

II.2 EDICE RUKOPISNÝCH TEXTŮ HER A JEJICH SYNOPSÍ

II.2.1 *Angelus ad aras*¹

Hra *Angelus ad aras* (Anděl u oltáře) představuje Jana Nepomuckého jako malého chlapce, který na cestě za vytouženou ministrantskou službou překonává nástrahy svých soupeřů, aby se s nimi v závěru smířil a jako služebník u oltáře se pro všechny stal vzorem hodným následování. Tento dramatický text sepsal učitel Antonius Machek (1705–1760)² pro rudimentisty, žáky nejnižší třídy jezuitského gymnázia v Praze na Novém Městě, kteří nacvičené divadelní představení sehráli 27. května roku 1729, tedy krátce po kanonizaci Jana Nepomuckého (19. března).

Dochování: Jediný dochovaný rukopis hry je uložen v Národním archivu České republiky.³ Písmo je úhledné a poměrně dobře čitelné. Od třetí scény se kvalita písma zhoršuje a objevuje se více škrtů. Všechny opravy můžeme označit za autorské, většinou podmíněné metrickými důvody, některé navíc naznačují, že jde o přepis z konceptu.⁴ Předpokládáme, že jde o Machkův autograf, neboť rukopis hry je totožný s autorovými vlastnoručně psanými řádovými sliby.⁵

Ke hře se dochovala tištěná latinsko-česká synopse,⁶ podávající stručný dvojjazyčný přehled děje. Existence synopse i kompletního textu ukazuje v případě této hry na mechanismus jejich vzniku. Obsahy jednotlivých scén v synopsi jsou totiž totožné s úvodním shrnutím na začátku každé scény v textu hry. V synopsi na sebe tyto výtahy plynule navazují, ovšem sekundárně rozdělené a vložené do vlastního textu hry působí na některých místech elipticky.⁷

Struktura: Struktura hry je ve srovnání s obdobnými hrami poněkud neobvyklá. Rozsahem (759 veršů) je spíše průměrná, ale vymyká se rozčleněním pouze do

¹ Podrobněji se této hře věnuje příspěvek Bobková, K. – Bočková, A.: Antonín Machek – *Angelus ad aras* D. Joannes Nepomucenus. Jezuitská školská hra k oslavě sv. Jana Nepomuckého. In: *Barokní Praha – Barokní Čechie 1620–1740. Sborník příspěvků z vědecké konference o fenoménu baroka v Čechách*. Archiv hl. m. Prahy a Scriptorium, Praha 2004, s. 955–974.

Hru *Angelus ad aras* nastudoval u příležitosti výstavy Sláva barokní Čechie divadelní soubor Lauriger. Tvořila jádro představení nazvaného *Ad honorem S. Joannis Nepomuceni*, které mělo premiéru 13. 6. 2001 v Památníku národního písemnictví v Praze.

² K autorovi podrobněji viz s. 573–576.

³ NA ČR, SM, sign. J 20/17/18, kart. 998, f. 330r–337v.

⁴ Nejčastější typy korekce textu: přepis slov z konce verše na začátek následujícího nebo naopak, vpisky nad řádek, změna slovosledu apod.

⁵ *Professi quatuor votorum*, ARSI, sign. Germ. 45, f. 304r, 305r.

⁶ NA ČR, SM, sign. J 20/17/18, kart. 998, f. 329r–329v.

