

II.2.3 Divus Joannes Nepomucenus

Hra *Divus Joannes Nepomucenus* (Svatý Jan Nepomucký) Joanna Rirenschopffa¹ je určena pro střední gramatiku gymnázia v Praze na Novém Městě. Uvedena byla roku 1734, tj. pět let po kanonizaci sv. Jana Nepomuckého.

Dochování: Text i synopse hry se dochovaly ve složce s autorovou řečí, která však s hrou nesouvisí tématem, dobou ani příležitostmi vzniku.² Rukopis je pravděpodobně dílem jedné ruky a během textu se výrazněji nemění. Písmo je pečlivé a dobře čitelné. Najdeme v něm jen málo dodatečných vpisků (psaných patrně stejnou rukou jako vlastní text) a škrtů. Od desáté scény se kvalita rukopisu zhoršuje.³ Všechny úpravy byly zřejmě motivovány snahou o dosažení metrické správnosti. Na základě shody písarských rukou v obou textech složky a porovnání rukopisu s autografem Rirenschopffových řákových slibů se přikláníme k domněnce, že přepis hry vyhotovil sám autor.⁴ Tištěná synopse stručně charakterizuje jednotlivé scény a mj. vykládá v latině řecká jména řady postav (*clavis personarum*).

Struktura: Ze hry se dochoval pouze samotný text replik. Chybějí scénické poznámky, hudba a text pro naznačený chorus. Stručné *argumentum* a obsah prologu (*prolusio*), epilogu i choru jsou uvedeny v synopsi.

Argumentum, které neodkazuje na žádný konkrétní zdroj,⁵ v podstatě zdůvodňuje, proč je Jan Nepomucký vhodným příkladem pro školní mládež. Světcův život totiž ukazuje, že Jan již v raném věku svou nevšední ctností poskytl předzvěst své svatosti a spojoval ctnost s věděním.

Předehra zobrazuje děj hry a její poslání v alegorické rovině: Volnost, jako představitelka nevázaného života, nejprve vábí Mládí, aby ztroskotalo v moři světa, ale Ctnost a Vzdělání je dovedou k ostrovům (nebeské) blaženosti. Chorus ukazuje Ctnost a Vzdělání, jak se radují z Janovy zbožnosti a učenosti. Epilog je vystaven na napomenutí (*monitum*) v podobě citátu připisovaného Augustinovi a často uváděného v souvislosti s kultem svatých: *Imitari non pigeat, quem celebrare delectat*.⁶ Zdůrazňuje roli mladičkého světce jako předobrazu. Jan, který v sobě od mládí spojuje ctnost a vzdělanost, se stává vzorem studující mládeži. Tyto části představení byly pravděpodobně zpívané.

Hra má průměrnou délku, čítá 710 veršů, které se člení na celkem dvanáct scén (*inductiones*), rozdělených po šesté scéně chorem, snad realizovaným jako duet Ctnosti a Učenosti. Délka jednotlivých scén se mění, s jistou pravidelností se střída-

¹ K autorovi podrobněji viz s. 576–578.

² NA ČR, SM, sign. J 20/17/18, f. 81r–94v, kart. 998. Složka je nadepsána *Exercitia professoris grammaticae. A. 1734*.

³ Rukopis je hůře čitelný, objevuje se vyšší počet autorských škrtů a oprav.

⁴ *Professi quatuor votorum*, ARSI, sign. Germ. 47, f. 366r–367r. Autograf slibů má řadu znaků podobných s rukopisem hry, ale je napsán výrazně kaligrafičtější formou a od vzniku hry navíc zápis dělí více než deset let.

⁵ Srov. *Acta utriusque processus*, 1722, s. 10: *His pietatis rudimentis ingenii acumen jungens, summa felicitate literaria elementa levioresque hausit disciplinas*.

⁶ Augustinus, *Sermones* 225: *Nestyl se napodobovat toho, koho s radostí oslavuješ*.

jí kratší a delší výstupy. Nejkratší, devátá scéna má pouhých 27 veršů, nejdelší, třetí, 109 veršů. Různá délka scén je podmíněna do jisté míry dramatickou stavbou, dynamičtější scény s živějšími dialogy a kratšími replikami totiž vyvažují klidnější úseky, tvořené spíše delšími monology. Scény lze členit ještě na výstupy, oddělené změnou jednajících postav, někdy jen tušenou. Stavba hry se zdá být poměrně promyšlená, a to právě střídáním scén s různým vyzněním a jejich vzájemným pevným propojením.

