K ikonografii zobrazenia Bitka dvoch mužov (hráčov)

MÁRIA SMOLÁKOVÁ

Abstrakt: *Na českých kachliciach sa časté zobrazenie „bitka dvoch mužov" alebo „hráčov" zvykne zaraďovať medzi žánrové motívy, hoci má z hľadiska kresťanského učenia obsiahnuté hlbšie významy, doložené vo výtvarnom umení od 12. storočia. Poukazujem na vzťah tohto ikonografického typu k Desiatim božím prikázaniam od 15. storočia, hlavne na základe príkladov z grafiky, a upozorňujem aj na iné kachlicové reliéfy s profánnym námetom, ktoré možno interpretovať ako ilustrácie jednotlivých prikázaní Dekalógu.*

Kľúčové slová: *Ikonografia – stredoveké kachlice – bitka dvoch hráčov – Desať božích prikázaní.*

Iconography of the "Two Men (Players) Fighting" Image

Abstract: *Czech mediaeval tiles frequently feature an image of the "Two Men (Players) Fighting" which is usually classified among genre motifs. However, this representation has more profound Christian meanings, recorded in art from the 12th century onwards. The author points out the relation of the image to the Ten Commandments from the 15th century onwards, chiefly through examples of graphic art, and mentions further tile reliefs with secular subjects that can be interpreted as illustrations of the individual commandments of the Decalogue.*

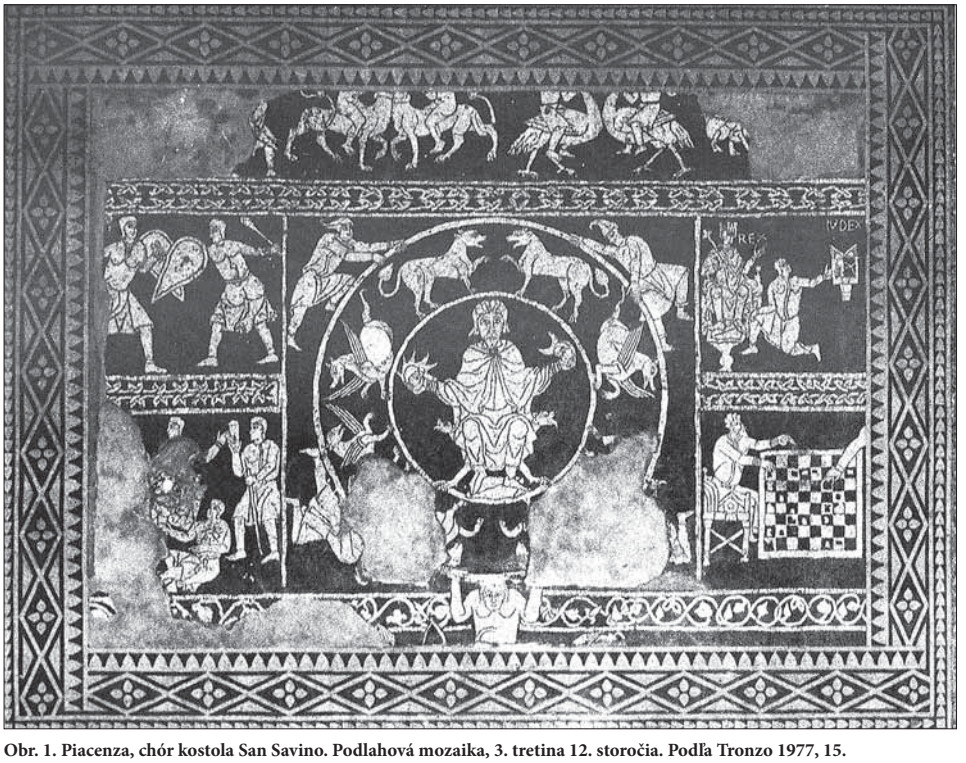
Key words: *Iconography – mediaeval tiles – fight of two players – Ten Commandments.*

K téme tohto príspevku ma inšpirovalo predovšetkým množstvo archeologických nálezov kachlíc so zobrazením bitky dvoch mužov, ktoré sa v rámci ikonografie zvykne zaraďovať medzi svetské žánrové motívy. Jednoznačne má však obsiahnuté hlbšie významové roviny v kontexte kresťanských morálnych hľadísk podobne ako viacero iných reliéfov na kachliciach, budiacich dojem nezáväzných obrazov z reálneho sveta.

