

II.2.2 Vox clamantis

Hru *Vox clamantis* (Hlas volajícího) uvedla roku 1724 nejnížší gramatika pražského novoměstského gymnázia. Dochovala se v jediném rukopisu, uloženém v Národním archivu ČR,¹ tištěnou synopsi k dispozici nemáme. Autorem hry je pravděpodobně Joannes Tiller (1701–1735),² který příslušnou třídu v daném roce učil a jehož začerněné jméno stojí na posledním listu.

Struktura: V porovnání s jinými hrami najdeme ve *Vox clamantis* určité odlišnosti ve struktuře. Text neobsahuje prolog, epilog ani chory. Nelze však s jistotou tvrdit, že ve hře tyto pasáže opravdu nebyly – pravděpodobněji je ten, kdo text zapisoval, pouze nezaznamenal. Chybí také *argumentum*. Naopak jako jedna z mála jezuitských školských her obsahuje *Vox clamantis* scénické poznámky, i když velmi skromné. Svou délkou (532 veršů) se řadí do mírného podprůměru.³ Dělí se na 10 scén, první nese označení *numerus*, ostatní *scena*, přičemž oba pojmy jsou zde synonymy.

Děj: Ve své hře použil Joannes Tiller prakticky stejnou zápletku jako Antonius Machek v *Angelus ad aras*. Tam sokové odcizí Janovi ministrantská pravidla, zatímco u Tillera je ukradeným předmětem obrázek Panny Marie, který Jan dostane od Mariophila. To však vzbudí žárlivost u Rosila, který nemůže přenést přes srdce, že on žádnou odměnu nezískal, ačkoli je stejně nadaný, krásný i zbožný. Proto se rozhodne Jana o tento dar připravit a ke krádeži chce nejprve využít přátelské objetí. Z nepříteliš jasněho důvodu to však neudělá a dostane lepší nápad – obrázek Janovi ve spánku vyměnit za jiný. Když se mu to podaří, odchází se s kamarády veselit do blízkého lesíka. Dlouho se ale z kořisti neraduje. V lese totiž žijí loupežníci, kteří na chlapce zaútočí, a Rosilus na útěku obrázek ztratí. Jeden z lupičů pak projeví nečekanou zbožnost a pověsí obrázek na strom, aby kolemjdoucí mohli Pannu Marii uctívat.

Mezitím se Jan probudí a zjistí, že barvy na jeho obrázku vybledly a potemněly. Trápí se tímto zlým znamením tak dlouho, až ho Mariophilus vezme pro rozptýlení na procházku do lesa, kde najdou pravý obrázek. Když to Rosilus a jeho druhové zjistí, jsou takovým zázrakem ohromeni a ke svému činu se přiznají. Jan jim odpustí a všichni se společně modlí k Panně Marii.

Jak už bylo řečeno, Tiller vychází ve *Vox clamantis* z podobné zápletky jako Antonius Machek v *Angelus ad aras*. Výstavba Machkovy hry však působí spíše jako volný sled epizod spojených ústředním motivem – Janovou snahou stát se ministrantem. *Vox clamantis* je v tomto smyslu koncentrovanější, soustředí se na jednu zápletku (ukradená podobizna Panny Marie). Hra má vcelku pravidelnou stavbu: po 1. scéně, v níž jsou položeny základy zápletky (Jan získává obrázek), se víceméně pravidelně střídají dynamičtější a dialogičtější scény, věnované Rosilovi a jeho plánu (2, 4, 7), a scény spíše lyrické, v nichž hraje hlavní roli Jan se svými druhy (3, 5, 6, 8).

¹ NA ČR, SM, sign. J 20/17/18, kart. 998, f. 299r–308v.

² K autorovi podrobněji viz s. 578–580.

³ Ve skutečnosti však zřejmě byla o něco delší, protože obsahovala zmíněné části, jejichž text se nedochoval.

