

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Audiovizuální studia

Centrum audiovizuálních studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zobrazování bájných bytostí

Fascinace člověka monstry

Marina Hendrychová

Vedoucí práce: Mgr. Anežka Bartlová, Ph.D.

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Audiovisual studies

Center for Audiovisual Studies

BACHELOR'S THESIS

Portraying mythical beasts

Human fascination with monsters

Marina Hendrychová

Thesis advisor: Mgr. Anežka Bartlová, Ph.D.

Examiner:

Date of thesis defense:

Academic title granted: BcA.

Prague 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Zobrazování bájných bytostí

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha dne 14. 8. 2022

Podpis.....

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že ji vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Anežka Bartlová, Ph.D. za věcné rady, konzultace a čas věnovaný této práci.

Také bych ráda poděkovala své matce Miriam za bezpodmínečnou psychickou podporu a lásku.

ABSTRAKT

Práce se zabývá fascinací člověka monstry. Soustředí se především na vlkodlaky a měňavce, jakožto na bytosti, v kterých je zastoupena zároveň lidskost i monstrozita. Práce nabízí možnost sympatizovat a napojit se na monstra, skrze lidskou jinakost. Vnímá monstrozitu, jako široké spektrum, bez jasných hranic a kategorií. Práce dále prozkoumává zobrazování sexualizovaných monster a jeho širší souvislosti. Rozebírá bestie jako možná zrcadla potlačovaných identit a tužeb. Na příkladu furry komunit demonstruje představu fantaskních příšer jako nástrojů, k sebevyjádření a sebezpřijetí.

KLÍČOVÁ SLOVA

monstrozita, monstrum, identita, furry, fursona, artefakt, alegorie, metamorfóza, transformace, lykantropie, vlkodlak

SUMMARY

The thesis deals with man's fascination with monsters. It focuses primarily on werewolves and shapeshifters, as beings, in which both humanity and monstrosity are represented. The work offers the possibility to sympathise and connect with monsters through human otherness. It sees monstrosity as a broad spectrum, without distinctive boundaries or categories. The work further explores the depiction of sexualised monsters and their wider implications. It analyses the beasts as possible mirrors of repressed identities and desires. It uses the example of furry communities to demonstrate the idea of fantasy creatures as tools for self-expression and self-acceptance.

KEYWORDS

monstrosity, monstrum, identity, furry, fursona, artefact, allegory, metamorphosis, transformation, lycanthropy, werewolf

OBSAH

• Poděkování.....	5
• Abstrakt.....	6
• Summary.....	7
• ÚVOD.....	9
• 1 ČLOVĚK A MONSTRUM	
1.1 Gerald z Walesu.....	10
1.2 Monstra jako zrcadla lidské zkušenosti.....	11
1.3 Marie de France.....	12
1.4 Monstrozita jako východisko.....	13
1.5 Netvor jako artefakt.....	13
• 2 SEXUALIZACE MONSTER	
2.1 Proměna erotizace.....	15
2.2 Útok.....	15
2.3 Symbolika sexualizovaných monster.....	16
2.4 Přitažlivé prvky postavy.....	16
2.5 Monstrozita jako síla.....	17
2.6 Překračování hranic.....	18
2.7 Fragменты.....	19
• 3 ČLOVĚK JE MONSTRUM	
3.1 Fursona.....	19
3.2 Furry subkultura.....	20
3.3 Fursony, dospívání a proměna.....	21
• ZÁVĚR.....	23

ÚVOD

Tato práce se zabývá vztahem člověka a monstra. Východiskem práce je otázka: *Co je na monstrech, imaginárních bytostech, příšerách nebo měňavcích pro člověka fascinující a atraktivní?* Práce vychází ze zkoumání příběhů a mýtů o těchto bytostech, které posléze propojuje s novodobými zmínkami v popkultuře. Mapuji při tom nejprve území západní Evropy, které je více či méně přítomné ve všech částech práce. Zároveň i kapitola o současném fenoménu furson a furry subkultuře se orientuje na Evropský prostor. Při dalším zkoumání monstrózní popkultury občasně zmiňuji současnější americké snímky.

První kapitola nás zavede do světa vlkodlaků. Uvede klíčové poznatky, které se následně ozývají napříč celou prací. Výběrem vlkodlaků jakožto bytostí, v kterých je zastoupena zároveň lidskost i monstrozita, mířím na místo, kde se tyto dvě roviny tmelí. Dostávám se tak blíže původu vztahu člověka a monstra. Práce nabízí různé pohledy na fenomén lykantropie v čase. Motiv měňavce je dále silně přítomen v celé práci, stává se symbolem formy, která obsahuje lidské i ne-lidské fragmenty na tělesné i mentální úrovni. Esence vlkodlaka (měňavce mezi člověkem a vlkem) se ve vybraných příkladech realizuje různými způsoby a současně se liší i její následné přijetí.

Otevírá se zde také možnost nahlížení na monstra, jakožto zrcadla lidské zkušenosti, na utlačované, divoké aspekty člověka, které, jakožto tvůrci, můžeme skrze své fantaskní příšery vyjádřit. Dále jsou zde zmíněná domestikovaná zvířata jako hmotné monstrózní artefakty, které upevňují pozici člověka jako možného tvůrce nelidských bytostí. Důraz na člověka jako na tvůrce svých fantasií je důležitý při vnímání monster jako lidských extenzí. Díky tomu můžeme lépe porozumět tomu, co o nás monstra prozrazují.

Druhá kapitola se zabývá sexualizací a erotizací obrazů a postav monster. Pátrá po tom, proč se mohou nelidské rysy a projevy jevit jako atraktivní. Přitažlivost monster propojuje s nebezpečím a vzrušením z neznáma a zároveň i s pocitem sympatie a porozumění. Je tu opět reference na příšery jako na naše kouzelná zrcadla. Lidské touhy v monstrózních převlecích, které prosí o integraci namísto existujícího společenského opovržení.

Je zde také znázorněno neodmyslitelné pouto mezi monstrozitou, vybočováním z binárních kategorií společnosti a kontur sexuality. Současně však nikdy nedefinuji koncept jinakosti jako něco, co je rezervované pro dané skupiny s viditelnými hranicemi. Skrze celou práci zastávám myšlenku, že monstrozita je jako fluidní, modulární element přítomna v každé bytosti. Tímto ji zobrazuji jako univerzálnější prvek s potenciálem sjednocovat, ne kategorizovat nebo škatulkovat.

V poslední kapitole prezentuji fungování furry subkultury jako příklad antropomorfních měňavců v „reálném světě“. Nabízím zde pohled na ne-lidskou identitu jako na nástroj sebevyjádření a možný klíč ke svému autentičtějšímu já.