V stredovekej ikonografii sa špecifické zobrazenie bitky dvoch mužov vždy spája s vyjadrením neresti, s prejavom nepriateľstva, vystupňovaného hnevu a odsudzovaného riešenia sporu. Početné prezentácie tejto témy prinieslo najmä francúzske a severotalianske sochárstvo 12. storočia na hlaviciach stĺpov a na portáloch v rôznych variáciách bitkových scén, často s motívom ťahania za vlasy alebo za brady, prípadne aj so zbraňami v rukách. Predstavujú moralizujúcu alegóriu nezhody, Discordie, ako protipólu aktu zmierenia, Concordie (zhoda, svornosť), ku ktorej nabádalo kresťanské učenie slovom i obrazom. Vychádzajú v prvom rade z Prudentiovej Psychomachie (neskoroantický spis zo 4. storočia), ktorá sa vo svojich neskorších ilustrovaných podobách (zachované exempláre z 9.–13. storočia) stala najvýznamnejším zdrojom zobrazení bojov medzi personifikovanými morálnymi vlastnosťami, cnosťami a neresťami; v závere Psychomachie znamená konečné víťazstvo cností zahubenie Discordie a príprava postavenia chrámu múdrosti, pri ktorej zohráva hlavnú úlohu Concordia spolu s Fides, Vierou (Reallexikon IV,1958, 1031–1032; LCI 4, 1990, 380–382). Jedným z najvýraznejších sochárskych príkladov s témou Discordie a Concordie je hlavica dvojitého stĺpu z oblasti Emílie (dnes v zbierke Cincinnati Art Museum, okolo 1130–50; Horste 1982, 113–115): na oboch dlhších stranách alegorizujú Discordiu scény bitiek v podobe dvoch na seba útočiacich ozbrojencov a dvoch mužov s kyjakmi, ťahajúcich sa za vlasy, na kratšej strane demonštruje ich agresivitu dvojica protipostavených levov s výrazne vycerenými zubami a štvrtá strana predstavuje Concordiu ako dvojicu objímajúcich sa ženských postáv. Je lapidárnou obrazovou výzvou k zmiereniu, ktorá sa zvyčajne – podľa viacerých dokladov vo francúzskom románskom sochárstve (Horste 1982, 114) – prezentuje objímajúcimi sa ženskými alebo mužskými postavami. Osobitnou obmenou je priame slovné nabádanie na upokojenie; na stĺpovej hlavici zverokruhového portálu kostola Sacra di San Michele (oblasť Piemontu) z doby okolo 1120 sa k podobnému reliéfu bitky s motívom ťahania za vlasy pripája nápis *Hic locus est pacis causus deponite litium* (Toto je miesto mieru, zanechajte

všetky spory), čo sa môže vzťahovať aj na verš žalmu 11, 5 *„Hospodin skúma spravodlivého i bezbožného, lež Jeho duša nenávidí milovníka násilia“*. Pri týchto bitkových scénach sa zriedkavo zobrazuje príčina konfliktu, ktorá je vo všeobecne moralizujúcom odsudzovaní prejavu násilia a do krajnosti vystupňovaného hnevu nepodstatná. Na niekoľkých francúzskych stĺpových hlaviciach ju predstavuje ženská postava v zmysle banálneho dôvodu sporu – s vysvetľujúcimi tituli sa takáto scéna objavuje aj v jednej miniatúre Apokalypsy zo Saint-Sever z 12. storočia v Národnej knižnici v Paríži: k dvojici bijúcich sa mužov je priradená bezmocne stojaca žena so sklonenou hlavou (Besson 1987, 119–121).

Už v 12. storočí sa však objavuje ako provokujúci činiteľ konfliktu hra, ktorá vstupuje do často zložitých symbolických asociácií s implikovanými morálnymi postulátmi. Pozoruhodným príkladom z poslednej tretiny 12. storočia je podlahová mozaika v chóre kostola San Savino v Piacenze, zložená z viacerých, nie úplne zachovaných obrazov. Na jednom z nich je dominantná šachovnica s figúrkami a hráčmi, na druhom hra s kockami a postava s pohárom v ruke. K obom sa pridružuje ďalšia scéna, nad šachovou partiou tróniaci kráľ s nápisom REX a postava s knihou s nápisom LEX a IVDEX, nad hráčmi s kockami dvaja bijúci sa muži so štítmi a kyjakmi v rukách. Podľa výkladu W. Tronza (Tronzo 1977, 18–21), ktorý pripomína zriedkavé zobrazenia hier v tejto fáze a výnimočne v sakrálnom priestore, symbolizujú tieto obrazy pozemský svet (v centrálnom najväčšom poli je Annus, personifikácia roku) a jeho polaritu: na strane šachovej hry harmonické usporiadanie, právo a poriadok, na strane hry s kockami, korunovanej ozbrojeným incidentom, nestabilitu, bezprávie a chaos. Využitie hier v takomto kontexte vyplynulo z ich vlastného charakteru. Zatiaľ čo šach, objavujúci sa v Európe okolo roku 1000 a známy v arabskom svete od 7. storočia (podľa nálezov najstarších šachových figúr a podľa literárnych prameňov; Spielwelten 1998, 26), je strategickou hrou, vyžadujúcou rozumovú úvahu a inteligenčný potenciál, nenáročná hra s kockami je podriadená náhode číselného výsledku, môže vzbudzovať silnejšie emócie a nekontrolované



Obr. 1. Piacenza, chór kostola San Savino. Podlahová mozaika, 3. tretina 12. storočia. Podľa Tronzo 1977, 15.
Abb. 1. Piacenza, Chor der Kirche San Savino, Fußbodenmosaik, 3. Drittel 12. Jhdt. Nach Tronzo 1977, 15.

afekty. Preto sa šachová partia zobrazuje v pokojnej atmosfére, často v kurtoáznej polohe a hra s kockami veľakrát vrcholí dramatickým konfliktom. Napokon aj v jednej z najstarších ilustrovaných príručiek o hrách z roku 1283 (Pojednanie o hrách Alfonza X. Kastílskeho, preložené z arabčiny; Tronzo 1077, 18, 21, obr. 11) sprevádzajú ukážku hry s kockami dve dvojice mužov prebodávajúcich sa dýkami, čo upozorňuje na pričastý negatívny dôsledok tejto hry, pestovanej najmä v nižších spoločenských vrstvách. Nie náhodou sa neskôr objavuje i na širšie rozvinutých obrazoch Ukrižovania, v scéne vojakov hrajúcich kocky o Kristovo rúcho (prípadne sa oň bijúcich).

