

Přes určité výhrady označoval Karel Čapek některá svá díla jako utopie. V utopii podle něho autor líčí poměry, jež skutečně nejsou a nikdy nebyly, umísťuje je do nekontrolovatelné dálky prostoru nebo času, uvolňuje se od blízké a pevné skutečnosti, a to vše činí proto, „aby mohl provést určitý myšlenkový pokus, řešit něco, konstruovat nějakou ideovou stavbu, dovést jakýsi program“.¹ Je příznačné, že takto Čapek utopii chápal na samém počátku své „utopické“ tvorby, u příležitosti hry RUR. Později totiž její pojetí ve svých dílech podstatným způsobem modifikoval.

Utopie, kterou můžeme charakterizovat na základě její významové složky jako určitý způsob pojetí a zobrazení skutečnosti — jako přesah dané reality v podobě jejího utopického projektu či hypotézy —, se může realizovat v různých žánrových formách, a dokonce druhých (traktátu, eseji, románu, dramatu). Prvotní, zřetelně noetický aspekt podmiňuje už od starověku charakteristickou oscilaci utopie mezi filozofií a literaturou. Původně byla utopie vymezena zobrazením děje na smyšleném místě a ve smyšleném čase; od 19. století se pojem utopie začíná rozšiřovat a znejasňovat a ve 20. století přestává být relevantní i rozlišování mezi utopickým a fantastickým žánrem, a dokonce i science-fiction. Ne náhodou vzniká takový stav právě ve 20. století, v němž je rozplývání pojmů (podobný proces postihl také pojem mýtu) odrazem znejasnění hranic jevů v samé realitě, literární nevyjímaje, zatímco zhruba až do romantismu byly hranice celkem zřetelné. Hlavní podíl na tomto znejasnění má vznik žánru označovaného jako science-fiction (vědecká fantastika), který s utopii geneticky souvisí. V této kapitole, jejímž smyslem není problematizovat pojem utopie, ale sledovat prizmatem tohoto žánru proměny poetiky české

prózy a zčásti i dramatu dvacátých a třicátých let, se budeme většinou pohybovat na pomezí utopie, fantastiky a někdy i science fiction, a to i z toho důvodu, že se v té době prostupovaly i v konkrétních dílech.

Až do 19. století spočívala podstata utopie, kterou můžeme označit za utopii klasickou, v rozvíjení představy utopického místa, líčeného jako ideálně fungující společenství (město, říše, stát, jiná planeta), které objevoval zbloudilý cestovatel. Toto místo mělo „ostrovní“ charakter, vymykalo se teritoriálně, ale i svou povahou z reality světa, z něhož přicházel cestovatel. „Syžet“ (značně zredukovaný) tvořil popis fungování tohoto společenství, kterému někdy předcházelo vylíčení cesty za romaneskních okolností. Utopie byla v této své podobě zpravidla málo dějová — od epiky mířila k traktátu a eseji (Platón, More, Campanella, F. Bacon); v dramatu se nerealizovala, protože byla už pro svou staticnost v příkrém rozporu s jeho zákony. Paralelně a do značné míry v polemickém vztahu k tomuto „klasickému“ typu, který označíme za „vážnou“ utopii, vznikala však už od starověku utopie (někdy se mluví o „antiutopii“), v níž se podobná utopická představa a také způsob jejího literárního ztvárnění parodovaly a později se pod rouškou utopie kritizovaly také současné neblahé poměry (v Lukianových Pravdivých výmyslech, v Cestě na Měsíc a Cestě do Sluneční říše Cyrana de Bergerac, ve Swiftových Gulliverových cestách aj.); tomuto typu se blížila také Shakespearova Bouře. Tyto „komické“ utopie, jak bychom je mohli označit, se už velmi vzdálily od „klasického“ typu, především pokud šlo o charakter smyšleného prostoru a času — hyperbolizovaného nebo převráceného světa skutečného. V komické utopii se více než v utopii vážné uplatňovaly rysy, které M. Bachtin shrnul pod pojem karnevalovosti: utopie inscenovala různé alternativy skutečnosti, byla svého druhu hrou na jiný svět, v němž byly zrušeny stávající hranice — sociální, ale i estetické. Líčení utopie bylo přitom předmětem buď celé knihy (ve starších obdobích), nebo jen její části — dílu, kapitoly (v románu výchovném, společenském — v Goethově Vilému Meisterovi aj.).

