

II.2.6 *Mysterium a seculis tacitum*

Hra *Mysterium a seculis tacitum* (Tajemství po staletí zamlčované) vznikla na jaře roku 1732 k příležitosti otevření nových prostor divadla v jezuitské koleji v Uher-ském Hradišti a byla za přítomnosti řady významných hostů s úspěchem provedena nejlepšími studenty gymnázia, zejména rétory, dne 26. května.¹ Autorem hry byl, jak dosvědčuje přípis na poslední straně jejího rukopisu, hradištský profesor rétoriky Antonius Jenisch (1698–1754).²

Dochování: Text hry se dochoval v jediném rukopisu uloženém v Národním archivu ČR, tištěná latinská synopse pak ve dvou exemplářích, z nichž jeden je přiložen k textu a druhý je součástí jednoho z konvolutů synopsí uložených v Národní knihovně ČR.³

V rukopisu hry je možné rozeznat tři písarské ruce, přičemž písmo třetí ruky je výrazně vypsanejší. Základní text hry je zapsán téměř celý jednou rukou (*m1*), první část (v. 1–337) je vyhotovena velmi pečlivě s minimem chyb, kvalita druhé části (od v. 389 do konce hry) je poněkud horší, objevuje se zde více opisovačských chyb a vynechávek nepřečtených slov a částí veršů.⁴ Druhá ruka (*m2*) se v textu objevuje pouze mezi verši 338–388 (f. 58v–59r) a její zápis se vyznačuje velmi četnými písarskými chybami vycházejícími ze špatného čtení předlohy⁵ a nedostatečného porozumění textu a také odlišnými tendencemi v ortografii.⁶ Třetí ruku (*m3*), která opatřila rukopis zkráceným titulem hry, vrocením a jménem autora a provedla v textu drobné

¹ LA 1732, ARSI, sign. Boh. 149, p. 121 (ÖNB, sign. Cod. 11 975, f. 220r): *Praeprimis commemoranda venit actio illa solemniior, quae die 26. Maji, in noviter erecto ad omnem elegantiam artisque tum Phidiaeae tum Parrhasiae amussim adornato theatro, a Musis Hradistiensibus e veteri in novam digressis scenam, vocali cordis et oris lingua, coram nobili, selecto nec facile hic loci viso spectatore, tam politico, quam ecclesiastico et religioso exhibita sacrisque honoribus Magni Silentiarii Joannis Nepomuceni dedicata fuit.* Autorem výroční zprávy mohl být sám Jenisch nebo jeho nadřízený školský prefekt Isidorius Knoll. O dostavbě a výzdobě divadla hovoří už výroční zpráva za rok 1731, psaná na počátku roku 1732 (LA 1731, ÖNB, sign. Cod. 11 975, f. 66r.): *anno praesente [1732?] auditorium comicum laboriosa et decora perfecimus structura cui sola, quae variam operi elegantiam ex colore adjiciat venustatem artificis penicilli desideratur industria.*

Na základě citovaných výročních zpráv za rok 1732 datujeme představení 26. května. Zemek uvádí pravděpodobně chybně 16. května (*Dějiny, Kniha o Redutě*, s. 143) a plánovaný termín uvedený v samotném textu hry (v. 805–806), čtvrtý den po svátku sv. Jana Nepomuckého, tj. 19. nebo 20. května, také neodpovídá realitě.

² K autorovi podrobněji viz s. 569–573.

³ NA ČR, JS, sign. IIIo-447, kart. 176, f. 52r–53v (synopse), 54r–69v (text), NK ČR, sign. 52 A 39, adl. 59 (synopse).

⁴ Vynechávka v textu se objevuje poprvé ve v. 302 ještě před střídáním rukou, dále pak chybí jednotlivá slova ve v. 524, 612, 901, 1060; ve v. 542–543, 986–987 a 1049–1050 chybí celá polovina verše a následuje nesrozumitelná část. Vynechání označení postavy nebo jejich záměna je ještě častější (viz např. 17. a 21. scéna).

⁵ V části se objevují záměny samohlásek či grafému *u* a *n* (*iussibus* > *insiibus* v. 386), četnější je i vynechání nebo špatné přečtení náslovné hlásky, která se objevuje i jinde v rukopisu (*ianuas* > *faunas* v. 380, *erit* > *ferit* v. 576).

⁶ Na rozdíl od hlavního opisovače, který prakticky důsledně píše *-qu-*, používá *-qv-*, ve v. 379 užívá snad fonetického zápisu *Eusebius* jako *Evzebius* (hlavní ruka užívá podoby *Evsebius*).

opravy,⁷ můžeme identifikovat: jedná se o zásahy autora hry A. Jenische, který podobným způsobem označil a podepsal i svou druhou hru vzniklou ve stejném roce pro hradištské rétory.⁸

Synopse hry, jež vyšla nákladem jezuitské koleje v Uherském Hradišti u neznámého tiskaře, má velmi jednoduchou grafickou podobu. Nepoužívá ozdobných iniciál, bordur ani ornamentálních či figurálních rytin a slavnostní charakter tisku je naznačen jen úpravou první strany, na které je vytištěn pouze úplný titul hry, jehož část je uspořádána do chronogramu, který obsahuje vrocení představení. Přesné datum provedení vytištěno ani následně dopsáno není. Synopse je latinská, uvádí stručné shrnutí obsahu či spíše vyznění všech 24 scén hry a také prologu, epilogu a dvou chorů, které nejsou v rukopisu textovány. Poněkud neobvyklé, ale vzhledem k obsahu hry pochopitelné je vynechání argumenta, které je nahrazeno vysvětlením úlohy jednotlivých vystupujících postav (*Clavis personarum*).