V chrámovom priestore zostáva zobrazenie bitky pri hre predovšetkým symbolom nestálosti, disharmónie pozemského sveta a nerestí, ktoré ho ovládajú. Ojedinelý príklad z gotickej maľby je v dóme v Augsburgu (po 1334; Schnell 1995, 24–25, obr. 17), kde sa zachoval rozsiahly súbor maľovaných polí okolo figurálnych svorníkov krížových klenieb lodí so širokým a mnohovrstvovým ikonografickým programom. V strede hlavnej lode pri svorníku s reliéfom morskej bytosti (v kozmologickom zmysle svetové more) sú dva kompozičné varianty scény bitky polonahých mužov, ťahajúcich sa za vlasy, pri jednej dvojici poukazuje na banálnosť sporu postava s hracou doskou v rukách. Jednoznačný kontext s obrazom pozemského sveta zdôrazňuje ornamentálne pozadie oboch scén, tvoriace prstencové pole okolo svorníka. Pozostáva z listových úponiek s plodmi tekvíc, ktoré svojím rýchlym rastom a rovnako rýchlym odumieraním symbolizujú pominuteľnosť a krátkosť ľudského bytia (Schnell 1995, 12–13, 25). Celok maľby je tak i mementom mori, výzvou na zavrhnutie nerestí a na cnosti kresťanského života, na čo nadväzujú zobrazenia v susedných klenbových poliach (Kain a Ábel, Abrahám a Izák, Múdre a pochabé panny ako predobraz Posledného súdu).

Od 15. storočia sa hráčske scény stále viac spájajú s jednoznačne cieleným vyjadrením negatívnych prejavov a ich sprievodných znakov. Najčastejšie sa zobrazuje trik-trak (backgammon) v charakteristickej forme dvojitej hracej dosky s 12 protipostavenými hrotitými poľami, kameňmi a kockami. Ako hra orientálneho pôvodu je fragmentmi hracích dosiek a zdobenými kameňmi doložená v Európe už v 11. storočí (Das Reich der Salier 1992, 58–72; publikácia uvádza napr. rekonštruovaný hrací plán podľa nálezov z Gloucesteru z doby okolo roku 1100), v stredovekých prameňoch s názvom *tabula* (v Čechách tiež vrhcáby; Hazlbauer 1992, 421–424). Stala sa jednou z najpopulárnejších hier vo všetkých spoločenských kruhoch, lákavou svojím postavením medzi šachom a kockami, t. j. medzi rozumovou stratégiou a hazardom, s prevažujúcou podriadenosťou náhode alebo priazni či nepriazni Fortuny pri hádzaní kociek. To prirodzene viedlo k rôznym neblahým dôsledkom a k častej prezentácii hrania trik-traku ako zdroja nerestí, vyvolávajúcich mravokárne postoje a veľakrát i prísne zákazové nariadenia. Viacero publikovaných písomných prameňov k tejto téme už pripomenul Z. Hazlbauer (1992, 424, 433–436), ktorý doplnil svoj príspevok výberom ilustratívnych zobrazení zo stredovekého materiálu, popri kachliciach najmä kresieb a rytín. Dokladá nimi predovšetkým existenciu a obľúbenosť hry od 14. storočia. Z nich treba upozorniť napr. na jednu z kostených rezieb tzv. Batthyányho sedla v Maďarskom národnom múzeu v Budapešti z doby okolo 1420–1440 (Verö 2006, 359–360), zachytávajúcu dve postavy z dvorského prostredia s hracou doskou trik-traku. Podstatná je však napriek pokojnému vyzneniu hry figúra diabla s netopierími krídlami, rohmi na hlave a vycerenými zubami, ktorá sa vznáša nad hráčmi a upozorňuje na hriešnosť takejto zábavy (u Hazlbauer 1992, obr. 11 reprodukovaní len samotní hráči). Spojenie s diablom preukazuje aj ďalší príklad (Hazlbauer 1992, obr. 7, uvádza ho s podtitulom Diabli zvádzajú dvoch mužov k hraniu vrhcábov a k opilstvu), drevoryt z kódexu 438 Univerzitnej knižnice v Heidelbergu, 1455–1458 (Werner 1971, obr. III, 28). Pozostáva z dvoch oddelených výjavov: ľavý predstavuje zhromaždenie piatich postáv pri kazateľnici, počúvajúcich kňazovu kázeň, pravý dvoch pri stole sediacich a pijúcich hráčov trik-traku v objatí diabla, s prítomnosťou ďalšej diabolskej figúry pri stole. Obe scény komentujú vložené nemecké nápisy, ale dôležitý je spoločný titul v znení 3. prikázania Desatora: Pamätaj, aby si sviatočný deň svätil (nápis