1 ČLOVĚK A MONSTRUM

1.1 Gerald z Walesu

Při pátrání a osvětlování důvodů a motivací, které se nalézají za vznikem imaginativních monster a jejich následném zobrazování a sledování lidské fascinace, se nabízí pátrat na místě kde se příšera a člověk vzájemně setkávají nejzřetelněji. Na místě kde dochází ke spojení obou elementů a následnému sdílení jednoho těla s nezřetelnými obrysy. Tímto propojením se formuje tělo měňavce, vlkodlaka. Když takový vlkodlak vykoukne ze stínů noci a na okamžik se podívá našim směrem, můžeme z jeho netvoří tváře spatřit lesk lidských očí.

„Tři roky před příchodem lorda Jana do Irska [1182] kněz, který cestoval z Ulsteru směrem k Meathu, přečkal noc v rozlehlém lese na hranicích. Když bděl u plamenu ohně se společností svého spolu-cestovatele, malého chlapce, z lesa se najednou vynořil vlk. ‚Nebojte se, prosím.‘ Vyřkl vlk. Kněz i chlapec byli ohromeni a ve velikém úžasu. Vlk poté řekl několik slov o Bohu, které se zdály být rozumné a dovedl je ke své společnosti, vlčici. Vlčice, která sténala a plakala jako člověk, ačkoli měla vzhled šelmy. Žádala kněze o požehnání. Aby byly odstraněny všechny knězovi pochybnosti, stáhl vlk vlčici z kůže svou tlapou, jako by to byla lidská ruka. V mžiku se před nimi zjevila stará žena.”¹

Citace pochází z knihy *Historie a topografie Irska*, kterou napsal kronikář, teolog a historik Gerald z Walesu okolo roku 1187. Motiv lykantropie se objevuje v mýtech a příbězích napříč historií běžně. Obecně se za první celistvější zmínku považuje dílo z 2. tisíciletí př. n. l. Epos o Gilgamešovi.² Spis Geralda z Walesu je ale významný a překvapivý svým přístupem k vlkodlakům: nabízí možnost s vlkodlaky v díle sympatizovat. V dalších odstavcích vlci velmi sebereflexivně vysvětlují knězi své prokletí. Prvním momentem, kdy vlk na kněze promluví lidským hlasem, se mezi člověkem a monstrem bourá zeď. Kněz, který v mýtu může symbolizovat lidský element, spatří sebe samého uvnitř těla nečlověka. Toto spatření se dále umocní svléknutím vlčice z kůže a její následnou proměnou. Transformace vlčice sama o sobě nese také alegorickou rovinu, která nás opět přenáší k vnímání člověka jako producenta. Pokud svlečeme monstra kožich, strhneme šupiny nebo omyjeme sliz, skrývá se pod vším lidská kůže. Vlkodlak, jako koncept, nese schopnost zdůraznit propletení lidskosti a monstrozity skrze tělesnou

¹ Gerald of Wales. (1982). *The history and topography of Ireland* (J. O'Meara, Trans.). Penguin Classics. ISBN 9780140444230.

² [online]. *The ancient origins of werewolves*. Dostupné: <https://theconversation.com/the-ancient-origins-of-werewolves-104775>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

proměnu. Dalo by se říci, že fascinace člověka monstrem se převrací ve fascinaci člověka člověkem a tím, kým mu únik do jinakosti povolí nebo umožní být.

1.2 Monstra jako zrcadla lidské zkušenosti

„Když na nás monstra zapůsobí a probudí v nás rozličné emoce, musí odrážet něco hlubšího o lidské zkušenosti.”³

Jeffrey Jerome Cohen začíná jednu z tezí ve své knize *Teorie příšer* větou: „*Netvor je ztělesněním jinakosti, přebývající mezi námi.*”⁴ V této jednoduché charakteristice se nabízí vnímání monstra jako odlišnosti, nezávislé bytosti, fungující podle individuálních principů a žijící vlastním životem, která se občas vynoří z jeskynní nory, hlubiny moře nebo ze stínů pod našimi postelemi. Chybí tu klíčový element, a tím je člověk. Člověk, který patrně stojí na začátku cesty každé příšery, který za svitu středověké lucerny zdobí rozmanité bestiáře nebo vypráví pohádky o dracích a jednorožcích své následující generaci. Fantazie doprovázela historii a kulturu lidstva od nepaměti. Skrze imaginaci se následně mohla formovat do mýtů, příběhů nebo zobrazení oblud, bytostí a monster všech tvarů a podob. Teolog ranného středověku sv. Augustin z Hippa ve svém spise *O Boží obci*, zaměřeném na křesťanskou filozofii, tvrdí, že původ monstra pochází z latinského výrazu *monstrare* (ukázat), protože monstra *demonstrare* (demonstrují, předvádí) něco, z čeho se můžeme poučit.⁵ V tomto tvrzení lze vnímat existující důraz na interakci člověka a příšery. Lze jej však analyzovat i tak, že obludy existují právě pro tuto důležitou interakci. Monstra a jejich příběhy se pro nás staly podstatnými, fungují jako katalyzátor lidské zkušenosti, díky kterému ji můžeme lépe reflektovat právě tím, že je zobrazena mimo naše všední prostředí. Tuto domněnku lze z části potvrdit vzorem ilustrovaných bestiářů, kde kresba nelidské bytosti často doprovázela morální ponaučení nebo zastávala funkci kouzelného zrcadla, amplifikujícího a alegorizujícího lidské chování a osobnostní rysy.⁶ Domnívám se, že literatura a vizuální umění jsou kategoriemi, kde se představitost a fantazie projevuje velmi výrazně. Tyto platformy fungují jako hostitel zavedeného symbiotického propletení člověka a monstra, kde můžeme nelidské bytosti konzumovat a zároveň je tím paradoxně udržovat naživu.

³ Malcolm South, *Mythical and Fabulous Creatures: A Source Book and Research Guide*. New York: Greenwood Press, 1987. ISBN 9780313243387.

⁴ Cohen, J. J. (Ed.). (1996). *Monster theory: Reading culture*. University of Minnesota Press. ISBN 9780816628551.

⁵ Augustine, E. (2009). *The city of god*. Hendrickson publishing. ISBN 9781598563375.

⁶ Cordonnier, R. *The grand medieval bestiary: Animals in illuminated manuscripts*. (2012). Abbeville Press. ISBN 9780789211279.

1.3 Marie de France

Gerald z Walesu se svým přístupem k vlkodlakům v souvislosti s terminologií příšer stává do opozice ke sv. Augustinovi. Postava vlkodlaka je nejen mysteriózní, ale i odmítaná mezi jinými monstry. „*Středověcí teologové opakovali Augustinův výrok, že lidé se nestávají zvířaty, ačkoli démoni mohou využívat velmi složité strategie, aby to vypadalo, že se jimi stávají.*”⁷ Svatý Augustin také tvrdí, že pouze Bůh má moc alterovat své tělo a hmotu. Jakékoli jiné příběhy, které obsahují fyzickou proměnu těla, jsou považovány za nesmyslné. Tímto se lykantropie stává ještě více fascinující, záhadnější mezi záhadami.

