

I. Úvod

I.1 DIVADLO V GRAMATIKÁLNÍCH TŘÍDÁCH JEZUITSKÝCH GYMNÁZIÍ

I.1.1 Jezuitské gymnázium

Ačkoli jezuitský řád původně nevznikl jako řád školský, začali se jezuité věnovat výuce již krátce po založení Tovaryšstva a školství se stalo jednou z oblastí, v níž dosáhli nejvýraznějších úspěchů. Ve vzdělávacím systému českých zemí získali po Bílé hoře dominantní postavení na univerzitách, ale také ve středoškolské výuce. První gymnázium bylo založeno roku 1556 v pražském Klementinu, na začátku 18. století pak v zemích Koruny české existovalo 29 gymnázií, která fungovala při některé z jezuitských kolejí.¹ Gymnázium však zřizoval také profesní dům² v Praze na Malé Straně, některé rezidence (Bohosudov, Těšín), někdy se výuce věnovali i otcové ve stálých misiích (Břeh).³

Hlavním cílem výuky na jezuitském gymnáziu bylo poskytnout žákům klasické vzdělání a dovést je k dokonalému ovládnutí latiny, nejen pasivnímu, ale také aktivnímu. Gymnázium se dělilo do pěti nebo šesti tříd, pojmenovaných podle látky, kterou měli žáci v příslušném roce zvládnout. Soubor jezuitských školských předpisů *Ratio studiorum* uvádí, že gymnázium (*scholae studiorum inferiorum*) má mít maximálně pět tříd: tři gramatikální (nižší gymnázium), poetiku a rétoriku (vyšší gymnázium).⁴

Počet tříd a jejich názvy se v každé provincii i v jednotlivých kolejích mohly lišit. Rétorika se jmenovala *classis rhetorica* nebo *oratoria*, poetika *poësis* či *humanitas*. Podobně tomu bylo u gramatikálních tříd: nejvyšší gramatika (*suprema grammatica*) se nazývala také *syntax*, střední gramatika nesla označení *media grammatica*, případně jenom *grammatica*. Nejsložitější je situace u nejnižší gramatiky (*infima*

¹ Koleje představovaly nejrozšířenější typ jezuitských řádových domů. Směly vlastnit světský majetek, proto byly právě při nich nejčastěji zakládány školy.

² Profesní dům stál na nejvyšším stupni hierarchie řádových institucí. Byl obvykle jen jeden v každé provincii. Další typ řádových domů, rezidence, většinou podléhal některé z kolejí, která do nich vysílala své příslušníky. Hlavním úkolem rezidencí, v jejichž čele stál *pater superior*, byla činnost pastorační. Nejnižší stupeň řádových domů představovaly misijní domy, které byly často zřizovány nikoli jako trvalá střediska, ale pouze dočasně, v případě naléhavé potřeby na určitém místě. Podrobněji k organizaci jezuitského řádu viz Bobková-Valentová, K.: *Každodenní život učitele a žáka jezuitského gymnázia*. Karolinum, Praha 2006, s. 9–15.

³ Tamtéž, s. 59–60.

⁴ *Scholae studiorum inferiorum* [...] *non plures, quam quinque esse debent, una rhetoricae, altera humanitatis, et tres grammaticae*. Moderní edice *Ratio studiorum* z r. 1599 in Lukács, L. (ed.): *Monumenta paedagogica Societatis Jesu V. Monumenta Historica Societatis Jesu* 129. Institutum Historicum Societatis Iesu, Romae 1986, s. 362.

grammatica), „která se z důvodů velkého rozsahu vyučovací látky měla dělit na dvě samostatné třídy rudimentistů a principistů“.⁵ Máme-li tedy hru, kterou nastudovala *infima grammatica*, můžeme teoreticky za jejího autora považovat jak učitele principistů, tak rudimentistů. Z katalogů, dochovaných textů her i jejich synopsí však vyplývá, že v české provincii v 1. polovině 18. století tvořili rudimentisté samostatnou třídu, a to tu nejnižší; ⁶ jako synonymum pro *infima grammatica* používají *Catalogi personarum*⁷ i hry slovo *principia*.⁸ V českých zemích tedy bylo obvyklé pořadí a pojmenování gramatikálních tříd toto:

1. rudimenta
2. infima grammatica / principia
3. media grammatica / grammatica
4. suprema grammatica / syntax

Žáci

Na jezuitském gymnáziu mohl studovat každý chlapec, který se dostavil v doprovodu rodiče nebo pěstouna a úspěšně absolvoval krátkou přijímací zkoušku, po níž byl zařazen do třídy odpovídající jeho schopnostem a znalostem latiny.⁹ Věk, v němž žáci do školy nastupovali, předpisy v zásadě neomezují. *Ratio studiorum* pouze uvádí, že do nejvyšší třídy nemají být přijímáni studenti příliš „pokročilí věkem“ ani příliš malí chlapci.¹⁰ Třídy proto nebyly věkově homogenní, jednak právě kvůli různému nástupnímu věku studentů, jednak z toho důvodu, že na jezuitském gymnáziu běžně docházelo k opakování ročníku nebo naopak k přestupu do vyšší třídy už v pololetí. Do nejnižší třídy však chlapci většinou nastupovali mezi 8–12 lety,¹¹ hry vydávané v této knize jsou tedy určené převážně dětem ve věku 8–15 let.

Učitelé

Výuka v gramatikálních třídách patřila k povinnostem každého jezuitu. Tuto úlohu obvykle zastávali magistři – mladí jezuité zhruba pět let po vstupu do řádu, kteří za sebou měli dvouletý noviciát a tři až čtyři roky studia na filozofické fakultě (pokud ji

⁵ Bobková-Valentová, K., Bočková, A., Jacková, M. a kol.: *Svatý Jan Nepomucký na jezuitských školních scénách*. Academia, Praha 2015, s. 11.

⁶ Na základě některých synopsí z německé jazykové oblasti, které vydala E. M. Szarota, lze soudit, že v hornoněmecké provincii byli aspoň po nějakou dobu principisté nejnižší třídou a rudimentisté třídou druhou (Szarota, E. M.: *Das Jesuitendrama im deutschen Sprachgebiet. Eine Periochen-Edition. Texte und Kommentare* 1/I–II, 2/I–II, 3/I–II. W. Fink, München 1979–1983).

⁷ *Catalogi personarum* jsou každoročně vydávané seznamy všech jezuitů, které obsahují údaje o jejich místě pobytu a řádových funkcích pro daný rok.

⁸ Vyskytují se i jiné názvy: *majores* a *minores principistae*, *parvistae*, *elementaria* aj. Podrobněji k této problematice viz Bobková-Valentová, Bočková, Jacková: *Svatý Jan Nepomucký*, s. 11, pozn. 9.

⁹ *Ratio atque institutio studiorum*, s. 406.

¹⁰ *In ultimam classem fere neque admittat iuvenes aetate provectoros, neque puerulos nimium teneros, nisi admodum idoneos, etiam si probae tantum educationis gratia mitterentur*. Tamtéž.

¹¹ Bobková-Valentová, Bočková, Jacková: *Svatý Jan Nepomucký*, s. 11–12.

neabsolvovali již před vstupem do řádu). Za katedru nejnižší třídy tudíž nastupovali zhruba ve věku 20–23 let, v gramatikálních třídách učili v ideálním případě čtyři roky a poté obvykle odcházeli studovat teologii.

Vezmeme-li v úvahu mládí těchto učitelů, množství jejich povinností a to, že psaní dramát patřilo k jejich úkolům bez ohledu na míru jejich talentu, je pochopitelné, že autoři si práci ulehčovali, jak mohli. K. W. Drozd ve své práci o jezuitském divadle v rakouském Klagenfurtu uvádí, že se tam v průběhu 18. století stále více prosazovala zásada, že „je lepší dobře nastudovat vhodný kus z kolejni knihovny, než aby se netalentovaní učitelé celé týdny lopotili se sepisováním hry a nakonec ani neměli dost času svou ubohou slátaninu s žáky pořádně nacvičit“.¹² Z českých zemí o takovém přebírání cizích her nemáme přímý důkaz, zároveň ho ovšem nemůžeme jednoznačně vyloučit.¹³ V každém případě si autoři často pomáhali autocitacemi, jak potvrzuje mj. hra Adama Besneckera *Amicitia*, kterou vydáváme v této knize a v níž se některé pasáže shodují s o rok starším dramatem *Filiale holocaustum* (Kla, 35)¹⁴ od téhož autora.¹⁵

I.1.2 Divadlo v gramatikálních třídách

Ratio studiorum s provozováním divadelních her v gramatikálních třídách nepočítalo, přesněji řečeno se v něm vůbec nepíše o veřejných divadelních představeních jednotlivých tříd. Formu poloveřejných dramatických vystoupení mohly mít deklamace a cvičení, které *Ratio studiorum* předepisuje dvěma nejvyšším třídám. Tyto produkce se však konaly před velmi omezeným okruhem publika (obvykle před studenty jedné třídy) a jejich předmětem vůbec nemusel být dramatický text.¹⁶ O veřejně předváděných divadelních hrách se *Ratio studiorum* zmiňuje pouze v tom smyslu, že se mají konat jen výjimečně, musejí být psané latinsky, pojednávat o něčem „svatém a zbožném“ a nesmějí v nich vystupovat ženské postavy.¹⁷ Všechna tato nařízení však byla ve větší či menší míře porušována, zejména co se týká četnosti představení.

¹² [...] es sei besser, ein geeignetes Stück aus Hausbibliothek gut zu inszenieren, als daß untalentierte Magister sich wochenlang abmühten, ein Drama zu basteln und schließlich nicht mehr genügend Zeit hatten, dieses klägliche Machwerk mit den Schülern gehörig zu proben. Drozd, K. W.: *Schul- und Ordentheater am Collegium S. I. Klagenfurt (1604–1773)*. Verlag des Landesmuseum für Kärnten, Klagenfurt 1965, s. 89.

¹³ Mnoho otázek např. vzbuzuje v této edici vydávaná hra *Telo furoris impio amoris potior vis* Thomase Robolta z roku 1731. Ta je, co se týče obsahu, téměř totožná s hrou *Natu minimus, amoris primogenitus*, kterou napsal o třináct let dříve Gabriel Racke. Kromě toho v ní najdeme značné textové shody s další hrou, *Absque pugna victoria* z roku 1733, jejímž autorem by měl být Joannes Bayer. Podrobněji viz s. YYY.

¹⁴ V závorkách za názvem hry uvádíme zkratku koleje (ČK – Český Krumlov, Kla – Kladsko, NM – Praha–Nové Město, UH – Uherské Hradiště) a číslo, pod kterým je hra zařazena v příslušné tabulce v příloze.

¹⁵ Další příklady autocitací viz Jacková, M.: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti. Jezuitské školské drama v Praze v 1. polovině 18. století*. FF UK, Praha 2011, s. 27.

¹⁶ Podrobněji o cvičeních a deklamacích viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 31–46.

¹⁷ *Tragoediarum et Comoediarum, quas non nisi latinas, ac rarissimas esse oportet, argumentum sacrum sit, ac pium; neque quicquam actibus interponatur, quod non latinum sit et decorum, nec persona ulla muliebris, vel habitus introducat. Ratio atque institutio studiorum*, s. 371.

Gramatikálních tříd se ovšem cvičení ani deklamace netýkaly. Jedinou příležitostí, kdy alespoň někteří žáci těchto tříd vystoupili na jeviště, zřejmě původně bylo představení pořádané v rámci slavnosti na konci školního roku, který v jezuitských školách připadal na září.¹⁸ Hru pro tuto slavnost obvykle psal učitel rétoriky a účinkovali v ní vybraní žáci ze všech tříd, případně i univerzitní studenti.

Tzv. konsvetudináře, tj. soubory pravidel pro chod jednotlivých řádových komunit ale prozrazují, že nejpozději od 30. let 17. století bylo alespoň v některých provinciích možné hrát divadlo i v gramatikálních třídách. Konsvetudinář galobelgické provincie z roku 1640 to dokonce považuje za důležitou užitečnou součást herecké výchovy.¹⁹ Podle konsvetudináře rakouské provincie z roku 1631 směla každá z gramatikálních tříd sehrát jednou za rok se skromným scénickým aparátem drama, které trvalo asi tři čtvrtě hodiny a bylo psané v próze s několika málo verši. Obecnstvo měli tvořit nejlepší žáci z ostatních tříd.²⁰ O podobném typu představení se zmiňuje také konsvetudinář galobelgické provincie z roku 1640. Podle něj má každá z gramatikálních tříd jednou ročně předvést přímo ve třídě půlhodinový dialog nebo drama bez hudebního doprovodu, na nějž pozve jako diváky žáky dalších gramatikálních tříd nebo aspoň ty nejlepší z nich.²¹

Nejstarším dokladem o tom, že i v české provincii pořádaly gramatikální třídy samostatná představení, je synopse hry *Liliati Beati Aloysii Gonzagae virginitas*, kterou nastudovala nejvyšší gramatika klementinského gymnázia roku 1656.²² Roku 1675 podnikl jezuita N. Avancini vizitační cestu po české provincii a jeho zpráva naznačuje, že „drama magistrů“ v té době již bylo běžným jevem a že se vzdálilo od původní představy krátké produkce pořádané pro žáky z jiných tříd, která vlastně ani nevyžadovala jeviště. To lze odvodit z Avanciniho připomínky, že tato vystoupení mají trvat nanejvýš hodinu a odehrávat se se skromným „aparátem“, bez hudby a tance.²³ Zmiňované hry se tedy už nejspíš nelišily od pozdějších dramat (nejstarší

¹⁸ Původně se tato slavnost konala na začátku školního roku, resp. na začátku každého semestru, zhruba na přelomu října a listopadu a po Velikonocích. Podrobnější informace o organizaci školního roku na jezuitských gymnáziích viz Bobková-Valentová: *Každodenní život*, s. 184–187.

¹⁹ *Plures formentur actores, et quidem ab ipsis rudimentis, quod facile fiet, si non omittantur praelectiones menstruae, si iubeantur quandoque lectiones suas tono declamatorio declamare [...] et si fiant exacte dramata in singulis scholis grammaticae quotannis.* Bobková-Valentová, K. (ed.): *Consuetudines Assistentiae Germaniae I.* Historický ústav, Praha 2011, s. 138.

²⁰ *In qualibet classe grammaticae permittitur semel drama aliquod per annum, tribus circiter quadrantibus, stylo libero (paucis tamen versibus intermixto) cum moderato scenico apparatu, invitatis etiam aliarum scholarum primis [...].* Tamtéž, s. 236.

²¹ *Et cum semel in anno in singulis classibus grammaticae exhibetur dialogus vel drama mediae horae sine musica, nec invitatis externis et in ipsa schola, aliis duobus invitatis, si locus ferat, vel saltem decem primis [...].* Tamtéž, s. 141.

²² *Liliata Beati Aloysii Gonzagae virginitas seu Drama de Beati Aloysii Gonzagae puritate feliciter conservata.* NK ČR, sign. 52 B 44, adl. 2.

²³ *Magistrorum drama, quod singulum semel per annum, tam ex usu et consuetudine, quam ex provincialium ordinatione exhibere debet, horam non excedat; [...] sit cum modico apparatu, nec (etsi a saecularibus haberi possit) excessus admittatur, sit sine musica et sine choreis [...].* Bobková-Valentová, K.: *Raro habeantur comoediae vel tragoediae.* In: Bobková-Valentová, K. – Doležalová, E. – Chodějovská, E. – Hojda, Z. – Svatoš, M.: *Roma – Praha – Řím. Omaggio a Zdeňka Hledíková.* Scriptorium, Praha 2009, s. 420.

dochované celé texty z české provincie pocházejí z roku 1683, takže jsou jen o málo mladší), jejichž autoři si Avanciniho výtky příliš k srdci nevzali.

Představení gramatikálních tříd každopádně v letech po Avanciniho návštěvě vzkvétala.²⁴ V *Literae annuae*, tj. výročních zprávách jednotlivých kolejí, pravidelně nacházíme ve 20. a 30. letech 18. století stručné zmínky o tom, že každá třída během roku vystoupila na jevišti. Tato zpráva měla víceméně ustálenou formu. Někdy se její autor spokojil s prostým konstatováním:

„Všechny třídy podaly důkazy své zručnosti v hraní divadla.“ (Jičín 1731)²⁵

Většinou nechybí ani připomenutí spokojenosti či nadšení diváků:

„Všechny třídy vystoupily na divadle a hrály s takovou zručností a půvabem, že si vysloužily mnoho gratulací od jásajících posluchačů.“ (Nisa 1735)²⁶

Autor jiné zprávy uplatnil své klasické vzdělání, když pojmenoval účinkující podle známého římského herce Roscia:

„Urození Rosciové si odnesli potlesk pokaždé, když v komické nebo tragické hře vstoupili na orchestru.“ (Klatovy 1729)²⁷

Jiný zápis nás pomocí metafory seznamuje s příčinou neuskutečnění představení:

„S potěšením zde též připomínáme školní mládež, která byla rozdělena do čtyř nižších tříd, v nichž vyučoval jeden profesor. Čítala třicet dva milovníků Múz, kteří [...] by také obuli kothurny a veřejně předvedli na divadle svou hereckou obratnost, kdyby ho předtím v osudném výstupu svou krutostí zcela nespálil na popel tragický herec Vulkán.“ (Zahán 1731)²⁸

Přechod k představením pro jednotlivé třídy zřejmě ovlivnil i podobu her. Ve srovnání např. s dramaty Arnolda Engela (1620–1690),²⁹ která vznikla v polovině

²⁴ Podobná situace byla i v rakouské provincii. Představení jednotlivých tříd se objevují zhruba od roku 1680 v Kostnici (Seidenfaden, I.: *Das Jesuitentheater in Konstanz. Ein Beitrag zur Geschichte des Jesuitentheaters in Deutschland*. Kohlhammer, Stuttgart 1963, s. 123.), od roku 1686 ve Štýru (Fröhler, J.: „Das Schuldrama der Jesuiten in Steyr“, *Oberösterreichische Heimatblätter* 12, 1958, č. 3/4, s. 81–96), od roku 1697 v Linzi (Fröhler, J.: *Zur Schauspieltätigkeit der Studenten am Linzer Jesuitengymnasium. Die „Schule der Jesuiten“ in Linz*, s. 209.), v 18. století v Kremsu (Wlczek, H.: *Das Schuldrama der Jesuiten zu Krems (1616–1763)*, diss., Wien 1952). Četná představení jednotlivých gramatikálních tříd zaznamenává také G. Staud v soupise repertoáru uherské části rakouské provincie (Staud, G.: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai 1561–1773. Fontes ludorum scenorum in scholis S. J. Hungariae*. 1–4. A Magyar Tudományos Akadémia Könyvtárának Kiadása, Budapest 1984–1994).

²⁵ *Classes praebuere singulae dexteritatis pro theatro specimina*. LA 1731, ARSI, sign. Boh. 148, p. 99.

²⁶ *Classes singulae pro theatro ea steterunt dexteritate agendique gratia, ut plurimam acclamantis auditoris meruerint gratulationem*. LA 1735, ARSI, sign. Boh. 153, p. 163.

²⁷ *Tulere plausum, quoties seu socco seu cothurno orchestram subiere nobiles Roscii*. LA 1729, ARSI, sign. Boh. 145, p. 140.

²⁸ *Juvat hic pariter meminisse juventutis scholasticae in quatuor inferiores classes sub unius Professoris disciplina distributae. Numeravit illa musophilos triginta duos, qui [...] suam pariter agendi dexteritatem cothurnum induti pro theatro palam facturi fuissent, nisi illud tragoedi Vulcani inclementia fatali scena praeve ex toto incinerasset*. LA 1731, ARSI, sign. Boh. 148, p. 271.

