

Cindlerová, Jana

Fantastický svět divadelních her Karla Čapka

In: *Na rozhraní světů : fantastická literatura v mezioborovém zkoumání*.
Dědinová, Tereza (editor). Vydání první Brno: Filozofická fakulta, Masarykova
univerzita, 2016, pp. 181-194

ISBN 978-80-210-8441-4

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/136787>

Access Date: 01. 03. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.



FANTASTICKÝ SVĚT DIVADELNÍCH HER KARLA ČAPKA

HELENA: Alquiste, já vím, že se děje něco hrrozného.

Mně je tak úzko – – Staviteli! Co děláte, když je vám úzko?

ALQUIST: Zedničím. Svléknu kabát šéfa staveb a vylezu na lešení –

HELENA: Oh, vy už po léta nejste nikde jinde než na lešení.

ALQUIST: Protože už po léta mně nepřestalo být úzko.

Karel Čapek – *R.U.R.*

Všichni víme, jak důležitou stopu zanechal Karel Čapek v historii české a světové sci-fi, že není autorem slova robot i že dal jméno ceně, která se u nás dlouhodobě podílí na tříbení žánru science fiction, respektive fantasy, respektive (anti)utopie. V čerstvé paměti máme i dílo z pera ruského bohemisty Sergeje Nikolského *Fantastika a satira v díle Karla Čapka* z konce sedmdesátých let, které 13. května 2011 připomenul v Brně Marek Lollok na konferenci pořádané místní filozofickou fakultou pod názvem Fantastická literatura – světy za zrcadlem.

Čapkova „stopa“ je snad o to výraznější (paradox jen zdánlivý), že sci-fi nebyla jeho domovským žánrem, ale jen jedním z mnoha, které ho inspirovaly a jejichž prvky využíval. Tím pak zase „na oplátku“ inspiroval vědecko-fantastickou literaturu on. Ale proč? Čím ho vlastně oslovovala? V čem tkví podstata či důvod přítomnosti sci-fi motivů v dílech Karla Čapka – kromě jejich atraktivnosti (které si byl autor samozřejmě dobře vědom, přičemž nelze pochybovat, že i ta byla prostředkem napomáhajícím jeho *skutečnému záměru*, a to nejen uměleckému)?

Zaměříme se nyní z tohoto hlediska na Čapkovu dramatickou tvorbu. Jaké postavení a smysl v ní mají utopické světy, motivy, představy, zkrátka prvky či entity? – Do určité míry takové jako v jeho díle prozaickém, mohla by znít šalamounská



odpověď. Ovšem velmi nepřesná – mimo jiné právě kvůli té „určité míře“ a její konkrétní realizaci. Dramatický text přece není jen náhodně zvolenou formou pro nějak „předem danou“ tematickou a motivickou strukturu, ale jejich výstavbu zásadním způsobem sám spoluutváří; nejde totiž přece pouze o „rozdělení do dialogů“, kterým se drama jako literární druh liší od prózy a poezie, ale také o jeho nezbytné, řekněme *apriorní* směřování na scénu. Fakt, že každý dramatický text představuje ze své podstaty *scénický projekt*, že spíše než literatuře náleží opravdu divadlu, s sebou přirozeně přináší (i doslova na jeviště, byť by šlo o scénování zcela hypotetické) kromě sebe sama ještě něco jiného – a to už při pouhé četbě skrze vědomí této „zvláštnosti“: že odhaluje či poskytuje prostor pro něco, co v samotném textu není a být nemůže. Nejde přitom jen o předpokládané „jevištní okolnosti“, nakupené okolo textu psaného v dialogích, ale také (především!) o imanentní *dialogičnost* myšlenek, postojů a kontextů jednotlivých postav (včetně hádky či naprostého vzájemného odmítnutí), která vyplývá z „formální“ dialogičnosti dramatického textu.

Tyto skutečnosti zdůrazňujeme záměrně proto, že právě na Čapkovy hry bývá často nespravedlivě pohlíženo spíše jako na filozofické traktáty než jako na „divadlo ve svinuté podobě“ či „in statu nascendi“, jak vystihuje neoddělitelný vztah divadla a dramatu (samozřejmě s výjimkou úzké vrstvy tzv. knižních dramat) Jaroslav Vostrý v návaznosti na vnímání Zichovo. Prostřednictvím postav, situací a jejich *přímého* vztahu ke světu i k našemu vlastnímu životu zkrátka nabízí obecně každý dramatický text podněty, informace, pocity či konotace zcela *vlastního* druhu – a právě ty pak u Čapka souvisejí vždy velmi úzce s utopiemi. V jeho hrách nejde zdaleka o pouhé „vnější“ uplatnění vědecko-fantastických prvků: jsou, jak víme, přítomny ve většině jeho dramatických prací, avšak jejich podstata, důvod a hluboký smysl bývá leckdy v očích čtenářů a dalších interpretujících (včetně divadelních dramaturgů) zatemňován jejich vědecko-fantastickou atraktivností.

Vedle románů *Válka s mloky*, *Krakatit* a *Továrna na absolutno* nalezneme v díle Karla Čapka vědecko-fantastické či utopické motivy – respektive anti-utopické, dystopické – ve všech pěti jeho samostatně napsaných divadelních hrách, z nichž tři můžeme pracovníčně označit jako „hry o technologiích“, tj. o způsobu výroby: 1) robotů, 2) prostředku na věčné mládí, 3) léku proti smrtelné nemoci. Mluvíme tedy o *RUR*, kde lidstvo vyrobí tak dokonalé roboty, že je jimi samo následně vyhlazeno, o *Věci Makropulos* a o *Bílé nemoci*. Ve dvou naposledy zmiňovaných hrách se děj sice odehrává v „normálním“ světě, který je však nečekaně konfrontován s existencí zázračného medikamentu: utopie zde hraničí s žánrem fantasy, typicky akcentujícím magii oproti vědě.

