

**FILOZOFICKÁ FAKULTA MASARYKOVA UNIVERZITA BRNO**

**ÚSTAV DIVADELNÍ A FILMOVÉ VĚDY**

**PETR CHRISTOV**

**FRANCOUZSKÁ DIVADELNÍ MORALITA - ŽÁNŘ NA  
POMEZÍ ŽÁNŘŮ**

**(STUDIE Z FRANCOUZSKÉHO STŘEDOVĚKU)**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Vypracováno v diplomovém semináři pod vedením  
prof. PhDr. Evy Stehlíkové v roce 2002.

**BRNO  
2002**

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou práci vypracoval samostatně, pouze za pomoci uvedené literatury.

V Brně, 21. května 2002

Petr Christov

Rád bych zde poděkoval prof. Evě Stehlíkové za to, že mě navedla k tápání a bádání v oblasti dávno minulé a že jsem se díky ní snad neztratil.

Můj dík patří též prof. Alanu Hindleymu ze Spojeného království za e-mailovou podporu a zájem a taky za to, že mě oslovuje *Dear Petr*.

*Jsme trpaslíci posazení na ramenou obrů. Vidíme tak více a dál než oni. A to ne proto, že bychom měli ostřejší zrak, či že bychom byli větší, ale proto, že nás vynesli do vzduchu a povznesli nás v celé své výšce...*

*Bernard z Chartres*

# OBSAH

ÚVODNÍ SLOVO.....	8
KRÁTKÝ ÚVOD K DLOUHÉMU STŘEDOVĚKU.....	10
FRANCOUZSKÉ STŘEDOVĚKÉ DIVADLO.....	12
Náboženské divadlo.....	12
- Počátky, liturgická hra.....	12
- Bilingvní drama, divadlo v národním jazyce.....	13
- Mystéria, miráky.....	14
Světské divadlo.....	16
- Zdroje, komické monology, veselá kázání.....	16
- Komické divadlo.....	18
- Fraška.....	19
- Sottie.....	21
Herecká společnost.....	23
MORALITA – PŘÍBĚHY, POSTAVY, ZDROJE.....	26
- Charakterové vlastnosti morality.....	26
- Fyzické parametry morality.....	30
MORALITA A JEJÍ POSTAVY.....	32
PANÍ ŠTĚSTĚNA A JEJÍ ROLE V MORALITĚ.....	41
- Štěstěna a její kolo.....	42
- Štěstěna, hra a hráči.....	44
ZDROJE A KOŘENY MORALITY.....	48

a) Moralita jako alegoricko-didaktický žánr.....	48
- Allegorie.....	48
- Didaktická tendence.....	50
- Fabliau.....	52
b) Obrazy záhrobních světů a bipolární svět morality.....	53
c) Konflikt.....	55
MORALITA – TEXTY.....	56
- Bien Advisé et Mal Advisé (Moralita o Dobrém a Špatném).....	57
- L'Homme juste et l'Homme mondain (Moralita o Spravedlivém a Marnotratném).....	60
- Enfants de Maintenant (Dnešní děti).....	62
- Homme pêcheur (Hříšník).....	65
- Gens nouveaux (Noví lidé).....	67
- Mieux Que Devant (Líp než dřív).....	69
- Tout, Rien et Chacun (Všechno, Nic a Každý).....	71
- Nicolas de la Chesnay – La Condamnation du Banquet (Odsouzení Hostiny).....	74
ZACHOVANÉ ROLE MORALIT.....	84
MORALITA MIMO FRANCIL.....	87
- Holandsko.....	87
- Anglie.....	88
- Německo.....	89
- Španělsko, Portugalsko.....	90
ZÁVĚREČNÉ SLOVO K MORALITĚ.....	91

DOSLOV.....	94
POUŽITÁ LITERATURA.....	95

## ÚVODNÍ SLOVO

Tato práce se bude věnovat francouzskému středověkému divadlu a zejména jednomu z jeho žánrů. Tematicky navazuje na seminární práci obhájenou v roce 2000 na Ústavu divadelní a filmové vědy FF MU v semináři prof. Evy Stehlíkové. Vzniku seminární práce předcházely autorův překlad jednoho z děl zde traktovaného žánru.

Zvolené téma je oblastí prozatím málo probádanou, navíc bývá moralitě přiřazováno v rámci středověkého francouzského divadla místo spíše okrajové. To však neznamená, že by nebyla hodna odborného sledování. Naopak, zahraniční medievalisté se v současné době ke studiím o moralitě obracejí. Jejich výzkumy přirozeně nejsou u konce, moralita si ale získává více pozornosti a etabluje se jako jeden z rovnoprávných divadelních žánrů středověkého divadla. Naše práce tedy mohla využít narůstající vlny zájmu, nemohla však ještě pracovat s nově vydanými texty, které se postupně objevují až v současné době. Díky otevřenosti britského prof. Alana Hindleyho, jenž je jedním z badatelů, který se věnuje práci na vydávání nových korpusů moralit, jsme mohli k tomuto procesu alespoň nahlédnout.

Zabývat se středověkem mimo jiné znamená skládat obraz doby, kterou jsme schopni vnímat pouze fragmentárně, není nám dovoleno vnímat ji v celku. Jednou z možností, jak se s touto problematikou vypořádat, jsou právě studie zabývající se zdánlivě drobnými, marginálními fakty a událostmi. Okrajová je pozice morality, čistě okrajovou záležitostí (dle výskytu) je charakteristika a chování postavy Štěstěny v ní. V naší práci se obšírně věnujeme moralitě jako takové, v krátké kapitole se snažíme podat obraz Štěstěny. Není to samoučelné, obě témata nabízejí další, inspirativní pohledy na středověk, který není žádnou dobou temna, skutečnost, že si na něj nemůžeme dostatečně posvítit, je poruchou na naší straně. Středověk není ani chudým, nezajímavým přechodem mezi dvěma klasickými světy, světem Antiky a Renesance, je prvním moderním věkem, základem novosti naší civilizace.

Tato práce chce poskytnout českému čtenáři možnost seznámit se blíže se středověkým divadlem. Poslední soubornou prací o něm je Černého ve slovenštině vydaná studie *Stredoveká dráma* z roku 1964. Její kvality jsou nesporné, považujeme ale za vhodné doplnit ji o další informace a pohledy. Chceme také zpřístupnit nedávné a současné zahraniční výzkumy v této oblasti. Vycházíme z odborných prací dostupných převážně v jazyce francouzském a anglickém, přebíráme některé jejich postřehy a myšlenky a snažíme se je konfrontovat s vlastními.

V úvodních kapitolách se věnujeme francouzskému středověkému divadlu a jeho jednotlivým žánrům. Nejrozsáhlejší kapitoly se zabývají moralitou, jejími záměry, formou, postupy a principy. Větší prostor dostávají též kapitoly o jednotlivých významných exemplářích



morality. V závěru doplňujeme průzkum francouzské morality o pohled do dalších oblastí západní kulturní Evropy. Českému prostředí jsme se nevěnovali, ač by jistě stálo za úvahu zamyslet se v samostatné studii nad charakterem moralitě podobných textů (či přímo moralit?), které se na našem území objevily.

## KRÁTKÝ ÚVOD K DLOUHÉMU STŘEDOVĚKU

Doba, v níž se budeme pohybovat, pokrývá několik století. Jacques Le Goff hovoří dokonce o dlouhém středověku, který překlenuje více než jedno tisíciletí. Stejně jako nemá středověk sám schopnost vidět a vnímat dělicí čáry mezi věcmi, je nemožné přesně vymezit jeho samotné trvání. Hovořit můžeme pouze o významných meznících, o událostech, jež jej formovaly a určovaly jeho další směřování.

Zvratem pro Evropu byl samozřejmě již rok 476, raný středověk, jehož počátky můžeme umístit do této doby, nám však nezachoval žádné literární památky. Ty máme (budeme hovořit převážně o francouzské oblasti) až z konce 9. století.<sup>1</sup> Proto se zde budeme pohybovat v období vrcholného a pozdního středověku. Vrcholný středověk by se mohl táhnout od roku 1000 (počátek rozkvětu středověku) do poloviny 14. století, navazoval by na něj pozdní středověk, jenž lze vymezit obdobím mezi velkým morem a počátkem 16. století, kdy s monopolem středověkého křesťanství skoncovala spíše reformace než neurčitá renesance.<sup>2</sup>

Prvním signifikantním bodem tak byl bezesporu přelom milénia, období eschatologických vizí, byla to chvíle, kdy se čas společnosti zastavil, kdy očekávala biblický konec věků a poslední soud. Nedostavil se, západní společnost začala znovu žít, dokonce se začala nově rozvíjet.

Další událostí, jež převrátila život celé západní Evropy, byl výskyt dýmějového neboli černého moru v letech 1347 – 1348, současný historikové hovoří o období před morem a po moru, o období stability a o období nejistoty. Mor nebyl záležitostí zmiňovaných dvou let, byl jevem dlouhodobým a v průběhu dalších tří a půl století těžce doléhal na demografické, biologické i psychologické dějiny.

Pro Francii byl výrazným zásahem do její historie dlouhodobý konflikt s Anglií, který je znám jako *Stoletá válka* (1337 – 1453). Válka měla vliv i na literaturu, z této doby se zachovalo velmi malé množství textů. Po válce však došlo poměrně rychle k výraznému hospodářskému zotavení spojenému s kulturní a duchovní obnovou.

Středověké vnímání světa mizí v polovině 16. století, nástup reformačního hnutí nabízí mnohem dynamičtější pohled. Statiku a sebejistotu středověkého myšlení nabourávají objevy

---

<sup>1</sup> Prvním francouzským textem jsou tzv. *Štrasburské přísahy* (Serments de Strasbourg) z roku 842, v němž se dva synové Karla Velikého, Ludvík Němec a Karel Lysý, zavazují k vzájemné podpoře proti třetímu, svému nejstaršímu bratru Lotharovi.

<sup>2</sup> LE GOFF, 1998, s. 18 – 19.

nových skutečností, roku 1543 umírá Mikuláš Koperník, jeden z myslitelů, který svými názory a postoji zrušil středověké vidění světa.

Moralita je dílem středověku, svými kořeny sahá až do jeho raných fází, nejvýznamnější díla nám zachoval středověk pozdní. Její principy jsou ryze středověké, nečiní jí ale potíže postavit se na stranu proreformních názorů.

# FRANCOUZSKÉ STŘEDOVĚKÉ DIVADLO

Budeme-li se zabývat moralitou, budeme se zabývat divadelním žánrem. Proto považujeme za nezbytné nabídnout čtenáři alespoň stručný náhled na francouzské středověké divadlo, přehled významných žánrů, dochovaných textů a výrazných vývojových tendencí. Rozdělíme divadlo na světské a náboženské, načrtneme jejich původ, vysvětlíme základní rozdíly a pokusíme se vymezit žánry příslušné jedné a druhé oblasti. Podrobněji se budeme věnovat divadlu světskému, kapitoly o *fraŕce* a *sottie* nám pak poslouží jako východisko k hlavnímu tématu, jímž je francouzská středověká divadelní moralita, žánr na pomezí druhů, oblastí i žánrů. Zmíníme se i o společenstvech, která se uvádění divadelních her ve středověku věnovala.

## NÁBOŽENSKÉ DIVADLO

### *POČÁTKY, LITURGICKÁ HRA*

Náboženské divadlo raného středověku vzniká ze spojitosti s kultem, s liturgií, jeho počátky v 10. – 12. století jsou tak přirozeně latinské. Obřad západní křesťanské liturgie je ve své podstatě dramatický, má svůj text, herce i scénické provedení, přesto nelze v žádném případě hovořit o svébytném divadelním žánru, v počáteční fázi je divadlo s liturgií spjato velmi těsně a primárním záměrem veškerého předvádění v kostele je obřad, ritus. Nedlouhá divadelní představení velikonočních a vánočních výjevů nabalovaná na hymnické trópy<sup>3</sup> směřují postupně k rozměrnějším formám, stálými tématy jsou velikonoční scény u hrobu, Zmrtvýchvstání, Marie s Ježíšem, vánoční Marie s Ježíškem, zjevení betlémské hvězdy, příchod tří králů. Takřka skutečnými představeními jsou též biblické výjevy, zárodečná podoba pozdějších mystérií, zatím však stále zůstávají v rámci liturgie, jejich součástí je úvodní kázání i závěrečné *Te Deum*. Hlavním účelem zdivadelněného předvádění biblických situací je v té době poučení lidového publika v rámci liturgie, zpřístupnění církevního učení širokým vrstvám, oslava Bible jako primární inspirátorky správného jednání. Zároveň se divadlo pěstuje ve školách (klášterních, církevních), převážně v období uvolněnějších oslav svátků velikonočních a vánočních. Školské hry mají poněkud jiný ráz, bývají rozvernější, vynucují si dokonce zásahy církevních orgánů, z donucení se stěhují z vnitřních prostor ven, do

---

<sup>3</sup> Na začátku této linie zřejmě stojí velikonoční trópus *Quem queritis* z počátku 10. století zachovaný ve Svatohavelském klášteře.

předchrámí. Posvětštěním náboženského divadla, směsící světského a náboženského se z čistě klerikálního pojetí, kdy bylo scénické předvádění ryze součástí kultu, stává představení, které se chce svému publiku líbit, které ho chce bavit. Žánrový a zejména druhový synkretismus, který je zde započat, se stane pro francouzské divadlo příznačný.<sup>4</sup>

### ***BILINGVNÍ DRAMA, DIVADLO V NÁRODNÍM JAZYCE***

Bilingvní liturgické drama je dramatem, které kombinuje jazyk liturgie (latinu) a lidovou mluvu (zde francouzštinu). Ačkoli je latina stále liturgickým jazykem, nerozumí jí ani někteří kněží. Příkladem bilingvní hry (snad vůbec první svého druhu) je *Sponsus* (Ženich) z konce 11. století, který zpracovává příběh o pannách moudrých a pošetilých. Střídání latiny a francouzštiny nemá logickou posloupnost, Ježíš hovoří v obou jazycích, francouzské partie nejsou pouhým překladem částí latinských, nejsou tedy zpřístupněním hry lidovému publiku, které latinsky nerozumí.<sup>5</sup> Výjevy emocionálně podbarvené bývají v národním jazyce, vznešené části v latině, později však ani toto dělení není pravidlem. Hra nese morální ponaučení vycházející z Bible, je to biblická metafora převedená do dialogického textu. Panny pošetilé a panny moudré představují dva protikladné světy a na příkladu jejich rozdílného chování je publikum instruováno k správnému chování. V pozdější moralitě budou tyto atributy také zřetelné, zejména u textů vystavěných na schématu o dvou hlavních postavách. *Sponsus* je jednoduchou, přímou a jednoznačnou zárodečnou variantou morality.

První francouzskou náboženskou hrou v národním jazyce je tisíciveršové mystérium s dialogem ve francouzštině (anglonormanský dialekt) a zbytky latinské rubriky *Hra o Adamovi* (Ordo Ade, Jeu d'Adam), které v jednotlivých obrazech (Pokušení, Vyhnání z Ráje, Kainovo Potrestání aj.) prochází příběhy Starého zákona a končí příslibem příchodu Mesiáše jako vykupitele.<sup>6</sup>

### ***MYSTÉRIA, MIRÁKLY***

---

<sup>4</sup> Proti zcela umělému klasicistnímu dělení žánrů pak znovu romantismus přirozeně prohlásí tento princip za svou vůdčí myšlenku.

<sup>5</sup> Francouzská část textu je psána v poitevnském dialektu.

<sup>6</sup> V době, kdy již existují hry v národním jazyce, vznikají také hry čistě latinské (např. *Ludus Paschalis* z Benediktbeuren). Nelze tedy hovořit o jednotlivých vývojových stupních.

Dvěma vůdčími žánry náboženského divadla, jejichž zárodečné formy lze sledovat již v počátečních vývojových fázích, jsou *mystéria* a *mirákly*. Pojmenování *mystérium* (*mystère*, či správněji *mistère*) pochází z latinského *ministerium* (obřad, představení, hra), odvozování původu pouze od významu *mysterium*, tajemství (zejména tajemství víry) je nesprávné. *Mystérium* je hrou s náboženským (biblickým) obsahem, často traktuje tematiku velikonoční, kdy se rozrůstá až do rozsáhlých cyklů *mystère de la passion*, pašijové hry. Známe též *mystères profanes*, *mystéria* světská. *Mirákly* (*miracles*, od latinského *miraculum*, zázrak) jsou hry o lidských (nebiblických) hrdinech a zázračných činech světců do jejich životů.<sup>7</sup> Inspiraci si berou jak z evangelií, tak z apokryfních textů.

Vrcholnými díly *mystérií* jsou velké pašijové cykly, jež známe zejména z 15. století. *Le Mystère de la Passion*, které uvedl roku 1450 v Paříži Arnoul Gréban čítá na 35 000 veršů, vystupuje v něm na 400 postav, hrálo se po čtyři dny.<sup>8</sup> Text zůstává věrný evangelijní tradici, příběhy však oživuje i apokryfní inspirací, v nekanonických částech se objevují alegorické postavy (např. Zoufalství). O generaci později lékař z Angers Jean Michel na Grébanu navázal a ve svém rodném městě uvedl roku 1486 své *Le Mystère de la Passion*, jež ve finální podobě obsahovalo na 65 000 veršů, ač se tematicky omezilo jen na příběhy z Kristova života. Příběhy z apokryfních evangelií jsou zde častější, v tzv. laických scénách rozvíjí některé vedlejší motivy (hříšný život Marie Magdalény, krvesmilstvo Jidášovo aj.).

Tyto monumentální kreace se staly postupem času spíše zábavnou podívanou než představeními nabádajícími k víře a posilujícími náboženské (křesťanské) přesvědčení. V roce 1548 bylo rozhodnutím pařížského parlamentu další uvádění *mystérií* úředně zakázáno, církev tím prosadila svou obavu z profanace posvátných textů. Příznačně se tak stalo v době největšího rozkvětu těchto divadelních produkcí i společností, které je provozovaly.<sup>9</sup> Populárními se stala i *mystéria* světská (*mystères profanes*), která církevnímu zákazu unikla. Jejich ústředními tématy byly především události historické, antické i národní.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Zasahující bytostí často bývá Panna Marie a Svatý Mikuláš, dva světci, jejichž kulty byly ve středověku obzvláště silné a oblíbené. Sbírkou *Les Miracles de Notre-Dame* (Zázraky Panny Marie) ze druhé poloviny 14. století obsahuje asi 40 těchto her.

<sup>8</sup> *Mystérium* pojednávalo v každém dni jiné biblické téma – od Zrození přes Narození Kristovo, Kristovo ukřižování až k jeho Zmrtvýchvstání.

<sup>9</sup> Není také náhodou, že k zákazu došlo pouhý rok před vydáním velmi významné knihy Joachima du Bellayho *La Défense et l'Illustration de la langue française*, která se snažila o národní obrození francouzštiny a její literatury vůbec. Kolem této knihy se začala vytvářet skupina lidí, kteří začali prosazovat myšlenky renesanční, humanistické. Popularita středověkého (tedy starého, zastaralého) reliktu nebyla pro ně příjemná.

<sup>10</sup> *Le Siège d'Orléans* (Dobytí Orléansu) z roku 1439 uvádí na scénu Janu z Arku, dílo Jacquese Mileta zpracovává téma trojské války – *L'Histoire de la Destruction de Troie* (Příběh o zničení Tróje), okolo 1450.

Za nejstarší zachovaný text žánru miráku považujeme *Le Jeu de Saint-Nicolas*, Hru o svatém Mikuláši od Jeana Bodela z Arrasu z přelomu 12. a 13. století, která pojednává o jediném přeživším křesťanském rytíři z křižácké výpravy proti Saracénům, jemuž socha svatého Mikuláše pomůže k záchraně a ke spáse. *Hru o svatém Mikuláši* můžeme považovat za dílo propagační literatury, otevřeně nabádá k účasti na nábožensko-politickém podniku, jakým byla čtvrtá křížová výprava. Znáмым miráklem je Rutebeufův *Miracle de Théophile*, Mirákl o Teofilovi ze třetí čtvrtiny 13. století. Příběh vychází z populární středověké legendy o knězi, jenž upíše svou duši ďáblu, v závěru se kaje a je zachráněn a spasen.

## SVĚTSKÉ DIVADLO

Oblast světského divadla bývá ve francouzské oblasti někdy rozdělována na dvě části, na světské divadlo vážné (*théâtre profane sérieux*) a divadlo komické (*théâtre profane comique*). Do kategorie vážného divadla bývají zahrnována již zmiňovaná světská mystéria a morality, kterým se budeme věnovat odděleně a podrobně v další části naší práce. Divadlem komickým se pak rozumí dramatické monology, dialogy, frašky, *sottie*. Toto dělení je čistě formální a umělé, nepostihuje vývojové etapy, ani chronologickou posloupnost. Poukazuje však na složitost a žánrovou a druhovou nejednoznačnost a prostupnost jednotlivých kategorií samozřejmou pro francouzské divadlo a středověk vůbec.

### **ZDROJE, KOMICKÉ MONOLOGY, VESELÁ KÁZÁNÍ**

Paralelním proudem k náboženskému divadlu ve středověku byly produkce, které nebyly spjaty s liturgií, které nebyly součástí posvátného konání. Z antiky snad přežila tradice potulných komediantů, bavičů, zároveň i na posvátné půdě, v rámci liturgického roku byla období, kdy se přísná religiózní pravidla uvolňovala a dovolovala lidem osvěžit ducha (*risus paschalis*, svátek nevinátek aj.). Pro středověk se nositelem lidové zábavy, která je se světským divadlem úzce spojena, stal jokulátor, žakěř, jongleur.<sup>11</sup> Žánrem, který mu byl nejbližší, byly

---

<sup>11</sup> Václav Černý o středověkém jokulátorovi říká, že je zesvětšovatелеm, zpozemšťovatelem religiózních věcí a že z celého středověku tihne k divadlu nejvíce, roven mu prý může být snad jen kněz celebrující svaté drama obřadů (ČERNÝ, 1955). Svět žakěřů se také přirozeně a zcela zřetelně prolíná se světem kleriků a scholárů.

dramatické monology, zdivadelněná vyprávění omezeného rozsahu, jejich cílem bylo pobavit publikum, častými hrdiny byli opilci, šarlatáni, sluhové, vychloubační vojáci, oblíbenými byly také monology věnované jednomu řemeslu.<sup>12</sup> Autorem mnoha průpovědí, tzv. *dits*, byl Rutebeuf, jehož *Kořenářský šproch* (*Dit de l'Herberie*) patří k nejznámějším (kolem 1260). Později vystupovaly v monolozích i dvě postavy, obě byly sice hrány jedním vypravěčem, jenž je odlišoval mimikou a hlasem, ale bylo jen otázkou času, kdy si role tohoto zárodečného komického dialogu rozdělí mezi sebe dva žakéři, dramatický monolog je tak zárodečnou formou frašky. Existovaly také žakéřské monology, u nichž jeden reagoval na druhý a vznikal tak jistý žakéřský dramatický spor, jednoduchá *débat*. Jedním z *mimes dialogués*, dialogických mímů je na fablelovém podkladě vystavěný dialog *Dva hádaví chlapíci* (*Les Deux Bourdeurs ribauds*) z druhé poloviny 13. století. Vedle humorných vyprávění ze života reálných postav,<sup>13</sup> od nichž vede cesta k frašce, byla častá veselá kázání (*sermons joyeux*), která parodovala posvátné vyjadřování, kazatelskou rétoriku, naplňovala liturgickou formu ryze světským obsahem. Kázání, jakými bylo např. *Veselé kázání o životě svaté Cibule* (*Sermon joyeux de la vie de Saint-Oignon*) či *Veselé kázání o svatém Slanečkovi* (*Sermon joyeux de Saint-Hareng*), nebyla církví pronásledována, naopak byla považována za přirozenou součást náboženského života, byla živým projevem karnevalového smíchu, analogií k risus paschalis. Častou tematickou oblastí ve veselých kázáních byla kuchyně a jídlo, jako příklad výrazného protikladu ke spiritualitě, hojné byly narážky sexuální, na závěr kázání bývalo publikum nabádáno k pití.<sup>14</sup> Pro středověk byly takovéto rozpory přirozené, dokázal je vstřebat a pochopit.

## **KOMICKÉ DIVADLO**

Skutečné komické divadlo se ve Francii rodí na přelomu 12. a 13. století na severu v Pikardii, v průmyslově i kulturně vyspělé oblasti, jejímž centrem je Arras.<sup>15</sup> Jednou z prvních komedií, tedy her se šťastným rozuzlením, je *Courtois d'Arras* (okolo 1225). Biblická parabola o marnotratném synovi z Lukášova evangelia je tu ale spíše historickým vyprávěním se silným

---

<sup>12</sup> Zmiňme například anonymní monolog *Zbabělý střelec z bagoletu* (*Franc Archer de Bagolet*) z konce 15. století.

<sup>13</sup> V průpovědích mohly ale též vystupovat alegorizované bytosti, v Rutebeufově *Dit de l'Hypocrisie*, Průpovědi o pokrytectví vystupují ve snovém světě personifikované postavy Polní slávy, Chlípnosti, Pokrytectví.

<sup>14</sup> Nelze nezpomenout na vycpané břicho a naddimenzovaný falus postav antických komedií.