⁷ Viz text hry, pozn. k úvodu 2., 4. a 5. scény.

pěti scén (*inductiones*), což by mohlo být inspirováno stavbou antických dramat. Pátá scéna navíc délkou téměř 300 veršů daleko přesahuje scény ostatní. Název *inductio* zde překládáme raději jako „scéna“ než jako „výstup“, kterých je z hlediska dramatického v každé scéně několik.⁸ Další zvláštností je uvedení plného textu recitativů, árií a zpěvů (*cantus*). Úvodní *argumentum* o dětství a ministrantské službě Jana Nepomuckého tvoří značně upravený citát ze čtvrté knihy Balbínova spisu *Miscellanea*, nazvaného *Bohemia Sancta*.⁹ Podobně *vejtah* v české části synopse vychází zřejmě z dobového překladu legendy B. Balbína, i když se s ním shoduje jen částečně.¹⁰ Vlastní hru zahajuje *prologus*, tedy jakási předehra, a to jak ve smyslu hudebním, tak obsahovém. Střídají se v něm recitativy a árie dvou alegorických postav (Genius Jana Nepomuckého a Genius Euchara), kteří shrnují hlavní téma celé hry, Janovu touhu po ministrování. Následuje již zmiňovaných pět scén, do třetí a páté jsou vloženy *cantus* (do v. 271 a za v. 629, 663), které zřejmě zpíval sbor. První z nich vkládá autor dokonce doprostřed verše v promluvě jedné z postav. Hra vrcholí obvyklým *epilogem* v podobě recitativu a árie, u nichž není uvedena zpívající postava, ale pravděpodobně představení takto uzavíral duchovní Eucharus, který pronáší poslední repliku závěrečné scény a podtrhuje tak poučení, které z celé hry vyplývá.

Postavy: Protagonistou hry je Jan Nepomucký, ostatní postavy, stejně jako řada epizod v ději, slouží často k ilustrování jeho jednotlivých vlastností. Autor ho představí jako chlapce (často v textu nazýván *parvulus* – „hošík, maličký“), který ačkoliv se sotva naučil mluvit,¹¹ plane touhou stát se ministrantem. Díky své zbožnosti, horlivosti, píli a učenlivosti¹² dosáhne i přes všechny překážky svého cíle a může pomáhat při bohoslužbě. Hlavními Janovými protivníky je pětice soků označených obecným výrazem *aemulus* a jen výjimečně oslovených jménem (Petrus, Phanelus, Philindus, Fabius). Tito chlapci, o něco starší než Jan, jsou vykresleni jako líní, nepřející, škodolibí, hašteřiví a zejména ziskuchtiví.¹³ Ministrování je pro ně pouze zdrojem drobných dárečků, o které se však nechtějí nechat připravit. Jana posměšně označují výrazem *sanctulus* („svatoušek“) a vymýšlejí proti němu lsti a úklady, nakonec se ovšem sami nedokážou dohodnout a poperou se přímo v kostele. Svých činů v závěru litují a prosí, aby se mohli stát Janovými pomocníky.¹⁴

Janovou oporou je Eucharus, který ho nazývá svým chráněncem (*cliens*), ukazuje mu cestu ke zbožnosti a pomáhá mu dosáhnout vytčeného cíle. Eucharů ovšem vy-

⁸ V synopsi je v latině užito názvu *scena*, v češtině *uvod*.

⁹ Balbinus: *Bohemia Sancta*, s. 95–96, citace viz synopse, pozn. b.

¹⁰ *Život s. Jana Nepomuckého*, 1684, s. 4–5, citace viz synopse, pozn. c.

¹¹ *Cum etenim mihi / Fandi est potestas vix data, haud novi probe / Responsa ferre* (v. 133–135).

¹² Jan je ve hře charakterizován sérií adjektiv: *modestus, pius, vigilans, diligens, constans, sedulus, probus, dignus angelicae servitiae*.

¹³ Také soky charakterizuje celá řada adjektiv: *indignus, immodestus, negligens, desides, ineptus, petulans, rabidus, tenax lucri, improbus, ingratus, pervicax*. Prostřednictvím těchto výrazů se studenti naučili velké množství synonym pro dobré i špatné vlastnosti.