V širším rámci našeho tématu – přesněji řečeno v rámci původního významu slova *utopie*, tedy „žádné místo“ – pak musíme zmínit i poslední Čapkovu hru *Matka*, kde chybí sice onen „magický předmět“ a spolu s ním i problematika jeho technologie, zato zde živí mluví s mrtvými v Otcově „magickém“ pokoji. A – i když



se to na první pohled nezdá – z hlediska žánru sci-fi nemůžeme pominout ani komedii *Loupežník*, která začala vznikat ve spolupráci obou bratrů Čapkových, aby se nakonec stala dramatickou prvotinou mladšího z nich. Česká inscenační tradice (a žádná jiná v případě této hry Karla Čapka výjimečně ani neexistuje) v ní totiž vždy akcentovala především realistické prvky: dovolíme si však ukázat, že základ titulní/hlavní postavy je jiný, a že má tedy smysl zastavit se u ní i v rámci našeho tématu.

Loupežník je od samého počátku hry – od svého vstupu, či lépe *vpádu* na jeviště – z principu (jak odhaluje veškerým svým chováním, respektive jednáním) svým typem *Trickster*. Anglický výraz pro původně mytologického šibala, uličníka, podvodníka či lumpa označuje postavu velmi mazanou, vtipnou, chytrou, ba vychytralou, která se vyskytuje v řadě kultur (i u nás je dobře znám středověký lidový šprýmař Enšpígl vycházející z dolnoněmeckého folkloru, ale rozšířený a oblíbený i za hranicemi dnešního Německa, Nizozemska a Francie, kde byla jeho sláva největší). Ať už je podstaty božské, lidské či zvířecí, mužské či ženské, vždy je pro tento typ charakteristické, že porušuje ustálená pravidla a konvenční chování. Prostě *zlobí* a vnáší chaos – na rozdíl od *hrdiny*, který usiluje o nastolení řádu a svými činy překračuje „dané“ meze či hranice (i svůj status) směrem *nahoru*. Trickster je překračuje směrem *dolů*, a to prostřednictvím „triků“ (lstí, podvodů, kouzel, fíglů, optických klamů) či krádeží (což už přímo odkazuje k názvu Čapkovy hry). Vzbuzuje tím úžas svého okolí a způsobuje pozdvižení.

Podobná postava se vyskytuje v mýtech všech světadílů (Prometheus v řeckém náboženství, Set v egyptském, Loki ve Skandinávii), ale je i součástí nejstarších slovanských lidových příběhů, stejně jako indiánských (kojot). Často přitom splývá s „hrdinou“ dané kultury (viz například Promethea: přinesl člověku oheň, který však předtím *ukradl* bohům). Trickster může vystupovat v mýtech i jako druhý stvořitel světa či jeho části, přičemž jeho role spočívá zejména v tom, že dílo nejvyššího božstva maří: tím, že uvádí do světa neštěstí.

Později ve folkloru se podvodník/klaun převtěl do podoby chytré a zlomyslné bytosti (člověka či zvířete) snažící se přežít (to jest překonat nebezpečí a nástrahy světa) pomocí podvodů/triků, které využívá k obraně namísto tradiční síly. Zmíňme v této souvislosti naši (ale nejen naši) postavu Hloupého Honzy, který vítězí nad princem, úklady i nadpřirozenými silami svým důvtipem a chytrostí, respektive díky schopnosti čelit nebezpečí neobvyklými způsoby. Získává tak princeznu, bohatství, moc – a většinou také štěstí.

Podvodník, Klaun či Kejklíč, který patří rovněž mezi Jungovy archetypy, nemusí být v moderní literatuře explicitně nadpřirozené nebo božské podstaty; vzhledem k vývoji svého typu však tento původ má. V příběhu se často uplatňuje jako katalyzátor: jeho kousky jsou příčinou proměn postavů či vztahů ostatních postav, zatímco on sám zůstává beze změny (HANSEN 2001; JUNG 1997). Mezi příklady



tohoto typu v moderní kultuře uvádí rozsáhlé anglické heslo internetové encyklopedie *Wikipedia* („List of Fictional Tricksters“) například tyto: filmový Růžový panter, králík Bugs Bunny či Jack Sparrow ze série *Piráti z Karibiku*, ale i Tulák (Charlie Chaplin) či Pippi Dlouhá punčocha.

Ze své podstaty je tedy i Loupežník postavou *nadpřirozenou*, fantastickou: boří ustálená pravidla a konvence světa, do kterého vstupuje, ba který *atakuje* svou prostou existencí. Není v divadelním světě prvním: má i zde své předobrazy, v jejichž čele se honosí Truffaldino z komedie dell'arte.

Na základě výše uvedeného můžeme mimo jiné provést jednu ze základních kategorizací „divadelních utopií“ Karla Čapka. Prizmatem jednoduchého Kubínova dělení na fantastiku takzvaně *anticipační* (skutečně vědeckou) a fantastiku *jinotajnou*, které připomíná Tereza Dědinová, vřadíme jistě Čapkova díla do linie druhé, pro kterou je (jak vysvětluje i komentuje Dědinová):

vědeckotechnický (často pseudo-vědeckotechnický) základ pouhou metodou k zpravedpodobnění a modernizaci, prostředkem oživení. Jako příklad [tohoto – JC] typu uvádí [Kubín] Wellsovy texty, v nichž nejsou podstatné technické parametry fantastických vynálezů – například stroj času ve stejnojmenném románu –, ale až možnosti a důsledky jejich použití. Přestože nepokládám označení Wellsova tvůrčího postupu jako oživení či modernizace za šťastné, Kubín v tomto kontextu správně upozorňuje, že nedává smysl vyčítat Wellsovi nedostatečnou propracovanost vědeckých nápadů, neboť jeho cíl a záměr ležel zcela jinde. Podobně polemické je oceňování Karla Čapka za anticipaci vývoje atomové fyziky (v doslovu Jana Mukařovského k vydání Krakatitu z roku 1958), Čapkův bílý prášek má k vědeckému popisu pozdějších vynálezů vskutku daleko – a především pro Čapka stejně jako pro Wellse je důležitá sociální a lidská, nikoli technická uvěřitelnost. Čapek používá fantastické prvky jako metaforu soudobého světa (DĚDINOVÁ 2015: 50).