<sup>15</sup> Textilní průmysl přinesl do oblasti finanční zdroje, nově vznikající bohaté měšťanstvo rádo podporuje umění a zajímá se o něj. Mnoho tvůrců se tak nechalo zlákat a přišlo do oblasti za penězi a možnostmi svobodné tvorby, dobrý zvuk měla i místní *Confrérie des Jongleurs et Bourgeois d'Arras*.



moralizujícím a náboženským podtextem, skutečná komika není příliš výrazná. Výraznými divadelně svébytnými texty jsou až dvě zachovaná díla hrbáče z Arrasu, Adama de la Halle. *Robin a Marion*, příběh o setkání venkovské pastýřky Marion s okolo projíždějícím rytířem Aubertem, jenž nevinou venkovanku svádí, vychází z tradičního lidového žánru pastorely (*pastourelle*).<sup>16</sup> Zápletka není složitá, výrazně se nerozvíjí, situace se po neúspěšném dvoření Aubertově a inzultaci Robinově zásadně nemění, Marion se svým milým (přihlouplým venkovským mladíkem) Robinkem a dalšími přáteli radostně tančí na louce. *Hra v loubí* (*Le Jeu de la feuillée*) je satirickou aktuální bláznivou revuí (*sottie*) s pohádkovými a autobiografickými rysy. Sled několika obrazů (celkový rozsah je 2 000 veršů) se točí kolem autorova rozhodování, zda má zůstat ve svém rodném městě, či zda se vrátit do Paříže a opustit ženu, kvůli níž kdysi studií zanechal. V realistické linii, která se z velké části odehrává v hospodě, se zde objevují autentické, v době uvedení (okolo 1262) zřejmě žijící postavy, jež se stávají terčem nelichotivých, satirických narážek. Vedle ní se odvíjí linie fantaskní, pohádková, v níž vystupují víly, které slouží Paní Štěstěně, výrazným motivem je tu příchod mnicha, který přišel pro ostatky svatého Akária, o němž legendy vyprávějí, že uměl vyléčit zlé, hádavé lidi. De la Hallova hra napsaná přirozeně osmislabičným veršem se vzpírá zařazení do žánrových kategorií, svými na všechny strany mířícími ostny má snad nejbliže k žánru *sottie*, byť v ní blázní (*sots*) nevystupují. V každém případě je tato satirická pohádková freska i přes své stáří jedním z nejucelenějších a nejhodnotnějších děl francouzského komického divadla.

Většina komických textů se nám nezachovala, je ale nesporné, že divadelní a dramatická produkce ve 14. a zejména 15. století byla obrovská, k dispozici tak máme především díla až z 16. století, případně opisy děl starších pořízené v této době. Tato situace je důsledkem společenské a politické situace Francie, pro kterou *Stoletá válka* znamenala výrazný mezník ve vývoji, období krize hospodářské a zejména společenské.

## **FRAŠKA**

Nejslavnějším a také nejvitálnějším divadelním žánrem celého francouzského středověku byla fraška (*farce*), která jediná přežila přechod k renesanci, byť kolovala většinou pouze v orální podobě mezi žákěji a její zápisy jsou skrovné. Díky Molièrovi ji ale byli nuceni zahrnout do svých úvah a kategorií i klasicistní normalizační poetici. Obliba frašky je

---

<sup>16</sup> Pastorela byla původně taneční lidovou písní (jakou je například provensálská farandole), oslavný radostný tanec zůstal nezbytnou součástí i v její dramatizované podobě. V pastýřských idylkách, jež do nebohatého děje začleňují písničky a tance, najde později své místo operní žánr.

pochopitelná, jejím primárním účelem je pobavit, rozesmát, vyvolat *ris dissolu*, neklade si žádné vyšší nároky. Na jejím počátku stojí komická vyprávění, komické monology a zejména fablely. Ty jsou významným zdrojem syžetů, repertoire frašek do značné míry kopíruje vyprávění fablelů.<sup>17</sup>

Fraška využila existujících charakterových typů, které se vyvinuly zejména v monolozích, místo monologu použila dialog a omezila místo děje na jedinou scénu, aby se mohla věnovat svému jedinému cíli, přímočarému pobavení publika. Vystupují v ní běžné, realistické postavy, které v sobě nesou obecné rysy určitého typu, jak tomu bylo například již ve fablelech – podváděný manžel, hloupá žena, prostý sedlák, smilníci mnich. Velké množství frašek se odehrává v domácnosti, uvnitř domu a v centru pozornosti bývá milostný trojúhelník, jenž tvoří záletná žena, starý naivní manžel a mladý záletník, často mnich. Nebere-li si na mušku ženskou nestálost, vysmívá se hlouposti ve všech jejích formách (nevědomost, nadutost, přezíravost aj.). Často vystupují postavy sluhů, kteří plní příkazy svých pánů doslova a poukazují tak na jejich nesmyslnost, zbytečnost a směšnost, scény se dále odehrávají na tržištích, v hospodách, v obchodech. Oblíbenými prostředky při výstavbě příběhů jsou převleky, schovávání postav na scéně, návraty manžela domů. Fraška nám nabízí poměrně podrobný pohled na běžný život společnosti, již se vysmívá, její útoky jsou totiž přímé, nepokryté. Jak svými postavami, tak svou akcí je fraška pevně zakotvena v každodenní realitě.

Nejstarší dochovanou francouzskou fraškou je *Slepý a jeho sluha* (Le Garçon et l'Aveugle), která pochází z doby okolo 1270. Situace je jednoduchá, chlapec doprovází nerudného slepce, který mu spílá a osočuje ho. Sluha ho zato podvádí, dělá mu naschvály, při nichž využívá slepce nemožnosti, nakonec mu uteče i s penězi. To, co dnešní době může připadat jako nemorální a nepřijatelné, vnímá středověké publikum jako velmi komické. Středověk není přecitlivělý, důležité není to, že se oběti sluhovy zrahy stane postižený člověk, ale skutečnost, že stařec je nesympatický, zlý, krutý, bohatý a lakomý. Ve známé *Frašce o kádi* (Farce du cuvier), která má původ ve fablelu na orientální téma, vystupuje manželský pár, kde žena muži vládne. Když pak žena spadne při praní do kádě, odmítá jí manžel pomoci ven, protože tuto činnost nemá ve výčtu svých povinností, které mu žena sepsala. Pomoci se žena dočká až ve chvíli, kdy slíbí, že již žádný seznam povinností na manželovi vyžadovat nebude. Z poloviny 15. století pochází nejslavnější francouzská středověká fraška, anonymní *Fraška o Mistru Pathelinovi* (La Farce de maître Pathelin).<sup>18</sup> Je napsána ve středofrancouzském dialektu (*le francien*), který se stal základem pro spisovnou francouzštinu, a mnoho výrazů a slovních spojení z ní přešlo do běžné řeči a stalo se součástí aktivní slovní zásoby. Mazaný advokát

---

<sup>17</sup> U dvanácti frašek, které jsou zahrnuty ve sbírce *Petita de Julleville*, máme jejich fablelový původ prokázán. Z fablelu *Les Braies au Cordelier* vznikla *Farce nouvelle de frère Guilbert*, z *Fabliaus de Coccagne* fraška *Trois gallants et un badin*.

<sup>18</sup> O jejím autorství se mnohokrát spekulovalo, je tak možné, že je jejím autorem třeba Guillaume Alecis, knihovník v normandském opatství Eure.

Pathelin hájí u soudu pasáka ovcí Thibauta Agneleta obviněného z krádeže vlastním pánem, obchodníkem se sukmem Guillaumem Joceaulmem. Toho však Pathelin krátce před tím obelstil a získal od něj šest loket sukna, za které nezaplatil. Pathelin Agneleta úspěšně obhájí a obchodníka přesvědčí, že se nic nestalo. V závěru je ale Pathelin oklamán sám, když mu jeho klient odpovídá na žádosti po zaplacení honoráře ovčím zabezčením, přesně tak, jak mu to advokát poradil, aby vyhrál soudní při. *Fraška o Mistru Pathelinovi* má příběh, zápletku i charaktery, jimž se vyrovnají až komedie Molièrovy.

### **SOTTIE**

Vedle frašky si své místo vybojovala *sottie*,<sup>19</sup> k frašce má velmi blízko, ve sbírkách dochovaných textů jsou oba žánry promíchány, na jednu *sottie* připadají v průměru dvě frašky. Jejím záměrem je také pobavit, rozesmát, také proto je občas *sottie* považována pouze za frašku, kterou hráli tzv. sots, po textové stránce se někdy opravdu odlišují velmi málo a rozdíl byl zřejmě ve scénickém předvádění. *Sottie* ale obsahuje atributy, kterými se od frašky odlišuje, které jí nejsou společné.

Počátky žánru nutno hledat ve veselých, karnevalových průvodech pořádaných při příležitostech různých svátků, při výročních dnech patronů jednotlivých společenstev, během tzv. svátků bláznů (*fêtes des fous*), mezi které patří například svátek Neviňátek. Při těchto bujarých a hlučných oslavách, při nichž je povoleno a tolerováno takřka vše, se pořádají maškarní průvody, celebrují se komické mše bláznů, volí se knížata a králové bláznů (*Princes des Sots*), tančí se, pije. Organizátory jsou veselá parodická společenstva, jejichž členové se často rekrutují z řad scholárů.<sup>20</sup> *Sottie* využívá totální svobody slova, které mohou požívat karnevalové postavy a blázni, tak jak je tomu u bláznů na královských dvorech.

Pokusme se nyní pojmenovat rozdíly, jimiž se *sottie* odlišuje od frašky. Postavy frašek v sobě nesou realistické rysy, mají rodinu, děti, domov a většinou také, jako symbol toho všeho, jméno. Jejich počet málokdy převyšuje šest, většina frašek si vystačí se dvěma až čtyřmi postavami. Postavy *sottie* bývají početnější, místo vlastních jmen bývají označeny čísly (První blázen, Druhý blázen atd.) Místo děje je obecné, většinou prázdné, vše se odehrává v umělém, reálně neexistujícím světě, neboť *sottie* nezobrazuje výseky z reálného života. Postavy hovoří obecnějším jazykem, stylizovanějším jazykem, ve fraškách je naopak mluva velmi hovorová,

---

<sup>19</sup> Toto pojmenování najdeme jak ve variantě se zdvojenou intervokalicou konsonantou (*sottie*), tak s jednoduchou (*sotie*). V každém případě je odvozeno od postav bláznů, tzv. sots. Českým ekvivalentem názvu *sottie* by mohla být *bláznivina*.

<sup>20</sup> O společenstvech, jakými byli *Les Basochiens* či *Les Enfants sans souci*, se ještě zmíníme.

lidová. Sottie bývá ostře satirická, její výpady směřují proti obecným společenským záležitostem, nejednou útočí proti Papeži, popichuje zkorumpovanou církevní instituci. S objekty svých výpadů nemívá žádné slitování. Útočnost frašky vždy směřovala ke konkrétním lidským pokleskům, k jejich nedokonalosti, vysmívá se jim, ale je k nim vždy tolerantní. V sottie vystupují také typizované postavy, jejich podstata je však výrazně odlišná, jsou to typy, které nejsou brány z reálného života, jsou to obecní představitelé jednotlivých společenských či politických tendencí. Tato obecnost typů vede dokonce k tomu, že se v sottie objevují i postavy čistě alegorické (Každý, Mnozí, Lidé, Veřejný zájem, Ubíhající čas, Bláznivost). Samotné postavy bláznů (*sots*) nejsou postavami individualizovanými, proto si vystačí s pouhým označením číslem.<sup>21</sup>

Nejznámějším dílem žánru je bezesporu dílo Pierra Gringoire (1475? – 1538) s názvem *Hra Knížete bláznů* (*Jeu de Prince des Sots*). Ostrou hru s výtečným dialogem uvedl Gringoire jako *Mère sottie* (Matka bláznů) v les Halles na masopustní úterý roku 1511, byla namířena proti papeži Juliu II., který se dostal do sporu s králem Ludvíkem XII.<sup>22</sup> Tato sottie, která se hrála společně s jednou fraškou a jednou morálitou, podněcovala publikum (zřejmě poměrně úspěšně) proti římské církvi a jejím přehnaným nárokům.

Sottie byla nespoutaným projevem mladé veselosti, jenž byl pravidelně stíhán církevními i světskými zákazy, velmi malé oblibě mocných se těšil zejména za vlády Františka I., který přílišnou šaškovskou otevřenost nestrpěl a tyto hry a slavnosti oficiálně zakázal. Sottie tak pozvolna upadala, protože její síla byla v masovosti a spontaneitě lidového publika, určité její rysy přetrvaly, jako žánr však zcela zanikla.

## HERECKÁ SPOLEČENSTVA

Divadelní představení, ať už náboženská či světská, se přibližně od 14. století dostávají do rukou společností, jež byly privilegovány k jejich provádění a předvádění. Král Karel VI. tak například roku 1402 udělil výhradní právo hraní pašijových her v oblasti okolo Paříže společnosti, která si říkala *Confrérie de la Passion de Paris*. Některá bratrstva (*confréries*

---

<sup>21</sup> V případě, že jim nějaké jméno náleží, dává jim pouze obecnou charakteristiku, nepolidšťuje je. Jmenují se pak Dutá hlava, Blbeček, Posel zpráv.

<sup>22</sup> Ten dal veselým společnostem a karnevalovým slavnostem volnost, přenechal jim ke zpracování své ministry, kurtizány i sama sebe, divadla tak užíval jako moderní vládcí tisku, měl je na své straně. Proto bylo přirozené, že se Gringoire postavil na stranu krále proti Papeži.

*sérieuses*) se věnovala uvádění mystérií, jiná bratrstva (*confréries joyeuses*) se věnovala žánrům komickým. Vedle vážných *confréries*, která se věnovala uvádění pašijových her a mystérií, existovaly tzv. *puys (puis)*, které se specializovaly na představení miráklů. Jejich název Gaston Paris odvozoval od města Puy-en-Velay, které prý bylo kolébkou básnických soutěží. Podle jiných hypotéz pak šlo o označení pódia, na němž seděli rozhodčí, jimž účastníci soutěží své básně, miráky přednášeli. Pařížská *Confrérie de la Passion* svá představení hrála v *Hôpital de la Trinité* a zpočátku se skutečně omezovala pouze na uvádění mystérií, později (polovina 15. století) se však snažila svá představení odlehčit, přitáhnout další publikum, proto přizvala ke spolupráci *Enfants sans souci* (Bezstarostné děti), které měly povolení hrát všechny komické žánry, nikdy se však nespojili, *Confrérie de la Passion* existuje stále samostatně.

Bláznovská společnost *Enfants sans souci* (někdy nazývaná též *Galants sans souci*) působí v oblasti Paříže, v jejich čele stojí Kníže bláznů (*Prince des Sots*), na druhém místě v této přísně hierarchizované struktuře se nachází Matka bláznů (*Mère sotte*). Na tomto postu také v době, kdy uvedl svou *Jeu de Prince des Sots*, působil Pierre Gringoire, jehož devízou bylo *Tout par raison – Raison par tout – Par tout raison*, Všechno s rozumem – Rozum vším – Za každou cenu. Členem *Enfants sans souci* byl ve svém mládí i slavný básník Clément Marot, který o tomto svém působení napsal baladu. Poznávacím znamením těchto bláznivců byl jejich společný kostým, který nosili při svých slavnostech. Oblečení bývali do šatu podobného mnišskému, nejdůležitějším doplňkem byla čapka doplněná oslíma ušima a rolníckami, základními barvami byla zelená (barva naděje, svobody, mládí) a žlutá (barva radosti).

Druhou významnou společností, která se věnovala uvádění komických divadelních žánrů, bylo společenstvo, jehož členové se nazývali *les Basochiens* a rekrutovali se především z řad *clers du Parlement de Paris* (studentů práva). Pověstná pařížská *la Basoche* (založená počátkem 14. století) byla velmi dobře organizovanou společností, její členové se pravidelně a často scházeli. Král Filip Sličný, přítel a ochránce právníků, jim dokonce udělil vznešený titul *Royaume de la Basoche*, jemuž náležela vlastní práva, zbraně, předpisy, instituce. *Les Basochiens* každý rok na přelomu června a července pořádali velkou přehlídku všech svých členů, veselé průvody konají i na masopustní úterý. Žánrem, jemuž se věnovali především, byla alegorická molarita. Skutečnost, že se toto bláznovské společenstvo s oslíma ušima na hlavě zaměřilo na žánr, který je ve své podstatě nejméně komický, je jen dalším zcela přirozeným rozparem středověku. Vztahy mezi *la Basoche* a *Enfants sans souci* byly zřejmě poměrně časté a úzké. Všichni *basochiens* nebyli *sots*, ale mnoho *sots* patřilo mezi *basochiens*.

Činnost *les Basochiens* je nezřídka pronásledována, postihují je zákazy a omezení (většinou se k jejich aktivitám vyjadřoval pařížský parlament), Anna Bretaňská měla na krále dokonce takový vliv, že po určité době zakázal hraní her o ženách. Zároveň je ale nutno uvést, že období 14. a 15. století je dobou, kdy si mohou dovolit velmi mnoho, společenstva byla silná ve své jednotě, útok na jednoho člena vyvolal reakci ostatních, či mohl alespoň počítat s jejich němým souhlasem při své odplatě. V polovině 16. století se tolerance na krátkou dobu zvětšila po dobu pětiměsíční vlády Jindřicha II. V roce 1561 získala *la Basoche* povolení hrát, pokud

dodrží předložený text, podléhala tedy cenzuře, v roce 1582 pak obdržela povolení hrát ve Velkém sále Paláce jednu tragédii a jednu komedii, pokud nebude útočit proti králi, náboženství, státu.

Vedle pařížské *la Basoche* existovala též *la Basoche* venkovská, nacházíme ji v Dijonu, Bordeaux, Toulouse. Většinou se jedná o záležitosti pozdní, jejich význam nebyl zdaleka takový jako u pařížské organizace.

Všechna tato společenstva kleriků, intelektuálů a studentů měla jednu věc společnou, chtěli se především bavit, pořádali proto divadelní představení, průvody, organizovali soutěže v přednesu i psaní. Vedle nich se po celý středověk prezentují potulní herci, komedianti, kteří jsou přímými potomky žakérů.

## MORALITA - PŘÍBĚHY, POSTAVY, ZDROJE

Moralita (*moralité, pièce morale*) je jedním ze středověkých dramatických žánrů. Zaplňuje prostor, který se nachází mezi ostatními žánry té doby, mystéria na jedné straně, *sottie* a fraška na straně druhé. Bývá řazena spíše mezi díla světského divadla, svou povahou a vyzněním má však blízko i k žánrům z oblasti náboženské. V dalších kapitolách se pokusíme ukázat na oprávněnost řazení k žánrům frašky a *sottie*, aniž bychom popírali duchovní rozměr morality.

Ve Francii, pravděpodobně v pikardské oblasti jako mnohé další literární a dramatické žánry, se moralita objevila ke konci čtrnáctého století. Z roku 1390 máme záznam o hře *O sedmi ctnostech a sedmi smrtelných hříších*, která byla hrána v Tours. Tuto hru považujeme za nejstarší francouzskou moralitu, byť se nám její text nezachoval. Naprostá většina z přibližně sedmdesáti zachovaných textů pochází z druhé poloviny 15. a z první poloviny 16. století, dochované záznamy však často jsou opisy mladší. Podobných děl muselo být mnohem více, dnes nám přístupné ale nejsou.

## CHARAKTEROVÉ VLASTNOSTI MORALITY

Moralita je na náměty a příběhy bohaté drama, které se zabývá běžným životem, obecnou podstatou charakterů, jeho hlavním účelem je působit na diváka, skrze své postavy a příběhy, silným morálním apelem. Její naučení je obecně platné. To, že se dotýká závažných otázek lidského bytí, z ní, jak uvidíme dále, nevylučuje prvky komična a veselí. Moralita není v žádném případě smutná.

Náměty čerpá z různých zdrojů. Inspiraci si bere z legend i z církevní oblasti, v níž její zbožnost mizí pod morálkou, a nebo jsou její náměty plody čisté imaginace. Vždy je to námět, který publikum osloví, zaujme, který mu je nějakým způsobem blízký, známý, který mu umožní, aby pod rouškou alegorie uvidělo samo sebe. V některých svých dílech se naučila být satirická, parodizující, všímavá k aktuálnímu dění, k rozšířeným nešvarům. Diváka oslovují alegorické postavy v alegorickém příběhu, který se odehrává ve smyšleném, fiktivním světě. Není to ani svět historický, jak jej známe z her biblických, z pašijí či miráklů, ani svět zcela reálný, s jakým se setkáváme ve fraškách. Svět morality obývá společnost alegorických postav, které spojují běžné lidské a institucionální vztahy. Je to svět lidí a jejich vizualizovaných vnitřních procesů, postojů a vlastností. Rysem společným všem moralitám je přítomnost jedné

nebo dvou postav, skrze které probíhá komunikace mezi předváděným světem a publikem.<sup>23</sup>

To, co se předvádí na scéně, je boj o duši člověka. Původně je lidská duše pasivním objektem zájmu soupeřících stran, které můžeme obecně pojmenovávat protikladnými dvojicemi Dobro - Zlo, Ráj - Peklo. Později se její vlastník pokouší obhájit si svou vlastní volbu před alegorickými personifikacemi dotírajících soupeřů. Alegoričnost tohoto soupeření pozvedla význam člověkovy volby nad hranice jeho osobnosti, navýšila její hodnotu a vytvořila její vlastní svět, který se stal světem morality.

Jedním z nejméně frekventovaných slov v moralitě je *cesta* (chemin, voie), která je pro hlavní postavy obrazným vyjádřením jejich životní pouti. Slovní spojení *jít po správné (pravé) cestě* je v moralitě fyzicky znázorněno putováním hrdinů od jedné zastávky k druhé, od jednoho setkání k druhému. Cesta v moralitě má své zákonitosti, její směr je kodifikován na základě lidově pojímané topografie světa. Středověký člověk přemýšlí spíše v kategoriích nahoře-dole či vnitřní-vnější, navzdory tomu se tyto dvojice často zpřítomňují na horizontále vlevo-vpravo. Pravá cesta je ta napravo, cesta vedoucí k ztracení vede vlevo. V prologu k *Moralitě o Dobrém a Špatném* je ve scénické poznámce naznačena scénérie této osudové křižovatky. Máme zde rozdvoující se cesty, na té široké, která směřuje vlevo stojí žebrák, za ním lichvář se stolem plným ohavného zisku, jehož lesku propadne Špatný. Zprostředka směřuje vpravo úzká točitá stezka, která vede nahoru a míří ke Kristově hlavě na ohnivém oblaku, to je *dextre chemin*, pravá cesta, po níž má kráčet Dobrý. Co je dobré je vpravo, Kristův lotr po pravici byl také alespoň lepší.

Hrdina musí vykonat morální rozhodnutí, musí zvolit jednu z cest. Buď přijme povinnost konat dobro, nebo podlehe přesvědčivému a efektnímu pokoušení zla. Divákova volba by měla být jasná, postavy předváděných příběhů mohou volit obě. Působí-li moralita jako příklad správného chování, volí cestu pravou, je-li výchovný a výukový záměr pojat skrze odstrašující muka a příkoří, volí cestu pokušení a hříchu. Divákům zbývá opět volba jediná. Hojně užívaným narativním principem je předvádění (osudů, jednání, chování). Činy jsou předváděny nejen před publikem, ale i před postavami samotnými. Kladnému hrdinovi, tomu, jenž má být příkladem pro ostatní, bývá umožněno pozorovat cestu padlého kolegy k jeho ztracení. Ostenze, ukazování toho, co se může stát, má ve středověkém zobrazování primární roli.

Moralitě jde především o souboj dvou základních pólů středověkého světa, toho nahoře a toho dole, toho správného a toho špatného, ctného a nečestného. Každá strana má svůj svět jasně vymezený a neměnný - čistý, ctnostný, spravedlivý, klidný a jasný nahoře oproti ponurému, otrhanému, proradnému, bolestnému a páchnoucímu (leč lákavému) podsvětí. Každá strana má zájem o duši člověka, jenž se dostává do hledáčku obou dvou. Psychomachia,

---

<sup>23</sup> Postavám morality, jejich hierarchizaci a jednotlivým typům a skupinám se věnujeme v samostatné kapitole. V ní se také zabýváme rozdílem mezi moralitami s jednou a dvěma hlavními postavami.



boj o duši, je nezbytným atributem morality, agón dobra a zla, vždy jde o střet dvou principů, mezi nimiž se pohybuje člověk, obecný zástupce publika. Křesťanství uvalilo na každého osobní zodpovědnost za výběr cesty - pravé nebo hříšné. Hlavní hrdina je postaven před stejnou volbu, jakou musí vykonat každý křesťan, tedy každý člověk, každý divák. Volba se týká soudu v okamžiku jeho smrti, je ale otázkou celého pozemského života. Má význam pro privátní soud každého jedince konaný ve chvíli smrti. Zároveň sem neustále proniká obraz posledního soudu, který se má konat s koncem časů. Důraz na individualitu jakkoli chápanou je u morálně-didaktického působení pochopitelný. Představa o člověku osobně zodpovědném za svůj osud a svobodně si vybírajícím cestu ke spasení nebo k zatracení nevzniká až s přechodem k renesanci, byla vlastní už středověku, ať se v té době chápala osobnost jakkoli svérázně.<sup>24</sup> Moralita je přípravou na smrt, podnětem k urovnanému, ctnému životu, jehož adekvátní odměnou je křesťanská smrt s nadějí ve vzkříšení. Křesťanství často zastrašuje své hříšníky. Různé exkomunikační formule a kletby měly přivést hříšníka k poslušnosti, zlomit jeho odpor. Působily tedy na člověka, jenž hříchu již propadl. Moralita se snaží člověka přesvědčovat, instruovat předem, perzekuce je nahrazena prevencí.