²⁹ Podrobněji k Engelovi a jeho hrám viz Jacková, M.: Arnold Engel a jeho tři tragédie pro zakončení školního roku na jezuitských gymnáziích. *Divadelní revue* 17, 2006, č. 2, s. 14–20; táž: Arnoldus Engel. In: Jakubcová, A. (ed.): *Starší divadlo v českých zemích do konce 18. století. Osobnosti a díla*. Academia, Praha 2007, s. 158–159; táž: Zrcadlo ctnosti, zázrak výmluvnosti, věštní moudrosti (Jezuitské hry o sv. Kateřině Alexandrijské). *Divadelní revue* 19, 2008, č. 4, s. 15–24; táž: Arnoldus Angelus. In: Jakubcová, A.–Pernerstorfer, M. J. (ed.): *Theater in Böhmen, Mähren und Schlesien. Von den Anfängen bis zum Ausgang des*

50. let 17. století právě pro závěrečnou slavnost,³⁰ jsou texty určené jednotlivým třídám kratší, jednodušší po stránce jazykové i obsahové a podle minimálního počtu scénických poznámek také výrazně skromnější co se týče scénických efektů. Liší se i funkce prologů a epilogů. U Engela jsou tyto části úzce spjaté se zmíněnou slavností. Mají připomenout význam vzdělanosti, připravit půdu pro rozdělování cen a v neposlední řadě také náležitě oslavit nejvýznamnějšího hosta – mecenáše, který oslavu finančně zajišťuje. K typickým motivům proto patří podzim, sklizení úrody, přítomnost některého z antických bohů symbolizujícího vzdělanost či alegorické postavy, která reprezentuje mecenáše. V textech pro gramatikální třídy se tyto motivy vůbec neobjevují, obsah i funkce prologů a epilogů jsou zcela jiné (viz dále).

Otázkou zůstává, zda a do jaké míry nahradila vystoupení jednotlivých tříd divadlo při slavnostním rozdělování cen na konci školního roku. Podle Avanciniho vizační zprávy se divadelní představení spojená s touto slavností v roce 1675 již udržela jen málokde, důvodem je podle něj prý buď nedbalost a nezáměr, nebo nechť hledat mecenáše.³¹ Dochovaný materiál, zdá se, jeho slova potvrzuje: z 1. poloviny 18. století známe jen několik synopsí her, které byly uvedené na podzim a/nebo se jich účastnila „celá škola“, takže by se mohlo jednat o dramata napsaná při této příležitosti.³² O slavnosti na závěr školního roku mluví některé zprávy v *Litterae annuae*. Např. v Praze na Novém Městě se tato slavnost včetně divadelního představení (*actio*) určitě konala roku 1724; při této příležitosti bylo také nově vymalováno hlediště a divadlo získalo nový „scénický aparát.“³³

Ačkoliv zvyk uvést na závěr školního roku jednu rozsáhlejší hru v podání studentů z různých tříd zřejmě zcela nevymizel, dochované synopsisy a texty z české provin-

18. Jahrhunderts. *Ein Lexikon*. Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, Wien / Institut umění – Divadelní ústav, Praha 2013, s. 6–8; Weber, D.: *Japanische Märtyrer auf der Bühne des Jesuitentheaters*. Wiener Katholische Akademie, Wien 1997.

³⁰ Calliopius martyr (Chomutov, 1653), Laurentius Justinianus, magnus Venetorum patriarcha (Chomutov, 1654), Protasius, rex Arimae (1655, Český Krumlov). Arnoldi Angeli S. J. *Mosae-Trajectini Elegiarum libri X – tragoediae sive dramatum pars I*. SK, sign. DE IV 13; Arnoldi Angeli S. J. *Tragoediae*, NK ČR, sign. XI E 8.

³¹ *Tragoediae aut comoediae, quae ad annuam praemiorum distributionem magna cum laude Societatis et juventutis excitemento fieri solebant, jam vero (exceptis paucis collegiis) sive praefectorum neglectu, sive superiorum dissimulatione, aut, quod verius est, nimia parsimonia et moecenatem quaerendi taedio a plurimis annis passim non sunt habitae*. Bobková-Valentová: *Raro habeantur comoediae vel tragoediae*, s. 421

³² Např. *Libertas adolescentiae castigata, in filio prodigo evangelica paraphrasi adumbrata, liberioribus artium alumnis paraenetico proposita cothurno, dum solertiores Pallas munificis donaret praemiis* (Praha – Malá Strana, 1714, NK ČR, sign. 52 A 19), *Constantinus Magnus in signo crucis de Maxentio victor* (Praha – Klementinum, 1750, NA ČR, JS, sign. IIIo-415, kart. 144, č. 36–38), *Constantinus parenti suo vitae melioris author et parens* (Praha – Klementinum, 1751, NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 28), *Winwalocus, Angliae princeps* (NM, 1750, NA ČR, JS, sign. IIIo-415, kart. 144, č. 33, 34–35) a *L. Bantius Nolanus non intentatis poenis, sed oblati beneficiis patriae suae fidelis* (NM, 1751, NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 64).

³³ *Et praecipue sub anni scholastici terminum, quando actio pro praemiis Amplissimi Magistratus honori dedicata cum magna ornatissimorum spectatorum satisfactione et admurmuratione est producta. Distributa sunt in ea septuaginta septem competitoribus elegantia praemia, non modicis collegii sumptibus comparata. Pro eadem etiam auditorium recenti pictura adornatum, ipsum theatrum novo scenico apparatu copiose auctum*. LA 1724, ÖNB, Cod. 11 973, f. 257r.

cie dokazují, že zde (stejně jako v rakouské provincii) od konce 17. století výrazně převládal jiný zvyk: v období zhruba od konce Velikonoc do července nastudovat jednu hru v každé třídě. Místo jedné velké hry tak mohli diváci v letním semestru vidět až šest kratších kusů určených jednotlivým třídám. Divadelní představení v těchto zemích proto byla oproti předpisům podstatně častější a v mnohem větší míře se týkala i žáků nižších tříd.

I.2 STAVBA HER

Jezuitské školské hry se dělí na scény označované nejčastěji jako *inductiones*, někdy také *scenae* nebo *numeri*. Tyto scény se mohou sdružovat do větších celků zvaných „části“ (*partes*) nebo „dějství“ (*actus*). Hry, v jejichž textu nebo synopsi je dělení na dějství výslovně uvedeno, představují menšinu. Dramata psaná pro gramatikální třídy v tomto případě obvykle mají dějství tři (viz *Telo furoris impio amoris potior vis*).

I.2.1 Vedlejší části

Vedle vlastního děje jsou součástí her i další scény – prology, epilogy, chory, případně mezihry. Počet těchto částí se sice v jednotlivých textech různí, můžeme však říci, že průměrná školská hra z první poloviny 18. století obsahuje předeheru, jeden až dva chory a epilog. Pokud některý z těchto výstupů v rukopise chybí, nutně to neznamená, že hra tyto pasáže opravdu neobsahovala; pravděpodobně je písař z nějakého důvodu pouze nezaznamenal. Někdy se o nich proto dozvíme jen z periochy, jindy nám jejich existence zůstane utajena.

Některé rukopisy zachycují celý text vedlejších částí nebo aspoň některých z nich (*Richardus, Amicitia*), většinou se ovšem musíme spokojit se stručnější informací. Může to být popis obsahu výstupu (*Nomen proprium Floris Nazaraei, Gratosus Matris pulchrae dilectionis lusus*), především u chorů a epilogů se však často setkáváme s tím, že místo obsahu najdeme zaznamenaný pouze citát, úryvek básně apod.¹ Tento citát mohl být do textu s drobnými obměnami zakomponován (epilog v *Richardovi*), z dochovaných her ovšem vyplývá, že častěji sloužil pouze jako inspirace, námět příslušné scény. Např. epilog hry *Adulta in teneris fortitudo* (NM, 5) o šestiletém chlapci, který se navzdory útlému věku stal mučedníkem, podle popisu „chystá vítězi chvalozpěv a zpívá mu: Nikdo nezíská cenu, nezavodí-li podle pravidel.“² Uvedený verš z 2. listu Timoteovi se však v epilogu v původní formě neobjeví, text je pouze jeho volnou parafrází: „Budeš vítězem, dosáhneš triumfu a věčné slávy. Tento nesmrtelný vavřín tě ozdobí zelení a květy.“³

¹ Citát může být také připojen k popisu obsahu, viz chorus v *Nomen proprium Floris Nazaraei*.

² *Epilogus victori paeana parat ac illo accinit: Nemo coronatur, nisi legitime certaverit. 2 ad Tim., c. 2, v. 5. Adulta in teneris fortitudo*, f. 328v.

³ *Victor stabis, triumphabis perenni adorea. / Hac virebis, hac florebis immortalis laurea. Adulta in teneris fortitudo*, f. 328v.

Co se týče formy vedlejších částí, zdá se, že v první polovině 18. století byly převážně zpívány. V předehrách a chorech přitom převažovaly árie nebo dueta střídané s recitativem a psané přízvukným rýmovaným veršem ve stylu italské opery, v epilozích nejčastěji zní sbory.

Přede hry a předmluvy

Úvodní scéna hry obvykle nese název *prolusio* nebo *proludium*, čili přede hra (z lat. *ludus* – hra). Ve shodě s názvem v ní většinou skutečně vystupují dramatické postavy, které „hrají“, předvádějí dramatický děj. Některé texty obsahují kromě přede hry i předmluvu, *prologus* (z řec. *logos* – slovo), krátký prozaický text, v němž autor stručně informuje diváky o námětu hry a žádá o jejich přízeň.⁴ Tyto předmluvy se vyskytují spíše ojediněle, větší počet dochovaných nebo alespoň zaznamenaných prologů najdeme pouze v souboru her z Kladska, kde je prolog zmíněn u osmi her a u pěti z nich je rozepsán v plném znění.⁵ Je ale možné, že původně obsahovaly všechny hry vedle přede hry i prolog, který se ovšem nezachoval.

V dramatu *Fide, sed cui, vide!* (ČK, 26) je přede hra (*prolusio*) vložená do prologu (*prologus*): hru zahajuje prolog psaný v jambickém trimetru, v němž Erotander a Androphysa, kteří podle klíče osob představují Anděla strážného a Duši, rozmlouvají o nestálosti přátelství. Jejich hovor, dokonce přímo jeden verš, je přerušen přede hrou, která „symbolicky nastiňuje Genia lidského přátelství“ (*Genium amicitiae humanae symbolice adumbrat*) a jejíž text rukopis neuvádí. Po přede hře ještě Erotander a Androphysa krátce pokračují v rozhovoru.⁶

Přede hra mívá v dramatu různé funkce. Může se v ní odehrát stručný obsah hry i s některými podrobnostmi (*Gratiosus Matris pulchrae dilectionis lusus*) nebo jen ústřední zápleтка (*Richardus*), jindy přede hra vyjadřuje hlavní myšlenku či poselství daného kusu (*Nomen proprium Floris Nazaraei*). Vyskytují se i méně obvyklé případy. Např. ve hře *Fortitudo Christiana* (ČK, 3), jejímž protagonistou je biskup Foka, umučení na rozkaz císaře Trajána, se v přede hře odehrává zápas archanděla Michaela s Luciferem, který tvoří paralelu k boji křesťana Foky s „modloslužebníkem“ Trajánem.

Chory

Chory jsou scény oddělující jednotlivé části dramatu. Nejčastěji sloužily jako lyrický komentář k ději. Např. chorus v *Nomen proprium Floris Nazaraei* tvořila pravděpodobně árie na téma zmíněné v popisu této scény, tj. o růžích, které „nestejně přijímají Boží milosti“.

⁴ V některých hrách se úvodní část jmenuje *prologus*, jedná se však o přede hru.

⁵ V jednom případě není zcela jasné, jestli se jedná o hru pro gramatikální třídu.

⁶ *Fide, sed cui, vide!* je z hlediska stavby zajímavá i jinak. Kromě choru obsahuje několik výstupů nazvaných *metalogus*, v nichž Erotander a Androphysa stručně komentují děj.

Jiný typ představují chory, v nichž vystupují jednající postavy a probíhá dramatický děj. Takové chory mohou např. alegorickým způsobem shrnovat předchozí obsah. Hlavním hrdinou tříaktové hry *Adamas orientalis* (Kla, 5) je mladý Španěl Joannes, který se po ztroskotání dostane na dvůr indického krále (1. dějství). Ten se ho snaží přimět, aby místo Krista uctíval jeho bohy (2. dějství), poté si ho chce naklonit sňatkem se svou dcerou. Joannes ale všemu odolá a zemře mučednickou smrtí (3. dějství). Hra obsahuje tři chory, v nichž jako hlavní postavy vystupují Barbarství (*Barbaries*) a Joannův genius (*Genius Joannis*), alegorické ztělesnění Joanna. V těchto částech se ve zkratce odehraje celý děj vlastní hry, zapojení alegorických postav ho však přenáší do symbolické, obecné roviny.⁷ Nesledujeme už střet Joanna s indickým vládcem, ale s barbarstvím a modlářstvím obecně. V prvním choru se Joannův genius stane kořistí Barbarství, v druhém Barbarství Genia zve, aby se spřátelil s Modloslužebnictvím (*Idololatria*). Hra obsahuje ještě třetí chorus, v němž chce Barbarství Joannova genia k Indii připoutat manželskými pouty, a když ho přistihne na útěku, dá ho na popud Modloslužebnictví popravit.

Třetí chorus v *Adamas orientalis* je netradičně umístěn před poslední scénu 3. dějství, v níž se odehraje Joannovo mučednictví. Patří tudíž k chorům, které kromě shrnutí předcházejícího dění také naznačují následující vývoj a vlastně tak zastávají funkci přede hry k další části. Za příklad může sloužit hra *Gustui dulce malum* (NM, 36). Námětem tohoto dramatu je exemplum o Joseramnovi, synovi vládce Liderica, který nedopatřením zavinil smrt dětí chudého rolníka a jeho vlastní otec ho proto nechal popravit. Chorus v *Gustui dulce malum* přichází v polovině hry, po 6. scéně ze 13, v momentě, kdy si Joseramnus vzal od chudáka jablka, placení však odložil na později. Vystupuje v něm Chudoba (*Paupertas*), která si stěžuje Spravedlnosti (*Nemesis*), že se na ní Mládí (*Juventus*) dopustilo bezpráví. Mládí je proto odsouzeno k smrti.

Mezihry

Kromě chorů se v jezuitských hrách objevují i jiné mezihry, zvané *intermedium*, *interludium*, *interscenium*, *intercidens* apod. Jejich forma, obsah i míra spojitosti s hlavním dějem jsou různé – někdy je s dějem spojuje např. postava nebo místo, vyskytují se však také intermedia zcela nezávislá na obsahu hry, která mohou tvořit i hru ve hře.⁸

V dochovaných hrách z české provincie nejsou mezihry příliš obvyklé. Nejčastěji mají hudební formu, jak naznačuje slovo *musicum* nebo *melo-musicum*, které doplňuje jejich název.⁹ Většina těchto meziher se podobá spíše chorům, často do té

⁷ Podobně viz *Amicitia*, kde se děj takto odehraje v přede hře a chorech.

⁸ Např. z Polska se dochovala čtyři taková intermedia pod souhrnným názvem *Metamorphosis rustici in regem*. Kadulská, I.: *Komedia w polskim teatre jezuitskim XVII wieku*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1993, s. 100.

⁹ Podobně přídavné jméno *mimicus* či *comicus* znamená přítomnost dramatických postav, slovo *symbolicum* zase může naznačovat použití emblémů.

míry, že lze těžko rozpoznat, čím se od sebe vlastně liší.¹⁰ Činoherní intermedia nebo aspoň intermedia „bez přívlastku“ se, podobně jako prology, ve větší míře vyskytují v souboru her z kladského gymnázia – alespoň zmínku o nich nacházíme ve 14 textech z 41 dochovaných, z toho 9 meziher se zachovalo v plném znění. Obvykle se jedná o krátké výstupy, psané převážně v próze, které představují jakousi odbočku od hlavního děje, s nímž však volně souvisejí. Např. ve hře *Rara est concordia fratrum* o sv. Stanislavu Kostkovi (Kla, 11) se ve scéně zvané *appertiens* přou Nevázanost (*Libertas*) a Zbožnost (*Pietas*), které z nich bude Stanislav patřit. Častěji však v mezihrách vystupují postavy z nižších vrstev – sluhové, venkované, pastýři apod. V *Actus fidei* (Kla, 13) následuje intermedium poté, co křesťan Apollonius poprosí pohana Philemona, aby si vzal jeho šaty a šel místo něj obětovat bohům; v intermediu vystupují sluhové obou protagonistů a také si mění oděv. Stejně tak ve hře z pražské novoměstské koleje *Liberalis in pauperes Elimus* (NM, 60) najdeme pět scén nazvaných *interpositum*, které se od ostatních liší jen tím, že v nich vystupují pouze postavy z nižších společenských vrstev.¹¹ S hlavním dějem souvisejí jen volně (v prvním interpositu sluhové oplakávají smrt svého pána, který zemřel v předešlé scéně) nebo je s ním spojuje některá z postav (ve čtvrtém interpositu vystupuje Smucillus, bývalý sluha hlavního hrdiny, a chce prodat Židovi šaty, které mu pán věnoval).¹² Příkladem mezihry, kterou s vlastní hrou spojuje snad jen to, že je do jisté míry komickou parafrází předchozí scény, je *incidens* ze hry *Majales gemini duo* (Kla, 21). Následuje po scéně, v níž se jeden z protagonistů vychloubal vyhranými penězi, a vystupuje v něm venkovan Coridon, který vidí spícího zajíce a plánuje si, jak ušáka chytí, prodá a zbohatne – zajíc mu však podle očekávání uteče.

Epilogy

Epilog většinou přináší ponaučení a shrnuje hlavní poselství hry. V *Gratiosus Matris pulchrae dilectionis lus* „poučuje“ (*docet*) o tom, že křesťanská nevinnost může být potlačována, ale ne potlačena; v *Nomen proprium Floris Nazaraei* „napomíná“ (*monet*) mládež, aby se cudným a nevinným životem snažila připodobnit Kristu; v *Amicitia* „doporučuje“ (*commendat*) věrné přátelství. Může mít také oslavný ráz, vychvalovat hlavního hrdinu, vyzdvihovat některou z jeho ctností a dávat ji za vzor.

V některých hrách je epilogem krátká prozaická promluva k divákům, podobná prologům. Jejím obsahem bývá rozloučení s diváky a poděkování za jejich přízeň. Tento typ epilogů je opět nejčastěji doložen u textů z kladského gymnázia.

Méně obvyklé jsou epilogy znázorňující rozuzlení nebo výsledek děje. Některé tak činí přímo – v *Regnum ob vitae solitariae amorem contemptum* (Kla, 9) epilog „ukazuje“ (*exhibet*) tři hlavní hrdiny, jednoho v poustevnické samotě, druhého ve vězení, třetího na trůnu – jiné alegoricky. K druhým patří např. epilog hry *Marcida*

¹⁰ Podrobněji k této problematice viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s 83–91.

¹¹ Jinak se v této hře interposita od ostatního textu neodlišují ani metricky, jsou psána v jambickém trimetru.

¹² Podrobněji o této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 91–92.

florum gratia (NM, 61) pojednávající o dvou bratrech, kteří se vzdali světských radostí a zasvětili svůj život Bohu. V epilogu jejich rozhodnutí symbolicky oslavuje Víra (*Religio*) jášající nad porážkou Marnosti (*Vanitas*).