I když je česká literatura na utopie chudá, můžeme i v ní oba typy nalézt. Klasickou vážnou utopii představuje sedmá část Komenského Školy na jevišti (1656), v níž se líčí utopický ostrovní stát.² Pokud jde o Labyrint světa a ráj srdce (1623), je jeho vztah k utopii zvláštní. Formu utopie tu má totiž paradoxně první část, v níž se líčí bezútesný

svět v podobě města, typického místa utopie, zatímco druhá, utopická část se od tohoto modelu vzdaluje — ideální „říše“ křesťana je situována do srdce věřícího. První české komické utopie vznikají až na sklonku 19. století a jsou jimi romány Svatopluka Čecha Pravý výlet pana Broučka do Měsíce a Nový epochální výlet pana Broučka, tentokrát do 15. století (1888). Výchozím bodem obou „výletů“ pražského měšťana Matěje Broučka, karnevalové postavy (malý, „slušně vypouklého břicha“) s mluvčím jménem, je typicky karnevalové místo — hospoda; odtud opilý pan Brouček „putuje“ nejprve na Měsíc, líčený jako říše umění v centru s Chrámem všeuměny (kromě parodie určitého typu dobové literatury — odtažitě, nepřirozeně — je román parodií přízemního měšťáctví, postaveného do komické antiteze k éteričnosti a duchovnosti obyvatel Měsíce), poté do 15. století (druhý člen antiteze tu tvoří husité). V obou románech se uplatňuje postup, který se stane charakteristickým pro českou komickou utopii — familiarizace, zdůvěřňování světodějných a planetárních událostí jejich konfrontací se životem „malého člověka“, jeho privátním a často netečným pohledem na svět (pana Broučka se „dějiny“ netýkají, tak jako se nebudou týkat ani pana Povondry z Čapkovy Války s Mloky).

O devět let dříve než Výlety pana Broučka vyšlo však Arbesovo romaneto Newtonův mozek (1879). Předwellsovský vynález „stroje času“ v něm vypravěči umožní projít ve zkratce dějinami lidstva (podobné výpravy bývaly součástí starých utopií), pojatými jako sled krvavých bitev. Deziluze z rozumu a vědy znamenala v opozici k vernovské utopii, v níž převládalo okouzlení technickými vynálezy, závažný posun utopického žánru, velmi časný dokonce i v kontextu světové literatury. Newtonův mozek je vážnou, ale přitom negativní utopií (až dosud byla vážná utopie zásadně pozitivní; komická utopie byla z tohoto hlediska ambivalentní), jež téměř dospěla k tzv. románu-výstraže, jednomu z typů vědeckofantastického žánru (jeho počátky jsou spojeny s tvorbou H. G. Wellse, kterému byl v době, kdy Arbes začal koncipovat své romaneto, pouhý rok).

Newtonův mozek je z Arbesových romanet „nejutopičtější“. Po Arbesovi a Čechovi nastává v tomto žánru v české literatuře pauza. K jeho jistému oživení dochází před první světovou válkou, kdy se objevují první vědeckofantastické romány (M. Suchdolský, K. Hloucha, F. X. Y. Pavlovský). V roce 1908 vychází v Národním obzoru povídka bratří

Čapků Systém. Pan John Andrew Ripraton tu vykládá o svém „systému“, založeném na ideálu dělníka-stroje a s nelidskou důsledností realizovaném v jeho továrně; dělníci-stroje, v nichž procitne lidskost, se vzbouří a zavraždí jeho rodinu. In nuce je v této povídce obsažena negativní utopie s komickými, či lépe groteskními rysy (vyprávějící a jeho posluchači nedobrovolně plavou v moři).