Moralita je také jedním z aktivních projevů středověkého *ars moriendi*, umění umírat, je přípravou na smrt, která je nezbytnou součástí lidského života. Křesťanství čtrnáctého století se stalo spíše učením toho, jak dobře umřít, než jak dobře žít, je posedlé myšlenkou na smrt, pohřebním kultem. Lidové vnímání spíše touží po vítězství nad tělesnou smrtí, nad strachem z mrtvých, ze své smrti, ze Smrti. Laici, převážně na venkově, měli svou pevnou víru i před příchodem křesťanství, je to temná, noční, duchůplná lidová zbožnost. Základním principem je zde strach, bojí se toho, co je kolem, zejména již zmiňované smrti. Křesťanství pro ně znamená specifickou víru a zároveň jim přináší jistotu, že tušené nezemské síly určitě existují. Od desátého století (od doby Clunyjského hnutí) se vytváří idea prostoru a času, kde přebývají (spí) zemřelí před posledním soudem, naproti tomu reálné hniající tělo mrtvoly je výrazným motivem liturgie, který funguje jako hradba vůči nebezpečným svodům a pokušitelskému světu. Koncem čtrnáctého věku se obnovují *dances macabres*, tance smrti, roku 1424 získává Paříž nový symbol smrtelnosti *Cimetière des Innocents*, Hřbitov nevíňátek. Všechny tyto jevy vnímá středověký člověk velmi citlivě, jsou pro něho setkáním se skutečnou religiozitou, nikoli tou přísně církevní, mnišskou, školskou. Všudypřítomným mementem jsou stále myšlenky na poslední soud.

Hrdina morality je anonymním zástupcem lidstva a je nahlížen buď v celistvosti svého života, od narození do smrti, nebo pouze v jedné z jeho částí, například v mládí. "Libovolně zvolený životní úsek obsahuje vždy úděl člověka v jeho úplnosti..."<sup>25</sup> Čím je moralita živější a kratší, tím je zabíraná část hrdinova života útlejší a vede až k tomu, že máme postavu, kterou vidíme v jedné konkrétní životní situaci konat morální volbu. Takové jsou především

---

<sup>24</sup> GUREVIČ, 1996, s. 300.

<sup>25</sup> AUERBACH, 1998, s. 473.

krátké morality, které Lanson nazývá *moralités politiques*, politické morality (*Lip než dřív, Všechno, Nic a Každý*). Jediná situace tu zastupuje celý život a jednání v ní má následky nedozírně přesahující její hranice. Využije-li fraška drobné situace k rozehrání gejízírů okamžité komiky, satiry a parodie, moralita ze srovnatelně nepatrné situace volby roztáčí sféru lidského pozemského fyzického jednání překonávající kolotoč boje o duši, který je věčný. Oproti frašce těžící celou svou hybnost zevnitř sebe sama, ze situace a charakterů, obsahuje moralita vnější, diváka přerůstající síly, které dokáží dobré odměňovat a padlé potrestat.

Jednotlivé varianty a typy morality nelze chápat jako její postupné vývojové stupně. Princip evoluce, vývoje od jednoduššího ke složitějšímu není pro středověk, či alespoň pro naše možnosti vnímání středověku skrze fragmentární a opisované texty, relevantní. Ještě v šestnáctém století vznikají texty se zřetelnými modely na obou stranách.

## FYZICKÉ PARAMETRY MORALITY

Texty moralit mají ve své stavbě několik charakteristických společných znaků. Většinou jsou psány střední francouzštinou, *français moyen*, která je formálně již podobná francouzštině současné. Nejvýraznějším rozdílem oproti současnému jazyku jsou přesuny sémantických polí jednotlivých slov, zejména adjektiv a substantiv, které mohou z dnešního hlediska výrazně ztížit porozumění jednotlivým textům.

Nepřehlédnutelným pojítkem je shodný veršový rozměr. Pravidelný (většinou sdruženě, ale i střídavě a obkročmě) rýmovaný osmislabičný verš, *octosyllabe*, zní nejen ve všech moralitách, ale také v mnoha dalších středověkých textech, setkáváme se s ním takřka ve všech dílech světského komického divadla, nalzáme ho od tzv. *romantz*, přes *falbiaux* a *dits*, až k de la Hallově *Hře v loubí*. Francouzský verš je ve své podstatě izosylabický. Oktosylabus je vhodným rozměrem pro orální přednes, v kombinaci s pravidelným rýmováním je snadno zapamatovatelný. V moralitě zaznívá občas i jiný počet slabik, dalšími užívanými metry jsou verše desetislabičné či čtyřslabičné, zvláštní rytmizační funkci mají verše pětislabičné. Výrazně se s délkou veršů a jejich počtem pracuje např. v *Odsouzení Hostiny*.

Svým rozsahem pokrývá moralita širokou škálu od pár stovek veršů (cca 250 - 450) k textům o několika desítkách tisíc veršů (až přes 30 000 veršů u *Morality o Spravedlivém a Marnotratném*). Nejpočetnější jsou morality krátké a střední (5 000 - 8 000 veršů). Čím je moralita kratší, tím výrazněji tíhne k frašce, k *sottie*, delší rozsah odpovídá obvykle většímu počtu situací.

Závěr každé morality patří jejímu poslání, v němž je v několika málo verších shrnuto mravní

ponaučení, které z ní vyplývá. *L'envoi* může mít i podobu básně s pevným uspořádáním (závěrečný *rondeau* v *Odsouzení Hostiny*). V každém případě se obrací na publikum a varuje je před tím, aby následovalo konání, jež by mohlo končit jeho zatracením.

Vedlejší text je závislý na způsobu použití zachovaného díla.<sup>26</sup> Obvykle bývá ve francouzštině, zbytky latinské rubriky čteme jen ve strohých informacích o příchodech a odchodech postav (*exeunt*). U většiny moralit není aparát vedlejšího textu příliš bohatý, tvoří jej název, podtitul stručně postihující vyprávěný příběh, u kratších děl též vyjmenovává vystupující postavy. Repliky nejsou vždy distribuovány jednotlivým postavám, text může být i souvislý. V některých textech se setkáváme se scénickými poznámkami, popisují scénu, kostymování postav (viz. kapitola o *Odsouzení Hostiny*). Poznámky mohou být i režijního charakteru. Postavám často bývá předepisováno *chante*, zpívá. Zpívanými, komentujícími monology disponují především postavy bláznů, zpěvem se hlavní i vedlejší postavy ve svých úvodních výstupech také představují.

---

<sup>26</sup> Různými typy zachovaných textů a jejich funkcemi se zabýváme v samostatné kapitole.

## MORALITA A JEJÍ POSTAVY

Charakteristickou vlastností postav morality je jejich alegoričnost, jsou to obecné typy, jejichž základ není v materiálně uchopitelném světě, jsou zhmotněním, zosobněním vnitřních postojů člověka, jeho vlastností, myšlenek, duchovních a myšlenkových struktur. Postavy reálné, konkrétní mezi nimi nacházíme také, ale jsou výrazně v menšině a jejich role je specifická. Jak jsme již zmiňovali, není alegorie pro středověk ničím nepřírozeným, publikum vnímá alegorické postavy jako běžnou součást světa, hranice mezi existujícím, reálným a smyšleným, alegorickým je málo zratelná, ne-li místy zcela zanedbatelná.

Pokusíme-li se postavy morality obecně charakterizovat a pojmenovat, získáme dvě základní kategorie. Do první, méně početné spadají lidští jedinci, ti, kteří se stávají ústředními postavami morality, ti, o jejichž duše je sváděn boj (Každý, Svět, Lidstvo, Dobrý, Marnotratný aj.), jsou skutečnými hlavními hrdiny morality. Druhou skupinu tvoří výsostně alegorické postavy ctností, neřestí, dobrých a špatných vlastností, niterných postojů, názorů (Čest, Dobrý konec, Ztracení, Ostuda, Rozum aj.). Některé z nich provázejí hlavní postavy na jejich cestě, s jinými se hrdinové při svém životním putování setkávají, jsou jimi sváděni na špatnou cestu, či nabádáni k správnému životu. Tyto postavy plní většinou roli postav vedlejších. Obě kategorie v sobě skrývají řadu dobře čitelných podskupin, které se od sebe liší funkcí, charakterem i vystupováním.

Hlavním hrdinou morality je vždy lidský jedinec, zástupce společnosti, případně lidské společnosti jako celek. Dle počtu hlavních postav nabízí A. E. Knight ve své studii dělení textů moralit na dva základní typy.<sup>27</sup> Setkáváme-li se s postavou jednou, hovoří o *single-protagonist structure*, schématu o jedné hlavní postavě, máme-li postavy dvě, pak jde o *dual-protagonist structure*, schéma o dvou hlavních postavách. Toto jednoduché dělení je nejen vhodné a příznačné, poskytuje nám též částečnou možnost přehledně rozčlenit spektrum francouzské morality, ačkoli později uvidíme, že existují texty, které hranici tohoto dělení překonávají.

Dvojice Dobrý a Špatný (*Moralita o Dobrém a Špatném*), Spravedlivý a Marnotratný (*Moralita o Spravedlivém a Marnotratném*), Chytrák a Nezdvoraček (*Dnešní děti*) jsou typickými příklady hrdinů moralit o dvou hlavních postavách, *dual-protagonist structure*. Jedna z postav se přiklání svou přirozeností k dobru, druhá k tomu špatnému. Máme dvě postavy, z nichž jedna se zajímá o čistotu své duše, druhá o tužby svého těla. Jedna je bezesbytku zachránitelná, druhá stejnou měrou zatratitelná. Již svým jménem jsou předurčeni k směru své cesty, Dobrý nemůže být špatný, Špatný nemůže být dobrý. V jednodušších verzích

---

<sup>27</sup> KNIGHT, 1989.

(např. *Moralita o Dobrém a Špatném*, *Moralita o Spravedlivém a Marnotratném*), které však nelze časově jednoznačně vymezit jako ty starší, jsou postavy velmi typizované, ani trochu nejsou náchylné ke změně své destinace, plně si stojí za svou morální volbou, která jim je většinou již předurčena. Kladný nikdy natrvalo nepodlehne svodům ďábovým, často ani nepocítí touhu přiklonit se k neřestem, zapudí je pomocí racionálního uvědomění, záporný se nenechá přemluvit ke svému obrácení, ač možnost vždy dostává. Ten špatný si často je vědom důsledků svých hříšných činů, na jeho rozhodování to přesto nemá žádný vliv. Jeho vlastní myšlení a rozhodování v jednotlivých situacích je výrazně omezeno a podřízeno příběhovému schématu. Někdy by i chtěl jít po cestě správného konání, odmítá však nezbytnou nutnost námahy a poslušnosti. Ví, že hřeší, nenamáhá se s tím ale cokoli dělat.

V některých moralitách (např. *Dnešní děti*) mají už postavy svůj vnitřní vývoj, nezůstávají stejné od počátku do konce, proces životního putování na nich zanechal stopy. Zabývají se otázkami správnosti konkrétní volby, přemýšlejí o ní, v jejich nitru probíhá skutečný morální boj, třebaže nevelký. Kladný, k dobru připoutaný hrdina zůstává téměř po celou dobu existence morality modelem (dobrého chování, morálně správného uvažování). Když už se stane, že se dostane do pokušení neřestí, vždy se mu včas podaří prohlédnout a vrátit se zpět na správnou cestu (viz *Dnešní děti*), často jsou mu nápomocni jeho alegoričtí průvodci. Jeho špatný kolega, ač vedle sebe má postavu modelově příkladnou, se přesouvá k problému, začíná objevovat pole pro možný vnitřní boj. Často ho vidíme lehce váhat, ale lenost vždy vítězí. Obě strany nakonec vždy dojdou do cíle té cesty, kterou na počátku nastoupily, změna kurzu není možná. Hrdinové jsou zde často nahlíženi v celistvosti svého života, sledujeme jejich cestu, jejich pout' od narození do smrti. Převážně do té jedné, předčasné, kdy je záporný hrdina zatracen a hyne pekelnou smrtí.

Postavou, kterou by mělo publikum následovat svým vlastním životem, je přirozeně ta, jejíž cíle jsou ctné, spravedlivé, dobré. Postavou, jejíž počínání bývá dramatičtější, poutavější, scénicky vděčnější, je naopak ta špatná, její cesta neřestmi, leností a zhýralostí k zatracení nabízí velmi působivou podívanou. U schématu o jedné hlavní postavě, *one-protagonist structure*, vidíme většinou méně abstraktního, méně idealizovaného hrdinu, který v sobě uchovává obě tendence. Je to hrdina, který je velmi blízký svému divákovi, je to on v modelové situaci. Může jím být skutečný Everyman, jakýsi člověk, kdokoli, každý, v textech se představuje jako Každý, Hříšník, ale i Lidstvo. Tyto postavy jsou vzájemně zastupitelné a z čehokoli, co platí pro celek, lze vyvozovat závěry pro jedince. Hrdina je takřka výhradně rodu mužského. Není si od narození jistý ve volbě své cesty, k poznání o volbě i k volbě samotné musí teprve sám dojít, je postavou zranitelnou (ale i ztratitelnou a zatratitelnou). Tím, co na diváka působí, je samotný jeho vnitřní boj. Hrdina, ve kterém by proběhl morální boj (psychomachia), nemůže být ani dobrý, ani špatný, *...nejsem dobrý, nejsem špatný/ já jsem dobrý, ba i špatný...*<sup>28</sup> Není ani postavou bezvýhradně dobrou, neboť ta se ze své podstaty

---

<sup>28</sup> Tento Nohavicův verš plně vystihuje princip promíseného středověkého smýšlení o člověku

zatracení brání, není ani postavou zcela špatnou, neboť její zatracení je samozřejmé, nepůsobí překvapivě, dramaticky. Tento osamocený hrdina, jenž se stává hříčkou alegorických postav, již není postavou modelovou, (*héros*) *est devenu, pour lui-même et pour les autres, un problème...*<sup>29</sup>

Nový hrdina se stává hříčkou alegorických gigantů, kteří svádějí boj o jeho duši. Je proti nim sám, ale je to on, kdo se jim musí postavit, je jen na něm, jak se rozhodne. Zvnitřnění konfliktu je důsledkem změn ve středověkém nazírání lidské vůle. Se vznikem *devotio moderna*<sup>30</sup> se sféra citová stává stejně důležitou jako sféra racionální. Starý scholastický model vůle jako síly, pomocí které rozlíšíme to dobré od špatného, už není adekvátní statusu quo, morální vzor se problematizuje. Většina těchto procesů je spíše tušená, ale před autora morality položila úkol, pro který již nedokáže vyjádřit odpovídající konflikt alegorickými postavami a přesunuje ho do nitra hrdiny. Ranější hrdinové jsou modely morálního chování, či příklady, jichž je nutno se vystříhat. Hrdinové pozdější nabývají problematičtější dimenze, která je posunuje blíže k hrdinům pozdějších tragédií a komedií. Schéma o dvou hlavních postavách i přes postupnou problematizaci jednotlivých hrdinů zůstává poměrně jednoznačným modelem, v němž postavy nesou jasné, nezaměnitelné dělení světa. U morality s jednou hlavní postavou přebírají funkci ukazatele toho dobrého a špatného vedlejší alegorické postavy, které bojují o duši konkrétního jedince, fungují tak spíše jako symbolický rámec vnitřního konfliktu hrdinova.

Hlavní hrdina morality je lidská bytost, jíž chybí tragický rozměr, v žádném případě nelze nahlížet jeho osudovou volbu prizmatem tragičnosti, žánru tragédie. Jeho situace není bezvýchodná, vždy je na obzoru možnost spasení, záchrany duše, a to i pro toho, jenž kráčí po špatné cestě. Fakt, že jí záporný hrdina nevyužije, nepůsobí na diváka dojemně, neútočí na jeho city, pouze racionální cestou ukazuje jednu z cest. Vidina vykoupení leží sice daleko, na konci časů, v okamžiku božího soudu, je však neotřesitelná. Středověkému nazírání vůbec chybí tragická postava, ta přichází až později, s přechodem k renesanci, kdy divák dostává znovu možnost prožít s hrdinou jeho příběh a soucítit s ním.

Většinu postav morality tak tvoří výrazně alegorické postavy představující pojmy abstraktního světa. Hlavní hrdinové se s nimi setkávají, stávají se předmětem jejich zájmů, jsou oběťmi jejich názorových střetů. Při pokusu o jejich rozčlenění a charakterizaci jednotlivých typů použijeme opět dělení na schémata o jedné či dvou hlavních postavách.

---

a lidské duši.

<sup>29</sup> Slova J.-P. Vernanta vztahující se přirozeně k antické tragédii můžeme prostřednictvím A. E. Knighta vztáhnout i na problematiku morality podobným způsobem, jakým je budeme moci použít po jisté době k charakterizaci posunu, který se odehraje na půdě klasicistní tragédie mezi Corneillem a Racinem.

<sup>30</sup> *Devotio moderna* - nová zbožnost, náboženské hnutí 14.-16. století, které v protikladu ke spekulativnímu učení a vnější obřadnosti zdůrazňovalo vnitřní zbožnost a lásku. Z Nizozemí se

V moralitách vystavených na schématu o dvou hlavních postavách tvoří vedlejší alegorické postavy dva protichůdné tábory, postavy sloužící silám dobra a ty, jež slouží tomu špatnému, zlu. Postavy mají mezi sebou dané, často neměnné vztahy, jsou vertikálně hierarchizovány. Ačkoli se v jednotlivých moralitách mohou vyskytovat pod různými jmény, objevují se mnohé z nich ve více moralitách, vytváří své vlastní ikonografické universum, které vychází z křesťanského výkladu světa a projevuje se výrazně i ve výtvarném umění.

Nazvali jsme hierarchii postav vertikální, co je nahoře, je nejvýše postavené, fyzicky i obrazně. Stejně jako je cesta k Bohu cestou vzhůru, stejně jako lidová imaginace umísťuje věci nebeské nahoru a ty pekelné pod zem. Vnímat ji můžeme ale i horizontálně, podle místa, na němž se jednotlivé vedlejší postavy vyskytují, kde se s nimi hlavní postavy na své cestě potkávají. Čím jdeme dále, tím vyšší postavení jim většinou náleží. Vrcholem, cílem cesty bývá Dobrý nebo Špatný konec, Ztracení či Spása. Podobně vysokého postavení se dostává i Štěstěně, svým způsobem je nejvýše stojící postavou. Jejím specifickým atributem je aktivita, díky níž výrazně ovlivňuje vše, s čím přijde do styku. Zároveň tak stojí mimo všech ostatních postav. O stupeň níže bývají pomocníci cílových postav. Těžké hříchy a tíživé stavy na straně jedné (Chlípnost, Lenost, Ostuda, Zoufalství), žádoucí normy chování, prostředky k pokání a výrazné dobré skutky na straně druhé (Kázeň, Pokora, Zkušenost, Rozum, Vědomost, Čest). Nejnižší postavenými postavami jsou lidské ctnosti a neřesti, alegorická ztvárnění běžných lidských slabostí, nálad, emocí (Lakota, Žravost, Motlitba), které často provázejí hlavní postavy na jejich cestě. Všechny tyto postavy jednoznačně patří k jedné, či druhé straně, nepřislouží jim přesouvat se z jedné strany spektra na druhé.<sup>31</sup>

Některé postavy může potkat jen jeden z hlavních hrdinů. Špatný v *Moralitě o Dobrém a Špatném* se nikdy nesetká s Dobrým koncem, dobrý Nezdrováček v *Dnešních dětech* sice Zoufalství a Ztracení spatří, ale jen proto, že je mu z odstrašujících důvodů umožněno sledovat Chytrákův pád na šibenici. S jinými postavami se střetávají oba hrdinové společně. Někdy jde o setkání, které nemá vliv na konkrétní situaci, ale vymezí postavení hrdinů. Takové je zastavení se Křtem v *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném*, kde jsou Spravedlivý i Marnotratný postaveni do zcela samozřejmé, leč osudově zavazující pozice křesťanů, oba hrdinové *Dnešních dětí* se setkávají s Kázní, každý ji však přijímá odlišně.

Hrdinové jsou většinou doprovázeni alegorickými personifikacemi lidských schopností nutných k tomu, aby bylo možno jednat morálně. Postavení jejich svobodné vůle je specifické. Musíme odlišit personifikace svobodné vůle jako skutečně vystupujících charakterů<sup>32</sup> od pokoušení hrdinovy vůle v průběhu jeho morální volby. Role alegorických postav je zde hlavně ve vymezení hrdinova pole působnosti, nezasahují přímo do jeho volby, *Fay ainsi que ton*

---

hnutí rozšířilo do Německa, Španělska a Francie.

<sup>31</sup> Výjimku tvoří zmiňovaná Štěstěna, jejímuž působení se věnujeme v samostatné kapitole.

<sup>32</sup> Svobodný úsudek (Franch Arbitre) v *Hříšníkovi*, Svobodná vůle (Franch Voulenté) v *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném*.

*cueur le souhaite*, dělej co si tvá duše žádá, říká Svobodný úsudek Hříšníkovi. Tím, co napomáhá hlavním postavám napomáhá v rozhodování, v morálním boji jsou zejména intelektuální schopnosti – Rozum (Raison) a Víra (Foy) v *Moralitě o Dobrém a Špatném*, Rozum a Vědomosti (Cognition) v *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném*, Rozum a Soudnost (Entendement) v *Hříšníkovi*. Rozum je základní a nezbytnou intelektuální schopností k morálnímu rozhodování, pro středověk je rozum více než jen nástrojem dedukce, je vnímán především jako schopnost *racionální duše*, která člověku umožňuje odlišovat dobré od špatného.

Většinou v úvodu moralit se setkáváme s postavami, jejichž pozici lze nazvat neutrální. Bývají to zástupci lidského pokolení, často alegoričtí rodiče hlavních hrdinů. Otcem může být Svět či Dnešek (*Dnešní děti*), matkou Země (*Moralita o Spravedlivém a Marnotratném*). Tyto postavy mají blízký vztah k hlavním představitelům, jejich vliv na chování potomků je však zanedbatelný. Svě děti chtějí mít vychované co nejlépe, chtějí jim poskytnout dobrý vklad do života, a proto je svěřují do péče postav dobrých (často je to Vzdělání, Vědomosti). Jejich výstupy někdy rámuji příběh celé morality, když se napravené, po dobré cestě kráčející dítě v závěru vrací domů.

Specifickým rysem v hierarchizovaných vztazích vedlejších alegorických postav je jejich vzájemná příbuznost. Ta je zřetelně prezentována i u postav hlavních, mezi nimiž je většinou vztah sourozenecký. Je-li Chlípnost dcerou Zahálky, neznamená to jen prosté vymezení příbuzenského vztahu v alegorickém světě, vyjadřuje to zároveň fakt, že oddáme-li se zahálce, můžeme skončit v osidlech chlípnosti. Zároveň se alegorické postavy přibližují svým sociálním vymezením k životu publika.

U moralit vystavěných na schématu o jedné hlavní postavě je spektrum vedlejších alegorických postav odlišné. Na rozdíl od dvojitého schématu, kde vystupuje vždy značný počet vedlejších alegorických postav (často i několik desítek), je zde počet vystupujících osob většinou omezen. A zároveň, čím je moralita kratší, tím je počet postav nižší. V nejkratších moralitách se jejich počet pohybuje kolem tří až pěti. Jejich alegoričnost ale není o nic menší, vystupují zde tak výsostně abstraktní figury jako Líp než dřív, Všechno, Nic, Světské potěšení (Bien Mondain). Oproti tomu moralita *Hříšník* má sice hlavního hrdinu jediného, její stavba však připomíná spíše schéma druhé. Hříšník se setkává s plejádou bytostných alegorií jakými jsou Rozum, Svobodná vůle, Kajícnost.

V obou typech se vyskytují postavy bláznů. Často se nazývá jednoduše Fol, někdy i Sot. Nepřiklání se k žádné ze stran, nestrání žádnému z hrdinů. Jeho bláznovská přirozenost ho staví mimo dění a zároveň z něj dělá prostředníka mezi postavami a publikem. Funguje jako komentátor, někdy i opovědník, glosátor, propojuje jednotlivé výstupy.

Existují i postavy, jež se vyskytují jak mezi hlavními, tak mezi vedlejšími. Typickým příkladem je Svět (Le Monde). Může být jak nebohým hromadným zástupcem lidského rodu



(*Líp než dřív*), tak dokonce manželem paní Štěstěny (*Moralita o Spravedlivém a Marnotratném*). Vždy je nahlížen z odlišné perspektivy a tento rozdílný pohled napovídá i o výrazné odlišnosti jednotlivých typů morality.

Již jsme hovořili o nemožnosti chápat alegorické postavy pouze v jejich symbolické, znakové rovině. Jsou nositeli specifických distinktivních znaků, za nimiž můžeme sledovat obecnou kategorii lidské společnosti, lidského jedince, jeho smýšlení. Zároveň jsou konkrétními představiteli těchto symbolů, mají svůj vlastní, reálně se tvářící život, chovají se jako lidé. Publikum vnímá jejich existenci jako přirozenou, pravdivou skutečnost. Středověký člověk skutečně žije ve světě, v němž vedle sebe existují zvířata reálná vedle těch mytických a kde alegorické postavy nejsou o nic méně reálné než ty, které tvořily publikum divadelních produkcí. Alegoričnost postav umožňuje i konkrétní ztvárnění obrazného vyjádření, pojmenování, jak bylo naznačeno např. u příbuzenského a důsledkového vztahu Chlípnosti a Zahálky. Vykona-vá-li alegorická postava jakoukoli činnost, vyjadřuje automaticky skrz konkrétní fyzické jednání jeho obrazný význam. Postava fyzicky utrápeného Světa v *Líp než dřív* je obrazným (a jednoznačným) pojmenováním situace světa soudobého, nemoci v *Odsouzení Hostiny* mají své hole k tomu, aby fyzicky napadly strážníky, ale stávají se v jejich rukou zároveň zhmotněním slovního spojení (být přepaden nemocí).

