Přiznám se, že využití naopak studených barev pro mne bylo trochu nepřírozené a musela si příklady studených palet vyhledat a utvořit vlastní koláž. Nakonec jsem ale byla s tímto krokem mimo svoji komfortní zónu spokojena a naučila se něco nového z využití barev. Stylizaci filmu jsem opět přizpůsobila tématu, a tedy postavy, prostředí a animace působí o něco více realisticky, než jak je u mého výtvarného stylu obvyklé.

Character design

Můj příběh obsahuje celkem 4 postavy, které v něm účinkují. Hlavní postavu Zoru, jejího expřítele a stalkera a dvě vedlejší postavy, Zořina kolegu v práci na benzince a její kamarádku Šárku. Rozeberu tedy tyto postavy do detailu.

Zora

Zořin vizuál byl pro mě nejdůležitější, chtěla jsem docílit toho, aby protagonistka působila dostatečně odlišně, aby si ji divák co nejlépe zapamatoval, ale zároveň aby se v ní mohl patřičně najít. Zora v mém filmu nosí černé tričko s dlouhým rukávem, dlouhé přiléhavé kalhoty a pracovní uniformu. Zora má kudrnaté bíle obarvené vlasy, sepnuté gumičkami do dvou drdolů. Na obličeji má kruhy pod očima, dlouhé řasy a na její pravé tváři je mateřské znaménko. Na nohách nosí huňaté návleky (ty mi pomohly anatomický design vybalancovat) a také červené boty. Na její uniformě visí zaměstnanecká cedulka, na níž stojí její jméno, fotka a logo benzinky.



První koncepty Zory

Jelikož se jedná o animovaný film, musela jsem její design dostatečně zjednodušit, abych si při tvorbě příliš nenaběhla. Záměrně jsem Zořin věk nechala na uvážení diváka, vzhledem k jejímu vizuálu jí může být kdekoliv od 15 do 27 let či více. Zora je klidná, odměřená a nemá ráda chaos každodenního světa. Právě proto pracuje na benzínové pumpě. Je to pro ni zcela anonymní místo, kde ji málokdo zná, a nemá tedy potřebu se nijak vázat. Zoru jsem si během tvorby opravdu oblíbila a byla pro mne jako moje vlastní kamarádka či příbuzná. Místy mi jí bylo líto, soucítila jsem s ní a jejími zážitky. Zajímavost, o které jsem se dozvěděla až zpětně během práce, bylo zjištění, že význam jména Zora má slovanský původ a znamená „jitřenka“ či „ranní hvězda“. Tato naprosto náhodná shoda významu jména s koncem filmu mě velice potěšila. Myslím si, že postavě dodává ještě hlubší smysl a dotek autentičnosti. Celkově jsem s designem Zory spokojená a doufám, že ji využiju ve svých budoucích osvětových projektech.

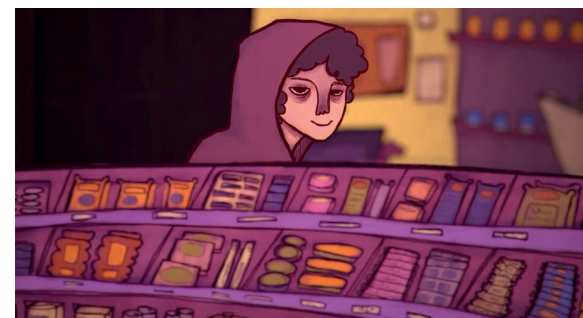


Design Zořiných výrazů

Stalker

Další důležitou postavou byl Zořin expřítel a stalker. Stalker nemá jméno, během filmu jej zahlédneme na mnoha starých fotografiích, na nichž pózuje se Zorou. Tyto fotografie se nacházejí po celém jeho autě, což v divákovi probouzí nepříjemný pocit. Nejprve jsem pro tuto postavu zamýšlela zcela odlišné backstory (neboli příběhový původ postavy). Na začátku tvorby měl být Zořin stalker pouze neznámý muž, neměla by k němu žádné citové vazby a ani ho neznala. On by o ní věděl na druhou stranu vše a pravidelně ji sledoval. Při konzultacích příběhu s neziskovými organizacemi zabývajícími se sexualizovaným násilím a stalkingem jsem ale tento

záměr přehodnotila. Zjistila jsem, že ve většině případů stalkingu a sexualizovaného násilí se útočníkem stává někdo, koho už známe a vyskytuje se v našich blízkých kruzích, ať už kamarádských, pracovních, rodinných či romantických. To samozřejmě znevýhodňuje situaci oběti, ta mnohdy váhá, zda takový čin nahlásit.