I.2.2 Stavba děje

Mezi dochovanými texty najdeme řadu her klasického typu, s dějem vycházejícím z postupně se rozvíjející zápletky. V našem souboru k takovým patří v zásadě všechny hry kromě *Richarda*, i když u většiny z nich je zápleтка velmi slabá. Nejpodatřejší z hlediska stavby děje je hra *Gratiosus Matris pulchrae dilectionis lusus*, ve které můžeme sledovat i pozdně antické dělení na *protasis* (první část děje, v níž se vypráví, oč půjde, ale nenaznačuje se konec), *epitasis* (část, v níž vzrůstá napětí, vznikají konflikty, zápletky), *catastasis* (zastavení děje, okamžik největšího napětí) a *catastrophe* (rozhodující obrat).¹³

Richardus patří mezi texty, které E. M. Szarota nazývá texty s konfliktní strukturou.¹⁴ V takových dramatech proti sobě stojí dva protivníci nebo protikladné principy, z nichž jeden na konci zvítězí. Tuto stavbu mají většinou hry navazující na středověké morality nebo hry založené na principu psychomachie, kde se jedna strana pomocí různých úskoků a lákadel snaží získat kořist (buď přímo lidskou duši, nebo nějakého mladíka), zatímco druhá strana jí v tom brání.

Textům s konfliktní strukturou jsou podobné konfrontační hry. I v nich je divák konfrontován s dvěma protikladnými principy, např. způsoby chování nebo životního stylu, k přímému střetu těchto dvou sil však nedojde.¹⁵ Tento typ her připomínají některé části *Nomen proprium Floris Nazaraei*, v nichž se ukazuje rozdílná povaha dvou bratrů. Jinak ale toto drama můžeme zařadit mezi hry klasického typu. Skutečná konfrontační hra v našem výběru chybí, stejně jako zástupce her epicko-novelistických, které se stylem vyprávění blíží spíš novele nebo jinému epickému dílu než dramatu.¹⁶

Některé hry jsou rozdělené na *protasis* a *apodosis*. *Protasis* v tomto případě znamená konkrétní, „historický“ námět, zatímco v *apodosis* se odehrává paralelní alegorický nebo biblický příběh, který ilustruje vyšší smysl *protasis*. Hrdinové dvou her z pražské novoměstské koleje, *Stultitia in via salutis* (NM, 44) a *Amoris aequilibrium* (NM, 54), se v *protasis* octnou na (skutečném) rozcestí, vyberou si tu lákavější a pohodlnější z možných cest, ta je však zavede do záhuby. *Apodosis* obou her znázorňuje volbu životní cesty v alegorické rovině (ve *Stultitia in via salutis* je hlavní postavou *apodosis* Lidská duše, v *Amoris aequilibrium* postava jménem Biodromus z řec. *bios*

¹³ V tříaktové hře *Regnorum mundi instabilitas* (ČK, 28) se každá z těchto částí odehraje v jednom dějství, která také nesou názvy *protasis*, *epitasis* a *catastrophe*.

¹⁴ Szarota: *Das Jesuitendrama*, s. 45–47.

¹⁵ Tamtéž, s. 43–45.

¹⁶ Tamtéž, s. 41–43.

– život a *dromos* – cesta).¹⁷ „Obráceně“ je *protasis* a *apodosis* pojata ve hře *Militia sacra Divi Bartholomei apostoli* (Kla, 3). V *apodosis* rozdělené na tři výstupy sv. Bartoloměj postupně přemůže Modloslužebnictví (*Idololatria*), přesvědčí arménského krále, aby se s celým dvorem dal pokřtít, a nakonec se nenechá odvrátit od víry ani hrozbou strašné smrti. Každé ze scén *apodosis* předchází jedna scéna *protasis*, kde bohyně Pallas, resp. její Genius (*Genius Palladis*), nejprve přemůže Marta a Venuši, poté se pokusí osvobodit Proserpinu unesenou Plútónem a v poslední scéně bojuje s Giganty. V chorech jsou její činy srovnávány s Bartolomějovými zápasy, přičemž světcův boj je hodnocen jako náročnější a jeho vítězství jako cennější.

1.2.3 Jazyk, verš a obtížnost

Naprostá většina dochovaných her pro gramatikální třídy je psána ve verších, prozaické texty tvoří jen nepatrnou část. Jako základní metrum používají autoři po vzoru Seneky jambický trimetr. Kromě toho do svých dramát zařazují také kratší pasáže v hexametru nebo elegickém distichu (*Richardus, Nomen proprium Floris Nazaraei*), méně často, zejména u her pro nejvyšší gramatiku, se objevuje i sapfická strofa (*Telo furoris impio amoris potior vis, Amicitia*).¹⁸ Vedlejší části, jejichž text máme k dispozici, jsou nejčastěji zpívané a psané přízvuchným, rýmovaným veršem. I v nich však mohl zaznít mluvený jambický trimetr nebo próza (*Amicitia*).

Samotná metrická struktura her dokazuje, že i žáci nejnižších tříd se při nacvičování a hraní divadla byli nuceni vypořádat s jevy, které pravděpodobně ještě neprobírali. Již na konci prvního roku studia museli být schopni přednášet v jambickém trimetru, případně zvládnout i elegické distichon (*Richardus, Nomen proprium Floris Nazaraei*), ačkoli např. v Klementinu se žáci prostřednictvím školní četby s druhým zmíněným metrem obvykle setkávali až ve střední gramatice a s jambickým trimetrem dokonce teprve v rétorice, při čtení Senekových dramát.¹⁹

Disproporce mezi probíranou školní látkou a prostředky užitými v divadelních hrách se projevuje i v morfologii a slovní zásobě. Ať už psali pro rudimentisty nebo nejvyšší gramatiku, sahalí jezuité po stejných neklasických či méně obvyklých formách, k jejichž použití je zřejmě většinou vedly metrické důvody. Jedná se např. o *queis* místo *quibus*, *faxo* místo *fecero*, *foret* místo *esset*; z obtížnějších tvarů se i v textech pro nejnižší třídy běžně setkáváme např. s imperativem II, gerundivem v osobní i neosobní vazbě, vzácněji s gerundiem, zcela výjimečně se supinem II.

Kromě vlastních jazykových prostředků můžeme obtížnost her posuzovat i na základě jiných kritérií. Nabízí se hypotéza, že s postupujícím věkem aktérů a jejich rostoucí zručností v latině pro ně učitelé psali hry delší, statictější, zařazovali do nich rozsáhlejší monology, volili myšlenkově komplikovanější náměty, které často vyjad-

¹⁷ Podrobněji o těchto hrách viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 133–138.

¹⁸ Sapfická strofa se může výjimečně objevit i v textu pro nižší třídu, cf. *Absque pugna victoria* (NM, 26), f. 465v.

¹⁹ Bobková-Valentová: *Každodenní život*, tabulka č. 6, s. 220–221.

řovali prostřednictvím alegorických postav, apod. Těto hypotéze by z našeho výběru alespoň zdánlivě odpovídala hra *Telo furoris impio amoris potior vis*, určená pro nejvyšší gramatiku. Je poměrně rozsáhlá, s dlouhými monology, v porovnání s ostatními texty složitější po jazykové stránce. Stejně by se však dal charakterizovat jiný Roboltův kus, *Ingloriae mortis victima* (UH, 6), který vznikl o rok dříve, kdy budoucí aktéři *Telo furoris impio amoris potior vis* studovali ve střední gramatice. Podobné rysy, i když v menší míře, navíc vykazuje i hra *Figura hujus mundi* (UH, 4), kterou Robolt napsal jako učitel rudimentistů.²⁰ Zdá se tedy, že v tomto případě podoba hry souvisí spíše s osobním stylem autora než s ohledem na věk jeho žáků. Podobné svědectví přináší i další z vydávaných her, *Amicitia* od Adama Besneckera. Také ji hráli žáci syntaxe, přitom je z textů otištěných v této publikaci nejkratší, vyskytuje se v ní jen jeden delší monolog a celkově patří k jazykově jednodušším textům – podobně jako o rok starší *Filiale holocaustum* (Kla, 35), která stejného autora prozrazuje nejen shodnými místy, ale i způsobem vyjadřování a nepříliš složitým jazykem.

Odpověď na otázku, zda a jak se s vyšší třídou mění jazyk her i jejich celková náročnost, by samozřejmě vyžadovala podrobnější rozbor založený na prozkoumání většího počtu her. Přesto i zde vydávané texty dokazují, že ačkoli určité rozdíly mezi jednotlivými kusy jsou, nemůžeme jednoznačně klást rovnítko mezi vyšší třídou a vyšší obtížností. Žáci jezuitských gymnázií tudíž již na konci prvního ročníku ovládali alespoň pasivně jevy, které si ve škole osvojovali teprve později. Divadlo jim tak pomáhalo k dokonalému zvládnutí latiny nejen tím, že si procvičili již zvládnutou látku, ale i naopak – seznámili se s mnohými kapitolami probírané látky dříve (a snad jednodušším, rozhodně však příjemnějším způsobem), než přišla řada na jejich teoretický výklad.

²⁰ Běžnou hru pro rudimentisty přesahuje *Figura hujus mundi* např. délkou 821 veršů (snad bez vedlejších částí), což je jen zhruba o 60–70 méně, než má *Telo furoris impio amoris potior vis* (k problematice číslování této hry viz s. 276).

I.3 NÁMĚTOVÉ OKRUHY JEZUITSKÝCH HER PRO GRAMATIKÁLNÍ TŘÍDY

Jezuitské hry můžeme třídit podle různých kritérií (žánr, příležitost pro niž vznikly aj.), z nichž zřejmě nejpoužívanější je členění vycházející z obsahu dramatu. I v jeho rámci však badatelé používají různá hlediska. Např. I. Seidenfaden ve své studii o jezuitském divadle v Kostnici rozlišuje legendy, historické hry, biblická dramata, hry ze současnosti (*die dramatisierte Zeitgeschichte*) a alegorické hry – do této kategorie zahrnuje texty, v nichž se na jednotlivém příkladu demonstruje obecný typ chování nebo nějaká etická či teologická teze.¹ Podobně dělí K. W. Drozd repertoár divadla v Klagenfurtu podle hlediska historického nebo místního (hry s námětem z bible, hry z antických dějin, hry z novějších dějin, hry s exotickým námětem) či podle typu hlavního hrdiny (např. hry o kajících nebo mučednících). Samostatnou skupinu podle Drozda tvoří hry s námětem přebraným ze světové literatury a hry s vymyšleným, fiktivním námětem.²

Zmíněné způsoby třídění jezuitského repertoáru mají své opodstatnění, ale také určité nevýhody. Ty plynou především z možného překrývání jednotlivých kritérií: hra o kajícím může být zároveň hrou s vymyšleným námětem, hrou z novějších dějin či biblickou hrou, mučednické drama se často odehrává v exotickém prostředí apod. Zajímavý způsob členění, který se uvedeným nevýhodám do značné míry vyhýbá, používá K. Bobková-Valentová. Vychází z výchovně-vzdělávací funkce jezuitského divadla a rozlišuje čtyři skupiny: hry zaměřené na osobní vztahy člověka, hry povzbuzující rozvoj osobních ctností nebo ctnosti obecně, hry rozvíjející náboženské citění a hry o ctnostech, které by měl mít řádný panovník.³

Nalézt ideální kritérium pro třídění divadelních her se však zřejmě podaří jen těžko. Je obtížné, ne-li nemožné (a snad i nežádoucí) pokoušet se vtěsnat každé drama do jedné konkrétní škatulky. Ani tematické skupiny představované v této publikaci nepostihují všechny dochované hry pro gramatikální třídy jezuitských gymnázií, vybrané texty reprezentují pouze jejich nejobvyklejší námětové okruhy. Zvolené hry zároveň alespoň částečně umožňují sledovat další jev typický pro jezuitské drama, totiž „migraci“ některých motivů, typů postav a vzorců jednání do kusů s různým námětem: křesťanští bratři ve hře *Gratiosus Matris pulchrae dilectionis lusus* projevují svou touhu zemřít pro Krista v zásadě stejným způsobem, jakým Damon

¹ Seidenfaden: *Das Jesuitentheater in Konstanz*, s. 87nn.

² Drozd: *Schul- und Ordentheater*, s. 80nn.

³ Viz Bobková-Valentová: *Každodenní život*, s. 104–119 a Bobková-Valentová, Bočková, Jacková: *Svatý Jan Nepomucký na jezuitských školních scénách*, s. 21–22.

a Pythias ze hry *Amicitia* vyjadřují ochotu položit život jeden za druhého; v obou zmíněných dramatech se setkáváme s postavou krutého vládce (v první hře je to chalífa, v druhé tyran Dionýsius), u panovnického dvora se navíc odehrává i hra *Telo furoris impio amoris potior vis* apod. Vydávané texty jsou konečně seřazeny od těch, které nejvíce navazují na středověké drama a zároveň se týkají především teologických či duchovních problémů (spása, pokání, askeze, mučednictví) po takové, v nichž jde o záležitosti čistě světské (touha po moci, přátelství).

I.3.1 Mladíci na rozcestí

Jezuitské divadlo se „jako křesťanské divadlo nemohlo jednoduše odstříhnout od pozdně středověké tradice a zmizet v učené společnosti antických dramatiků Terentia, Plauta a Seneky. Jezuité proto museli přijmout středověké dědictví.“⁴ Ve školském divadle se tímto dědictvím staly především morality,⁵ hry založené na motivu *psychomachie* – boje o lidskou duši, jež vedou síly zla a dobra. S tím je úzce spojen také motiv *bivia*, rozcestí, kde hrdina musí volit mezi dvěma cestami, ať už konkrétně nebo obrazně.

Ve středověkých moralitách „vystupují pouze alegorizované postavy ztělesňující abstraktní pojmy (Ctnost, Neřest), kategorie křesťanské metafyziky (Duše, Smrt) nebo personifikované předměty“;⁶ reálné postavy se objevují jen zřídka. Takové alegorické hry najdeme i mezi jezuitskými dramaty. Hry, kde skutečně vystupuje personifikovaná lidská duše, jsou spíše záležitost vyšších tříd.⁷ Existují však i hry na toto téma určené třídě gramatikální. Jako typický příklad může posloužit hra *Cursus vitae* (Olomouc, nejvyšší gramatika, 1734).⁸ V ní přebírá roli Duše Mládí (*Juventus*), o jehož přízeň se nejprve uchází *Cacocritus* (*Judicium erroneum* – Chybný úsudek),

⁴ As Christian theatre, it cannot easily break with the late medieval tradition and disappear in the learned company of the Ancient dramatists, Terence, Plautus and Seneca. So the jesuits also had to adopt a medieval heritage. Rädle, F.: Jesuit Theatre in Germany, Austria and Switzerland. In: Bloemendal, J. – Norland, H. B. (eds.): *Neo-Latin Drama and Theatre in Early Modern Europe*. Brill, Leiden – Boston 2013, s. 197.

⁵ Podrobněji k moralitám viz např. Gilman, D. (ed.): *Everyman & company: essays on the theme and structure of the European moral play*. AMS Press, New York 1989; Poláčková, E.: *Mutato nomine dicor nunc Homulus*. Latin Translation of the Morality Play of Elckelijc. *Listy filologické* 134, 2011, č. 3–4, s. 323–339. Zde také další literatura.

⁶ Stehlíková, E.: Potkala ho Smrti. *Divadelní revue* 8, 1997, č. 4, s. 75.

⁷ Např. *Amoris incendium in hominis anima, poenitentiae e lacrymis pie exortum, felicius per prospera auctum, tandem inter adversa ter beate consummatum* (Praha – Malá Strana, poetika, 1731, NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 88); *Peccati silentio muti daemonii regnantis jugum gravissimum, ab anima humana perversae voluntatis arbitrio, suave jugum Gratiae aspernantis, impie assumptum, misere toleratum; tandem eloquentis poenitentiae virtute generose excussum* (Praha – Klementinum, rétorika, 1733, NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 89); *Primi Adami error, Magistri Jesu Christi, novissimi Adami cruce corrigendus* (Praha – Malá Strana, poetika, 1729, NK ČR, sign. 52 B 44, adl. 60); *Prosopopoeia Animae damnatae a Prosopopoeia Animae beatae, in domum suam, unde exierat, reducis* (Praha – Klementinum, rétorika, 1730, NK ČR, sign. 52 B 44, adl. 62, 63) aj.

⁸ *Cursus vitae humanae bivio Herculis comparatus, in quo Juventuti occurrunt Virtus et Voluptas utraque in partem suam alliciens*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 103.

poté Alazonius (*Superbia* – Zpupnost), který tvrdí, že Mládí bude trvat věčně a každý den je třeba si dopřát nějaké rozkoše, a do třetice Cosmindus (*Genius mundi* – Genius světa). Mládí všechny svůdce odmítne, částečně díky radám Theodoxa (*Divina Sapientia* – Boží moudrost) a také kvůli v synopsi nespecifikované „připomínce věčnosti“, zřejmě něčí smrti. K rozhodujícímu střetu dojde ve třetím dějství, kdy Mládí musí volit mezi cestou, kterou nabízí Rozkoš (*Voluptas*), a tou, po níž ho chce vést Ctnost (*Virtus*). Po delším váhání nakonec následuje Ctnost.

Jakýsi přechod mezi dramaty čistě alegorickými a těmi, v nichž vystupují reálné postavy, představují dva, resp. tři texty⁹ z pražského novoměstského gymnázia, *Ludus Otii et Laboris* a *Rudimenta Christianae sapientiae*. V těchto hrách se zápas o lidskou duši vede pomocí výchovy a symbolizují ho dvě školy, dobrá a špatná. Hlavními hrdiny *Ludus Otii et Laboris* (NM, 25) jsou bratři Rosillus, Narcissus a Hyacinthus. Jejich otec Hiophilus (z řec. *hyios* – syn a *filó* – miluji) pro ně na popud Otcovské lásky (*Amor paternus*) vybere školu řízenou Zahálkou (*Otium*) a jako průvodkyni jim dá Shovívavost (*Indulgentia*). Tato škola, v níž děti smějí dělat, co chtějí, a nikdo je do ničeho nenutí, je konfrontována se školou Práce (*Labor*). Zde žáci věnují veškerý čas studiu a Práce je poté odevzdá do péče Ctnosti (*Virtus*) a Vědy (*Scientia*). Hiophilovi synové naopak skončí špatně. Od Zahálky vede přímá cesta k zanedbávání náboženských povinností, a tedy k ďáblu, který se skutečně objeví a navede chlapce, aby otci ukradli peníze (své totiž prohýřili). Hiophilus je považuje za opravdové zloděje a jednoho z nich zabije. Sam potě, opět pod vlivem ďábla, spáchá sebevraždu. V *Rudimenta Christianae sapientiae* (NM, 52) o chlapce (opět s květinovými jmény Rosillus, Hyacinthus apod.) bojuje na jedné straně Theophilus (Láska k Bohu) a Theophobus (Bázeň Boží) se svými spojenci, na druhé straně jejich otec Cacophilus (z řec. *kakos* – zlý, špatný a *filó* – miluji). I on je ke svým synům příliš shovívavý. Do Theophobovy školy je sice nakonec pošle, ale brzy se mu začne stýskat a chce své děti zpět. V tomu mu pomáhá Pseudophobus (pošetilý, neužitečný strach) a Marnost (*Vanitas*). Jejich snaha je však zbytečná, protože chlapcům se ve škole líbí a pod vedením svých učitelů – k nimž mj. patří Víra (*Fides*) nebo Naděje (*Spes*) – odolají všem lákadlům. Mohou tedy nakonec postoupit do školy Pallady a seznamovat se se světskou literaturou.¹⁰

Mezi texty psanými pro nižší třídy jsou však nejčastější hry, kde se v centru pozornosti ocitá konkrétní chlapec nebo mladík, o jehož duši nebojují jen alegorické nebo nadpřirozené postavy, ale i bytosti lidské (které ovšem často jednají právě z popudu „vyšších“ sil).¹¹

⁹ Hra *Rudimenta Christianae sapientiae* byla o tři roky později v téměř nezměněné podobě uvedena znovu pod názvem *Recta morum syntaxis* (NM, 62).