V moralitě vystupují též postavy nealegorické, nebo alespoň takové, které jsou skutečnými lidmi, někdy i s reálnými jmény. Takové jsou postavy čtyř lékařů v *Odsouzení Hostiny*. Nelze o nich však hovořit jako o reálných osobnostech, zastupují spíše medicínské, poučené prostředí obecně a jejich reálná jména (Avicena, Averoes, Galén, Hypokratés) jsou jen zástupnými symboly pro další typizované postavy. Nehledě k reáliím historickým a společenským. Lidská postava mistra Jabiena z *Dnešních dětech* je také spíše obecným prototypem hříšného kuplíře a hráče, zároveň ho k alegorické postavě Chlípnosti pojí příbuzenské pouto, nazývají ho jejím otcem.

Častěji se opakujícím rysem, který můžeme nalézt i u jiných středověkých textů (např. v *sottie*), je skutečnost, že se postavy vyskytují v homogenních skupinkách o více jedincích stejné kategorie. Takové jsou nemoci a léky v *Odsouzení Hostiny*, takoví jsou průvodci po správné cestě (Rozum, Vědomosti), ve skupině se vyskytují neřesti i ctnosti. Jednotlivé postavy zde jsou odlišeny jménem a specifickým atributem, zvláštní vlastností, slouží ale všechny stejnému účelu, mohly by být vzájemně zástupné. Jejich mnohočetnost koresponduje s často používanými enumeracemi, které v literatuře (i dramatické) slouží k jednodušší orientaci ve sdělovaném textu. Alegorické postavy představené ve skupině se stávají jednoznačně umístěným symbolem, jasně je definována jejich pozice, většinou vůči jiné, opozitní skupině.

## PANÍ ŠTĚSTĚNA A JEJÍ ROLE V MORALITĚ<sup>33</sup>

Významným hybným principem, jednou z nejpodstatnějších okolností, které provázejí zabočení odsouzených protagonistů na špatnou cestu, je vliv *Dame Fortune*. Paní Štěstěna je ve středověkém vnímání světa obsažena na mnoha místech. Její všudypřítomnost, která je nepřehlédnutelná zejména v pozdějších satirických a moralizujících textech, však kontrastuje se skutečností, že alegorická postava Paní Štěstěny se objevuje pouze ve dvou známých moralitách (*Moralita o Spravedlivém a Marnotratném*, *Moralita o Dobrém a Špatném*). Na druhé straně je příznačné, že se fyzicky objevuje jen ve hrách vystavených na schématu o dvou hlavních postavách, a je možné, že se skutečně vyskytovala právě pouze v moralitách s tímto schématem. Hovoří se o ní však v mnoha dalších, narážky na její činnost jsou zřejmé a nepochybné.

Její činnosti a působení jsme se rozhodli věnovat samostatnou kapitolu, neboť tato postava svým významem překonává hranice morality a zároveň poukazuje k jednomu z nejvýznamnějších hybných principů celého středověkého vnímání. Na její působení úzce navazují další signifikantní situace a jednání - princip náhody, hraní a permanentní nestálosti.

Mluví se o ní velmi uctivě, bývá oslovována jako (Ma) Dame Fortune. Štěstěna zde není srovnatelná s *Fatem* klasické antické tragédie. V moralitě se představuje jako pokřesťanštěná pohanská bohyně a nemalou měrou se na jejím charakteru projevuje vliv božtiovské etiky a morálky, vliv *Consolatio Philosophiae*, která byla francouzskému prostředí známa z několika překladů.

Štěstěna je vždy silná, její chování nepředvídatelné, je hluchá k lidským vzlykům, slepá k lidským slzám, zodpovědná je pouze Bohu. Má sílu povznést či potupit celé národy, je strůjkyní vítězství či prohry, zdrojem štěstí či zoufalství.

Středověká ikonografie ji často představuje jako slepou, hluchou a němou. Ve *Hře v loubí* Adama de la Halle o ní Morgana říká, že *ele fu nee, muiiele, sourde et avulee*, se narodila hluchá, němá a slepá. Moralita ji představuje jinak, jako aktivní postavu, která vše, co dělá, vykonává s rozmyslem a má o svém konání přehled. Je to ona, kdo řídí scénické jednání, kdo organizuje převleky kostýmů. Nemůže být sporu o tom, že by v moralitě byla němá, obraz její slepoty známý ve výtvarném umění také nemůžeme pro moralitu nijak prokázat.<sup>34</sup> V *Moralitě*

---

<sup>33</sup> V této kapitole vycházíme především z přednášky Alana Hindleyho, profesora britské University of Hull, *Wheeling and Dealing: Motifs of Fortune and Gambling in the Old French Moralités*.

<sup>34</sup> Hindley hovoří o její případné slepotě jako o nemalé překážce v jejím aktivním jednání. Obraz Štěstěny jako vidoucího slepce také nemá oporu v žádné dochované moralitě.

o *Dobřem a Špatněm* sama sebe představuje jako *mauvaise et diverse*, zlou a proměnlivou. Často mění nálady, její přirozenosti jsou dvě tváře, bývá *angelique* a zároveň *espouventable*, andělská i odpudivá. Její chování je až perverzní, úchylné. V *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném* o sobě říká, že *Mon chant est plour et ma chanson clameur/ Mon ris est plour et ma joye tristeur*, můj zpěv pláčem je a má píseň křikem/ můj smích pláčem je a má radost smutkem. Štěstěna má také své příbuzné, kterými jsou manžel Svět (Le Monde) a sestra Útrapa (Adversité). V hierarchii postav mívá vysoké postavení, na cestě ke Špatnému konci či Zatracení není od Štěstěny a jejího kola ke konečné stanici daleko. Tato vznešenost se odráží i na jejím fyzickém postavení na scéně. V *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném* má být její trůn *noblement en ung haut lieu, et aupres d'elle y aura une grande roe*, vznešeně na vyvýšeném místě a vedle ní bude velké kolo.

### ŠTĚSTĚNA A JEJÍ KOLO

V obou moralitách, kde se objevuje, je s ní nerozlučně spjata *la ro(u)e*, kolo.<sup>35</sup> Kolo Štěstěny<sup>36</sup> je krásné, dobře stavěné, okázalé. Konstruktivně se jedná o rotační mechanismus podobný dětskému kolotoči se čtyřmi rameny, nejspíše vertikálně ukotvený, z něhož je možno při rychlém otáčení spadnout. Čtyři ramena kola Štěstěny umožňují čtyři pootočení o 90°, přičemž po čtvrtém pohybu dochází ke znovunastolení původního stavu. Dřevěný scénický mechanismus byl zřejmě dostatečně velký, aby mohl být osazen živými herci a i s nimi se roztáčet. Tradičním osazením ramen je čtveřice alegorických stavů, která vyjadřuje vztah k vládě a moci, tedy k rozhodování vůbec – *Regnabo, Regno, Regnavi, Sine Regno* (Budu vládnout, Vládnu, Vládl jsem, Bez vlády)<sup>37</sup>. Jejich přítomnost na kole Štěstěny připomíná její sílu a moc vzhledem k veškerému světskému konání.

Kolo Štěstěny bylo také součástí výpravných dekorací při zvláštních slavnostních příležitostech. Roku 1515 bylo v Bruggách postaveno kolo při příležitosti příjezdu budoucího Karla V. do města. Mělo na sobě čtyři alegorické postavy a roztáčeli je dva další herci.

V souladu s lidovým vnímáním toho, co je nahoře a toho, co je dole, náleží horní pozici místo nejvýznamnější, co je dole, není hodno zájmu a zároveň se lze na této pozici stěží udržet. Je odtud blízko do bahna na zemi a pád je nezvratný, tak jak je tomu v závěru *Mortality o*

---

<sup>35</sup> Ve Verardově vydání textu *Mortality o Dobřem a Špatněm* z roku 1499 je na jednom ze tří vložených dřevorytů zobrazena právě Štěstěna se svým kolem.

<sup>36</sup> Zde je dativ nutno vnímat nikoli metaforicky, ale jako skutečné přivlastňování, jako kolo náležející paní Štěstěně.

<sup>37</sup> Je-li v horní pozici *Regno*, dole oproti němu je umístěno *Sine Regno*, vlevo pak *Regnavi*, vpravo *Regnabo*. Při každém posunu o čtvrt obrátky se pozice ve směru hodinových ručiček v časové logice střídají.

*Spravedlivém a Marnotratném. Icy Fortune et Adversité tournent la roe bien lourdement dessus dessous et renversent l'Homme Mondain, Orgueil et Honneur Mondain, qui demeurent tous trois couchés par terre comme gens tous effroyés*, nyní Štěstěna a Útrapa řádně kolem zatočí, až Světáka, Pýchu a Světskou slávu vyklopí. Všichni tři zůstanou ležet na zemi, jako by byli řádně zbiti. Pohyb kola je nezvratný, proces povznesení a následného zatracení je neměnný. Kdo se nechal jednou pyšně vyvézt nahoru, automaticky bude shozen zase dolů. Roztočí-li Štěstěna kolo na druhou stranu, učiní tak jen proto, aby ti, co mají být svrženi, snáze spadli dolů.

Pro moralitu je v této souvislosti důležitým faktorem také otázka kostýmů. Morální otázky a apely jsou vizualizovány nejen samotnou existencí alegorických postav, ale také symbolickým, emblematickým kostýmem a dalšími příznačnými atributy. Cesta nahoru po kole Štěstěny je reprezentována bohatými šaty, cestu dolů označují nuzné hadry. Ztráta urozených šatů, či jejich ušpinění a zničení pádem do bahna pod kolem je příznačná pro ponížení, kterého se Štěstěnou zatracované postavě dostává.

Štěstěna hraje důležitou roli nejen ve změnách životních osudů jí podřízených postav, ale také v proměnách jejich oblečení. Jedno s druhým je neodlučitelně spjato. V *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném* se Štěstěna představuje hned na začátku, po dvou nahých bratrech ze Země (La Terre) zrozených, do níž se přirozeně poté mají navrátit. Uvede se jako žena Světa, což je reprezentováno dvěma obleky, které nese s sebou a do nichž skryje nahotu obou bratří, když se ocitnou před Nevinností (Innocence). Ve chvíli, kdy je Marnotratný poprvé pozdvižen v kole, dojde zároveň ke změně jeho oděvu. *Pour mieulx a chascun monstret/ Vous aurez riche habillement*, drahý oděv dostanete/ aby všichni viděli. Marnotratný je poté korunován samotnou Pýchou. Jeho závěrečný potupný a osudový pád, při němž mu Útrapa sundává pásku z očí je doprovázen příznačnou kostýmní změnou. *Icy Fortune et Adversité despoillent l'Homme Mondain de tous habillemens et de tous autres biens et demourra tout nud en chemise*, teď Štěstěna a Útrapa svléknou z Marnotratného všechno jeho oblečení a vezmou mu všechny jeho věci, zůstane tak nahý, jen v košili. Takto nelichotivě a politováníhodně je nucen kráčet k Zoufalství a Špatnému konci.

### **ŠTĚSTĚNA, HRA A HRÁČI**

Štěstěna však svou aktivitu neomezuje jen na své kolo. Důležitým slovem, kterým také ona sama označuje své jednání, je *hra*. Hry a hraní jsou ve středověkých textech poměrně časté. Hraje kde kdo, hraje se kde co a o kde co.<sup>38</sup> Ve hře jsou na jedné straně vítězové, na druhé

---

<sup>38</sup> Samotné slovo *jongleur* je velmi časté a to jak v původním smyslu hráče, toho, kdo hraje hry, tak v přeneseném významu autora, tvůrce, herce, jokolátora, žakéře, toho, kdo se zajímá o hraní divadla.

poražení, dva jasně oddělené póly. Hraní her, na myslí máme převážně hry hazardní, je pravidelným námětem fablelů. Následně je známe i z morality. Zásadním rozdílem mezi fablelem a moralitou je skutečnost, že zatímco ve fablelech hrají jednotlivé postavy, běžní lidé, mezi sebou, v moralitě hrají se smrtí (případně se Smrtí), hrají o svůj vlastní život. Hra v kostky se objevuje i v Bodelově miráklu *Jeu de Saint Nicolas*, ryze světskému živlu se tedy nebrání ani hra veskrze náboženská. Zejména v pozdějším středověku jsou hazardní hry odsuzovány jak laickými, tak církevními autoritami jako *plaisir mondain* a chápány jako přestupek vůči druhému přikázání. Navzdory tomu jsou hojně rozšířeny a jejich popularita neklesá.<sup>39</sup>

Hra v karty či hra v kostky je pro moralitu prototypem činnosti, která je pro everymana velmi přitažlivá, láká ho možností výhry a zisku vyššího postavení. Když už jednou začne, je těžké přestat.<sup>40</sup> S hráčskou zábavou se setkáváme nejčastěji jako s jednou ze zastávek na cestě zavrženého hrdiny k Zatracení, ke Špatnému konci.<sup>41</sup> Typickým místem hazardu je dům Zatracení v *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném*, nebo škola mistra Jabiena v *Dnešních dětech*, do níž vstupují sice oba hrdinové zároveň, spasitelný Nezdvořáček však odchází dříve, než by mohl být hrou pohlcen, jak poté sledujeme na osudu jeho bratra.

Takřka výhradně (a to i ve fablelech) se setkáváme s hrami karetními a hrami v kostky. Se třemi kartami hrají postavy *le glic*, s kostkou (případně žetonem), která dopadá mezi vyznačené strany čtverce, hrají *franc de carreau*. Oblíbenými hrami s kostkami jsou *merelles* či *hazart*. Detaily o průběhu hry, rozvinutá hráčská terminologie i šíře a výběr her plně odpovídají středověké oblibě jakéhosi technického realismu.<sup>42</sup> Nelze hovořit o zcela realistickém obraze hráčské kultury, ale nepochybně se zde objevují pravdivé, až naturalisticky věrné detaily, které přibližují traktovanou tematiku publiku, činí ji srozumitelnější, přístupnější. Moralita neklade důraz na hru jako takovou, na její průběh, ačkoli nám jsou prezentovány zmiňované podrobnosti. Zájem se soustředí především na hráče samotné, na jejich jednání a vnitřní souboj. Sledujeme, jak se dohadují, jak prosí, jak argumentují, navzdory tomu, že jsou předem osudově svázáni s pádem dolů.

Hra je vždy významným krokem dolů na cestě k zatracení. Princip propadání se vstříc hříchu, k Zoufalství a Špatnému konci můžeme souhrnně pojmenovat jako pohyb po *šikmé ploše*. Každý další chybný krok způsobí závažnější uklouznutí, jeden lapsus vyvolává ještě horší.

---

<sup>39</sup> Jean Gerson nabádá: *Querez notre Seigneur... ne le querez pas en la tavernne ni au jeu de dez*, hledejte našeho Pána... nehledejte ho v tavernách, ani při hře v kostky.

<sup>40</sup> Miniatura v Rothschildově vydání rukopisného textu *Morality o Dobrém a Špatném* zobrazuje postavu Špatného, jak stále drží v ruce tenisovou raketu, byť právě tančí.

<sup>41</sup> Nejvíce příkladů nám poskytuje moralita *Dnešní děti*, další najdeme v *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném* či v *Hříšníkovi*.

<sup>42</sup> Hindleyho pojmu *technical realism* lze používat nejen v souvislosti s tímto tématem, ale můžeme jej považovat za rozšířený středověký princip.

Propadnutí hře a postupné prohrávání větších a větších vkladů je snad nejtypičtější ukázkou postupného a nezvratného sklouzávání po šikmé ploše. Není zde možná jiná cesta než od špatného k horšímu.

Prohra a posun na cestě blíž ke špatnému konci je opět vizualizován kostýmem. Postavy jsou bezmyšlenkovitě ochotny vsadit své šaty, symbol vyššího postavení, a je nutností morality, že o ně prohrou přijdou. Je-li symbolem povznesení se v kole Štěstěny bohatý a okázalý šat, je obnaženost a ztráta všech materiálních objektů symbolickým vyjádřením propadu na dno a nezvratného ponížení.

Nízkost hry bývá podporována i dalšími neřestmi. Opulentně se při ní hoduje a pije. Chlípnost v *Hříšníkovi* objednává opulentní večeři *pendant qu'on jourra*, zatím co budeme hrát. Hojné jsou též podvody a lsti, které jsou často zapříčiněny touhou získat co nejlepší společenské postavení. Marnotratný v *Moralitě o Spravedlivém a Marnotratném* potřebuje zpět své prohrané šaty k tomu, aby se mohl dostat zpět nahoru na kole Štěstěny.

Hra je nejen hříšná, morálně riskantní a společensky pochybná, ale je též neoddiskutovatelnou jednosměrnou cestou k zatracení. V kontextu alegorické morality tak získává symbolické postavení a duchovní, náboženský rozměr. Jakmile si Everyman hodí kostkou, je ztracen. Everyman v *moralitě* vrhá kostku vůči svému osudu, její stěny, všech šest, jsou však vůči němu nastaveny nepřátelsky.<sup>43</sup>

Závěrem kapitoly zmiňme neopomenutelnou paralelu mezi nepředvídatelnými obraty kola Štěstěny a náhodou, která vede kostku vrženou hříšníkem. Oba procesy jsou stejně osudové, nezvratné, testují lidskou slabost. Oba jsou předobrazem božího soudu s lidskou duší.

Tyto velmi dynamické scény jsou ukázkou dramatického umu autorů. Odhalují nám, jak byli schopni pracovat se známými topoi a jak skrze ně dovedli prosazovat zásadní učení, tedy to, co je *raison d'être* celé morality.

---

<sup>43</sup> Villard de Honnecourt nám nabízí obrázek, skicu ze 13. století, na níž sedí dva polonazi hráči u hracího stolku proti sobě. Ten vpravo nemá kostku normální, ale kulatou, s kabalistickými symboly na všech stranách.

## ZDROJE A KOŘENY MORALITY

Při hledání kořenů morality musíme sledovat větší množství stop, musíme připomenout více literárních žánrů i druhů, musíme pojednat o několika významných složkách, z nichž se moralita skládá. Našimi kritérii bude a) alegoričnost a didaktičnost, b) obrazy záhrobních světů a bipolární svět morality, c) konflikt.

### A) MORALITA JAKO ALEGORICKO-DIDAKTICKÝ ŽÁNŘ

#### *ALEGORIE*<sup>44</sup>

Alegorická tradice je bezesporu delší než tradice křesťanská. Alegorie není středověkou novinkou, užívá jí již antika, byť v poněkud odlišném stylu, té jde o odhalování skrytého smyslu, alegoresi. Antická literatura ve svém poznávání světa a vesmíru nabízí široký prostor obrazné vyjadřování. Příroda, božstva, celé universum je antropomorfizováno. Středověké alegorické vidění je výrazně ovlivněno boëtiovskou tradicí, v jeho *Consolatio philosophiae*, které ve Francii vycházelo znovu a znovu, nalézá středověk podklad pro zakotvení svých abstrahujících vizí.<sup>45</sup> Boëtiovo *Consolatio philosophiae* řeší otázky života na tomto světě, vystupují zde ale alegorické postavy. Ty jsou vnímány zcela přirozeně, jako běžná, leč skrytá součást života. Výrazný vklad přinesla i Prudentiova *Psychomachia*, která je zakladatelkou výsostně alegorického žánru, který vyloučil lidský element. V bojích se zde utkávají personifikované ctnosti a nectnosti, jde o bitvu slov a pojmů. Jednotlivým postavám náleží distinktivní atributy, které jim v mnoha případech vydržely po celý středověk.

Středověký člověk žil ve světě plném významů, odkazů, dvojsmyslů, Božích projevů ve věcech a v přírodě, která k němu neustále promlouvala heraldickým jazykem, kde lev nebyl

---

<sup>44</sup> Pojem *alegorie* pochází z řeckého *aleo agoreó*, říkám něco jiného, vhodným českým překladem může být *jinotaj*. Jeho podstatou je nepřímé vyjadřování, konkrétní věci nazývá jinými slovy, *aliud dicitur, aliud demonstratur*. Úzce je s tímto pojmem také spojena *personifikace*, zživotnění neživých pojmů prostřednictvím lidských specifik – vlastností, fyzických parametrů, chování.

<sup>45</sup> Pro moralitu je také důležitý vztah mezi svobodnou vůlí a osudem, za základ si bere právě elementy z boëtiovské filosofie.

jenom lvem, ořech nebyl jenom ořechem a okřídlený kůň byl stejně reálný jako lev, protože byl existenciálně stejně nepatrným znakem vyšší pravdy.<sup>46</sup> Středověký svět plný fabulující představivosti nikdy nezapomněl, že by vše bylo absurdní, smysluprázdné, kdyby byl svět omezen pouze na bezprostřední, konkrétní funkci, ví, že vše musí přesahovat daleko za hranice reálně vnímatelného světa. Moralita taková je, je konkrétní a zároveň promlouvá obrazným jazykem. Beda Ctihodný o alegorii říká, že bystří důvtip, oživuje výraz a zdobí styl. Alegorii můžeme pojímat jako řetězec kodifikovaných metafor, které jsou vyvozovány jedna z druhé.

Alegorie též umožňovala otcům křesťanské církve vypořádat se s pohanským polyteismem. Mnoho antických božstev se v jejich podání proměnilo na středověké ďábelské síly. Mnohokrát (i v náboženském divadle) se tak vedle sebe dostali na stejnou úroveň Sibyla a Proroci či Vergilius a tři králové. Svatý Martin z Toursu neváhá porovnávat pohanské bohy s křesťanskými ďábly, pojímá je jako alegorie a připisuje jim převážně negativní vlastnosti a vlivy. Přítomnost pohanských elementů však zároveň nabídla středověké kultuře výraznou inspiraci a její lidové proudy se jí nikdy nevzdaly.

Lidové vnímání vždy tíhne k realismu a ve středověku je tato tendence obzvláště silná. Alegorii na divadle tak tehdejší divák nemůže chápat obrazně, je pro něj přirozená, stala se představením přímým, bezprostředním jevem, reálným viděním skutečnosti.

Popularita alegorického nazírání ve středověku, kdy je celý svět čten jako souhrn symbolů, pramení také z neustále opakovaného obrazného čtení Bible. Albert Veliký doslova říká: *Quidquid est in sacra Scriptura, accipitur ut signum*, cokoli je napsáno v Písmu svatém, je třeba chápat jako obraz, znak. Svatý Pavel v *Listu Korintským* říká: Nyní vidíme nejasně jako v zrcadle, potom však uvidíme tváří v tvář. Bible není ani pro středověk pramenem všech věcí světa, ale zcela jistě se stala jeho všeobecnou referencí.

Symbolicko-alegorické pojetí světa nabízí široké pole imaginativnosti, bájným, až halucinogenním vizím. Vybízí k hledání toho, co by ten který znak mohl naznačovat. Pro středověkého člověka se stalo kongeniálním k jeho promísenému vnímání reality, v níž nerozlišuje mezi reálným a nereálným, mytickým a fantaskním. Nástrojem poučení se pro něj stalo umění. Alegorická komunikace se plně rozvíjí spolu s gotickým zobrazováním, katedrálu nutno chápat jako symbolickou náhražku přírody, obrazy a sochy na jejích stěnách jako výchovnou knihu lidu.

Ve středověké francouzské literatuře zanechala alegorie nejvýraznější stopu v jednom ze svých nejpozoruhodnějších děl, v jinotajné sumě nejprogressivnější scholastiky, v *Roman de la Rose*, Románu o Růži.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> LE GOFF, 1998, s. 77.

<sup>47</sup> *Román o růži* se skládá ze dvou odlišných částí od různých autorů. První (4058 osmislabičných veršů) dokončil kolem roku 1240 Guillaume de Lorris. Hrdina-milenec



## ***Didaktická tendence***

Alegorické, personifikované zobrazování je často spojeno s didaktickým, názorným, příkladným působením. Charakteristickým a poměrně archaickým žánrem je *bajka*. Jejím primárním účelem je instruovat, poučit. Bajka je jednoduchý, jínatný příběh, který na počátku i na konci prezentuje ponaučení. Častými aktéry jsou zvířata (*Ezopské bajky*, ve francouzské klasické literatuře pak samozřejmě Jean de La Fontaine, který navázal na existující lidovou tradici), která částečně přejímají lidské vlastnosti a zároveň se tak stávají jejich modelovými nositeli. Francouzským představitelem alegorického komického vyprávění s rysy společensko-kritického přesahu je *Roman de Renart*, román o Lišákovi. Mnoha příběhy, které se člení do několika větví nestejného původu i odlišné doby vzniku, se prolínají stejné postavy s neměnnými charakterovými vlastnostmi.

Didaktická tendence ve francouzské literatuře zasahuje dvě hlavní oblasti – duchovní a společenskou. Apely směřující k duševním sférám se točí stále kolem jednoho tématu, ptají se po stavu duše, po její čistotě. Hovoří o dobrých a zlých silách a o morální nutnosti boje za čistou duši. Společenská měřítko postihují způsoby, jak se správně začlenit do společnosti, jak se v ní náležitě chovat, a zejména jak v ní uspět za použití čistých prostředků.