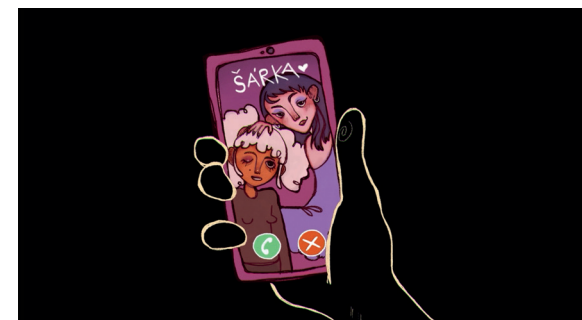


Design Zořina stalkera

Tento důležitý fakt silně ovlivnil mé rozhodnutí, jak budu antagonistu stylizovat. Nakonec jsem mu dodala mnohem mladší vzhled, aby ladil se vzhledem protagonistky, a oblékla ho do tmavého oblečení s mikinou doplněnou o kapuci. Jeho mimika neboli řeč tváře je v tomto animovaném filmu jedním z dalších prostředků, jak naladit celý snímek do nepříjemné a úzkostné reality. Postava expřítele Zoře během filmu věnuje nejeden nepříjemný úšklebek. Postava na nás má působit podezřelým dojmem a má v nás vyvolat pocity strachu, čehož jsem dle mého názoru s touto postavou opravdu docílila.

Šárka

Ačkoliv se tato postava neobjevuje ve filmu přímo, i tak je pro chod děje velice důležitá. Šárka, jakožto Zořina blízká kamarádka, narušuje temnotu v Zořině životě. Tato postava poukazuje na důležitost pomoci druhým v momentech, kdy si nemůžou pomoci sami. Právě Šárka v příběhu zapříčiní happy end a bez ní by bylo pro Zoru obtížné se se svými neduhy vypořádat. I přesto, že ji v minulosti blízká osoba velice ublížila, jí právě Šárčina blízkost a kamarádství dodává potřebnou útěchu a sílu. Šárčin design pro mne nebyl nějak zásadně důležitý, jelikož ji vidíme pouze jednou na Zořině telefonu, když Zoře volá. Jemnou inspiraci jsem ale čerpala ze vzhledu své nejlepší kamarádky, která je stejně jako Šárka pro Zoru i pro mě psychická opora a potřebná blízkost.



Šárka volá Zoře

Kolega

Ačkoliv by Zořina samota na benzince dále prohloubila tíživý a úzkostný pocit, který ji ve filmu pronásleduje, pro větší kontrast jsem chtěla k Zoře do práce přidat kolegu. Neb je to Zořin kolega, a třebaže jsou na noční směně sami, větší platonický zájem než být její pracovní parták nejeví. Většinu směny si na pokladně čte noviny a časopisy z prodeje a nedává pozor, co se na benzince šustne. Jeho práce spočívá mimo jiné v občasné kontrole bezpečnostních kamer. Právě vzhledem k této neohleduplnosti z jeho strany se Zořinu expřítelovi podaří Zoře ublížit. Ani několik varovných signálů, jako třeba Zořina náhlá úzkostná ataka, ho nepřiměje konat. Tato postava je pro příběh stejně důležitá jako zbytek, protože ukazuje časté a banální přehlížení podobných situací. Jeho design je velice odtazité stejně jako jeho osobnost, nosí kulaté zakalené brýle, přes které je těžké určit, jak se zrovna cítí, a svůj znuděný výraz schovává za noviny, které během filmu čte.