Skutečná „vlna utopičnosti“ se v české literatuře zvedá až v první polovině dvacátých let. Tehdy ji také reflektuje dobová kritika, která příčinu tohoto jevu shledává jednak ve válce (A. M. Píša spojuje utopii s obdobími společenských otřesů a vývojových přelomů³), jednak v rozvoji technické civilizace a velké mechanizaci, uniformitě moderního života, jež podle F. Götze v člověku posiluje potřebu zázračnosti,⁴ podle Píši „romantický avanturismus“. Kromě civilizačního pesimismu a děsu z rozpoutané techniky souvisela však vlna utopičnosti nepochybně i s utopickými projekty a posílením kreativního momentu v programech a umění avantgardy. Za utopie či díla s utopickými prvky můžeme ve dvacátých letech označit hry Karla Čapka RUR (1920), Ze života hmyzu (1921 — společně s Josefem), Věc Makropulos (1922), romány Továrna na absolutno (1922) a Krakatit (1924), dále hru Josefa Čapka Země mnoha jmen (1923), román Jiřího Haussmanna Velkovýroba ctnosti (1922) a román Emila Vachka Pán světa (1925), po roce 1925 hru bratří Čapků Adam Stvořitel (1927), Weissův román Dům o tisíci patrech (1929), cykly povídek Vladimíra Raffela (Elektrické povídky, Patetické povídky, Taneční povídky, Prapovídky, 1927—1930) a jeho román Obchodník sympatiemi (1929). Jako zvláštní typ rozlišuje Píša tzv. socialistickou utopičnost, ovlivněnou moderním socialismem, nicméně konstatuje, že se v poválečné české literatuře vyskytuje sporadicky, vlastně je zastoupena pouze románem Marie Majerové Přehrada (ukázka se objevuje v roce 1925, časopisecky román vychází v roce 1929).

V této době se však rozvíjí také žánr, který od utopie míří k science fiction (bližší utopii zůstává jeho linie wellsovská s akcentem na problémy lidské a společenské, na rozdíl od linie vernovské, v níž je kladen důraz na technické vynálezy). Většinou se jedná o díla umělecky druhořadá a třetířadá, málo úspěšná už v době svého vzniku a dnes téměř zapomenutá (uvedme alespoň Hlouchův Sluneční vůz, Dům v oblacích, Modré mravence, Ostrov spokojenosti a Soumrak lidstva

T. Hrubého), která však tvořila součást dobového literárního kontextu. Můžeme také konstatovat, že zatímco proud této bulvární, pokleslé literatury od přelomu dvacátých a třicátých let neustále sílí a nezastavuje jej ani okupace (tvoří jej autoři jako J. Akana, J. Bernadský, J. M. Troska), v rámci tzv. umělecké literatury, kterou učiníme středem našeho zájmu, už tehdy vzniká velmi málo děl tohoto druhu, a i ty přitom většinou lze zařadit k utopickému žánru jen se značnými výhradami. Právě v této době se totiž utopie — přesněji řečeno už prakticky pouze utopie čapkovská, zastoupená románem *Válka s Mloky* (1936) a dramatem *Bílá nemoc* (1937) — nejvýrazněji vzdálila od svého klasického východiska. Pokusíme se ukázat, že důvodem této proměny byl kromě historicko-sociálního vývoje i sám vývoj poetiky, zejména prózy, která se snažila obrodit svůj tvar, směřovala k velkému společenskému románu s naléhavým aktuálním smyslem.

Kdybychom se měli držet úzkého pojetí utopie — utopie klasické, zůžil by se náš výběr jen na dvě díla — *RUR* a *Velkovýrobu* ctnosti; i tato díla nicméně její pojetí vlastně přesahují. Máme-li však sledovat vývoj žánru, pak nás musí především zajímat jeho posuny a aktualizace a v souvislosti s tím i díla, která s utopií hraničí nebo mají její jednotlivé rysy nebo prvky. Proto se nám zdá nezbytné zahrnout do naší analýzy vedle děl s klasickým utopickým syžetem (líčení utopické představy jiného uspořádání světa) i díla, která líčí cestu k její realizaci, dále díla, v nichž v rámci reálného světa vystupuje „utopická“ (fantastická) postava či utopista se svým snem o jiné společnosti, a konečně pak díla, v nichž se líčí celý svět jako jiný, utopický, modeluje se jiná alternativa reality. Máme-li všechny tyto možnosti shrnout, můžeme říci, že se v podstatě jedná o syžet dvojího druhu: a) líčí se utopická představa jiného uspořádání světa nebo cesta k její realizaci (a zpravidla její krach); b) líčí se, jak do skutečnosti zasahuje „utopická“ postava, případně utopista, nebo do světa vtrhuje či v něm ožívá neznámá, většinou zkázonosná síla (tento typ syžetu se stýká s fantastickým žánrem a se science fiction) — svět se „utopizuje“. První typ, který je zastoupen *RUR*, *Velkovýrobou* ctnosti, *Zemí mnoha jmen*, *Přehradou*, *Pánem světa*, víceméně navazuje na klasickou utopii, vážnou i komickou, ale charakteristicky ji přehodnocuje. Především popírá