Hra není založena (ve srovnání s hrami *Angelus ad aras* i *Vox clamantis*) na scénické akci, vývoj čtenář/divák často jen vytuší z dlouhých monologů hlavních postav, na nichž hra spočívá především. Děj má některé znaky alegorie (mluvící jména, pomyslný hrad Janových nepřátel, komplexní obrazy pekla a nebe), jež se prolínají s reálně působícím jednáním postav Janových spolužáků, přičemž ale reflexivní pasáže, modlitby a monology (včetně těch vnitřních) převažují nad dějovými momenty.

Časové a prostorové zarámování celého děje je vágní: hra nás uvádí do Janova útlého věku (snad na začátek dospívání, na jehož prahu už část interpretů stála),⁷ jak naznačuje obrat v názvu hry *tenera in aetate*. Místo není specifikováno, podle narážky na Zelenou horu⁸ bychom děj mohli zasadit do Nepomuku a okolí, ale vzhledem k umístění děje do prostředí latinské školy⁹ se spíše jedná o Janova studia v Žatci. Autor se ostatně sám nesnaží uvést svou hru do přímé souvislosti s nepomucenskou legendou. Pouze z ní využívá motivy, které byly všeobecně známé, a dále je volně zpracovává (např. zmínku o Janově nesmírném nadání provázaném hlubokou zbožností).¹⁰ Schází rovněž přesnější časové vymezení děje.

Postavy: Jak je obvyklé ve hrách založených na principu psychomachie,¹¹ můžeme postavy rozdělit do dvou hlavních skupin. Jan, jeho učitelé a opatrovníci Theolater a Eusebius i jejich pomocníci ztělesňují ctnosti, tedy kladné vzory. Proti nim stojí zástupci neřestí, Philocosmus¹² a jeho dvůr vedený Eleutheriem. Mnohé o svých nositelích napovídají mluvící jména většiny hlavních postav, převážně odvozená z řečtiny.

Zřetelná je hierarchická struktura obou skupin: hlavní osoby, jejich pomocníci a značný počet většinou nejmenovaných následovníků (např. čtyři Philocosmovi dvořané), kteří jsou stejně jako v dalších jezuitských hrách zmnoženi, aby se v drobných rolích uplatnil co největší počet žáků. Osoby v jednotlivých scénách v hierarchickém sledu také promlouvají. Některé postavy jsou uvedeny pouze zkratkou, nemůžeme je tudíž jednoznačně identifikovat.

⁷ Věk studentů na konci střední gramatikální třídy se pohyboval nejčastěji od 12 do 14 let, ale výjimkou nebyli ani starší chlapci.

⁸ V. 426–427.

⁹ Viz často užívané výrazy *Lycaeum*, *Gymnas*, *Pallas* (ve významu škola) apod.

¹⁰ Srov. Balbinus: *Acta Sanctorum*, s. 669: *Erat ei, cum dulci et rosea quadam ac pudibunda pietate, acre, vividum et igneum quoddam ingenium; cui ut parentes crescendi darent copiam, Zatecium ad celebres ea tempestate Latinitatis scholas miserunt. Hic prima Latinae grammaticae elementa ac reliquas annis sequentibus humaniores disciplinas egregio profectu et rara ingenii commendatione percepit.*

¹¹ Srov. Jacková: *Divadlo jako škola ctností*, s. 106–107.

¹² Stejně nazvaná postava vystupuje i ve hře *Vanitas vanitatum*, viz s. 494–503.

Děj: Nejprve se postupně představují oba tábory, které svádějí boj o duši Janovu i ostatních chlapců. Jejich výstupy se většinou střídají po scénách. Theolater se svými pomocníky hájí zbožnost, morálku a vzdělání jako kladné hodnoty vedoucí mládež k řádnému životu proti vlivu Philocosma a jeho družiny, kteří vábí mladé lidi k zahálce a pouhému užívání si života.¹³ Duši mladého žáka musí pravidly řídit dobrý učitel (*Magister*); tento nelehký úkol ukládá Theolater v první řadě Eusebiovi, dále pak Palladiovi a Philotheovi. Do jejich školy je Jan svěřen k výchově a vzdělání. Ve svém úvodním patetickém monologu přednese stěžejní myšlenku hry: nehodlá mrhat mládím, těší jej zušlechťovat mysl uměním a literaturou. Na prvním místě však pro něj vždy bude zbožnost. Pidomenus a Theophobus ho přivádějí k Palladiovi, který Janovi věští skvělou budoucnost a chválí vzdělání, jehož kořen je hořký, ale plod sladký.