Zořin kolega

Interaktivita

Otázka interaktivity, která je samozřejmě u absolventské práce povinná, mi dala zabrat asi nejvíce ze všech. Vzhledem k tématu je velice jednoduché udělat chybu. Chybu, jenž by mohla celý projekt obrátit úplně opačným směrem, než jaký pro něj zamýšlím. Opravdu jsem nechtěla dopustit, aby můj projekt vyzněl jakýmkoliv způsobem škodlivě či zavádějící. Nejprve mne napadlo vytvořit interaktivní a vědomostní kvíz, který by testoval znalosti návštěvníků mého absolventského webu k tématu sexualizovaného násilí a stalkingu. Toto se zdálo na první dojem jako dobrý nápad, ale poté, co jsem si k úkolu sedla a začala rozepisovat otázky a odpovědi k tomuto kvízu, ihned jsem jej přehodnotila. Kvíz mi připadal až moc snadný a odpovědi povrchní a očividné. Tento problém bych nemusela řešit v případě, kdybych se věkovou kategorií zaměřila na první stupeň základní školy. Jelikož je ale můj projekt zaměřený na věkovou skupinu od 12–25 let, tento kvíz by pro tak rozmanitou škálu lidí nebyl prospěšný.

Druhým nápadem bylo sestavit interaktivitu na bázi testu, který by se návštěvníka webu dotázel na několik otázek, spojených s tématem sexualizovaného násilí a stalkingu. Na konci testu by se návštěvník dozvěděl, zdali je doporučeno vyhledat odbornou pomoc. K dispozici by se nabídlo i několik organizací, které tyto problematiky dokáží řešit, a osobu nasměrovat správným směrem. Tento nápad jsem nakonec ke své interaktivitě použila.

Animace filmu

Ačkoliv aktivně animuji teprve dva roky, rozhodla jsem se pro svůj absolventský projekt zvolit krátký animovaný film. Již od dětství animaci miluji a dle mého názoru je animace skvělá pomůcka k tvorbě osvětových a edukativních materiálů. Vždy mě animace dokázala vtáhnout do děje, a tím i udržet moji pozornost (někdy i na dlouhé hodiny). To, myslím, je u osvěty krom porozumění velice důležité. Porozumění samotné mi občas dělá trochu problém. Mnohdy mám pro své projekty tolik ambicí, že je nedokážu všechny ukočírovat a srovnat do latě tak, aby nakonec dávaly smysl více lidem než jen mně samotné. To je bohužel jedna z mých slabín při tvorbě animovaných

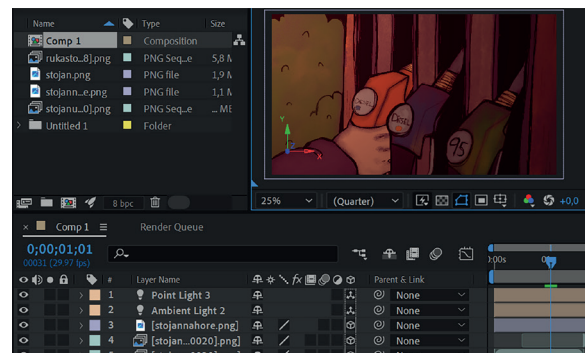
příběhů. Tato drobná nevýhoda mne ale neodradila, a tak vznikl krátký animovaný snímek, na který jsem patřičně pyšná a moc jsem si z něho odnesla do budoucna a do svých dalších projektů.



Hrubý návrh scény do filmu

Postprodukce animace

Ačkoliv jsem stále animační amatér, snažím se svoji animaci vždy posunout o stupeň výše nad své reálné schopnosti pomocí post produkce. K tomu mi velice pomohl program Adobe After Effects, který jsme během studia na Hollarce využívali v hodinách pana učitele (a zároveň mého oponenta práce) Matyáše Trnky. Nejprve mě tento program děsil, byl pro mne jako nikdy nekončící džungle editorských možností a přišlo mi, že jejich rozlousknutí bude trvat spousty hodin. Zpočátku jsem si opravdu nebyla jista tím, co v programu dělám. Narážela jsem na spousty chyb, musela využívat Google, aby mi s postupy poradil, a celkově si nebyla vědoma všech možností, které program nabízí. Postupem času jsem si ale program After Effects osvojila a naučila se několik základních funkcí, které můj film posunuly na vyšší úroveň.