Pokud jde o oblast Čapkovy dramatické tvorby, týká se opět citovaná charakteristika nejen trojice „her o technologiích“ (*RUR*, *Věc Makropulos*, *Bílá nemoc*), ale i v hrách s prvky „magickými“ je právě jejich prostřednictvím ostře reflektována soudobá společnost. Pro úplnost pak zmiňme i trojici dramatických děl vzešlých ze společného pera obou bratrů: jednoaktovku *Lásky hra osudná*, pirandellovsky rozrušující divadelní iluzi, komedii *Ze života hmyzu*, představující bez skrupulí lidskou společnost v podobě různě umanuté havěti, a s utopiemi si přímo pohrávajícího *Adama Stvořitele*. V rámci dalšího členění vědecko-fantastické literatury můžeme pak poslední zmiňované dílo – společně s *RUR* – označit za *postapokalyptické*: poté, co se uskuteční vytoužená vize ideální podoby společnosti, dochází k záhubě lidstva – i když se samozřejmě předpokládal opak. Rozkvět však trval jen krátce – a záhy se zvrátil v katastrofu.



Je zřejmé, že uplatnění utopických entit překračuje v Čapkově dramatickém díle (stejně jako v příslušném díle prozaickém) pouhý zájem o vědecký pokrok a technické novinky, který byl samozřejmě pro Karla Čapka – jak známo – typický. Ano, utopické momenty jsou v jeho dílech vždy především nástrojem analýzy (a kritiky) soudobé společnosti a jejích tendencí, zatímco například ve „vědeckém románu“ Julesa Vernea stojí *realizace vědecko-fantastické hypotézy* v centru autorovy pozornosti coby samotný námět. Co je však důležitější: u Čapka se *přes* vztah jednotlivých postav ke zmíněnému „produktu technologie“ odhaluje jejich postoj ke světu obecně a tím i k problému, před který jsou v tom kterém konkrétním díle postaveny. A co je nedůležitější: můžeme říci, že jedno z klíčových témat Karla Čapka je ve zmíněných hrách *zcela neoddělitelné* od utopických či vědecko-fantastických prvků.

Položme si nyní otázku; možná příliš složitou, možná příliš obecnou (záleží na úhlu pohledu), jistě však ve své bezbřehosti na první pohled hloupou. Má však smysl z hlediska základního uchopení Čapkových her, jejich řekněme *tematického zastřešení*. Tedy: O čem jsou hry Karla Čapka?

Chvála obyčejného života to jistě nebude; vzhledem k tomu, jak snadno a rychle jsou jeho nenápadní majitelé připraveni zvrhnout se v Čapkem tolik obávané *davy*, jak na to upozorňuje v každém ze svých dramatických děl (a vůbec nic na tom nemění ani jistá „človíčkovská roztomilost“ dosud *neshromážděných* jedinců, ani fakt, že se k „obyčejnému životu“ po okusení vynálezu – tedy produktu technologie – sami často pokorně vrací). Snad tedy pro začátek bychom mohli říci, že Čapkovy hry jsou *o boji za svou věc*, či lépe řečeno, že představují *zápas postojů*.

No jistě – ušklbl by se Aristoteles a všichni po něm –, stejně jako je tomu v každém dramatu a v každé komedii v tom nejširším slova smyslu, v textu i na divadle. Vždyť přece je to *agón*, který stojí v základu každé z nich, tedy spor o něco, soutěž, zápas či závod coby konflikt tvořící jádro hry a vždy probíhající mezi jejími postavami: které jsou nějaké, o něco jim jde a podle toho náležitým způsobem jednají. – „Boj za svou věc“ či „zápas postojů“ se však v případě dramatiky Karla Čapka uplatňuje obecně i ve smyslu tématu jeho her: postavy za svou věc nejen *bojují*, ale také uvažují o její správnosti, hádají se o ni s ostatními, poslouchají jejich stanoviska a argumentují pro ta svá.

Přesto by bylo tvrzení, že v každé Čapkově hře jde o boj za svou věc a o zápas postojů, stále ještě nekompletní, a tedy zkreslující. Představuje vlastně jen jednu polovinu zjištění, je teprve základem pro to hlavní, projevující se na úrovni děje, situací, jednotlivých postav i samotného jazyka. Zde všude autor upozorňuje na to, že *žádný postoj se nesmí přehnat*, že fanatismus představuje snad ze všech nebezpečí to největší – pro lidstvo jako celek i pro člověka samotného. Že „na konci každé pravdy je třeba dodat, že víme i o té opačné“ (PASCAL 2000: 567). Je to téma, které přímo tvaruje Čapkovy hry zevnitř svým základním zjištěním, že *život je dialog* (postojů); a tvaruje je nejen po stránce obsahové a formální, ale také literárnědruhové – tedy právě do podoby *dramatu*, dialogického ze své podstaty. Vědomí „relativnosti pravdy“ – které



je k tomuto procesu nezbytné a kterým Čapek předjal postmodernu s její tolerancí k pluralitě – přitom samozřejmě nepředstavuje nějakou relativitu autorova hodnotového žebříčku, jak bylo Čapkovi leckdy vyčítáno (včetně zmíněného Nikolského, podle kterého nedospěl totiž Čapek k revolučnímu přesvědčení).¹

