

II.2.5 Amicitia

Amicitia usque ad aras necis non interrupta je z vydávaného souboru her nejstarší, žáci nejvyšší gramatiky gymnázia v Kladsku ji předvedli 24. 6. 1720. Napsal ji pro ně jejich učitel Adam Besnecker (nar. 1693),¹ jak dosvědčuje mj. zápis v diariu² a textové shody s hrou *Filiale holocaustum* (Kla, 35), která vznikla o rok dříve pro tehdejší střední gramatiku.

Dochování: Dnes známe jediný exemplář této hry, uložený v Univerzitní knihovně ve Vratislavi.³ Rukopis hry *Amicitia* je písařsky značně rozkolísaný, mění se jeho sklon i míra pečlivosti. Nelze však spolehlivě určit, zda to způsobilo střídání písařů, nebo snaha jediného málo zběhlého písaře rozlišit různé části textu. Rovněž nemůžeme spekulovat o autorově podílu na opisu, protože nemáme k dispozici jeho prokazatelný autograf.

Struktura: *Amicitia* je nejkratší z námi vydávaných her. Má 661 veršů, přičemž tento rozsah zahrnuje i předeheru a dva chory, není v něm započítán pouze epilog, jehož text rukopis nezachycuje.⁴ Dělí se na 12 scén (*inductiones*), dále obsahuje dva chory, které ji rozdělují na tři části po čtyřech scénách (1–4, 5–8, 9–12), epilog, předeheru a jako jedna z mála dochovaných her také prolog (*prologus*), krátký prozaický úvod, v němž je stručně představen námět hry a žádá se o přízeň diváků.

Obsah: Damon touží po setkání se svým přítelem Pythiem, když přichází posel s dopisem, v němž Pythias potvrzuje, že chová k Damonovi stejný cit. Damon se proto rozhodne vydat se k němu. Také Pythias se nemůže dočkat odpovědi od Damona, a když se dozví, s jakou radostí přítel jeho dopis přijal, vyrazí mu naproti. Mezitím sicilský vládce Dionýsius vyhlásí zákaz veškerého „srocování“, zejména přátelských schůzek, protože se obává spiknutí. Jeho pobočník Andromisus rozesílá špehy, kteří mají všechno podezřelé hlásit.

Damon a Pythias se setkávají, po bouřlivém přivítání si slibují věčné přátelství a svůj svazek zpečetí krví. Jeden ze špehů je však zahlédne, a protože se domnívá, že jde o spiknutí proti Dionýsiovi, oznámí to Andromisovi. Na místě činu je přistižen už jen Damon, který proto skončí ve vězení a po vyslechnutí rozsudku smrti prosí o propuštění na tři dny, aby si mohl vyřídit rodinné záležitosti. Andromisus souhlasí za podmínky, že místo sebe sežene někoho, kdo bude ochoten zemřít, pokud on se nevrátí.

Jako rukojmí se nabídne Pythias a Andromisus pustí Damona na svobodu. Po třech dnech Dionýsius chystá slavnostní obřad Herculovi, na němž má být Damon obětován. Ten se však dosud nevrátil – nejprve se totiž po cestě chvíli prospal a pak ho v lese zdržel satyr, který ho pozval na návštěvu. Od něj se také Damon dozvěděl, že Pythia již vedou na smrt místo něho. Proto spěchá, aby přítele zachránil, a dorazí

¹ Podrobněji o autorovi viz s. 395–397.

² 24. *Lunae, Festum Joannis [...] Magistro syntaxeos ex speciali gratia promissum hodie post vespas producere suam actionem. Diarium rectoris 1697–1720*, ATKr, sign. 2800, p. 542.

³ BUW, sign. Akc. 1949 KN 180, f. 90v–102v.