¹⁰ Podrobněji o těchto hrách viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 128–132.

¹¹ Předobrazem těchto her byla jiná neolatináská dramata. Mezi jezuity se v 16. století těšil velké oblibě zejména Euripus františkana Livina Brechta, který poprvé vyšel tiskem roku 1547 a dočkal se řady nastudování. Edice této hry (s německým překladem) viz Rädle, F. (ed.): *Lateinische Ordensdramen des XVI. Jahrhunderts mit deutschen Übersetzungen*. De Gruyter, Berlin 1979. Podrobněji k Euripovi viz např. Rädle, F.: Die Bühne des „Euripus“. *Maske und Kothurn* 18, issue 3, 1972, s. 197–206; Spanily, C.: Lust und Reue. Affekte als Personentypen im Drama der Frühen Neuzeit. In: Meier, Ch. (ed.): *Akteure und Aktionen*.

Řada těchto her je vystavěna na podobném schématu: hlavního hrdinu k sobě láká skupina vrstevníků, v jejichž čele stojí výraznější vůdce. Tito chlapci vyznávají život uprostřed veselí a radovánek podle hesla „co je libo, je dovoleno“ (*quod libet, licet*). Je to svět zaměřený na uspokojování tělesných požitků, ve kterém nemá místo nic nepříjemného, žádná askeze, odříkání, bolest nebo námaha, zejména ne duševní – nic z toho nepřísluší mladému věku, kdy se navíc není dobré přepínat. Protiváhu k této nezvedené mládeži představuje obvykle protagonistův učitel, vychovatel, otec, bratr či přítel, který vyznává opačné hodnoty a snaží se hlavního hrdinu udržet na správné cestě, případně ho na ni vrátit. Tuto roli může zastávat i alegorická postava nebo nebeská bytost, např. anděl strážný nebo Panna Maria.

Reakce protagonisty na lákadla světských rozkoší mohou být různé. Někdy se hlavní hrdina od začátku do konce drží správné cesty, je mu vrozená náklonnost k duchovním hodnotám a asketickému životu. Okolí přitom takovou volbu často nechápe nebo je mu dokonce protivná. Např. hra *In fuga salus* (Kla, 32) začíná přípravou na velkou slavnost a již první slova hlavního hrdiny prozrazují, jaký vztah tento mladík s příznačným jménem Theodor (tj. Božidar) k takovým věcem má: „Trávit dny bez přestání ve veselých oslavách, to je světská rozkoš, ne Boží“.¹² Podporován Theotimem (snad kněz, snad vychovatel) chce odejít z domu a stát se poustevníkem. Než se mu to podaří, musí však překonat úklady Themista a Pseudola i samotného ďábla, kterého tito dva povolali na pomoc. Jiný Theodor, šestiletý chlapec ze hry *Fons vitae e vulnere lateris Christi scaturiens* (Praha – Klementinum, rudimentisté, 1729),¹³ také musel za svou zbožnost a úctu k učiteli snášet posměšky od některých spolužáků a i na něj si Satan brousil zuby – v přestrojení za sluhu ho chtěl na lovu shodit ze skály, Theodora však zachránil sv. Řehoř, kterého chlapec velmi ctil. Řehoř později svému chráněnci pomohl ještě jednou, když ho vyléčil z moru.

Opačný pól představují hry o mladících, kteří setrvávají v bezbožnosti. Dvě z dochovaných her, *Hilaris coena* (NM, 48)¹⁴ a *Convivium vitam habens in nomine* (UH, 3), jsou dramatizacemi exempla o mládenci (v obou případech se jmenuje Milesius), který je jakousi jezuitskou variantou Dona Juana – nikoli ovšem v jeho vztahu k ženám, pouze v jeho ateismu. Milesius nevěří v Boha, peklo ani posmrtný život. Jednou cestou přes hřbitov spatří kostru, chvíli si z ní tropí žerty a nakonec ji pozve na hostinu. Kostlivec jeho přání vyslyší, na hostinu skutečně přijde a odnese Milesia do pekel.¹⁵

Figuren und Handlungstypen im Drama der Frühen Neuzeit. Rhema Verlag, Münster 2008, s. 33–61; Valentin, J.-M.: *Aux origines du théâtre néo-latin de la réforme catholique : l'Euripus (1549) de Livinus Brechtus*. Vander, Leuven 1972; Týž: Zu den Anfängen des Jesuitentheaters in Prag: Der Euripus, tragoedia christiana des Livinus Brechtus OFM († 1558 oder 1560). In: Čemus, P. a kol. (ed.): *Bohemia Jesuitica 1556–2006*. Karolinum, Praha 2010, s. 917–924.

¹² *Haec est voluptas saeculi, non est Dei / Celebrare laetos absque mensura dies*, f. 14r.

¹³ *Fons vitae, e vulnere lateris Christi scaturiens in salutem Theodori, sexennis pusionis*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 30.

¹⁴ Podrobněji o této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 154–156.

¹⁵ Toto téma zpracoval v jedné ze svých her, *Atheismi poena seu vulgo Leontius*, také K. Kolčava. Viz Kolczawa, C.: *Exercitationes dramaticae. Pars IV*. Praegae 1713, s. 422–578.

Většinou se však hlavní hrdina po určité době napraví, i když někdy na poslední chvíli. Způsoby, jak ho pohnout k pokání, jsou rozmanité: Torellovi (budoucímu blahoslavenému) se usadil na rameno kohout a přiměl ho k nápravě voláním *revertere* (dosl. „vrať se“, zde ve významu „obrať se“, „kaj se“);¹⁶ jiného mládence, jménem Libertus, přivede jeho anděl strážný k nápravě teprve tím, že mu uštedří políček;¹⁷ v případě Levina ze hry *Zelus Misericordiae Divinae* (NM, 18) dokonce jeden políček nestačí, neviditelná, „hrozná, zločinná, vražedná ruka“ ho musí udeřit několikrát.¹⁸

K nápravě nebo pochopení důležitosti duchovních hodnot hrdinu také často dovede uvědomění si vlastní smrtelnosti a vůbec pomíjivosti všeho světského. Takovým podnětem může být některý z obvyklých symbolů marnosti. Ve hrách o Reginaldovi (např. *Sanctior a morte vita*, NM, 27) jsou to šaty prožrané od molů a červivé jablko, bratry Carola a Gerarda ze hry *Marcida florum gratia* (NM, 61) zase přivede k duchovním hodnotám smrt rodičů.¹⁹

Richard, mládenec z Flander

Jako typického zástupce dramatu o chlapcích na rozcestí jsme pro naši edici zvolili hru *Richardus per Matrem viventium a morte aeterna vindicatus* z roku 1735. Její autor, Joannes Kleinhampl, se inspiroval exemplem z díla jezuity Joanna Nadasiho *Annus hebdomadarum coelestium*.²⁰ Kleinhamplův *Richardus* je sice jedinou známou jezuitskou dramatizací tohoto *exempla*, která vznikla v českých zemích, z jiných provincií jich však známe více. G. Staud uvádí pro uherskou provincii pět her s tímto námětem, J.-M. Valentin zaznamenává pro německou jazykovou oblast čtyři.²¹

Nadasi zachycuje událost, která předcházela tomu, že roku 1604 jistý Richard vstoupil do řádu františkánů. Tento mladý muž se jednoho dne vydal se svým přítelem do domu ženy lehkých mravů, kde se beze studu oddával veškerým tělesným rozkoším. Pozdě v noci, snad z popudu svého anděla strážného, snad kvůli hnutí svědomí, se rozhodl vrátit domů, zatímco jeho druh v domě hříchu ještě zůstal. Když se Richard po návratu chystal na lože, vzpomněl si, že se toho dne ještě nepomodlil k Panně Marii. Po dlouhém vnitřním boji v něm zvítězila láska k Panně, napůl ve spánku odříkal všechny modlitby, které znal, a usnul. Brzy ho však vzbudilo bušení na dveře. Richard neznámého vyzval, ať vstoupí, a s úžasem spatřil, jak zavřenými dveřmi vešel jeho přítel. S mnohými slzami a vzdechy pak Richardovi vyprávěl, že ve chvíli, kdy trávil čas v nevěstinci, se před Boží soudnou stolicí dostavil ďábel s poža-

¹⁶ *Ternum gallicinium ad heroicam poenitentiam classicum* (Kla, 33).

¹⁷ *Ultio salutaris* (NM, 29). Podrobněji k této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 139–141.

¹⁸ Podrobněji k této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 244.

¹⁹ Podrobněji k oběma hrám viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 144–146, 150–151.

²⁰ Nadasi, J.: *Annus hebdomadarum coelestium sive occupationes coelestes*. Pragae 1663.

²¹ Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai* I, s. 326–7, II, s. 125, 126, 331, III, s. 137; Valentin, J.-M.: *Le théâtre des jésuites dans les pays de langue allemande : Répertoire chronologique des pièces représentées et des documents conservés (1555–1723)* I, č. 2516, 3776, 4584, II, č. 5126, A. Hiersemann, Stuttgart 1983, 1984.

davkem, aby oba hříšníci propadli peklu. Bůh souhlasil, avšak právě v tom okamžiku Richard vyslovil svou modlitbu k Bohorodičce, která se za něj proto přimluvila u Krista a vyprosila mu milost. Jeho samého však ďábel zabil a uvrhl jeho duši do nejhlubší propasti. Po těchto slovech Richardův druh odhalil své roucho, ukázal ohnivé červy, hady a plameny, které ho sužovaly, a s žalostným záupněm zmizel. Tato událost na Richarda zapůsobila tak silně, že okamžitě poprosil o přijetí do františkánského řádu.²²

Kleinhampl Nadasiho exemplum přizpůsobil věku dětí, pro něž hru psal. Z mladého muže se proto stal školou povinný chlapec, podnik, který veselí kumpáni navštíví, není veřejný dům, ale „pouze“ krčma apod. Dramatizace prozaického textu si také vyžádala další obvyklé změny. Přibyla řada postav – u Nadasiho jsou přímými účastníky děje jen Richard a jeho bezejmenný přítel. Pouze zprostředkovaně, z vyprávění Richardova druha, se dozvídáme o Božím soudu a jeho aktérech, jimiž byli ďábel, Bůh, Panna Maria a Kristus (ten ovšem mohl být, stejně jako v divadelní hře, ztotožněn s Bohem). Kleinhampl dal Richardovu anonymnímu společníkovi *nomen* – *omen* Libertus (z lat. *libertas* – nevázanost, bezuzdnost) a obklopil ho družinou dalších chlapců, holdujících jídlu, pití a zábavě. Proti nim postavil Richardova učitele Theorga a spolužáky, reprezentující svět školy a ctnostného života.²³ Přímo na scéně vystupují také nebeské a pekelné bytosti (ďábel Orcamus a další démoni, Kristus, Panna Maria, Anděl strážný) a dostávají tak mnohem větší prostor než v předloze. To se týká zejména Orcama, jenž se stává jednou z hlavních postav.

Především však Kleinhampl dodal Nadasiho exemplu dramatický konflikt, který předloha postrádá. U Nadasiho není podstatou vnitřní ani vnější spor, ke skutečnému střetu nedojde ani v momentě Božího soudu, resp. čtenář se o něm nedozví. Kleinhampl naopak hru vystavěl na principu *psychomachie* v obou smyslech toho slova: boj o duši i boj v duši. Richard na konci 1. scény uteče od Theorga a od té chvíle bojuje sám se sebou, zda se má vrátit ke svému učiteli, nebo se přidat k Libertovi, váhá mezi cestou spásy a tou, která vede k ztracení. Zápas se ale vede i zvnějšku, o Richardovu duši soupeří na jedné straně Theorgus, na druhé Orcamus prostřednictvím Liberta a spor vrcholí před Božím soudem.

Oproti předloze je ve hře také mírně pozměněno poselství původního *exempla*. Nadasi uvádí dvě ponaučení, která si čtenář má z příběhu odnést: vyhýbat se občerstvení (ve smyslu přílišné konzumace jakýchkoli tělesných požitků) a špatné společnosti a nepolevovat v úctě k Bohorodičce. Při zdůraznění prvního z nich může Richardův příběh sloužit jako vhodný námět pro masopustní hru; ostatně dvě z „richardovských“ her, které ve svém soupise zaznamenává Valentin, byly skutečně provozovány v únoru.²⁴ To ovšem téměř jistě není případ Kleinhamplova textu. Jeho hra sleduje oba uvedené cíle, motiv mariánské zbožnosti je v ní však oproti předloze

²² Celý text předlohy viz s. 417–418.

²³ Tato škola má přitom některé rysy školy jezuitské: Theorgus se např. stejně jako jezuitští učitelé stará, proč některý z chlapců chybí ve škole, a vysílá jiného zjistit, co se stalo (v. 232–237); klade se důraz na poslušnost a na to, že trestáním prokazuje učitel provinilci lásku (v. 86–87) apod.

²⁴ Valentin: *Le théâtre des jésuites I*, č. 4584; *II*, č. 5126.

značně posílen. Díky tomu se *Richardus* řadí po bok jiných her, v nichž Maria poskytl pomoc hříšníkovi, pokud ji i přes svá provinění ctil, nebo naopak zavrhl svého bývalého chráněnce, který na její lásku zapomněl. V Kleinhamplově díle tak lze sledovat podobnosti s dramaty (a snad i jejich ohlasy) jiných jezuitů, např. s anonymním *Theophilem* z roku 1596, s hrou *Udo von Magdeburg* J. Gretsera²⁵ nebo s dílem *Jacobus Usurarius* od J. Bidermanna.²⁶

I.3.2 Světci

Jezuitští dramatici při psaní dramát pochopitelně brali ohled na věk svých žáků. Platí to i pro druhý námětový okruh, který zde představujeme a jímž jsou hry o světcích. Ti se v textech pro gramatikální třídy v drtivé většině objevují v chlapeckém nebo jinošském věku. Autoři je navíc často staví do stejných situací jako mladíky z předchozí skupiny her: využívají motivy psychomachie a *bivia*, jejich hrdinové musí čelit lákadlům světských rozkoší i protivníkům, kterým je trnem v oku jejich ctnostný život. Hry z první a druhé skupiny se tak od sebe mnohdy liší jen tím, že v druhém případě čeká hrdinu v budoucnosti svatořečení.

V řadě těchto her je hlavní hrdina od začátku přesvědčen o svém předurčení k duchovnímu životu nebo přímo ke vstupu do řádu, setká se však s odporem rodinných příslušníků. Na tomto motivu je vystavěna většina dramát o dvou jezuitských světcích, kteří měli podobný osud: Aloisu Gonzagovi a Stanislavu Kostkovi.²⁷ Oba vstoupili do řádu proti vůli svých rodin, zemřeli jako velmi mladí (proto se také stali patrony školní mládeže) a byli společně svatořečeni. U Stanislava je protivníkem obvykle jeho bratr Pavel. Ten představuje pravý opak ctnostného Stanislava, navíc chce bratrovi překazit jeho zbožný záměr. Obě tyto polohy zachycuje např. hra *Rara est concordia fratrum* (Kla, 11), v níž první čtyři scény střídavě ukazují Stanislava, kterého Bázeň Boží (*Timor Domini*) vede do domu Ctnosti (*Virtus*), a Pavla, kráčejícího pod vlivem Nevázanosti (*Libertas*) do domu Rozkoše (*Voluptas*). Ve scénách 5 až 9 se Stanislav, jež trápí bratrova snaha odvrátit ho od zbožného života, rozhodne na radu Bázně Boží a Ctnosti uprchnout.

Spor s bratrem a cesta do Říma jsou motivy, z nichž vycházejí i ostatní hry o Stanislavovi. Dramata o Aloisovi nabízejí v tomto směru pestřejší škálu: Alois si jednou musí právo na vstup do řádu vybojovat na svém otci Ferdinandovi (*Aloysius a Deo et Deipara ad religionem vocatus*, Praha – Malá Strana, nejvyšší gramatika, 1715),²⁸ jindy na něj útočí Cosmus (Svět), Acolastus (Rozmařilec), Timindus (*sectator honorum* čili ten, kdo se honí za poctami) a Pluto (Bohatství), kteří se snaží svést ho

²⁵ Edice obou her (s německým překladem) viz např. Rädle: *Lateinische Ordensdramen*.

²⁶ Bidermann, J.: *Ludi theatrales sacri. Pars II*, Monachii 1666, s. 90–186.

²⁷ K dramatům o obou světcích viz též Jetter, Ch.: *Die Jesuitenheiligen Stanislaus Kostka und Aloysius von Gonzaga: Patrone der studierenden Jugend – Leitbilder der katholischen Elite*. Echter, Würzburg 2009.

²⁸ *Aloysius a Deo et Deipara ad religionem vocatus, innocentii fortitudine de gemino naturali in parentes et propinquos supernae vocationi reluctante affectu victor*. NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 31.

k hříchu a zničit jeho pověst ztělesněného anděla (*Castilionensis in carne sine carne angelus*, Praha – Malá Strana, nejvyšší gramatika, 1727).²⁹

U jiných světců nebyla cesta ke svatosti tak přímočará a hry zachycují právě moment, kdy v jejich životě došlo k rozhodujícímu obratu. Protagonisté se v tomto případě podobají napraveným hříšníkům z předchozí kapitoly. Takový byl např. Landelin, který v mládí načas upadl do hříchu a stal se dokonce vůdcem loupežnické bandy. Teprve náhlá smrt jeho druha ho přivedla zpět k Bohu. Joannes Fridrich ve hře *Coelestis Phoenix* (Hradec Králové, nejvyšší gramatika, 1732),³⁰ vynechal loupežníky, zato přidal řadu dalších motivů: Landelin, unavený studiem, se odchází poveselit a za druhy si zvolí Leandra a Liberta. Ti ho chtějí svést k hříchu, ale Landelin, pamětlivý naučení svého učitele Auberta, před nimi nejprve prchá. Když ale náhodou zahlédne svůj portrét, nechá se okouzlit vlastní krásou, což ho (spolu se snem, který mu sliboval zářivou budoucnost) přiměje se k nezdrácníkům vrátit. Přítelem, jehož smrt Landelinem nakonec otřepe a přiměje ho k pokání, je v *Coelestis Phoenix* Libertus, kterého Leander zabije ze žárlivosti, protože ho Landelin měl radši než jeho. Anděl strážný navíc Landelinovi sešle sen, v němž vidí pekelná muka, která musí Libertus snášet, a dostane se mu poučení, že stejně by mohl dopadnout i on sám. Ani ve hře *Sacratior metamorphosis* (UH, 29) se Landelin nestane loupežníkem, pouze dočasným zhýralcem. Jako mnoho jiných hrdinů jezuitských her i on uteče ze školy a přidá se k bandě prostopášníků. S nimi vesele popíjí a hoduje až do chvíle, kdy přijde varovný sen a zjištění, že jeden z jeho druhů zemřel při potyčce se strážemi.

Podobným formativním zážitkem jako Landelin prošel také sv. Silvester Gozzolini. Tento svatý se na jevištích jezuitských škol v českých zemích těšil velké oblibě. Máme zprávy o sedmi hrách s tímto světcem v hlavní roli, z toho čtyři se dochovaly celé.³¹ Všechny vycházejí z vyprávění o tom, jak se Silvester po rozjímání u hrobu svého příbuzného rozhodl pro poustevnický život. Podle Silvestrova životopisu se tato událost odehrála deset let po jeho kněžském svěcení, kdy mu bylo už padesát let. Jezuitští dramatici ji však posouvají do doby Silvestrova mládí a činí z ní klíčový bod obratu v životě dosud veselého a spíše lehkovážného mladíka. K jeho proměně někdy stačí, že ho cesta zavede k hrobu zesnulého vrstevníka či přítele. To je případ her *Novus homo* (NM, 19)³² a *Mortualis urna immortalis vitae genethlia* (Kla, 41). V druhé ze zmíněných her Silvester hned na začátku díky Božímu vnuknutí pocítí, že ho čeká vnitřní proměna. Přesto se vydá za svým přítelem Carillem, kterého trápí Silvestrova dlouhá nepřítomnost, a proto ho k sobě pozve pod záminkou nemoci.