Je to ovšem právě nebezpečný nedostatek pluralitního, „odegoizovaného“ přístupu, který Čapek akcentuje uplatněním utopických prvků, kvůli kterým se dosud „normální“ lidé s nějakými vlastnostmi najednou začínají chovat nenormálně, nemorálně, dokonce nelidsky, případně *odlidštěně*. Jejich výrazné vlastnosti atrofují (což je jednak elementárně *komické*, jednak *komediální* z hlediska žánrového, jak ještě uvidíme): takže ze samotných ředitelů továrny na výrobu robotů se stanou v podstatě roboti, z Eliny Makropulos je náhle opravdu „věc Makropulos“, z jejich rozmanitých ctitelů sbírka pofiderních mužských exemplářů, Sigelius a Otec z *Bílé nemoci* se náhle „promění“ v marketéry války, zatímco Maršál v poloboha, respektive pseudo-hrdinu hitlerovského typu. Přičemž všichni to „myslí dobře“. Všichni totiž „jen“ totálně podlehnou své *utopii*.

Tím, že utopické prvky často představují současně legendární předměty lidských snů, dospívá pak Čapek ad absurdum. Ať už po těch zhmotněných snech postavy zatím „jen“ touží, nebo jimi už disponují, představují roboti, prostředek na nesmrtelnost i lék proti bílé nemoci vždy zhoubu pro všechny – většinou morální i fyzickou. Nejen proto, že se samy o sobě vymykají řádu věcí, ale že člověk s nimi v daném světě ani neumí nakládat – nebo mu to svět prostě neumožňuje (což je ostatně většinou výmluva). Takže dokonce i humanista Galén, tvůrce léku, nakonec sám poruší Hippokratovu přísahu. Pak zákonitě umírá – stejně jako Helena v *RUR*, Janek ve *Věci Makropulos* či baron Krüg v *Bílé nemoci*: protože (zaprvé) v daném světě není pro ně místo a protože (zadruhé) „překračování mezí“ nezůstává bez následků. Prostřednictvím okamžiků, v nichž jsou postavy přivedeny/přinuceny k hybris, přitom typicky vrcholí jejich těžká rozhodování (další „vrozená“ vlastnost dramatického – nikoli pouze dialogizovaného – textu). Což nezůstává bez následků rovněž.

1 Značný vliv dila u nás trefně shrnuje ve svém článku Jaromír Slomek: „Když na přelomu 40. a 50. let komunistický pohlavář Václav Kopecký a jemu blízcí zločinci chtěli jednou provždy potlačit dílo Karla Čapka (tedy: zabránit vydávání reedic, nedovolit inscenování her v tuzemských divadlech, nepustit to jméno do rozhlasového vysílání a vyhodit je ze školních osnov), dostali nečekanou tašku – z Moskvy. Tehdy mladý bohemista Sergej V. Nikolskij napsal a publikoval esej začínající slovy: Jméno československého spisovatele Karla Čapka zná celý svět. Právem platí Čapek za jednoho z nejnadanějších českých spisovatelů dvacátého století.“ Češi to mohli číst černé na bílém v roce 1952, tedy v roce Rudolfa Slánského a Vladimíra Clementise. Byl to upřímně míněný pokus o „marxistický“ výklad Čapkova díla („Nezavíráme oči před rozpory v Čapkově tvorbě, vážíme si však jeho pronikavé kritiky kapitalistické skutečnosti...“), jistě už tehdy pro mnoho čtenářů docela zábavný, nicméně okamžitě účinný jako kouzelný proutek. Stačilo jím mávnout, a Čapek zase existoval, byť ještě dlouho cenzurovaný. Sovětský svaz – náš vzor“ (SLOMEK 2012).

Dodejme, že ovšem „existoval“ i předtím – tedy v době, kdy byl takřka na indexu: díky jeho manželce – herečce (a nadané spisovatelce) Olze Scheinpflugové – a jejím pořadům s názvem *Karel Čapek ústy herců*, které sestavila a spolu s Jiřinou Šejbalovou, Janem Pivcem a Františkem Krčmou s nimi cestovala/hostovala všude tam, kde to jen bylo možné.



Autor tak demonstruje nebezpečí pro člověka, které velmi často pramení *od samotného člověka*; a to s důrazem na slůvko *demonstruje*. Děj rozvíjí přísně logicky, přitom však stále dává najevo, že jde o cosi *umělého*, o záměrně zkonstruovanou umělou základní situaci i okolnosti – nikoli z reálného života. Přímo na adresu utopie se ostatně sám Karel Čapek vyjádřil, že dovoluje vyprávět a zpodobovat věci a události, lidi a prostředí vzdálené od skutečnosti – aby „autor mohl provést určitý myšlenkový pokus, řešit něco, konstruovat nějakou ideovou stavbu, dovést jakýsi program“ (ČERNÝ 1992: 638).

Čapek předvádí tedy *model* světa, zjednodušený a typický, který směřuje k pře-destření abstraktního problému – ovšem který nepůsobí jako „holý konstrukt“; a sice díky tomu, že jej autor realizuje, rozuměj *zrealizuje* či oživuje, prostředím, situacemi a jazykem „ze života“. Konkrétní dramatický prostor zde pak funguje (podobně jako je tomu u Friedricha Dürrenmatta či Maxe Frische) spíše jako *označení* konvencionálního prostoru, tedy prostoru do značné míry abstraktního, který je „maskován předepsaným vybavením příslušného stylu“ (VOSTRÝ 2009: 132). – Továrna, kancelář, divadlo, ordinace. Otcův pokoj. Zvolená umístění Čapkových her představují navíc *přesně ten* myšlenkový rámec, který *ohraničil* vývoj postav, *vymezil* jejich současnou podobu a také *limituje* jejich myšlenkový obzor – třebaže u protichůdných postav protichůdně; například Sigelius a Galén vystupují ve svých ordinacích zcela rozdílně, v *RUR* továrna člověka robotizuje, zatímco roboty humanizuje, a podobně.