Práce v programu Adobe After Effects

Animaci jsem zpracovávala v programu Krita, který je zdarma, a navíc uživatelsky přívětivý. Animované scény jsem rozdělila do vrstev a ty postupně skládala do programu Adobe After Effects. Za pomoci světél, kamer a všemožných efektů jsem vytvářela 3D prostory, jež filmu dodaly spoustu potřebné atmosféry a realistického dojmu. Jsem za výuku programu Adobe After Effects panu Trnkovi moc vděčná, jelikož je to program, který budu ve své tvorbě využívat i nadále.

Design webové stránky

Jak jsem již zmínila u mé interaktivity, webová stránka, na níž prezentuji svůj projekt, musela splňovat určitá očekávání a obsahovat jediné prvky, které nebudou nijak škodlivé ani zavádějící. Tuto část absolventské práce jsme zpracovávali společně s panem učitelem Janem Charvátém. Prototyp webu jsme vytvářeli za pomoci programu Figma. Ta nám pomohla se samotnou vizualizací webu a s představou, jak bude web fungovat. Přiznám se, že mi tato část pomohla pouze s rozvržením konkrétního obsahu, který chci zahrnout. Vizualní stránku jsem vytvářela za pochodu při programování, a přece jen dopadla o dost jinak a lépe, než jsem očekávala. Práce na webové stránce mne velmi bavila od designu layoutu, kreslení ilustrací a gifů, vybírání fontů, tvoření animací až po psaní obsahového textu.



Ilustrace Zory pro webovou stránku

Propagační materiály

Propagační materiály byly též důležitou součástí absolventské práce. Tato hmotná část naší práce reprezentuje přímo ve výloze školy, a tak je jeho pečlivá příprava a dobré provedení finálního výsledku klíčové. Já se pro tento úkol rozhodla zhotovit hadrovou panenku hlavní postavy Zory, která by v rukách držela cedulku s odkazem na moji webovou stránku. Tímto způsobem by se moje práce dostala ke studentům školy o něco lépe. Přiznám se, že s tímto typem ručních prací nemám velkou zkušenost a hadrovou loutku jsem vyráběla vlastně úplně poprvé. Při výrobě jsem využila tyto materiály: časopisy a noviny, hliníkové drátky různých tloušťek, vatu, ručně barvené i nebarvené látky, textilní nůžky, špejle, jehlu a nit, gumičku s potřebnou texturou (na vlasy Zory) a akrylové barvy.



Konstrukce loutky

Pomoc zkušeného

Aby loutka hlavní postavy nedopadla úplně katastrofálně, mohla jsem ji adekvátně odprezentovat, a aby se nerozpadla při pouhém doteku, vyhledala jsem pomoc své nejlepší kamarádky, jež má s podobnými ručními pracemi dlouhodobou zkušenost. Nabídla mi také spoustu potřebného materiálu, zpětnou vazbu a hlavně podporu. Hned jak jsem se dostavila k ní domů, pustily jsme se obě do práce.

Konstrukce loutky

Prvním krokem bylo vyřešit otázku velikosti loutky a sestavit její kostru. Pro tu jsem využila hliníkových drátků a zmuchlaných kousků novin a časopisů, ty dodaly základu loutky nízkou gramáž, jež se mi později hodila. Při vytváření loutek na ozdobu je právě lehká konstrukce velice klíčová. Začala jsem hlavou, zmuchlanou kouli z papíru jsem obalila ze všech stran drátem, a pokračovala tělem, to jsem tvořila z drátků tak, aby bylo jednolité, vyvážené a zároveň aby pevně drželo pohromadě. Na hrud' a zbytek těla jsem použila vatou, kterou jsem k tělu připevnila nití, touto technikou jsem byla schopna tělo komfortně vytvarovat podle své kreslené předlohy.



