

Hráči bláznovství

Abstrakt disertační práce

Tato disertace zkoumá funkce bláznovství a pojetí bláznů v raně novověké literatuře. Klade si otázku, jak se tento nestálý jev šířil a přetrvával v raně moderní evropské kultuře. Chápání bláznovství jako diskurzivní praxe problematizující znalost zdánlivě rozumného světa dokumentuje výzkum čtyř případů „hráčů bláznovství“, z nichž každému je věnována jedna kapitola. Prvním je velký německý šprýmař Till Enšpígl, následují Pomet Trpeza, intrikán z komedie dubrovnického autora Marina Držiče *Dundo Maroje*, Bratr Jan Paleček, český představitel novozákonního „bláznovství“ víry, a rytíř John Falstaff ztělesňující bláznovství v první a druhé části *Jindřicha IV.* I když tyto postavy vycházejí z různých kulturních, jazykových a žánrových tradic, jejich společným rysem je objevovat možnosti, jak lze pomocí bláznovství nově chápat okolní svět a kritizovat tradiční jistoty.

Raný novověk, v němž vznikla zkoumaná díla, je spojován se změnami a nestabilitou. V této éře objevů se lidstvo snaží nově pochopit neznámou skutečnost. Nicméně bláznovství rádo kráčí ve stopách snah o nastolení nadvlády člověka a lidského rozumu. Každý ze čtyř zkoumaných hráčů bláznovství je proto interpretován jako komentátor určitého diskurzu, který v raném novověku utvářel důležitý myšlenkový proud. V Enšpíglově případě jde o diskurz tělesnosti, Pomet dokáže rozpoznat a využít pošetilost mocných, Paleček odhaluje možnosti bláznovství v křesťanském životě a Falstaff ukazuje bláznovství ve hře. Jejich paradoxní moudrost se projevuje v popření a ironickém odmítnutí stálých a univerzálních pravd a jejich absolutních epistemologických nároků.

K uchopení proměnlivých podob raně novověkého bláznovství je použita metodologie vycházející z jeho historického mapování a textové analýzy, která se opírá o teoretický rámec, jehož základem jsou především Foucaultova, Deleuzova a Guattariho díla. To umožňuje pochopit raný novověk jako dobu, která se vyrovnávala s vlastními rozpory také díky svému nezdolnému a radostnému zájmu o bláznovství. Jeho čtyři hráči, na něž se práce zaměřuje,

ovlivňují a přetvářejí diskurzy, jichž jsou účastníky, a dokáží v dominantních momentech odhalit jejich nestabilitu. Protože nemají na svou moudrost žádné nároky, ukazují i v naší současnosti, že skutečnost není taková, jak si myslíme.