

MILOŠ FIALA

## DIVADELNÍ HRA *RUR* KARLA ČAPKA A ARCHETYPÁLNÍ KRITIKA

Mezi teoretickými pracemi zabývajícími se dílem Karla Čapka je možno učinit základní diferenciaci.

Práce vycházející z textu samého: Nejdůležitějším příkladem jsou čapkovské literární studie Jana Mukařovského.<sup>1</sup> Význam díla je chápán jako vztahový konstrukt, jehož existence je funkcí pevných pravidel jazyka.

Práce vycházející z gnoseologické konfrontace díla s obecně sdíleným světem: Sergej Nikolskij<sup>2</sup> zkoumá dílo K. Čapka metodou širokospektrální srovnávací analýzy vlastního konkrétního díla v kulturně-historickém kontextu různých typů gnoseologických vztahů k jsovcu. Srovnává tedy vždy určité synchronní myšlenkové celky s cílem vyčerpát co nejvíce možných pohledů na dílo: hra *RUR* je věnována samostatná kapitola, jejíž poslední část je svým metodickým východiskem shodná s výše zmíněným přístupem Jana Mukařovského. Sergej Nikolskij hodnotí hru *RUR* i z hlediska mytologického, jde však o přístup klasické, nikoli archetypální, mytologické metody. Symbol chápe S. Nikolskij jako kolektivně hypostazovaný výklad nějaké skutečnosti (analogií, podobností) a posteriori. Stejně chápe i intenci „světa“ zkoumaného díla – *RUR*.

Alexander Matuška v knize *Člověk proti zkáze*<sup>3</sup> hovoří o dvou plánech každé Čapkovy knihy, o doslovném znění, prvním smyslu a hlubším smyslu. Bez ohledu na to, jaké povahy je tento hlubší smysl, chápe jej jako plně supervizované – vědomé esoterní sdělení tvůrce díla.

Práce vycházející z axiologické konfrontace díla s obecně sdíleným světem: Zde lze jmenovat např. studii *Karel Čapek* Ivana Klímy.<sup>4</sup>

Práce používající díla k ospravedlnění jakéhokoli přímého vztahování k jsovcu: Zde se jedná především o ideologický pohled na dílo K. Čapka.

---

1 Jan Mukařovský, *Studie z poetiky*. Praha 1982.

2 S. Nikolskij, *Fantastika a satira v díle Karla Čapka*. Praha 1978.

3 A. Matuška, *Člověk proti zkáze*. Praha 1963.

4 I. Klíma, *Karel Čapek*. Praha 1965.

## I.

Obecně řečeno drama v tradičním slova smyslu vnímáme jako rozvoj děje, vývoj příběhu, neboť vždy vychází z časoprostorových změn života – osudu člověka. Konkretizuje bytí v jeho individuálním naplnění bez ohledu na to, zda zdůrazňuje nebo potlačuje kauzalitu, nahodilost nebo osudovost života. Hlavní podmínkou porozumění ději je zde tedy symbolická totožnost podmínek existence světa diváka/čtenáře se světem, který předvádí drama. Příběh, děj tohoto dramatu, chápeme jako nepozměnitelný, jako cosi, do čeho se přímo nezasahuje, co zůstává stejné, ale co mění nás diváky nebo čtenáře (např. nás může určité drama inspirovat k sepsání jiného dramatu). Tento svět, který je vlastně jen výsekem ze Světa, příběhem dostává jisté absolutní rysy, které jsou také symbolické povahy; příběh se stává součástí historické tradice. Drama je pak možno vykládat v nových souvislostech, vzniká mnoho symbolických pater, k jejichž pochopení nebo výkladu je třeba znát konkrétní dobové společensko-kulturní souvislosti. Je otázka, nakolik je pak takový výklad v možnostech jednotlivce.