Zhotovení oblečení

Hlava loutky

Dále jsem se přesunula na hlavu loutky. Jelikož jsem měla k dispozici omezenou škálu barev textilu, rozhodla jsem se látku obarvit kombinací všemožných "barviv", k tomu jsem využila například kávu, tuš a akrylové barvy. Ano, tyto kombinace se mohou zdát jako krapet přitažené za vlasy, ale i k mému údivu mi posloužily celkem slušně a látky obarvily tak, jak jsem požadovala. K mému štěstí už bylo během výroby loutky teplé počasí, a tak stačilo textilie položit ven na sluníčko, což urychlilo trvání jejich schnutí. Když jsem všechny látky obarvila, obalila jsem tu pletově nabarvenou na konstrukci hlavy a upevnila ji pomocí stehů s jehlou a nití. To samozřejmě vytvořilo na zadní části loutky nehezky "cancour", ten jsem ale zakryla vlásky. Na vlasy jsem využila tlusté gumičky se zajímavou texturou, která

perfektně posloužila k ztvárnění Zořiných kudrnatých vlasů. Zořiny velké drdoly jsem vytvořila pomocí stejné techniky jako u hlavy a ofinu jí ustrihla pomocí textilních nůžek.

Oblečení loutky

Dalším krokem bylo ošacení loutky. V téhle části jsem improvizovala nejvíce a také mě nejvíce bavila. Začala jsem Zořiným černým tričkem s dlouhým rukávem, látku jsem okolo loutky postupně nanášela a tu poté zezadu zašila. Dávala jsem pozor, abych vždy použila stejně barevnou nit, aby oblečení působilo věrohodně. Dále jsem se přesunula na upnuté kalhoty, které jsem zhotovila stejným způsobem jako tričko. Posledním krokem bylo vytvoření pracovní uniformy. Ta byla ze všech nejtěžší a jsem na sebe pyšná, jelikož jsem s výsledkem spokojena. Uniformu jsem ušila mimo loutku, abych si mohla materiál naměřit a nastříhat. Uniforma obsahuje spoustu malých detailů, jako je zaměstnanecká cedulka, knoflíky a taky ohnutý límec.

Dokončení loutky

Celý proces výroby mi trval dohromady dva dny. V tom prvním jsem zhotovila základní konstrukci, obarvila látky, ušila oblečení a vytvořila loutce hlavu s vlasy. Druhý den jsem dodělala boty, detaily rukou, detaily oblečení a vytvořila Zoře obličej. Práce na hadrové loutce mě k mému překvapení opravdu bavila a určitě si ji někdy zkusím znovu ve svých budoucích projektech.

Finální myšlenky

Nakonec chci zmínit, že mě tento úkol obohatil nejen profesně, jelikož jsem nabyla nových zkušeností a dovedností, ale také mě naučil, že se nemám bát experimentovat i mimo svá komfortní média, protože i když se ze začátku mohou zdát jako zastrašující a jako že skončí katastrofou, vůbec tomu tak nemusí být a ještě mohou být zdrojem nových nadhledů a zábavy. Pro umělce je důležité se neustále rozvíjet do všech možných stran, k čemuž mi tento projekt posloužil a jsem za to opravdu moc ráda.





Závěr práce

Jak jsem již zmínila v úvodu práce, mým cílem bylo vytvořit osvětový projekt, který by obohatil nejen mě, ale i všechny, kterých se dotkne. Ať už mých kamarádů, rodiny, spolužáků i mých pedagogů. Teoretická práce mi poskytla ucelený pohled na různé formy stalkingu, od stalkingu až po moderní formy kyberstalkingu a doxingu. Analyzovala jsem také, jak jsou tyto jevy prezentovány ve videohrách a filmech. Zjistila jsem, že mediální prezentace stalkingu může silně ovlivnit vnímání veřejnosti a jak důležitá osvěta v tomto odvětví tedy je.