Také postavy jsou v takových hrách samozřejmě *modelové*, osekáné na pár klíčovými či „účelovými“ rysy, kterými jsou charakteristické a na jejichž základě jednají. Platí zde, co píše Aristoteles o postavách z komedie, která vypořádává ponejvíce „povahy horší, ne však jejich nešlechetnosti v úplnosti, nýbrž to, co je na nich ošklivé; jednou stránkou toho je směšné“ (ARISTOTELES 1964: 40). Tak ani v *RUR* se nesetkáváme s *charaktery*, ale s *typy*, které tato hra s pevným – a do nových souvislostí vsazeným – *komedialním* základem vypořádává.

Tato redukce či „princip vyostřenosti“ – známý z manýrismu, expresionismu či karikatury (s Čapkem též spojených) – pochází z mimu; u herců komedie jej pak podtrhovali řečtí „otcové zakladatelé“ použitím *masky* namísto přirozeného obličejce, aby tak zdůraznili právě *klíčové* rysy postavy. Též u postav Čapkových her rozpoznáváme nejen jejich typový, tedy komický základ, ale právě i masky: různé typy strojů v podobě všech ředitelů továrny *RUR*, různé typy milovníků v podobě všech mužů Eliny Makropulos, naivky Helenu a Kristinku, služku Nánu, nadčlověka Maršála, ale i Domina a Pruse, Pierota Janka, Hloupého Honzu Galéna... V *Bilé nemoci* nelze dokonce přeslechnout přímo ozvuk komedie dell'arte: v Maršálovi se skrývá Capitano, v Sigeliově Dottore, v Otcí Pantalone. Ti všichni se nechávají slepě vést svou charakteristickou vlastností.

Čapkovy postavy pak procházejí podobným aktualizacním procesem jako prostředí: autor je „charakterizuje“, tedy typy individualizuje, a to vynikající jazykovou



konkretizací či specifikací (nikoli psychologizací). Jejich jazyk přitom obsahuje velké množství floskulí, kterými se typy vyjadřují. Přesněji řečeno: za které se *ukrývají* – právě jako za starověké masky. S floskulemi řečovými jdou pak ruku v ruce floskule myšlenkové. Jako skvělý příklad může posloužit odpověď šéfa kliniky Sigelia na otázku barona Krüga, zbrojařského šéfa, jak to aktuálně vypadá s léčbou bílé nemoci:

DVORNÍ RADA: [...] Děkuju za optání, rozmáhá se nám ažaž – Naštěstí teď lidé myslí víc na příští válku než na bílou nemoc. Nálada je velmi optimistická, barone Krügu. Naprostá důvěra.

BARON KRÜG: Že se ta nemoc zdlá?

DVORNÍ RADA: Ne, ne. Že vyhrájeme tu válku.

[...]

BARON KRÜG: [...] Doktor Galén ovšem zásadně odmítá... léčit bohaté, ne?

DVORNÍ RADA: Prosím vás, takový fanatik! [...] fantazíruje dál o věčném míru. Chudák, je to mánie; prosím vás, blouznit dnes o věčném míru – Jako lékař bych řekl, že by měl být ošetřován v nějakém ústavu pro duševně choré (ČAPEK 1972: 124, 125).

V *RUR* jsou pak myšlenkové a verbální floskule postav přímo propojeny s vědecko-fantastickým motivem hry, a to jako *typická* vlastnost stroje – kterému se člověk bohužel často tolik podobá. Je zjevné, že navzdory „smutnému konci“ máme v *RUR* co dělat s žánrem komedie.

Stejně jako u všech Čapkových her je ovšem třeba i v případě té celosvětově nejznámější *hledat* žánrové ukotvení díla během přípravy jeho jevištní realizace a před ní. Zvoleným podtitulem „Kolektivní drama o vstupní komedii a třech dějstvích“ nás k tomu autor snad dokonce přímo sám vybízí, když jej rozdělil na dvě „žánrové poloviny“. Jana Horáková v jedné z posledních studií věnované *RUR* dobře vystihuje autorův postoj:

Čapkovy ztvárnění nejen robota, ale obecně pracujícího člověka v postavách robotů se jeví jako komediální metafora, balancující na hraně satirické zkratky a groteskně hyperbolizovaného obrazu člověka ve věku stroje (HORÁKOVÁ 2004: 79).

Dále pak autorka oprávněně upozorňuje, že „komično přede hry *RUR* vychází z rozehrání jedné z nejstarších komediálních zápletek založené na záměně a nedorozumění“ (HORÁKOVÁ 2004: 81).

V případě *RUR* se vskutku jedná o *komedii záměny*; je jasně rozehrána už v přede hře, která tak určuje úhel pohledu „závazný“ do určité míry pro celou hru. Zvolený žánr přitom samozřejmě nepředstavuje žádný výsměch ani zlehčení tragických důsledků lidských „nadlidských“ představ o světě, které Čapek ve hře te-



matizuje. Jde zkrátka o „formální“ důsledek jejího ústředního problému, kterým je *zaměnitelnost* (během děje pak pochopitelně i několikerá skutečná záměna) člověka a stroje.