²⁹ *Castilionensis in carne sine carne Angelus S. Aloysius Gonzaga, Clementis X. elogio innocentia vitae et principatus contemptu clarissimus, Benedicti XIII. decreto adolescentibus praesertim venerandus atque imitandus*. NK ČR, sign. 52 B 44, adl. 56 a 94 (německá synopse). Podrobněji o této a předchozí hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 192.

³⁰ *Coelestis Phoenix seu Landelinus, vita libertinorum Coelis mortuus, morte Leandri, olim achatis sui, e cineribus ad Coeli vitam redanimatus*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 84.

³¹ Naopak Valentin ve svém soupisu her z německojazyčných zemí žádnou hru s tímto námětem nezaznamenává a u Stauda najdeme pouze tři. Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai II*, s. 208, 232, 351.

³² Podrobněji k této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 149–150.

Když Silvester jeho lest prohlédne a odchází, dojde k hrobu svého bývalého druha, což ho vede k úvahám o pomíjivosti všeho světského. Definitivní rozhodnutí stát se poustevníkem učiní Silvester poté, co ve snu slyší zpěv Sirén a zároveň ho hlas z nebe varuje, aby se tomuto vábení vyhnul. Ve hře *Perlucidum a morte speculum* (UH, 35) se „zrcadlem smrti“ stává protagonistův přítel Polydorus, na jehož návštěvu se Silvester velmi těší. V rámci příprav se shání po zrcadle a Philotheus mu doporučí to, které má Thanatus – tedy Smrt. Silvester ovšem jméno řeckého boha nepozná, vezme Philotheovu radu vážně a pošle k Thanatovi svého sluhu. Ten se vrátí s nepořízenou, neboť ho od cesty odradí poustevník informací, že Thanatos je strašlivý na pohled a žije v daleké, nehostinné zemi. Krátce poté se k Silvestrovi donese zpráva o Polydorově smrti. Při pohledu na mrtvolu tohoto kdysi krásného mladíka se Silvester od Philothea dozví, že právě tato rozkládající se tvář je Thanatovým zrcadlem. Také ve hře *Redivivus e cinere Phoenix* (ČK, 16) zemře Silvestrův blízký přítel, který hrdinovi předtím pomáhal uniknout dohledu vychovatele Synteresa (jméno odvozené od *synteresis* – část svědomí umožňující rozlišit dobré od špatného).

Malí a mladí světci mohli jezuitským učitelům sloužit i jako vzory určité konkrétní ctnosti, činnosti apod. Např. sv. Jana Nepomuckého ukazuje jeden autor především jako vzorného ministranta (*Angelus ad aras*, NM 13), jiný jako ctitele Panny Marie (*Vox clamantis*, NM 2).³³ Zajímavé jsou i hry o sv. Rainerovi, na jehož osudu jezuité demonstrovali důležitost pokání a zpovědi. Rainer se totiž dopustil blíže neurčeného hříchu a styděl se za něj tak, že ho nepřiznal ani při zpovědi. Nakonec však díky andělu strážnému k pokání došel a oplakával svůj hřích tak silně, až oslepl; zároveň však slzami smyl své provinění. Z české provincie máme k dispozici čtyři celé texty her o tomto světci. Tři vznikly v kladské koleji, jedna v Uherském Hradišti a ve všech se opět vyskytují známé motivy psychomachie nebo zkažených či aspoň duchovní život zanedbávajících chlapců. V *Adolescentia ex pudore naufraga* (Kla, 30) si Leander a Libertus zavážou Rainera pomocí „bezbožné lsti“ (*impia fraude*). Když se jim Rainer kvůli výčitkám svědomí začne vyhýbat, rozhodnou se ho buď přivést zpátky k bývalému způsobu života, nebo ho zabít, aby jejich „zločin“ nevyšel najevo. Do děje se zapojují i pekelné síly usilující o Rainerovu duši. V boji proti nim Rainerovi pomáhá anděl strážný, který ho také nakonec přiměje k pokání. I v dramatu *Eximia virtus poenitentiae* (UH, 34) se Rainer dostane do špatné společnosti. V tomto případě ho tam dokonce zavede Rufinus, jehož mu otec v dobré víře určil za vychovatele. Ve hře *Felicitas ab oculo mentis recepto* (Kla, 37) od Leopolda Hoditze zase Rainera od začátku trápí úzkost, o níž neví, z čeho pramení. Jeho kamarádi se ho pokoušejí z „nemoci“ vyléčit – chtějí mu předvést komickou scénku, nabízejí mu dárky. Pravou příčinu jeho stavu však Rainerovi odhalí teprve anděl strážný, který na sebe ve hře bere různé podoby. Hoditz napsal o rok později pokračování, *Innovatum Tobiae fatum* (Kla, 40), v němž Rainer nejprve trpělivě snáší svou slepotu tak dlouho, až se dočká vyléčení. Musí však čelit úkladům ďáblů, které přemůže, a umírá jako svatý muž.

³³ Edice obou her viz Bobková-Valentová, Bočková, Jacková: *Svatý Jan Nepomucký*, s. 72–187.

Ve hrách o světcích se mohou vyskytovat i motivy běžné ve „světském“ repertoáru: ve hře *Coelestis Phoenix* o Landelinovi jsme viděli žárlivost mezi přáteli, jinde se objevuje panovnický dvůr, bratrská žárlivost a touha po trůnu. To se týká např. svatováclavských dramát, tento motiv zřejmě výrazně zazníval třeba v dramatu *Sanctus Wenceslaus in flore aetatis solio maturus* (Praha – Malá Strana, střední gramatika, 1731),³⁴ kde byl boj o trůn propojen se zápasem mezi křesťanstvím a pohanstvím: Boleslav nelítostně pronásleduje křesťany proto, aby si naklonil pohanské bohy, kteří mu poté pomohou dosáhnout trůnu. Vraždou bratra se hodlá zbavit konkurenta a vyhladit křesťanství v Čechách.³⁵

Sv. Edmund z Canterbury

V jezuitském dramatu patřil k poměrně oblíbeným světcům sv. Edmund z Canterbury (1175–1240). V českých zemích se ocitl na jevišti nejméně třikrát, jak dokazují dvě dochované synopse a jeden celý text. Všechny tři hry byly určené rudimentistům a zpracovávají příhodu ze světcova mládí, kdy se Edmundovi během studií v Paříži ukázal Ježíš.³⁶ Každý z autorů pro své drama uvádí jinou předlohu, o setkání s Ježíšem se však zmiňují jen dvě z nich: píše o něm Johannes Major v díle *Magnum speculum exemplorum*³⁷ a Philippe d'Outreman ve spise *Paedagogus Christianus*.³⁸

Když budoucí canterburský arcibiskup Edmund studoval v Paříži, připojil se jednou k družině svých spolužáků, aby se trochu rozptýlil a pobavil. Protože však nechtěl svou mysl poskrvnit planým žvaněním a žertováním, brzy se od nich oddělil a uchýlil se do ústraní. Tam se setkal s podivuhodně krásným chlapcem, který ho přátelsky oslovil a divil se, že ho Edmund nepoznává: vždyť mu byl denně po boku, i ve škole seděl vedle něj. Nato Edmunda vyzval, aby se mu podíval na čelo. Edmund poslechl a spatřil tam zlatým písmem napsané I. N. R. I. – neznámý hoch byl sám Ježíš.

Franciscus Lang uvádí jako zdroj své hry *Renovata Jesu societas*, kterou napsal roku 1738 pro nejnižší třídu gymnázia v Českém Krumlově,³⁹ zmíněné dílo Philippa d'Outermana. Synopse bohužel o ději moc neprozrazuje. Jako mnoho jiných jezuitů

³⁴ *Sanctus Wenceslaus in flore aetatis solio maturus, flos Princeps coronatus*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 71.

³⁵ Jiná svatováclavská hra je založena na stejném schématu jako hry o sv. Stanislavu Kostkovi: malý Václav je proslulý svou zbožností, avšak Boleslav si ho nijak nevážá a snaží se ho svést z pravé cesty. *Academia pietatis seu Divus Wenceslaus, nobilis Czechiae surculus, annis puer, summis non obscurum adultae virtutis praesagium, imis illustre praebens illicium*. Praha – Malá Strana, rudimentisté, 1723, NK ČR, sign. 52 A 19.

³⁶ Pro německou jazykovou oblast zaznamenává Valentin o tomto světcí 13 her. Dvě z nich však zcela určitě zpracovávají jinou událost než známé bohemikální hry, z ostatních dramát se šest podle názvu týká Edmundova dětství či mládí a jen jeden titul snad naznačuje, že jde pravděpodobně o hru na stejné téma – Edmundovo setkání s Ježíšem (*Sanctus Edmundus Cantuariensis Archiepiscopus Christi visione dignatus*. Valentin: *Le théâtre des jésuites* I, č. 717).

³⁷ Major, J.: *Magnum speculum exemplorum, ex plusquam octoginta auctoribus pietate, doctrina et antiquitate venerandis variisque historiis, tractatibus et libellis excerptum*. Coloniae Agrippinae 1718.

³⁸ Outreman, Ph.: *Paedagogus Christianus seu Recta hominis Christiani institutio*. Moguntiae 1654, s. 120–121.

³⁹ SOA Třeboň, pobočka Český Krumlov, fond Velkostatek Český Krumlov, sign. I 3Sa 3.

i Lang svou hru vystavěl na opozici mezi zbožným chlapcem, který tíhne k duchovním záležitostem a asketickému životu, a jeho vrstevníky, zajímajícími se spíše o pohodlí a zábavu. Oním ctnostným hochem je v *Renovata Jesu societas* pochopitelně Edmund, jehož zbožnost některé z jeho přátel popuzuje, zejména proto, že Edmund se vyhýbá jejich společnosti. Snaží se ho proto různými, v synopsi nespecifikovanými úklady od svatého života odvrátit, ale marně. Když navíc Edmund na procházce zaslechne lehkovážné vtipkování Rosella a jeho společníků, jeho odpor ještě vzroste. Nakonec druhové Edmunda spatří při rozhovoru s krásným chlapcem. Edmund jim prozradí, že si přátelství tohoto „nebeského učitele“ získal právě tím, že se stranil špatné společnosti. Na jeho výzvu se nakonec Ježíšovi všichni zaslaví.

Na podobném principu založili své texty i autoři dalších dvou her o Edmundovi, zároveň však použili mezi jezuitskými dramatiky oblíbený motiv předmětu, který hlavnímu hrdinovi odcizí závistiví vrstevníci. Toto téma se objevuje např. ve dvou výše zmíněných nepomucenských hrách – ve *Vox clamantis* je to medailonek s podobiznou Panny Marie, v *Angelus ad aras* list s pravidly ministrování.⁴⁰ Ve hře *Auspicata Parthenii amoris redintegratio*, kterou nastudovali rudimentisté v Klementinu roku 1732,⁴¹ zase dočasně přijde o obrázek Bohorodičky malý Tomáš Kempenský. Jeho přítel Camillus mu ho odcizí z obavy, aby Tomášova láska k Panně nepřevážila nad jejich přátelstvím.

Roku 1730 napsal Franciscus Foelix pro nejnižší třídu klementinského gymnázia hru *Maturus tenero in aetatis flore innocuae conversationis fructus*.⁴² Podle synopse Foelix vycházel z knihy Petra Ribadeneiry, jejíž název neuvádí, s největší pravděpodobností má však na mysli dílo *Flos sanctorum*.⁴³ Musel však znát i jiné prameny, protože Ribadeneira se o Edmundově setkání s Ježíšem nezmiňuje.

Ve Foelixově hře Edmund odmítne návštěvu svých spolužáků, protože zrovna skládá oslavnou řeč na sošku či obrázek (*icon*) Božího Slova – Ježíše, kterou vyhrál ve školní soutěži. Zavržení chlapci se cítí dotčeni, strojí Edmundovi různé úklady a nakonec mu sošku vezmou. Edmund krádež zjistí ve chvíli, kdy zve i nezvedené spolužáky, aby sošce Jezulátka vzdali úctu, a slibuje, že jim na oplátku již nikdy neodpře svou přítomnost. Toho zanedlouho lituje, protože chlapci ho lákají, aby se s nimi šel pobavit, a Edmund, vázaný slibem, poslechne. Vtipkování vrstevníků ho však brzy znechutí, proto odejde. Poslední výstup hry je věnován Edmundovu setkání s Ježíšem; jestli Edmund najde ztracené Jezulátko a jestli se jeho soupeři polepší, synopse neprozrazuje.

Nomen proprium Floris Nazaraei Antonia Kaliwody je jedinou bohemikální hrou o Edmundovi, která se zachovala v úplnosti, a můžeme ji tudíž porovnat s předlo-

⁴⁰ Edice obou her viz Bobková-Valentová, Bočková, Jacková: *Svatý Jan Nepomucký*, s. 72–187.

⁴¹ *Auspicata Parthenii amoris redintegratio, quondam in adolescente Mariophilo Thoma a Kempis exhibita*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 78.

⁴² *Maturus tenero in aetatis flore innocuae conversationis fructus, olim ab Edmundo, sanioris vitae surculo, degustatus*. NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 22.

⁴³ Ribadeneira, P.: *Flos sanctorum sive pars altera, vitas et res gestas sanctorum, quos vocant extravagantes, continens*. Coloniae Agrippinae 1630, s. 336–338.

hou. Tou je v případě *Nomen proprium Floris Nazaraei* zmíněné dílo J. Majora *Magnum speculum exemplorum*.⁴⁴ Oproti předchozí hře uvedený zdroj nevzbuzuje žádné pochybnosti. Že z něj Kaliwoda skutečně vycházel, dosvědčují motivy, které v předlohách druhých dvou her chybí: žíněný pás (*cilicium*), který Edmundovi poslala matka, a vůbec zdůrazňování úcty k matce.

Ve srovnání s Langovou a Foelixovou hrou Kaliwoda zřejmě velmi posílil motiv Edmundovy lásky k Ježíšovi. Ten se objevuje již od první scény díky básni, kterou má Edmund napsat za domácí úkol a jejímž námětem je příprava vlastního srdce na Ježíšův příchod. Samo Jezulátko vystupuje na scénu nejen při setkání s Edmundem, ale již ve 2. scéně, kdy Edmundovi pomáhá s psaním veršů. Přítomno je ovšem po značnou část hry v podobě voskové sošky, kterou Edmund získá jako odměnu za své verše a již mu jeho soupeři odcizí (a poté o ni hrají kostky, jako vojáci pod křížem o Ježíšův oděv, čímž se z Jezulátka stává Ježíš ukřižovaný). Do pozadí naopak ustupuje Edmundova nechuť k plané zábavě a špatné společnosti (ovšem ne jeho zbožnost, tu Kaliwoda ukazuje mnohokrát). Tato nechuť se projeví až v 11. scéně, kdy se Edmund odmítne účastnit her a uchýlí se do ústraní. Nikoli však proto, že by v něm vyvolávalo odpor takové marnění času, ale protože světské radovánky nedokážou zahnat jeho bolest ze ztráty sošky Jezulátka.

Podle předlohy se Edmundovo setkání s Ježíšem odehrálo v době jeho studií na pařížské Sorbonně. Kaliwoda však svou hru přizpůsobuje světu svých světců a zasazuje ji do prostředí jezuitské školy. Nejvýrazněji to ukazuje 5. scéna, v níž se ocitáme přímo ve třídě, kde učitel, zcela v souladu s jezuitskou praxí, rovnou hodnotí úkoly a autora nejlepšího z nich odměňuje svatou soškou nebo obrázkem. *Nomen proprium Floris Nazaraei* může tudíž sloužit i jako vhodná ukázka toho, jak jezuité aktualizovali původní látku.

1.3.3 Mučedníci

Chápeme-li slovo „svatý“ v širším významu, kategorie mučedníků a světců se překrývají – všichni mučedníci jsou totiž svatí. Zde ale jako světce označujeme pouze ty svaté, kteří prošli procesem kanonizace a je jim oficiálně zasvěcen některý den v roce. V předchozí kapitole jsme se proto věnovali těm světcům, kteří buď nezemřeli mučednickou smrtí, nebo jejich mučednictví nebylo hlavním tématem dramatu. Do této skupiny pak zařazujeme hry, jejichž hrdinové svou stálost ve víře stvrdili smrtí a právě cesta k mučednictví i sama smrt se staly hlavním námětem.

Náměty pro mučednická dramata jezuité nejčastěji čerpali z období pozdní antiky nebo z neevropských zemí, kde vládlo jiné náboženství než křesťanské; protagonista se ovšem také mohl stát obětí heretiků – jako například ve velmi populárním příběhu o Hermenegildovi, který odmítl vyznávat ariánské učení a vlastní otec ho kvůli tomu

⁴⁴ Celý text předlohy viz s. 418–419.

nechal popravit⁴⁵ – nebo obětí Židů. K oblíbeným námětům patřil osud Šimona Abelese, židovského chlapce, jenž se (prý pod vlivem jezuitů) stal křesťanem a jeho otec ho kvůli tomu údajně zabil.⁴⁶ Hra *Matura in immatura aetate virtus* (UH, 7) zase zpracovává příběh o sv. Wernerovi, podle legendy také zavražděném Židy.

Stejně jako pro hry o mladících na rozcestí, i pro mučednická dramata můžeme sestavit určité paradigma, osnovu, již zachovává většina textů. Jako hlavního hrdinu autoři opět nejčastěji volí chlapce nebo mladíka,⁴⁷ který je buď od začátku křesťanem, nebo se obrátí na víru v průběhu hry, a od chvíle, kdy se tak stane, je jeho přesvědčení nezlomné.⁴⁸ To se dozví pohanský vládce (což je v mnoha případech zároveň hrdinův otec) nebo jeho zástupce. Nejčastěji se tak stane poté, co protagonista odmítne uctívat pohanské modly. Vladař se snaží mladého křesťana přesvědčit, aby se Krista zřekl. Zkouší to po dobrém – slibuje místo u dvora, slávu, svou přízeň – i po zlém: hrozbami, vězením, případně mučením. Pro křesťana ovšem nic z toho není trestem, naopak, mučednická smrt představuje nejvyšší cíl, o němž toužebně prosí a kterého se nemůže dočkat.

Většinu uvedených motivů najdeme ve všech mučednických hrách, které jsou variacemi tohoto schématu. Jako „učebnicový“ příklad mučednického dramatu může sloužit hra *Invicta aetatis imbecillae fortitudo* (NM, 32), počínaje typickým názvem, v němž se zdůrazňuje statečnost a síla „slabého věku“. Hlavními hrdiny jsou Rembertus a Raymundus, synové vládce Volsků Severiana. Na scénu vstupují ještě jako pohané, kteří se účastní veřejné oběti bohům, pořádané jako výraz díky za dlouhé období míru a štěstí. Brzy nato se jim však ukáže Ježíš v podobě krásného chlapce. Aby se s ním mohli přátelit, musí ze svého srdce zapudit staré bohy, což bez váhání učiní a jejich vírou už nadále nic neotřese. Když se Severianus dozví o konverzi svých synů (bezprostředně poté, co démon vyvolaný z podsvětí věští, že někdo z Volsků způsobí velkou škodu bohyni Isidě a že se tento nepřítel bohyně i samého vládce skrývá přímo u dvora), je stejnou měrou rozrušen jako zarmoucen. Spolu s dvořany se chlapce snaží všemi způsoby přesvědčit, aby se vzdal „Galilejského“: dvořané se dovolávají vděčnosti k otci, který jim dal život, vyhrožují, hrají na city,

⁴⁵ *Florentis aetatis in amplexenda Christi fide fortis constantia* (Kla, 27).