Eleutherius, který už přivedl Philocosmovi řadu stoupenců, se rozhodne získat i Jana. Vetře se tedy mezi Palladiovy žáky s úmyslem stát se Janovým druhem. Eusebius však okamžitě odhalí jeho lest a ze školy jej vyhání. Poprvé se zde přímo střetne dobro se zlem, potenciál konfliktu však zůstává dramaticky nevyužit. Protože Eleutheriovo úsilí vyznělo naprázdno, Philocosmus zuří a hodlá získat Jana za každou cenu. O pomoc požádá Vanophila a Cosmogena.

V prvním monologu druhé části, který je obrazem rozkvétající přírody a navazuje motivicky na předchozí chorus, Jan opět slibuje náboženskou horlivost. Pidomenus mu doporučuje nespolehat jen sám na sebe, ale obrátit se o pomoc ke svatým. Eusebius mu navrhuje, aby se zasvětil Panně Marii. Pravděpodobně v kostele pod Zelenou horou před obrazem Panny Marie pak Jan pronáší svou modlitbu: chlapec chce stokrát zlíbat nohy Matky milosti, aby poznala, jak jeho srdce žhne láskou k ní.

Zápletka vrcholí Janovým příchodem na Philocosmův dvůr. Sám vládce mu slibuje bohatství a pocty, Jan však všem svodům Philocosma i jeho druhů odolá. Z dialogů zakládajících se na prototypch morálního a nemorálního chování mládeže vysvítají jednoznačně Janovy přednosti. V následujících scénách, vystavěných do velké míry na monologích učitelů, opakovaně vyznívá poselství celé hry. Theolater prorokuje, že jednou zazáří Janova hvězda, a spolužáci se pod jeho vlivem hlásí k řádnému životu.

V závěru vyhláší Palladius soutěž ve vědomostech (*concertatio*). Jan pochybuje o svých schopnostech, ale Eusebius ho vyzývá k modlitbě k Bohu a Panně Marii. O vlastní soutěži se dozvíme překvapivě málo, Palladius prostě konstatuje, že všichni žáci prokázali pokrok ve vzdělání. Jan však své spolužáky předčil snahou a pilnou prací podpořenou modlitbami, a proto jej vyhláší vítězem i ozdobou školy. Mladícký světec však tvrdí, že celý tento triumf dluží pouze Bohu. V závěrečném monologu pak přijímá napomenutí svých učitelů a přeje si ctností i věděním vždy zvětšovat Boží slávu.

Jazyk: Hra se po jazykové stránce nevymyká zde vydávanému korpusu nepomucenských her. Po pravopisné stránce se setkáme jen s drobnými nepřesnostmi, ze-

¹³ Krédo jeho dvora je hédonistické – v. 75: *Qvod libet, pariter licet* (Co se nám líbí, to je povoleno).

jména ve jménech postav, kde např. kolísá psaní i a y.¹⁴ Také po morfologické stránce je text v podstatě korektní. Až ke konci nacházíme více chyb, je jich ale ve srovnání s ostatními hrami celkově málo, a také podivných, někdy nesrozumitelných formulací, což lze snad přičíst na vrub pozdějšího opisování.

Z lexikálního hlediska je nápadné množství slov převzatých z řečtiny,¹⁵ stejně jako neobvyklých slov a novotvarů, obecně častějších v humanistické a barokní latině. Četná jsou také kompozita, zejména rozvádění sloves nadbytečnými prefixy.¹⁶ Užití méně obvyklých slov je jistě motivováno i pedagogickými cíli, podobně jako opakování některých vazeb určených k zapamatování.¹⁷ Poměrně řídké (ve srovnání s hrou *Angelus ad aras*) jsou zdobnéliny, i když i zde se objevují.¹⁸