Ukazuje to hned úvodní situace přede hry, kde se divák seznamuje s Helenou Gloryovou. Její návštěva Dominovy kanceláře je nejen nečekaná, ale i velmi překvapující, protože centrálnímu řediteli je sice oznámena dáma s navštívenkou prezidenta Gloryho, avšak nevstoupí pouhá „nositelka psaní“ (parodická narážka na divadelní konvence), ale přímo prezidentova dcera, která ještě ke všemu nevystupuje jménem prezidenta, ale jako vyslankyně Ligy humanity bojující za práva robotů. „*Velmi elegantní*“ (ČAPEK 1972: 9) a dobře vychovaná dcerka z dobré rodiny vedená idealistickou touhou osvobodit Roboty a zrovnoprávnit je s lidmi se věnuje „robotické věci“ – která samotné roboty (dosud) zcela mívá – nejspíše charitně, z přemíry času, salónního humanismu a touhy po vlastní smysluplnosti. Helena se celkově projevuje jako bytost velmi naivní, prostá, jejíž slovník je založen na konverzačních obratech a naučených frázích, lehce ironizovaných samotnými šesti řediteli továrny, které Helena zprvu považuje za roboty:

HELENA: Bratři, nepřijela jsem jako dcera prezidentova. Přijela jsem za Ligu humanity. Bratři, Liga humanity má už přes dvě stě tisíc členů. Dvě stě tisíc lidí stojí za vámi a nabízí vám svou pomoc (ČAPEK 1972: 22).

-

HELENA (usedne): Jsem hloupé děvče. Teď – teď mne pošlete první lodí zpátky.

DR. GALL: Za nic na světě, slečno. Proč bychom vás posílali pryč?

HELENA: Protože už víte – protože – protože bych vám bouřila Roboty.

DOMIN: Drahá slečno Gloryová, tady už bylo na sta spasitelů a proroků (IBID.: 23).

„FABRY: Prosím. Dovolte, co vlastně chce ta vaše Liga – – Liga – Liga humanity?

HELENA: Má zvláště – zvláště má chránit Roboty a – a – zajistit jim – dobré zacházení.

FABRY: To není špatný cíl. Se stroji se má dobře zacházet. Na mou duši, to si chválím. Nemám rád poškozené věci. Prosím vás, slečno Gloryová, запиšte nás všechny za přispívající, za řádné, za zakládající členy té vaší Ligy!

HELENA: Ne, vy mi nerozumíte. My chceme – zvláště – my chceme Roboty osvobodit!“ (IBID.: 24).

Vrchní ředitel Domin se začne o Helenu zajímat „jako o ženu“ příznačně teprve v okamžiku, kdy jí přiměje odložit závoj. Tím se způsob jejich komunikace rázem změní. Doposud rozhovor plynul velmi efektivně – „jako na běžícím pásu“ – pod řízením Domina: nenechal Helenu doříct jedinou větu, všechny za ni dokončil sám, protože přece „všichni se ptají stejně“. S tímto druhem automaticnosti se



Ke kořenům nejen české fantastiky

v Čapkově dramatickém díle setkáme v podobně vyhocené formě ještě jednou: v *Bílé nemoci*, v dialogu Maršála s Ministrem propagandy v prvním obraze třetího dějství. Přesto s jedním velkým rozdílem: cílem jejich konverzace není samotná konverzace, ale *řešení věci*. Mezi dvěma mocipány probíhá bryskně a efektivně plynoucí rozhovor dvou vzájemně si důvěřujících partnerů, kteří se znají natolik dobře, že za sebe vzájemně dokončují věty a uhadují nevyřčené domněnky; jejich řeč je dokladem vzájemné kooperace a jistoty.

MINISTR: [...] Je krajně nutno uklidnit veřejnost...

MARŠÁL: Čím?

MINISTR: Přinutit toho doktora, aby dal k dispozici svůj lék.

MARŠÁL: Člověče, toho kdybyste dal na skřípec, je to marné. Já ho znám.

MINISTR: Máme své osvědčené prostředky, jak vykonat na lidi nátlak –

MARŠÁL: – jenže ty prostředky se obvykle končí smrtí. Ne, děkuju; to by v našem případě neudělalo dobrý dojem.

MINISTR: Pak by nezbyvalo než... třeba dočasně... povolit tomu volání po míru –

MARŠÁL: – a propást příznivou situaci. Škrtněte to.

MINISTR: Nebo udeřit tak rychle, než se zformuje mírová fronta. To znamená –

MARŠÁL: – udeřit ihned. A udeřit na nejslabší místo. Pokud jde o příčiny k vojenskému zakročení –

MINISTR: – máme je připraveny už dávno. Úklady proti našemu státu, soustavné provokace a tak dále. V pravý okamžik se přihodí menší politický atentát – Pak stačí nařídít rozsáhlé zatýkání a dát pokyn tisku. Dojde k spontánním demonstracím pro válku – Ručím za vlastenecké nadšení – dokud není pozdě.

MARŠÁL: – Děkuju vám. Věděl jsem, že se na vás mohu spolehnout. – Konečně! Bože, konečně povedu svůj národ k velikosti! (IBID.: 138–139).

Podobně „kooperativní“ je zprvu i rozhovor Heleny a Domina. Z Heleniny strany je ovšem důsledkem „jednoduchého cíle“ (je přece svým typem *naivka*), zatímco na straně Dominově stojí v základě vyjadřování „robotická“ efektivnost, s níž řídí robotickou továrnu. Spojením těchto dvou „metod“ vzniká bizarní dialog, který *funguje*: ovšem bez vzájemného osobního vztahu hovořících – čili vskutku jako dobře sestavený mechanismus.

HELENA: Já jsem přijela –

DOMIN: – podívat se na naši tovární výrobu lidí. Jako všechny návštěvy. Prosím, beze všeho.

HELENA: Myslela jsem, že je zakázáno –

DOMIN: – vstoupit do továrny, ovšem. Jenže každý sem přijde s něčí vizitkou, slečno Gloryová.

HELENA: A vy ukážete každému...?



DOMIN: Jen něco. Výroba umělých lidí, slečno, je tovární tajemství.

HELENA: Kdybyste věděl, jak mne to –

DOMIN: – nesmírně zajímá. Stará Evropa o jiném ani nemluví.

HELENA: Proč mne nenecháte domluvit?

DOMIN: Prosím za prominutí. Chtěla jste snad říci něco jiného?

HELENA: Chtěla jsem se jen zeptat –

DOMIN: – zda bych vám zcela výjimečně neukázal naši továrnu. Ale zajisté, slečno Gloryová.

