

D R A M A ?

Prošli jsme jisté množství dostupnějších textů vzniklých na půdě středověkých katedrál, katedrálních škol, klášterů, univerzit i císařských dvorů, jejichž vyjadřovacím jazykem byla latina. Užívali jsme pro zmíněné latinské texty většinou slovo **drama**, aniž bychom si uvědomovali propastný rozdíl mezi tradičním obsahem tohoto slova, navazujícím na aristotelské pojetí dramatu a petrifikovaným především v 19. století, a fakturací zmíněných středověkých textů. Z nich ze všech odpovídají poněkud tradičnímu výměru jen Hrotsvitiny hry, které Konrád Celtes nazýval komedie. Jejich autorka nejenže dobře věděla, že *dramaticon est activum, in quo personae loquentes introducuntur sine poetae interlocutione*, dramatický je takový způsob, při kterém mluvící osoby jsou uváděny, aniž básník vstoupí do hovoru, jak pravila jedna z velkých středověkých autorit, Hrabanus Maurus, ale usilovala také stvořit text, v němž jsou dialogy a monology postav orientovány k jistému pohybu v prostoru a času. Neměli bychom se nechat mýlit tím, že na pozadí Aristotelových teorií vypadají tato dramata jaksi nedostatečně, jejich navazování na model antické komedie vlastně vynikne teprve na pozadí středověkých textů.

Nemá valný smysl zabývat se detailně paralelami mezi Hrotsvitinými a Terentiovými komediemi. Podle skeptiků ostatně všechny shody končí tím, že oba napsali šest her^{1/} a 37 zjištěných verbálních paralel^{2/} nikterak nepřesvědčuje. Je však zřejmé, že Hrotsvita nad Terentiovými komediemi pochopila, jakým způsobem je možné hagiografické příběhy zorganizovat do nového tvaru, jak tento tvar zpředmětnit pomocí dialogů, jak jej exponovat. Naučila se, jak organizovat děj probíhající na scéně a za scénou. Z tohoto hlediska je zvláště pozoruhodná dramatická i komická účinnost popisu Dulcitiova jednání, jak jej podává Irena, pozorující ho škvírou ve dveřích. Hrotsvita přišla i na způsob, jak umožnit postavám změnit identitu: Abraham, který se vypraví zachránit

1/ ROBERTS 1901.

2/ HOMAYER 190, 496.

Marii, přijímá *sonipedem delicatum* (pěkného oře), *militarem habitum* (vojenský šat), nebo spíše tu výstroj, která charakterizuje vojáka, tonzuru, která prozrazuje jeho příslušnost, naopak zakrývá kloboukem. Marii se pak dává poznat *ablato capitis velamine*, tedy pouze tím, že sejme to, co zahaluje podstatné - pokrývku hlavy. Dialog není pro Hrotsvitu formálním přidělením monologů či autorského sdělení jednajícím osobám, i když tu pochopitelně nacházíme ještě mnoho nepravých dialogů, v nichž otázka slouží jen k tomu, aby umožnila odpověď obsahující důležitou informaci. Většinou však její dialog vychází z přirozené promluvy a respektuje mluvčí i předmět hovoru.

CONSTANTINUS Jestli chceš něco jiného, vyslov se.
 GALLICANUS To není možné.
 CONSTANTINUS Proč?
 GALLICANUS Směl bych se odvážit?
 CONSTANTINUS Ano.
 GALLICANUS Ty se budeš zlobit.
 CONSTANTINUS V žádném případě.
 GALLICANUS Určitě budeš.
 CONSTANTINUS Říkám, že nebudu.
 GALLICANUS Bude se ti to zdát opovážlivé.
 CONSTANTINUS Toho se nemusíš bát.
 GALLICANUS Poručil jsi, a tak ti to řeknu: miluji Constancii, tvou dceru.^{3/}

Hrotsvita neváhá přivést na pomyslnou scénu nejen své základní typy (světec-poustevník nebo křesťanský manžel či otec, nevinná dívka, padlá dívka, bezbožný svůdce), ale - jak to mohla vidět u Terentia - i vedlejší postavy (frekventovanou postavou je dobrý a špatný přítel), ba dokonce i kompars (vojáci, konsulové, tribuní, křesťané, přátelé, žáci, milovníci, matrony). Tím vším se nikterak neblíží terentiovskému tvaru komedie, podtrhuje však potenciální dramatičnost a divadelnost svých her. Tak jako antická komedie, zná i Hrotsvita jen hlavní text dramatu a nepoužívá scénických poznámek. Příchod a odchod postav většinou vyplývá z kontextu, často jej implicitně sděluje prostřednictvím dialogu, někdy dokonce způsobem dobře známým z antické komedie, jako v Pafnutiovi:

ŽÁCI Kdo to buší na dveře?
 PAFNUTIUS Hej!