Struktura: Hra *Mysterium a seculis tacitum* se rozsahem i strukturou poměrně výrazně liší od ostatních editovaných her, což vyplývá především z charakteru příležitosti, pro kterou byla určena. Rukopis hry obsahuje pouze texty dějových částí, nezahrnuje zpívané pasáže a nejsou v něm uvedeny scénické poznámky, kromě zaznamenání zařazení tzv. *repraesentationes*, jejichž obsah ani podoba však naznačeny nejsou.⁹ Hra byla uvedena prologem (označení v textu chybí) a zakončena epilogem. Text je členěn na 24 scén (*Numeri*), které mají celkem 1136 veršů, a je rozdělen dvěma chory (naznačeny titulkem) na tři větší celky (*Partes*).¹⁰ Ač mají tyto části rozdílný počet scén (8/6/10), počtem veršů se prakticky neliší (372/375/389). Je tedy zřejmé, že délka jednotlivých scén je velmi rozkolísaná, nejdelší 11. scéna má 120 veršů a jsou do ní vloženy ještě tři netextované obrazy, nejkratší 21. scénu tvoří jen 17 veršů. Většina scén obsahuje několik výstupů, často s odlišným místem děje.

Postavy: Ve hře vystupuje poměrně velké množství postav. První skupinu tvoří postavy známé pouze ze synopse (Sváda – bohyně výmluvnosti, Úraniá – Múza astronomie, Harpokratés – egyptský bůh mlčení), které vystupovaly jen v prologu a chorech, z čehož usuzujeme, že jejich role mohly být pouze zpívané. Jejich bližší charakteristiku však nejsme schopni provést.

Druhou skupinu tvoří postavy známé jak ze synopse, tak z textu. Středobodem veškerého dění je Athenarchus, který nechal vystavět nové divadlo a celé jevištní dění iniciuje výzvou k vybrání jeho vhodného nebeského ochránce. V synopsi je

⁷ Přidání otazníku na konci v. 19, změna slovosledu v. 53 z *Tuum tuique posteris ferent nomen* na *Tuum tuique posteris nomen ferent* a doplnění chybějícího slova *Cerberi* na konec v. 160. Opravy koncového *ae* na *a* ve slovech *obviae* > *obvia* (v. 21) a *industriae* > *industria* (v. 61) mohly být provedeny i samotným opisovačem. Podle oprav na prvních stranách textu se zdá, že autor chtěl opis hry zkorigovat, ale z časových důvodů nebo veden představou, že opravy v zásadě nejsou nutné, od pečlivého čtení upustil – proto chyby, které v textu nacházíme po v. 160, musíme připsat opisovačům, nikoli autorovi.

⁸ *Primum supplicium culpae, gloria iustitiae seu Abel primogenitus iustorum injuste a morte per Cainum occupatus incarnatae iustitiae Jesu proto-typus fide iussor*, text: NA ČR, JS, sign. IIIo-448, kart. 177, f. 474r–483v; podpis na f. 483v.

⁹ Zařazeny jsou dvě do 5. scény v. 205 a 215, jedna do 7. scény za v. 298 a tři do 11. scény za v. 544, 559 a 575.

¹⁰ Synopse toto dělení neuvádí a v rukopisu je označena pouze *Pars 3* (před druhým chorem, který předchází 15. scéně).

Athenarchus označen jako *Praeses gymnasii*, proto tuto postavu můžeme volně spojit s osobou zodpovědnou za chod jezuitského gymnázia (ve hře jej zastupují Pindos a jeho obyvatelé), tedy se školským prefektem či rektorem koleje. Požívá velké autority a je hybatelem dění, ale konkrétní úkoly vykonávají jiní. Další postavou je Thálie, jež je zde chápána jako Múza (školního) divadla, zejména vlastní scénické akce. Athenarchus sice svěřuje posvátný úkol právě jí, ale ona ho postupuje dále. Vlastními tvůrci nápadů jsou představitelé tří druhů vzdělanosti, které se pěstovaly na jezuitské škole. Poněkud světácký a sebevědomý Mythosophus je zběhlý v pohanské mytologii a literatuře, zejména básnictví. Polyhistor je představen jako starý, pracovitý a poctivý historik, jehož úkolem je shromažďovat pravdivé informace a předávat je dál. Philologus je mistrem slova, lační po rozšiřování svých znalostí a jeho emotivnost i nadšení pro věc snad svědčí o jeho mládí. Vedle vzdělání – či spíše nad ně – je postavena touha po pravé zbožnosti, jejímž ochráncem je rozvážený Hagiophylactus, který bdí nad vším posvátným. Z jeho podnětu pak na scénu přicházejí Eusebius a Eudoxus, rádcové při hledání pravého ochránce divadla, jako personifikace zbožnosti a dobré pověsti. Funkce obou postav v ději je prakticky totožná a bylo by pravděpodobně možné je spojit do postavy jedné.¹¹ Myšlenky jmenovaných vzdělanců mají být vtěleny do devočních předmětů, jejichž zhotoviteli jsou umělci, kteří nesou jména těch nejpovolanějších ve svém oboru: malíře Parrhasia a sochařů Feidia¹² a jeho rivala Polykleita.