Po syntaktické stránce je text poměrně jednoduchý. Nápadné je vynechávání spojky *ut* (např. mezi verši 390–395) a obecně uvádění vedlejších vět bez spojek, což je typický rys neklasické latiny. Častější jsou vybočení z větné vazby, postpozice, rámcové konstrukce, které nacházíme spíše v dlouhých poetických monologích, jež jsou obvykle syntakticky složitější. Dialogů s krátkými replikami a s vícero postavami zde najdeme ve srovnání s jinými hrami poměrně málo. Přesto i tady se nacházejí nedořečené, neúplné věty nebo věty rozdělené mezi dva mluvčí. Jinak však i v dialogích nacházíme obdobně neobvyklé výrazivo jako v monologích. Nezdá se tudíž, že by se autor snažil lexikálně odlišit řeč dialogů od delších monologů (např. modliteb, popisů duševních stavů). Jednotlivé postavy Rirenschopff stejně jako většina autorů školských her neodlišuje, mladý hlavní hrdina mluví stejně vznešeně jako jeho učitelé i spolužáci.

Styl: Jazyk hry lze označit za výrazně alegorický a metaforický. Obrazy čerpají především z antické mytologie, tato složka – propracované odkazy na antické geografické reálie či na relativně méně známé mytologické příběhy – je zastoupena silněji než v ostatních hrách. Podobně jako v jiných hrách se zde postavy obracejí k Panně Marii¹⁹ či Bohu jazykem prosyceným mytologickými, tedy vlastně nekřesťanskými motivy.²⁰ Na několika místech také autor evidentně pracuje s vazbami textu na úryvky ze známých modliteb, hymnů a písní.²¹

¹⁴ Srov. *Mydas/Midas*. Neklasicky autor píše *charus* či *anchora*, ne zcela důsledně je psaní řeckých slov (*Eleutherius* – *Eleuterius*).

¹⁵ Jako příklad slov převzatých z řečtiny – kromě jmen postav – lze uvést spojení jako *Felicitatis ectypon*, v. 401; *scyphus* (pohár), *asylum*, *chalybs* (ocel), *melos*.

¹⁶ Jako *perstrepo*, *praelego*, *praepando*, *praeplaceo*.

¹⁷ *Documenta vitae*; *pone noxios metus* (např. v. 466), *pone sollicitos metus* (v. 327); v. 448: *nunc cardo rei / Vertitur*.

¹⁸ *Tenella mens*, *corculum*, *servulus*.

¹⁹ Nápadné jsou některé apostrofy: např. ve v. 413 je Panna Marie vzývána jako „Velká Matka“ (*Magnae clientem Matris*); jiné znějí dnešnímu čtenáři takřka eroticky: v. 432–434: *Cerne o benefica Gratiae Mater, tuo ut / Aestuet amore pectus! Ah omnes mihi / Solvit medullas ardor! obsequii cliens*. Některé promluvy k Panně Marii v sobě spojují pohanské obrazy a oslovení z mariánských litaní.

²⁰ *Stygis ignes* pro podsvětí, pekelné plameny (v. 41); *Elysia domus* je naopak ráj (v. 495).

²¹ Např. v. 66–68 parodizující aluze na hymnus Jesu *dulcis memoria*, v. 653–657 osobní parafráze hymnu *Salve Regina*.

Časté jsou především obrazy související s mořeplavbou. Se základním alegorickým motivem duše tonoucí v nástrahách světa se v různých obměnách setkáváme poměrně často, v našem korpusu např. ve hře *Pharos famae naufragantis*, kde je však mořem pomluva a hřích a zachránce tonoucího sám Jan. Použité, mnohdy umně vršené, poetické obraty pak souvisejí s antickými zdroji inspirace. Mnohokrát se připomínají větry, jak jsou známy z Aeneidy (*Notus* či *Zephyrus*): větrná bouře vyjadřuje zmatky duše (úvodní monolog), větry věští nepříznivý vývoj událostí atd. Již to naznačuje, že text se mohl inspirovat především Vergiliovou Aeneidou, případně Senekovými dramaty, i když přímé citáty se identifikovat nepodařilo. Mytologické a biblické obrazy jsou využívány spíše jako rétorické ozdoby, nápadná je např. pasáž v úvodu druhé scény, kde Philocosmus vrší různé obrazy antického bohatství,²² nebo na začátku scény třetí, kde jsou uváděny rozličné příklady antického přátelství.²³ Některé pasáže jsou patetické,²⁴ hyperbolické²⁵ či mnohomluvné,²⁶ některé metafory však docela zdařilé,²⁷ jiné naopak příliš komplikované.²⁸ Autor má zalíbení i ve zvukomalebných obrazech²⁹ nebo v obrazech z říše přírody.³⁰ Ostatně i jména učenlivých žáků, v nichž jednou rozkvetou ctnosti, jsou pravděpodobně odvozena od jmen květin.³¹ Autor užívá i některých figur a tropů (oxymoron, synekdocha).