HELENA: Jak víte, že jsem se na to chtěla ptát?

DOMIN: Všichni se ptají stejně (IBID.: 12).

Avšak po provedení bezmála archetypálního gesta „sejmutí závoje“ je situace náhle zcela jiná – jak to později komentuje i sám Domin:

HELENA: Oh, jen to vám schází! Myslím, že – že byste si vzal každou, která sem přijede.

DOMIN: Bylo jich tu, Heleno.

HELENA: Mladé?

DOMIN: Mladé.

HELENA: Proč jste si žádnou nevzal?

DOMIN: Protože jsem neztratil hlavu. Až dnes. Hned jak jste sňala závoj (IBID.: 29).

Muž je ženou uchvácen. Ovšem tím u Domina nastupuje jen jiný mechanismus, automaticky se „přepne“ na jiný komunikační rituál: začíná zmíněná *robotická* zdvořilostní konverzace, jejíž podstata je dokonce *galantní* – avšak ze které se vytratil adekvátní obsah. Domin svádí Helenu mechanickým a téměř monologickým přeříkáváním historie vynálezu robotů. Helena ho přerušuje jednoduchými reakcemi, ba zcela banálními, a její nenaplněná vstupní úloha „nositelky psaní“ (jejíž význam pro jakoukoli hru je ze své podstaty zcela mizivý a do níž by se v žádném případě nikdy nikdo nemohl zamilovat) se tak nyní uskutečňuje: *slouží* především jako „dialogová přihrávačka“ členící Dominův monolog:

HELENA: V čítankách je to jinak.

-

HELENA: Ne, naopak, je to hrrozně zajímavé.

-

HELENA: Říká se, že člověk je výrobek boží (IBID.: 15–16).

Zaměnitelnost člověka a robota je předpřipravena, záměna může nastat. A nastane záhy: Helena při svém „nastavení“ nepochopí, že Dominova sekretářka je



robotka – Sulla je totiž *nastavena* (skutečně naprogramována) vést komunikaci na podobně zmechanizované úrovni jako ne-robotka Helena. Sledujeme tedy další komický dialog: tentokrát mezi vysoce polidštěným robotem (Sulla patří mezi ty „jemnější“, protože „akciová továrna Rossumových Univerzálních Robotů dosud nevyrábí jednotné zboží“, jak vysvětluje Domin) a vysoce mechanizovaným člověkem.

Autor vsutku nepoukazuje skepticky pouze na dělníka ve věku stroje, jehož vzorem (a proto i komickou podobou) se stal robot (jak píše Horáková), ale vůbec na tupost a planost komunikace, která nevede ke skutečnému dorozumění: aniž to někomu vadí, dokonce aniž si toho povšimnou sami komunikující. Nic nového pod sluncem – již dávno se touto „lidskou dovedností“ baví žánr salónní konverzачní komedie, který Čapek ve své „hře o věku stroje“ rovněž aktualizuje: a spolu s ním i tendenci člověka ke své vlastní automatizaci. Stejně jako dvojice Helena/Domin jsou i Helena a Sulla *naprogramovány* každá jinou cestou, přesto kompatibilně. Stačí *zapnout*: u robotky záměr, který má být naplňován, u Heleny určitý typ konvenční situace.

DOMIN: Sullo, ukažte se slečně Gloryové.

HELENA: (vstane a podává jí ruku) Těší mě. Je vám asi hrrozně smutno tak daleko od světa, vidíte?

SULLA: To neznám, slečno Gloryová. Račte usednout prosím.

HELENA: (usedne) Odkud jste, slečno?

SULLA: Odtud, z továrny.

HELENA: Ach, vy jste se narodila tady?

SULLA: Ano, byla jsem tu udělána (IBID.: 17).

Tomu, že Sulla není člověk, nemůže Helena dlouho uvěřit – a o chvíli později zase nerozpozná, že naopak pět ředitelů jednotlivých úseků továrny jsou lidé. Důvod je týž: svými verbálními projevy se všichni vzájemně doplňují jako skládačka, hovor šlape jako hodinky, lépe řečeno jako továrna. Čapkův pohled je stále ironičtější. Ředitelé se Heleny ptají a upozorňují ji na totéž jako robotka Sulla – ostatně ji tak sami naprogramovali: Jaká byla cesta? Co loď Amélie?... Ředitelé a robotka dokonce shodně během konverzace i samotnou *konverzaci* tematizují – coby cíl společného dialogu, nikoli jeho prostředek:

DOMIN: Pohovořte s hostem, Sullo“ (IBID.: 17).

-

HELENA: (k Dominovi) O čem mám s nimi mluvit? (IBID.: 21).

Z výše popsaného zřetelně vyplývá, že zmíněný Čapkův „ústřední problém“, námet, ale i motiv je v *RUR* přítomen na několika vzájemně propojených úrovních.



Nejen v (komických) situacích konkrétní záměny člověka za robota a naopak, k níž dochází v rámci děje několikrát (zmíněný dvojí omyl Heleny Gloryové v předehře, Alquistův v závěru hry a podobně), ale i v hlubším významu těchto situací, kterým je skutečná *totální zaměnitelnost člověka a stroje*. V Čapkově podání se lidské postavy (komické typy) svou jednoznačnou před-určeností a efektivností, tedy de facto *omezeností* z hlediska vývoje či vlastní vůle, skutečně podobají robotům – zatímco „z druhé strany“ se zase roboti (původně *typizovaní*) začínají čím dál tím více podobat lidem. Jak víme, je to paradoxně Helena, kdo při svém příchodu na ostrov vybídne ke „společenskému polidštění“ robotů (je to dokonce sám důvod její návštěvy), a je to rovněž ona, kdo později požádá doktora Galla – přednostu fyziologického a výzkumného oddělení továrny – o jejich polidštění skutečné: „aby dal Robotům duši“. Gall její přání splní a provede „technologickou úpravu“, kterou popíše kolegům s náležitou groteskností:

GALL: Předělával jsem je na lidi. Vyšinul jsem je (IBID.: 58).