Další literární dílo z podobných časů, ve kterém se při analýze narativu monstrozita vlkodlaka láme, je příběh *Bisclavret*, napsán Marií de France v roce 1170.⁸ Marie nám představuje Bisclavreta, pohledného, mladého barona, který je ve svém království velmi oslavován. Baron žije pitoreskní život se svou nádhernou ženou a vše je perfektní, až na jednu tajemnou skutečnost. Každý týden se baron mlčky vytratí na tři dny. Po čase se svěří své ženě Béle, že se na tři dny v týdnu mění jeho lidská podoba na vlčí. Vyhledává proto úkryt v okolních lesích, kde se potuluje a loví divokou zvěř. Sdělí jí také místo, kde schovává své oblečení a fakt, že kdyby mu bylo odcizeno, když se nachází ve své vlčí formě, zůstane vlkem navždy. Po tomto zjištění je Béle znechucena jeho monstrozitou. Své opovržení ale nedá najevo a místo toho zkontaktuje rytíře, který prochází městem, aby baronovi odcizil oblečení. Sdělí mu, že pokud tak učiní může si ji vzít za ženu on. Rytíř tak učiní a baron zůstane uvězněn ve své zvířecí formě.

Povídka má dobrý konec. Baron se navrátí do svého království ve vlkodlačí formě. Nejdříve je lid šokován, barona vnímají jako bestii z lesů. Po čase se ale projeví jeho přátelská a laskavá povaha a lidé začnou vidět skrz jeho monstrózní podobu. Nakonec získá zpět své oblečení a Béle je z království vyhnána, potom co je jí za trest uříznut nos. K tomu, je na ní ještě uděleno prokletí, že všechny její budoucí potomci se narodí jako beznosá monstra.

Příběh nese několik zajímavých skutečností. První je ta, že transformace do nelidské podoby zde není objektivně vnímána jako problém. Co spustí v příběhu vlnu tragických událostí není přeměna barona do monstra, ale nepřijetí jeho jinaké podoby Belé. Další ironická vrstva zde je, že oba v sobě mají temnou stranu, jen na jiných úrovních akceptovatelnosti. Béle se sice nikdy fyzicky nepřemění, ale skrze její překvapivě nesoucité chování můžeme cítit ono vnitřní monstrum. Klíčové se stává to, jak s ním postavy v příběhu umí zacházet. Marie také osvobozuje figuru vlkodlaka jakožto příšery od předpojatosti. Zobrazuje netvora jako fluidní koncept, který se realizuje v obou

⁷ [online]. Bynum, C. W. (1998). Metamorphosis, or Gerald and the werewolf. *Speculum*, 73(4), 987–1013. Dostupné: <https://www.jstor.org/stable/2887366>, (vyhledáno 6. 8. 2022).

⁸ Marie. (2010). *Guingamor, Lanval, Tyolet, Bisclaveret* (Volume 3). General Books. ISBN 9781154526066.

postavách individuálně. Zvrat v příběhu nastává, když se role toho, co obecně můžeme vnímat jako monstrum, mezi hlavními aktéry prohodí. Marie de France tak může narážet na myšlenku, že všichni v sobě neseme své osobní netvory, důležité však je, jak s nimi zvládáme pracovat a jak je dokážeme krotit nebo využívat. Monstrózní, divoká podstata člověka se v tomto příkladu stává skrytou základní bází mýtu, univerzální vodítko, na které se všichni můžeme napojit.

1. 4 Monstrozita jako východisko

Caroline Walker Bynum ve svém článku pro časopis *Speculum* (1998) zasazuje příběhy Geralda z Walesu a Marie de France pod označení, které jiní badatelé nazvali „falešní” nebo „sympatičtí vlkodlaci”.⁹ Tato kategorie je určena vlkodlakům, kteří jsou imunní vůči změně identity při své tělesné metamorfóze. Působí tedy jako racionální duše uvězněné v tělech monster. Falešným vlkodlakům zůstává jejich lidská paměť a inteligence, monstrozitě se podmaní pouze fyzická podoba. Podle této kategorizace jsou sympatičtí vlkodlaci vnímáni jako příklady rozdvojených bytostí. Použitím této definice se vytváří jasná hranice mezi člověkem a netvorem. Když se ale podíváme na příběh Bisclavreta a vnímáme jeho monstrozitu jako univerzální východisko, artefakt příšery, který je přítomný ve všech lidských bytostech, začne se tato hranice třítit. Fenomén sympatického vlkodlaka pak není o neúplnosti příšery nebo člověka, ale naopak o začlenění obou elementů. Všudypřítomná monstrózní část bytosti si tímto zachovává stejný status jako má lidská. Jeden díl neoddělitelný od druhého. Netvor se pak následně promítne na tělesné, nebo nemateriální úrovni tak, jak je vycvičen. Toto chápání nabízí užší propojení člověka s monstrem. Monstrozita se takto stává prodloužením lidskosti a zároveň jejím zrcadlem.

1.5 Netvor jako artefakt

V knize *Environmentální hodnoty* nabízí Helena Siipi definici rozdílu entity (bytosti) a artefaktu tak, že entita je artefaktem tehdy a pouze tehdy, když je záměrně vnesena do prostředí, v němž se nachází, lidskou bytostí - jedincem nebo skupinou. Současně je také lidskou bytostí upravena nebo jsou některé její vlastnosti rozšířeny či odebrány.¹⁰ Navazuje tak na tvrzení skotského filosofa Davida Humea, podle kterého rozdíl mezi bytostí a artefaktem spočívá v tom, že bytost má vždy potenciál vyvářet nekonečné množství nových světů (včetně dalších entit), zatímco artefakt zůstává vězněm sebe samého.¹¹ Obě tvrzení bych nyní chtěla uplatnit pro čtení následujícího příkladu uměleckého díla, které bude přínosné pro ukotvení člověka ve světě nelidských bytostí

⁹ [online]. Bynum, C. W. (1998). Metamorphosis, or Gerald and the werewolf. *Speculum*, 73(4), 987–1013. Dostupné: <https://www.jstor.org/stable/2887366>, (vyhledáno 6. 8. 2022).

¹⁰ [online]. Siipi, H. Artefacts and Living Artefacts. *Environmental Values*, 2003, Vol. 12, No. 4. str. 413– 430. Dostupné: <https://www.jstor.org/stable/30302035>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

¹¹ Hume, D. *Dialogues concerning natural religion*. Gale ECCO, 2010. ISBN 9781140822035.

v bodě, který může být vnímán jako výchozí pozice pro rozvíjení spekulativního uvažování o vztahu lidskosti a monstrozity.