Třetí a pátá scéna končí příchodem Rosila a jeho nejprve nezdařeným, poté úspěšným pokusem odcizit obrázek. Poslední dvě scény už děj dále neposouvají, jsou věnovány závěrečnému vysvětlování, odpuštění a modlitbám.⁴

Postavy: Hlavní motiv hry, kult Panny Marie, se odráží i v charakteristice nebo jménech některých postav. Protagonista je sice v titulu nazván „hlasem volajícího“, tedy přízviskem patřícím k Janu Křtiteli,⁵ tuto paralelu však Tiller dále nerozvíjí a Jan vystupuje ve *Vox clamantis* téměř výhradně jako ctitel Panny Marie. Ostatně i spojení „hlas volajícího“ je v názvu použito jen pro vyjádření vzájemné lásky Jana a Panny Marie. Jak ve hře připomene Mariophilus, Matka Boží dokázala svou přízeň už tím, že díky ní se Jan narodil neplodným rodičům. Jan se jí za to odvděčuje nehybnou láskou a od okamžiku, kdy dostane její podobiznu, adresuje Marii nebo jejímu obrázku většinu svých replik.

Mariánské téma vnáší do *Vox clamantis* jako první Mariophilus, Janův „duchovní učitel“ a postava zřejmě o něco starší než ostatní chlapci. Jeho jméno může být obecným pojmenováním ctitele Marie, ale je také možné, dokonce velmi pravděpodobné, že v tomto případě se jedná o člena nebo i představeného mariánské kongregace, a hra tak mj. měla motivovat žáky, aby se členy takového společenství sami stali.

Z ostatních chlapců mají celé jméno rozepsané v textu jen dva: Rosilus a Florilus. Obě jména se objevují i v jiných jezuitských dramatech a jsou odvozená od květin, které představují další důležitý motiv této hry (Rosilus souvisí s *rosa* – „růže“, Florilus s *flos* – „květ“). Jména dalších dvou hochů se objevují jen jednou a pouze ve zkratce: Char. a Mel. Snad měla souvislost se slovy „láska“ (*charitas*) a „med“ (*mel*), mohlo se také jednat např. o jména Charinus a Melindus, známá i z dalších jezuitských her. Všichni tito „maličci“ (*parvuli*) se ve srovnání s bandou rozjívěných uličníků z *Angelus ad aras* jeví jako děti mírné a spořádané. Rosilus (ani nikdo jiný) o Janovi na žádném místě nemluví posměšně ani neuctivě, naopak v úvodu hry spolu se svými druhy chválí Janovu fyzickou i duševní krásu. Motivem ke krádeži u něj není touha po zisku nebo hmotných věcech, ale pocit křivdy nad tím, že on sám od Mariophila nic nezískal, ačkoli ctí Marii stejně jako Jan a denně se k ní modlí.⁶

Kromě výše uvedených vystupuje ve hře pouze jedna alegorická postava (Genius květin), šest loupežníků, blíže neurčený počet dalších chlapců a skupina faunů (až na jednoho zřejmě němé role). K tomu je nutné připočítat ještě několik postav, které účinkovaly v nedochovaných částech (prolog, epilog, chory). Ve srovnání s obvyklou velikostí třídy se jedná o malý počet rolí, přesto je zřejmé, že se Tiller snažil zapojit co nejvíce žáků.

⁴ Ve *Vox clamantis* v zásadě můžeme sledovat části děje definované v pozdně antických i jezuitských poetikách: *protasis* (úvod do děje, 1. scéna), *epitasis* (rozvíjení zápletky, 2.–7. scéna) a *catastrophe* (rozhodující obrat a rozuzlení, 8.–10. scéna).

⁵ Srovnání Jana Nepomuckého umučeného kvůli mlčení a Jana Křtitele, který zemřel naopak proto, že mluvil (tj. kritizoval krále Heroda za sňatek s ženou vlastního bratra), najdeme např. ve hře B. Pannagla *Joannes Nepomucenus, in silentio secreti confessionis et in spe publicae canonizationis gloriosus*, viz Pannagla: *Musa Panagaea*, s. 21.

⁶ *Nunquam aureus / Exoritur orbi Cinthius, nunquam occidit, / Ubi non Mariae mysticis textam rosis / Coronam adornes* (v. 82–84).