S vlastním světem diváka/čtenáře však děj dramatu spojuje ještě jiný druh symbolů. Symbolů týkajících se věčné a neměnné snahy lidí po zajištění vědomého bytí ve světě, které je samozřejmě především mravní povahy – tedy snahy o odlišení své individuality od ostatního bytí (tedy pochopení smyslu vlastního bytí), protože pouze tak existuje nikoli svět člověka, ale lidí.

Tento druh symbolů obecností svého poslání samozřejmě překračuje hranice dramatické i literární tvorby. V poměrně čisté podobě jej lze vidět ve starých antických mýtech, není to však podoba nejpůvodnější. Tu lze zřetelněji vysledovat v mytologických příbězích primitivních společenství národů.

Antické drama totiž již smísilo dvojí základní podobu mytologického příběhu, totiž mýtu jakožto příběhu o stvoření světa, lidí, zvířat, rostlin, věcí, ale i toho, co je mění (což se tedy týká i mýtů iniciačních) a vede v určitém směřování (cyklické povahy): času, přirozenému času ve zcela nevědeckém chápání, času, který se ani nemusel nazývat čas. Tento druh mýtu vlastně náš svět vytvořil, umožnil vnímat jej v čase. Druhý typ mýtu tento svět naplnil (chápeme-li příběh jako momentální bytí, které vlastní bytí nemění, mění jen naše vnímání konkrétního světa). Zprostředkoval vyprávění, jehož pánem se stal člověk, který se skrze ně vztahuje k druhým lidem.<sup>5</sup>

Lze tvrdit, že smíšení těchto dvou druhů mýtu trvá dodnes a vyskytuje se ve všech formách příběhu. O něm pak většinou uvažujeme jen ve vztahu k druhému typu těchto mýtů, tedy jako k lidskému výtvaru s důrazem na individuální charakter této tvorby nebo jako k lidskému objevu vyššího vědomí (v gnoseologickém i axiologickém smyslu) o bytí, k němuž jsme schopni nalézt vztah, až když jsme dosáhli určitého stupně vědění o sobě a světě, našem nižším světě, v němž žijeme. Transcendentální pochopení vlastní nedokonalosti.

<sup>5</sup> O takovémto rozlišení mýtu viz např.: Eliade, Mircea: *Aspect du Mythe*. Editions Gallimard, Paris 1963

Je také pravda, že první druh mýtu je patrný jen v určitých dílech, jež vznikla v takových dějinných obdobích a společnostech, v nichž je možno vysledovat nejen ohrožení obecných hodnot, jichž se tyto společnosti dobraly, ale i ohrožení samého vnímání jsoučna (ztrátou sebereflexe a ustrnutím v mrtvém bodě času).

## II.

Archetypální kritika vždy vychází z toho, co je v konkrétním díle určitým způsobem neměnné ve své podstatě, co se zde však vždy projevuje jedinečným způsobem. Tato podstata je formou, která sama je základním pojmem bez jakéhokoli vztahu ke svému významovému okolí, ale nese symbolicky nemodifikovaný obraz- představu tohoto svého pojmu. Tato podstata je nezávislá na intencích autora díla, který ji svým aktem tvorby pouze jedinečně vyjádří. Toto jedinečné konkrétní vyjádření má vždy symbolickou povahu a je nutno je odlišit od takových symbolických vyjádření v daném díle, která nemají za základ tuto intencím nepodléhající formu. Výchozím a základním problémem každého vlastního archetypálního výzkumu díla je rozlišit tyto dvě jeho symbolické oblasti významu.<sup>6</sup>