¹⁴ *Huic comministros esse nos saltem fave / Jamque meliores aemulatores facis / Comitesque ad aras* (v. 745–747).

stupuje ve hře pět, tudíž lze toto slovo těžko chápat jako vlastní jméno, spíše jde o označení jakéhosi duchovního rádce a dobrodince. V závěru hry získává Jan nad Eucharem morální převahu, když na rozdíl od něj dokáže sokům odpustit a vyprosi si je za společníky při ministrování.¹⁵ Průvodcem na cestě (skutečně i duchovní) mu je Sophenus, Janův starší a rozumnější druh a ochránce.¹⁶ V rozhodujícím okamžiku se však zachová zbaběle, prchá před domnělými lupiči a nechává jim Jana napospas.¹⁷ Ve srovnání s ním má tedy vyniknout Janova odvaha, resp. neochvějná víra v Boží ochranu. Důležitou roli v příběhu hrají ještě tři žebráci, kteří naleznou ztracené ministrantské předpisy a za almužnu je věnují Janovi. Jejich charakter je v podstatě neutrální, ačkoliv ostrá hádka o almužnu může vyznívat jako paralela k hádce soků v závěru hry. Navíc jejich prostřednictvím mohl autor vykreslit další Janovy přednosti: soucit a štědrost.

Mezi vedlejší postavy patří dva žáci a učitel, s nimiž autor rozehrává výstup ve škole. Srovnání se spolužáky dává vyniknout Janově píli a zbožnosti, neboť kromě něj se žádný z nich nenaučil předepsaná pravidla pro ministrování, za což jsou také všichni potrestáni. Pozdržení děje při Janově a Sophenově putování ke kostelu způsobí dva vinaři, kteří chlapce přistihnou při trhání hroznů. Poté, co se vyjasní, že Janův otec je majitelem vinice, mohou pokračovat v cestě. Tato epizoda má ukázat Janovu laskavost, když sluhům jejich přílišnou horlivost odpouští. Okrajovými postavami, vystupujícími často v jediné replice, jsou sluhové, otec, lékař, kuchař, lovec, rybář, řemeslník, stařec či kostelník. K tak vysokému počtu postav (kolem čtyřiceti) vedla učitele zřejmě snaha zapojit do hry co nejvíce žáků třídy, byť některé jen v epizodních rolích. Proto také znásoboval jednotlivé typy postav (pět soků, pět Eucharů, tři žebráci, dva žáci, tři ministranti, dva vinaři apod.), a tak navíc získal možnost rozehrát mezi nimi dialogy nebo dramatické akce.

Děj: Základní dějová linie spočívá v postupném sledu jednotlivých epizod. V první scéně vystupuje zbožný Jan a Eucharové, kteří marně shánějí ministranty pro bohoslužby. Odmítnutí línými soky potkávají nakonec Jana, který ochotně souhlasí s nabízenou službou. Dostává od nich ministrantské předpisy, pravidla, kolem nichž se pak odvíjí další děj. Ve druhé scéně se představují sokové, kteří mají v úmyslu tak dlouho odkládat službu u oltáře, dokud jim za ni kněz nenabídne štědré dárčky. Takový záměr by mohl překazit Jan, pokud by chtěl ministrovat nezištně. Proto mu jeden ze soků odcizí zapůjčená pravidla, ovšem vzápětí – což je poněkud násilný obrat v ději – je sám ztratí. Příběh se ještě více komplikuje ve třetí scéně, v níž Eucharova pravidla najdou žebráci. Jan je nešťastný z jejich ztráty, ale dokáže Eucharu přesvědčit o své upřímné touze po službě u oltáře. Ve čtvrté scéně přichází částečné rozuzlení, neboť žebráci darují Janovi za jeho štědrost pravidla, která našli. Jan se je hned naučí, ve škole prokáže jejich znalost a spolu se Sophenem odchází do kostela. Proto se mu sokové v páté scéně pokoušejí klást další překážky. Jakmile zjistí, že

¹⁵ *Rursus triumphas Eucharum* (v. 750).

¹⁶ *Caveto manus / Inferre Domini filio* (v. 549–550).