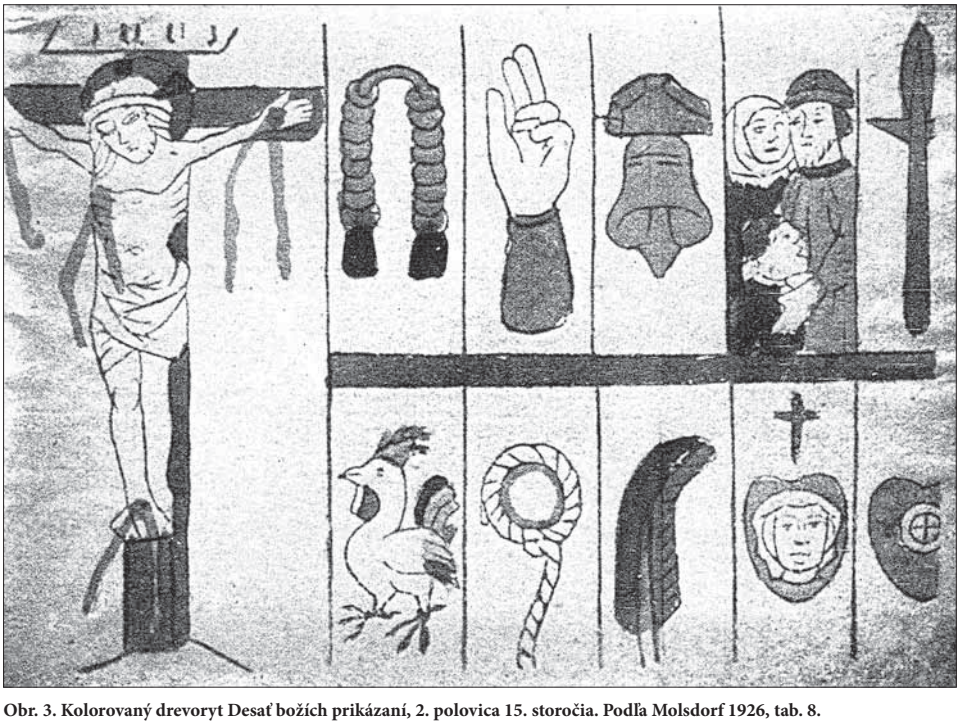
Z. Hazlbauer nespomína). Tento drevoryt využil okolo r. 1480 ako jednu z predlôh maliar Tabule desiatich prikázaní v Národnom múzeu vo Varšave (pôvodne v Mariánskom kostole v Gdańsku; Labuda 2007, 417).

Zobrazenie hráčov v reálnom prostredí hostinca, podnecujúcom hriešne činnosti, sa radí medzi ľahko zrozumiteľné profánne scény, ktorými sa od začiatku 15. storočia často obrazovo interpretovalo Desať božích prikázaní (dekalóg) buď samostatnými výjavmi z denného života preukazujúcimi porušenie jednotlivých prikázaní, alebo dvomi paralelnými exemplami dodržania a porušenia prikázania v rámci jedného celku. S príslušnými titulmi alebo číselnými znakmi sa využívali najmä v ilustráciách katechetických spisov alebo na osobitných grafických listoch; tie sa mali podľa Deuteronomia (Piata kniha Mojžišova 6, 9) pripevňovať na dvere alebo na brány. Zvyčajne obsahovali určité ustálené ikonografické typy, sprostredkujúce poznanie dekalógu, napr. k 1. prikázaniu („Nebudeš mať iných bohov okrem mňa, aby si sa im klaňal") uctievanie modly a modlitba pred krucifixom, k 5. prikázaniu („Nezabiješ") sprevádzanie pútnikov a vražda, k 6. prikázaniu („Nezosmilníš") milenecký pár a odovzdanie prsteňa a pod. (LCI 4 1990, 567–568; Molsdorf 1968, 184–185). Mohli sa však aj premiestňovať a priraďovať k iným prikázaniam. Takýmto príkladom je scéna s hráčmi. Spomínaný drevoryt z heidelberského kódexu sa viaže k 3. prikázaniu protikladom veriacich v chráme a hráčov v hostinci, ale podobný hráčsky výjav vyjadruje aj 2. prikázanie („Nevezmeš meno božie nadarmo"), hoci sa častejšie spája s otvoreným konfliktom, ktorý zvyčajne sprevádza slovné osočovanie, kliatie alebo rúhanie. Dokladá ho napr. grafický list Desať prikázaní v Štátnej grafickej zbierke v Mníchove (spis 1846), okolo 1460–1480 (LCI 4 1990, 565–566), ktorý je dobrým príkladom typových profánnych zobrazení dekalógu. Druhé prikázanie predstavuje dvoch sediacich hráčov trhajúcich si navzájom vlasy, pred nimi je stôl s kartami, kockami a mincami, nad nimi sa vznáša diabol a vpravo pred krucifixom stojí kňaz alebo mních. V tejto rytine tvorí obraz 3. prikázania („Pamätaj, aby si sviatočný deň svätil") pracovný motív dvoch mužov pri okopávaní a rezaní kríkov; diabolská figúra nad nimi upozorňuje na neprístojnosť takejto činnosti vo sviatočný deň (rovnako ako akýchkoľvek iných prác alebo tanečnej zábavy; LCI 4 1990, 568).