její statickosti a neměnnosti, jež by zejména v dramatu byla nemyslitelná. Na rozdíl od klasické vážné utopie se děj nezřídka předkládá jako nezastřeně smyšlený, odhaluje se akt jeho konstrukce (modelovost syžetu v *RUR* a *Zemí mnoha jmen*, výstupy básníka a postav v *Přehradě* aj.). Utopii se syžetem prvního typu představuje také hra *Ze života hmyzu*, v níž území utopie tvoří hmyzí říše a lidé vystupují v hmyzím „převleku“. Právě proměna dimenzí (swiftovská tradice) a hmyzí převlek, karnevalové rysy utopie, vytvářejí distanci od skutečnosti, příznačnou pro tento typ utopického syžetu. Podstatný je i fakt, že je utopie ve hře motivována snem (další způsob distance). Kompozice hry, v níž se předvádějí jakési vzorky literárních utopií (začíná parodií ostrova jakési erotické blaženosti a vrcholí parodií kolektivního života v *Tulákově návštěvě „ideálního“ státu Mraveníky*), je založena na montáži volně souvisejících obrazů vždy s novými dekoracemi a postavami a propojených pouze postavou *Tuláka*. Komická reflexe různých typů utopií tu vlastně určuje proměnu poetiky dramatu, jeho směřování k revui a brechtovskému epickému divadlu (*Tulák* je de facto svého druhu vypravěčem).

K prvnímu syžetovému typu (líčení utopické představy jiného uspořádání světa) můžeme přiřadit také hru *Adam Stvořitel*, v níž se paroduje akt stvoření lidstva, dějiny a utopický svět. V nejobnaženější podobě se v ní realizuje pojetí utopie jako „pokusu“, „ideové stavby“, „programu“, čehož důsledkem je také nejvýraznější posun od dramatu k traktátu, přitom k traktátu karnevalovému. V *Domu o tisíci patrech* funguje gigantický podzemní dům, novodobá analogie *Dantova pekla*, jako stát v negativní utopii. Utopie tu nejzřetelněji ze všech sledovaných děl míří k fantastickému žánru; reálnost děje je na samém konci oslabena motivací děje snem, halucinacemi nemocného tyfem, pronikajícími útržkovitě i do nitra románu. Zvláštní případ v rámci toho typu představuje *Země mnoha jmen*, v níž se obraz utopického kontinentu, který se vynoří z oceánu a posléze se do něj opět propadne, „skládá“ a proměňuje na základě různých představ obyvatel a vládců města-světa (věstce *Elana Chola*, básníka *Pierise*, obchodníků *Dollarsona* a *Vandergolda*, chudáků, milenců, vojáků-invalidů atd.); tomu odpovídá i množství jmen utopické země (*Nová Utopie*, *Země Rovnosti*, *Nový Ráj*, *Země Chudých*, *Země Spásy*, *Zem Thule*, *Nový Sion*, *Země Marxova*, *Leninia*, *Nová Atlantis* a na samém konci *Země Stínů*).

Druhý typ utopického syžetu (agrese neznámé síly do reálného světa), hraničící se syžetem fantastickým, nalézáme ve dvacátých letech v Továrně na absolutno, Věci Makropulos, Krakatitu, Obchodníku sympatiemi; týž syžet se realizuje i v utopiích let třicátých — ve Válce s Mloky a Bílé nemoci, jejichž příklon k němu si lze mimo jiné vysvětlit tím, že je tento typ syžetu bližší realitě, tj. mnohem víc se v něm znejasňuje hranice mezi skutečností a utopií (fantazií). Realita se „utopizuje“ prostřednictvím „utopického“ objektu (látky) nebo subjektu (robota, odlidštěného člověka, absolutna, mloka), který se ovšem často podílel na utopii i v dílech se syžetem prvního typu. Utopický objekt-subjekt, původně nezřídka pozitivní, se postupně stává prostředkem násilí, světové katastrofy: absolutno — oduševněná, „zbožšťující“ energie — vyvolá světovou válku, objev krakatitu hrozí světu katastrofou, ve Velkovýrobě ctnosti se „umravňující“ agathergin nakonec stane příčinou války, kaloin v Obchodníku sympatiemi umocňuje život, ale zároveň vraždí, elixír nesmrtnosti ve Věci Makropulos je spjat s odlidštěním, ztrátou duše a málem je ho rovněž zneužito ve světovém měřítku; v RUR roboti vyvraždí lidstvo a stejně postupují i Mloci. Také sen doktora Galéna o využití léku proti bílé nemoci (lék jako utopický objekt, bílá nemoc jako další forma zkázonosné síly) k obrodě lidstva, se zhroutí, lék je spolu se svým objevitelem rozdupán zfanatizovaným davem.