Středověk je časem vyprávění a pohádek, jak v psané, tak v ústní podobě. Mezi ně patří také *exemplum*, poučná a nezřídka humorná anekdota, kterou západní civilizaci zanechali východní mniši ze 4. století. Šířila se od 12. do 18. století a vyplňovala prostor mezi slavnými výroky biblických poustevníků a mezi sbírkami pohádek folkloristů 19. století, okouzlených krásou smrti. Ve svém zlatém věku, ve 13. století, bylo *exemplum* krátkým vyprávěním (často vydávaným za historicky pravdivé), jež bylo předurčeno k tomu, aby se stalo součástí nějakého projevu (většinou kázání) a přesvědčilo posluchače svým spásonosným ponaučením. *Exemplum*, nevelký ale velmi účinný žánr, zajišťuje spásu tím, že navazuje narativní čas, čas krátkého vyprávění na čas eschatologie. Existují celé sbírky tzv. *enseignements*, naučení, krátkých příběhů se silným morálním apelem, které vybízejí k následování. Většina textů – *Enseignement des Dames* (Poučení o ženách), *Le Gouvernement des Princes* (Vláda knížat), *Le Chastoiement d'un père à son fils* (Potrestání syna otcem), jsou překlady populární latinské knihy, sbírky takovýchto poučení, *exempel* od Pierra Alphonse s názvem *Disciplina Clericalis*. Morální dosah těchto textů je ryze sociální, jejich záměr však je náboženský, duchovní.

---

pronikne do zahrady, kde chce získat zbožňovanou růži (dívku), ale nepodaří se mu ji utrhnout. V snovém příběhu hrají významnou roli alegorické postavy (kladné a záporné stránky povahy, lidské vlastnosti). Druhá část (1280) je dílem Jeana de Meung, je mnohem delší (17 722 verše),

Silné rysy didaktických tendencí nesou i sbírky přísloví a průpovědí na témata morální správnosti. Poučná (k ponaučení vybízející) jsou různá pojednání o lidském těle, o lovu, lékařství či moralizující bestiáře, které jsou psány jak latinsky, tak francouzsky. Také některé ze středověkých encyklopedií jsou silně moralizující, ty ostatní poskytují netříděný, ještě nezmoralizovaný materiál ostatním.

### *FABLIAU*<sup>48</sup>

Svébytným literárním žánrem, jenž v sobě sdružuje všechny výše zmiňované tendence, je *fabliau*, fablel. Pro francouzskou moralitu je pak jedním z výrazných inspiračních zdrojů. Pojí ho s ní též skutečnost, že se v něm mísí prvky komična se silným morálním apelem, fablely jsou primárním zdrojem její komiky. Mají tak přirozeně blíže k frašce, u více jak deseti z nich máme fablelový původ prokázán. Kratší morality, které se k fraškám přiklánějí, však nesou fablelovou inspiraci velmi výraznou.

Fablel, který se objevil v polovině třináctého století, je krátké vyprávění složené nejčastěji z oktosylabických veršů. Má vlastnosti a rysy morálního vyprávění, satirických příběhů, didaktických naučení i žánru *exempel*. U některých textů je velmi těžké oddělit (lze-li to vůbec) skutečné fablely od určitých vyprávění z *Disciplina Clericalis*, jejich podobnost je velmi výrazná. Velká část fablelů má předobrazy v orientálním světě, přebírají témata i příběhy arabské, indické, někdy se inspirovaly i budhistickou, silně morální, k askezi vybízející tematikou. Při převodech do latiny a do francouzštiny je nezdědka zachován příběh na úkor morálního působení, z východní morality se stává západní veselá vyprávěnka.<sup>49</sup>

Fablel se vyznačuje krátkostí, jeho rozsah kolísá od 30 do 1000 veršů, většina z nich se pohybuje v rozmezí 200 – 400 veršů. Autoři sami v textech konstatují, že nabízejí fablel krátký a stručný, je-li delší (mají-li pocit, že přesáhli obvyklou mez), omlouvají se, že je dlouhý, náročný na poslech. V důsledku krátkého rozsahu je vyprávění velmi kondenzované, zhuštěné.

---

významem předčí první, obsahuje mnoho digresí o politických, sociálních i filozofických a morálních problémech.

<sup>48</sup> *Fabliau* (pl. *fabliaux*) je pikardský pojem pro starofrancouzské *fableau*; sloveso *fabler* znamená vyprávět, povídat. Žánr se vyvinul v pikardské oblasti a do povědomí se dostal pod svým krajovým pojmenováním.

<sup>49</sup> Podobné rysy jako fablely mají i latinsky psané, veršované (*elegické distichon*) tzv. elegické komedie (*commediae elegiacae*), jejichž autory byli mj. Vitalis z Blois či Geoffroy z Vinsauf. Byly to jak krátké veršované povídky, tak humorné dramatické skeče, vyskytovaly se i drobné komedie o rozsahu několika set veršů. Příkladem komického skeče může být dialog o třech postavách *De clericis et rustico* (O klericích a sedlákovi).

Fablel, chtěje vypovědět co nejvíce, směřuje k redukci počtu postav i situací, redukuje postavy na typy. Častým hrdinou bývá smilníci mnich, podváděný manžel, zlá žena.<sup>50</sup> Velmi úzce je ve vyprávění spojena příčina jednání s důsledkem, fablel bývá nesen jedinou myšlenkou, morální poučkou, příslovím, naučením, které zaznívá v závěrečném poslání. Tuto myšlenku vyjadřuje fablel většinou přímočaře, obvykle přímo ve svém textu.

Od fablelu vede jedna přímá cesta k vyprávění v próze<sup>51</sup> a druhá k frašce (situační, charakterové i zápletkové). Ač není alegorickým žánrem, měl vliv i na moralitu. Táhne k jedné situaci, je vtipný, jeho původním záměrem je předat ponaučení, poradit, jak se v životě chovat. Francouzská moralita ve svých kratších formách táhne ke srovnatelnému vyjádření, pouze nepřestává být alegorickou.

## **B) OBRAZY ZÁHROBNÍCH SVĚTŮ A BIPOLÁRNÍ SVĚT MORALITY**

Středověké vnímání si neustále vytvářelo svůj vlastní obraz záhrobního světa, snažilo se pojmenovat a zpřítomnit dobré a špatné síly, najít pozici člověka mezi nebeskými a pekelnými silami. Cesta těchto *visiones* vede až k Dantovi, který je aktuální, satirický a didaktický zároveň.<sup>52</sup> Nejstarší texty sahají do osmého století, objevovaly se po celý středověk a významným způsobem ovlivňovaly myšlení lidí. V centru pozornosti byly zejména návštěvy v záhrobních světech, jejich tvůrci vytvářeli velmi promyšlené systémy. Skrze důkladné a emotivní popisy muk i pamětihodností pekelných (občas se objevily i povzbudivé radosti rajske) směřovali autoři k čtenářovu vystrašení. Čtenáři (vnímátele) byly vylíčeny světy, ve kterých, dle rozvíjejících se křesťanských tradic, stráví další dlouhá období svých životů po pozemské smrti. Pro autory z řad církve nemohlo být těžké přesvědčit publikum, že je záhodno chovat se tak, aby se popisovaným zrudnostem tam dole vyhnulo správným životem ještě na zemi. Tento úhel pohledu je odlišný od toho, který nám poskytuje moralita. Ve viděních nalézáme příběhy obyčejných lidí v životě po životě, nevystupují zde alegorické postavy Dobra a Zla, jsou to realistické reportáže, které odhalují to, co je dál. Silou obav a nadějí je onen svět ve viděních přenášen z budoucnosti do přítomnosti, přesněji je v budoucnu, ale tato budoucnost je reálně přítomna v nynější chvíli a právě vidění představují unikátní možnost prožít

---

<sup>50</sup> Často se fablely vysmívají ženě, ukazují ji v nelichotivých situacích. Gaston Paris se dokonce domníval, že si tyto příběhy vyprávěli mezi sebou muži ve chvílích, kdy ženy odešly.

<sup>51</sup> *Cent Nouvelles Nouvelles*, *Quinze joies de mariage*, později pak např. novely Markéty Navarské aj.

<sup>52</sup> Podrobněji GUREVIČ, 1996. Zejména kapitola *Božská komedie před Dantem* (s. 229 – 313).

*přítomnou budoucnost.*<sup>53</sup>

Mezi nejvýznamnější díla patří *Putování Svatého Brendana* z devátého století, vyprávění o cestě irského světce do záhrobí a zpět, záznamy vidění čteme v textech Bedy Ctihodného či Honoria d'Autun. Tyto texty představují prokomponovaný svět, lákavý a přitom odstrašující, nabízejí paralelně existující podsvětí univers. Je příznačné, že exempla a vidění užívají raději světa dole, než toho nebeského nahoře. Poskytuje mnohem větší dynamiku, je působivější. Vyhlídka na případný pobyt v nebeském Ráji (či později alespoň v Očistci)<sup>54</sup> je lákavá, publikum (člověk sám) však paradoxně touží vidět spíše to nízké, to špatné, to ohavné. Postavy ďáblů a satanů jsou ve středověké kultuře jedněmi z nejčastějších a zejména nejoblíbenějších. Lidová kultura si ve zvrhlé nízkosti přímo libuje.

Právě díky vyprávění o cestách do záhrobí a s nimi spojené vizualizaci jen myšlených světů se upevnilo dvojpólové vnímání světa. Bylo nezbytné, aby vedle toho temného, rozhýbaného světa dole existoval také další, protikladný svět, svět jasný, klidný kdesi v nadzemských výšinách. Obrazy a popisy této části však nejsou zdaleka tak četné, jak je tomu u zmiňovaného podsvětí, vyskytují se takřka výhradně jako samozřejmá příklonka k němu.

## **C) KONFLIKT**

---

<sup>53</sup> GUREVIČ, 1996, s. 285.

<sup>54</sup> Očistec je plodem středověku, přibližně 12. století, jak ve své objevné studii *La Naissance du Purgatoire* ukázal J. Le Goff. Jeho vznik je zároveň spjat právě s viděními a exemply.

Principem morality je svár dvou protikladných stran, dvou zástupců soupeřících velmocí. Nikdy jich není více než právě dvě, jedna strana sama si také nevystačí. Souboj, zápas, agón dvou tendencí, z nichž jedna zastupuje dobré a druhá špatné vlastnosti, není výsadou morality. Typickým, na konfliktu a disputaci vystavěným žánrem je spor (*débat*), jehož počátky sahají až do doby karolínské. Jedním z obecných středověkých principů je konflikt dvou světů, toho materiálního, fyzického, tělesného a toho nehmotného, duchovního. Střetnutí dvou antagonistických světů je setkáním dvou obecných pojmů. Pro jejich zpřítomnění využívá tradice především alegorického zhmotnění, jehož prostřednictvím se zde setkává prostředí světské s myšlením náboženským, duchovnost s tělovostí, základním zhmotněním tohoto konfliktu je *Spor Duše s Tělem*, střet světského světa a církevní instituce má své základní zástupce ve *Sporu Vína s Vodou*.

Spory a debaty byly na jedné straně užívány jako teologické pomůcky k podpoře a upevnování víry, v těchto případech v nich často vystupovaly alegorické postavy,<sup>55</sup> na straně druhé byly oblíbenou kratochvílí veselých společenstev a kleriků. Veselé spory, ať už byly určeny ke čtení či k předvádění, měly parodický charakter.<sup>56</sup> Tento dialogický žánr byl především rétorickým cvičením, vystupující postavy nejsou postaveny do žádné situace, nekonají, jediným cílem je prezentování názoru a jeho obhajoba před druhou stranou, která zastává opačné stanovisko. Autoři se statičnosti debat někdy snažili bránit zvýšením počtu postav, ale nikdy to nevedlo ke skutečné zápletce, k jednání v určité situaci.

---

<sup>55</sup> Známe *Spor Spravedlnosti s Hříchem*, *Spor Klerika s Rytířem* či *Spor Církve se Synagogou*.

<sup>56</sup> Příkladem veselé varianty může být *Spor mezi Hlupačkou a Záletnicí* (*Débat entre la Simple et la Rusée*), jehož autorem byla pařížská la Basoche.

## MORALITA - TEXTY

Tato část práce nabídne detailnější pohled na několik významných exemplářů francouzské morality. Pokusíme se postihnout široké spektrum typů, které žánr poskytuje, od rozsáhlých, silně schematizovaných moralit vystavěných na schématu o dvou hlavních postavách, přes kratší dílka s jednou hlavní postavou, až k nejkratším, nejživějším textům, které již zřetelně leží na pomezí žánrů světského dramatu, k moralitám, pro něž je signifikantní využití prvků *sottie* i *frašky*. Na závěr se obšírněji budeme věnovat dílu, které francouzskou moralitu charakterizuje snad nejpřesněji, de la Chesnayovu *Odsouzení Hostiny*, jež ve své podstatě maximálně vyčerpává možnosti žánru, v mnoha rozměrech je přesahuje a přitom je solitérem, který nemá přímé předchůdce, ani následovníky.

Texty, o nichž bude řeč, většinou nejsou do češtiny přeloženy.<sup>57</sup> Čtenář tak bude mít alespoň možnost seznámit se s nimi prostřednictvím stručného převyprávění příběhu a krátkého analytického zastavení nad textem, jeho obsahem a zařazením do kontextu žánru a divadla. Překlady citovaných pasáží děl uvádíme v autorově českém překladu, který si neklade nároky na uměleckou kvalitu, ale na srozumitelnost a sdělnost obsahu.

---

<sup>57</sup> Výjimku tvoří moralita *Tout, Rien et Chascun*, která byla publikována v autorově seminární práci *Cestou morality k frašce? (studie z francouzského středověku)*. FF MU, Brno 2000.

## BIEN ADVISÉ ET MAL ADVISÉ (MORALITA O DOBRÉM A ŠPATNÉM)

Nejstarší zachovanou moralitou vystavěnou na schématu o dvou hlavních postavách je *Bien Advisé et Mal Advisé*, Moralita o Dobrém a Špatném. Tvoří ji asi 8 000 rýmovaných oktosylabických veršů, uvedena byla roku 1439 v Remeši.

Zřetelně zde rozpoznáváme dva prototypy lidského chování. Bien Advisé je tím, jenž je předurčen být Dobrým, Mal Advisé má svůj život nasměrován k tomu Špatnému. Ačkoli vyrazejí na cestu za Ctnou paní (Dame Honneur) společně, jsou jejich postoje od počátku protichůdné. Dobrý konstatuje, že je nutné se namáhat, *il faut y mettre peine*, Špatný bere vše na lehkou váhu, *prenons le temps comme il vendra/ Sans prendre peine ne outrage*, berme věci, tak jak přijdou/ jen ať nejsou potíže.

Když se Dobrý ptá na cestu k Dobrému konci (Bonne Fin), Špatný zrovna spí. Když ho pak Dobrý probudí a nabádá k pokračování v cestě, odmítá, *Je ne m'esveilleray encor mye*, ještě nejsem zcela vzhůru. Špatný zde nepředstavuje morální problém, netrápí se vnitřními otázkami. Neváhá, když se rozhoduje, hovoří zcela automaticky, třebaže se ho následky těchto rozhodnutí bytostně dotýkají. Není ani obětí silného pokušení, odmítá se zkrátka namáhat proto, že je to jeho přirozenost, že je od přírody Špatný. Stejně tak Dobrý není sužován pochybami o svém jednání, neláká ho nic špatného. Dává jasně najevo, že je přesvědčen o správnosti toho, co koná, že ví, co chce. V dialogu se Svobodnou vůlí (Franche Voulonté) říká: *Dame, je suis entalented/ D'aller tout droit a Bonne Fin*, Paní, já jen velmi přeju si/ kráčet rovnou k Dobrému konci.

Zde se jejich cesta rozdvouje, ta pravá vede k Dobrému konci, ta druhá, levá, ke Špatnému konci. Dobrý vyslyší přirozeně radu Ctností a volí cestu napravo, tu pravou. Špatný podezřívavě sleduje, jak se jeho souputník klaní před Pokorou (Humilité) a znovu odmítá správnou, dobrou volbu. *Ung homme ne scet (ce) qu'il fait/ Qui en mains de femme se met./ Jamais n'iray le chemin dextre*, člověk neví, co to dělá,/ když se v náruč ženskou vrhá./ Já nepůjdu nikdy vpravo. Špatný volí cestu levou a neuvědomuje si ironii vlastního konání, když se sám ve svém poflakování oddá hned dvěma ženám –Zahálce a Lenosti (Oyseuse, Tendresse).

Dobrý se na své cestě setkává i s neřestmi, ty ale nemají možnost jej ovlivnit, stejně jako Špatného nezasáhne jedině slůvko ctností. Toho nemůže přesvědčit ani Ostuda (Honte). Na její výhrůžky odpoví jen *Je scay bien que je ne seray/ Jamais bien en jour de ma vie*, já vím dobře, že nebudu/v životě svém nikdy dobrý.

V rozhodnutích a volbách obou protagonistů je vidět neomylná přímočarost a jednoznačnost

konání. I ve chvíli, kdy si Špatný je vědom, že zhřešil a zvolil si špatnou cestu, hovoří o tom, že je takový od přírody a neměl jinou volbu, *Mais depuis que j'ay commencé,/ Je vueil aller a Malle Fin*, od chvíle, co jsem vyrazil,/ přeju si dojít k Špatnému konci. Když dorazí na konec své cesty, dostává ještě poslední šanci. Špatný konec mu vysvětluje, že nad ním nebude mít žádnou moc ve chvíli, kdy se ze svých hříchů vyzpovídá a vykoná pokání. Špatný však znovu zopakuje svůj leitmotiv *Bien seroie fol de prendre peine*, byl bych blázen, kdybych se namáhal. Špatný tak končí, jak začal, je si plně vědom možností volby, ví o důsledcích svého jednání, svých rozhodnutí, ale stále odmítá napnout úsilí ke své záchraně.

Moralita sleduje zpočátku osudy obou hlavních hrdinů společně, ukáže správné, následováníhodné rozhodnutí Dobrého, pak předvádí odstrašující cestu Špatného ke Špatnému konci. V závěru je Dobrý v kole Štěstěny povznesen společně s Regnavi a Sine Regno ke Ctné paní a Dobrému konci, aby získal za své hříchy odpuštění, zatímco pekelná muka pohlcují Špatného, Regno i Regnabo. Dobrý je v zde tím, který sleduje cestu Špatného k zatracení.

*Moralita o Dobrém a Špatném* je výrazně schematizovaným principem, v němž se střetává dobro a zlo. Jejich pozice jsou zřetelně rozlišeny, neprostupují se. Formální těžkopádnost a absence problematizovaných postav je nahrazena jinými divadelními kvalitami. Moralita je v duchu středověkého simultánního vnímání sledem mnoha dramatických situací, do nichž se postavy dostávají. Významným vyprávěcím principem je předvádění toho, co se může stát. V první řadě se publiku na jedné straně předvádí žádoucí forma (norma) chování, na straně druhé pak jeho nepřijatelné projevy. V rámci morality samotné jsou významné situace předváděny postavám. Většina scén, v nichž vystupuje Štěstěna, je prezentována jako divadlo na divadle. Štěstěna představuje své schopnosti, své umění. Dobrý sleduje pád a utrpení Špatného.

Moralita vypráví o obecných principech, všechny postavy jsou výsostně alegorické, téma není vázáno na žádnou konkrétní událost, nabízí výklad obecných morálních hodnot (láska k rodičům, peníze, venkovská chudoba), ukazuje jasnou cestu ve jménu křesťanské morálky.



## L'HOMME JUSTE ET L'HOMME MONDAIN (MORALITA O SPRAVEDLIVÉM A MARNOTRATNÉM)

Další významnou moralitou vystavěnou na schématu o dvou hlavních postavách je *L'Homme juste et l'Homme mondain*, Moralita o Spravedlivém a Marnotratném. Oproti starší, dříve zmiňované *Moralité o Dobrém a Špatném* je propracovanější, hlavní postavy mají prohloubené charaktery. Celá moralita je také mnohem delší, čítá přes 30 000 veršů a řadí se tím mezi ty vůbec nejrozsáhlejší. Pochází z konce 15. století (uvádí se rok 1476), za jejího autora je považován Simon Bou(r)goin.

Spravedlivý i Marnotratný jsou syny jedné matky, kterou je Země (La Terre). Od počátku se u každého z nich projevuje příklon k jednomu z pólů škály dobro/zlo. Spravedlivý se zaměřuje více na duši, chce se dozvědět nové věci, to ho vede ke Spáse (Salvation). *Ma mere, vuelliez nous pourvoir/ De quelque bon maistre et seigneur,/ Affin qu'il nous soit enseigneur,/ Com pourrons Cognoissance avoir*, Matko má, dejte nás/ k dobrému učiteli a pánu/ aby nás dobře vyučil/ k Vědomosti nás dovedl. Marnotratný je naopak zaměřen na tělo, zajímá o požítky tělesné a pomíjivé. *Puis que de vivre n'ay espace/ Au monde que si peu de vie,/ Au moins souffrez que me soulace/ En gayté, car j'en ay envie*, k životu zde mám/ na světě času málo/ tak ať ho mohu radostně/ v klidu prožítí. Jednání obou bratrů probíhá zpočátku paralelně, v době, kdy jsou čistými Děťmi (Enfants), konají takřka shodně. Potkávají své rodiče, Svět a Štěstěnu (Monde, Fortune), dostane se jim Křtu (Baptême) a jsou svěčeni Nevinností (Innocence). Když dosáhnou Vědomosti (Cognoissance), stávají se Muži (Hommes). Bůh jim oběma sešle anděly strážné a Rozum (Raison) doprovázený sedmi ctnostmi. Po celou tu dobu vyjadřuje Marnotratný stejnou touhu po Spáse jako Spravedlivý. Autor však již od počátku rozlišuje jejich postoje a jednání v závislosti na jejich předurčenosti. Když se setkají s potížemi, postupuje Spravedlivý trpělivě vpřed, věří v dobro svého konání a je přesvědčen, že bude vždy veden po správné cestě. Marnotratný je naopak netrpělivý a navzdory svému přání konat to, co je správné, si neustále stěžuje.

Když pak Lucifer posílá Zatracení (Perdition), aby společně s neřestmi pokoušelo oba hrdiny, Spravedlivý se doprošuje pomocí Vědomosti, Rozumu a svého anděla strážného. Pro Marnotratného, který se sžírá nudou, je Zatracení přitažlivé. *Ne scay se estes vicieuse/ Mais vous treuve delicieuse*, nevím, zda jste neřestné/ však zdáte se mi příjemné. A zatímco se Spravedlivý zalekne dalších lichotek neřestí, Marnotratného jejich vznešené lichocením obměkčí a poddá se jim. Ctností se ho snaží přesvědčit, aby opustil cestu neřestí. Vnitřní morální boj Marnotratného vrcholí a on je nucen se sám rozhodnout. *Voicy advantoureux passaige,/ Mais auquel prendray je fiance?/ Chascun d'eulx me fait son messaige,/ Mais a qui prendray je aliance?*, To je cesta přetěžká,/ komu mám teď uvěřit?/ Každá strana něco říká,/ ke komu se

připojit?

Scéna pokušení je velmi dlouhá a souboj o duši Marnotratného urputný. Oproti Špatnému z *Morality o Dobrém a Špatném* by Marnotratný skutečně chtěl jít po cestě Dobra, po pravé cestě. Zároveň ho však velmi láká představa tělesných požitků a luxusu, která je spojena s pokoušením neřestí. Svůdná snaha neřestí naopak nemá vůbec žádný dopad na Spravedlivého, ten se jich bojí, ale nemusí svádět žádný vnitřní boj, aby jim odolal. Marnotratný se nakonec nechá zlákat příslibem smyslných lákadel a upíše se Zatracení a neřestem. *A vous me rends, ainsi le vueil*, vám teď patřím, tak to chci. Poté přirozeně kráčí po cestě neřestí až k samému konci, ačkoli jasně ví, jaké důsledky jeho chování bude mít.

## LES ENFANTS DE MAINTENANT (DNEŠNÍ DĚTI)

*Dnešní děti*, *Moralité nouvelle des Enfants de Maintenant*, jsou také moralitou vystavěnou na schématu se dvěma hlavními postavami.<sup>58</sup>

V *Dnešních dětech* vystupuje třináct postav, které tvoří ucelené a ohraničené skupiny zasahující do příběhu. Ústřední osou vyprávění je rodina, výsadní skupina osob, které k sobě váží silná a nezpochybnitelná pouta. Dvěma hlavními postavami jsou Chytrák (Finet) a Nezdvořáček (Malduict), děti své doby, jejichž životní pouť je rámována rodiči – otcem Dneškem (Maintenant) a matkou Fintilkou (Mignotte). Tyto postavy budou předmětem zájmu správných a špatných sil. Postavami nabádajícími k ušlechtilé životní cestě jsou Dobrá rada (Bon Advis), Vzdělání (Instruction) a Kázeň (Discipline). Jejich alegorická opozita tvoří Ostuda (Honte), Zoufalství (Desespoir) a nejvýše postavené Ztracení (Perdition), kterým přirozeně slouží Mistr Jabien se svou alegorickou dcerou Chlípností (Luxure). Třináctou postavou je občas zpívající Blázen (Fol) v roli opovědníka a komentátora.

Sám název morality postihuje přesně zpracovávané téma, kterým je chování a výchova mládeže jménem křesťanské morálky. Skrz obraz utváření mladých duší promlouvá však přirozeně především k publiku dospělému, moralitou procházející postavy mladých jsou vnímány zcela v souladu s tehdejší názorem jako malí dospělí. Tyto děti jsou schopny samostatného úsudku, vyjadřují se stejným slovníkem jako starší generace. Jediné, čím se odlišují je skutečnost, že jim přirozeně chybí zkušenost a životní zážitek.