S dekalógom sa spájajú aj iné typy zobrazení. Najmä v ľudovom prostredí sa rozšírili jednoduché formy symbolov, ktoré mali všeobecnú platnosť v rôznych kontextoch, ale svojou reálnou znakovou podstatou mohli vystihovať obsah zákazov a príkazov Desatora, prípadne aj trest za ich porušenie. W. Molsdorf (1968, 185) ich uvádza nasledovne v číselnom poradí jednotlivých prikázaní: 1. ruženec („Nebudeš mať iných bohov okrem mňa, aby si sa im klaňal"), 2. ruka s prísažným gestom („Nevezmeš meno božie nadarmo"), 3. zvon („Pamätaj aby si sviatočný deň svätil"), 4. rodičovský pár („Cti otca svojho i matku svoju"), 5. dýka alebo prekrížené meče („Nezabiješ"), 6. kohút ako symbol necudnosti („Nezosmilníš"), 7. šibenica alebo povraz („Nepokradneš"), 8. odrezaný jazyk alebo pero na písanie („Nevyslovíš krivé svedectvo pri blížnemu svojmu"), 9. srdce so ženskou hlavou alebo dvojicou muža a ženy („Nepožiadaš manželku blížneho svojho"), 10. srdce s mincou alebo truhličkou na peniaze („ani ničoho čo jeho je"). Neskôr v súvislosti s reformáciou častejšie ilustrujú dekalóg známe biblické scény (napr. Mojžiš prijíma tabuľky zákona a tanec okolo zlatého teľaťa, Opitý Noe, Kain a Ábel, Dávid a Bathseba, Krivoprísažné obvinenie Zuzany dvomi starcami, Jozef a Putifárova žena a i.) predovšetkým podľa vzoru série drevorytov k Desiatim prikázaniam Lukasa Cranacha st., ktoré vyšli v roku 1529 v Lutherovom Veľkom katechizme, určenom ako vyučujúca literatúra *„pre deti a prostých laikov"* (Koepplin–Falk 1974, 366–369, 377–378). V protestantských katechetických spisoch je vždy pri 3. prikázaní biblická scéna nahradená Lutherovou kázňou.

Vyššie pripomenuté zobrazenia v súvislosti s vizuálnym vyjadrením nerestí, konfrontovaných s hriechmi a v neskorom stredoveku najmä božích prikázaní, mali zrejme širšiu odozvu na reliéfoch kachlíc, ktorými mohlo vstupovať kresťanské učenie do vedomia ľudí a apelovať na ich morálku rovnako vo verejných priestoroch, ako aj v bežných domácnostiach. Na tento aspekt upozornil Z. Hazlbauer predovšetkým ikonografickým typom hráčov

Obr. 2. Drevoryt Desať božích prikázaní, okolo 1460–1480, Štátna grafická zbierka v Mníchove. Podľa LCI 4, 1990, 565–566.
Abb. 2. Holzschnitt der Zehn Gebote, um 1460–1480, Staatliche graphische Sammlung in München. Nach LCI 4, 1990, 565–566.



Obr. 3. Kolorovaný drevoryt Desať božích prikázaní, 2. polovica 15. storočia. Podľa Molsdorf 1926, tab. 8.
Abb. 3. Kolorierter Holzschnitt der Zehn Gebote, 2. Hälfte 15. Jhdt. Nach Molsdorf 1926, Taf. 8.

Obr. 4. Kachlica Bitka hráčov trik-traku, 2. polovica 15. storočia, MMB. Podľa Loskotová 2008, kat. č. 211.

Abb. 4. Kachel mit Rauferei zweier Tricktrackspieler, 2. Hälfte 15. Jhdt., Museum der Stadt Brno. Nach Loskotová 2008, Kat.-Nr. 211.

Obr. 5. Kachlica Bitka hráčov trik-traku, okolo polovice 15. storočia, Městské muzeum v Čelákovicích. Podľa Skružný–Špaček 2004, kat. č. 23.

Abb. 5. Kachel mit Rauferei zweier Tricktrackspieler, um Mitte 15. Jhdt., Städt. Museum in Čelákovice. Nach Skružný–Špaček 2004, Kat.-Nr. 23.

vrhcábov – trik-traku (Hazlbauer 1992, 436–441; Hazlbauer 1998, 191–196), ktorý sa zrejme najčastejšie vyskytuje na kachliciach českého pôvodu (uvádza viac ako 120 nálezov z približne 30 rôznych lokalít). Z jeho znalosti materiálu vyplynul poznatok o takmer jednotnej schéme zobrazenia scény ako bitky hráčov, ťahajúcich sa jednou rukou za vlasy a v druhej držiacich sečnú zbraň (bitku bez zbraní dokladá len jedna kachlica z Brna; Loskotová 2008, 70, kat. č. 211), s príslušným atribútom vyvolania sporu, čiže hracou doskou trik-traku na stole, hracími kameňmi a kockami, s doplnkom prevrhnutej kanvice. Z. Hazlbauer uvažoval o význame tohto výjavu vo vzťahu k 5. prikázaniu („Nezabiješ"), ale pri ňom bola zaužívaná v rámci profánnych obrazov priamo vražedná scéna alebo ozbrojené prepadnutie v prírodnom prostredí, adekvátne biblickej bratovražde Ábela Kainom (alebo ako protipól sprevádzanie a ochrana pútnikov). Hráčmi v svetskom interiéri sa ilustrovalo buď 2. alebo 3. prikázanie v zmysle zákazu bezbožného verbálneho prejavu a príkazu účasti na bohoslužbe vo sviatočnom dni. Expresívnejšie vyjadrenie bitkovou scénou malo 2. prikázanie. Aj v reliéfoch kachlíc sa jednoznačne zdôrazňuje do krajnosti vystupňovaný hnev, podporený pitím a reálne určite sprevádzaný hrubým slovným osočovaním, preto je najpravdepodobnejšia väzba týchto zobrazení k 2. prikázaniu („Nevezmeš meno božie nadarmo").