⁴ Je možné, že část textu v rukopise chybí, viz pozn. k v. 383. Rozsah hry to však podstatně nemění.

na místo ve chvíli, kdy už se kat chystá k ráně. Oba přátelé se začnou přít o to, kdo z nich má zemřít, a dožadují se smrti tak dlouho, až Dionýsius, dojatý jejich věrností, trest smrti zruší a poprosí je, aby ho také přijali za přítele.

Vedlejší části: V předehře a chorech se odehrává ucelený děj, takže tyto části tvoří samostatné „minidrama“, shrnující v symbolické zkratce obsah vlastní hry.⁵ Hlavními postavami jsou Přátelství a Věrnost (*Amicitia, Fidelitas*) a Tyranie (*Tyrannis*). V předehře přicházejí Přátelství a Věrnost za Vulkánem, protože touží být navěky spojeni. Vulkán jim toto přání splní a připoutá je k sobě poutem, které jeho pomocníci předtím ukovali. Přátelství a Věrnost se poté setkají s Tyranií, jež jejich přátelský svazek považuje za projev nepřátelství vůči sobě a dá je vsadit do vězení (1. chorus). V 2. choru chce Tyranie jednoho z dvojice nechat zabít a Přátelství i Věrnost žádají smrt každý pro sebe. Tyranie se nakonec rozhodne stát se jejich přítelem a železné pouto vyměnit za zlaté.

V předehře a 1. choru je poměrně neobvykle použit jambický trimetr. Pravděpodobně mluvené pasáže v tomto metru se střídají se zpívaným, rýmovaným veršem.

Stavba děje: *Amicitia* je v podstatě vystavěna jako hra klasického typu založená na jednoduché zápletce. První část (před 1. chorem) slouží jako úvod do děje, *protasis*. Střídají se v ní scény věnované Damonu a Pythiovi (scény 1 a 3) s těmi, v nichž vystupuje Dionýsius a jeho věrní (scény 2 a 4). Damon a Pythias demonstrují svůj hluboký vzájemný cit a vyražejí vstříc jeden druhému, Dionýsius vyhlašuje zákaz shromažďování a Andromisos vysílá špehy – tím je připravena půda pro vznik zápletky.

Ta se rozvíjí v druhé části, kdy nejprve dojde k setkání obou přátel, jehož důsledkem je Damonovo uvěznění (scény 5 a 6). Po komickém výstupu Damonových služů, kteří se chvástají, jak svého pána vysvobodí, ale svůj plán neuskuteční (scéna 7), se děj vrací k Damonovi. Ten je odsouzen k smrti a vyžádá si dočasné propuštění pod podmínkou, že sežene rukojmí (scéna 8).

Třetí část začíná Pythiovou nabídkou stát se rukojmím a Damonovým propuštěním (scéna 9). Další dění je proto založeno především na očekávání, zda se Damon včas vrátí. Mezi scénou 9 a 10 uplynou tři dny, takže se ocitáme přímo v den konání obřadu, na němž má být vězeň, resp. rukojmí, obětován Herculovi (scéna 10). V 11. scéně sledujeme Damonovu cestu a jeho zdržení způsobené spánkem a setkáním se satyrem, ve 12. scéně hra vrcholí sporem obou přátel o to, kdo z nich zemře, a závěrečným rozuzlením.

Postavy: Hlavní postavy Besneckerovy hry prakticky nelze blíže charakterizovat. Damon a Pythias jsou prototypem přátel, kteří neváhají položit život jeden za druhého, jiné význačnější rysy nemají. Naprostou většinu jejich replik tvoří vyznávání přátelství, vyjadřování touhy po blízkosti druhého a ochoty za něj zemřít, téměř o ničem jiném nemluví. Dionýsius zase představuje typicky krutého a podezřivého tyrana, jenž se však v závěru nechá obměkčit.

⁵ Text epilogu, který „doporučuje“ věrné a stálé přátelství, se nedochoval.