Teoretická práce pro mne byla nadmíru důležitá nejen z akademického hlediska, ale i sebezvojevoje. Během tvorby a psaní jsem neustále narážela na informace, jež mi doted' nebyly známy a v průběhu práce pro mne byly velmi užitečné. Tohoto si velice vážím a jsem na svou práci hrdá. Nabyté vědomosti jsem uplatnila i ve své praktické části a praktických úkolech v celém projektu. Během psaní jsem uvedla i pár filmů a her z vlastního výběru, které již dříve podpořily můj zájem o zmíněné téma, a jsem si jistá, že určitě zaujmou i čtenáře této absolventské práce.

Projektu jsem věnovala spoustu práce, času a úsilí a jsem si jistá, že jsem stanovených cílů dosáhla. Během práce jsem využila mnoho nových a rozličných technik, které bych si za jiných okolností vyzkoušet nemohla. Neustále jsem své nápady sdílela a nadále konzultovala nejen s profesionály v oboru, ale také se svými vrstevníky. Tato podpora pro mě moc znamená a velice mi pomohla stát se v procesu lepším a edukovanějším člověkem a doufám, že své nově nabyté vědomosti mohu předat dále.

Je důležité tuto závažnou tematiku řešit a mluvit o ní, i když se to může na první pohled zdát jako nepříjemné tabu. Věřím, že osvěta a detabuitace ohledně sexualizovaného násilí může pomoci tento ve společnosti hluboce zarytý problém aktivně řešit a postupně eliminovat na minimum. Jak jsem totiž zmínila v teoretické části a prezentovala ve svém animovaném filmu, tato problematika je nám ve valné většině případů blíže, než si myslíme.

Přílohy

B1 plakát k absolventské práci

B1 storyboard k animovanému filmu

2× DVD v potištěném obalu

Loutka Zory s odkazem na webovou stránku

Zdroje

Stalking [online]. Dostupné z webu <https://telljp.com/resources/stalking/> (28. 3. 2024)

POMOC OBĚTEM TČ. Nebezpečné pronásledování (stalking) [online]. Dostupné z webu <https://www.policie.cz/clanek/pomoc-obetem-tc-nebezpecne-pronasledovani-stalking.aspx> (28. 3. 2024)

Kristýna Dlasková. Stalking: oběti stalkingu nemají svůj život pod kontrolou [online]. Dostupné z webu <https://native.seznamzpravy.cz/stalking-obeti-stalkingu-nemaji-svuj-zivot-pod-kontrolou/> (28. 3. 2024)

Stalking [online]. Dostupné z webu <https://www.stopnasili.cz/nasili-ve-vztahu/stalking/> (28. 3. 2024)

Kyberstalking [online]. Dostupné z webu <https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kyberstalking/> (29. 3. 2024)

Co je to stalking a cyberstalking [online]. Dostupné z webu <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-je-vy-spojene-s-online-komunikaci/kyberstalking/66-23> (29. 3. 2024)

por. Mgr. Eva Hašlová. Policie České republiky – KŘP Středočeského kraje Na internetu s obezřetností [online]. Dostupné z webu <https://www.policie.cz/clanek/na-internetu-s-obezretnosti.aspx> (29. 3. 2024)

Lucie Frydecká. NEBEZPEČNÉ PRONÁSLEDOVÁNÍ [online]. Dostupné z webu <https://www.bkb.cz/po-moc-obetem/trestne-ciny/nebezpecne-pronasledovani/> (29. 3. 2024)

Co je to doxing a jak se před ním bránit? [online]. Dostupné z webu <https://www.dvojklik.cz/co-je-to-doxin-g-a-jak-se-pred-nim-branit/> (29. 3. 2024)

Number of Reported Stalking Cases Remains Above 20,000 in Japan Ahead of Tightening of Legislation. [online]. Dostupné z webu <https://www.nippon.com/en/japan-data/hoio40/> (29. 3. 2024)

Japan Under Pressure: When Social Pressure Becomes Too Strong. [online]. Dostupné z webu <https://job-sinjapan.com/living-in-japan-guide/japan-under-pressure-when-social-pressure-becomes-too-strong/> (30. 3. 2024)