Je otázne, do akej miery bol na kachľových telesách (prinajmenšom tých, ktoré obsahovali kachlice s hráčmi) prezentovaný dekalóg, či sa využívala aj celá séria obrazov alebo či objednávateľ sústreďoval pozornosť na výber tých zákazov a príkazov, ktoré sa najviac v jeho okolí porušovali. Uvádzajú sa síce príklady dvoch dnes už zničených kachľových pecí s ilustrovaním dekalógu z polovice 16. storočia (Weissenkirchen an der Donau, Halberstadt; LCI 4 1990, 364; Strauss 1966, 90–94), nedá sa z nich však vyvodiť konzekventný záver. Problém je vo fragmentárnosti zachovaného materiálu. Napriek tomu je však možné pri skúmaní kachlíc a zmyslu ich reliéfov uvažovať v týchto reláciách a hľadať ich ideové väzby. Príkladom je milenecký pár, výnimočne dokonca v kopulačnej scéne z novšieho objavu v Banskej Bystrici (po polovici 15. storočia; Mácelová 2005, 207, 210, 215); jednoznačne súvisí so 6. prikázaním („Nezosmilníš") a patrí do rozsiahleho súboru fragmentov z jednej kachľovej pece s viacerými predbežne určenými religióznymi motívmi (mimo dekalógu). S týmto prikázaním možno spojiť napr. aj zobrazenie kohúta v samostatnej symbolickej forme, ako ju prezentuje niekoľko kachlíc v Regionálnom múzeu v Chrudimi (Frolík 2003, 58, so zaradením medzi žánrové motívy) alebo s istotou dosiaľ neidentifikovaný reliéf kachlice

z hradu Lichnice v Mestskom múzeu v Čáslavi z 2. polovice 16. storočia (Hazlbauer 1999, 60, kat. č. 44), ktorý predstavuje Dávida a Bathsebu a obsahuje aj číslo VI (6. prikázanie). Z rovnakého nálezového súboru z Lichnice pochádza tiež kachlica s dobre čitateľným latinským nápisom Cti otca svojho i matku svoju s číselným označením 4. prikázania (Hazlbauer 1999, 60, kat. č. 46). Obe lichnické kachlice, dokladajúce dekalóg, mohli byť podľa zhodných slohovo-štýlových znakov súčasťou jedného kachľového telesa. K 5. prikázaniu („Nezabiješ") sa napr. bezpečne viaže neurčená kachlica z Kláštoriska (Egyházy-Jurovská–Füryová 1993, obr. 37), ktorá predstavuje kráčajúceho pútnika, chráneného ozbrojeným mužom. Tiež možno pripomenúť vyskytujúce sa tanečné scény – jedným z najkvalitnejších príkladov je kachlica z Banskej Bystrice v Umeleckopriemyselnom múzeu v Budapešti (okolo 1490; Voit–Holl 1963, obr. 32), na ktorej celú plochu vypĺňa muž a žena v dynamickom tanečnom pohybe. V kontexte s ďalšími religióznymi obrazmi upozorňoval reliéf skôr na 3. prikázanie („Pamätaj aby si sviatočný deň svätil") ako iba na nezáväzné *„veselé výjavy zo života stredovekej spoločnosti"* (Holčík 1978, 26).

V súvislosti so scénou hráčov je v Čechách skutočne pozoruhodný nezvyčajne vysoký počet nálezov kachlíc s rovnako koncipovanými reliéfmi i to, že sa ako podnet konfliktu zobrazuje výlučne triktrak (vrhcáby), hoci boli iste populárne aj ďalšie hry. Je mi známy len jeden príklad so znázornením iného hracieho plánu, mimo okruhu bitiek hráčov. Ide o kachlicu v Múzeu hlavného mesta Prahy z 1. polovice 15. storočia, ktorej reliéf sa uvádza ako Jelenček s vtáčikom a hra ovčinec (?) a zaraďuje sa medzi žánrové motívy (Richterová 1982, 48, kat. č. 331, tab. 58, 1). Jeho obsah je však zložitejší. V rámci kresťanskej ikonografie predstavuje dominantná figúra jeleňa symbol Krista (Schiller I 1966, 178) a dolu umiestnený hrací plán (ovčinec, tiež líška a husi, obrana pevnosti) symbolizuje nástrahu hriechu v zmysle všeobecného dobového ponímania hry ako takej. Jeleň zjavne šliape po hracej doske, čiže aj v tomto prípade sa symbolickou formou poukazuje na možné prestúpenie noriem kresťanskej morálky. Ďalšie prvky na kachlici súvisia s kresťanskou symbolikou – kohút na chrbte jeleňa, tentoraz v pozitívnom zmysle, vyjadruje ostražitosť, prebúdzanie zo spánku s prichádzajúcim svetlom a rozety patria k symbolom Krista. Hlbší zmysel majú tiež viaceré kachlice s obrazom jeleňa napádaného psom či psami v kontexte s prenasledovaním Krista alebo všeobecne v polarite dobra a zla; nezvyčajný zvonček na krku jeleňa (kachlica z Novomestskej radnice v Prahe; Richterová 1982, tab. 57, 1) môže byť symbolickým výstražným znamením pred blížiacim sa nebezpečenstvom. Aj motív zajaca štvaného psom (rímsová kachlica zo Stradoníc; Brych 2004, 117, obr. 257) sa môže interpretovať ako diabolská snaha o ulovenie ľudskej duše (Blankenburg 1943, 159–161; bližšie k loveckým scénam Appuhn 1964).

Obr. 6. Kachlica Jeleň a hra ovčinec, 1. polovica 15. storočia, Muzeum hlavního města Prahy. Podľa Richterová 1982, tab. 58, 1.