Ve vrcholném středověku nechal vévoda Jean z Berry na objednávku vytvořit knihu iluminovaných rukopisů, dnes známou jako *Přebohaté hodinky vévody z Berry*.¹² Tyto modlitební hodinky, mimo další své jiné části, obsahují detailní ilustrace slavností, práce a běžného dění pro každý kalendářní měsíc, od vévodova dvora až po jeho poddané. Je zřejmé, že se obrazy centrují okolo elitní třídy, nelze tedy mínit, že se jedná o autentické záznamy středověkého života jako celku, ale i přesto lze už pouze ze samotného materiálu vyvodit určité postřehy, i kdyby byl více či méně vytržen z širšího kontextu. Na skoro každé ze stránek kalendáře jsou po boku lidí vyobrazena domestikovaná zvířata, zasazena do činností pro jednotlivá období roku. Zvířata byla základní prvek života na venkově, hlavním bohatstvím sedláků, ale zároveň také společníky vyšší vrstvy. V každém okénku, kde jsou domestikovaná zvířata zakomponována, je to učiněno tak, aby bylo jasné, že jsou důležitou součástí dané aktivity. V prosinci, například, je divoká zvěř polapena skupinou domestikovaných cvičených psů jako centrální motiv obrazu, lovci stojí po stranách a pozorují akci. Dalším elementem v sérii je na první pohled nenápadná inkluze mytologických zvířat do kompozic. V měsíci březnu se při rozbřesku nad vyobrazeným zámekem v pozadí vznáší zlatý drak. Na každý ze ztvárněných měsíců v sérii lze nahlížet jako na kompletní svět entit a artefaktů. Skrze domestikaci se stává lidská bytost producentem, upravuje či odebírá vlastnosti artefaktu (v konkrétním případě domestikovanému zvířeti). „*Domácí zvířata jsou výtvorem člověka. Jsou to živé artefakty, ale přesto artefakty, které představují další způsob rozšíření lidské tvorby.*”¹³

Domestikovaná zvířata jsou člověkem realizovanou, hmatatelnou jinakostí, monstrem. Jejich podoba a chování bylo kultivováno směrem, kterým by se ve volné přírodě nevydalo. Proud evoluce se zde vypravil na objíždku monstrózní odbočkou. Důvod za jejich jinakostí je ale jasný. Vznikla pro lov, užitek (maso, mléko, vlnu a kůži) nebo pro potěšení, společnost a podobně. Tímto se domestikovaná zvířata stala běžnou součástí lidského bytí ve formě živých artefaktů, a nikdo se nad jejich skrytou monstrozitou nepozastaví. U draka, který na obraze hodinek kontrastuje proti tmavé obloze, naopak ano. Možná jeden z důvodů fascinace fantastickými artefakty je i naše neschopnost jim přiřadit jednoznačnou funkci v kontextu našeho bytí. Byly mezi nás přivolány s otevřeným koncem. Člověk, se svoji schopností vytvářet, pravděpodobně stojí na počátku jejich existence, ale mléko nebo vlnu z nich nedostaneme. Fantastická zvířata jsou nehmotným živým artefaktem, produktem vědomého formování světů.

¹² Přebohaté hodinky jsou v současnosti uloženy jako rukopis č. 65 v Musée Condé ve francouzském městě Chantilly.

¹³ [online]. Siipi, H. Artefacts and Living Artefacts. *Environmental Values*, 2003, Vol. 12, No. 4. str. 413- 430. Dostupné: <https://www.jstor.org/stable/30302035>.

2 SEXUALIZACE MONSTER

2.1 Proměna erotizace

Sexualizace nadpřirozených bytostí není pouze fenoménem popkultury, fan-fiction nebo současné literatury. Lidé erotizovali nadpřirozené bytosti již po staletí. Příkladem se stává třeba succuba, sexuální démon, měňavec, který nabývá ženské podoby a využívá své sváděcí techniky pro manipulaci se svými mužskými oběťmi. Také sem patří sirény, vábíci námořníky k nebezpečí a smrti svými svůdnými hlasy. Další sexuální konotace nabízí archetypální upír Drákula v knize Brama Stokera, pijící krev z krku mladé a krásné Lucy.¹⁴ Pozoruhodné je, jak se přístup k atraktivním monstrům v čase mění. Ačkoli promítání sexuálních tužeb člověka do vlastních monstrózních výtvorů nebylo zajisté ojedinělé, dalším krokem bylo jejich následné přijetí. V knize *Masculine Shame* Mary Y. Ayers pozoruje, jakým způsobem se k postavě a symbolu succuby přistupovalo od prvních mýtů až po současnější zobrazení.¹⁵ Prohlašuje, že succuba byla ve svém počátku jeden z nejhrušších a dehumanizujících obrazů ženy: znesvěcený, ošklivý démon, který skrze sex a mentální hry vysává falickou moc. Podle jejích následujících tezí, symbol succuby, udržován jako koncept v kolektivním nevědomí, hraje roli v legitimizaci patriarchátu. Novodobé zobrazování a podstata postavy démonky v populární kultuře se ale zásadně v mnoha případech mění. Ve filmu *Bacha, kouše!* (*Jennifer's Body*, 2009)¹⁶ je succuba, hraná Megan Fox, znázorněna jako neodolatelná, nezávislá femme fatale, s výrazným charisma a vysokou inteligencí. Interakce s muži si očividně velmi užívá, na rozdíl od svých folklorních předchůdkyň není naprostým otrokem své sexuální podstaty. Zobrazení ženského monstra zde následuje společenské změny v čase. Současná succuba může být vnímána jako symbol emancipace a síly, než jako předešlý dehumanizující obraz ženy.

Dalším faktorem, který vnímám jako rozhodný v celkové sexualizaci a erotizaci monster, je nebezpečí, strach z neznámého a exotického. Prvotní démonizace succuby v mytologii nenaznačovala, že by nebezpečí, jaké démon představuje, mohlo být vnímáno jakkoli atraktivně nebo sexuálně. U současnější, archetypální succuby je nebezpečný podtón její prezenze vnímán jako mysteriózní a přitažlivý prvek. Podobně je tomu tak i u ostatních monster, která byla pomalu přetvořena do erotičtějších podob.¹⁷

2.2 Útok

Aspekt nebezpečí je nejsilněji přítomný v samotném aktu útoku monstra na lidskou oběť. Novodobější vlkodlaci a upíři své útoky většinou cílí na opačná pohlaví (a bývají

¹⁴ Stoker, B. (2012). *Dracula*. Tredition Classics. ISBN 9783847289159.

¹⁵ Ayers, M. Y. (2013). *Masculine shame: From succubus to the eternal feminine*. Routledge.

¹⁶ *Jennifer's Body*. (2009). dir. Karyn Kusama.