Se třetí skupinou postav se setkáváme až v textu hry. Většinu z nich samozřejmě tvoří nejrozumnější poslové a služebníci, ale objevuje se zde též dvojice sluhů, jejichž uplatnění na scéně je podstatně větší. Musellus, líný, ale slávy chtivý sluha Thálie,¹³ a Fuscus, mazaný a lstivý sluha Polyhistorův, totiž vnášejí do hry komický prvek a plní tak úlohu, která byla obvykle postavám z nižších společenských vrstev ve vážných dramatech svěřována.

Při pohledu na seznam postav a příležitost provedení se nabízí úvaha, zda jejich vymezení, popř. výběr jejich představitelů souvisel s místní dobovou realitou Uherského Hradiště a tamní koleje. Role umělců mohou mít konkrétní, zatím bohužel neodhalenou spojitost s faktickými tvůrci výzdoby divadla a školních budov. Provázanost s místním prostředím lze také ukázat na možném obsazení rolí: syn mecenáše stavby či výzdoby divadla nebo potomek některého z benefaktorů koleje mohl vystoupit jako Athenarchus, přední člen latinské mariánské družiny jako Hagiophylactus, vítězové školní básnické a řečnické soutěže jako Mythosophus a Philologus.

Děj: Děj hry se odvíjí ve dvou základních liniích, které se vzájemně nejen místně a časově potkávají, ale i v některých detailech prolínají.

¹¹ Během hry nedochází k žádnému přímému rozhovoru těchto postav, na jevišti se spolu sice občas setkají, ale k interakci – byť nepřímé – dojde pouze v 7. scéně, v níž Eudoxus Philologovi, za kterým přichází Eusebius, vypráví o sv. Janovi.

¹² Tato jména, snad jako aluzi na děj hry, používá i pisatel výročních zpráv, když charakterizuje výzdobu nového divadelního sálu. Viz pozn. 1.

¹³ Ve hře má sice Musellus interakce typu sluha – pán s Mythosophem, ale jeho pánem je Thálie, která mu také jako první dává příkazy (v. 8) a kterou volá, když chce uniknout nátlaku Mythosopha (v. 75).

Hlavní dějová linie je představena v synopsi. Na počátku **první části** (1.–8. scéna) Athenarchus vyzývá Thálii, aby mu pomohla vybrat ochranné božstvo pro nové divadlo postavené na Pindu. Do splnění úkolu se hrne Mythosophus a na základě jedné Horatievy Ódy vybere boha mlčení Harpokrata. Svůj nápad sdělí Thálii a jdou ho společně vysvětlit Athenarchovi. Zároveň však Hagiophylactus, který nechce, aby bylo divadlo zasvěceno pohanským modlám, pošle k Athenarchovi Eusebia s úkolem přesvědčit ho, aby prostřednictvím Thálie svěřil úkol raději Philologovi. Ten se mezitím od Polyhista, již dříve informovaného Eudoxem, dozví o sv. Janovi. Za Athenarchem tak přicházejí současně Mythosophus a Thálie s myšlenkou zasvětit divadlo Harpokratovi a Philologus s podobnou ideou mlčení, ale založenou na pravdivém příběhu o neporušeném mlčenlivém jazyku. Athenarchus vybere za patrona divadla sv. Jana Nepomuckého.

Druhá část (9.–14. scéna) začíná před Polyhistorovým domem, kam přichází Eusebius a Hagiophylactus s úmyslem přesvědčit Eudoxa a Polyhista, aby Athenarchovi a Philologovi podrobněji vypověděli legendu o sv. Janu. V jedenácté scéně jsme svědky tohoto líčení i následného Philologova zbožného snu o světcově utrpení a oslavení. Také Athenarchus, který se k nim připojí, se díky Eudoxovi nadchne pro tohoto světce. Mezitím Thálie přikazuje Mythosophovi, aby se přidal k Philologovi, který jej pošle pro sochaře Feidia a malíře Parrhasia. Cestou pro ně však Mythosophus potká Hagiophylacta, ten i jemu vypráví o sv. Janu a zdůrazní mu jeho uctívání u vody.