Jazyk a styl: Hlavním námětem hry je tedy mariánský kult, což se odráží i v literární a jazykové stránce. Bohorodičce prokazují úctu téměř všechny postavy, včetně jednoho z lupičů, její podobizna se stane příčinou zápletky a celkově je invokací a opěvováním Marie věnován velký prostor – skládá se z nich mj. prakticky celá 5. scéna a značná část 10. scény.

Pro vyjádření své lásky k Panně využívají postavy slovník dobové milostné poezie, ať už jde o motivy ohně, žáru či hořícího srdce⁷ nebo sladkosti a lahodnosti.⁸ Při líčení Mariiných půvabů zase často sahají po přirovnáních k růži a lilii.⁹ Podobnými výrazy (včetně oné růže a lilie) také chlapci v 1. scéně popisují Janovu krásu. Toto opěvování Janova vzhledu by se mohlo jevit snad až příliš nadnesené, zřejmě je však odrazem dobové literární konvence, podle níž byla fyzická krása znakem urozenosti, vznešenosti a ušlechtilosti. Sám Jan ostatně na tyto chvály hned reaguje poukazem na pomíjivost všeho tělesného.

S krásou souvisí i jeden z ústředních pojmů *Vox clamantis*, kterým je slovo *gratia* a od něj odvozené adjektivum *gratiosus*.¹⁰ V textu se objevuje v mnoha z možných významů, např. „odpuštění“,¹¹ „dík“,¹² „příčina, účel“¹³ nebo „půvab“. ¹⁴ Nejčastěji ho však Tiller používá ve smyslu „milost“, tj. „laskavost, přízeň“. ¹⁵ V tomto případě se výrazy *gratia*, *gratiosus* obvykle vztahují k Panně Marii, umožňují ale také narážky na jméno Jan v původním významu „Bůh je milostivý“ nebo „milostivý Boží dar“, ¹⁶ tedy na skutečné *nomen gratiosum*. Jindy si autor pohrává s víceznačností tohoto slova a zasazuje ho do kontextu, v němž je možné jej chápat jako „půvab“ i „milost“. ¹⁷

⁷ *Liceat, o Virgo, Tui / Amore poenis concremer et iterum novos / Cinis in amores ammer* (v. 240–242); *O, si universa mihi forent corda, omnibus / Flammas amoris adderem. Ardescent Tui / Omnia ab amore!* (v. 244–246).

⁸ *Qvoties Tuum / Hoc dulce nomen auribus, qvoties meo / Occurrit animo, lactea totum affluit / Cor svavitare. / Parvulus 3: Nominans lingua in favum / Mellis redundat* (v. 234–238).

⁹ Tyto dvě květiny si ostatně Tiller vybírá i pro jiné souvislosti: Jan jejich prostřednictvím poukazuje na pomíjivost světských věcí (v. 27–28), Rosilus každý den strojí Marii „věnec z mystických růží“ (v. 84–85), a když prosí kamarády, aby si jeho úmysl vzít Janovi obrázek nechali pro sebe, použije idiom *sub rosa tenere*, doslova „držet pod růží“ (v. 103).

¹⁰ O podobném použití slova *gratia* v jiném textu z prostředí jezuitské školy viz Bobková-Valentová, K. – Bočková, A. – Bažil, M.: Bodnutí laskavosti. Elegie na rozloučenou studenta klatovské rétoriky Tomáše Bodla. In: Förster, J. – Kitzler, P. – Petrbock, V. – Svatošová, H. (eds.): *Musarum socius jinak též Malý Slavospis ku cti Martina Svatoše*. KKS FÚ AV ČR, Praha 2011, s. 231–266, zejména s. 252 a 257.

¹¹ *Benigne gratiam erratis fave!* (v. 271); *Spero, suas / Clemens latroni gratias Virgo dabit* (v. 340–341); *Qvam flagitamus gratiam, tribue piis / Veniam cupitam lacrimis!* (v. 477–478).

¹² *Gratias magnas tuis / Pronus rependo gratiis* (v. 44–45).

¹³ *Nos hilariorum gratia umbrosum nemus / Ambimus* (v. 181–182); *Amaenae gratia mentis nemus / Subimus omnes* (v. 492–493).

¹⁴ *Legere praeclaras licet / In veritate gratias, clarum decus* (v. 10–11); *O, quantum virens / Arbuscularum gratia aspectum rapit!* (v. 306–307); *Oris venusti gratia* (v. 393).