Ve všech dílech se utopický (fantastický) objekt-subjekt stává principem rozkrývajícím skutečnost, odhalujícím její rozpory, diferencujícím lidské charaktery, demaskujícím všechny sféry lidské činnosti. Nevtrhuje přitom do reality jako nějaká osudová síla (často ve wellsovských utopiích), nelíhne se v hlavě vynálezce „ex nihilo“, ale de facto se rodí v realitě samé, vyrůstá z všednodennosti, z „malých poměrů“, na které si stěžuje podnikatel Bondy v Továrně na absolutno. Ani utopická (fantastická) bytost nepřichází odněkud zvenčí, ale probouzí se k životu nebo žije mezi námi (roboti, mloci) a v určitém okamžiku se obrací proti člověku, který ji stvořil, proměnil, zneužil. Hlavní moment v syžetu tohoto typu netvoří přitom vznik (objevení) objektu či subjektu (ten je nezřídka vytčen před syžet na rozdíl od romantické a novoromantické prózy), ale proces jeho zhoubného vývoje — „humanizace“ objektu-subjektu a líčení jejích katastrofálních důsledků pro lidstvo. Tento proces, který často spočívá v proměně objektu

v subjekt, vrcholí vesměs vzpourou, válkou, revolucí, střetnutím lidí s „jinými“ bytostmi. Tímto motivem se moderní utopie výrazně dynamizuje.

V klasické vážné utopii vystupoval jako hlavní hrdina cestovatel, objevitel utopie, jejíž poznání souviselo s jeho výchovou — světskou nebo mimosvětskou. Jeho aktivita bývala nicméně zpravidla omezena rolí diváka a svědka. Také v komických utopiích zůstával tento model zachován, ale hrdina tu byl „snižován“, deheroizován, stával se hříčkou utopické Prozřetelnosti (pan Brouček). V českých utopiích dvacátých a třicátých let tohoto století aspiruje na úlohu hrdiny postava vynálezce, stvořitele, objevitele, který však bývá v ději často záhy odsunut do pozadí (na rozdíl od bulvární science fiction) a někdy se takřka mění v manipulovaný objekt. „Zuřivý“ inženýr Prokop usiluje de facto pouze zlikvidovat svůj smrtonosný vynález, Tulák se utkává jen s Mravencem. Úloha hrdiny je značně zpochybněna. Hrdinský charakter si podržuje v souvislosti s poetikou pohádky pouze Petr Brok v Domu o tisíci patrech (zachraňuje princeznu a zabíjí „netvora“ Mullera) a hrdinou zůstává doktor Galén v jednoznačně vážné utopii třicátých let, kdy Čapek reagoval na situaci už konkrétního ohrožení lidstva mimo jiné příklonem k sdělnějšímu pojetí a „lidovějšímu“ žánru, pro který byl hrdina nezbytný.

V komických utopiích bývá vynálezce nezřídka postavou ambivalentní, často se mění ze spasitele v postavu, která sehraje úlohu přímo opačnou — rozpoutá síly zla, načež zmizí ze scény (pouze inženýr Prokop ve „vážném“ Krakatitu se s nimi pouští do donkichotského zápasu). Stává se z něj takřka epizodická postava, plní v syžetu funkci pouze jakéhosi rozehrávače (inženýr Marek se z dohledu kronikáře ve třetině Továrny na absolutno ztrácí, profesor Sophophil Fabricius ve Velkovýrobě ctnosti končí sebevraždou na samém začátku, doktor Horal, vynálezce kaloinu, umírá v první kapitole Obchodníka sympatiemi). Vesměs bývá líčen víceméně parodicky, jako bloud, nepraktický člověk: inženýr Marek „měl něco geniálního“, ale jinak byl „děsně nepraktický člověk. Vlastně úplný blázen“; inženýr Prokop se po světě pohybuje jako „zuřivý“ Roland, doktoru Galénovi, u něhož ovšem moment parodie i ambivalence mizí, neboť jde o vážnou utopii, přezdírají Dětinu. Zvláštní postavení má z hlediska této typologie věstec Elan Chol ze Země mnoha jmen; není sice objevitelem utopické pevniny, ale

i on je spasitelem-pokušitelem, když na konci hry svádí dav, aby jej takřka jako krysaře následoval do Země Stínů.