Ve **třetí části** (15.–24. scéna) líčí Mythosophus Thálii (a později také Hagiophylactovi), že chce postavit podobiznu sv. Jana u pramene poblíž divadla. Thálie mu radí úkolem pověřit Polykleita. Athenarchus stanoví den pro slavnostní otevření divadla a všude vypukne spěch, umělci jsou vyzýváni k rychlejší práci a vznikají drobné spory. Nakonec přichází Athenarchus s průvodem, nejprve vztyčí sochu sv. Jana u pramene a poté umístí obraz neporušeného světce jazyka do předsálí divadla.

Vedlejší dějová linie je spojená s dvojicí sluhů, Fusculem a Musellem, a její jednotlivé epizody jsou roztrženy v hlavním ději, kde plní úlohu oddechových humorních vstupů. Oba sluhové se na jevišti objevují hned v první scéně, v níž je Musellus pověřen sháněním hudebníků. Fuscus však o chystané slavnosti ještě nic neví a Musellovi je jeho překvapení k smíchu, a tak se snad rodí jejich drobná zášť, která je motorem dalšího dění. Líný Musellus totiž raději, než by pracoval pro Mythosopha, začne předstírat, že je nemocný. Fuscus ví, že Musellus lže, a chce jej prostřednictvím nastrčeného doktora vytrést. Na oko však bere Musellovu nemoc vážně, a dokonce s ním mluví o závěti. Když se doktor konečně dostaví, snadno přesvědčí Musella, že je vskutku smrtelně nemocný. Prohnáný Fuscus je spokojen a Musellovi, přesvědčenému o své brzké smrti, nabídne obstarání účinného léku. Tím je však hůl, kterou ho záhy ztluče. Po výprasku je Musellus opět ochoten být Mythosophovi k službám. Nakonec i sluhové, byť pod pohrůžkou bití, společně spěchají pomoci při přípravách v divadle.

Výstavba hry: Jak už bylo řečeno, napsal Jenisch toto hru prakticky ke stejné příležitosti, o které se v ní jedná, tedy ke slavnostnímu otevření divadla. Nicméně

jejím hlavním cílem je vzdát poctu sv. Janu Nepomuckému. Autor tedy hru vystavěl tak, aby postupně představil základní momenty z nepomucenské legendy, zejména ty její pasáže, které se týkají jeho vzdělanosti, mučednické smrti a zázraku neporušeného jazyka.¹⁴ Na jevišti tak sledujeme především postupné předávání těchto informací po síti od Hagiophylacta nejprve k Polyhistorovi a Philologovi, posléze k Athenarchovi a nakonec k Mythosophovi, přičemž nosiči informace jsou Eusebius a Eudoxus, k nimž se postupně přidávají Polyhistor a Philologus. Forma takových výstupů je většinou dialogická, vlastní výklad se soustředí převážně do kratších monologů (6–12 veršů).

Výkladovou funkci mají také tzv. *repraesentationes*, tedy obrazy, výjevy či předvedení, které provázejí nebo doplňují některé monology či podstatné výroky. O jejich konkrétní podobě nemáme žádné zprávy, proto nedokážeme ani rozhodnout, zda měly podobu živého či malovaného obrazu nebo tanečního či pantomimického vystoupení, ani co opravdu představovaly.¹⁵ První *repraesentatio* následuje po prvních verších Polyhistorova líčení slávy sv. Jana (v. 201–205); mohla předvádět Jana jako vzdělance na pražské univerzitě. Další *repraesentatio* vychází z pokračování Polyhistorova výkladu (v. 208–215), který shrnuje hlavní body legendy. Jeho obsah mohl být velmi různorodý, od předvedení všech zmíněných poloh Janovy svatosti – zpovědník, almužník, kazatel, biskup – až po ukázání kanonické sochy či obrazu světce. Třetí takový výjev následuje po výkladovém rozhovoru Eudoxa s Philologem (v. 267–298), na jehož konci se Philologus rozhodne oslavit básní jazyk seslaný z nebe jakožto ochranný štít (*palladium*) divadla; proto mohl zpodobňovat právě tento symbol Janovy mlčenlivosti i výřečnosti. Naposledy se *repraesentationes* uplatňují v jedenácté scéně, kde však nejsou navázány na žádný výklad v textu hry, ale je jimi ztvárněn Philologův sen o utrpení a slávě světce. Tři výjevy jsou střídány krátkými komentáři bdících přítomných, Polyhistora a Eusebia, kteří si vzájemně předčítají své oslavné básně na sv. Jana. Vznikl tím jakýsi zvláštní scénický útvar, který rozděluje celou hru, jinak členěnou na tři části, na dvě poloviny; v první z nich (před snem) je děj soustředěn na výběr patrona divadla a ve druhé (po snu) jde především o realizaci tohoto záměru. Dvanáctá scéna je ještě jakousi jasnou verbalizací a potvrzením rozhodnutí, které si bere za své nejen Philologus, který zde na počátku lituje své dosavadní nevědomosti a liknavosti, ale i Athenarchus.