Komický tón do hry vnáší sluhové obou přátel, zejména Faustus a Phoedrus, kteří patří Damonovi (Pythiovi Perseus a Daelius mají mnohem méně prostoru). I oni jsou svým způsobem přátelé, jejich vztah však nemá tak vzletnou podobu. Hned při svém prvním příchodu na scénu se špičkují, kdo z nich je pomalejší, Faustus nazve Phoedra lhářem a dalšímu vyhocení sporu zabráni jen příchod Persea a Daelia (5. scéna). Pozoruhodný je jejich rozhovor ve scéně 8: Phoedrus obdivuje Pythiovo odhodlání obětovat za přítele život. Faustus nevěří, že to Pythias myslí vážně, a ptá se Phoedra, zda by byl něco takového ochotný udělat pro něj – mají se přece také rádi... Phoedrus místo odpovědi odvede hovor jinam (v. 384–399). V 7. scéně zase Faustus s Phoedrem připomínají chlubné vojíny, když se chvástají svou odvahou a chystají se osvobodit Damona z vězení.⁶ Od tohoto nápadu však rychle upustí.

Větší role mají také dvořan Andromisus a jeho pomocníci Elpenor, Virvidus a Cerartus. V drobné, ale zajímavé úloze se objevuje satyr a jeho tři děti. U Besnecker je tato lesní bytost ozvláštěná vědeckým darem, přesněji řečeno schopností vidět, co se děje na jiném místě.⁷ Ve hře dále vystupují hlasatel (*praeco*), nejméně dva Herculovi kněží, strážci a dvořané. V předehře a chorech jsou čtyři zpívané role (Vulkán, Přátelství, Věrnost, Tyranie), kromě nich v předehře účinkuje ještě skupina Vulkánových pomocníků, jejichž úlohy snad byly jen mluvené. Jeden z herců také musel přednést prolog, pokud se ovšem této role nezhostil sám autor.

Jazyk a styl: Ve světle skutečnosti, že Besnecker svou hru psal pro nejvyšší gramatiku, jde o text celkem jednoduchý. Jedinou delší souvislou promluvu, zabírající 20 veršů, pronáší Damon v 1. scéně (v. 27–38). Z hlediska morfologie a slovní zásoby se zde až na výjimky (imperativ 2, několik méně obvyklých slov, např. *parasanga*, *struthio*) nevyskytují složitější jevy. Z antických jmen ve hře pochopitelně nejčastěji zaznívají taková, jejichž nositelé sloužili jako vzor přátelství a věrnosti (Achátés a Aeneas, Achilleus a Patroklés, Euryalus a Nisos, Orestés a Pyladés, Théseus a Héraklés).

Obsahem většiny replik hlavních hrdinů je samozřejmě vyznávání milostného citu, včetně obvyklého slovníku, především přirovnání k ohni⁸ a ke sladkosti.⁹ V zásadě však oba přátelé používají překvapivě málo metafor, vyjadřují se většinou přímočarými, jednoduchými větami.¹⁰ Jakási úspornost je vůbec nápadným rysem jazyka této Besneckerovy hry, včetně častého výskytu elipsy, tj. vynechávání slov, které se však místy dostává téměř na hranice srozumitelnosti.¹¹

⁶ Podobně mluví i Dionýsiovi synové ve v. 580–581.

⁷ Faunové či satyrové obývají lesy i v jiných jezuitských hrách. Viz např. hra *Vox clamantis*, Bobková-Valentová, Bočková, Jacková: *Svatý Jan Nepomucký*, s. 176–179.