Abb. 6. Kachel mit Hirsch und dem Brettspiel Schaffstall, 1. Hälfte 15. Jhdt., Museum der Hauptstadt Prag. Nach Richterová 1982, Taf. 58, 1.

Na Slovensku (ani v iných krajinách; Hazlbauer 1992, 436) nie je v keramickom materiáli zastúpený ikonografický typ bitky hráčov, ale aspoň podľa jedného zachovaného maliarskeho diela nebol neznámy. Patrí do pozoruhodného súboru transferovaných neskorogotických nástenných obrazov zo zbúranej starej fary vo Zvolene, dnes vystavených na Zvolenskom zámku. Na stránkach tohto zborníka som ich už publikovala v súvislosti s tzv. zelenými izbami (Smoláková 2003, 638–640) a neskôr v osobitných štúdiách (Smoláková 2003a, 504–505;

Obr. 7. Zvolenský zámok, Bitka hráčov trik-traku, transfer nástennej maľby zo starej fary vo Zvolene, okolo 1480. Foto Archív pamiatkového úradu v Bratislave.

Abb. 7. Zvolener Schloss, Rauferei zweier Tricktrackspieler, Transfer einer Wandmalerei aus dem alten Pfarrhaus in Zvolen, um 1480. Foto Archiv des Denkmalamtes in Bratislava.

2004), preto pripomeniem len zobrazenie Bitka dvoch hráčov. Reliéfom na kachliciach je blízke svojou kompozičnou formou s centrálne umiestnenou hracou doskou trik-traku medzi telami mužov, zhodné sú ich postoje, ale odlišuje sa spôsobom bitky bez zbraní, so vzájomným škrtením, a podstatná je nahota hráčov ako znak hriešnosti (LCI 3 1990, 309). Scéna sa navyše rozširuje o ďalšie dve odeté mužské postavy s metličkou a bičíkmi v rukách, pripravené potrestať hráčov. V celku maľby sa tak viac zvýrazňuje symbolika hriechu a súčasne trest za porušenie božích prikázaní, pričom podobne ako na kachľových peciach myšlienkovo korešponduje bitka hráčov s ďalšími obrazmi, ktoré zdôrazňovali základné hodnoty kresťanského života a tiež diabolské nástrahy a negatívne činy. Vo zvolenskom súbore je napr. zastúpený aj parodický výjav Vlk káže husiam (známy z viacerých českých kachlíc i z Banskej Bystrice; Mácelová 2005, 206), ktorý tam má v rámci témy učenia alebo kázne typologickú paralelu s obrazom Dvanásťročného Ježiša v chráme. Aj tieto príklady upozorňujú na časté prezentovanie profánnych obrazov ako moralistických protipólov sakrálnych dejov a konania ich protagonistov.

Pramene a literatúra

APPUHN, H., 1964: Die Jagd als Sinnbild in der norddeutschen Kunst des Mittelalters. Hamburg–Berlin.

BESSON, F. M., 1987: A armes égales: Une représentation de la violence en France et en Espagne au XIIe siècle, Gesta XXVI/2, 113–126.

BLANKENBURG, W. v., 1943: Heilige und dämonische Tiere. Die Symbolsprache der deutschen Ornamentik im frühen Mittelalter. Leipzig.

BRYCH, V., 2004: Kachle doby gotické, renesanční a raně barokní. Vyběrový katalog Národního muzea v Praze. Praha.

DAS REICH DER SALIER 1024–1125, 1992. Katalog zur Ausstellung des Landes Rheinland-Pfalz. Sigmaringen.

EGYHÁZY-JUROVSKÁ, B.–FÜRYOVÁ, K., 1993: Stredoveké kachlice. Katalóg. Bratislava.

FROLÍK, J., 2003: Kachle Chrudimska. Sbírky Regionálního muzea v Chrudimi 5/II. Chrudim.

HAZLBAUER, Z., 1999: Historické kamnové kachle ve sbírkách Městského muzea v Čáslavi. In: Čáslav – místo pro život. Svědectví archeologie, 53–64. Čáslav.

– 1998: Krása středověkých kamen. Praha.

– 1992: Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů – Das mittelalterliche Spiel Wurfzabeln im Lichte der zeitgenössischen Quellen, AH 17, 421–445.

HOLČÍK, Š., 1978: Stredoveké kachliarstvo. Bratislava.

HORSTE, K., 1982: Romanesque Sculpture in American Collections XX. Ohio and Michigan, Gesta XXI/2, 107–134.

KOEPPLIN, D.–FALK, T., 1974: Lukas Cranach. Gemälde, Zeichnungen, Druckgraphik I. Basel–Stuttgart.

LABUDA, A. S., 2007: Kleidung als Bedeutungsträger. Zu Zehn-Gebote-Tafel aus der Marienkirche in Danzig. In: Festschrift für Horst Bredekamp, 413–430. Berlin.