Zmínili jsme, že *Dnešní děti* jsou moralitou se dvěma hlavními postavami. Těmi jsou synové přirozeného Dneška a hloupé Fintilky, do budoucna špatný, ztraceníhodný Chytrák a lepší, napravitelný Nezdvořáček. Zpočátku sleduje moralita jejich příběh společně, v okamžiku osudového rozhodnutí se jejich cesty rozcházejí a každý z nich směřuje po odlišné cestě, jeden k šibenici Ztracení, druhý zpět do tvrdé školy přísné Kázně.

Nejprve sledujeme ztracení Chytráka a po jeho bídném skonu se vracíme zpět k návratu ztraceného a vracejícího se syna Nezdvořáčka. Dnešek a Fintilka svěřují oba syny na výchovu ke Vzdělání, které s rodiči probírá, čemu by se měli věnovat, *něco lehkého nenáročného*, žádá

---

<sup>58</sup> Jak je naznačeno již v obvykle dlouhém titulu textu – *Moralité nouvelle des Enfants de Maintenant qui sont des escoliers de Jabien, qui leur montre a jouer aux cartes et aux dez et entretenir luxures, dont l'ung vient a Honte et de Honte à Desespoir et de Desespoir au gibet de Perdition, et l'autre se convertit à bien faire*, Nová moralita o Dnešních dětech, žácích Jabienových, jenž je hrát v karty a v kostky naučil a život v chlípnosti jim ukázal, z nichž jedno přišlo k Ostudě, od Ostudy k Zoufalství a od Zoufalství k šibenici Ztracení, a druhé se k dobrému obrátilo.

Fintilka, Vzdělání nabízí cokoli. Děti chtějí především do světa, ale namáhat se nechtějí, *Malduict: J'aymeroyz mieulx garder veaulx*, nejradši bych krávy hlídal,<sup>59</sup> a zároveň se chtějí mít dobře a chtějí, aby jim to vše zařídil otec. Ten jim poskytne peníze a posílá je na cestu. Chytrák a Nezdvořáček se setkávají s Kázní, kterou uctivě oslovují Madame. Kázeň, vládnoucí bičem, je odrazuje a před touto námahou oba ustupují a odmítají ji. Pokračují v cestě a potkávají mistra Jabiena, syna Špatného osudu, *le fils de Malle Adventure*, který jim vychvaluje sebe a svou školu – učí hře v kostky, pitkám, obehřávání, šizení. Oběma hrdinům je tento způsob zisku příjemný a vstupují do Jabienových služeb a hned mu předvádějí své dovednosti – argumentují, disputují, hovoří o latinské gramatice. Jabien je nazývá Mistry, učiteli v oboru a posílá je ke své dceři, Chlípnosti. Společně s ní, s dcerou Zahálky, *fille d'Oyseuse*, tančí a užívají si, přidává se k nim i všudypřítomný Blázen. Při rozličných karetních hrách Chytrák i Nezdvořáček prohrávají své peníze i své šaty, *Luxure: ...Robe prendray et chapperon*, šaty беру i klobouky.<sup>60</sup> Nezdvořáček prozíravě vidí, že prohrál a již nikdy nechce hrát a hodlá se vrátit zpět ke Kázní, kde mu prý bude lépe, *Malduict: Je te renny, et m'en repens de tous les maux du temps passé*, zříkám se tě a lituji všeho zlého, co se událo.

Chytrák trvá na pokračování hry, *Finet: Jouons au jeu de la merelle; Je suis las du franc du carreau*, hrajme radši oko bere, srdce už mě nebaví<sup>61</sup>, a dále prohrává. Po setkání s Ostudou již Chytrák vidí, že je na cestě k Zatracení, brání se, svaluje vinu na Jabiena, proklíná ho, *Jabien: Tu mentz!, Lžeš!*, Chlípnost prohlašuje Chytráka za svého chotě. Ten by se nyní i rád vrátil na správnou cestu, ale byl příliš dlouho špatným, Ostuda ho bije, ponižuje a odvádí jej k Zoufalství, které ho má odsoudit na šibenici (Zatracení). Zoufalství tak činí a posílá ho k Zatracení, *Desespoir: Le chemin y est grant et large*, cesta je tam široká a pevná.<sup>62</sup> Jabien, Ostuda a Chlípnost vyprávějí o Chytrákově špatnosti, Zatracení je chválí za dobrou práci. Chytrák vědom si svého neodkladného zatracení si přeje jen zkrátit své utrpení, Zatracení mu popisuje, co jej již zítra čeká v pekle, on si své chyby uvědomuje a zároveň ví, že uvědomění přichází příliš pozdě. *Adonc le pend au gibet, puis dit Perdition à Finet: Au dyable soyez sacrifiez*, tak ho na šibenici pověsí, pak říká Zatracení Chytrákovi: *Đáblu budiž obětován.*<sup>63</sup>

Mezitím se Nezdvořáček vrátil k Dobré radě, která jej vybízí k trpělivosti. Nezdvořáček dochází ke Vzdělání, omlouvá se za předchozí odvržení. Vzdělání ho poučuje a posílá ke Kázní, *qui l'apprendra mainte doctrine,/ Et les maux faitz corrigera*, která mu poskytne nejvyšší učení/ a všechny zlé skutky napraví.<sup>64</sup> Nezdvořáček je rozhodnut stát se dobrým, přijímá tvrdou výchovu Kázně, včetně jejího bití. Syn Nezdvořáček se vrací k rodičům,

---

<sup>59</sup> VIOLLET-LE-DUC, 1854, s. 20.

<sup>60</sup> op. cit. s. 51.

<sup>61</sup> op. cit. s. 52.

<sup>62</sup> op. cit. s. 63.

<sup>63</sup> op. cit. s. 70.

<sup>64</sup> op. cit. s. 75.

pokorně se jim omlouvá, Dnešek s Fintilkou jej vřele přijímají.

Téma, které moralita zpracovává je pro její publikum aktuální, přímo se ho dotýká. Výchova dětí v duchu křesťanské morálky je žádána a *Dnešní děti* jsou vhodným didaktickým prostředkem. Publiku se text přibližuje i specifickými realistickými detaily, zejména v hráčských scénách.

## HOMME PÉCHEUR (HŘÍŠNÍK)

*Homme pécheur*, Hříšník je příkladem poměrně schematizované morality vystavěné na schématu o jedné hlavní postavě. Autor vyšel z dříve zmiňované morality se dvěma postavami, obsahuje dokonce doslovné citace z *Morality o Spravedlivém a Marnotratném*.

Za vzor si tvůrce vybral nikoli hrdinu kladného, ale hříšného Marnotratného, zřejmě i proto, že tak nemusel mnoho měnit. Klíčové scény psychomachie byly napsány, dopsat stačilo závěr, v němž se zhrěšivší hrdina kaje. Hříšník začíná svou pouť jako nevinný, věřící Adolescent, skrze setkání s Rozumem (Raison) a Soudností (Entendement) se stává Mužem (Homme Pécheur). Potkává Smyslnost (Sensualité), kterou shledává přitažlivou, Rozum se Soudností ho však pro tuto chvíli zachrání. Smyslnost poté udeří silněji, Hříšník je ve věčném sváru mezi ctnostmi a neřestmi a zároveň je neustále oslabován věcmi okolo sebe, námahou, prací. Když se Smyslnost spojí s Chtíčem (Concupiscence Mondaine), získá nad Hříšníkem lehce převahu, jeho vnitřní morální boj však stále trvá. Rozum a Soudnost na něj stále naléhají, žádají a prosí jej o návrat na správnou cestu. On ví, že zhrěšil, ale vnitřní potřeby jsou takové, že se nemůže vzdát spojení s neřestmi, až blízkost Smrti ho obrátí zpět k Výčtkám (Contrition) a Zpovědi (Confession).

Sledujeme tu příběh člověka, který nemůže jednat jinak, není schopen odolat pokušení hříchu, musí zhrěšit. Celé středověký křesťanský svět leží ve stínu prvotního Adamova hříchu, když zhrěšil první člověk, musí v důsledku toho nešťastného činu každý člověk zhrěšit též. Zda bude mít dost (morálních) sil, aby odolal hříchu následnému, je už na něm samotném. *Hříšník* zároveň ukazuje, že ani přítomnost dvou velmi zdatných racionálních průvodců nemusí být zárukou úspěšného odolání svůdným nabídkám neřestí. Ani Rozum ve spolupráci se Soudností by bez přízraku Smrti nebyli dostatečně silní, aby situaci zvládli.

*Hříšník* je moralitou pevně schematizovanou, je na něm zřetelně vidět, že ač je postaven před svobodnou volbu a nemá vedle sebe opozitní model chování, je stále modelovým příkladem toho, čeho je nutno se vystříhat.

## GENS NOUVEAUX (NOVÍ LIDÉ)

Celý název této morality, která nese významné rysy žánru *sottie*, zní *Farce nouvelle moralisée des Gens nouveaux (qui mangent le monde et le logent de mal en pire)*, Nová poučná fraška o Nových lidech (kteří požívají svět a vedou ho od špatného k horšímu). Ostrý, satirický tón, tak typický pro *sottie*, který se ozývá již v názvu, prostupuje celým textem.

Moralitu tvoří 353 oktosylabické verše a vystupují v ní čtyři postavy - Le Premier Nouveau, Le Second Nouveau, Le Tierce Nouveau (První, Druhý a Třetí Nový člověk) a Le Monde (Svět). První, Druhý a Třetí se představují jako noví lidé, jako nová generace, která je zcela odlišná od té staré, prohlašují, že je třeba začít jednat, vybudovat nový svět, kritizují právníky, představitele církve. Skutky a činy starých často vnímají jako zcela zbytečné. Po více než sto verších, v nichž se Noví lidé v pravidelném rytmu střídají ve svých replikách (jak to známe od promluv bláznů ze *sottie*), přichází na scénu Svět a žehrá nad svým osudem, odkazuje se na pohanské bohy, na Zefyru, Neptuna. Noví lidé se k němu obezřetně hlásí, chtějí ho získat. *Et puis, Monde, comment, comment/ Comment se porte la santé?*, Tak jakpak, jakpak, Světe milý/ Co zdravíčko? Dobrý, dobrý? Svět hovoří o svém bídném stavu, lid je ožebračen, země zruinována, *Dieu! Tant de gens m'ont gouverné/ Depuis l'heure que je fus né*, Bože, tolik lidí už mi vládlo/ Od chvíle, co jsem se narodil. Noví lidé nabízejí Světu ochranu, novou cestu. K tomu prý potřebují trochu peněz. Svět je zděšen, je přesvědčen, že jsou to lupiči, ale říká, že už prohrál i více. Ačkoli Svět brzy prohlédne a ví, že od Nových lidí se pomoci nedočká, nemůže se již jejich vlády zbavit, ví, že se mu zle povede, že ho ke Zlu povedou. *Au premier, vous me sembliez beaulx,/ Mais en vous n'y a point de fruit...Gens nouveaulx, petit à petit,/ J'ay grant peur que ne me mangez*, Nejdřív jste se mi hezci zdáli/ Nic dobrého však ve vás není... Noví lidé, pomaličku se teď/ Bojím, abyste mě nesnědli. Noví lidé stále opakují slova o pomoci a potřebě peněz. *Vous m'estes faulx et destroyaulx,/ Vous me logez de mal en pire*, Jste na mě zlí a krutí/ Jde to se mnou od desíti k pěti. Noví lidé prohlašují, že to byl jenom začátek a že jejich skutečný čas teprve přijde.

*Moralita o Nových lidech* patří do kategorie, kterou Lanson označuje jako *moralités politiques*, politické morality. Veškerý děj je vázán na jedinou situaci,<sup>65</sup> téma je výsostně aktuální, vyznění je velmi ostré, ozývá se hlas protestu proti statusu quo. Postavy tří Nových lidí, které jsou označeny čísly a tvoří jednu ucelenou, nerozlučnou skupinu, odkazují k postavám bláznů (*sots*) vystupujícím v *sottie*. Zcela jistě zde nejsou blázny (*fols, sots*), kteří v moralitách<sup>66</sup> vystupují nejčastěji, těmi, kteří komentují děj, vstupují do něj jako prostředníci

---

<sup>65</sup> Ač je přirozeně nezná, dodržuje moralita takřka doslovně klasicistní pravidlo tří jednot. Jediné místo, reálný čas, koncentrovaný děj.

<sup>66</sup> Obdobnou funkci zastávají ve fraškách, kde také glosují situace.

mezi jevištěm a hledištěm V tomto případě jsou masou, která zastupuje současný, reálný společenský živel a útočí na jedince, zde zastoupeného hromadnou postavou Světa. Pojmenování čísla jim poskytuje jistou nezranitelnost, nezasazitelnost lidským živlem, číselná anonymita bláznů (sots) podtrhuje jejich zrádnost a nebezpečnost pro publikum a jeho svět.

*Noví lidé* jsou moralitou na pomezí žánrů. Bezesporu je alegorická, vidíme, že slušný jedinec je pokoušen nečestným, nesprávným jednáním protivníků. Pesimistický závěr ukazuje, jak by svět dopadl (či jak dopadne), bude-li ponechán v rukou nových lidí, reformátorů, kteří nepřinášejí nic nového. Zároveň je ostře namířena proti soudobé společnosti, dává najevo politický i myšlenkový nesouhlas, vysmívá se vládcům, kteří přišli a slibovali. *Moralita o Nových lidech* je dílem reformačního ducha scholárského prostředí.



## MIEUX QUE DEVANT (LÍP NEŽ DŘÍV)

Celý název této nedlouhé hry zní *Bergerie Nouvelle, fort joyeuse et morale de Mieux Que Devant (à 4 personnages)*, Nová zábavná a poučná hra o tom, jak bude Líp než dřív (o 4 osobách). Jako mnoho jiných není přímo označena jako moralita, ale jako *bergerie*, tedy jako hra s pastýřskými motivy, lehká hříčka z venkovského prostředí, jako dramatická situace v přírodě. Toto pojmenování odkazuje k pastorálním příběhům o venkovanech, venkovankách a spanilých rytířích, k příběhům, jakým je např. *Robin a Marion* Adama de la Halle.

*Líp než dřív* však moralitou je, vystupují v ní tři zcela alegorické postavy – Zničená země (Plat Pays), Přemýšlivý lid (Peuple Pensif), Líp než dřív (Mieux Que Devant), a jedna postava, která je spíše typem než alegorií – Pastýřka (Bergière). Svými 235 verši patří jejich příběh k nejkratším francouzským moralitám vůbec, verš je opět převážně osmislabičný, místy máme slabik pět, častá je distribuce jednoho verše mezi postavy dialogu.

V úvodním dialogu hovoří Zničená země a Přemýšlivý lid bídícím stavu světa, všude prý jsou samé války, ničení. Přemýšlivý lid nabízí jako variantu odchod do hor, do údolí, chce tam pást krávy, hlavně zanechat všeho válčení. Do pokračující diskuse o současném stavu věcí, v níž se objevují i narážky na špatný vliv, kterým působí Anglie, se zapojí rozverná, prozpěvující si Pastýřka (verš 154) a žádá je o přijetí, zvěstuje jim, že je jejich nadějí, obě alegorické postavy ji radostně přijímají. Příchod poslední alegorické postavy *Líp než dřív*, která dle svých slov přináší *bonnes nouvelles*, dobré zprávy a hodlá se ujmout vlády, je nadějí, že vládnout již nebude chaos a zmar, ale to dobré, že bude líp než dřív, vždyť ono je i na dvoře vždy první.

Text je oslavou přirozenosti, čistoty přírody. Po formální i obsahové stránce má blízko k lidovým hrám, hříčkám, jimiž se bavil venkovský lid (a později i lidé urození). Několikrát je v dialogu užito formy otázek a odpovědí, jakýchsi střídavých zpěvů, antifon. ... Pojďme na pole. – Jsou tam vojáci. – Kdy se vrátí? – V úterý. – Kdo je sem poslal? ... Zbili tě? – Jak žito. – Hodně bili? – Do hlavy. – Co sis tam dal? – Záplatu... Rychle se střídající repliky, v nichž zanívá jednoduchost dětské hry a lidové písně, tak jak ji známe dnes. Postavy po sobě často repliky opakují, z pozdravu jedné z nich se rozvíjí několik dalších pozdravných výrazů, hrají si s nimi. V textu jsou časté slovní hříčky, nebojí se jadrných výrazů.

Tato lehce moralizující hříčka má nesporné divadelní kvality, má spád, vyjadřuje se k současné sociální (a politické) situaci a zároveň má lehkost hry venkovanů na poli při hlídání krav, jejichž práci ostatně také oslavuje.

## TOUT, RIEN ET CHACUN (VŠECHNO, NIC A KAŽDÝ)

Moralita *Tout, Rien et Chacun*, Všechno, Nic a Každý nese jako mnohé jiné ve svém názvu pojem *farce - farce nouvelle, tres bonne, morale et fort joyeuse*, dobře napsaná fraška poučná a veselá. Pouhými 305 verši, jednou koncentrovanou situací a třemi (titulními a jedinými) postavami má k frašce po formální stránce poměrně blízko.

Nejprve se nám představí obě zúčastněné strany předurčené k budoucímu sporu. První Všechno (Tout), poté Nic (Rien). Postavy se v komickém dialogu poznávají a poté se trumfují ve svých schopnostech a možnostech, které mohou nabídnout. Všechno operuje převážně hmotnými statky, Nic staví na bezstarostnosti ducha, kterou bude člověk obdařen, když o tyto statky (peníze, postavení, majetky) přijde. Všechno je v současné chvíli v převaze, která pramení z vyšších hodnot figur, kterými disponuje, a z jejich okamžité použitelnosti a výnosnosti. Lepší strategii a taktiku má ve svém arzenálu Nic, které ji později využije ku svému prospěchu po takticky velice opatrné, vyčkávací, leč efektivní hře při zahájení a střední části partie. V polovině hry (verš 152) se objevuje Každý (Chacun), jehož tužbou a životním cílem je potkat (a mít) všechno. Všechno se s Každým setkává. On tak dochází naplnění svého snu a odmítá všechny nepřístojné a směšné nabídky, které mu předhazuje Nic. Hmotné statky vítězí nad svobodou ducha. *Mais que me fault-il quand j'ay Tout*, co chci víc, když Všechno mám? Nic je donuceno k ústupu a výhrůžně slibuje, že se vrátí a s ním, téměř doslovně, že přijde zákon - zákon spravedlnosti a pravdy, kterým je přirozeně Dobro, které se Každému nyní musí nutně jevit jako jeho úplný rub. V jedné chvíli i Všechno prohlédne a uvědomí si, že kde není ono, je jeho opak (Nic), jako alegorická postava vyšší kategorie však nemůže měnit svůj hodnotový postoj. Nic se opravdu vrací, jak dříve bylo předpovědělo, a straší oba přítomné, kteří jsou donuceni se při jeho útoku vzdát. Podle svých slov ztratilo Všechno všechny možnosti efektivní obrany a Každý se musí oběma ostatním alegorickým postavám podřídit, poněvadž je alegorickou postavou jiné kategorie, jako zástupce lidství se nemůže vyrovnat nezemským silám, které o něho právě svedly urputný boj. Vítězná Nic si ponechává zbylé dva jako vavřík získaný v čestném boji a jako výstrahu pro ty, kdo by příště chtěli hrát stejně špatnou taktikou jako Všechno a Každý.

Všechno je ukázkovým případem marnivosti, laciného lákadla a svodu. Je to ten špatný, kterému stačí jen ukázat svůj třpyt a již je obklopen davem fanoušků, zde mu vystačí fanoušek jeden, zato oddaný. Všechno může nabídnout všechno a hned. Své oběti se jeví jako to nejlepší, jako to jediné správné. Všechno své argumenty opírá o vnější okázalost, bohatství, lesk, příležitost vládnout, bezstarostnost skrze dostatek.

Nic je ironik a cynik. Skrze zbavení se všeho nabízí bezstarostnost (stejně jako Všechno), vyrovnanost, klidnou a čistou duši. V neprospěch pro něj hovoří nepřitažlivost jeho argumentů

a tělesná (tělová) nepříjemnost života beze všeho. Oproti Všemmu se jeví mnohem rozumněji, bystřeji a chytřeji. Chápe, že Všechno je v mnohem příhodnější situaci, umí ale vyčkávat a ví, kdy a jak zasáhnout, aby bodovalo. Nejsou to rány pod pás (vždyť ono je to správné), ale přesně cílené útoky, které protivníka oslabí natolik, že se mu podaří ovládnout nejen objekt, o který je spor veden, ale i soupeře samotného.

Mluvíme o soupeřích, ale oni k sobě mají velice blízko. Všechno nazývá Nic svým hrozným protikladem, tím ale odkazuje k jejich společné podstatě. Protiklady tvoří jednotu teprve vzájemně.<sup>67</sup>

Každý je sám, je hlavním, lidským hrdinou. Nehledá to správné, chce pro sebe to, co považuje za dobré. Namáhá se na své poutí životem a neskromně touží po všem (po Všem). Je nepatrnou veličinou v porovnání s těmi, kdo o něj projevují zájem. Ví, co to znamená jít po správné cestě, ale bytostně se mu nechce. Po Ničí intervenci brzy chápe, že je nezbytné se podřídit a zpytuje své svědomí. Podlehlo-li však vedle něho i nezměrně silnější Všechno, musí upadnout do područí Ničeho i on. Se svým stylem života, se svou cestou je opravdu nenásledováníhodný a zatraceníhodný.

Vítězno vychází z celého utkání pouze Nic. Všechno ztratilo vládu nad obojovávaným objektem a je symbolicky pokořeno upadnutím do područí protivníka. Každý ztratil Všechno, ale nemá ani Nic, které by mu zaručovalo spásu. Tu by zaručovalo pouze mít Nic.

V závěrečném poslání se morálně (ale i symbolicky a zároveň fyzicky) vítězná Nic probírá průběhem střetnutí, zhodnotí výsledek a doporučí všem (divákům, čtenářům, lidem), aby si z něj vzali ponaučení a nechtěli již následovat Každého, když viděli jeho nevhodnou cestu, pád i spravedlivý trest.

Úvodní představování figur i závěrečná naučení jsou krátká, téměř celou morálnítu tvoří dialogické argumentace o tom, co je pro Každého dobré a co špatné. Traktované téma je pro diváka dostatečně blízké a aktuální, aby se s ním mohl ztotožnit. V čem jiném spatřovat měřítko úspěchu než v bohatství, moci, ve statcích movitých i nemovitých, když počty uřatých hlav jsou v době po Stoleté válce nevhodnou (a již ne mnoho působivou) statistikou a bohatství duchovně-intelektuální je a dlouho zůstane výsadou omezených elit. Obdivný pohled zmiňovaným směrem je obecně známý a rozšířený a zároveň špatný, nemorální, tedy velmi vhodný pro traktování morálnítu.

---

<sup>67</sup> "Jeho podivnost (středověku) spočívá v neobvyklém spojování, vlastně jednotě polaritních protikladů, nebeského a pozemského, sublimovaného a přizemního, chmurného a komického, života a smrti.", GUREVIČ, 1996, s. 355.

## NICOLAS DE LA CHESNAY - LA CONDAMNATION DU BANQUET (ODSOUZENÍ HOSTINY)

Odsouzení Hostiny, *La Condamnation du Banquet* je ve většině historických studií považováno za jeden z nejvýraznějších počínů na poli francouzské morality vůbec. Je to dílo pro žánr příznačné, nalézáme v něm všechny atributy, které si moralita žádá, a zároveň mu nelze v zachovaných textech najít text rovný jak dosahem a vyzněním, tak propracovaností a stavbou.

Je to text, u něhož známe autora. Není mnoho středověkých dramatických textů, u nichž bychom s jistotou mohli potvrdit autorský původ. V tomto případě by nemělo být sporu o tom, že autorem je Nicolas (Nicole) de la Chesnaye - básník, vědec, moralista, doktor obojího práva a lékař Ludvíka XII. Jeho jméno se v akrostichickém zahalení objevuje v posledních osmnácti verších prologu k *Nef de Santé*, titulnímu textu sbírky, v níž byl původní text morality objeven. Sbírkou *Nef de Santé* vydaná roku 1507, který je tak rokem vydání morality, obsahuje celkem čtyři texty: *Nef de Santé* (Chrást zdraví) a *Gouvernail du corps humain* (Řízení lidského těla) v próze; *Traité des Passions de l'ame* (Pojednání o touhách duše) a *Condamnation du Banquet* ve verších. K dispozici máme i další vydání z let 1511 a 1520. Moralita sama je bezesporu o málo starší, pochází z přelomu 15. a 16. století.

*Odsouzení Hostiny* zpracovává téma aktuální, poučné, vtipné. Je to dílo spíše dietetické, než básnické, vytvořené jako *louenge de diette et sobriété, pour le prouffit du corps humain...*, jako chvála diety a střídmosti ku prospěchu lidského těla.<sup>68</sup> Téma je zřetelné a jasné. Didaktickým středobodem je střídmost v jídle a pití. Odsuzuje se hříšné plýtvání a nezřízené požitkářství s ním spojené a nad ně staví dietetický režim zdravého umírněného života. Takový, jaký až do své třetí svatby udržoval francouzský král Ludvík XII., po boku Marie Anglické své dobré zvyklosti začal porušovat a do tří měsíců zemřel, důvody byly zajisté i jiné. Námětem alegorie je zde skutečnost velmi konkrétní, ale jak zjistíme, je její dosah celospolečenský.