¹⁵ *Singulari gratia natum fovet* (v. 54); *Indulge amanti gratiam!* (v. 170); *Tuis / Succure, Mater, gratiis!* (v. 278–279).

¹⁶ *Euge, Joannes, floeos vide dies / [...] plenos gratia, qvalem tuum / Nomen meretur* (v. 1–3); *Dum gratiosum nomen in Caelum feras* (v. 5); *optime / Te gratiosi nomen omenqve addeceat* (v. 6–7); *Numqvam feram, / Ut gratiosi nominis sancta exuam / Animum innocentem gratia* (v. 34–36).

¹⁷ *Si Te piaae lacrimae precesqve et vota movent, / Te Gratiosa, ut ante, Joanni exhibe!* (v. 282–283); *Gratia aspectus Tui / Me recreat prius* (v. 350–351).

Dvakrát ve hře najdeme další oblíbený topos, kterým je *locus amoenus*, popis krásného a příjemného místa či krajiny. Setkáme se s ním ve 3. scéně, když Jan se svými druhy přichází do zahrady plné květin, a poté v 7. scéně při popisu lesíka, v němž Janovi sokové slaví své dočasné vítězství.¹⁸ Obě scenerie mají řadu podobných rysů, jsou to místa líbezná a svěží (vždy v nich vane příjemný vánek),¹⁹ kde si na své přijde nejen zrak,²⁰ ale také čich a sluch.²¹

Co se týče jazykových prostředků, je hra *Vox clamantis*, snad i s ohledem na věk žáků, poměrně jednoduchá. Neobsahuje příliš dlouhé monology (nejdelší souvislá řeč, kterou pronáší Rosilus na začátku 7. scény, zabírá 34,5 verše), málo početné jsou v ní neklasické nebo jinak obtížné tvary (*faxo, forent, musice, pluries*, stažené tvary *excogitasti, interrogasti, periclis, mutasset*), nenajdeme v ní ani mnoho slov nebo jmen s řeckým základem (*ectypon, Charis, Mariophilus*). Nízkému věku účinkujících nejspíš můžeme připsat i hojně používané zdobněliny (*corculum, gemmula, flammula, flosculi, linqvula, parvulus, stellula*).

Veršová stavba: Po metrické stránce se *Vox clamantis* od ostatních her nijak podstatně neliší. Text vlastní hry je psán v jambickém trimetru, ve vedlejších částech, které však nemáme k dispozici, Tiller mohl použít recitativy a árie, psané převážně v přízvukných a rýmovaných verších. Stejnou veršovou formu měla zřejmě i mariánská píseň v 5. scéně.

Rukopis obsahuje velké množství metricky chybných nebo nejasných veršů, které v edici necháváme bez poznámky. Pouze pokud v textu došlo ke špatnému rozdělení dvou veršů, přesouváme příslušné slovo nebo část textu na správné místo a na původní verzi upozorňujeme v textověkritické poznámce.

Charakteristika zápisu: Nezvyklé množství chyb (i ve srovnání s další jezuitskou produkcí) je vůbec hlavním charakteristickým rysem rukopisu. Pro dnešního čtenáře je tak četba této jinak nepřiliš složité hry velmi obtížná.

Zásadní otázkou zůstává, kdo vlastně text zapsal. O Tillerův autograf se vzhledem k úrovni zápisu evidentně nejedná, také se však nezdá, že by hru zapisoval někdo z žáků – ruka je vypsána. Zdá se, že zápis nese stopy vlivu němčiny: buď ho tedy Tiller někomu diktoval a zapisující zachytil jeho němčinou ovlivněnou výslovnost, nebo (pravděpodobněji) byla němčina rodným jazykem zapisovatele, který si repliky při prepisování v duchu či nahlas předříkával, a zapsaný text je tudíž odrazem jeho vlastní výslovnosti. Pravidelně zaznamenává *ch* jako *h*: až na jednu výjimku v názvu hry (*Mater pulchrae dilectionis*) např. píše *pulher, pulhre* apod., ve v. 15 dokonce *bulhrae* (podobně *mahina, lahrimis*). Vlivu němčiny snad můžeme přičíst i záměny *t* a *d* na konci slov: v rukopisu je důsledně psáno *neqvíd* místo *neqvít*, *velud* místo

¹⁸ Ten se však ještě v téže scéně mění v *locus horridus*, strašlivé místo, v němž řadí loupežníci.