Jediná z hlavních postav, která svým jednáním narušuje naznačený postup od neznalosti přes poučení a pochopení k nadšení a konání, je Mythosophus. Ten jako jediný přichází na začátku s vlastním nápadem, který však není přijat, a on se musí zapojit do příprav pouze jako nástroj jiných. Až při plnění tohoto úkolu se mu dostane také zvláštního poučení o sv. Janovi a v Mythosophovi se zrodí nový koncept světcovy oslavy.

¹⁴ Akcentuje tedy ústřední linii kanonizačních oslav, jiné motivy a témata, např. světcovu mariánskou úctu, naopak nechává stranou.

¹⁵ Poznámky o nějakém předvádění (*Repraesentatur...*) se objevují jako četné marginálie k vydanému textu *Fama sancta*, jež byla Jenischovi vzorem.

Je-li pro první polovinu hry typická síť vyprávění jen volně souvisejících s jevištním děním, objevuje se ve druhé polovině řada momentů ilustrujících komunikaci s umělci a jejich práci.¹⁶ Zde se Jenisch inspiruje patrně zkušeností, ale i tradičním příběhem o rivalství řeckých sochařů, když na scénu přivádí rozzuřeného Feidia, který Mythosophovi vyčítá, že pověřil prací na soše Polykleita a ne jeho (v. 1046–1058).

Vedlejší dějová linie představující potrestání lenivého sluhy jeho lstivým kolegou je vpletena do hlavní linie, kde sluhové hrají roli posluš a osobních služebníků.¹⁷ Samostatné výstupy sluhů se odehrávají vesměs v rychlých dialogích, prostor ke krátkým promluvám mají sluhové ve chvíli, kdy jsou na scéně sami: Musellus si pochvaluje předstírání nemoci (v. 307–312) a pak popisuje průběh a účinky výprasku (v. 955–960), Fuscus vře vztekem a hrozí Musellovi úskokem (v. 368–372). Monolog délkou srovnatelný s promluvami hlavních postav má jen ve chvíli, kdy popisuje zvyky svého pána Polyhista (v. 229–238).

Motiv: Z hlediska motivického pracuje hra s několika skupinami obrazů. Hlavní skupina vychází z nepomucenské legendy a tvoří ji na prvním místě trojice jazyk – mlčení – dobrá pověst. Nejvrstevnatější je motiv jazyka. Ten je chápán jako světo-va relikvie (*lingva incorrupta/rediviva*) poukazující na jeho výmluvnost i mlčení v pravý čas, ale také jako symbol řeči a nakládání se slovem, jako nositel pravdy či lži, i jako nástroj prostého sdělení a uměleckého projevu. Šíření pravdy o sv. Janovi se odehrává především slovním předáváním,¹⁸ na scéně nedochází k žádné zázračné události, jež by byla podnětem k obrácení, naopak lze s trochou nadsázky říci, že právě Philologova důvěra v předávané sdělení mu poskytla takové vznícení, které mu umožnilo zažít mimořádný sen o světcích. Slovu Mythosopha, jenž je znám svou lhavostí a vymyšlením si, nevěří ani sluha Musellus, naopak Polyhist, jehož úkolem je zaznamenávat pravdu, má přirozenou autoritu. Využito je i možnosti hříčky se jménem Philologus, jehož nositel je nejen nejvýřečnější postavou hry a mistrem jazyka, ale stane se i nezapálenějším ctitelem jazyka sv. Jana a iniciátorem vytvoření jeho obrazu jako palladia divadla.

Autor se také dotýká pravdivosti jevištního slova a divadelního dění vůbec, a tím i možnosti a smyslu dramatické fabulace. Podle Athenarcha bylo staré, snad antické, divadlo zrcadlem pravdy,¹⁹ avšak Thálie vyzývá Mythosopha, aby učence (Philologa) učil básnickému umění spojovat pravdu se smyšlenkami.²⁰ Mythosophus se nadchne pro hlásání pravdy o Janovi. K jeho počtě však stejně jako Philologus neužije vlastní umělecké tvorby, ale vymýšlí devoční předmět, který zhotoví jiní umělci. Přesto tím, že novou sochu sv. Jana umísťuje k prameni, jenž poskytuje básnické schopnosti,

¹⁶ Dovídáme se např. o věcech potřebných pro jejich práci (v. 744–746), vidíme, že víno a umění jsou neoddělitelní druhové (v. 859–862), zažíváme situaci, kdy se umělec dožaduje vyšší odměny za urychlení práce (v. 968–980).

¹⁷ Aktivně je do příprav oslav vtažen jen Musellus, kterého Mythosophus nejprve marně nutí prohledávat kroniky a pak sepisovat báseň ve tvaru hvězdy (v. 965–966).

¹⁸ Snad analogicky k šíření evangelia slovem.