Právě nepraktičnost vynálezců — mužů myšlenky, které označíme za typ A, otvírá v utopiích cestu postavám typu B — obchodníkům, podnikatelům, vládčům (Ripraton v Systému, Domin v RUR, Bondy v Továrně na absolutno a Válce s Mloky, Matador Chrysopras a Vampyr Agyropras ve Velkovýrobě ctnosti, Dollarson a Vandergold v Zemi mnoha jmen, Tomeš, Carson, d'Hémon v Krakatitu, Beer v Pánu světa, „obchodník sympatiemi“ Veselý, Alter Ego v Adamu Stvořiteli, Muller v Domu o tisíci patrech, baron Krüg a Maršál v Bílé nemoci aj.). Funkce těchto praktiků, mužů činu, spočívá ve využití (zneužití) vynálezce (ideje) k ovládnutí světa. Někdy je tento typ podán jen ve zkratce (v RUR Busman a Fabry, ve Věci Makropulos Prus). Pro první období je příznačné částečné splývání typů A a B (Ripraton je vynálezcem „systému“ a zároveň jeho realizátorem, Dominovi nescházejí rysy utopisty); postupně se role tohoto typu stává stále jednoznačnější.

Typ obchodníka — „pána světa“ se v klasických utopiích vůbec nevyskytoval. Jeho objevení souviselo bezprostředně s vrcholnou epochou kapitalistického podnikání (klasické utopie zůstaly v podstatě rurální) a s proměnou typu A z objevitele utopické země ve vynálezce objektu, který může zničit svět. Zatímco postavy vynálezců spojují ve 20. století utopii se science fiction, kde je typ ovšem zpravidla heroizován, postavy obchodníků a podnikatelů strhují díla evidentně k realitě současné společnosti. S touto postavou vstupuje do utopického syžetu konflikt vynálezců (snílků, utopistů) s podnikateli, bloudů s praktiky, který se vyskytoval už v realistickém románu předchozího století, v románu ztracených iluzí. V utopiích však na rozdíl od něj netvoří konflikt základní (ani v Krakatitu, kde Prokop sice svádí boj s podnikateli-pokušiteli, ale větší boj svádí sám se sebou), vynálezci a podnikatelé se totiž obvykle dohodnou, uzavřou „smlouvu“ (hlavní zůstává konflikt s postavami třetího typu — viz dále). Objevení typu B bylo do značné míry podmíněno také ztrátou hrdinských rysů u typu A, poklesem jeho aktivity, kterou zákonitě přebírají postavy už pramálo hrdinské, hnané ryze materiálními zájmy. A právě tyto postavy vnášejí do románů dobrodružný prvek (jen v Krakatitu se dosud pojil s postavou vynálezce); obchodníci a podnikatelé jsou dobrodruhy moderního světa, po kterém se s neobyčejnou volností pohybují. Předobrazem tohoto typu

je Jens Boot z Erenburgova románu Trust D. E. (Historie zkázy Evropy), přeloženého do češtiny rok po svém vydání (1923); Erenburg mluví přímo o zvláštní chorobě dvacátých let — „avanturismu“, který činy Jense Boota podmínil. „Avanturismus“ však podmínil i styl a stavbu románu (styl pseudohistorické kroniky, pseudodokumentárnost, parodičnost, rychlé střídání prostředí a postav, často vystupujících jen v jediné kapitole, „planetárnost“). Trust D. E. se podivuhodně stýká s těsně jej předcházejícími čapkovskými utopiemi a funguje jako model pro pozdější Přehradu.