Lze vyjít z předpokladu, že každý pojem, který nese význam konkrétní (nikoli abstraktní) povahy, jemuž je rozuměno symbolicky, nese zároveň i možnost vizuální představy tohoto významu, která je jak ve svém vztahu k celkové symbolické situaci významu, tak i k vlastní seberealizaci kvalitativně esteticko-kulturní povahy, to znamená, že umělecká kvalita obou těchto vztahů závisí na vhodnosti volby daného pojmu vzhledem k vědomé zkušenosti společenství, z něž dílo vychází, nebo k zkušenosti celého lidstva. Význam pojmu ve své symbolické situaci tu potvrzuje sebe sama akceptováním toho, co je známé a obvyklé v nových souvislostech. Pokud bychom i vyšší stavební prvky díla chápali z významového hlediska pouze jako vyšší projev stejné symbolické působnosti, vlastně bychom tím připouštěli, že „popis“ světa (nikoli svět sám, ten v tomto smyslu jenom je, my se k němu musíme vztahovat prostřednictvím symbolů), tedy i literární tvorba, je formálně takové povahy, že souhrn jeho „popisných“ prostředků je konečný, tedy plně v lidské intenci; odstraníme-li tedy lidské chyby v realizaci tohoto popisu, dojdeme stavu „popisné“, a tedy i literární entropie.

Lze předpokládat, že existuje i jiná forma symbolu různých úrovní díla. Měla by to být archetypální forma symbolu.

<sup>6</sup> Nikdy neexistovala jednoznačná definice pojmu archetyp. V tomto článku se vychází z definice, kterou podává Maud Bodkinová ve své knize *Archetypal Patterns in Poetry*, kde na rozdíl od teorie podané C. G. Jungem nechápe archetyp jako entitu, která by se dědila biologickou cestou, ale jako obecně kulturně sdílené symboly, čímž je však porušena exaktnost jejich přímého určení. Axiomatické biologické východisko C. G. Junga je v definici uvedené v tomto článku nahrazeno tradičním vymezením aristotelské substanciální metafyziky (zdůraznění rozdílu mezi prázdnou formou vlastního archetypu a jeho realizací v konkrétním projevu: kulturně a historicky zařaditelném symbolu, je pokusem o popis cesty mezi potenciální a aktuální existencí nějaké entity).

## III.

V tomto článku tedy nepůjde o nějaký ucelený archetypálně kritický rozbor hry Karla Čapka *RUR*, ale právě jen o toto její východisko, o vymezení obou rovin symbolického chápání významu textu ukázané na rozlišení jednotlivých časových vrstev dramatu.

**Vlastní hra**

Divadelní hru *RUR* (Rossum's Universal Robots; dopsal Karel Čapek na jaře roku 1920. V listopadu téhož roku vychází jako kniha. 25. ledna 1921 je představena její premiéra v Národním divadle, poprvé však byla hrána již druhého ledna 1921 ochotnickým spolkem Klicpera v Hradci Králové. Podtitul hry zní *Kolektivní drama o vstupní komedii a třech dějstvích*. Vstupní komedie je vlastně předehra, jejíž děj o deset let předchází události prvního dějství. Mezi jednotlivými dějstvími je pak přímá časová návaznost.

**Děj jako prostor**

Celé drama se odehrává ve třech prostorech – interiérech. Předehra v centrální kanceláři továrny, první a druhé dějství v Helenině salonu a poslední dějství v laboratoři. Ze všech interiérů je však možný pohled ven, z kanceláře na „nekonečné řady továrních budov“, z Helenina pokoje na moře a přístav a z laboratoře, „když se otevřou dveře v pozadí, je vidět nekonečnou řadu dalších laboratoří“. Postupně se dovídáme, že továrna leží mimo Evropu někde za mořem, později vyjde na jevo, že se nachází na ostrově. Vzpouira místních robotů, která zachvátí i celou továrnu, tvoří prostor neviditelný, přítomný pouze simultaneitou času.

**Děj jako čas**

Jak již bylo řečeno, ve hře je jen jeden časový předěl, desetiletá přestávka mezi vstupní komedií – předehrou a vlastní hrou. Jinak je vnější časový postup děje plynulý.

Čas jako vyjádření jednotlivých symbolických rovin děje, rovin, které nejsou kauzálně závislé na vlastním časoprostoru hry, je čas absolutní, statický, čas okamžiku, který nemění sám časový postup hry, ale mění vnímání tohoto postupu.