¹⁷ [online]. *Succubus*. Dostupné: <https://mythology.net/demons/succubus>, (vyhledáno 11. 8. 2022).

v příběhu vyobrazení heterosexuálně). Útoky probíhají v noci a v případě upírů, dost často ve chvíli, kdy je oběť ve své posteli. Celý čin je zároveň velmi tělesný. Dochází při něm k míšení tekutin (krve, nejčastěji) člověka a monstra a zároveň i infikování lidské bytosti „virem“ monstrozity. Nakažení způsobené vlkodlakem, upírem nebo jiným monstrem bývá zobrazováno jako násilná nutnost utvoření pouta člověka a příšery. Příšera je ve své jinakosti většinou ponechána sama, obzvlášť pokud se typově řadí do kategorie sympatického (falešného) monstra. Sympatická monstra (popsána výše), mohou v tomto kontextu působit jako uvězněné lidské duše, toužící po intimním napojení, s nemožností ho dovršit kvůli své nenormativní fyzické podobě. Agresivní útok se ze strany příšery takto dá vyložit jako pokus o romantické spojení. Jako důkaz této teze můžeme s nadsázkou brát sérii *Buffy, přemožitelka upírů* (1997), kde nejefektivnějším způsobem, jak zlikvidovat upíra, je dřevěný kůl přímo do srdce.¹⁸

2.3 Symbolika sexualizovaných monster

V kapitole *Monster Movies: A Sexual Theory* knihy *Common Culture*, Walter Evans cituje hlášku z filmu *Americký vlkodlak v Londýně* (1981): „*Vlkodlak má v krvi potřebu lovit a jeho instinkt ho dovede k tomu, koho má nejraději.*”¹⁹ U monster měňavců, jako je vlkodlak, je erotizován i samotný proces fyzické a psychické přeměny. Proměna je přímo spojena se sekundární sexuální povahou a s nástupem agresivního chování. Pokud se vrátíme k možnosti nahlížení na postavy monster jako na extenze člověka a odrazy lidské zkušenosti, mohou symbolizovat potlačené, společensky nepřijatelné (nebo zatím nepřijaté) touhy nebo fantazie. Poukazují na přání pro jejich včlenění. Běžně je ale scénář takový, že děsivé monstrum musí být zničeno, aby byl zachován čistý, lidský život. Lidstvo skrze těla příšer tak reflektuje strach ze sebevyjádření a nepřijetí částí vlastní podstaty, kvůli možnému odmítnutí většinou. Monstra, jako vyvrhelové jsou osvobozena od pravidel společnosti, mohou konat podle svých přání, kdykoli se jim zachce. Tento aspekt naprosté svobody může být člověkem vnímán jako ohrožující, nebezpečný a zároveň i velmi fascinující a hodný závidění. Tato nejednoznačná směsice emocí se při střetu člověka s monstrem může stát neúnosnou. Jasnou (a jednodušší) cestou, jak se zbavit pocitů, které v nás monstrum může vyvolat, se tedy stává jejich kategorizace, racionalizace a následná likvidace jakožto „špatných“ a nežádoucích.

2.4 Přitažlivé prvky postavy

Tvář vody je americké filmové drama z roku 2017, ve kterém je hlavní postavou Elisa, která pracuje v tajné vládní laboratoři jako uklízečka. Při jedné ze svých směn v laboratoři objeví uvězněné mužské antropomorfní monstrum. Ačkoli s ním nemůže komunikovat slovy a fyzicky je odděluje sklo nádrže, Elisa se s monstrem začne pomalu sblížovat. Mezi

¹⁸ Whedon, J. (1997). *Buffy, the vampire slayer*. Beverly Hills, California: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

¹⁹ dialog Dr. Yogami. *Americký vlkodlak v Londýně*. (1981). dir. Landis, J.

Elisou a vodním tvorem začne vznikat silné romantické pouto, které vyústí ve společný pokus o útěk. Příběh končí jejich propojením v jinakosti. Elisa je totiž neslyšící a on, jako rybí muž, verbální komunikaci neovládá. Při závěrečném společném skoku do moře se na krku Elisy začnou tvořit rybí žábry, poukazující na skutečnost, že v sobě konečně otevřela svoji vlastní, potlačovanou monstrozitu. Jeho vlastní vysvobození z nádrže laboratoře je tímto zároveň i zrcadleno v lidské postavě příběhu.

Mimo zmíněné dedukce je zajímavé se podívat, jakým způsobem bylo navrženo tělo rybího muže: Pro přitažlivost postavy je klíčová vyváženost jeho lidských a monstrózních složek. Pokud blíže analyzujeme jakým způsobem je postava navrhnutá, je jasné, že jeho příšernost nikdy nepřekročí mez, za kterou by se stala jasně odpudivá pro běžného diváka. Jeho obličej následuje kánon univerzálně atraktivních rysů. Antropomorfní netvor má sice kostnaté prsty, strašidelné drápy a slizké, šupinaté tělo, ale současně s ním i plné rty, symetrický obličej, velké oči a svalnaté břicho. Monstrózními rysy je také amplifikována maskulinita jeho charakteru.

2.5 Monstrozita jako síla

Obecně se může monstrozita jevit více jako maskulinní element. Monstra jsou většinou v příbězích a filmech fyzicky silnější než lidské postavy. Převaha v síle koreluje s vnímáním muže ve většinové společnosti. Už jen slovo vlkodlak zní daleko přirozeněji než vlkoločice, zde se může aplikovat příklad terminologie i spousta jiných populárních monster. Příšery mužského rodu se také jeví více přijatelné, co se týče genderových stereotypů. Ženské role se podle nich buďto musí před příšerami zachránit, jako princeznu Andromedu před dračím tvorem zachránil Perseus, anebo jsou jimi vášnivě pronásledovány, jako krásné panny krvežíznivými upíry v japonském anime Hellsing. Na druhou stranu existuje i spousta případů, v kterých se monstrozita otevírá doširoka a boří genderové stereotypy a normativní přiřazení rolí ve společnosti, kde atraktivita příšerných rysů nemusí být inherentně rezervována pouze pro maskulinní postavy.

V knize *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears* Stephen T. Asma tvrdí: „*Monstra jsou příkladem kategoriálního nesouladu. Rádi organizujeme realitu do snadno pochopitelných kategorií: buď jste muž, nebo žena, člověk, nebo zvíře, živý, nebo mrtvý. Když něco nebo někdo tyto hranice překročí, je nám to nezvyklé: tehdy danou věc označíme za monstrum.*”²⁰

Ve filmové adaptaci *Ostrova doktora Moreau* (1996)²¹ se objevuje příslušnice zvířecího lidu jménem Aissa. Aissa je napůl žena a napůl divoké, masožravé zvíře. Má monstrózní tesáky a žluté, zářící oči a i přesto je považována za velice atraktivní postavu. Monstrozita

²⁰ Asma, S. T. (2011). *On monsters: An unnatural history of our worst fears*. Oxford University Press. ISBN 9780199798094.

²¹ *Ostrov doktora Moreau*. (1996). dir. Frankenheimer, J., Stanley R.