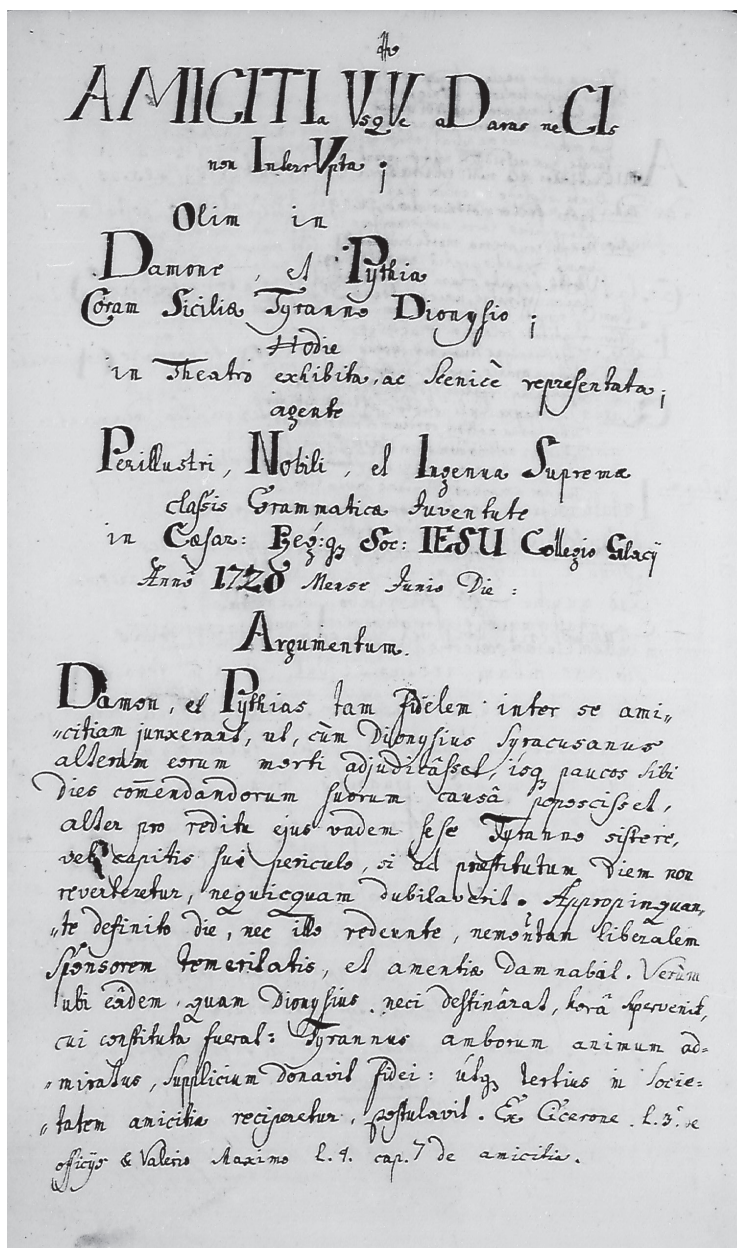
⁸ *Tui medullis insito affectu flagro, / Amore totus conflagror, Damon, veni!* (v. 104–105).

⁹ *Quae mella quemque melleus favum meus / Mihi Pythias* (v. 51–52).

¹⁰ Cf. jejich dialog v 5. scéně.

¹¹ *Audistis, ut non dubito, quid Dionysius / Noster iterato et omnibus nobis palam?* (v. 134–135); Damon: *Amicum putas / Meum, mihi charissimum?* Andromisus: *Hoc Dionysius* (v. 364–365); Ph. et F.: *Here, quid hoc? Ita ne tu in fatum tuum?* / Damon: *Sane*. Ph. et F.: *Astra vertant!* Damon: *Sed ita Dionysius mihi* (v. 497–498).

Úroveň Besneckerovy hry je poněkud kolísavá. *Amicitia* rozhodně patří ke slabším kusům s chabě vystavěnou zápletkou a nepřiliš zdařile charakterizovanými postavami. Najdou se v ní ovšem i zajímavé momenty, např. skeptické tóny v replikách sluhů. Zda je však ona střízlivost a ironie, která ve hře občas zaznívá, osobním rysem Besneckerova stylu, záměrem nebo jen kouzlem nechtěného, zůstává zatím otázkou.



Titulní list hry *Amicitia* s chronogramem v názvu.