¹⁷ *Heu / Me! Fugio! Cacos!* (v. 603–604).

dostal povolení k ministrantské službě, rozhodnou se mu ji překazít pomocí léčky. Zinscenují přepadení, při kterém však zasáhne Eucharus a chlapce zachrání. Přesto kvůli zdržení přichází Jan do kostela pozdě, poslední plánovaná mše právě končí. Naštěstí se od naříkajících ministrantů dozvídá, že se chystá ještě jedna mimořádná mše pro procesí poutníků. Sokové se však nevzdávají a pokoušejí se provést poslední úskok přímo v kostele: chtějí Janovi zabrat všechny svaté knihy i obřadní šaty. Scéna vrcholí v sakristii, kde se sokové nakonec sami mezi sebou poperou. Přistiženi projevují lítost a po nezbytném odpuštění přistupují společně s Janem k ministrantské službě pro větší slávu Boží.

Děj hry tedy není příliš spleťtý, nevystupují zde alegorické postavy, základem nejsou dlouhé monology ani deklamace, postavy jsou černobílé a schematické. Jednoduchost a srozumitelnost odpovídá věku chlapců, pro něž byla hra určena. Zřejmá přímočarost a přehlednost se projevuje už vymezením místa děje. Veden legendou zasazuje autor hru do Nepomuku a okolí, jednotlivé scény se odehrávají na ulici, ve škole či v sakristii klášterního kostela cisterciáků pod Zelenou horou. K uvedení do daného prostředí napomáhají repliky postav, které v úvodu scény pro diváka vysvětlují, kde se právě nacházejí.¹⁸ Z toho můžeme usoudit, že se při inscenaci počítalo spíše s jednoduchými, náznakovými kulisami. Dramatický spád umocňují živé dialogy, nové výstupy často začínají oslovením, což divákům i samotným představitelům usnadňuje identifikaci postav a tím i orientaci v ději (*Amphilon, Petre, Parvule, Vive Joannes, Vivito virorum optime, Dulcis pater* atd.). Krátké úsečné repliky navozují představu skutečného rozhovoru,¹⁹ rychlé střídání promluv postav někdy působí až dojmem skákání si do řeči.²⁰ První dvě scény sice začínají delšími poetickými monology,²¹ ale další scény nás vnášejí rovnou do děje, pátá dokonce uprostřed verše (v. 460b). V průběhu hry se tempo a dramaticčnost akce stupňuje až k závěrečnému vyvrcholení. V celém ději několikrát použitý motiv trojího opakování (sokové připravují tři úskoky, žebráci třikrát prosí o almužnu, Jana tři různé okolnosti zdržují na cestě do kostela apod.) je snad možné chápat jako aluzi na typický pohádkový prvek.

Jazyk a styl: Věku aktérů odpovídají také některé jazykové prostředky, jako např. zdobněliny (*servulus, parvulus, praemiola, chartula, latrunculus, misellus*). Školské prostředí nám může připomínat i často používané oslovení chlapců jako bandy drzounů (*turba petulans, turba tumultuans, rabida turba, turma nimium pervicax*

¹⁸ *Sophene, cerne vineam ubertim botris / Turgere* (v. 537–538); *Favente Caelo proximum templo nemus / Ingredimur* (v. 576–577); *Sacrarii hilares ecce jam instamus loco* (v. 681).

¹⁹ Kupř. při rozhovoru soků v závěru druhé scény (*Qvis ergo? Itane? Factum bonum, Est Euchari*, v. 221–231) nebo čtyři promluvy tří postav v rámci jediného verše (*Echarus? – Is ipse. – Nate! – Quid mater jubet?* v. 170).

²⁰ Například v hádce žebráků o almužnu: *Sed ratio certum facit... / ...te sustulisse. – Non tuli* (v. 338–339); *Tace! / Vos abstulistis. – Tu prehendisti* (v. 341–342).

