II.3.8 Gloriosus agon

Gloriosus agon byl předveden v Klatovech v květnu 1730, tedy rok po Janově kanonizaci. Jediným dokladem o hře je tištěná synopse,[1] která má obvyklou podobu i rozsah, datum provedení hry není doplněno. Synopse byla vytištěna v Jindřichově Hradci (u tiskaře J. P. Kinczla), tudíž autor nemohl bezprostředně dohlížet na provedení práce, a snad proto v ní zaznamenáváme více tiskových chyb[2] než v pražských synopsích.

Synopse uvádí, že hru provedli žáci nejvyšší třídy, což můžeme pokládat buď za poněkud neobvyklé pojmenování studentů rétoriky, nebo za chybně vytištěné označení žáků nejvyšší gramatikální třídy. Učitelem syntaxe byl Joannes Winkler,[3] který napsal předchozího roku pro žáky střední gramatiky v Uherském Hradišti nepomucenskou hru *Divus Joannes Martyr*.[4] Na základě porovnání obou her se přikláníme k jeho autorství a určení hry nejvyšší gramatikální třídě. Obě hry zpracovávají události předcházející světcově smrti. *Divus Joannes Martyr* oživuje historické líčení, které je ve hře *Gloriosus agon* převedeno do alegorické roviny, reálné postavy jsou nahrazeny personifikovanými vlastnostmi, jež je charakterizují. Hry navíc spojuje postava Zbožnosti (*Pietas*). V hradišťské hře se do ní náhle převtělí královna Johana, v klatovské hře Zbožnost královnu přímo zastupuje.

Krátké *argumentum* neuvádí žádné zdroje a pouze konstatuje, že předmětem hry bude Janova statečnost, s níž zachoval mlčení, a vysvětluje zastoupení hlavních postav personifikovanými vlastnostmi. Po předehře (*prolusio*) následuje 16 scén (*inductiones*) proložených jedním chorem (po 6. scéně) a uzavřených opět epilogem.

V předehře se Víra chystá rozšířit počet mučedníků a poté se představují hlavní postavy: královna zastoupená Zbožností je zklamaná Leností (králem) a útěchu nalézá u Svatosti (Jana). V dalších scénách se Lenost snaží zjistit, z čeho se Zbožnost zpovídá, a proto lstivě povolá Svatost na hostinu, ta však odmítá mluvit. Lenost se na chvíli zalekne, ale brzy se snaží dosáhnout svého výhrůžkami. Nakonec neoblomnou Svatost uvrhne do vězení a dá mučit. Po choru dvořan Fidinus přichází za Svatostí do vězení a snaží se ji (stále marně) přesvědčit, aby promluvila a zachránila se. Lenost, kterou ve spánku vyděsilo Svědomí, znovu Svatost dočasně propouští. Fidinus mezitím řekl Zbožnosti o strastech Svatosti, původce však zamlčel. Svatost zatím pospíchá k Panně Marii upevnit svou sílu, což odkazuje na světcovu pouť do Staré Boleslavi, která se objevuje také v Braunově hře *Pietas spectata*. Zbožnost pak prosí o pomoc Lenost, která jí chce naoko vyhovět, brzy však opět převáží zlost. Fidinus se snaží odradit Svatost od cesty k Lenosti, ale marně. Nakonec je Svatost odsouzena ke smrti ve vodě a tam přijímá vavřín svého triumfu, což ztělesňuje poslední scéna i epilog.

---

1 NK ČR, sign. 52 A 39, adl. 59.

2 Nejzávažnější je chybné opakování závěru 12. scény v popisu 13. scény.

3 K autorovi podrobněji viz s. 580–582.

4 Edici hry *Divus Joannes Martyr* viz s. 258–303.

Vedle tří hlavních protagonistů Svatosti (*Sanctitas*), Zbožnosti (*Pietas*) a Lenosti (*Desidia*), které ale jen zastupují reálné aktéry událostí – Jana Nepomuckého, královnu a krále, vystupují ve hře snad ještě personifikace Zvědavosti (*Curiositas*), Svědomí (*Synteresis*) a spravedlivé Odplaty (*Nemesis*), ze synopse ale není možné bezpečně určit, zda jde skutečně o jednající postavy. Jistotu můžeme mít u Víry (*Fides*) objevující se v předehře. Z lidských postav je doplňují vlastnostmi protichůdní dvořané, Fidinus a Andinus, a snad i Parthenius, který se svým jménem řadí k Mariiným ctitelům, vystupujícím i v jiných hrách.[5]

Jak už bylo výše řečeno, je velmi pravděpodobné, že hry *Gloriosus agon* a *Divus Joannes Martyr* byly dílem téhož autora. Ač je text synopse klatovské hry formulačně zcela jiný než obsahy uvádějící jednotlivé scény uherskohradišťského rukopisu, jejich porovnáním zjišťujeme, že výstavbou i některými užitými motivy se obě hry velmi podobají. Zvlášť výrazné jsou dějové shody na počátku her, kde si prakticky odpovídá obsah scén 1–5 v *Gloriosus agon* a 1–6 v *Divus Joannes Martyr.* V předehrách obou her se navíc objevuje týž motiv Víry chlubící se svým nepřemožitelným štítem. Další vývoj děje byl poněkud odlišný, i když dospěl pochopitelně ke stejnému závěru – tedy světcově smrti ve vlnách Vltavy. V hradišťské hře chybí Janova pouť do Staré Boleslavi a světce před mučednickou smrtí posiluje anděl, v klatovské hře naopak nenalezneme scénu světcova věšteckého vytržení. Společný je oběma hrám velký prostor věnovaný Zbožnosti, resp. královně Johaně, která velmi aktivně vstupuje do děje, což není u jiných zpracování Janova příběhu zcela obvyklé. Klatovská hra patrně dávala více prostoru dvořanům a snad zapojuje do dějových částí také alegorické postavy.[6]

Na základě tohoto porovnání se nabízí otázka, zda můžeme hru *Gloriosus agon* považovat skutečně za alegorickou hru, jak by se na první pohled zdálo, nebo zda ji nemáme zařadit spíše mezi hry historické, kde autor pouze hlavní hrdiny oblékl do alegorických šatů jejich dominantních vlastností.

[5] Srov. *Vox clamantis*, *Gratia indeptae rea gratiae.*

[6] Zapojení postav Svědomí, Odplaty a Zvědavosti je ovšem sporné. K tomuto zpochybnění jejich reálné účasti nás vede porovnání shrnutí obsahu 14. scény a jejího vlastního textu ve hře *Divus Joannes Martyr.* Ač obsah hovoří o tom, že Zbožnost vyzývá božskou Odplatu (*Nemesis*) k pomstě, v textu najdeme jen monolog Zbožnosti a Nemesis se na scéně nikdy neobjeví.