¹⁹ *Spiret hic sibi leves / Favonius auras* (v. 144–145); *Hic blandiore per leves ramos volant / Zephyri meatu* (v. 308–309).

²⁰ *Fragrans / Florum venustas distrahat oculos* (v. 146–147); *O, quantum virens / Arbuscularum gratia aspectum rapit!* (v. 306–307).

²¹ *Odor / Nares amaene mulceat* (v. 147–148); *Hic svavitae musices pulchrae insonat / Nostris voluptas auribus* (v. 313–314).

velut a s výjimkou v. 167 také *qvod*, *qvodqvod* ve významu *qvot*, *qvotqvot*. Tyto chyby v edici mlčky opravujeme.

Vedle toho však rukopis *Vox clamantis* obsahuje řadu chyb svědčících o tom, že zapisovatel nebyl příliš silný v latině. Jedním z charakteristických rysů zápisu je nejednotné psaní *ae/e*, a to i v případech, kdy tak dochází k záměně krátké slabiky za dlouhou, což může mít vliv na metriku (*naemus*, *Paenates*, *paerena*). Chybné psaní *ae/e* se navíc vyskytuje i na koncích slov, kde ztěžuje porozumění: důsledně je psáno *qve* ve významu *qvae*, najdeme zde např. *e* místo *ae* v gen. sg. substantiv i adjektiv 1. deklinace (*amaene*, *Flore*, *floride*)²² i v dat. sg. a nom. pl. téže deklinace (*Diane*, *silvule laete*), *ae* místo *e* v příponě adverbii (*optimae*, *pulherrimae*, *pulhrae*) a jednou dokonce *ae* místo *e* v koncovce imperativu, kde se navíc změna opět dotýká i délky slabiky (*substituae*). I tyto chyby v edici opravujeme bez komentáře.

Sjednocujeme a opravujeme i psaní zdvojených hlásek, v němž byl písař také značně nedůsledný.²³ V textu dále najdeme mnoho vyložených omylů a přepisů,²⁴ četné škrty a opravy, nesprávné dělení slov,²⁵ špatně čitelná místa i chyby vzniklé snad z nedbalosti (vypouštění koncového *-m* v akuz. sg.) nebo takové, které se netýkají přímo jazyka (chybějící nebo špatně uvedená jména postav). Některá slova nebo celé věty pak vůbec nedávají smysl. Jako příklad uveďme větu *Cor hilare scibleum* (v. 408), která snad měla znít *cor hilarescit meum*. V tomto případě si ještě pravděpodobný význam můžeme domyslet, což však neplatí pro verš předcházející: *Liqves appenes ut ista animus tempus et lupe gaudiis, plausus agit*. V něm jsou navíc některá slova označená křížkem, jiná tečkou, přičemž pouze ta označená křížkem tvoří částečně smysluplnou větu.²⁶

Všechny uvedené chyby bohužel prakticky znemožňují posouzení úrovně hry. Ta se především po jazykové stránce jeví být velmi slabá, svou stavbou se však nijak výrazně nevymyká z ostatní produkce. Ani synopse dalších dvou Tillerových her nenaznačují, že by autor, pokud jde o stavbu her a konstruování děje, patřil k vyloženě podprůměrným dramatikům. Ačkoli to tedy nelze tvrdit s jistotou, zdá se, že špatný dojem z *Vox clamantis* nevzniká vinou autora, ale spíše písaře.