⁴⁶ Z her o Abelesovi se dochoval jeden celý text *Christianae fortitudinis et constantiae documentum maximum* (ČK, 27) a dvě synopse: *Crudelis Judeorum perfidia, amabili Christianae fidei constantia ab Hebraeo adolescente Simone Abeles superata* (Olomouc 1736, NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 111) a *Agnus inter haedos a cultro Abrahae maculosus, proprio sanguine suo emaculata Deo victima, Simon Abeles, Hebraeis natus parentibus, baptismo sanguinis renatus caelo gloriosus Christi Martyr* (Praha – Nové Město, 1738, NA ČR, JS, sign. IIIo_415, kart. 144, č. 18–19). Podrobněji k této problematice také Novotný, L.: Kauza „Abeles“. Případ řízení v trestní věci před apelačním soudem na sklonku 17. století. In *Problematika historických a vzácných knižních fondů Čech, Moravy a Slezska. Sborník z 17. odborné konference, Olomouc, 5.–6. listopadu 2008*, Olomouc, VKOL 2009, s. 199–225; Soukup, D.: Šimon Abeles – zrození barokní legendy. *Česká literatura – časopis pro literární vědu* 57, 2009, č. 3, s. 346–371.

⁴⁷ Může se ovšem jednat i o dospělého, jako je např. biskup Fokas ve hře *Fortitudo Christiana* (ČK, 3) nebo sv. Bartoloměj z *Militia sacra* (Kla, 3).

⁴⁸ K výjimkám patří Melindus ze hry *Firmior a lapsu virtus* (NM, 21), který načas zapře Krista, aby si získal přízeň krále. Brzy však svého činu začne litovat, kaje se a dobrovolně se vydá na smrt. Viz Jacková: *Divadlo jako škola ctností a zbožnosti*, s. 210–211.

poukazují na nerozumnost jejich počínání, slibují pocty a radovánky, nabízejí jim hudbu a tanec, aby přišli na jiné myšlenky, ale všechno marně. Remberta a Raymunda nezlomí ani temný žalář. Ten je jim milejší než dvůr, navíc je tu navštíví Ježíš a dodá jim sílu. Čeká je tedy vytoužená mučednická smrt.

Vzhledem k tomu, že v tomto typu her bývá hrdinovým protivníkem nějaký vládce, octne se snad každý mučedník aspoň na chvíli na panovnickém dvoře. Do mučednických dramát se tak dostávají motivy dvorského prostředí, intrikujících dvořanů, žárlivých bratrů apod. Např. Josephus Gottwaldt ve hře o sv. Vítovi *Matura in teneris virtus* (ČK, 7) dává vedle vlastního příběhu Vítova mučednictví – malý Vít je křesťan, proto odmítá uctívat pohanské modly, dokonce je ničí, za což ho jeho otec dá popravít – velký prostor právě těmto tématům. Vítovi bratři Amandus a Caristus žárlí na přízeň, kterou otec jejich bratrovi prokazuje. Spojí se s dvěma dvořany a pověří je, aby Víta zabili. To spustí řetězec událostí, mezi nimiž nechybí nešťastná smrt jednoho z dvořanů, kterého si vrazi spletli s Vitem, omylem zraněný Amandus, jehož vyléčí přestrojený Vít apod. Oba bratři postupně poznají Vítovu lásku a nevinnost a od svého úmyslu upustí, Caristus se dokonce po bratrově vzoru stává křesťanem.

Nekrvaví mučedníci

Vedle těch, kterým bylo dopřáno skutečně prolít krev pro Krista, se protagonisty jezuitských her stávají také mučedníci nekrvaví. Ti pro svou víru podstoupí věznění, mučení nebo jiné utrpení a jsou ochotni za Krista položit i život, nakonec se jim však smrt vyhne. Může se tak stát pomocí zázraku (např. ve hrách o třech křesťanských bratrech a muslimské princezně Ismerii, viz dále), existují však i prozaičtější způsoby: Theopista ze hry *Pietas martyrii mater* (Kla, 7) vyžene rozzuřený otec se sukovicí v ruce z domu. Neotřelým způsobem dosáhl vítězství nad pohanským otcem také titulní hrdina hry Josepha Sexstettera *Edondus* (NM, 9). Toho chtěl otec potrestat hladovkou za to, že přijal křest. Edondus však tuto zbraň obrátil proti němu a odmítal jíst, dokud se křesťanem nestal nejen otec, ale i matka, bratr a vychovatel.⁴⁹

Jako vzory pevné víry mohly v jezuitském dramatu sloužit i postavy ze Starého zákona, tedy Židé, kteří byli v tomto případě pojímáni veskrze kladně. Např. námětem hry *Aurum igne probatum* (Kla, 39) je příběh o mládencích v peci ohnivé, zpracovaný jako typická mučednická hra: Daniel, Ananias, Azarias a Misael se dostanou ke dvoru babylonského krále Nabuchodonozora a dosáhnou povolení, aby nemuseli přijímat pohanskou potravu a směli se živit pouze zeleninou a vodou. Po několika dnech se zjistí, že jim tato strava prospívá a jsou mnohem statnější než ostatní mladíci u dvora. Král si je o to více oblíbí, což vyvolá nenávist jiných dvořanů, kteří neúspěšně usilují o jejich život. Ten se jim podaří ohrozit až ve chvíli, kdy tři z nich odmítnou uctívat zlatou sochu a jejich sokové je Nabuchodonozorovi udají. Král s mladíky nejprve diskutuje a jako všichni pohanští vladaři slibuje všechno možné, pokud se jeho soše pokloní.

⁴⁹ Podrobněji o této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 213–215.

Když sliby nezaberou, pouští Nabuchodonozor na trojici hrůzu a nakonec je dá uvrhnout do rozpálené pece. Očekávanou smrt všichni přijímají stejně statečně a radostně jako mučedníci křesťanští: „Ó blažená smrt, sladká cesta do nebe!“⁵⁰

Tři křesťané a muslimská princezna

Mezi nekrvavé mučedníky patřili i tři mladí křesťané, kteří se dostali do zajetí u egyptského chalífy. Jeho dcera Ismerie je měla přimět k tomu, aby se vzdali Krista, avšak díky zázraku, který způsobila Matka Boží, vše dopadlo naopak – sama Ismerie se stala křesťankou a spolu s mladíky utekla do Francie. Tento příběh patřil k nejzpracovávanějším tématům jezuitského školského dramatu: z uherské části rakouské provincie máme zprávu o třech dramatizacích, z německé jazykové oblasti o osmi,⁵¹ z české provincie o čtyřech.

Autoři všech čtyř bohemikálních her o Ismerii podle *argumenta* čerpali ze stejného díla, ze spisu *Concionator historicus* jezuita Michaela Pexenfeldera, vydaného roku 1679.⁵² Pexenfelder líčí, jak po bitvě u Askalonu roku 1034 padli po statečném boji do rukou muslimů také tři bratři původem z Picardie. Nejstaršímu se podle jednoho z rodových hradů říkalo de Heppe, druhému de Marchia, panství, podle něhož se měl jmenovat třetí z nich, není známé. Sultán poslal zajatce do Káhiry k chalífovi, kterému se jejich ušlechtilost a bojovnost zalíbila natolik, že je chtěl přijmout do svých služeb – pokud se přihlásí k jeho víře. Bratři se však odmítli Krista zřít.

Chalífa je proto dal vsadit do vězení a pověřil egyptské „mudrce“, marabuty, aby Francouze o správnosti Mohamedova učení přesvědčili. To se zdálo být jednoduché, šlo přece o nevzdělané vojáky, přesto kněží ve svém úsilí ztroskotali a rozhněvaný chalífa svěřil úkol své dceři Ismerii. Ani ta však nedokázala zajatce pohnout ke konverzi, naopak díky jejich vyprávění o křesťanství sama zatoužila spatřit obraz Panny Marie. Bratři její žádost nejprve odmítli s tím, že na takovou věc nestačí schopnosti žádného z nich, nejstarší však nakonec svolil. Druzí dva mu sice jeho opovážlivost vyčítali, on je však vyzval, aby důvěřovali Bohu, a sám poprosil o pomoc Pannu Marii. V noci se Maria vězňům ukázala, předala jim svou sochu (*effigies*) a zbavila je pout. Když Ismerie druhého dne přišla do vězení, užasla nad otevřenými dveřmi i všudypřítomnou září a vůní, a jakmile spatřila sochu Panny, ihned poprosila, zda by ji mohla dostat darem. Bratři souhlasili pod podmínkou, že sama odvrhne Mohameda a spolu s nimi uprchně, což Ismerie přijala. V noci se jí Panna zjevila ve snu a přikázala jí, aby se dala pokřtít, přijala jméno Maria a odvezla její sošku do Francie.

⁵⁰ *O mors beata, dulcis ad coelum via*, f. 158r.

⁵¹ Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai* I, s. 205, II, s. 156, 332; Valentin: *Le théâtre des jésuites* I, č. 712, 1787, 2072, 2259, 3216, 3940, 4193.

⁵² Pexenfelder, M.: *Concionator historicus, rariorum eventuum exemplis, ad instructionem moralem explicatis, delectans et docens*. Monachii 1679. Ještě před ním však tento příběh zachytili i jiní, některé z nich uvádí sám Pexenfelder. Z těchto děl také vycházeli autoři jezuitských her vzniklých před rokem 1679, což v německy mluvících zemích představuje pět z osmi doložených dramát.

Ismerie se tedy vypravila do vězení a všichni čtyři pod rouškou noci utekli z Káhiry. Dostali se k Nilu, kde je neznámý lodivod převezl na druhý břeh, načež zmizel i s lodí – z toho pochopili, že to byl anděl. Uprchlíci potom usnuli a probudili se na neznámém místě. Když zjistili, že jsou ve Francii, dokonce nedaleko rodinného sídla bratrů, vyrazili na cestu domů. Ismerie si však po čase vzpomněla, že na místě, kde se probudili, nechala Mariinu sošku. Museli se tedy vrátit a zjistili, že pramen, u nějž sošku zanechali, je nyní mnohem mocnější a voda z něj má léčivé účinky. Chtěli proto na tomto místě nechat vystavět chrám, Panna však rozhodla jinak: když šli přes jakousi zahradu, soška ztěžkla natolik, že už ji Ismerie neunesla. Bazilika zasvěcená Matce Boží proto později vyrostla tam.⁵³ Ismerie se nechala pokřtít, žila poté u bratrů a jejich matky a po několika letech zemřela jako dobrá křesťanka.⁵⁴

Z české provincie se dochovaly tři kompletní texty jezuitských her na dané téma a jedna synopse. Nejradikálnější proměny doznala předloha v nejmladší z nich, *Captiva filiorum Dei libertas*, kterou napsal roku 1735 Ignatius Lengfeldt pro střední gramatiku klementinského gymnázia a z níž dnes známe jen synopsi.⁵⁵ Snad ve snaze vyhnout se ženské postavě Lengfeldt udělal z Ismerie Ismeria, jednoho z dvou chalífových synů.⁵⁶ Ti oba se sami otci nabídnou, že křesťany ke konverzi přesvědčí, a chalífa vybere Ismeria jako „vhodnějšího“ (*magis idoneus*). Ze synopse vyplývají i některé další změny: větší prostor než v předloze dostávají marabutové, kteří nejenže při přemlouvání zajatců neuspějí, ale navíc se sami začnou přit o výklad koránu. Následkem jejich nejednotnosti zakolísají ve víře i chalífovi poddaní.

Nejstarší z her, *Maria causa nostrae laetitiae*, předvedla střední gramatika gymnázia v Kladsku 26. 5. 1698 (Kla, 22), jejím autorem je Paulus Salomon.

Maria causa nostrae laetitiae je poměrně krátká, zachycuje však příběh od bitvy u Askalonu (o níž jsme informováni jen nepřímě) po okamžik, kdy se uprchlíci od pastýřů dozví, že dorazili do Francie. Hra se dělí na tři dějství. V prvním dějství se nejprve ocitáme v chalífově paláci, kde dvořané čekají na výsledek (snad) právě probíhající bitvy. Po vítězství jsou před chalífou předvedeni tři zajatci, kteří v tomto případě nemají vlastní jména, jsou označeni jen jako *Duculus 1*, *2* a *3*. Na počest vítězství se chystají veřejné oslavy a chvály Mohameda. Druhé dějství je věnováno snaze chalífy odvrátit zajatce od křesťanství. Na rozdíl od Pexenfelderova podání a ostatních her tentokrát chalífa po vlastním nezdařeném pokusu nepověří tímto úkolem marabut, ale rovnou svou dceru. Ta však po rozhovoru s mladíky zatouží spatřit Pannu Marii a poté, co skutečně vidí její sochu seslanou z nebe, si přeje tuto sochu vlastnit, což, jak se dozví, je možné, jen pokud se stane křesťankou. Po krátkém vá-

⁵³ Jde o baziliku v dnešním městě Liesse v Normandii.

⁵⁴ Celý text předlohy viz s. 419–422.

⁵⁵ *Captiva filiorum Dei libertas*, Ismerio, *profano idolorum cultori*, Heppinum, Marchiam et Merandum mutua dilectione collata, tum Dei Parentis ope cum foenore salutis reddita. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 105.

⁵⁶ Není to však zcela neobvyklý nápad, v uherské části rakouské provincie se Ismerie takto proměnila ve dvou hrách ze tří známých. Viz Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai I*, s. 205, II, s. 332.

hání Ismerie souhlasí. Obsahem třetího dějství je útěk zajatců a Ismerie z Egypta. V 1. scéně se Ismerii ve snu zjeví Panna Maria a vyzve ji, aby i s mladíky utekla, dala se pokřtít a přijala jméno Marie. Další scény líčí vlastní útěk, od nástupu do lodky, přes marné hromování strážců, kteří je vidí, po chvíli, kdy uprchlíci zjistí, že jejich lodivod zázračně zmizel a oni se nacházejí ve Francii.

Zřejmě zhruba ve stejnou dobu jako Paulus Salomon tvořil svou hru o Ismerii i Karel Kolčava. *Maria Auxiliatrix seu Heppenus, Marchenus, Salenus fratres, Mariae devoti* vyšla ve čtvrtém svazku jeho *Exercitationes dramaticae*, vydaných roku 1713.⁵⁷ Kolčavovy hry pravděpodobně vznikaly jako vzorová dramata pro jezuity, kteří se chystali na učitelskou dráhu, takže primárně nebyly určené k provozování (rozhodně ne v gramatikálních třídách). Oproti hrám psaným pro gramatikální třídy jsou značně rozsáhlé a náročnější na scénické efekty. *Maria Auxiliatrix* se, stejně jako *Maria causa nostrae laetitiae*, dělí na tři dějství. V Salomonově hře má však 1. dějství tři scény, 2. pět a 3. čtyři, u Kolčavy je počet scén v jednotlivých dějstvích 16, 17 a 15, do 3. dějství jsou navíc zařazeny tři chory.

Kolčavova hra začíná až po bitvě, kdy jsou tři zajatí bratři, Marchenus, Heppenus a Salenus, už v Káhiře a vyjadřují své odhodlání podstoupit kvůli Kristovi smrt. Končí křtem Ismerie, resp. chvílí, kdy se čeká na příchod kněze. Kolčava převzal Pexenfelderovo vyprávění v celé jeho epické šíři, včetně některých detailů – např. přesvědčení marabutů, že jejich úkol bude snadný kvůli nevzdělanosti vojáků, motivu náhlého „ztěžknutí“ sošky apod. Přidal navíc další dějovou linii, výstupy pašů (*bassae*), tedy vysokých vojenských velitelů Balana, Ralana a Darnalana. Ti se bojí, že pokud zajatci konvertují k islámu, chalífa je přijme k vojsku, a protože jde o velmi zdatné vojáky, bude tím ohroženo jejich vlastní postavení. Usilují proto o smrt zajatců: přemlouvají chalífu, aby je dal rovnou zabít, jelikož případnou konverzi budou jen předstírat a při nejbližší příležitosti stejně utečou. Když neuspějí, mají v plánu nechat je uskrtit, potom je zkusí otrávit a nakonec se k nim chtějí dostat pomocí pakliče. Tato linie končí poněkud otevřeně – ve svém posledním výstupu (III,7) se spiklenci rozhodnou obrátit se na „nekromanty“, dál už se však ve hře neobjevují.

Josephus Sexstetter napsal svou hru *Gratiosus Matris pulchrae dilectionis lusus* roku 1729, šestnáct let po vydání 4. svazku Kolčavových dramát. Jeho hru o Ismerii pravděpodobně znal a inspiroval se jí, jak dosvědčují některé drobné textové shody.⁵⁸ Jinak je však Sexstetterova hra zcela samostatným zpracováním předlohy. Zachycuje děj od momentu, kdy se chalífa (zde ztotožněný se sultánem) dozví o vítěz-

⁵⁷ Kolczawa: *Exercitationes dramaticae*, s. 5–116.

⁵⁸ *Qua stirpe geniti?* (Kolčava, s. 16) x *Qva sorte geniti?* (Sexstetter, v. 74);

Califus: *Colisne pariter Numen affixum cruci?* / Marchenus: *Ab hoc salutis flumina in terras fluunt.* / Califus: *Ab hoc in omnes asseclas Christi fluit / Infame nomen.* Marchenus: *Gloria ac honor, / quo nullus esse major in terris potest* (Kolčava, s. 17) x Califus: *Qvam tu fidem?* / Heppinus: *A qva per aevum certa promanat salus.* / Califus: *A qva per aevum in asseclas fatuos fluit / Infame nomen?* Seqvinus: *Grande qvin imo decus* (Sexstetter, v. 125–128).

Califus: *Nulli ergo vestrum sacra Turcorum placent?* / Omnes: *Nulli.* (Kolčava, s. 18) x Califus: *Nulli ergo vestrum audire Mahometem placet?* / Omnes: *Nulli* (Sexstetter, v. 139–140).

ství u Askalonu, po nespecifikovaný moment útěku, snad těsně po opuštění Káhiry a ještě dříve, než se uprchlíci zázračně ocitnou ve Francii – to by dosvědčovala Heppinova replika „Prcháme z nehostinného pobřeží, z nevlídných krajů“⁵⁹ (v. 994) i obavy druhých dvou bratrů, zda jsou již v bezpečí před sultánovým hněvem (v. 995–996).

Sexstetter tak vynechává všechny události po útěku z vězení i některé jiné motivy, např. sen, v němž Panna Maria vybídne Ismerii ke křtu, k přijetí jména Maria a k útěku do Francie. Motiv snu ovšem ze hry nezmizel, naopak tu hraje mnohem podstatnější roli než v předchozích textech. Sexstetter umístil Ismeriin sen o Marii před začátek vlastního děje, když chalífova dcera ještě neví, o koho se jedná. Ve své první scéně Ismerie popisuje, jak ve spánku viděla neznámou, překrásnou Pannu, u jejíchž nohou klečeli tři mladíci. Tento sen zásadně ovlivní následující dění: podle knězova výkladu má být touto pannou Ismerie a sen naznačuje, že právě jí se podaří přimět zajaté křesťany k změně víry; proto jí také chalífa tento úkol svěří. Výklad se samozřejmě ukáže jako špatný a pro kněze, který doufal, že jím získá zpět chalífovou přízeň (tu ztratil proto, že se mu nepodařilo zajatce přesvědčit), má osudné následky. Ve srovnání se Salomonovou i Kolčavovou hrou působí *Gratiosus Matris pulchrae dilectionis lusus* mnohem sevřeněji, koncentrovaněji a z hlediska dramatického účinku zdařileji.