**Čas jako symbol****1. Symbol jako potvrzení****Ohrožení**

Celý příběh přesahuje vlastní děj hry. Hovoří se zde o událostech, které se udály velmi dlouho před začátkem předehry. Hovoří se zde i o tom, co teprve nastane a hovoří se o tom nikoli jako o možnosti, ale jako o nutnosti, jako by se popisovala minulost. To, že lidstvo čeká nový ráj, bez utrpení, ale i bez radosti, kdy veškerý lidský úděl převezmou stroje-roboti, kdy dojde k takové ztrátě rozdílů mezi jednotlivci, že se již ani nebudou rodit děti, je ve hře vysvětlováno vědecky, jako nutný důsledek směřování lidské společnosti, kde vysvětlení samo jako by si bralo základ své argumentace u filosofa Adama Smitha. Přesto, že je možno tento vývoj popsat, není možné mu ve vědeckém slova smyslu zabránit. Důsledek je stejný jako by jednal Osud, či třeba antičtí bohové. Neodvratnost událostí, které přijdou. Hrůza a strach. Ale na rozdíl od antické tragédie je

reakce postav žijících s vědomím těchto hrůz v něčem jiná. Postavy neřeší pouze rozpor mezi morálními hodnotami světa lidí a vyšším řádem nebo vůlí, rozpor, který zůstává pro člověka rozumově nevysvětlitelný, který je možno jediné přijmout, ale musí také zaujmout postoj k oprávněnosti existence takového světa, v němž žijí, o němž si mysleli, že jej dokonale popsali, že tudíž znají dopředu všechny jeho zákonitosti, ale který se nyní rozpadá a s jeho rozpadem je ohrožena i jejich vlastní individuální duševní kontinuita. Snaží se tedy především bránit svět a sebe sama jako živou bytost v něm, nebo mají především strach o zachování kontinuity svého vnitřního bytí – světa? Postavy hry svým jednáním brání to prvé. Lze vyrozumět, že toto jednání (postoj ke vzpouře robotů, Alquistova snaha po rekonstrukci spáleného výrobního postupu) vede samo o sobě i k zachování individuální kontinuity.

### **Společenská konverzační hra**

Hra *RUR* je však zčásti i společenskou hrou konverzační. Celý děj hry má také pravidla přísné dobové společenské hierarchie, která nejsou v hovoru ani jednání postav porušována až na jedinou výjimku, na jednání stavitele Alquista. Ten tato pravidla svým zcela individuálním jednáním překračuje. Postavy – lidé jsou příslušníci vrstvy vzdělanců, samostatné bytosti, které mohou rozhodovat o všem, co je jim podřízeno, v samotném dramatu tedy o quasilidech – robotech, kteří bez ohledu na inteligenci, již je vybavili jejich lidští páni mohou jen vykonávat příkazy. Jediný lidský vztah k těmto strojům je soucit. Všechny mužské postavy na ně však hledí přísně vědecky. Jako na systém funkčních prvků, které sami vyrobili a jež vymyslel nejlepší z nich, zesnulý učenec Rossum. Všechny mužské postavy jako by se na rozdíl od obou ženských postav hry, Heleny a chůvy Nány, vůči světu, vůči jeho proměnám vymezovali jen svým intelektem a společenskými pravidly. Helena pak neporušuje společenská klíše, ale porušuje občas i vědomě rozumová pravidla vztahu ke světu, a to ne pouze citem (soucitem), ale i prostým znejistěním racionálních přístupů. Tato povaha hry je rozbita až v třetím dějství individualizací robotů (individualizací dobra roboti Primus a Helena a zla robot Damon), tedy ve chvíli, kdy roboti začínají jednat sami za sebe a kdy jediný zbylý člověk Alquist pochopí svět v nových souvislostech (přiznání jeho citové stránky druhým – bývalým robotům i sobě – člověku, který byl zbaven své domnělé omnipotence). Čas příběhu hry se stává časem nového bytí, a vrací se tak zpět před katastrofický čas, který zároveň popírá i potvrzuje nemožností nalezení kauzálního, ba co víc, lidmi kauzálně podmíněného vztahu.