Aissy není protipólem její feminní podstaty. Jako u moderní succuby, element příšery přináší nebezpečí a vzrušení, také dále obohacuje a rozšiřuje její charakter. Jak Stephen T. Asma označil monstrozitu jako kategoriální nesoulad, tak se dále projevuje i ve formě síly, která existuje mimo genderové zařazení. Proč jsme ale přitahováni něčím nebo někým, kdo pro nás může představovat nebezpečí? Při nahlížení na příšery jako na stvoření, která si do určité míry zachovávají kus lidskosti, ale jsou silnější, zdravější, hbitější, vyšší, nebo třeba i nesmrtelná. Tyto speciální „vylepšení“ vždy předcházejí charakteristice nebezpečí. Pokud se vrátíme k vidění netvorů jako lidských artefaktů, obohacených o speciální specifika (lepší zdraví, větší sílu, ...) není potřeba brát ohled na společenská nastavení, sexualitu a další okolnosti. Monstrozita se takto dá vnímat jako prostředek, který amplifikuje atraktivní prvky jakékoli postavy.

2.6 Překračování hranic

„Netvor je bytost, která žije v proměnách. Tvor, jehož tvář, tělo a chování ještě nelze považovat za věrné v předurčeném režimu, založeném na vědomostech a moci.“²²

Kniha *Can the monster speak?* od Paula B. Preciada naráží na nemožnost vymezování hranic pro povahu monstra. Tento kategoriální nesoulad je dalším důvodem atraktivity monster pro člověka. Při vnímání monster jako extenze lidské zkušenosti, se nabízí další odpověď na atraktivitu monster v pocitu sympatie. Mainstreamové konstrukce genderové a sexuální identity mají tendenci vyžadovat neustálou konformitu.²³ Vychýlení se ze škatulky toho, co je aktuálně považováno za společensky normální, představuje krok cestou, která je méně vyšlapaná. Pokud narušíme obrysy vlastní binární identity, konstruované hlavním proudem, začne se rozpínat do tvarů, které se těžko kategorizují. Monstrum, jako abstraktní, modulární koncept může vystihovat to, co se jinak nedá ostřeji vytyčit.

„Stopy minulého života, které mi zůstaly v paměti, jsou stále komplexnější a propojenější a utvářejí pletenec živých sil, takže se nedá říct, že ještě před šesti lety jsem byla prostě žena a dnes jsem se stala prostě mužem. Dávám přednost svému novému stavu monstra, před stavem muže nebo ženy, protože tento stav je krokem do neznáma, který dále naznačuje cestu do jiného světa.“²⁴

²² Preciado, P. (2021). *Can the monster speak?: A report to an academy of psychoanalysts* (F. Wynne, Trans.). Fitzcarraldo Editions. ISBN 9781913097585.

²³ Dietert, M., & Dentice, D. (2013). Growing up trans: Socialization and the gender binary. *Journal of GLBT Family Studies*.

²⁴ Preciado, P. (2021). *Can the monster speak?: A report to an academy of psychoanalysts* (F. Wynne, Trans.). Fitzcarraldo Editions. ISBN 9781913097585.

2.7 Fragментy

V souboru esejí *Hot Monster Compost*²⁵ rozebírá Nicolai Schmelling možné důvody za popularitou obrazů sexualizovaných antropomorfních bytostí. Jeden z bodů, které v závěru rozvíjí, se točí okolo recenze queer pornografického snímku, *The Raspberry Reich* (2004), psanou Hito Steyerl.²⁶

„(...) pointa nespočívá v homosexualitě nebo pornografičnosti filmu, a už vůbec ne v jeho takzvané „transgresivitě“. Jde o to, že se herci neztotožňují s hrdiny, ale trhají jejich obrazy. Tímto aktem se jejich identity fragmentarizují. Postavy tak vypadají děsivě, ale jsou kvůli tomu velmi žádaní. Protože diváci milují jednotlivé střepy, ne celého hrdinu. Hrdina je mrtev. Oslavujme jeho kusy.“

Právě kusy mohou v případě atraktivity monster znamenat amplifikované atraktivní rysy. Prvky, které akcelerují přitažlivost těl neznámých bytostí. Příšery jsou mnohokrát ukotvené ve svém mytologickém počátku, jenom aby byla současným člověkem rozebrána a zasazena do jiných kontextů, prostředí a příběhů. Některé fragmenty (střepy) výraznější než jiné, sestavené podle toho, co zrovna vnímáme jako atraktivní.

3 ČLOVĚK JE MONSTRUM

3.1 Fursona

Na sociálních sítích Tumblr a DeviantArt, určených pro sdílení především vizuálního a kreativního obsahu, postupem času vzniklo několik komunit, zaměřujících se na sexualizovaná antropomorfní monstra. Po zákazu šíření pornografického obsahu na Tumblr v roce 2018²⁷ se pozice DeviantArtu, jako hlavního hostitele komunit produkujících obrazy erotizovaných příšer, ještě více ustálila. Členové takovýchto skupin buďto vytváří nebo vyhledávají obrazy, kresby a animace znázorňující populární monstra (tzv. fanart), nebo designují vlastní hybridní postavy. V druhém případě, se pro takto nově navrženou identitu či alter ego používá termín fursona. Termín vznikl spojením anglického slova fur (srst) a persona. Mezi oblíbenými zvířaty, která se prolínají s tělem člověka, převládají vlci, kočkovité šelmy, ještěři a draci. Fursona je nelidská forma umělce, kterou často doprovází i autobiografický příběh. Fursony jsou některými členy označovány jako jejich „pravá“ polovina. Karty se obracejí a lidská podoba je zde sekundární, jinaká.

²⁵ [online]. Schmelling, N. *Hot Monster Compost*. Dostupné: <https://www.nicolaischmelling.com/hotmonstercompost>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

²⁶ [online]. Steyerl, H. *A Thing Like You and Me*. (2010). Dostupné: <https://www.e-flux.com/journal/15/61298/a-thing-like-you-and-me>, (vyhledáno 11. 8. 2022).

²⁷ [online]. Tumblr. *A better, more positive Tumblr*. Dostupné: <https://staff.tumblr.com/post/180758987165/a-better-more-positive-tumblr>, (vyhledáno 4. 8. 2022).

Fursony nejsou ve všech případech vždy zasazovány do sexuálních kontextů. Tak jako jejich tvůrci mají jejich antropomorfní formy komplexní osobnosti. Fursony v obrazech také často interagují s dalšími svého druhu. Mimo vizuální ztvárnění konkrétních situací se navzájem komunita propojuje pomocí textového role-playingu. Toto hraní rolí se odehrává mezi dvěma nebo více lidmi, kteří spolu prozkoumávají scénáře, které mohou být předem načrtnuté nebo úplně otevřené.²⁸ Role-playing nabízí temporální únik z běžného, restriktivního života. Interakce následujícího typu představují pro členy furry komunit způsoby splynutí se svými monstrózními personami. Následně také možnost sdílet své „pravé“ já v bezpečném prostředí, s jinými osobami, s kterými mohou najít vzájemné porozumění.