1.3.4 Panovnický dvůr

S postavou vládce či prostředím panovnického dvora jsme se setkali již v dramatech o světcích a mučednících. V této kapitole se však budeme zabývat texty, v nichž se problém světské vlády stává hlavním tématem. U latinsky píšících dramatiků 16. a 17. století bývá motiv vladaře obvykle spojen s problémem víry, ať už jde o konfrontaci pohanského tyрана s mučedníkem, o hry, v nichž vládci jako Konstantin Veliký dokazují, že světská moc a křesťanské zásady se vzájemně nevylučují, nebo o biblická dramata, která demonstrují vztah panovníka k Bohu na příkladu starozákonních vládců.

Hry určené gramatikálním třídám jezuitských gymnázií takto závažné otázky neřeší nebo v nich tyto problémy aspoň nestojí v popředí. Ve srovnání s texty z předchozích tří skupin se tu vůbec klade větší důraz na dramatickost než na pedagogickou stránku, na konstruování zápletky než na vyzdvihování konkrétní ctnosti či neřesti. Například ve hře *Ludovicus XII. Galliae Rex* (Olomouc, střední gramatika, 1736)⁶⁰ byl Ludvík vyličen jako správný křesťanský panovník, jenž dokáže po vzoru Krista odpouštět nepřítelům. Podle synopse však můžeme soudit, že větší prostor než král měli jeho odpůrci, kteří se po Ludvíkově zvolení obávali trestu. Jejich obavy vzrostly poté, co se jeden z nich octl ve vězení a navíc vyšlo najevo, že král má kříž,

⁵⁹ *Fugimus avara littora, immites plagas.*

⁶⁰ NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 115.

na němž jsou napsána jejich jména. Ze strachu před ukřižováním se proto začali chystat na útěk. Kolem těchto obav a příprav útěku se točí celý děj, v němž nechybí převlek za pastýře, křivé obvinění z vraždy na základě vyměněné dýky nebo mořská bouře. V závěru se však vysvětlí, že se jednalo o nedorozumění: Ludvík si jejich jména zapsal proto, aby si připomenul Krista, který nespravedlivě trpěl na kříži, a aby po jeho vzoru sám odpouštěl křivdy jiným.

Hlavním námětem dramát z prostředí panovnického dvora je tedy většinou boj o trůn. Dramata ukazují nestálost světské moci, zvraty osudu, varují před vratkým postavením toho, kdo získal žezlo neprávem nebo vládne krutě jako Nathalocus, protagonista hry *Fenellae malum* (ČK, 13). Ten se násilím zmocnil skotského trůnu a navíc zavedl novou daň, za což nakonec zaplatil životem. Nespokojení poddaní a šlechtici (*proceres*) se obrátili na sesazeného krále Findoca, který jejich prosby vyslyšel, porazil v bitvě Nathaloca a znovu se chopil moci. Lépe dopadl anglický král Sveno ve hře *Insidiae vindicatae* (ČK, 24). Tento král hodlal dobýt Dánsko, a to jak vojenskou silou, tak lstí (využíval především přestrojení). Kromě toho také usiloval o život norského krále Haralda. Jeho úmysly však byly prozrazeny, Haraldus v bitvě Svenona porazil a ten musel odejít do vyhnanství.

Dvůr je v naprosté většině her popisován jako nebezpečné místo plné zrady a faleše, poskytující živnou půdu pro intriky, jejichž hnacím motorem bývá nejčastěji závist. Vzhledem k nízkému věku žáků se hlavními hrdiny často stávají synové vládců, kteří bojují o to, kdo z nich dosedne po otci na trůn.

I v tomto případě můžeme sestavit jakési schéma typické hry na dané téma: Král dá při výběru svého nástupce přednost (nej)mladšímu synovi, což starší bratr (nebo bratři), často podporovaný některým z dvořanů, případně celou klikou, nemůže přenést přes srdce a snaží se soka zbavit. Někdy se ho pokusí rovnou zabít, jako Vindicaldus v *Serenus planeta* (NM, 3), který svého bratra Astrophila osobně zavraždí a otce nechá zavřít do vězení. Oblíbeným prostředkem je také nařčení ze zrady nebo přípravy spiknutí proti králi, případně podpořené falešným důkazem: mečem, jež neprávem obviněný původně zamýšlel jako dar (*Impietas patris in Prusia*, NM, 11; v této hře hlavní hrdina jménem Nicomedes nad úklady bratrů zvítězí), nebo podvrženým dopisem (*Innocentia vindicata*, NM, 31; zde proti protagonistovi neintrikuje bratr, který jeho právo prvorozeného uznává, ale dvořané).⁶¹

Ne vždy spolu ovšem soupeří princové: ve hře *Malitia justo talione vindicata* (ČK, 9) žárlí zpupný mladík Asmundus na svého vrstevníka Vernanda kvůli královské přízni a obviní ho z „urážky majestátu“, toto nařčení se však prokáže jako falešné. Podobně ve *Vita aulica comoedia* (NM, 8) vyvolá pobouření přízeň, kterou teprve jedenáctiletý král Richard prokazuje mladíkovi jménem Staton. Ostatní mladí dvořané proto vymyslí způsob, jak Statona zabít. Jejich plán ovšem selže – oběti atentátu se málem stane sám král – a spiklenci se octnou na popravišti. Život jim na poslední chvíli zachrání

⁶¹ Podrobněji o těchto hrách viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 163–165 (*Serenus planeta*), 168–169 (*Impietas patris in Prusia*), 167–168 (*Innocentia vindicata*).

právě Staton svým odpuštěním.⁶² Zajímavá je také hra *Ars prima regni* (ČK, 21), která zpracovává příhodu z dětství perského krále Kýra II. Vychází z jedné z verzí Kýrova životopisu, podle níž byl budoucí vládce až do svých deseti let vychováván mezi pastýři. Ti si ho žertem zvolí za krále. Jistý Amyntas však ze žárlivosti rozpoutá sérii intrik. Nejprve obviní pastýře Daphnida, že proti Kýrovi chystá spiknutí. Když je jeho podvod odhalen a Kýros ho zavrhně, pokusí se na něj svést vraždu syna jednoho z pastýřů, který ovšem zemřel z jiné příčiny. Král Astyages proto Kýra i s jeho druhy zatkne a odsoudí k smrti. Kýros ho však svou neohrožeností a moudrostí přesvědčí nejen o své nevině, ale také o tom, že má předpoklad být jednou dobrým králem.

Synové kimmerijského krále

Exemplum o králi, který přikáže, aby po jeho smrti princové soutěžili ve střelbě šípem na jeho tělo a aby trůn připadl tomu, kdo střílet odmítne, je velmi staré, sahá až do středověku. Jezuitské hry na toto téma jsou doloženy např. z Polska již z konce 16. století,⁶³ velké oblibě se však těšily především v 18. století: Valentin zachycuje v německy mluvících zemích 14 her z období 1692–1772,⁶⁴ Staud uvádí pro uherskou provincii nejméně čtyři dramata z let 1724–1760.⁶⁵

Také v české provincii bylo zlatým obdobím této tematiky 18. století. Gramatikální třídy vystoupily s hrou o synech kimmerijského krále nejméně pětkrát. Dvě se zachovaly celé – zde vydávaná *Telo furoris impio amoris potior vis a Absque pugna victoria* (NM, 26).⁶⁶ Kromě toho máme k dispozici tři synopse: *Filialis pietas et impietas* (Český Krumlov, nejnižší gramatika, 1703),⁶⁷ *Natu minimus, amoris primogenitus* (Praha – Malá Strana, střední gramatika, 1718)⁶⁸ a *Pius in patrem amor* (Jindřichův Hradec, střední gramatika, 1730).⁶⁹

Uvedené exemplum jezuité čerpali z různých pramenů. Sebastianus Hoffmann, autor nejstarší hry *Filialis pietas et impietas*, ho převzal ze 4. dílu spisu Laurentia Beyerlincka *Magnum theatrum vitae humanae*.⁷⁰ Argumenta her *Natu minimus, amoris primogenitus* a *Telo furoris impio amoris potior vis* uvádějí jako pramen 20. knihu díla *Bibliothéké historiké* řeckého historika Diodóra Sicilského (jezuité ji

⁶² Podrobněji o této hře viz tamtéž, s. 158–160.

⁶³ Viz Stender-Petersen, A.: *Tragoediae sacrae. Materialien und Beiträge zur Geschichte der polnisch-lateinischen Jesuitendramatik der Frühzeit*. Tartu 1931, s. 49–57.

⁶⁴ Valentin: *Le théâtre des jésuites*,

⁶⁵ Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai*. I, s. 402, II, s. 100, 281, 329.

⁶⁶ Podrobněji k této hře Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 161–163.

⁶⁷ *Pietas et impietas, illa praemiata in Ermelo, haec castigata in Prytami et Satyro, utraque tenebris olim Cimmericis involuta*. SOA Třeboň, pobočka Český Krumlov, fond Velkostatek Český Krumlov, sign. I 3Sa 3, nečíslováno.

⁶⁸ *Natu minimus amoris primogenitus sive Patrophilus, olim ab exanimi patris corde Cimmericas inter umbras luci datus, fratribus natu majoribus Timaeo et Nicandro ad sortis umbras frustra lucem sperantibus*. NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 42.

⁶⁹ *Pius in patrem amor, pietatis suffragio patri in solio suffectus*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 64.

⁷⁰ Beyerlinck, L.: *Magnum theatrum vitae humanae, hoc est rerum divinarum humanarumque syntagma catholicum, historicum et dogmaticum. Tomus IV*. Lugduni 1665, s. 407a.

ovšem téměř jistě četli v latinském překladu), v níž se však uvedený příběh nepodařilo dohledat.⁷¹ Možné vysvětlení nabízejí zbylé dvě hry, *Pius in patrem amor* a *Absque pugna victoria*, v nichž je místo Diodóra citován spis *Ethica symbolica* jezuita Michaela Pexenfeldera,⁷² který se v příslušné pasáži na Diodóra odvolává (stejně jako zmíněný Beyerlinck). Nelze tedy vyloučit, že autoři zmíněných her, Gabriel Racke a Thomas Robolt, při psaní svých her vycházeli právě z něj. Pexenfelderovo krátké vyprávění v každém případě zachycuje většinu zásadních bodů děje všech čtyř dramat: kimmerijský král zemřel a zanechal po sobě tři syny, z nichž každý toužil po vládě. Za soudce si v této věci zvolili thráckého krále Ariopharna. Ten dal exhumovat tělo zesnulého vládce, nechal ho přivázat ke stromu a prohlásil, že novým králem se stane ten z princů, který při střelbě z luku zasáhne otcovo srdce. Dva starší cíl minuli, nejmladší střílet z úcty k otci odmítl a díky tomuto rozhodnutí získal trůn.⁷³

Hlavní poselství všech her zůstává stejné jako u Pexenfeldera: skutečný syn se raději vzdá trůnu a slávy, než aby zneuctil otcovo mrtvé tělo. Vedle toho jezuitští dramatici rozehrávají především motiv touhy po trůnu, u Pexenfeldera shrnutý jen v jedné větě, a motiv bratrské žárlivosti, o níž se v předloze nemluví vůbec. V nejstarší hře, *Filialis pietas et impietas*, přímo vystupují Ctižádostivost (*Ambitio*) a Láska (*Pietas*) a významně zasahují do děje. V ostatních textech bratrskou řevnivost rozpoutá událost, o níž se Pexenfelder také nezmiňuje: zázračné znamení, z nebe seslaný odznak královské moci. V *Pius in patrem amor* a *Absque pugna victoria* je to koruna, která se snese k nohám nejmladšímu synovi a tím naznačí, komu z princů trůn připadne. V *Natu minimus* a *Telo furoris impio amoris potior vis* nebesa sešlou na zem žezlo (v prvním případě s nápisem *sceptra pro telo damus*, „dáme žezlo za střelu“⁷⁴), aniž je jasné, komu má patřit. Snad proto v těchto dvou hrách starší princové soupeří spíše mezi sebou a třetímu nevěnují příliš pozornosti, zatímco v dramatech z Jindřichova Hradce a pražské novoměstské koleje je jejich hlavní úsilí alespoň po nějakou dobu namířeno právě proti nejmladšímu bratrovi, kterého hodlají sprovodit ze světa.

Podstatnou úlohu mají také dvořané, zejména tam, kde se dva bratrové spiknou proti třetímu. V jindřichohradecké hře je jeden z dvořanů, Clytus, přímo původcem této nevraživosti, protože starším princům namluví, že jejich bratr touží po koruně (ve skutečnosti ho viděl, jak truchlí po zemřelém otci). V *Absque pugna victoria* se bratři spojí s dvořanem jménem Heraldus, který nemůže snést pomýšlení, že by na trůn dosedl takový „holobrádek“ (*imberbis puer*), jako je Hermindus, nejmladší z princů. Hned v následující scéně však Heraldus uvažuje o Hermindových přednos-

⁷¹ Resp. Diodóros nepíše o střelení na královo mrtvé tělo, líčí boje, které se po králově smrti rozhořely mezi jeho syny Satyrem, Pritanem a Eumelem (stejná jména uvádí i Beyerlinck, od kterého je přebírá autor hry *Filialis pietas et impietas*). V nich nakonec zvítězil Eumelus, jehož mj. podporoval král Ariopharnes. Cf. *The Library of History of Diodoros Siculus X*. Loeb Classical Library 1954, s. 198–211.

⁷² Pexenfelder, M.: *Ethica symbolica e fabularum umbris in veritatis lucem varia eruditione noviter evoluta*. Monachii 1675.

⁷³ Celý text předlohy viz s. 422.

⁷⁴ Cf. *Telo furoris impio amoris potior vis*, v. 683, 685.

tech, svůj názor změní a stane se naopak jeho spojencem. Dokonce mu prozradí, co na něj bratři chystají.

Synopse hry *Natu minimus, amoris primogenitus* vykazuje nápadnou podobnost se hrou Thomase Robolta. Začíná to již jménem nejmladšího z princů, které v obou případech zní Patrophilus. Vzhledem k významu tohoto jména („ten, kdo miluje otce“) to nemusí nic znamenat, na druhou stranu v jiných hrách se příslušná postava takto nejmenuje. Také zesnulý král má v obou textech totéž jméno, Parysades. Hry se však shodují i v podstatnějších bodech, obsahují totiž mnoho stejných dějových momentů: Ariopharnes se o smrti krále Parysada dozví od Patrophila, s nímž se setká po příchodu do Kimmerie; starší bratři se hádají, komu z nich patří trůn, a jejich spor přeruší zpráva o návštěvě thráckého krále, jehož si zvolí za soudce; přední mužové království prosí bohy o nového panovníka, přičemž se z nebe k oltáři snese žezlo; nejstarší princ „preventivně“ trénuje střelbu šípem; Patrophilovi se ve snu dostane ponaučení, že trůn nedobyde válečným šípem, ale střelou lásky. Vzápětí namátkou otevře Liviovy Dějiny na stránce, kde se líčí, jak Brutus získal vládu díky tomu, že políbil matku (tj. rodnou zem); starší princové po prvním neúspěšném zápase střelí na otcovo tělo znovu aj. Ze 13 scén, na něž se dělí *Natu minimus, amoris primogenitus*, se jich podle popisu v synopsi 12 do značné míry, ne-li úplně, opakuje v Roboltově hře. Ta obsahuje celkem 18 scén, pouze pro třetinu z nich tudíž nenajdeme paralelu v dramatu z roku 1718.

Další otázky vzbuzuje drama *Absque pugna victoria*. Jejím přepokládaným autorem je tehdejší učitel nejnižší gramatiky gymnázia v Praze na Novém Městě, Joannes Bayer. Jestliže *Natu minimus, amoris primogenitus* je s Roboltovou hrou prakticky totožná po stránce obsahové, *Absque pugna victoria* se s ní velkou měrou shoduje textově.

Otázka autorství a vzájemné souvislosti uvedených tří her prozatím zůstává nevyřešená. Je teoreticky možné, že roku 1718, v době uvedení *Natu minimus, amoris primogenitus* Robolt studoval na malostranském gymnázium a provedení se sám účastnil. To by však stále nevysvětlovalo spojitost jeho textu s *Absque pugna victoria*. Není ani příliš pravděpodobné, že by všichni tři autoři své texty vzájemně znali. Rukopisy her se sice v příslušných kolejích alespoň dočasně archivovaly, bylo by ale velmi neobvyklé, kdyby putovaly z jedné koleje do druhé. Snad se tedy Racke, Robolt i Bayer inspirovali stejným zdrojem nebo stejnou divadelní hrou, která pro nás zatím zůstává neodhalena.

I.3.5 Synové, bratři a přátelé

Rodinné vztahy

Poslední námětový okruh v naší edici představují texty, jejichž hlavním tématem jsou mezilidské vztahy. Značná část těchto her se věnuje vztahům mezi rodinnými příslušníky – otcem a synem nebo mezi bratry. V případě, že se jedná o syny vládce,

mohou se v těchto textech objevovat i témata typická pro hry z prostředí panovnického dvora (řevnivost mezi bratry, soupeření o trůn apod.), ta však nejsou ústředním problémem. Jako příklad her spojujících v sobě oba námětové okruhy uvedme dramatizace exempla o knížeti Lidericovi a jeho synu Joseramnovi, který si od jednoho chudého muže koupí jablka, platbu ale z různých příčin odloží na později. Když si na svůj dluh vzpomene, je už pozdě: chudásovy děti mezitím zemřely hladu. Joseramnus za tuto smrt nese odpovědnost, proto ho otec musí jako vraha dát popravit. Z českých zemí se dochovala jedna synopse hry na tento námět (*Usus fructuum*, Praha – Klementinum, střední gramatika, 1728)⁷⁵ a dva celé texty, *Amor Astraeae victima* (NM, 1) a *Gustui dulce malum* (NM, 36).⁷⁶

Antická historie nabízí hned dva příklady mladíků, kteří porušili otcův zákaz účastnit se bitvy, a přestože zvítězili, čekala je za tuto neposlušnost poprava. Prvním z nich byl syn athénského vojevůdce Epaminonda, o němž pojednává např. hra *Victrix Stesimbroti inobedientia* (Praha – Nové Město, poetika, 1725).⁷⁷ Co se týče gramatikálních tříd, máme zprávy o dvou dramatech zpracovávajících osud druhého z uvedených jinochů, Římana Tita Manlia. V zachované synopsi *Titus Manlius* (Klementinum, nejvyšší gramatika, 1720)⁷⁸ i ve hře *Rarus paternae Themidis rigor* (ČK, 22) stojí za Titovou neposlušností lest nějakého závistivce. V první hře má tento úklad na svědomí Titův vrstevník Quirinus. Titus se mu svěří s věštbou, jíž se mu dostalo a která zní *Titus vincens hostem occidet*, „Vítězící Titus zabije nepřítele“. Quirinus mu však válečnou slávu nepřeje, proto – pomocí přilby, kterou si oba vzájemně vyměnili, když byli vysláni na průzkum do nepřátelského tábora – vyvolá zdání, že ho nepřátelé zabili. Tím vyprovokuje Tita k bitvě, po níž ho čeká triumf a vzápětí poprava – nešťastnému Titovi pozdě dojde, že ona prorocká slova se dají vyložit také jako „Titus, který vítězí nad nepřítelem, padne“. V druhé hře, *Rarus paternae Themidis rigor*, dokonce Titus umírá de facto zcela neviný, protože o otcově zákazu vůbec nevěděl. Jeho žárlivý bratr totiž uspal strážce, který mu ho měl vyřídit.