¹⁹ V. 340–342: *Placuit / Nudata Pindo veritas scenis adhuc / Nuper veteribus acta.*

²⁰ V. 446–447: *doce doctos bene / Miscere veris ficta, quae vera sapiunt.*

vlastně posvěcuje toto umění, které sám ovládá. Volnému pěstování básnické hry i fantazie pak v závěru dává Athenarchus jedinou mez, a to zbožnost tvůrce.²¹

S motivem jazyka tvoří komplementární dvojici téma mlčení. Toto spojení samozřejmě vyplývá z legendy a souvisí s hlavní ideou pražské kanonizační slavnosti. Proto je na prvním místě připomínáno světcovo mlčení jako naplnění povinnosti zpovědníka a jako příčina Janovy mučednické smrti. Vedle toho se však objevuje také mlčení, které dává možnost promlouvat jiným. Takové mlčení přeje divadlu i pohanský Mythosophus, když pro ně na základě Horatiových slov *favete lingvis, carmina non prius audita ... canto* vybral za patrona boha mlčení Harpokrata (v. 114, 116–120). Hagiophylactus dává témuž cíli zasvěcení jiný duchovní rozměr, přesto však můžeme v promluvách závěrečného výstupu zaznamenat totéž přání – totiž aby si příklad mlčenlivého Jana vzali za svůj diváci a tak umožnili, aby bylo vždy dobře slyšet, jak promlouvá Múza (v. 1096–1097).

Motiv dobré pověsti, resp. ochrany dobrého jména je přítomen jak v líčení ochranné moci sv. Jana, tak v závěrečných přáních divadlu (v. 1098–1100, 1106–1107). Setkáváme se s ním však i v poněkud negativní konotaci, když se Polykleitos rozhoduje podlehnout Mythosopovu naléhání na urychlení práce z obavy, aby odepření díla ke světcově poctě nemělo za následek poškození jeho vlastního dobrého jména.

Dalším výrazným motivem hry je voda, a to jak pramenitá, určená k pití, tak valící se v řekách. Už v první scéně Mythosophus slibuje Musellovi, že bude pít z helikónského pramene, který propůjčuje básnické schopnosti. A je to právě Mythosophus, který se rozhodne postavit Janovu sochu k posvátnému prameni u divadla,²² a tak jej vlastně posvětit – a s ním i básnické umění pohanského antického světa s celou jeho krásou forem, rozmanitostí motivů a mytologických hříček. Vlny řek jsou samozřejmě místem Janovy smrti i prostředkem šíření svaté pověsti a chvály. O tom hovoří nejen Hagiophylactus, ale také Polyhistor (v. 565–575), když srovnává poklady všech řek i moří s darem sv. Jana, který vydala Vltava, nebo Philologus (v. 607–620), když zmiňuje, že Janovu jazyku vzdávají chválu slavné řeky symbolizující celý svět (Indus, Ganga, Nil a Niger).²³

Ve hře se objevují také motivy spojené s prostředím jezuitské školy. Vedle drobných narážek na proces vzdělávání (v. 983) je to především zrcadlení jedné z nejpodstatnějších metodických zásad jezuitské školy zvané *competitio* (nebo též *aemulatio*), která podporuje soutěživost žáků jako základní motivaci k píli a ukázněnosti. Ve hře tak nalezneme neustále se opakuující výzvy k soutěživosti (*pia aemulatio*), schvalová-

²¹ V. 1134–1135: *Ages omnia, / Si docta miscueris dehinc piis.*

²² Jenisch snad v souladu s dobovou interpretací, jejíž zdroj se zatím nepodařilo identifikovat, ztotožňuje pramen zasvěcený Múzám na Helikónu (Hippokréne) s pramenem vyvěrajícím v Delfách v posvátném okrsku (Kastaliá), jenž dával krom básnických také věštecké schopnosti. Jeho Hippokréne je tedy pramenem poblíž divadla v Delfách.

²³ Tyto motivické roviny jsou často rozmanitě propleteny a propojeny, za všechny uvedme jen výmluvný příklad monologu Philologa, v němž na ploše několika veršů (607–613) vyjadřuje svůj stud nad tím, že otálel s opěvováním mlčenlivého jazyka, který jako strážce pravdy chválí každý jazyk na světě, případně má před ním alespoň úctu z bázně před ochráncem dobré pověsti.

ní drobné lsti či podvodu (*dolus, fraus*), jež vedou ke zbožnému cíli, resp. větší výkonnosti zúčastněných, i chválu lepšího nápadu a překonání kolegy.

Inspirační zdroje a předlohy: Hra ani synopse neobsahují žádný přímý odkaz na zdroje autorovy inspirace. Představení života a ctností Jana Nepomuckého odpovídá běžně užívané legendě, jak ji známe z Balbínova líčení.²⁴ Nevíme, zda Jenisch potřeboval oporu pro její zpracování v konkrétním textu nebo jen užil motivy, které žily již samostatně v kazatelské tradici, natož jakou její podobu případně použil. Proto vysvětlivky v překladu editovaného textu až na výjimky vztahujeme pouze k legendě obsažené v *Acta Sanctorum* jako k původnímu zdroji.