3.2 Furry subkultura

Mimo prostředí online komunit se furries (osoby které mají vlastní fursony) scházejí i v reálném světě. Na setkání má většinou každý z členů fyzickou reprezentaci své zkonstruované bytosti. Tato reprezentace sahá od menších předmětů (obojek, tlapky, vlčí uši, ...) až po tzv. fursuit (oblek, šitý přesně podle obrazu antropomorfní podoby, zahalující všechny části člověka).

Furry subkultura jako taková, se začala formovat už dávno před svým internetovým rozkvětem. Její kořeny sahají do undergroundového comix hnutí 80. let, kde byly monstry, představující hybridy člověka a zvířete, obsazeny sexuální scénou.²⁹ Ačkoli nás její počátek vede opět k sexuálním fantaziím, za dobu své existence se furry subkultura značně rozšířila a pro mnohé členy nyní představuje něco, co bychom mohli principiálně přirovnat k životnímu stylu než k ojedinělým představám.

Projekt Furscience, který vznikl jako kolaborace sociologů/socioložek a psychologů/psycholožek se zájmem pro furry komunity, každoročně provádí průzkumy, jejichž výsledky a závěry publikuje online. Projekt se často zaměřuje na zkoumání vztahů mezi členy a jejich monstrózními personami. V souboru průzkumů, nazvaném fursona jako ideální já³⁰, se soustředí na fursony jako na prostředky sebevyjádření. Většina účastníků potvrdila, že fursony zastupují jejich skutečná já na osobnostní úrovni. Zároveň také, že prostřednictvím existence jejich furson mohou participovat v situacích, do kterých by si jinak neodvážili vkročit, a zažívat vně nich povznášející zážitky. Interakce s dalšími ne-lidmi nebo i s jinými lidmi často sami iniciují, zatímco ve své lidské formě jsou, podle odpovědí průzkumu, spíše pasivnějšího charakteru.

²⁸ Huei-Tse, H., (2012). *Analyzing the Learning Process of an Online Role-Playing Discussion Activity*, National Taiwan University.

²⁹ [online]. WikiFur. *History*. Dostupné: <https://en.wikifur.com/wiki/History>, (vyhledáno 11. 8. 2022).

³⁰ [online]. FurScience. *Fursona as Ideal Self*. Dostupné: <https://furscience.com/research-findings/fursonas/3-12-fursona-as-ideal-self>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

Marla Carlson začíná svůj článek pro Theatre Journal, nazvaný Performing Species, větou: „Zvířecí identita je východiskem z lidských norem, které se staly nepřiměřeně omezujícími, a často nemá se zvířaty vůbec nic společného.”³¹ Dále pokračuje líčením svých dojmů z návštěv furry konferencí, a jak její zájem o furry subkulturu sílil s každou další návštěvou. Spíše než barevnými a chlupatými fursuity byla fascinována jejich inklusivním prostředím a otevřenou atmosférou.

„Potkala jsem muže ve vlčím obleku, který se považoval za vlka uvnitř mužského těla, ale vlk uvnitř se identifikuje jako žena. Millie, Zorin a další, říkají, že jsou ve svých chlupatých oblecích společenštější a hravější, a že se vyžívají v pozornosti a objímání ostatních. Všichni furries, s nimiž jsem mluvila, popisují určitý druh angažovanosti vůči lidem, kterou jim zvířecí identita umožňuje prožívat.”³²

Skutečnost, že vystupování a interakce členů furry komunit v kostýmech nemá většinou tolik společného se zvířaty, které ztělesňují, poukazuje na monstrózní identity jako na cestu k lidskému, širšímu sebeuvědomění. Ve své podstatě můžeme furry identity vnímat jako klíče, které umožňují svým tvůrcům odemknout svá autentičtější já. Idea lidské formy je svázána společenskými očekáváními, svou vlastní minulostí a lidmi, jako individui, samotnými. Konstrukce fursony proto může představovat pokus o znovuzrození identity. Vykročení směrem k monstrozitě se může jevit jako úniková cesta před lidskostí, ale nakonec vede nazpět k člověku.

3.3 Fursony, dospívání a proměna

Podle průzkumů FurScience³³ většina furries objevila svoji monstrózní polovinu v době puberty. Walter Evans ve své knize, citované výše, spojuje monstra, konkrétně vlkodlaky, s fyzickou a psychickou proměnou člověka v době dospívání. Dospívání je klíčové a formativní období v mnoha aspektech vývoje lidské identity, včetně závazků, osobních cílů, motivace a psychosociální pohody. Během dospívání mladí lidé usilují o autonomii, s tím souvisí i stále diferencovanější a komplexnější sebehodnocení a vnímání vlastní totožnosti, zvláště mezi svými vrstevníky.³⁴ Při hledání sebe samého a svého místa ve společnosti se dospívající člověk střetává s jejími sklony kategorizovat, nálepkovat a vymezovat. Když sebepojetí člověka, jeho sexuální identita nebo přesvědčení, s kterými se ztotožňuje, nezapadají do „hlavního proudu”, není těžké si oblíbit monstra. Fursony můžeme vnímat jako identity, kterým byl odepřen prostor pro integraci do sociálních vzorců fungování společnosti, a tak se materializovali jako zvířecí alter ega svých tvůrců.

³¹ Carlson, M. (2011). *Furry cartography: Performing species*. Theatre Journal, 63(2), 191–208.

³² Carlson, M. (2011). *Furry cartography: Performing species*. Theatre Journal, 63(2), 191–208.

³³ [online]. FurScience. *Research findings*. Dostupné: <https://furscience.com/research-findings>, (vyhledáno 12. 8. 2022).

³⁴ Pfeifer, J. H., & Berkman, E. T. (2018). The development of self and identity in adolescence: Neural evidence. *Child Development Perspectives*, 12(3), 158–164.

Propast mezi fursonou a člověkem mizí, když se tvůrce ocitne v bezpečnějším prostředí furry konvencí. V běžném životě je fursona autonomnějším stvořením, do určité míry musí být upozaděna v proudu „reality”. Oblečení chlupatého převleku jako druhé kůže, je pro furries akt metamorfózy. Je to proces eliminace duality jejich každodenních identit. Obecně se furries vzhledově nedají považovat za děsivé. Do konceptu monster a měňavců zapadají hlavně kvůli svým transformativním schopnostem.

ZÁVĚR

Sledování cesty monstrozity v mé práci začíná u středověkých vlkodlaků v Irsku. Zde jsem, po odhalení že se pod kůží děsivého vlka skrývá lidské tělo, naznačila že na začátku příběhu každé příšery stojí člověk. Příklad Marie de France dále rozšířil myšlenku přeměny v příšeru, jako něco co není vždy jednoznačné. Osvobodila se tím představa monstra, jako něčeho, co je inherentně spjato s negativními rysy. Blízké spojení člověka a bestie, jako je tomu u vlkodlaků, ukázalo možnosti začlenění obou elementů v jedné bytosti. Oba mýty nám umožnily s lykantropy sympatizovat a otevřely tím nový komunikační kanál. Zmínka o domestikovaných zvířatech dále upevnila pozici člověka, jako tvůrce monstrózních bytostí. Původ slova monster započal tezi, že příšery jsou tu pro to, aby sloužily jako kouzelná zrcadla lidské zkušenosti.

