

II.3.11 Divus Joannes coronatus

Divus Joannes coronatus byl předveden až v roce 1748 malostranskou rétorikou a představuje tak nejmladší hru našeho souboru synopsí. Jedná se pravděpodobně o jediný doklad¹ dramatické tvorby významného učitele rétoriky a řádového historika Antonia Sindta.²

Oproti ostatním synopsím má tato hra zdaleka nejdelší *argumentum* a nejdůkladnější odkazy na použité prameny, kromě Balbínovy legendy se odvolává také na Pontana a další historiky. Pestrá je i její struktura, vedle obligátního prologu a epilogu nacházíme 16 scén (*numeri*) proložených nejen jedním chorem, ale i jednou hudební mezihrou (*intermedium melodicum*), která měla stejnou funkci jako chorus.

Námět poměrně barvitě popisuje okolnosti, které předcházely Janově smrti, i ty, které ji provázely a následovaly. Nevyhýbá se ani morálním poučením, jako například že ctnost trpí, vládne-li tyran. Popis prologu je ve srovnání s námětem velmi strohý, obsahuje pouze sdělení, že v něm je představen sled událostí.

Dvořané Tarentus a Agilbertus v obavách z Janova narůstajícího vlivu začnou proti němu intrikovat. Martianus Bellidux zároveň k Janovi odesílá své bojechtivé syny, aby se od něj učili životu vedoucímu ke spáse. Jan vykonává úřad almužníka a svou přísnou spravedlností si znepřátelí opilého Vulpina. V hudební mezihře se Závist snaží poskvřnit Nevinnost, ale neuspěje. Intriky proti Janovi nicméně pokračují: Vulpinus ho obviňuje ze špatného vykonávání úřadu, s čímž sice neuspěje u Philandra, Tarentovi to ale přijde vhod a donáší to králi; Janova nevinnost je však prokázána. Mstít se chce i Libertinus, vyhnaný ode dvora pro špatné mravy, který si troufá obvinít i samotnou královnu. Král pomalu podléhá podezření a na Agilbertovu radu chce pravdu zjistit od Jana, královnina zpovědníka. O tom všem Jana zpravuje Tarentus. Chorus povzbuzuje Janova Genia k nezlomné stálosti. Král dále vyzvídá, střídá lichotky i výhrůžky – tento motiv známe již ze hry *Gloriosus agon* – a nakonec nechá Jana uvěznit a mučit. Za Jana prosí Martianovi synové, zastávají se ho i Philander a Theoctistus, ale marně. Král nakonec ustoupí až strachu z povstání. Jan však předvídá svou smrt, kterou nalézá ve Vltavě. Králova hanebnost je alespoň částečně zmírněna výčitkami, které jsou v rámci nepomucenských her ojedinělé. V epilogu Pověst staví vítěznému Janovi pomník a věncí ho vavřínem.

Ve vedlejších částech se objevují alegorické postavy Závist (*Invidia*), Nevinnost (*Innocentia*), Genius Jana Nepomuckého (*Genius Joannis Nepomuceni*) a Pověst (*Fama*). V samotných scénách pak vystupují pouze postavy lidské, z historických však pouze Jan a král Václav, neboť královna, která je významnou součástí děje, na scénu – podobně jako ve většině jezuitských nepomucenských her – nevstupuje. Klí-

¹ Křižovnická knihovna, sign. XVIII G 10, sv. 9, adl. 63.

² Antonius Sindt (Sündt), * 13. 12. 1704 Brno, ing. 21. 10. 1730 Brno, p4v 2. 2. 1748 Praha, Malá Strana, † 20. 10. 1766 Praha, Klementinum. V řádu se věnoval zejména vyučování na gymnáziích a od 50. let 18. století pak v nově zřízených opakovacích kurzech gymnaziální látky pro řádové novice, od roku 1762 působil jako historik provincie. Sindt, Antonius SJ, 1704–1766, <http://reholnici.hiu.cas.cz/katalog/l.dil?hal=1000120611>, zpracovaly Anna Fechterová a Markéta Holubová.

čovou roli hrají dvořané, jejichž jména o svých nositelích ledacos prozrazují. Zatímco jména kladných dvořanů (Philander a Theoctistus) jsou vytvořena z řeckých slov způsobem v jezuitských hrách obvyklým, označení kladných postav jmény spojenými s válčením a slávou (statečný a řádný vojevůdce Martianus Bellidux a jeho bojektiví, ale zbožně vychovaní synové Armindus a Cleobulus) není zcela běžné. V případě postav záporných není autorova práce se jmény vždy tak zřetelná a pro nás srozumitelná. Za jednoznačné můžeme ale považovat odvození jména lstivého žebráka Vulpinus od latinského slova *vulpes* – liška. Stejně tak není troufalé předpokládat, že Libertinus představuje vyznavače příliš volných mravů – jako v moderních jazycích.

Hra *Divus Joannes coronatus* je snad nejspletitější z historických her v korpusu, byť zpracovává stejný úsek světcova života a užívá stejných motivů jako řada jiných her. Ve srovnání s nimi se jasně ukazují rozdíly, vzniklé zejména oslabením prvků zdůrazňujících Janovu zbožnost (vypuštění pouti do Staré Boleslavi nebo nahrazení nebeského posílení světce loučením s přáteli) a výrazným rozvinutím obrazu králeva dvora. Na základě dochované synopse dokonce můžeme získat dojem, že autor předkládal divákovi spíše jednání dvořanů k zamyšlení, než Janovu svatost k rozjímání.

Tento posun je dobře postřehnutelný ve srovnání s hrou *Divus Joannes invictus*, v níž B. Pannagl také obratně využil stejných drobných zmínek z legendy (o Janově vlivu u dvora a o snahách vysvětlit jeho smrt falešným obviněním z přečinu), ale světci ponechal přesvědčivější úlohu.³ Způsob, který (jak se zdá) A. Sindt při zpracování nepomucenské látky využil, a akcenty, které příběhu dal, mohou vypovídat o proměnách, které kolem poloviny 18. století nastávaly jak v ideálech morálního profilu společnosti, tak ve formách a estetických kvalitách umělecké tvorby.

³ Můžeme předpokládat, že Sindt Pannaglovu hru znal z vydání v sborníku *Musa Panagaea*.