3/ Pro Gallicana jeho opovážlivost spočívá v tom, že si žádá dceru císaře, z Constantinova hlediska jde ovšem o větší problém: jeho dcera Constantia je křesťanka a raději chce zemřít, než by si Gallicana vzala, neboť se s otcovým svolením již dávno rozhodla, že své panenství obětuje Bohu. Ve hře je tu ovšem zájem státu. Viz Latinské texty č.20.

ŽÁCI To je hlas Pafnutia, našeho otce.
 PAFNUTIUS Zdvihněte závoru.
 ŽÁCI Buď zdrav, otče.
 PAFNUTIUS Budte zdraví.^{4/}

Tento primitivní způsob je překonán tam, kde z monologů a dialogů postav přímo vyplývají myšlené scénické akce. Příkladem budiž typická scéna mučení z komedie Dulcitius:

SISINNIUS Nemeškejte, vojáci, a pospěšte, ty rouhačky chopte kvapně a zaživa je uvrzte do ohně.
 VOJÁCI Postavme hranici bez meškání, hodme je do ohňové tlamy, skončeme to potupné rouhání.
 AGAPES Ó Pane, je ve tvé moci vznešené, aby tě oheň poslechl a zapomněl sílu plamene. Však odklad nás kruší, a proto tě prosíme, uvolni pouta našich duší, abychom nad vyhaslými těly s tebou v nebi zaplesaly.
 VOJÁCI Ó nový zázrak přeužasný! Hleď, duše opustily těla, a ta bez stop úhony zůstávají celá, síla ohně nespálila ani vlasy, šaty, tím méně těla.^{5/}

Hrotsvita ostentativně nedbá jednot času - mezi jednotlivými replikami může uběhnout tolik času, kolik je právě třeba. Ve hře Abraham je v jedné scéně Marii osm let, v další je právě ztracená chovanka už dospělá, další scéna se koná za dvě léta, která uběhla od jejího útěku do momentu, kdy ji Abrahamův přítel našel. Střídá bez problémů místa tak, že přímo cítíme, jak následuje epický příběh. Přijmeme-li změnu místa za změnu scény, pak v Pafnutiovi vidíme následující pohyb: 1. škola, 2. rynek, 3. hampejz, pokoj u Thaidy, 4. hampejz, jakási společná místnost, kde se baví milovníci, 5. hampejz, Thaidin pokoj, 6. jídelna v klášteře, současně abatyše ukazuje Thaidě její celu, 7. škola, 8. poustevna Pafnutiova přítele Antonia, 9. pod oknem Thaidiny cely v klášteře, 10. v cele, kde Thais umírá. Stejným způsobem, ba dokonce ještě velkoryseji se střídá scénérie v Gallicanovi, kde se titulní hrdina pohybuje od císařského dvora na bitevní pole a posléze do Alexandrie. Vcelku epické řazení dějových segmentů překonala Hrotsvita v Abrahamovi, kde je dramatická konstrukce už čitelná. 1. a 2. scéna jsou expozicí děje (setkání Abrahama s Efresem, představení Marie). Kolize přichází ve 3. a 4. scéně (vyprávění o Mariině poklesku, hledání Marie).

4/ Viz Latinské texty č.21.

5/ Překlad Josef ŠMATLÁK (Hrotsvita, Dulcitius. In: Divadelní revue 1993, č.3, 78). Viz Latinské texty č.21.

Krise se dostavuje v 5. a 6. scéně, v nichž se Abraham dostane do hampejzu, a vrcholí v 7. scéně, kde se Abraham dává Marii poznat. Za peripetii můžeme cum grano salis považovat 8. scénu, v níž se Abraham s Marií vydávají na cestu. Katastrofou, můžeme-li takto nevhodně použít tento výraz, je poslední, 9. scéna, v níž se dozvídáme o Mariině obrácení.

Tvar Hrotsvitiných dramát může být pochopitelně vnímán jako sporný výsledek pokusu využít čtenářskou oblibu četby ideově nepřijatelného autora.^{6/} Její hry však nejsou pouhými zdialogizovanými legendami. Přenesením legendárních témat do jiného žánru vzniká nutně posun v nazírání příběhů a jejich protagonistů. Na první pohled se tento posun jeví především v konstrukci dramatické scény. Žánr však spoluutvářel i nové pojetí postav. V hagiografických Hrotsvitiných předlohách jsou postavy většinou charakterizovány jen svou vírou (eventuálně nadlidskou schopností snášet utrpení a extatickou touhou po mučednické koruně) a odlišeny právě jen okolnostmi, za nichž jsou obráceny na víru nebo odsouzeny k smrti. Hrotsvita však protagonisty svých her nedefinuje pouze jejich místem v ustáleném ději, ale dodává jim často zcela lidský rozměr. Jejich podoba většinou není definována vnějším popisem - jen o hrdinkách se dozvídáme, že jsou krásné (v Dulcitiuvi září ze tří sester *serenitas pulchritudinis*, jas krásy, *pulchritudo* a *venustas*, krása a půvab, jsou hlavními znaky Agape, Chiony a Ireny, ale i Drusiany, Marie i Thaidy, i tří Sapientiných dcer, jejichž jména jsou symbolická).

