

II.3.10 Sanctus Joannes athleta

Hra *Sanctus Joannes athleta* stojí na hranici školských a slavnostních představení, jak dosvědčuje i dochovaná synopse,¹ která obsahuje vzletnou dedikaci rektorovi litoměřické mariánské družiny, proboštu doksanského kláštera premonstrátů Josefu Míkovi (1669–1733). Autorem hry byl profesor rétoriky Augustus Grewer (1699–1762)² a jeho studenti ji sehráli v dubnu 1732 zároveň ke dvěma příležitostem: k oslavě nedávno kanonizovaného světce a jako velikonoční hru, kterou prováděli studenti nejvyšší třídy jménem latinské mariánské družiny, jejímiž byli členy. Aby hra splnila obě tyto funkce, nechává v ní autor v různých okamžicích děje rozjímát Jana nad Kristovým spasitelným utrpením, což pak světce posiluje v jeho vlastních strastech a dává mu sílu až k mučednictví.

Argumentum hry sice odkazuje na kanonizační bulu *Christus Dominus*, ale námět shrnuje vlastními slovy. Obsahově se *argumentum* nápadně podobá námětu slavnostní hry *S. Joannes astrum inextinctum*, provedené roku 1731 v Olomouci, a také v celkovém rozvíjení děje mezi nimi najdeme řadu shod.³

Hra *Sanctus Joannes athleta* je členěna do tří jednání s pěti, resp. sedmi scénami, které jsou všechny dějové. Alegorické postavy se prokazatelně objevují jen v předehře, podoba chorů oddělujících jednání není ze synopse zřejmá, protože shrnutí jejich obsahu se omezuje na citát, nad nímž byl chorus vystaven. V synopsi chybí epilóg a závěrečné poselství je připojeno přímo za poslední scénu třetího jednání. Jeho jevištní ztvárnění se však od obvyklých epilogů nemuselo nijak lišit.

Na začátku zastihujeme krále Václava zmítaného žárlivostí, jehož ve snaze zjistit královnino tajemství podporuje dvořan Remondus, který proto povolá před krále Jana. Ten se domnívá, že jde o záležitost týkající se úřadu almužníka, a bez otálení přichází. Když zjistí pravý důvod předvolání, odmítne vyzradit obsah královniny zповědi a navíc krále kárá za nepřiměřené potrestání kuchaře. Král zahoří hněvem a nechá Jana uvrhnout do žaláře. U dvora vyvolá Janovo zmizení rozruch, a proto ho král propustí a snaží se získat jeho povolenost lichotkami a sliby. Když Jan odpovídá mlčením, je podroben mučení. Mezi dvořany má Jan řadu příznivců, kteří nehodlají tomuto dění přihlížet: nejhorlivější z nich Richardus se dokonce marně pokouší vyvolat proti králi povstání. Jan tušící svou blízkou smrt je znovu povolán před krále, a když nehodlá odpovídat na vladařovy dotazy, je svržen do řeky.

Hlavní jednající postavy této hry jsou velmi podobné protagonistům ostatních her, které líčí konflikt světce a krále Václava. Zajímavostí Grewerovy hry je ale zpodobnění dvora, kde mají jednoznačně navrch Janovi příznivci, z nichž dvořan

¹ NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 80.

² Augustus Grewer (Grever), * 8. 9. 1700 Lipsko, ingr. 17. 10. 1717 Wroclaw, p4v 15. 8. 1735 Opava, † 1. 3. 1762 Znojmo. V řádu vystřídal řadu běžných činností – od učitelství přes duchovní správu u armády a kazatelství až po praktickou správu koleje (*Minister*). Z jeho literární tvorby jsou známa dvě německy psaná díla s náboženským obsahem. Grewer, Augustus SJ, 1717–1762, <http://reholnici.hiu.cas.cz/katalog/l.dil?hal~1000128308>, zpracovaly Anna Fechtnerová a Kateřina Bobková-Valentová.

³ Obsah hry *S. Joannes astrum inextinctum* viz Kraus: *Husitství v literatuře* II, s. 90.

Monredus se mohl podobat Pacianovi ze hry B. Pannagla či Philotheovi a Siopovi ze hry *Pietas spectata*, bojovný Richardus však nemá obdoby. Zlé dvořany zastupuje jen vznětlivý Remondus, jasný protiklad Monreda, jak ukazuje důvtipné prohození slabik jejich jmen, na které poukázal už A. Kraus.⁴

Ačkoliv se ve hře objevují motivy a situace známé z námětově podobných her, mohl s nimi autor nakládat neobvykle. Příkladem může být motiv lidových bouří, které vypuknou kvůli všeobecné nespokojenosti se způsobem vlády tyranského krále (nepokojů se obává král ve hře *Divus Joannes invictus* a přímo k nim dochází ve hře *S. Joannes astrum inextinctum*). U A. Grewera se ke vzpouře odhodlávají samotní Janovi příznivci, a Richardus se dokonce pokouší podnítit lid proti králi, aby Jana osvobodil, leč marně. Jan takové osvobození odmítá a podstupuje mučednickou smrt.

Specifický charakter vtiskly hře *Sanctus Joannes athleta* výstupy Janova rozjímání nad utrpením Páně, vložené mezi dějové scény. Ty sice zpomalovaly děj, ale především přinášely určité zvnitřnění a vnášely do hry meditační prvek, který byl pravděpodobně vlastní hrám a oratoriím prováděným o Velikonocích. Hra pak mohla mísit prvky dvou žánrů jezuitského divadla: hagiograficko-historického dramatu a meditační deklamace. Inspirační zdroje hry můžeme hledat jak v jiných historizujících zpracováních nepomucenské legendy, zejména ve hře B. Pannagla, tak ve velkopátečních oratoriích a textově prakticky nedoložených hrách prováděných rétory o Velikonocích jménem latinských mariánských kongregací.

⁴ Kraus: *Husitství v literatuře II*, s. 91, zde též shrnutí obsahu.