Také pro většinu alegorických obrazů a motivů spojených ve hře se sv. Janem Nepomuckým můžeme najít oporu v tiscích vydaných pro pražskou kanonizaci²⁵ a autor počítal s tím, že divákovi budou tyto vazby zřejmé. Nejtěsnější souvislost nacházíme s melodramatem *Fama sancta*,²⁶ se kterým Jenischovu hru pojí především motiv vyhotovování uměleckého díla k poctě světce, přičemž ve hře *Fama sancta* jde zejména o jeho podobu a vyhotovení, v *Mysteriu* tomu předchází hledání patrona divadla a zdůvodňování volby Jana Nepomuckého a jeho jazyka. Oběma hrám je společná i jedna z hlavní postav, Eudoxus, za záměrné můžeme považovat užití postavy Hagiophylacta jako protějšku Hagiophila. Zcela marginální a pro diváky stěží postřehnutelné bylo ale použití jména Fuscus, jímž se jedinkrát oslovují poslíčkové ve *Famě*, pro sluhu v *Mysteriu*.²⁷ Jiné je naopak uplatnění umělců, o nichž *Fama* sice hovoří, ale na scénu nevstupují.

Zřetelná a rovněž dobře srozumitelná je také spojitost s programem kanonizační výzdoby před katedrálou sv. Víta, zejména s jižní částí dekorace věnovanou poctě světce jazyka, která je zaměřena na mlčení (*Tempus tacendi*).²⁸ Po stranách horní části iluzivní architektury se totiž objevuje vyobrazení boha mlčení Harpokrata²⁹ i počátek Horatiovy Ódy *Favete linguis*, i když tento verš je spojen s postavou Pýthagora a k Harpokratovi je uveden jiný citát. Tisk synopse pak prozrazuje i další sou-

²⁴ Balbinus: *Acta Sanctorum*, s. 667–680.

²⁵ Pro potřeby tohoto rozboru byla reflektována jen ta část latinských tisků, která je dnes shromážděna v konvolutech NK ČR, sign. 51 A 14 a 46 A 81, česká kázání a příležitostné tisky byly zcela ponechány stranou.

²⁶ Záměrnou spojitost s melodramatem lze doložit i citací slov *vocali cordis et oris lingua* v titulu. Souvislost obou her odhalil již A. Kraus (*Husitství v literatuře* II, s. 55), ač patrně znal Jenischovu hru jen ze synopse. Ve slovníkovém hesle věnovaném A. Saletkovi připomíná podobnost i M. Jacková (In: Jakubcová: *Starší divadlo*, s. 516).

²⁷ *Fama sancta*, numerus 6.

²⁸ Popis: *Agnus Dei e cera virgineo virgineo immacolatae semper Virginis patrocínio in sterili parentum senectute circumfusus, jam tunc caelesti lumine super Monte Viridi in lucem editus, subinde coram tondente se sine voce innocens victima ab Innocentio XIII. Summo Pontifice cum Beatis benedictus, a Sanctissimo Papa Benedicto XIII. canonica apotheosi festo S. Nutritii Agni Dei, de quo Joannes Praecursor Domini: ecce Agnus Dei, gloria et honore in splendoribus Sanctorum coronatus, S. Joannes Nepomucenus ... Anno apotheoseos, qVaM haCtenVs DeVote sVsplrabat orbIs ChrIstlanVs. Pragae 1729. NK ČR, sign. 51 A 14, adl. 1; grafické listy: Vodňanský, J. E. – Birckhart, A.: *Tempus tacendi*. Praha 1729, Strahovská knihovna, Umělecké sbírky, sign. 40/65–7215, viz obr. na s. 596.*

²⁹ Bůh Harpokratés se vyskytuje také v celé řadě dalších tisků.

vislosti: verš citovaný v prologu³⁰ najdeme připojený k vyobrazení světcova jazyka vítězíciho nad smrtí a zkázou,³¹ pod ním pak byl zpodobněn egyptský sloup pokrytý nesrozumitelným písmem (symbol tajemství a mlčení), k němuž byl připojen úryvek Jenischem použitý v epilogu.³²

Další odkazy jsou pak drobnější a pro nás hůře postřehnutelné. K panegyriku cyriaka Benedikta Josepha Pretlika *Unio sexaginta elegantiarum*,³³ který rozvíjí motiv Jana jako drahocenné perly mezi poklady všech vod,³⁴ se váže monolog Polyhista v jedenácté scéně.³⁵ Oporu pro motivickou hru se slovem *lingua* mohl Jenisch najít v oslavné řeči svého řádového kolegy Bernarda Raschdorffa *Sacrosanctum silentium incorruptae linguae*,³⁶ která pracuje rovněž s řadou konceptuálních konstrukcí nad trojicí slov *lingua – vox – verbum*.