Postavy jsou nepřímo charakterizovány právě svým jednáním a Hrotsvita je dokáže jemně odstínit, jak můžeme vidět na příbězích o napravení padlé. Poustevníka Abrahama poznáváme jako pečlivého, starostlivého muže, který svou schovanku vroucně otcovsky miluje a je připraven obětovat pro její ochranu svou důstojnost. Naproti tomu Pafnutius ve stejné pozici je věčný, přísný a militantní. Teprve když zjistí, že Thais, přestože vykonává své povolání, věří v Boha, projeví se jeho křehkost - třese se a pláče nad ní, a to je moment, který způsobí převrat v Thaidině jednání. Thais potřebuje jen dodat odvalu, aby dokázala odejít z místa, kde hřeší a kde skrže ni upadají do hříchu i jiní, a tento krok pak učiní energicky, bez váhání a bez lítosti. Zarazí se sice, když spatří v klášteře svou celu, prostor tak malý, temný a nepohodlný a nepodobný přepychu, v němž dříve žila, ale vstoupí zmužile i pokorně. Hrotsvita nepopřála této postavě dramatický moment obrácení na víru, obdarovala ji však překnou scénou, v níž Thais rozdává všechny své věci a její proměnu sledujeme v reakcích zmatených návštěvníků hampejzu. Marie v Abrahamovi má proti tomu možnost rozvinout před námi spolu se svým dospíváním i svůj dětský půvab a bezprostřednost, protřelost nevěstky, bezbrannost zoufalé hříšnice i pokoru.

6/ RABY 1953, 208 dokonce mluví o *a rather unintelligent study of Terence*.

Dramatické napětí v Hrotsvitiných hrách - s výjimkou Abrahama a komplikovaného Callimacha - není velké. Byl by však omyl přičítat tento rys Hrotsvitině naivtě. Hrotsvita je autorka učená a sečtělá. O tom dostatečně svědčí průkazné reminiscence na celou řadu antických autorů (zvláště samozřejmě na Vergilia, ale i Horatia, Ovidia, Statia, Silia Italica) i na pozdně antické a středověké autority (Donatus, Boethius, Hieronymus, Venantius Fortunatus, Sedulius, Isidor ze Sevilly, Alcuin, Liutprand z Cremony, Notker Balbulus, Walahfrid, Waltharius, Widukind aj.), na Bibli a křesťanskou liturgii. Také užití rýmované prózy místo leoninského hexametru, kterým psala svá epická díla, svědčí o jejím tvárném úsilí. Rýmovaná próza Hrotsvitiných her není totiž projevem roztomilé neumělosti, jakou obdivujeme například v českých lidových barokních hrách, ale v dobách, kdy tvořila, byl vrcholem uměleckého novátorství. Nedostatek dramatického napětí souvisí spíše s proměnou vnímání, které přináší křesťanství. Tam, kde lidský život, třeba strastiplný či dokonce mučednický, končí v láskyplné náruči Boha, který má dokonce moc jej učinit věčným, není místo pro tragické a dramatické je oslabeno, protože se soustřeďuje jen do řady překážek, o nichž od počátku víme, že budou překonány. To ovšem cenu Hrotsvitina úsilí stvořit křesťanské drama nikterak nesnižuje.

Vyloučíme-li Hrotsvitiny hry, můžeme zkoumané latinské texty přehledně rozdělit do dvou odlišných typů, které jsou pramálo podobny tradičnímu dramatu. První typ představují duchovní hry - liturgická dramata, k nimž můžeme připojit i **Ordo virtutum** a další hry, o jejichž spojitosti s liturgií máme buď pochybnosti, nebo je tato spojitost neprokazatelná - takový je např. bilingvní **Sponsus**, zpracovávající parabolu o pannách moudrých a pannách pošetilých, sem můžeme přiřadit i **Ludus de Antichristo**, jehož autor v mnohém používal stejné konvence jako autoři liturgického dramatu. Druhý typ představují světské elegické komedie, zvláštní útvary, které připomínají mnohem více epické veršované příběhy než drama.