Řada monologů je poeticky zdařilá, i když se někdy bohatě opírají o tradiční obrazy (mnohokrát modifikovaná vyjádření Janovy zbožnosti, nepokoje duše apod.). Některé z nich naznačují vnitřní rozhovor.³² Naopak dialogy nejsou příliš zdařilé a mají jen slabý dramatický spád. Jednotlivé repliky jsou mezi sebou většinou málo propojené, někdy působí spíše jako sled izolovaných promluv než rozhovor.

Metrika: Naprostá většina veršů hry je psána jambickým trimetrem, v němž nacházíme jen drobné odchylky. To, že se jej autor snažil zachovávat, dokládají mj. škrty slov z konce i prostředka verše. Někdy se mění mluvčí v rámci jednoho verše (v. 425), ba jedné stopy (v. 470). Někde nemůže být vzhledem k metru provedena elize (v. 556).³³

Hra *Divus Joannes Nepomucenus* stojí pojetím látky i jejím zpracováním na půli cesty mezi jednoduchou, dějovou hrou určenou pro nejmenší žáky (*Angelus ad aras*)

²² V. 55 a další.

²³ V. 128.

²⁴ Např. obraz Prométheových jater.

²⁵ V. 271–272: *Ardeo totus Joanni dico salutem*; v. 380: *Aeternus iras pascet ultrices dolor*.

²⁶ Mnohomluvnost je užívána zejména pro zdůraznění: *Qvo Numen ipsum, gratia et Caelum vocat* (v. 25).

²⁷ V. 45–46: *rosis / Nec stratum ad astra ducere, monebo, viam*; v. 107–109: *O, perge Numen imbre tam diti meum / Rigare pectus; testor aethereas faces*; v. 437: *Virgo tuebor pectoris casti nives*.

²⁸ V. 340–341: *In alta sic te regna stellantis plagae*.

²⁹ V. 354: *De me triumphet hostis, insultet, tonet?*

³⁰ V. 396–399: *Ut flos in hortis oritur, et moritur; vices / Humana sic sors ludit in mundi foro; / Pandit theatrum Flora purpureum, viret / Ridetque germen floridum*.

³¹ Jsou to jména, která rozepisujeme jako Florilus, Rosilus či Narcissus.

³² Při setkání Jana s Cosmogenem a Vanophilem, v. 459–460: *nescio quid isthaec sibi velit amoris nota, / Fors ludit error? Debitus tantus favor / Alii videtur*.

³³ Např. v. 181: *Nuper petitam noscere operam lubet*.

a komplikovanými alegorickými hrami (*Vindex duliae, Mysterium a seculis tacitum*). Motivicky i jazykově najdeme řadu příbuzných jevů zejména s hrami *Angelus ad aras, Vox clamantis* a *Vanitas vanitatum*.³⁴ Zajímavé je, že hra je úplně ahistorická, neuvádí takřka žádné epizody z Janova života, respektive z kanonizační legendy. Silný je důraz na mariánskou úctu a spásonosné propojení vzdělanosti a ctnosti. Stylistické kvality tkví zejména v poetických a alegorických monolozích. Autor textu disponoval spíše poetickým než dramatickým nadáním.

Autor pracuje s typem námětu obvyklým v nepomucenských hrách pro mladší třídy jezuitského gymnázia a představuje Jana jako chlapce, který touží po vědění a vede ctnostný a zbožný život. Tento jednoduchý model celkem zdařile adaptuje pro žáky na prahu dospívání. Hlavní hrdina nejen pilně studuje a oddaně ctí Pannu Marii, ale také překonává nástrahy, které mu kladou lákadla světa. Ve srovnání s hrami pro nejmladší žáky je zřetelná proměna výstavby hry a užitých stylistických prostředků. Autor ubírá na dějovosti, důmyslně si hraje s velkou škálou mytologických narážek, posiluje rétorický charakter výstupů a vnáší do hry alegoričnost a poetiku.

³⁴ Za všechny lze upozornit na svody Philocosmových stoupenců nebo na závěrečný monolog s vyvrcholením *Vivam sacratus Numini*, v. 704, kde se Jan zcela zasvěcuje službě Bohu.