V části o sexualizaci a erotizaci monster nahlížím na duální charakter strachu, který v nás monstra vyvolávají. Také zde vnímám monstrozitu jako sílu, která může bořit genderové stereotypy a normativní přiřazení rolí ve společnosti. Na příkladu furry komunit jsem demonstrovala představu monstrozity jako nástroje, k přiblížení se autentičnosti, sebezpřijetí a osvobození.

Monstrózní prvky, které jsou pro člověka atraktivní, můžeme zahlédnout na mnoha příkladech. Fascinující mohou být veliké drápy vlkodlaka nebo vlkodlačice, zářící ve svitu měsíce. Fascinace se může nacházet v přesazích konstruovaných hranic civilizované lidskosti. Tam, kde se bourají metody obecných společenských norem. Fascinující může být, když objevujeme monstra sami v sobě. Vnímáním příšer, jako širokého spektra jinakosti, vzniká otevřený prostor k objevování vlastních identit mimo hranice a kategorie. Náplň charakteru příšery může být strašit a děsit, ale zároveň i poskytovat útěchu skrze pocit sounáležitosti a inkluze.

Fantaskní monstra nám ukazují aspekty nás samotných, které se jinak nemohou materializovat. V binárním světě plném kategorií, jsme od narození tlačeni se podřídit předurčeným systémům. Monstra nás vedou k přehodnocování vlastních identit.

Na závěr bych chtěla citovat pár řádků z úvodu knihy Charlieho Foxe, *This Young Monster*. Ve výňatku Charlie Fox shrnuje svůj pocit napojení a sympatie k ne-lidskému, které nezná kategorie ani hranice.

„V dětství jsem taky nesnášel autobiografii, a proto jsem byl opakovaně peskován za to, že jsem se ve třídě kreslil jako upír, vlkodlak nebo čarodějnice. Při studiu obrázku, jsem cítil ten pověstný záchvěv poznání: ‚Tady jsem.‘ Staré problémy se vracely, pokud jsem se chtěl nakreslit takzvaně normálně. Při kreslení lidské postavy, jsem se stále točil v kruhu: vymazat obličej, začít obličej znovu, vymazat obličej, začít ho znovu, ...”³⁵

³⁵ Fox, C. (2017). *This Young Monster*. Fitzcarraldo Editions. ISBN 9781910695357.

BIBLIOGRAFIE

Knižní zdroje

Gerald of Wales. (1982). *The history and topography of Ireland* (J. O'Meara, Trans.). Penguin Classics. ISBN 9780140444230.

Malcolm South, *Mythical and Fabulous Creatures: A Source Book and Research Guide*. New York: Greenwood Press, 1987. ISBN 9780313243387.

Cohen, J. J. (Ed.). (1996). *Monster theory: Reading culture*. University of Minnesota Press. ISBN 9780816628551.

Augustine, E. (2009). *The city of god*. Hendrickson publishing. ISBN 9781598563375.

Cordonnier, R. *The grand medieval bestiary: Animals in illuminated manuscripts*. (2012). Abbeville Press. ISBN 9780789211279.

Marie. (2010). *Guingamor, Lanval, Tyolet, Bisclaveret* (Volume 3). General Books. ISBN 9781154526066.

Hume, D. *Dialogues concerning natural religion*. Gale ECCO, 2010. ISBN 9781140822035.

Stoker, B. (2012). *Dracula*. Tredition Classics. ISBN 9783847289159.

Ayers, M. Y. (2013). *Masculine shame: From succubus to the eternal feminine*. Routledge. E-kniha.

Asma, S. T. (2011). *On monsters: An unnatural history of our worst fears*. Oxford University Press. ISBN 9780199798094.

Preciado, P. (2021). *Can the monster speak?: A report to an academy of psychoanalysts* (F. Wynne, Trans.). Fitzcarraldo Editions. ISBN 9781913097585.

Fox, C. (2017). *This Young Monster*. Fitzcarraldo Editions. ISBN 9781910695357.

Online publikace

The ancient origins of werewolves. Dostupné: <https://theconversation.com/the-ancient-origins-of-werewolves-104775>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

Bynum, C. W. (1998). Metamorphosis, or Gerald and the werewolf. *Speculum*, 73(4), 987–1013. Dostupné: <https://www.jstor.org/stable/2887366>, (vyhledáno 6. 8. 2022).

Siipi, H. Artefacts and Living Artefacts. *Environmental Values*, 2003, Vol. 12, No. 4. str. 413- 430. Dostupné: <https://www.jstor.org/stable/30302035>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

Succubus. Dostupné: <https://mythology.net/demons/succubus>, (vyhledáno 11. 8. 2022).

Schmelling, N. *Hot Monster Compost*. Dostupné: <https://www.nicolaischmelling.com/hotmonstercompost>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

Steyerl, H. *A Thing Like You and Me*. (2010). Dostupné: <https://www.e-flux.com/journal/15/61298/a-thing-like-you-and-me>, (vyhledáno 11. 8. 2022).

Tumblr. *A better, more positive Tumblr*. Dostupné: <https://staff.tumblr.com/post/180758987165/a-better-more-positive-tumblr>, (vyhledáno 4. 8. 2022).

WikiFur. *History*. Dostupné: <https://en.wikifur.com/wiki/History>, (vyhledáno 11. 8. 2022).

FurScience. *Fursona as Ideal Self*. Dostupné: <https://furscience.com/research-findings/fursonas/3-12-fursona-as-ideal-self>, (vyhledáno 10. 8. 2022).

FurScience. *Research findings*. Dostupné: <https://furscience.com/research-findings>, (vyhledáno 12. 8. 2022).

Články

Dietert, M., & Dentice, D. (2013). Growing up trans: Socialization and the gender binary. *Journal of GLBT Family Studies*.

Huei-Tse, H., (2012). *Analyzing the Learning Process of an Online Role-Playing Discussion Activity*, National Taiwan University.

Carlson, M. (2011). *Furry cartography: Performing species*. *Theatre Journal*, 63(2), 191–208.

Pfeifer, J. H., & Berkman, E. T. (2018). The development of self and identity in adolescence: Neural evidence. *Child Development Perspectives*, 12(3), 158–164.

Filmy a seriály

Jennifer's Body. (2009). dir. Karyn Kusama.

Whedon, J. (1997). *Buffy, the vampire slayer*. Beverly Hills, California: Twentieth Century Fox Home Entertainment.

dialog Dr. Yogami. *Americký vlkodlak v Londýně*. (1981). dir. Landis, J.

Ostrov doktora Moreau. (1996). dir. Frankenheimer, J., Stanley R.