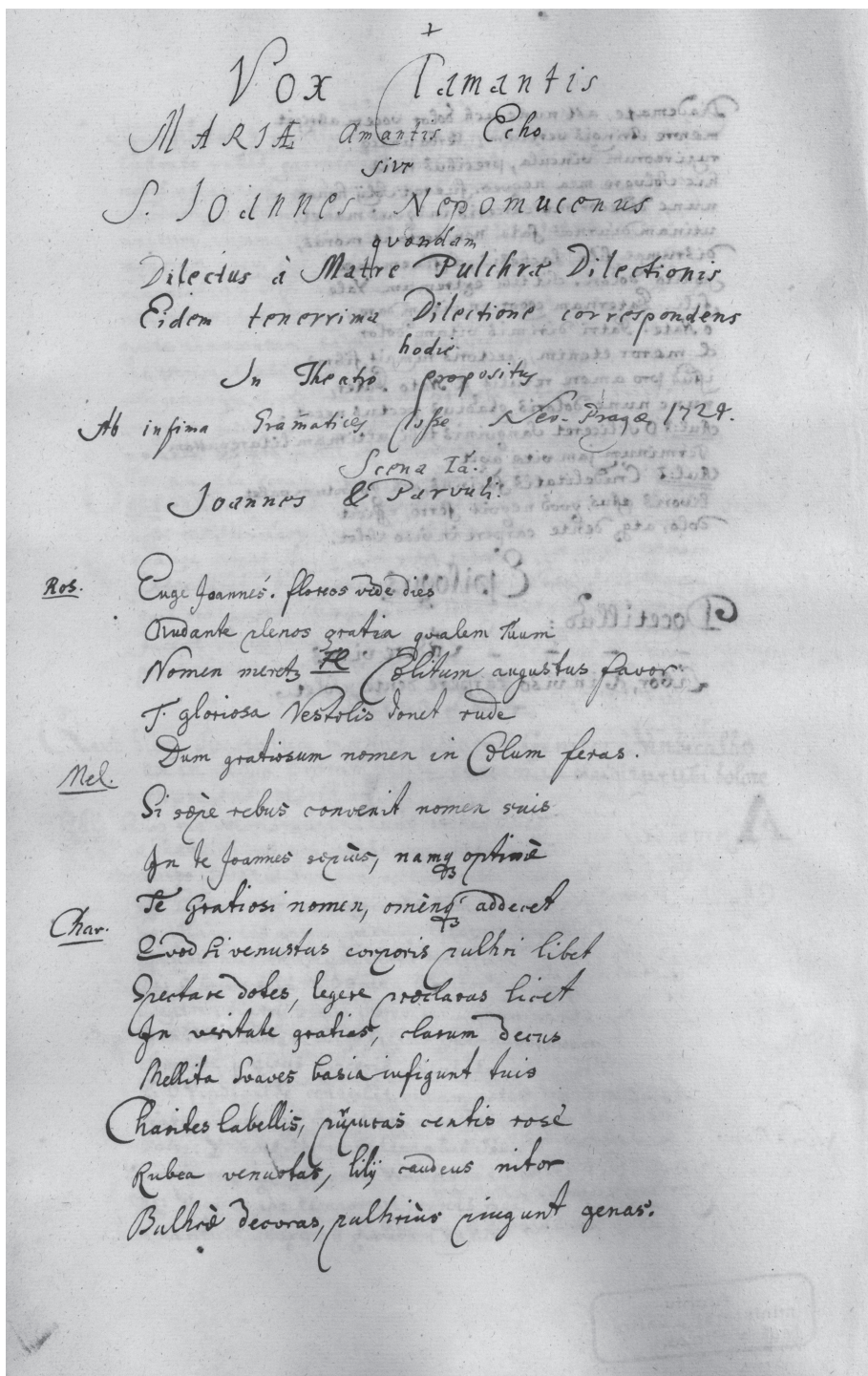
²² Dále *gratiose*, *inamaene*, *infande*, *iuvente*, *rose*, *tulipe*.

²³ Píše např. *aficit*, *affectus*; *anhelus*, *anhellus*; *erare*, *errata*; *erreptus*, *erripis*, *erripuit* vedle *eripit*, *eripuit*, *eripere*; *furror*, *furentes*; *scelus*, *scellus* aj.

²⁴ *Nesto* > *maesto*, *mecis* > *necis*, *litor* > *nitor*, *horeos* > *choreas* aj.

²⁵ *Purpuras centis* – *purpurascentis*, *in amene* – *inamaene* aj.

²⁶ Viz pozn. k v. 407.



Titulní list rukopisu hry J. Tillera Vox clamantis.