Celek tvoří přibližně 6 000 veršů. Protože známe jak morality o délce několika málo stovek veršů, tak i morality pohybující se v řádu desítek tisíc veršů, je *Odsouzení Hostiny*, co se rozsahu týká, moralitou spíše průměrnou. Moralita je veršovaná, převládajícím metrem je sdruženě rýmovaný verš oktosylabický. Často je ožívován verši kratšími, převážně pětislabičnými, které dlouhé promluvy zrychlují a přidávají jim na srozumitelnosti a dynamičnosti. Stejný dojem poskytují i pasáže tvořené verši delšími, převážně desetislabičnými, dělenými césurou po páté slabice na dva půlverše po pěti slabikách

---

<sup>68</sup> Její téma se stalo obecně známým, výjevy ze životního příběhu Hostiny se objevují např. na tapisériích. Viz šestidílná série s výjevy z *Odsouzení Hostiny* objevená v Nancy. Některé věty, verše se staly ve své době až příslovecnými, některé žijí ve francouzštině dodnes.

s vnitřním rýmem.<sup>69</sup> Výrazně oživujícím elementem je větší množství rýmů střídavých, které plynule nahrazují verš sdruženě rýmovaný, aby se k němu po chvíli opět nenásilně vrátily. U morality neobvyklá je výrazná propracovanost veršových schémat a poměrně složité prozodické figury. Základním prvkem je tradiční osmislabičný verš, často užívaný v osmiveršových strofách. Strofy mohou být případně čtyřveršové či šestnáctiveršové, časté jsou i repliky dvojveršové. Většina monologických promluv je vystavěna na schématech založených na čísle osm a jeho násobcích či jeho polovině, čtvrtině. V polylogu skupiny nemocí, v jejich prvním vstupu, se nejprve postupně každá z nich představí v osmislabičné strofě. V druhém kole jsou všechny jejich promluvy čtyřveršové. V promluvách monologických je často počet veršů dělitelný osmi. Monolog Doktora Oповědníka přibližně uprostřed morality čítá 272 verše (tedy 34 x 8 veršů). Takováto propracovanost, bezesporu záměrná, je ve středověkých dramatických textech výjimečná a odkazuje na autorovu kvalitní erudici podloženou znalostí literárních tradic, která se ostatně projevuje i jinde, v odkazech na staré, klasické autory, ve slovních hříčkách, v latinských citacích.

*Odsouzení Hostiny* čítá 39, většinou alegorických, postav, jež lze rozdělit do několika významových a funkčních plánů. Základní alegorickou rovinu tvoří titulní Hostina (Banquet) a jeho kolegové Oběd a Večeře (Dîner, Soupper).<sup>70</sup> První alegorickou skupinou jsou obdivovatelé jídla, pití a nestřídmého života vůbec – Dobrá společnost (Bonne Compagnie), Žravost (Gourmandise), Mlsnota (Friandise), Volný čas (Passe-temps), Přípitek (Je-bois-à-vous), Já-taky-tak (Je-pleige-d'autant) a Závislost (Accoutumance). Postavou, která se celým příběhem prolíná, komentuje jej, je Blázen (Fol). Samostatnou skupinku tvoří pomocné a sloužící postavy spíše realistického charakteru (ne zcela alegorické) – Správce (Ecuyer), Kuchař (Cuisinier), První sloužící (Le Premier Serviteur) a k němu Druhý sloužící (Le Seconde Serviteur). Tyto postavy vystupují vždy společně a, ač nejsou alegorické, jsou to zobecňující typy, lehce přenosné a obecně platné. Další velkou alegorickou skupinou je vedle zmiňovaných obdivovatelů hlavních postav desítka škůdců, nemocí a chorob, ne však zcela nezbytně přímo souvisejících s trávícím ústrojím a procesem. Objevuje se zde - Mrtvice (Appoplexie), Ochmutí (Paralysie), Padoucnice (Epilencie), Zánět pohrudnice (Pleuresie), Střevní kolika (Colique), Zánět mandlí (Esquinancie), Vodnatelnost (Hydropisie), Žloutenka (Jaunisse), Močové kameny (Gravelle) a Dna (Goutte).<sup>71</sup> Posledním početným týmem, který se představí

---

<sup>69</sup> Tyto prozodické hrátky, jež najdeme ve francouzských teoretických studiích pod názvem *rimes batelées*, užívali mnozí doboví autoři – viz. Molinet, Lemaire de Belges.

<sup>70</sup> Substantiva Banquet, Dîner i Soupper jsou ve francouzštině maskulina. V textu užíváme u všech postav pro jednodušší čtenářskou orientaci do češtiny přeložené jmen. V těchto dvou případech ale chceme zachovat jejich pohlaví kvůli příběhu (viz. invektivy Večeře a Hostiny vůči paní Zkušenosti, jež podle nich není hodna soudit jejich spor, protože je žena), a proto s nimi zacházíme jako se jmény označujícími mužské postavy, byť jsou to v jazyce českém feminina (Hostina, Večeře).

<sup>71</sup> Tomu, co mají některé tyto nemoci společného se zažívacími potížemi, se nemůžeme než

jsou prostředky a léky proti všemu zlému, s čím jsme se seznámili již dříve, v čele se Zkušeností (Experience). Těmito léčivými prostředky jsou - Pomoc (Secours), Střídmost (Sobresse), Klystýr (Clystère), Tableta (Pilulle), Pouštění žilou (Saignée), Dieta (Diette) a Lék (Remède). Kompaktní čtveřicí jsou také historické osobnosti čtyř slavných lékařů – Hypokratés (Hypocras), Galén (Galien), Avicena (Avicenne), Averoes (Averroys). Ke konci se objevuje ve struktuře příběhu postava Zpovědníka (Le Beau Père Confesseur). Na počátku, uprostřed a v samém závěru vystoupí a k publiku promlouvá Doktor opovědník (Le Docteur prolocuteur). Všechny 39 postav vytváří dohromady několik jednoduše ohraničitelných veličin, které vstupují do vzájemných interakcí a vytvářejí příběh soustředěný kolem titulní postavy.

Centrálním bodem příběhu je Hostina a jeho nemorální, zvrhlé jednání, které ho dovede k zatracení. Sedmičku dobrých společníků v čele s Dobrou Společností navštíví Večeře a pozve je k sobě, na večeři. Během ní se potají domluví s nemocemi a nechá zvrhlé hodovníky přepadnout. Všichni jsou důkladně zbiti. Navštívuje je Hostina, zve je k sobě, na lepší a vybranější hostinu. Svě hosty nechá přepadnout stejnými nemocemi. Z bitky unikají jen Dobrá společnost, Volný čas a Závislost, ostatní čtyři hříšní spolustolovníci jsou zabití. Přeživší trojice vyhledá pomoc u ctihodné, vzdělané paní Zkušenosti. Stěžují si u ní na neomluvitelné a potrestáníhodné chování obou kompliců, Hostiny a Večeře. Paní Zkušenost povolá na pomoc společnost léčivých prostředků a konstatuje, že je třeba vše pečlivě vyšetřit, prověřit a viníkům najít spravedlivý trest. Je zahájen soudní proces, ve kterém Zkušenost žaluje Hostinu a viní ho z hříšného a rozmarného života. Poradci žaloby v procesu jsou renomované osobnosti lékařské vědy (Hypokratés, Galén, Avicena a Averoes). Hostina i Večeře se hájí, každý svým způsobem. Hostina i Večeře jsou shledáni vinnými. Zkušenost vydává rozsudek – pro Hostinu trest smrti oběšením, popravčím má být Dieta. Hostina žádá o možnost vyzpovídat se, přichází Zpovědník a Hostina v dlouhém monologu koná veřejnou zpověď, ve které se kaje ze svých činů a lituje svého špatného, bídného života. Dostává od zpovědníka rozhrěšení, od Diety smyčku okolo krku, propadá se a umírá. K mírnějším trestům je odsouzen i Večeře – za trest musí nosit olovené rukavice, aby nemohl poskytovat příliš chodů a zároveň se nesmí k Obědu přiblížit na vzdálenost menší než *six lieues*, šest mil, tedy šest hodin, pod kapitálním trestem.

Zmínili jsme, že postavy v příběhu lze zahrnout do několika málo skupin, které vstupují do umně konstruované zápletky. Každá skupina, eventuelně jednotlivec či dvojice má svůj vlastní charakter, specifické rysy. V první řadě je však alegorickou veličinou, kterou je možné jednoduše katalogizovat pod pojmy dobro/zlo, ctnost/neřest, správné/hříšné, která má obecně použitelnou platnost. Ctihodná Zkušenost je v čele dobrého, proradný Hostina v čele špatného hříšného jednání. Skupina nemocí je nástrojem zvrhlých sil, léčivé prostředky i moudří lékaři slouží správnému, řádnému životu. Každá skupina a každý jednotlivec, ať stojí v rámci skupiny či mimo ni, v sobě nese zároveň i typicky lidské vlastnosti, které alegorické postavy přibližují publiku. Večeře se ve své obhajobě zcela lidsky snaží neustále svalovat vinu na Hostinu.

---

podívat. Odborné dobové povědomí si jejich patřičností zřejmě bylo jisto.

...*Banquet fist ces occinions:/ Ce sont ses operations/ Puisqu'il fault que je le decide...*, Hostina to zavinil, jsou to jeho úklady, ať to tady každý ví.<sup>72</sup> Jednotliví členové hodovnické společnosti mají každý svou vlastní slabůstku – Žravost je na sladké, pro Závislost je dobré cokoli, jen když je toho dost, Já-taky-tak se přizpůsobí, jak je třeba.

Zvrhlost Hostiny má svůj kladný protipól v moudrosti Zkušenosti. Hostinu podporuje skupina nemocí, Zkušenost má na své straně léčivé prostředky, slavné lékaře, zpovědníka, opovědníka. Společnost stolovníků je pouhým objektem jejich manipulace, obětí hříchu, hybatelem jednání. Mimo tyto kategorie se pohybuje Blázen, který je prostředníkem mezi publikem a posláním morality. V tomto rozložení sil má dobro dvojnásobnou přesilu, je tak předurčeno k vítězství, k nastolení správného řádu věcí.

Kdo je Hostina? Nejzhýralejší člen trojlístku jídel (Hostina, Večeře, Oběd) schopný své obdivovatele nechat zabít svými komplici, života užívající libertin užívající pro své cíle lsti a zároveň přesvědčený, i v okamžiku smrti hluboce věřící křesťan, kající se hříšník vědomý si svého provinění. Vše koná s ohledem na okamžitou světskou radost, dopad svých činů si uvědomuje až v okamžiku trestání svých hříchů. Je to nízce se chovající bytost, která nechá zabíjet, a přitom je schopna vyjadřovat se ve vybraných rétorických figurách, dokonce i ve chvíli své smrti. ...*Justice m'est amere mere/ Quant de la mort assigne signe:/ Justice se confere fere,/ Qui ma paine declaire clere...* Hostina je tím špatným, jehož jeho špatnost dovede k ztracení, o své špatnosti ví, ale nijak se jí nebrání. Jeho provinění jsou natolik závažná, podlá a nekřesťanská, že i přes své upřímné vyznání v závěru musí být potrestán, moralita by řekla zatracen. Postava Večeře je přívažkem Hostiny, ale dle mínění ostatních ne tak zhýralým, neboť nezabíjela a je tudíž napravitelná. Byť její jednání při vlastní obhajobě je, z našeho hlediska, velmi diskutabilní, protože hlavním argumentem pro vlastní nevinu je svalování viny na Hostinu. Pro publikum je Hostina postavou sympatičtější. Pro publikum lidové však zároveň něčím exotickým, pro ně nedosažitelným.

Další postavy mají funkci i charakter jasně daný svým umístěním na ose Dobro-Zlo. Vymyká se pouze Blázen, postava, kterou objevujeme i v jiných dobových textech, nejen moralitách, příznačný je pro *sottie*, kde je však jeho role poněkud odlišná. Blázen je zástupcem nejnižší vrstvy společnosti, může si dovolit více, než ostatní členové společnosti. Je mu povoleno vetřít se v převlečení za boháče mezi hodovníky, je vyhnán a poté jen lamentuje, že ho všichni vždycky poznají, i v převleku. Komentuje aktuální dění, je přesvědčen, že to pro Hostinu musí dopadnout špatně, protože je zhýralý a jeho jednání je čistý nerozum. Jeho komentáře směřují k publiku, suplují jeho názor a odlehčují situaci. Blázen jedná dříve, než myslí, má svůj názor, který neopouští. Když spatří mrtvá těla po útoku nemocí snaží se prchnout, jako uličník, je chycen Močovými kameny a strachy se pomůže. Nepatří ani mezi ty dobré, ani mezi ty špatné. Bláznovi patří poslední replika, v níž snad ironicky hodnotí situaci světa bez Hostiny. ...*Nous mangerions la soupe grasse,/ Entre mydy et penthecouste,/ Et adieu la brigade toute!, ...A*

---

<sup>72</sup> JACOB, 1859, s. 391.

hustou kaši budem míti/ Nejdřív zas na svatýho Dyndy/ Tak sbohem všechny zábavy!

Moralita skýtá mnoho indicií ke scénické hře. Postavy často jednají, doprovázejí svá slova fyzickou akcí, která bývá obsažena v jejich promluvě, často bývá komentována. Postavy mohou ostatní k akci vybízet a je zřejmé, že tyto výzvy uposlechnou, přemísťují se v prostoru, konají. *Regardez: les metz sont assis. /Prenez place de ce costé? /Seez-vous aussi, entre vous six; /Chascun selon la qualité, Podívejte, prostřeno je/ Sednete si z téhle strany?/ Mezi vámi šesti tady/ Rozsaďte se, jak se patří...*<sup>73</sup> nebo *Pillule: Voicy ung lien singulier/ Dont je luy voyz l'yer les mains, Tabletky: Hle tady to lano pěkně./ Tím vám ruce teďka svážu.*<sup>74</sup> Častý je i vedlejší text ve formě scénických či až režijních poznámek. Herecké akce jsou popisovány konkrétně a poměrně detailně. *Pause pour pisser le Fol. – Il prent ung coffinet en lieu de orinal et pisse dedans, et tout coule par bas, Pauza, kdy Blázen čurá. – Bere si hrnek a močí do něj místo do záchodu, všechno dolem vytéká ven.*<sup>75</sup> Poznámky postihují i oblast scénickou, popisují, kde má být umístěno menší pódium, na němž budou přítomni hudebníci, že postavy, které odejdou pozorují následnou akci odněkud shora, z nějakého okénka. *Notez que Soupper et Banquet les espient par quelques fenestre haulte, Pamatujte na to, že Večeře a Hostina je pozorují nějakým oknem nahoře.*<sup>76</sup> V případě nemocí popisují i jejich markantní odpudivý zjev, jejich kostýmy, hovoří o holích v jejich rukou a obtížnosti rozpoznatelnosti pohlaví. *Notat que les Maladies se viennent icy presenter en figures hydeuses et monstreuses, embastonnées, et habillées si estrangement, que à peine peut-on discerner si se sont femmes ou hommes, Je důležité, aby se Nemoci představily jako odpudivé, strašlivé bytosti ozbrojené holemi, oblečené natolik podivně, že lze jen stěží rozpoznat, jestli jsou to muži či ženy.*<sup>77</sup> Fyzické jednání je neseno snahou o zdůraznění účinku pronesených slov a přibližuje je tak publiku. Postavy často vykonávají činnosti běžné, dělají to, co člověk v jejich situaci dělá. Jedí, krkají, svazují obžalovaným ruce, Lék během procesu zapisuje výpovědi jednotlivých stran. Často jde o působení komické. Hodovníci jedí nezpůsobně, nemoci hodovníky bijí holemi a klacky. Přestože je slovo hlavním nositelem významu, není tato moralita řečnickým cvičením, je dílem velmi divadelním, které si přímo vynucuje scénické předvádění, neboť jeho působivost spočívá v představení alegorické situace, která zasahuje bytostně známé oblasti lidského bytí. Hlavní oblastí komična vůbec je zde vše, co se týká jídla, trávení, zažívání – tedy všechno nízké, spojené se zemí, s tělesnem. Tento princip je pro středověké vnímání typický a působivost takovýchto obrazů nepopíratelná. Není nutno připomínat, že základním hybatelem komiky celého světského divadla středověku je právě smích zrozený z ran holí dopadajících na hřbety neřestných a krkání těch, co si nemorálně užívají.<sup>78</sup>

---

<sup>73</sup> Op. cit., s. 335.

<sup>74</sup> Op. cit., s. 382.

<sup>75</sup> Op. cit., s. 366.

<sup>76</sup> Op. cit., s. 291.

<sup>77</sup> Op. cit., s. 291.

<sup>78</sup> Nebudeme se zde dále tematikou zdrojů komična zabývat a pouze odkážeme



*Odsouzení Hostiny* je neseno tématem vážným, celospolečensky závažným, odsuzuje rozšířený nešvar. Samotný text se však svou výstavbou přibližuje strukturám žánrů komických. V dialogu (polylogu), který přivádí na scénu tři a více jednajících subjektů, se nejprve představí všechny přítomné postavy. Poté ve shodném pořadí pokračují dále. Tento princip je často užíván v *sottie*, kdy takto hovoří První, Druhý a Třetí Blázen. Princip není přirozeně dodržován beze zbytku, ale jeho použití společně s postupným zkracováním replik (8, 4, 2 verše) polylogy velmi dynamizuje. Často se zde pracuje s narážkami na dobové lidové písně, tance, hry, žerty. Účel se zdá být dvojitý – pro lidové publikum je to téma blízké, pro publikum vybranější je naopak zdrojem vítané zábavy, oživujícího zpestření.

Oproti rovině lidové, komické, směřující k frašce či *sottie* skrývá *Odsouzení Hostiny* nejméně stejně výraznou linii vytříbené rétoriky, rozličných veršových nuancí, slovních hříček, odkazů na Antiku, rozličné historické osobnosti i středověké autority.<sup>79</sup> Najdeme zde rýmové schody slov francouzských s výrazy latinskými (...*hypocras*/ ...*pro cras.*), postavy se ohánějí názory a výroky slavných a uznávaných osobností. Lékaři občas promlouvají latinsky. Doktor opovědník se ve svém druhém monologu obrací k publiku a káže o Římanech a jejich stravovacích návycích, o Bibli, o Spartě, dokonce i asijských národech a zdůrazňuje jejich jiné zvyklosti, vše s ohledem na proklamovaný ideál střídmosti v jídle. Zde za povšimnutí stojí vstup Blázna, jenž tento dlouhý monolog bez ostychu přeruší s ironickou poznámkou, že je to dlouhé a ti hříšníci u stolu si to stejně k srdci nevezmou. Vznesenými slovy se hovoří o nejnižších věcech.

Častým a pro moralitu typickým prostředkem jsou monology alegorických postav, které hovoří o sobě, o svých schopnostech, svém umění. Pravidelně se nám postavy představují, neučiní-li tak samy, jsou k tomu vyzvány. Představují-li se postavy náležící do větší tematické skupiny, prezentují se jedna po druhé, dohromady pak vytvářejí kompaktní jednotku. Dalším typem monologů jsou zde hovory k publiku, převážně s moralizující a didaktickou tendencí. Lékaři přednášejí o problémech, jež přináší nezřízenost v jídle a pití, Doktor opovědník káže o střídmosti jiných, kulturních národů. Paní Zkušenost zastává funkci iniciátorky jejich průpovědí, svými dotazy je nabádá k odpovědím. Postava málokdy vyjadřuje svůj svobodný názor, co říká, je tendenční a směřuje k didaktickému středobodu, většinou zůstává v ulitě své určené role na ose Dobro – Zlo, pouze Blázen si může dovolit projevit svůj názor, i to je však jeho role. Oproti monologickým (potažmo i polylogickým) útvarům těžší *Odsouzení Hostiny* i ze složitějších a dynamičtějších struktur. Určitá část textu, jeden či dva verše, je v nezměněné podobě přejímána postupně dalšími mluvčími. Vzniká krátkodobý refrén, v němž je

---

k vyčerpávajícímu Bachtinovi a jeho pracím, které se sice týkají převážně pozdnějšího středověku, než ve kterém se pohybujeme my, ale jejichž závěry lze takřka plně aplikovat i na komično v moralitě.

<sup>79</sup> Většina historických a biblických odkazů má souvislost s jídlem, přejídáním, střídmostí a dobrým vkusem.

opakováním zdůrazněn příznačný motiv dané pasáže. *Long Soupper nuyt*, Dlouhá večere škodí, nebo *Or est Banquet executé./ Les gourmans plus n'en jouyront*, S Hostinou je nyní Amen,/ Už jedlíky nepotěší. Refrény jsou vystavěny s rytmickou přesností, působí dojmem až hudebním. Opakování a násobení motivů je častým formálním prostředkem. Anafory v monolozích, kombinace substantiv a adjektiv tvořených od stejného slovního základu, dlouhé enumerace, rozvíjení jednoho tématu do více obrazů. ...*J'ay fait les gourmans gourmander./ J'ay fait les frians frinander./ J'ay fait choppiner choppineurs./ J'ay fait doux regards regarder./ J'ay fais brocadeurs brocader...* Já nechal žrouty žrát,/ Já nechal mlsné mlsat,/ Já nechal chlastouny chlastat,/ Já nechal hledět sladké pohledy,/ Já nechal špičkaře špičkovat...<sup>80</sup> Pro Odsouzení Hostiny je zároveň příznačné sepětí poměrně pokročilých básnických forem s velmi realistickým, nízkým jazykem. Ten je velmi živý, dovolí si vytvářet neologismy, místy se podobá až jarmarečnímu stylu průpovědí a komických monologů. Mluví-li postavy o sobě, děje se tak buď v první nebo ve třetí osobě. Mezi oběma kódy přepínají postavy velmi rychle, z verše na verš. Třetí osoba zdůrazňuje obecnou platnost vykonaných činů, převážně akcentuje didaktické posláni, první osoba přináší osobní vklad postavy.<sup>81</sup> *Banquet: ...Banquet fait faire moult de mal./ De peché, de vice et d'ordure./ Veu le cas qui est enormal./ Je ne sçay comme Dieu l'endure!*, Hostina: ...Hostina způsobil mnoho zla,/ Hříchu, neřesti a špiny,/ Je to případ nesprávný./ Nevím, jak jen to strpí Bůh.<sup>82</sup> Závěrečné verše morality slouží většinou k shrnujícímu posláni celého díla. Zde plní tuto úlohu báseň s pevným uspořádáním, dvanáctiveršový rondel *En l'hostel du trompeux Banquet*, V domě zrádce Hostiny, který jen potvrzuje záměrnost a rafinovanost složitějších básnických struktur.

*Odsouzení Hostiny* se vymyká obecným schématům morality a přece je to její vrcholné dílo. Je alegorická, je nesena morálně nenapadnutelnou tezí, instruuje ke správnému chování. Nelze ji však bezesbytku zařadit ani mezi schéma s jednou hlavní postavou, ani se dvěma hlavními postavami. Hlavní postavou tu není žádný Everyman, není to souboj o duši Kohokoli. Je-li to bitvou o duši, je to bitvou o duši zhýralce, Hostiny. Takovýto boj má však jasný výsledek, není tudíž skutečnou bitvou. Jde spíše o moralizující vizi světa před a po smrti Hostiny, o to, jak přijmeme fakt neexistence opulentního hodování. Od počátku je nám předkládáno, že Hostina je zvrhlík zasluhující jen nejvyšší potrestání. Zároveň je Hostina alegorickou postavou vyšší kategorie, která není vydána napospas dění světa jako Kdokoli, Hostina má vlastní postoj, svou vyhrazenou pozici v tomto světě. Tento příběh obhazuje existenci světa bez Hostiny, bez excesu, který Hostina představuje. Na počátku bezmezného užívání si, poté otočení kola Štěstěny pro oběti Hostiny a následně další pootočení kola Štěstěny, jež svrhne do propasti i Hostinu.

---

<sup>80</sup> JACOB, 1859, s. 441. Je až s podivem, jak se v této známé pasáži ze zповědi Hostiny mísí na velmi malé ploše tolik různých básnických figur. Použité postupy jsou při své působivosti velmi jednoduché.

<sup>81</sup> V žádném případě nejde o vstup individualistický, odrážející svobodnou vůli postavy. Je to osobní názor nesený typem.

<sup>82</sup> JACOB, 1859, s. 442.

Veškeré dění probíhá v rámci křesťanské morálky a soudobého vědeckého názoru, je to dílo osvětové.

Odsouzení Hostiny je přitažlivé jak pro široké publikum lidové, tak pro vybranější, urozenější diváky. Již text samotný moralitu předurčuje k scénickému předvádění, žádá si vizuální zážitek, zároveň je text stylově, jazykově a rytmicky vytříbený a odpovídá požadavkům dobového literárního vkusu. Pro nás zůstává svébytným zástupcem morality, dílem, které čerpá z jejích zdrojů a forem a které zároveň moralitu překonává. Přesto však nemá přímého pokračovatele, přesto však není počátkem linie nové.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> Podobně jako je tomu s Dantovou *Božskou komedií*, jejíž velikosti však moralita nedosáhne.

## ZACHOVANÉ ROLE MORALIT<sup>84</sup>

Středověk se vrací k ústnímu podání literatury. Alespoň do vynálezu knihtisku se udržuje *consommation orale*,<sup>85</sup> předávání informací zůstává primárně auditivní. Ačkoli je tedy středověká literatura ve své původní podstatě literaturou orální a středověkého autora většinou nezajímá osud jeho díla v budoucnosti, můžeme se dnes při studiích o francouzském středověkém divadle opřít o asi pět stovek dochovaných originálních dramatických textů.<sup>86</sup> Převážná většina z nich však nepochází z doby svého vzniku, k dispozici máme opisy o několik desítek let, či o pár století mladší. Jedná se především o manuskripty. První tištěná francouzská kniha vyšla v německém Mainzu roku 1454 a příznačně pro dobu se jí stala *Bible*, první tiskárna byla v Paříži zřízena v roce 1469. Guttenbergův vynález knihtisku sice koresponduje s dobou, v níž byly tyto texty hrány a předváděny, jeho praktické využití však bylo dlouho omezené a tištěná díla podléhala pečlivému výběru, tisk byl finančně nákladný, provázely ho technické obtíže, *le livre demeurait un luxe et les marchands ne s'en préoccupaient guère*.<sup>87</sup> Zřídka se četlo i veřejně, před širším publikem. Z většiny negramotný lid má pro svou četbu k dispozici obrazy, fresky, průvody, hry.