LCI, 1990: Lexikon der christilichen Ikonographie 3; 4 (Kirschbaum, E., ed.). Rom–Freiburg–Basel–Wien.
LOSKOTOVÁ, I., 2008: Žánrové motivy. In: Krása, která hřeje. Výběrový katalog gotických a renesančních kachlů Moravy a Slezska – Schönheit, die wärmt. Gotische und renaissancezeitliche Kacheln aus Mähren und Schlesien (Menoušková, D.–Měřínský, Z., edd.), 56–71. Brno.
MÁCELOVÁ, M., 2005: Ikonografia gotických kachlíc z banskobystrickej radnice – Ikonographie der gotischen Kacheln aus dem Rathaus in Banská Bystrica. In: Gotické a renesančné kachlice v Karpatoch (Chovanec, J., ed.), 205–215. Trebišov.
REALLEXIKON, 1958: Reallexikon zur deutschen Kunstgeschichte IV (Gall, E.–Heydenreich, L. H.). Stuttgart.
RICHTEROVÁ, J., 1982: Středověké kachle – Mittelalterliche Kacheln. Praha.
SCHILLER, G., 1966: Ikonographie der christlichen Kunst I. Gütersloh.
SCHNELL, W., 1995: Imago Pietatis. Die Heiligkeit des Augsburger Domes in seinen Bildern. Passau.
SKRUŽNÝ, L.–ŠPAČEK, J., 2004: K vybraným motivům středověkých kachlů ze sbírek Městského muzea v Čelákovicích – Zu den ausgewählten Motiven der mittelalterlichen Ofenkacheln aus den Sammlungen des Stadtmuseums in Čelákovice. Praha.
SMOLÁKOVÁ, M., 2003: K problematike tzv. zelených izieb neskorého stredoveku – Zur Problematik der sog. Grünen Stuben im Spätmittelalter, AH 28, 637–647.
– 2003a: Neskorogotické nástenné maľby v profánnej architektúre. In: Gotika. Dejiny slovenského výtvarného umenia (Buran, D., ed.), 499–511. Bratislava.
– 2004: Neskorogotické nástenné maľby zo starej zvolenskej fary – The Late-Gothic Mural Painting from the Zvolen Old Rectory. In: Pocta Vladimírovi Wagnerovi. Zborník štúdií k otázkam interpretácie stredoeurópskeho umenia 2. (Oriško, Š., ed.), 95–117. Bratislava.
SPIELWELTEN, 1998: Spielwelten der Kunst – Kunstkammerspiele. Ausstellungskatalog des Kunsthistorischen Museums (Seipel, W., ed.). Wien.
STRAUSS, K., 1966: Kachelkunst des 15. und 16. Jahrhunderts in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Strassburg.
TRONZO, W. L., 1977: Moral Hieroglyphs: Chess and Dice at San Savino in Piacenza, Gesta XVI/3, 15–26.
VERÖ, M., 2006: Beinsattel (Batthyány-Sattel). In: Sigismundus, Rex et Imperator. Kunst und Kultur zur Zeit Sigismunds von Luxemburg 1387–1437. Ausstellungskatalog. (Takács, I., ed.), 359–360. Budapest.
VOIT, P.–HOLL, I., 1963: Alte ungarische Ofenkacheln. Budapest.
WERNER, W., 1971: Die Zehn Gebote. Faksimile-Ausgabe eines Blockbuchs von 1455–1458 aus dem Codex Palatinus Germanicus 438 der Universitätsbibliothek Heidelberg. Zürich.

Zusammenfassung

Zur Ikonographie der Darstellung Rauferei zweier Männer (Spieler)

Die Darstellung Schlacht zweier Spieler kommt auf tschechischen mittelalterlichen Kacheln häufig vor und wird für gewöhnlich den weltlichen Genreszenen zugeordnet, obwohl sie tiefere Bedeutungen enthält. Der ikonographische Typ der Rauferei von Männern ist immer mit dem Ausdruck eines Lasters, mit gesteigertem Zorn und mit der Anprangerung verbunden, wie ein Streit geklärt wird. Zahlreiche Darstellungen dieser Themen wurden vornehmlich von der französischen und norditalienischen romanischen Bildhauerkunst geliefert, die den Kampf zwischen Tugend und Laster zum Ausgangspunkt nehmen. Ein Sondertypus ist die Verbindung von Raufereien mit Spielen wie dasWürfeln oder Tricktrack es sind, die unkontrollierte Emotionen und sündhafte Folgen hervorriefen. Mit der Darstellung einer Rauferei zwischen Spielern wies man auf die Disharmonie der irdischen Welt und auf die Laster hin, von welchen sie beherrscht wird. Ab dem 15. Jahrhundert werden Spielszenen immer häufiger mit einem eindeutigen und zielgerichteten Ausdruck negativer Erscheinungsformen und ihren Begleitmerkmalen verbunden. So werden sich schlagende Spieler auf den Kacheln fast immer mit Waffen in den Händen gezeigt. Dieser Typ wird den profanen Szenen zugeordnet, mit denen man in der Spätgotik Gottes Zehn Gebote häufig visuell interpretierte. Die Raufereien von Spielern sind in erster Linie mit dem zweiten Gebot verbunden (Du sollst den Namen Gottes nicht missbrauchen). Auf Kachelöfen wurden gewiss auch weitere Gebote mit entweder profanen oder biblischen Szenen gezeigt, bzw. nur mit symbolischen Zeichen angedeutet. In diesem Sinne wird hier auf einige mit den Zehn Geboten zusammenhängende Darstellungstypen hingewiesen, wie beispielsweise das Liebespaar David und Bathseba oder der Hahn für das sechste Gebot, für das fünfte Gebot Begleitung eines Wanderers, Kain und Abel, bzw. ein Tanzpaar oder Motive der Arbeit für das dritte Gebot usw. In jedem Fall muss bei der Untersuchung von Kacheln und bei der Deutung des Sinnes ihrer Reliefs auch in diesen Zusammenhängen Überlegungen angestellt werden und ihre möglichen gedanklichen Verbindungen auch trotz der Tatsache gesucht werden, dass uns nur fragmentarisch erhaltenes Material zur Verfügung steht.