²¹ Jan v modlitbě projevuje svou lásku k Bohu (v. 50–78) a v protikladu k němu sok lituje, že byl násilně vytržen ze spánku (v. 140–152).

atd.), na něž i dále navazují slovesné tvary v singuláru.²² Díky opakování typických slovních spojení a vazeb se studenti mimoděk učili obrátům vhodným pro překlad do latiny.²³ Jednak tak cvičili již probranou látku, jednak si učitel vytvářel zásobu příkladů pro další jazykové výklady. Také syntaktické jevy ve hře použité neměli zřejmě studenti ještě aktivně osvojené. Zdráháme se totiž uvěřit, že by žáci nejnižší třídy ovládali jak veškerou syntax pádů a slovesné vazby, tak i funkce konjunktivů, ablativ absolutní, infinitivní vazby či gerundia a gerundiva.²⁴ Spíše se je studenti takto hravou formou naučili jako obraty, které si pak mohli vybavit, když dospěli k výkladu daného jazykového jevu. Podobnou didaktickou funkci může mít i četný výskyt řeckých slov (*eleemosyna*, *Mysta*, *sacchara*, *charta*, *chorea*, *scheda*) nebo jmen etymologicky vycházejících z řečtiny (*Eucharus*, *Sophenus*, *Amphilon*, *Harphadax*). U této hry je patrně největší disproporce mezi reálnou znalostí latiny (drtivá většina studentů se ji neučila ani rok) a užitými jazykovými prostředky.

Ze stylistických ozdob nalezneme v textu bohaté metafory, obrazná pojmenování, přirovnání, paralely či protiklady.²⁵ Obohacení výrazu napomáhají synekdochy či konkretizace,²⁶ v metonymiích jsou hojně zařazena jména mytologických postav,²⁷ možná také za účelem opakování probrané látky. Rozvinuté poetické obrazy nacházíme v monologických pasážích,²⁸ i když poněkud nepřesvědčivě působí, když jsou pronášeny ústy malého Jana, který se podle svých slov sotva naučil mluvit. Vtipně vyznívají expresivní výrazy, jimiž sokové vyjadřují rozhořčení nad Eucharovým jednáním nebo se zapřísahají, že se nikdy nepřátelili s Janem.²⁹ Poetismy, rčení, přirovnání či nadsázka jsou vloženy i do běžného dialogu, což někdy může text ozvláštnit, jindy však působí poněkud strojeně.³⁰ Expresivní až hrubé výrazy a repliky živě do-

²² *Heus turma nimium pervicax! Fores sacras / Clamore tanto polluere non te pudet? / Et vestimenta et codicem huc defer sacrum, / Indigna tanto munere* (v. 711–714).

²³ Často šlo o spojení související s částmi lidského těla (např. *pedem inferre, fesso pede, curta aure, ignato pedi, tardato pede, pedem tenere, manu tenere*) nebo různé slovesné vazby (*scholas / domos / templum petere, manum inferre* apod.).

²⁴ *Numini vero hostiam / Mysta offerente, quid esse faciendum putas?* (v. 422–423); *Astris abactis lumine incolumem beas / Phoebe intuendo* (v. 67–68); *Utique gauderet probe / Adeo fuisse conditam a nobis stropham* (v. 182–183); *Cui cubilis cura purgandi data est* (v. 253); *Si possiderem, sine mora vestris darem / Oculis videndum* (v. 328–329); *Arte enim exhibita prius / Arae obsequendi publice, subito sacras / Eundi in aedes copiam nactus fuit* (v. 482–484) a další.

²⁵ *Nunc animus orbis extima / Percursat inqviatus, / Nunc oculus aedis intima / Scrutatur immodestus* (v. 25–28); *Vosmet indignos agunt / Delicta vestra, hunc sanctitas dignum facit* (v. 743–744).

²⁶ *Nostrum Magister verticem jussis gravat* (v. 383); *vestris darem / oculis videndum* (v. 328–329); *dextra praedatrix adest* (v. 547) apod.