Styl a jazyk: Z hlediska stylistické a jazykové úrovně se hra vymyká ze skupiny editovaných textů už tím, že nebyla určena konkrétní třídě, ale sloužila k reprezentaci celého gymnázia. Autor se tudíž nemusel ohlížet na znalosti a schopnosti svých žáků (herce si mohl vybírat), ale mohl se snažit vytvořit hru vysoce intelektuálně náročnou. Úroveň použité latiny tedy patrně odpovídá znalostem schopného učitele rétoriky, jenž se nevyhýbá užívání neobvyklých slov či slovních hříček³⁷ ani složitých větných konstrukcí. Pokouší se také poněkud odlišit výrazové prostředky používané vzdělanci a nižšími společenskými vrstvami (sluhové a umělci), kterým vkládá do úst dokonce i nadávky (v. 103–104: Musellus: *Apage, conseqvor te, furcifer.* / Fuscus: *O vetula, splenem mihi moves.* Musellus: *Bilem mihi;* v. 869–870: Parrhasius: *Abi / In Utopiam mihi, furcifer!*), v prvním výstupu čtrnácté scény karikuje lékařskou mluvu.

Veršová stavba: Hra je psána stejně jako většina známé jezuitské školské produkce jambickým trimetrem, s jehož strukturou autor pracuje podle dobových zvyklostí velmi volně. Na koncích výstupů a někdy i na koncích menších celků se objevují záměrně neúplné verše, které Jenisch zařadil snad po vzoru podobných nedokončených veršů ve Vergiliově Aeneidě. Do jedenácté scény jsou vloženy dvě básně. První, přednášená Eusebiem, zachovává alkajskou strofu, tedy metrum, které je užito i v citovaném úryvku z Horatia a je spojováno výhradně s tímto básníkem, proto její použití můžeme jednoznačně považovat za přihlášení se k horatiovské tradici. A v kontextu hry je pak jakousi obhajobou hravého antického básnictví. Pro druhou báseň, přednášenou Polyhistorem, si Jenisch vybral menší asklepiadský verš, jehož realiza-

³⁰ Sir 51,30 *dedit enim mihi Dominus linguam mercedem meam et in ipsa laudabo eum.*

³¹ Podobu této části výzdoby rekonstruujeme především podle popisu, protože na dochované rytině byly boční stěny zachyceny jen částečně.

³² Ecl 9,17a: *verba sapientium [audiuntur] in silentio.*

³³ Pretlik, B. J.: *Unio sexaginta elegantiarum Paraquariam nactus Nepomuci Sanctus Joannes Nepomucenus.* Pragae 1729.

³⁴ K motivu Jana jako jedinečné perly viz předmluva k synopsi hry *Unio sexaginta elegantiarum*, s. 484–485.

³⁵ Jedná se zejména o shody v popisovaných říčních pokladech, srov. např. v. 571–572: *Caerulum Erythraeo murice purpurent / Coralia*, a Pretlik: *Aerithraei littera rubeo niteant coralia.*

³⁶ Raschdorff, B.: *Sacrosanctum silentium incorruptae linguae.* Pragae [1729].

³⁷ Např. ve v. 931 použití slova *reverberatus* (upravený žiháním) při popisu léku během bití Musella (*verberare – bičovat*).

ce však není vždy přesná a jasná. Zařazení tohoto veršového rozměru můžeme rovněž spojit s Horatiem, ale také se Senekovými dramaty, která jsou dobově deklarovaným ideálem dramatu i školní četbou jezuitských gymnázií.

Dále se ve hře vyskytuje jedno elegické distichon (v. 33–34), které pronáší Mythosophus hned v počátku hry na oslavu divadla a pravděpodobně slouží také k identifikaci této postavy jako básníka. Krom toho se v textu objevují dvě místa, která nezachovávají žádnou formalizovanou metrickou strukturu, ale svým rytmem pouze dokreslují situaci, ve které jsou použity.³⁸

Hra *Mysterium a seculis tacitum* je hrou slavnostní a z běžného repertoáru se vymykala pravděpodobně nejen délkou, obsazením a výpravností, ale také tím, že byla určena poněkud jinému publiku než běžné školské hry. Slavnostnímu otevření divadla byli jistě přítomni mecenáši školy, představitelé města i zástupci světského i řeholního kléru, před nimiž bylo třeba představit školu v nejlepším světle. Antonius Jenisch, zkušený učitel, milovník historie, ale i praktik zajímavící se o chod běžných věcí, se rozhodl v jediném představení vzdát čest novému českému patronu i připomenout význam školy pro pěstění vzdělanosti a zbožnosti mládeže. Scénické dění je tak poctou světcí se zjevnými vazbami k podobě pražské kanonizační slavnosti, ale motiv Janova neporušeného jazyka je využit také jako výchozí bod k představení všeho, co si na jezuitské škole bylo možno osvojit. Je to především sám latinský jazyk jakožto cíl a prostředek, dále znalost základních událostí historie a zbožná úcta k posvátnu, ale své nezastupitelné místo má i hravost poezie a divadlu vlastní volná fabulace.



Rytina stylizovaného hrobu sv. Jan Nepomuckého.

³⁸ Ve v. 930–932 jsou takto naznačeny údery klackem, rytmus v. 1059 dokresluje posouvání předmětu podle udávaných pokynů.