Divadlo si i na poli písemných záznamů zachovává své výjimečné postavení. Texty nedramatické byly postupem času hojně opisovány, na základě opisů můžeme pohodlně sledovat francouzské literární památky až hluboko do dvanáctého století a nezřídka se nám do dnešní doby dochovala jednotlivá díla ve větším počtu kopií.<sup>88</sup> Dramatické texty máme zřídka k dispozici ve více než jednom exempláři. Vznikaly většinou s konkrétním záměrem, ad hoc, nesloužily žádnému stálému divadlu, autoři nezamýšleli více než jedno představení. Byla-li hra odehrána, znovu se již nehrála – alespoň ne stejnými lidmi. Na dramatický text se nahlíželo jako na spotřební zboží. Různorodost zachovaných textů je však obrovská. K dispozici máme několik typů textů, z nichž každý sloužil jiným účelům.<sup>89</sup>

---

<sup>84</sup> Tato kapitola se nezabývá pouze texty moralit, ale přináší pohled i na další texty francouzského středověkého divadla.

<sup>85</sup> Genette, G.: *Figures II*, Paris 1979, s. 124.

<sup>86</sup> Moralit máme dochovaných asi sedmdesát.

<sup>87</sup> LE GOFF, 1984, s. 556.

<sup>88</sup> Různých variant, jež se vyskytují v jednotlivých manuskriptech z téže doby, se využívá při historickém jazykovém studiu. Z dochovaných prepisů, opisovačových chyb i úprav získáváme obraz o jazyce, době i o osobě kopisty.

<sup>89</sup> V této kapitole vycházíme zejména ze studie Grahama A. Runnallse *An Actor's role in a French Morality Play* otištěné in: *French studies*, XLII. 1988, s. 398 – 407. Tato typologie dochovaných rukopisů není vyčerpávající, ale poskytuje snad dostatečný náhled na textovou stránku středověkých dramatických textů a jejich rozmanitost.

Základním typem, označovaným jako (*livre*) *original*, je text, který obsahuje kompletní text hry se všemi replikami, jmény hovořících postav, případně s několika scénickými poznámkami. Vlastnímu textu hry předchází *Incipit*, v závěru na něj navazuje *Explicit*. Rukopis bývá velmi čitelný a upravený, většinou pochází od jednoho písaře (nejvýše však dvou či tří). Tento typ je nejčastější u mystérií a slouží jako základ k některým dalším typům záznamů.

Používal-li text *meneur du jeu*, režisér či organizátor hry, obsahuje mnohem více scénických poznámek a instrukcí. Text bývá upravován či mírně přepisován, může obsahovat jména herců, poznámky o čase a místě představení.

Z představení hraného v roce 1501 v Mons se nám zachoval text upravený výhradně pro *meneur du jeu*.<sup>90</sup> Rukopis obsahuje pouze první a poslední řádek (verš) každé repliky, číslo, které označuje počet veršů v replice, jména postav i herců v nich obsazených a velmi podrobné scénické poznámky, z nichž se dozvídáme, že jeviště obsahuje na sedmdesát dějišť a jeho lešení je dlouhé čtyřicet metrů.

První dva zmiňované typy textů sloužily jako základ k oficiálním kopiím, které byly na počest a na památku představení ukládány v městských nebo cechovních archívech. Bývaly vyvedeny pečlivěji a nesloužily ke scénickému použití.

Zároveň mohly být kopie zapůjčeny jinému městu, aby mohlo být představení hráno tam, či mohly být použity po mnoha letech znovu ve stejném městě, přičemž zpravidla docházelo k zásadním změnám a úpravám. Mezi zachovanými opisy máme texty, které obsahují nové, vložené stránky, přepsané role, marginální poznámky nových tvůrců, upravené scénické poznámky.

Někdy mohly být rukopisy vyvedeny i v luxusní podobě s četnými iluminacemi a rubrikami, měly pak sloužit jako dar významné osobě. Při některých zvláštních příležitostech bylo zhotoveno větší množství těchto exemplářů – týká se to zejména velkovýpravných pašijových či historických textů, například Grébanových *Passions*, *Passions de Valenciennes* z roku 1547, či Miletova *Destruction de Troyes*. Koncem středověku sloužily některé kopie upravené pro domácí četbu i pro soukromou potřebu.

Specifickým typem záznamů jsou fragmentární texty, na nichž jsou zaznamenány jednotlivé role, které sloužily hercům. Role (*rôle*, *roole*, *rollet*, *roullet*) bývají zapsány na nevelkých podlouhlých kouscích papíru, které se navíjely na dřevěné tyčky (odtud také jejich název), obsahují repliky jediné postavy a narážky z repliky předchozí. Tento poslední verš repliky předchozí se obvykle rýmuje s prvním veršem repliky zapsané. Bývají to nedbale načrtnuté nevelké zápisky, se kterými se během přípravy zjevně zacházelo bez zvláštní péče. Zachovaných rolí je velmi málo a jsou často velmi poškozeny.

---

<sup>90</sup> Cohen, G.: *Livre de conduite*, Paris 1925.

Tyto záznamy mají nejbližší k praktickému divadelnímu předvádění, jsou ale zároveň ojedinělými záznamy o inscenování, jež se nám, vedle výtvarných zobrazení a popisů a vyprávění přímých aktérů či diváků, zachovaly.

## MORALITA MIMO FRANCII

Moralita (*moralité, morality play*) je jedním ze středověkých dramatických žánrů, který se rozvinul ve většině významných evropských kulturních oblastí. Pod různými názvy ji známe z Anglie, z Německa, z Holandska. V každé oblasti se vyvíjela jiným směrem, nabírala jiné formální rysy. Ačkoli se v naší práci soustředíme převážně na románskou oblast, považujeme za nezbytné stručně charakterizovat a pojmenovat tento žánr i na územích mimo Francii.

### *HOLANDSKO*

První zastavení s moralitou v evropském kontextu bude v holandské jazykové oblasti, protože ta se, možná trochu nezvykle, stala rodištěm nejstarší zachované morality. *Elckerlijc* se o málo později snad stal předlohou pro slavného *Everymana* anglického, poprvé vyšel roku 1495, ve skutečnosti je zřejmě o něco starší.<sup>91</sup> Autorství textu náleží zřejmě některému z mnoha desítek amatérských, rétorických cechů, tzv. *Rederijkerskammers*, které píšou a skládají díla hlavně k období náboženských svátků (boží tělo, letnice). Tvorba a prezentace jednotlivých cechů probíhala často formou vzájemného soutěžení. Od patnáctého století se zachovalo několik stovek textů, jak vážných o rozměrech tisíce veršů, tak krátkých hříček (cca 200 – 300 veršů), které se hrály např. při hostinách. Dochované hry jsou tematicky pestré, jsou to jak morality náboženské, mystické, tak politické. Vystupují v nich personifikované ctnosti, neřesti, ďáblové.<sup>92</sup>

### *ANGLIE*

Ačkoli nejrozšířenější je moralita v oblasti románské, dílo, které žánru přineslo největší proslulost, vzniklo v nepřátelské Anglii. Kromě slovu *Everymana* však má anglická literatura několik dalších, velmi kvalitních moralit. Všechny jsou výrazně nedramatické, alegorické a abstraktní. Moralita má na ostrovech jinou podobu než na pevnině, liší se hlavně

---

<sup>91</sup> O stáří anglické a holandské verze se vedou neustálé spory, jednoznačného určení, která z nich je starší, jsme se ale zatím nedočkali.

<sup>92</sup> Jeden z nich, ze *Hry o 5 moudrých a 5 pošetilých pannách*, se v anglickém překladu velmi příhodně jmenuje *Sharp Investigation*.

svou podstatou. Chce znázornit dramatickosti lidské osudovosti, je divadelním zobrazením *tance Smrti*.

Z první čtvrtiny čtrnáctého století se dochoval text o 3 700 verších s názvem *Castle of Perseverance*, Hrad Vytrvalosti. Hlavní hrdina Lidský rod (*Humanus genus*) je zmítán neřestmi a ctnostmi, klid najde až na Hradě Vytrvalosti, nechá se však zlákat Žádostivostí po majetku a končí špatně, dostane ho Smrt, Bůh mu však odpouští. K této hře máme dochován jakýsi náskres scény, na němž je uprostřed kruhové scény obehnané příkopem zobrazena věž hradu Vytrvalosti, náskres má situovány i světové strany. *Mankind*, Lidstvo (1465 – 1481) je moralita, v níž se poprvé hovoří o vybírání peněz mezi publikem. *Wisdom*, Moudrost (1465 – 1481) vypráví o souboji Krista a Lucifera o lidskou duši, Moudrost je oblečena jako Kristus, vystupuje zde 38 herců. Text má bohaté scénické poznámky v angličtině, čteme v nich popisy kostýmů, scény, latinská rubrika indikuje pouze *content* apod.

Nad všemi statickými, málo dramatickými texty vyčnívá text, který se nám dochoval až v poměrně pozdních vydáních z let 1508 a 1537 (rukopisné texty nemáme), ač je bezesporu starší, text, který zřejmě má shodnou předlohu jako verze holandská, text, jehož celý název zní *The Summoning of Everyman*, Výzva Každému z nás, zkráceně *Everyman*. Text o 921 verši téměř nemá scénické poznámky, mezi anglickým textem obsahuje i latinské citace.

Moralita vypráví o lidském jedinci, o komkoli, o Člověku, o Everymanovi, o jeho cestě a setkání se Smrtí, která ruku v ruce s Bohem přichází, aby Everymana přijala. Člověk, Everyman, zpočátku Smrt (smrt) odmítá, má na ni zlost, pak se pokouší smlouvat, poté touží vše urychlit a mít to za sebou, v závěru ji přijímá, smiřuje se s ní.<sup>93</sup> V nejtěžších chvílích se modlí k paně Marii, která mu je přímluvcem v nejtěžší hodině. Smrt se objeví pouze jednou, otevře celý proces, Člověk pak umírá bez jejího přičinění. První část vypráví o jeho cestě, o tom, jak vše proběhlo, v druhé části se hovoří o tom, jak život správně uspořádat. Děj probíhá během jednoho symbolického dne, ráno se Člověk setká se Smrtí, večer umírá. Hrdinu na cestě provázejí jeho vlastnosti, dobré i špatné skutky, v průběhu putování ho všichni opouštějí, před Smrtí obstojí pouze Dobrý skutek, ačkoli s ním Člověk ve svém životě setkával poměrně zřídka.

*Everyman* je moralitou, v níž vystupuje jediná hlavní postava, vše je zde koncentrováno k okamžiku její smrti. Zvolený hrdina je opravdový *kdokoli*, je esencí lidské bytosti a přitom je skutečný, živý. Moralita neukazuje, nic z toho, co má být po smrti, je to silný příběh o přirozené smrti člověka a cestě k ní. Smrt nemá žádné tajemství, je pouhým poslem, pouze přináší zprávu o smrti. Ústředním tématem je smrt, která je zmiňována jako velmi důležitá

---

<sup>93</sup> Prochází tak fázemi, které odpovídají klinickým výzkumům v lékařství. Středověký člověk zná tento proces zblízka, smrt je pro něj přirozenou součástí života, učí se na umírání jiných.



skutečnost pro celé lidstvo (v plánu biblickém, kosmickém), zároveň je nejvýznamnějším atributem hlavního hrdiny cesta, poznání, tedy atributy příslušející životu.<sup>94</sup>

Nemáme informace o tom, že by tato moralita o Člověku byla někdy hrána, realizována být nemusela, ač hratelná je. Svou jednoduchostí a prostotou však zůstává nejvýraznějším projevem středověké morality. Od morality francouzské ji odlišuje především fakt, že ve Francii se mezi hlavními postavami nikdy neobjevila postava tak přirozená, lidská, která by byla vystavena té nejpřirozenější, neupravované realitě smrti.

## ***NĚMECKO***

Německá oblast moralitu jako takovou nezná. Její rysy však pronikly do jiných žánrů, většinou masopustních. Stejně jako v Holandsku básníci mezi sebou soutěží, mají své cechy. Nejvýraznější postavou je autor více jak 6 000 skladeb švec Hans Sachs (1494 – 1576). Jeho texty (*Fastnachtspiele, Schwänke*) nesou výrazné stopy frašky (či lépe - jsou to frašky), ozývá se v nich ale silná moralizující tendence, prostřednictvím smíchu vychovává, vyzdvihuje pracovitost, zbožnost. Didaktičnost je nesena již v příbězích samotných, není třeba ji zdůrazňovat slovem.

## ***ŠPANĚLSKO, PORTUGALSKO***

V duchovně smýšlejícím Španělsku nalezneme mnoho textů, které zpracovávají tematiku zbožného života i smrti. Texty jsou těžší, literárnější než ve Francii, často nabízejí zobrazení *tanců Smrti*. Takovým jsou *Dvory Smrti* (okolo 1540) Miguela de Carvajal. Na ploše 8 000 veršů vystupuje více než dvacet postav, které se sejdou na dvoře Smrti, která má vše srovnat. Vystupuje zde Ďábel i Svatý František, pomocníkem ďáblovým je dokonce Martin Luther. Na straně špatných se objevuje Hérakleitos, mezi dobrými pak Démokritos.

Jednou z 28 her Diega Sancheze de Bajadoz je *Tanec sedmi hříchů*, v němž hlavní hrdinou je Mnich, který odvrhne Ctnost, aby se k ní v závěru zase navrátil. V jiné jeho hře, ve *Frašce o Smrti* vystupují alegorické postavy Bohatého mládí a Chudého stáří.

Také hry Gila Vicenteho (1465 – 1537), Portugalce, který byl dlouho řazen k autorům španělského zlatého věku, jsou svou podstatou bytostně středověké. Z jeho *autos sacramentales* zmíníme *Cestu duše* (Auto de Alma) která je alegorií pádu Duše z Jeruzaléma do Jericha. Ve Vicenteho textech, stejně jako v dalších španělských moralitách, vystupují

---

<sup>94</sup> Poznání je též jednou z alegorických postav, kterou Everyman na své cestě potkává.

postavy alegorické (Smrt, Život, Milost), většina příběhů má předobraz biblický. Z let 1516 – 1519 pochází jeho trilogie tzv. *Bárek*, kterou tvoří *Bárka do Pekla*, *Pekla do Očistce* a *Bárka do Slávy*.

## ZÁVĚREČNÉ SLOVO K MORALITĚ

Zabývali jsme se francouzskou středověkou moralitou, zkoumali jsme její parametry, funkce, kořeny. Pokusili jsme se prokázat, že jí náleží pevné místo v oblasti středověkého divadla, že není jen jeho bezvýznamnou položkou. Stále jsme však naráželi na problém její neukotvitelnosti v hranicích žánrů a druhů.

Žánrové dělení středověkého divadla je samo o sobě záležitostí velmi komplikovanou, pozici morality proto nelze jednoduše postihnout. Většinou jsme ji chápali, vedle frašky a sottie, jako třetí žánr světského divadla, jehož záměry se však od těch dvou výlučně zábavných liší. Moralita zároveň nemůže být ryze světskou záležitostí, vždy si v sobě nese duchovní, náboženský rozměr. Duchovní život středověkého člověka je ale záležitostí zcela přirozenou, víra je pro něho samozřejmostí. Moralita instruuje a nabádá k správnému konání, diváka utvrzuje ve správnosti a nutnosti volby křesťanského jednání. Mohli jsme si ale povšimnout, že v pozdější době se přikloní i na stranu nově vznikajícího protestantského smýšlení, že si dovolí kritizovat současnou politickou a společenskou situaci. Světský, veselý živel pronikal do náboženského divadla ve francouzské oblasti od jeho samotných počátků. Moralita by tedy mohla být i žánrem náboženského divadla a její veselé rysy by tak mohly korespondovat např. s hráčskými výstupy v mystériích. Tento spor zde vyřešit nemůžeme, ani to není naším cílem. V každém případě je moralita žánrem, který se při svém vývoji velmi inspiroval díly světského divadla a přijal mnohé rysy frašky i sottie, aniž by zcela opustil duchovní rozměr.

Několikrát jsme zmínili skutečnost, že moralita je zobrazením středověkého vnímání světa. Její základ tvoří bipolární svět, stejně jako tomu bylo u tehdejší společnosti, která od svých duchovních vůdců, křesťanských kněží, přijala za své dva paralelně existující světy dobra a zla, kde měřidlem míry jedné či druhé kategorie je právě církevní instituce. Moralita člověka nesoudí, ukazuje, co se s ním bude dít, když bude jednat hříšně. Většinou nenabízí publiku ani možnost, aby se s člověkem, který zhřešil, ztotožnil, aby s ním soucítit. Hrdina, jak ten zcela záporný, tak i pozdější problematický, v sobě nenese tragický rozměr, jeho osud a nezáviděníhodný konec není nevyhnutelný. Vždy pro něj existuje možnost záchrany, stejně jako pro diváka. Neustále zde visí příslib možného odpuštění v okamžiku posledního soudu, ať už osobního či toho na konci věků. Středověk nezná tragického hrdinu, ačkoli moralita pro jeho případný vznik nabídla vhodné podmínky. Je proto příznačné, že zánik morality je spjat s rozšířením tragédie jako takové. S jejím vznikem moralita mizí, noví hrdinové překonávají středověké myšlení a nejsou ani jednoznačnými modely, ani problematizovanými jedinci, kteří jsou zmítáni mezi dvěma extrémy. Jsou to lidé, jež jsou vrháni do neřešitelných situací, v nichž jim ke spáse nepomůže nic, vidina naděje kdesi v budoucnu se rozplynula. Přejít k novému vnímání světa moralita v té podobě, v jaké se ve Francii vrcholného a pozdního středověku vyskytovala, nepřežila.

Umístili jsme moralitu na okraj světské oblasti středověkého divadla. Bude proto možná vyznívat podivně, když si uvědomíme, že jejími tvůrci byli převážně lidé z řad *kleriků* (clerics), tedy těch, kteří nejsou *laiky* (laics). Kleriky můžeme nazývat všechny, kteří užívali církevních privilegií, spadali pod církevní soudy. Důležitějším kritériem ale zůstává skutečnost, že tento termín v sobě zahrnuje lidi vzdělané, studující či vystudované. Vzdělání je v raném středověku spojeno takřka výhradně s církví, s církevními a klášterními školami. Se vznikem univerzit ve 12. a zejména ve 13. století se poměr sil změnil, ale církve si stále drží nad vzděláváním dohled, nejlukrativnější, především právníká místa jsou stále v jejich rukou. Z řad kleriků pocházeli členové společenstev (*La Basoche, Les Enfants sans souci*), která se podílela na tvorbě většiny děl žánru *sottie*, jejich dílem jsou i mnohé morality. Univerzitní svět, který se ve 14. století etabloval jako svébytné universum s vlastními zákony a pravidly, přijal divadelní aktivity za své a nemálo se jim věnoval.

Výrazným atributem francouzské morality je v neposlední řadě také humor. Ačkoli se zabývá existenciálními otázkami, jak správně a bezchybně žít a jak díky tomu dobře a spolehlivě umřít, nabádá k tomu velmi často úsměvnou formou. Převažuje slovní humor, jednoduché slovní hříčky. Inspiraci čerpá (zejména ve svých kratších formách) z blízkého kontaktu s fraškou a *sottie*. Nemáme pro to mnoho důkazů, ale některé zachované scénické poznámky<sup>95</sup> naznačují, že i v moraličkách se užívaly gagy a situační komika. Jak jsme viděli v kapitole o postavě Štěstěny, měly významnou roli též hráčské a hospodské scény. Nesou v sobě národní charakteristiku, odrážejí chování jistých sfér tehdejší společnosti. Francouzská moralita se snaží přiblížit zájmu svého publika, vybírá si témata, která ho oslovují, která mu jsou blízká. Může se jednat o výchovu dětí v *Dnešních dětech*, o zhýralé přejídání v *Odsouzení Hostiny* či o proklamovaný ideál totální chudoby ve *Všechno, Nic a Každý*.

Francouzská moralita je komplexním žánrem, jenž v sobě nese zábavu i poučení (či spíše naučení, ponaučení). Svou podstatou je moralita schopna naplňovat devízu *instruire et plaire*, poučit a líbit se, je to u ní však pouze výrazem středověké univerzálnosti, která umožňuje propojovat nesouměřitelné a vyjadřovat se v paradoxech.

---

<sup>95</sup> Větší množství takovýchto poznámek nám nabízí zejména *Odsouzení Hostiny*. Viz. scéna s čurajícím bláznem či bitím hodovníků nemocemi.

## DOSLOV

V naší práci jsme se podrobněji zmiňovali asi o jedné desetině dochovaných textů moralit (celkově jich máme kolem sedmdesáti). Odkazovali jsme se na ty, které jsou charakteristickými exempláři určitého typu, a na *Odsouzení Hostiny*, které se jakémukoli zařazení brání. Stále však hovoříme o textech, které jsou českému čtenáři nedostupné. Dalším nezbytným krokem v této oblasti by mělo být zpřístupnění alespoň některých textů moralit, tedy jejich překlady. Zde jsme přispěli pouze nepatrnou měrou, překlady vybraných veršových pasáží v rámci našeho textu.

Přesto doufáme, že se nám alespoň částečně podařilo ukázat, že francouzská středověká divadelní moralita není žánrem okrajovým, ale že se pouze pohybuje na žánrovém a druhovém pomezí. Z těchto důvodů se také prozatím vzpírala podrobnějším výzkumům, v žádném případě by ale mimo dosah odborného zájmu zůstat neměla.

## POUŽITÁ LITERATURA

- Aubailly, J.-C.: Le théâtre médiéval (profane et comique). Larousse, Paris 1975
- Auerbach, E.: Mimesis. Mladá Fronta, Praha 1998
- Cohen, G.: Anthologie de la littérature française du Moyen-Âge. Paris 1946
- Contes pour rire, Fabliaux des XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles (traduits par Nora Scott). U.G.E., Paris 1977
- Černý, V. : Lid a literatura ve středověku, zvláště v románských zemích. Praha 1958
- Černý, V.: Od bonifantů k mastičkářům. In: Sborník historický 9, Praha 1962
- Černý, V.: Soustavný přehled obecných dějin literatury naší vzdělanosti. Sv. 1, Středověk. H&H, 1996
- Černý, V. : Soustavný přehled obecných dějin literatury naší vzdělanosti. Sv. 2, Podzim středověku a renesance. H&H, 1998
- Černý, V.: Staročeský mastičkář. In: Rozpravy ČSAV. Roč.65, seš.7. Praha 1955
- Duby, G. : Fondements d'un nouvel humanisme 1280 – 1440. Genève 1966
- Faral, E.: Les jongleurs en France au Moyen-Age. Paris 1910
- Farces du Moyen-Age. GF, Paris 1984
- Frank, G. : The Medieval French Drama. Oxford 1954
- Le Goff, J. : La Civilisation de l'Occident médiéval. Le Seuil, Paris 1984
- Le Goff, J.: Les Intellectuels au Moyen-Âge. éd. Le temps qui court, 1962
- Le Goff, J.: La Naissance du Purgatoire. Paris 1981
- Le Goff, J.: Středověká imaginace. Argo, Praha 1998
- Groult, P., Emond, V., Muraille, G.: Littérature française du moyen âge. Gembloux 1964
- Gurevič, A.: Nebe, peklo, svět. H&H, 1996
- Huizinga, J. : Podzim středověku. H&H, 1999

- Institut Pédagogique National: La vie théâtrale au temps de la Renaissance. Paris 1963
- Jacob, P.L.: Recueil de Farces, Sotties et Moralité du XV<sup>e</sup> siècle. Paul Lacroix, Paris 1859
- Knight, A.E.: From Model to Problem: The Development of the Hero in the French Morality Play. In: Everyman & Company. N.Y. 1989
- Lacroix, P.: Les Arts au Moyen-Âge. 1869
- Lanson, G.: Histoire de la littérature française. Paris 1951
- Mertlík, R.: Písňě žáků darebáků. Svoboda, Praha 1971
- Paris, G.: Littérature française au Moyen-Âge. Paris 1890
- Petit de Julleville, L.: Les comédiens en France au Moyen-Âge. Paris 1885
- Petit de Julleville, L.: Le théâtre en France au Moyen-Âge. Paris 1896
- Petit de Julleville, L.: Répertoire du théâtre comique en France au Moyen-Âge. Slatkine, Geneve 1967
- Picot, E.: Recueil de pièces historiques (sous Louis XI). Paris 1923
- Picot, E.: Recueil général des sotties. Paris 1912
- Picot, E.: La sottie en France. Paris 1878
- Le Roman de Renart. GF, Paris 1970
- Runnalls, G. A.: An Actor's role in a French Morality Play. In: French studies, XLII. 1988
- Řehoř z Toursu: O boji králů a údělu spravedlivých, kronika Franků. ODEON, Praha 1986
- Stehlíková, E.: A co když je to divadlo?. Divadelní ústav, Praha 1998
- Šrámek, J.: Přehled dějin francouzské literatury. Brno 1997
- Veltruský, J.: A Sacred Farce from Medieval Bohemia. Ann Arbor, 1985
- Viollet-le-Duc, E.: Théâtre français ancien. vol. 1 – 3, Paris 1854 – 1857
- Zumthor, P.: Essai de poétique médiévale. Paris 1979