²⁷ *An Phoebe requiem debitam membris tulit?* (v. 80); *Qvae Tua, spectante hoc Phoebo, servitia sumo* (v. 694).

²⁸ *Reserare imum cordis et primas sacro / Aetheris ad auras impetu defer preces* (v. 55–56); *Morpheus dotes fere / Similes adeptus fontium est, gracilis quibus / Facies quieto est Jove, sed amissam semel / Turbante dextra gratiam segne induunt* (v. 141–144).

²⁹ *O rem nefandam!* (v. 611); *Provoco testem Polum / Nunquam patrasse me facinus adeo improbum* (v. 510–511).

³⁰ *Numquid sub ipsas excitae Aurorae faces / Sacros ad aras jussit ornatus geri?* (v. 95–96); *Non omne, quod splendet, esse aurum puta* (v. 198); *Et adhucdum viget / Nexus hic amoris, sponte Joanni obtulit / Normam* (v. 507–509); *Invisum Eucharum! / Mihi sicne textam praescidit telam doli?* (v. 609–610).

kreslují hádky či rvačky žebráků nebo soků.³¹ Stylistická bohatost se projevuje využíváním celé škály synonym jak u jednotlivých výrazů, tak u slovních spojení.³²

Veršová stavba: Základní metrickou formou hry, běžnou pro jezuitské školské produkce, je jambický trimetr s řadou licencí. Určitou zvláštnost představuje rozdělení verše na dvě části, ať už přerušením v podobě zpěvu (v. 271a–271b), nebo začátkem nové scény (v. 460a–460b). Kromě jambického trimetru nacházíme v mluveném textu hry jeden monolog v elegickém distichu – použité metrum má zdůraznit důstojnost a vážnost této pasáže, v níž Jan Nepomucký deklamuje svou modlitbu k Bohu.³³ Odlišnou formu mají pasáže zpívané: recitativy, jak se zdá, nemají pevnou veršovou stavbu (metrickou ani rytmickou), árie jsou ve verši přízvučném a převládá v nich rým (často gramatický nebo absolutní), zpěvy (*cantus*) jsou také převážně přízvučné a rýmované.

Těžiště hry *Angelus ad aras* spočívá v jejím výchovném zaměření, a to jak v rovině morální (zdůraznění andělských ctností a představení Jana Nepomuckého jako vzorného a příkladného ministranta), tak v rovině didaktické (v procvičení prostředků jazykových i stylistických). Ze způsobu zpracování výrazně vystupuje učitelova snaha umístit děj i zápletku do horizontu svých studentů, malých chlapců, která zvyšuje kontrast mezi vážností námětu a až dětsky naivní realizací. Jednoduchá, výrazně dialogická a místy i vtipná hra, v níž studenti ztvárňovali své vrstevníky, tak přinášela snadno pochopitelný příklad, morální poučení i pobavení.

³¹ *Curas profecto tu anxias buccae geris* (v. 205); *Comprimito mendax labrum!* (v. 329); *Quid falsa narras?* (v. 481); *Quid, turba petulans, Euchari famam improbo / Lacerare tentas dente?* (v. 656–657); *Impetu tanto abstine, / Forte tibi, nane, dexteram cedam?* *Apage* (v. 704–705); *Da, vel senties diras manus* (v. 710).

³² Výrazy pro ministrantská pravidla (*formula, norma, responsa*), měšec (*saccus, bursa, arca, locellum*), almužnu (*munera, eleemosyna, stips, bolus mendicitatis, largitas*), žebráka (*Codrux, mendicus, vagus, Irus, miser, pauper*), chrám (*templum, aedes sacra, domus sacra, fores sacrae*), dům (*Lares, Penates, domus, mansio, aedes*) apod., spojení „naučit se, zapamatovat si“ (*menti / animis imprimere, animo tenere / possidere*), spěchat, dát se rychle na cestu (*via est urgenda alacrius, currere / properare alacri pede, provolare celeri pede*) atd.

³³ V. 692–701.