Podobnost člověka a stroje rozpoznáváme tedy ve výstavbě dialogů i ve vzájemných vztazích (ty se od počátku do konce hry navíc v podstatě nezmění), jejichž přímým odrazem jsou samozřejmě právě dialogy: u robotů i lidí je obojí stejně automatické a formální. Rozhovory postav jsou často podávány jako „vyprázdněný obřad komunikace, blížící se absurdnímu dialogu plnému automatismů“ (HORÁKOVÁ 2004: 82), jak to ukazuje vedle citovaného „galantního rozhovoru“ v předehře (respektive parodie na něj) například v prvním dějství „obřadné defilé“ (více méně obskurní) ředitelů továrny s dárky pro Helenu u příležitosti oslav deseti let od jejího příjezdu na ostrov. – Jako by všichni lidé byli naprogramováni tak, jak roboti skutečně naprogramováni jsou.

K tomu je třeba navíc dodat: vše zmíněné je ještě zjevnější na úrovni *mas* – a to jak v Čapkově hře, tak obecně. *Masa* jako by se ani neskládala z jednotlivců, je vlastně nediferencovaná a snad i nediferencovatelná, neindividualizovatelná. Tak i v *RUR* se mluví o „masách dělníků“ a „masách robotů“ v jakési jednolitě hromadnosti, že se skoro až plete, kterých ubývá a kterých přibývá. V obou případech jsou to zkrátka především *masy*, *davy* – a to je pro jejich součásti/součástky určující. I zde se tedy projevuje krutě ironická možnost záměny – celého lidstva za *robotstvo*. Ještě o něco krutěji se pak zaměnitelnost lidí a robotů projevuje tam, kde by ji jaksí z *principu* nikdo nečekal: u vůdčích individualit, které se přece *tolik vymykají* davům, že je samy mohou vést (často se k tomu dokonce cítí být povolány, zatímco ostatní jsou jaksí přirozeně ochotni slepě je následovat). Copak nejsou „vůdcové lidstva“ a vůdcové robotů v *RUR* v podstatě stejní?

Vzájemná rozdílnost všech postav hry *RUR* (tedy právě těch „vůdců lidstva“, ale i vůdců robotů spolu s pár dalšími vybranými „reprezentanty společnosti“) pak spočívá pouze v tom, že všichni zosobňují různé „profesní a psychologické typy



ztělesňující různé aspekty a funkce moderní průmyslové společnosti“ (HORÁKOVÁ 2004: 80). A všichni dohromady pak představují „součástky továrny RUR“. Typovosti postav přitom odpovídají i jejich jména, která „povahu“ svých nositelů signalizují takřka na první pohled. Jsou totiž – v díle Karla Čapka nikoli poprvé, ale v *RUR* jistě „nejhlasitější“ – takzvaně *mluvící* (s nezbytnou dávkou hravosti, ironie i obav). Týká se to nejen jmen šestice ředitelů (byznyszmen Busman, továrník Fabry, nejvyšší ředitel Domin...), ale i samotného slova Robot (autorem zásadně psaného s velkým R), stejně jako pozoruhodné postavy (krásné a slavné) Heleny Gloryové.

Ironie a paradox, které se v Čapkových hrách klenou nad „hlásáním pravd“, „velkými myšlenkami“ a „boji za svou věc“, neumenšují nebezpečí, které z nich autor cítí – přestože se jimi současně jako bytostný intelektuál baví, o tom není pochyb. Nacházíme tu opět příbuznost s Pirandellem (nikoli jedinou): podobně jako on *neřeší* Čapek ve svých hrách – v „komiédiích o pravdě“ – filozofický problém pravdy, ale ukazuje něco, na čem se budeme *bavit*. Co je ovšem závažné. Ani u jednoho z obou autorů nejde přitom samozřejmě o (s)prosté rozptýlení, o pouhou kratochvíli, ale o pobavení na určité intelektuální úrovni: v podobě poutavé, humorné i poučné *hry*, jak o ní mluví Brecht, Horatius, Pascal či také Michail Bachtin. Ten přímo píše o „sféře vážně-žertovného“, zahrnující rozmanité žánry a jako celek směřující k mimu, tedy tzv. „obraz idejí“ vytváří na úrovni pamfletizace, parodiace či ironizace (BACHTIN 1971: 145) řady dobových názorů, postojů, projevů, jednání, chování, myšlení, stereotypů – a utopií.

Čapek ve svém díle utopie nevytváří, ale *kritizuje* – právě skrze dobové utopie. Píše komedie, kde člověk je malý, ve své nedostatečnosti směšný a většinou prohrává, někdy i předem; když *to* vzdá nebo když raději podlehne naprostým lidským karikaturám (a jejich idejím, často právě utopickým). Hlavně že nemusí bojovat sám se sebou, sám za sebe se rozhodovat. Což karikatury vítají a samy tomu vycházejí vstříc svou touhou po moci – a pomocí utopických představ či „magických prostředků“ se snaží ovládat ostatní a mít ve svých rukou veškerou moc. Což se jim (kupodivu) stále daří. – Skoro by to mohlo vypadat jako dobře fungující systém – kterému je ovšem právě proto třeba se vzepřít, zas a znova se mu vzpírat. Člověk je na to svými schopnostmi a možnostmi vybaven, i když se je někdy bojí uplatnit a raději se tváří, že neexistují.

Jen jediní, jejichž myšlení se smršlo na floskule, dokážou totiž prosazovat zcela bezohledně vlastní pravdu, případně masově a tupě ji přejímat od „vyvolených vůdců“. Přesně takový je však – bohužel – dnešní svět: spatřený očima Karla Čapka před bezmála sto lety.