### **2. Symbol jako vnitřní obraz**

#### **Dvě podoby času**

Hrozba konce lidstva je zde tedy následkem procesu, který se vyvíjí v kauzálním čase. V jeho rámci se vývoj chápe jako cesta ke stále dokonalejší formě výchozího stavu, až se nakonec dosáhne posledního, neměnného, nejdokonalejšího stadia. Zde by dobré a zlé mělo být totožné a čas kauzálních vztahů by se měl zastavit, stát se ustrnulým časem dosažené finality. Takový výsledný věčný ustrnulý okamžik by měl nastat i v dramatu *RUR*. Podobného bodu je zde opravdu dosaženo, ale čas se nezastavil, pouze se změnil nebo spíše vrátil do

své původní podoby, která umožňuje plnou, bezprostřední existenci, život v přirozeném cyklu lidského světa, nikoli světa jako lineárního geometricky dokonalého modelu vesmíru plného nepřesností.

Zjevení tohoto původního času umožní jiný pohled na význam mnoha důležitých symbolů, který je pak také možno srovnávat s jejich významem z pohledu kauzálního času.

Uvedme na závěr pouze nejdůležitější příklad konkrétního naplnění archetypální formy. Vzpoura robotů vzniká jako rozumová čistě logická akce (roboti jsou vývojově vyšší než člověk, inteligentnější a silnější atd.), kdy emočně reagují pouze lidé. Teprve až dojde k citovému uvědomění robotů, k rozlišení dobra a zla, nabývají činy robotů také emoční reflexe v jejich slovních projevech – řeči. Z hlediska jejich tvůrců by robot měl zůstat robotem, stejně jako je tomu s jakýmkoliv jiným lidským výrobkem. Tuto změnu v intencích vlastního díla by bylo možno pouze přijmout. Potom se však vůči ní lze vztahovat pouze analogicky, nikoli kauzálně. Jako k něčemu, co se týká i mne, co se může stát i mně (ztráta identity) a před čím mne nezachrání žádný úkryt, jenom schopnost být sám sebou (viz výše). K takovému nekauzálnímu řešení dochází Alquist. Díky tomuto bodu zvratu se tak čas stává i časem niterného osobního rozhodnutí.

#### IV.

I literární dílo je možno chápat jako individualitu, individuální entitu oddělenou od okolního bytí. Dílo je tedy při svém vzniku tímto okolím ovlivňováno. Tento článek chtěl ukázat, že archetypálně kritický přístup k tvorbě Karla Čapka umožňuje chápat vývoj individuálního díla jako snahu po integritě výsledovatelnou z diferenciací archetypálního symbolu, který má ve svých konkrétních projevech vždy dvojí povahu, konkrétní zindividualizovanou podobu a cestu (způsob individualizace) k této podobě od prázdné formy symbolu (vlastního archetypu). Nevychází tedy ani z pozice kulturně – společenského přístupu ani z pozic aplikujících exaktní metody strukturální nebo vycházející z kritiky jazyka a spíše než by se snažila tyto přístupy nějak modifikovat nebo doplňovat, ukazuje možný způsob vzniku vlastních kulturně společenských symbolů, jež tvoří nikoli svět o sobě, ale náš obecně sdílený lidský svět.

### THE PLAY *RUR* BY KAREL ČAPEK FROM THE STANDPOINT OF ARCHETYPAL CRITICISM

The article shows, on the example of the play *RUR*, in what way it would be possible to analyze the literary works by Karel Čapek by means of archetypal criticism. The archetypal method is understood here as one arising from a strict differentiation between cultural and societal symbols of various levels of meaning and archetypal „empty“ symbols, which function as a formal connection between an abstract notion and its concrete realization.