Hidden photography is becoming more and more common [online]. Dostupné z webu <https://www.linkedin.com/pulse/hidden-photography-becoming-more-common-eshinewificamera-m4roc> (30. 3. 2024)

Nikol Nikolova. JAPAN’S POLICY AGAINST THE CRIME OF STALKING [online]. Dostupné z webu <https://el.swu.bg/ikonomika/volume-2-issue-1-2020/japans-policy-against-the-crime-of-stalking/> (30. 3. 2024)

Perfect Blue [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/133448-perfect-blue/prehled/> (30. 3. 2024)

Expres foto [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/17751-expres-foto/prehled/> (30. 3. 2024)

Samotáři [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/7064-samotari/prehled/> (31. 3. 2024)

Sobík [online]. Dostupné z webu <https://www.csfd.cz/film/1502433-sobik/prehled/> (21. 4. 2024)

Yume Nikki [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/ (31. 3. 2024)

[Chilla’s Art] The Convenience Store [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/1228520/Chillas_Art_The_Convenience_Store/ (31. 3. 2024)

Yandere Simulator [online]. Dostupné z webu <https://yanderesimulator.com/> (31. 3. 2024)

Doki Doki Literature Club [online]. Dostupné z webu <https://ddlc.moe/> (3. 4. 2024)

Lacey’s Wardrobe [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/2654760/Laceys_Wardrobe/ (21. 4. 2024)

Lucie Frydecká. NEBEZPEČNÉ PRONÁSLEDOVÁNÍ [online]. Dostupné z webu <https://www.bkb.cz/po-moc-obetem/trestne-ciny/nebezpecne-pronasledovani/> (3. 4. 2024)

PAVLA KUBÁLKOVÁ. Nemůžu tě mít já, tak nikdo [online]. Dostupné z webu https://www.lidovky.cz/do-mov/nemuzu-te-mit-ja-tak-nikdo.Ao8o628_000014_ln_noviny_sko (4. 4. 2024)

Za brutální vraždu kolegyně půjde muž do vězení téměř na 15 let [online]. Dostupné z webu <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/domaci/za-brutalni-vrazdu-kolegyne-pujde-muz-do-vezeni-temer-na-15-let-147784> (4. 4. 2024)

Stalking [online]. Dostupné z webu <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10267395135-stalking/> (21. 4. 2024)

Hranice násilí [online]. Dostupné z webu <https://www.mujrozhlaz.cz/hranice-nasili> (22. 4. 2024)

Mgr. Šárka Vohlídalová. Sexualizované a genderově podmíněné násilí [online]. Dostupné z webu <https://centrumcarolina.cuni.cz/CC-276.html> (22. 4. 2024)

Obrazové zdroje

Perfect Blue [online]. Dostupné z webu <https://www.imdb.com/title/tt0156887/>

One Hour Photo [online]. Dostupné z webu https://www.imdb.com/title/tt0265459/?ref=nm_sr_srsrg_o_tt_8_nm_o_q_one%2520hour%2520

Loners [online]. Dostupné z webu https://www.imdb.com/title/tt0219288/?ref=nm_sr_srsrg_2_tt_6_nm_2_q_samot

Baby Reindeer [online]. Dostupné z webu https://www.imdb.com/title/tt13649112/?ref=nm_sr_srsrg_o_tt_6_nm_2_q_baby%2520r

Yume Nikki [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/

[Chilla’s Art] The Convenience Store [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/1228520/Chillas_Art_The_Convenience_Store/

Yandere Simulator [online]. Dostupné z webu <https://yanderesimulator.com/>

Doki Doki Literature Club [online]. Dostupné z webu <https://ddlc.moe/>

Lacey’s Wardrobe [online]. Dostupné z webu https://store.steampowered.com/app/2654760/Laceys_Wardrobe/

Osvětový animovaný film a edukativní webová stránka na téma stalking

Alžběta Anna Hlavinková

Absolventská práce 2024

Rhodos spol. s. r. o.
Belgická ulice 394/23, 120 00, Praha 2 Vinohrady
Počet výtisků: 2
Počet stran: 44

Vyšší odborná škola a Střední umělecká škola Václava Hollara
Praha 2024

