

II.3.4 Vanitas vanitatum

Vanitas vanitatum byla předvedena v Klementinu 31. května 1726 odpoledne¹ nejvyšší gramatikální třídou (syntaxí) pod vedením Joana Tillera.² Jde již o třetí nepomucenskou hru tohoto mladého jezuita, doloženou pouze synopsí.³ Světce autor tentokrát nepředstavuje jako malého chlapce vroucně ctícího Pannu Marii, ale jako moudrého učitele, tedy pravděpodobně už dospělého muže. K námětu, který vybírá z kanonizačních akt a cituje v argumentu, však přistupuje s nemenší básnickou licencí než u předchozích her. Tentokrát ovšem staví příběh na principu psychomachie, kdy Ctnost, jejímž zastáncem je Jan, a Marnost světa, kterou prosazuje Philocosmus, bojují o životní směřování Mládí zastoupené vznešeným mladíkem Adolphem.

Hra je rozdělena do 15 scén (*inductiones*), které tři chory (po 3., 8. a 10. scéně) dělí na čtyři celky, rámuje ji předehra (*prolusio*) a epilog. Námět představuje Jana jako učitele, který má urozeného mladíka Adolpha odvrátit od nástrah světské marnosti. V předeře začíná boj Marnosti a Ctnosti o Mládí. První tři scény slouží k uvedení do děje: dvůr se připravuje na Adolphův příchod a v zajetí Marnosti plánuje Adolphův oslavný portrét. Mezitím se ale Jan ve snu dozvídá o svém poslání a vymýšlí důmyslnou lest, v níž využívá zmíněný obraz. V prvním choru se vrací Ctnost a Marnost, které hledají způsob, jak k sobě Mládí přilákat. V následujících pěti scénách sledujeme provedení Janova plánu a Adolphovo postupné poznávání pomíjivosti světských radostí. Ve druhém choru pokračuje soupeření Marnosti a Ctnosti. Devátá a desátá scéna přináší zápletku s krásným, ale červivým jablkem, které Jan využívá k varování před pomíjivostí světa. V posledním choru konečně vítězí Ctnost nad Marností a předznamenává tak Janův úspěch ve zbylých pěti scénách: je odhalen skrytý obsah Adolphova obrazu a Jan postupně dosáhne toho, že Adolphus začne žít pro nebe a ne pro světskou marnost. Epilog mu pak k tomu může gratulovat.

Jan je zde pojmenován přízviskem Hassil,⁴ které hrou protikladů odkazuje na jeho vroucnost. Důvod volby jména Adolphus pro mladíka, jenž má být poučen o správné cestě životem, není zřejmý. Janův protivník, který chce, aby Adolphus světské radovánky neopouštěl, je nazván typickým mluvícím jménem pro postavy podléhající marnosti – Philocosmus (ten, kdo miluje svět). Na Janově straně naopak stojí dobru napomáhající Florillus, jehož jméno připomíná květiny a jemuž podobná známe ze všech Tillerových her. Ostatní dvořané ani malíř vlastní jméno nemají. S lidskými postavami se pak zřejmě setkávají bohyně Pomona a Flóra, které nabízejí

¹ *Diarium Patris Ministri*, NA ČR, JS, sign. RKP 20, f. 206v, 31. 5. 1726.

² K autorovi podrobněji viz s. 578–580.

³ NK ČR, sign. 52 A 39, adl. 65.

⁴ Příjmení Hasil, Hasyl nebo též Hassil uvedl jeden ze svědků při pražské části kanonizačního procesu, jméno bylo také na nápisu ve věži zateckého kostela, kde se měl student Jan zvěčnit. Šlo o falzum odhalené už během procesu, v tradici se ale příjmení Hasil udrželo až do 19. století. Vlnas: *Jan Nepomucký*, s. 214–251.

Adolphovi symbolické dary: červivé jablko a trnitou růží. Personifikace Mládí (*Adolescentia*) a Ctnosti (*Virtus*) vystupují pouze ve vedlejších částech hry, u Marnosti (*Vanitas*) není zcela zřejmé, zda nezasahovala i do dějových výstupů.

Hra *Vanitas vanitatum* je velmi zajímavá a snad i ojedinělá výběrem vzoru, který tu Jan Nepomucký reprezentuje.⁵ Není zde ani slavným mučedníkem či zpovědníkem, tedy světcem, ke kterému je vhodné se v modlitbách utíkat, ani idealizovaným vrstevníkem žáků, jehož jednání je třeba následovat, ale dokonalým (duchovním) učitelem, jehož je dobré poslouchat. Můžeme tedy říci, že hra mohla sloužit také k posílení autority jezuitských učitelů před dospívajícími žáky pokukujícími po radostech života.

⁵ Ke hře viz též Bobková, K.: Jezuitské školské divadlo v pražské klementinské koleji ve 20. letech 18. století. In: *Pražský sborník historický* 32, 2003, s. 134–135.