Jezuité rádi zobrazovali také otcovskou a synovskou lásku. Poněkud extrémním příkladem ji prokázal např. Charinus ze hry *Filialis flamma amoris* (UH, 27). Ten otce miloval natolik, že se po jeho smrti sám poranil na hlavě a do rány si vložil jeho popel, aby otec zůstal navěky s ním. V mnoha hrách jde láska k otci či bratrovi tak daleko, že hrdina za své blízké položí život nebo je aspoň ochoten to udělat. První případ představuje např. Adelphus ze hry *Fortior morte dilectio* (NM, 20). V ní se

⁷⁵ *Usus fructuum olim capitali pretio exsolutus a Joseramno*. NK ČR, sign. 52 A 39, adl. 73.

⁷⁶ Exemplerum o Joseramnovi a Lidericovi využívali jezuité pro divadlo velmi rádi. Z německé jazykové oblasti dnes víme o sedmi zpracováních, včetně jednoho dochovaného kompletního textu (Valentin: *Le théâtre des jésuites* I, č. 2814, 2876, 3161, 3501, 4250, 4362, II, č. 6443), z Uher o šesti (Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjatekok forrasai* I, s. 148, 479, III, s. 27, 77, 98, 254). Podrobněji k hrám na toto téma také Bobková-Valentová, K.: *Das Bild des Herrschers auf der Jesuitenbühne*. In: Čemus: *Bohemia Jesuitica*, s. 925–934.

⁷⁷ NA ČR, fond SM, sign. J 20-17/18, kart. 998, f. 309r–316v. Podrobněji o této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, 178–189.

⁷⁸ *Titus Manlius ob pugnam contra patris consulis edictum, quamvis feliciter confertam, securi percussus*. NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 12; sign. 52 A 39, adl. 48.

Adiatorix, vůdce Galatů, po prohrané bitvě s Římany octne i se svým nejstarším synem Dyteutem ve vězení. Druhým dvěma synům, Adelphovi a Philindovi, udělí římský vládce Theorgus milost, a Adelpha dokonce přijme ke dvoru. Adelphus se pokusí otce a druhého bratra z vězení osvobodit, jeho plán ale selže a rozzlobený Theorgus se rozhodne popravit Adiatorixe a jednoho ze synů. Dyteutus a Adelphus po této „výsadě“ velmi touží. Adiatorix se nakonec rozhodne zemřít spolu s Adelphem, který si dokonce opatří falešné doklady, dokazující, že on, nikoli Dyteutus, je prvorozeným synem. Na jejich základě je také odsouzen k smrti.⁷⁹

Za příklad druhého typu textů, v nichž nakonec nikdo o život nepřijde, mohou sloužit dvě hry na stejné téma. Jejich hrdiny jsou tři bratři žijící ve velmi chudých poměrech. Rozhodli se proto využít vládcova nařízení, že každý, kdo chytí zloděje, dostane peněžitou odměnu. Ačkoli mu tedy hrozil trest smrti, jeden z bratrů předstíral, že je zloděj, kterého druzí dva chytili. Naštěstí jejich lest vyšla najevo a vládce, dojatý touto obětavostí, rodinu finančně zabezpečil. Dochovala se jedna celá hra s tímto námětem, *Filiale holocaustum* (Kla, 35), a synopse o čtyři roky mladšího dramatu *Pietas in patrem* (Praha – Klementinum, nejnížší gramatika, 1723).⁸⁰

V jezuitských hrách se ovšem nevyskytují jen bratři milující jeden druhého víc než vlastní život, ale i opačné případy. K tragickým koncům přitom mohly vést velmi malicherné důvody. Jezuitští dramatici např. několikrát zpracovali příběh o dvou bratrech, za jejichž smrtí stála zpočátku nevinná konverzace. Jeden z nich žertem prohlásil, že by chtěl mít tolik volů, kolik je na nebi hvězd. Druhý si přál louku velkou jako nebe, načež se bratra zeptal, kde bude své voly pást. Odpověď „na tvé louce“ vyvolala osudný souboj. V české provincii vznikly na toto téma minimálně tři hry, z nichž dvě známe celé: *Majales gemini duo* (Kla, 21) a *Frigidum verbum „meum et tuum“* (NM, 15). Kladská hra je rozdělená na dvě části, „Svorní Astrinus a Terrasius“ (*Astrinus et Terrasius concordēs*) a „Znesváření Astrinus a Terrasius“ (*Astrinus et Terrasius discordēs*). V první části jsou vztahy mezi bratry – kteří se v 1. scéně setkají s Láskou (*Charitas*), jež v jejich srdci symbolicky zapálí plamen bratrské lásky – idylické. Semínko sváru zaseje až v druhé části hra v karty, v níž Astrinus vyhraje, a svým ziskem se příliš vychloubá. Terrasius chce hrát znovu, Astrinus však nemá chuť. Místo karet se bratra snaží zabavit výkladem o astrologii, který ovšem vede k otázce, kolik je na nebi hvězd, a k osudnému rozhovoru. Ve *Frigidum verbum „meum et tuum“* se rozpory mezi bratry (zde se jmenují Flavius a Celsus) vyjevují dříve. Ve 3. scéně Flavius odmítne Celsovo pozvání na lov. Když se z něj účastníci vracejí s prázdnou, Flavius jim ukáže dary, které dostal od rolníků. Souboj je v tu chvíli na spadnutí, podaří se ho ale ještě zažehnat. Po večeri si však bratři vyjdou ven pozorovat hvězdy...⁸¹ Ze třetí hry na toto téma, *Ignes fatui* (Hradec Králové, nejnížší gramatika, 1737), se zachovala pouze synopse.⁸²

⁷⁹ Podrobněji o této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 180–181.

⁸⁰ *Pietas in patrem, olim in tribus Japoniae adolescentibus dilaudata*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 26.

⁸¹ Podrobněji o této hře viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 184–185.

⁸² *Ignes fatui, ipsa inter nobilitatis sydera in deliria odia temere litigantium fratrum funeste exardescentes*. NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 123.

Přátelé

Častým námětem jezuitských her bylo také přátelství. Autoři mohli v tomto případě sáhnout pro inspiraci do antické mytologie (Orestés a Pyladés) nebo do Starého zákona (David a Saulův syn Jónatán). Obě dvojice se také skutečně stávaly protagonisty divadelních her, všechny známé synopse z českých zemí však patří hrám pro některou ze dvou nejvyšších tříd.

Dochované texty a synopse pro gramatikální třídy čerpají náměty z novodobější historie. Podobně jako hry o rodinných vztazích i dramata o přátelství můžeme rozdělit do dvou skupin. První představují hry o přátelství věrném doslova až za hrob. Když je Medarnus ze hry *Amoris de vindicata innocenter Libitina triumphus* (Praha – Klementinum, nejvyšší gramatika, 1724)⁸³ na základě chybného důkazu usvědčen z vraždy, jeho přítel Charitinus vezme vinu na sebe. Naštěstí se ale přihlásí pravý vrah, takže oba nevinní jsou zachráněni. Huř dopadl Philardus v dramatu *Ingloriae mortis victima* (UH, 6). Ten svému druhovi Cordinovi oplátkou za zlatý prsten poslal jako důkaz přátelství dopis psaný vlastní krví a přiložil i dýku. Zásilka se však dostala do rukou jinému Cordinovu příteli, jenž proto na Philarda zaútočil, v souboji však sám padl. Z jeho smrti je shodou okolností obviněn Cordinus, který ve snaze zachránit přítele pravdu neprozradí, ačkoli ho za to čeká rozsudek smrti. Philardus se ale přizná, přijme trest a nevinného přítele zemřít nenechá.

Hrdiny jezuitských dramát se také často stávali Asmundus a Asvitus, jejichž příběh autoři přebírali z různých pramenů. Asmundus zabloudil na lovu a dostal se do paláce krále Biorna, kde se spřátelil s jeho synem Asvitem. Přátelství to bylo tak velké, že si oba mladíci přísahali, že pokud jeden z nich zemře, druhý se s ním dá zaživa zazdit do hrobky. Když Asvitus zemřel, Asmundus svůj slib skutečně splnil. Z bohemikálních her o této dvojici dnes známe dvě synopse – *Amoris vesani fatalis echo* (Praha – Malá Strana, nejnižší gramatika, 1719)⁸⁴ a *Laus una sepultis* (Praha – Klementinum, střední gramatika, 1729)⁸⁵ – a jeden celý text, *Amicitia etiam inter cineres non extincta* (UH, 15). Všechny tři hry mají poměrně spleť děj a některé společné motivy. Vždy se v nich např. objevuje někdo, kdo chce ze žárlivosti přátelství zničit a zabít Asmunda. V dramatech z Malé Strany a Uherského Hradiště je tímto závistivcem Asvitův bratr (kterému v *Amoris vesani fatalis echo* pomáhá dosavadní Asvitův oblíbenec), v klementinské hře jeho přítel s příznačným jménem Furiosolus. Za Asvitovu smrtí také vždy stojí záměna osob – vrahové si ho spletou s Asmundem, v *Amoris vesani fatalis echo* ho dokonce omylem zabije právě Asmundus, protože Asvitus se rozhodl vyzkoušet přítelovu věrnost kuriózním způsobem: vydal se za Asmundem v přestrojení, tvrdil, že má za úkol zabít Asvita, a žádal

⁸³ *Amoris de vindicata innocenter Libitina triumphus ejusdemque in duobus corde et anima una vinculis gloriosior anastasis seu Charitinus, spontanea sanguinis sui oblatione Medarnum duplici vita in spem vivam regenerans.* NK ČR, sign. 52 A 40, adl. 29.

⁸⁴ *Amoris vesani fatalis echo efracta ex tumulo seu Asmundus, Asvito, Biorni Regis filio, olim consepultus.* NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 44.

⁸⁵ *Laus una sepultis amasse, Asmundo et Asvico attributa.* NK ČR, sign. 52 A 19, adl. 20, 112; sign. 52 A 39, adl. 74; sign. 52 A 40, adl. 34, 52.

Asmunda o pomoc v této věci. Asmundus se však projevil jako pravý přítel a domnělého vraha svého druhu zabil.

Do výše uvedených příběhů autoři téměř vždy přidali postavu žárlivého soka, jehož úsilí sice vedlo k smrti jednoho či obou hlavních hrdinů, jejich věrnost však neohrozilo. Jindy se ale soupeřům přátelství zničit podařilo. Ve dvou textech z pražského novoměstského gymnázia, *Propriae culpa agnitio* (NM, 17) a *Heroica voti solutio* (NM, 47), mají odpůrci přátelství mezi hlavními hrdiny některé stejné motivy (nízký původ jednoho z protagonistů) a také používají stejné metody: snaží se prostřednictvím falešných důkazů vzbudit dojem, že jeden z přátel druhého zradil, a tím dvojici rozeštvát. To se jim povede, avšak zatímco první hra končí šťastně, když protagonisté na poslední chvíli lest prohlédnou, v druhé situaci dospěje k souboji, v němž jeden z přátel padne.⁸⁶

Autoři jiných dvou dramat zase jako hlavní příčinu rozpadu přátelství použili hru v kostky. Hlavním cílem dramatu *Amantium irae* (ČK, 6) od Carola Crumpichta bylo zřejmě poukázat na škodlivost hazardu a světské zábavy vůbec. Nasvědčuje tomu mj. epilog, „naučení pro mládí oddávající se mládeži nebezpečným hrám.“⁸⁷ Crumpicht ukazuje zhoubné účinky těchto aktivit na osudu původně nerozlučných druhů Carola a Fausta, kteří se kvůli kostkám zneprátelí na život a na smrt. Stejná hra vedla k tragickému konci Warthonia a Stuarta z dramatu *Amor in furias actus* (Kla, 34).⁸⁸

Damon a Pythias

Vedle Asmunda a Asvita, o nichž jsme psali výše, byli jednou z nejčastěji zobrazovaných dvojic Damon a Pythias, kteří žili na Sicílii za vlády Dionýsia I. ze Syrakus. Oba patřili k pythagorejcům a jejich přátelství bylo tak silné, že když jednoho z nich Dionýsios odsoudil k smrti, druhý se nabídl jako rukojmí, aby jeho přítel mohl načas opustit vězení a uspořádat své záležitosti. Dionýsios této žádosti vyhověl a všichni s napětím čekali, jestli se odsouzený v den popravy skutečně vrátí. K úžasu přítomných se tak opravdu stalo a Dionýsios, dojatý takovou věrností, trest smrti zrušil.

Uvedený příběh poprvé vylíčil řecký filozof Aristoxenos z Tarentu ve 4. století před Kristem. Dále se vyprávění o Damonovi a Pythiovi objevuje u mnoha řeckých i latinských autorů a z antické literatury přechází do křesťanské.⁸⁹ Za první dramatičtí tohoto námětu je pokládána hra anglického dramatika Richarda Edwardse *Damon and Pythias* z roku 1564, tiskem vydaná roku 1571.⁹⁰ Podle dochovaného materiálu se zdá, že do jezuitské dramatiky toto téma vstoupilo až v 18. století. V kaž-

⁸⁶ Podrobněji o těchto hrách viz Jacková: *Divadlo jako škola ctnosti a zbožnosti*, s. 188–191.

⁸⁷ *Epilogus: Est gnomae juventuti perniciosae adolescentiae ludis deditae. Amantium irae*, f. 173v.

⁸⁸ Podrobněji k jezuitským hrám s tématem přátelství Jacková, M.: *Amabimus nos. Láska, žárlivost a nenávisť na jevištích jezuitských gymnázií. Cornova 4*, 2014, č. 1, s. 121–130.

⁸⁹ Podrobně viz Dientsbier, P.: *Damone Gaudens Pythias vivat suo – P. Placidus Scharls Visitationsdrama über die Amicitia Coronata. Einleitung, Text, Übersetzung und Analyse. Diss.*, Salzburg 2010, s. 20–27.

⁹⁰ Tamtéž, s. 26. Zde také informace o jiných hrách na toto téma.

dém případě se v této době těšilo velké oblibě: z německy mluvících zemí máme doklady o devíti představeních (z let 1729–1753),⁹¹ z uherské části rakouské provincie dokonce o šestnácti (z let 1724–1771).⁹² Tam navíc obliba narůstá v druhé polovině století: čtrnáct her vzniklo po roku 1750, z toho osm pochází ze 60. let 18. století.

Dochovaný materiál z českých zemí je v tomto směru naopak skromný. Kromě textu Adama Besneckera *Amicitia* známe pouze synopsi hry *Una gemino in pectore anima* (Praha – Klementinum, nejvyšší gramatika, 1722),⁹³ jejímž autorem byl Franciscus Lengfeldt. Besnecker i Lengfeldt se v argumentu odvolávají na dílo historika Valeria Maxima, Besnecker zmiňuje i Ciceronovo *De officiis*. V obou případech se jedná o velmi krátké texty, soustředěné jen na základní kostru příběhu: nedočteme se v nich např., kdo z přátel byl odsouzen k smrti a proč.⁹⁴ Je v nich sice přítomna základní zápleтка, zdroj dramatického napětí, přesto však při dramatizaci vyžadují úpravu a doplnění.

Besnecker svou hru vystavěl na jednoduché zápleťce, kterou oproti předloze nijak podstatně nerozšířil. Přidal důvod zatčení – Dionýsios ze strachu před spiknutím zakáže, aby se lidé „tajně“ scházeli. Jeho špehové pak přistihnou Damona a Pythia ve chvíli, kdy si přísahají věčné přátelství a tento slib stvrdí vlastní krví; špehové se ovšem domnívají, že ti dva uzavřeli pakt proti vládci, proto Damona zatknou (Pythias stihne včas odejít). Besnecker také příběh obohatil o další postavy, z nichž nejvýraznější jsou Damonovi sluhové Faustulus a Phoedrus, hlavní zápleťka je však jasná a nekomplikovaná. Přátelství hlavních hrdinů není ani na okamžik zpochybněno, napětí neplyne z otázky, jestli se Damon bude chtít vrátit, ale jestli se vrátit stihne.

Lengfeldtova hra byla, už podle synopse, mnohem spleťtější. Autor do ní zapojil řadu motivů, po nichž jezuité rádi sahali v jiných hrách: dvorskou žárlivost, domnělou smrt, předmět (v tomto případě dýku), který slouží k odhalení nějaké skutečnosti nebo naopak uvádí v omyl apod.

V *Una gemino in pectore anima* se Damon ocitne ve vězení kvůli udání (ze synopse nepoznáme, jestli oprávněnému), že patřil ke spiklencům chystajícím vzpouru. Spolu s nimi má být také popraven, přičemž „prefektem“ této popravy ustanoví Dionýsios právě Pythia. Synopse se zmiňuje, že tím vyvolá závist ostatních členů dvora, neprozrazuje však, jestli měla tato žárlivost nějaké důsledky. Pythias své funkce využije k záchraně přítele (který se domnívá, že Pythias na jejich přátelství zapomněl) a propustí ho z vězení.⁹⁵ Musel to však učinit v přestrojení nebo jinak zařídit, aby zůstal nepoznan, protože Damon ještě po návratu domů „škrtá Pythia ze seznamu svých přátel“ (*e numero vero amicorum proscibit Pythiam*), velebí svého zachránce a teprve v tu chvíli zjistí, že dýka, kterou mu neznámý dal, je Pythiova. Rychle se

⁹¹ Valentin: *Le théâtre des jésuites II*, č. 4686, 4903, 4920, 5058, 5156, 5266, 5953, 6244, 6399.

⁹² Staud: *A magyarországi jezsuita iskolai színjátékok forrásai I*, s. 151, 216, 281, 441, 448, 502, *II*, s. 78, 85, 107, 157, 299, 337, 382, *III*, s. 123, 161, 201.

⁹³ *Una gemino in pectore anima Pythias et Damon*. NK ČR, 52 A 39, adl. 51.

⁹⁴ Celý text předlohy viz s. 422.

⁹⁵ Damon tedy tentokrát pravděpodobně sám o propuštění nežádal.

vrací do Syrakus a po sérii nedorozumění, kdy jsou oba přátelé střídavě pokládáni za mrtvé, přichází závěrečné rozuzlení a šťastný konec.

Soubor jezuitských školských her z českých zemí, z něhož v této edici přinášíme skromnou ukázkou, podstatnou měrou obohacuje nejen naše znalosti raně novověkého divadla v českých zemích, ale i novolatinského divadla obecně. Rozšiřuje je z hlediska časového: dochované texty pocházejí z let 1683–1748, tedy z období, v němž latinské divadlo v mnoha zemích již výrazně ustupuje do pozadí nebo mizí. Proto mu badatelé obvykle věnují menší pozornost než předcházejícím etapám.

Školské drama, resp. hry určené jednotlivým gymnaziálním třídám a psané v naprosté většině autory bez větších literárních ambicí, zároveň představuje téměř neznámý, avšak velmi důležitý typ novolatinského dramatu, který nabízí zajímavé srovnání s ostatní dramatickou produkcí. Z hlediska témat lze např. sledovat, jak autoři zacházeli s předlohami: hry v této edici dokazují, že s nimi nakládali velmi volně, přizpůsobovali náměty věku svých žáků, používali stejné motivy a schémata pro různé námětové okruhy. Zdá se, že největší variabilitu v tomto směru projevují hry o světcích a mučednících, do nichž jezuité mohli zakomponovat motivy psychomachie a bivia, ale také postavy žárlivých bratrů, krutých tyranů, prostředí panovnického dvora apod.

Vydávané hry poukazují i na další tendenci ve vývoji novolatinského divadla: vedle dramát navazujících na středověké nebo latinské humanistické divadlo se od poslední třetiny 17. století prosazují i texty na nová, převážně světská témata, která se v novolatinském dramatu do té doby objevují jen ojediněle. Dochované školské hry z českých zemí tak dokazují, že novolatinské drama je svébytným, pozoruhodným žánrem, jež v sobě spojuje antické, středověké a raně novověké divadlo a který si zasluhuje naši pozornost.