Kromě obchodníků a podnikatelů přiřazujeme k typu B i postavy vládců a vůdců, jejichž úloha v syžetu často splývá s úlohou podnikatelů. Klasická podoba žánru znala vládce v utopickém společenství, mytického demiurga a zákonodárce. Také tento typ vládce, o němž se zpravidla jen vyprávělo, se v nových utopiích vyskytuje — vůdci dělníků-strojů, robotů, Mloků jsou potenciálními zakladateli utopických říší. Důležitější než tento typ vládce zůstávají však vládci a vůdci v rámci typu B. Zatímco typ A — vynálezce kolísá v souvislosti s tíhnutím k vážné či komické utopii mezi heroizujícím (pozitivním) a deheroizujícím (ambivalentním) pojetím (inženýr Marek je pouhým rozehrávačem, hrdinské rysy inženýra Prokopa jsou snižovány, parodický je Adam Stvořitel i objevitel mloků kapitán Van Toch-Vantoch z Jevíčka; ryze heroický je pouze doktor Galén), typ B se takřka nezávisle na charakteru utopie pohybuje mezi pojetím negativním (Muller,⁵ Chief Salamander ve Válce s Mloky, Krüg a Maršál v Bílé nemoci) a pojetím mnohem jednoznačněji parodickým než u typu A (Bondy, Beer). Přitom můžeme konstatovat, že se postupně oslabuje a ve třicátých letech zcela mizí moment jejich ambivalentního hodnocení, které se zejména u postav vůdců a vládce stává výhradně negativním. Současně vzrůstá míra jejich konkrétnosti; vazbu na skutečnost posiluje „klíčový“ charakter některých z nich (Chief Salamander = Hitler, Krüg = Krupp).

Třetí typ postav představují v utopiích (obecněji v utopicko-fantastickém žánru) „jiné“ bytosti (jiné ve smyslu jejich nelidskosti, ozvláštěněné, redukované lidskosti); v syžetu fungují jako neznámé v rovnici, proto je označíme písmenem X. Na rozdíl od science fiction, kde v roli X vystupují většinou mimozemšťané, jsou tyto bytosti vždy v určitém smyslu produktem činnosti typu A a B. V rovině postav jsou „personifikací“ utopického (fantastického) objektu a v syžetu mají obdobnou

funkci: v důsledku jejich zneužití, zásahu do jejich existence dochází ke katastrofě. Postavy typu X představují dělníci-stroje, roboti, absolutno, hmyz, lidé AE, nesmrtelná Emilie Marty, elektrický kouzelník z Raffelových povídek, mloci. U kolektivních „jiných“ bytostí se v určitém stadiu jejich „zlidštění“ vytváří v jejich středu analogie typu B — postava vůdce (Bob Gibbon neboli č. C 10 707 v Systému, robot Damon, Miles-Müller v Adamu Stvořiteli, člověk-mlok, přezdívaný Moloch nebo Chief Salamander); struktura společnosti se tu v deformované podobě opakuje.

Někdy je určitý typ v díle zastoupen ve více variantách (v RUR filozof Rossum a synovec Rossum, o kterých se však jen mluví, dr. Gall, Alquist, dokonce i Domin jsou variacemi typu A). Přehrada obsahuje schéma A — B — X v pouhém náznaku: stavitel přehrady inženýr John Fer představuje typ A, pan Kečkemet, majitel cementárny Kavalír, členové vlády a další zastupují typ B; funkci typu X v románu de facto přejímají revolucionáři — postavy „s tajemstvím“ (viz také stylizace první kapitoly v duchu románu s tajemstvím), v jejichž rámci se v průběhu děje rýsují jak vůdci, tak vynálezci. Ve Válce s Mloky vystoupí jako typ A na začátku kapitán Van Toch, jako typ B podnikatel Bondy, ale v průběhu románu autor schéma postav s ústředním hrdinou záměrně rozbije a parodicky je reflektuje. V Bílé nemoci se z příčin, které jsme už uvedli, schéma v nové podobě a funkci znovu zvyrazňuje.

V klasické utopii vážné i komické a v science fiction se pod vlivem „událostí“ někdy mění (vyvíjí) objevitel utopie, zatímco obyvatelé utopického místa zůstávají vždy neměnní. Naopak ve sledovaných dílech se typ A ani B většinou nemění; funkcí obou je totiž zhusta pouze rozehrát příběh (ve Velkovýrobě etnosti, Továrně na absolutno, Obchodníku sympatiemi, Válce s Mloky aj.). Pokud se mění, spočívá jejich proměna nezřídka v náznaku přechodu k typu X. Helena Gloryová v RUR „objevuje“ utopii — továrnu na roboty, avšak z jejího plánu (je vyslána Ligou Humanity) ujmout se práv utiskovaných robotů nic nezůstane: sama se stane součástí „systému“ (manželkou ředitele továrny Domina), svou neplodností se připodobní robotům (na konci hry se objeví její dvojnice robotka Helena). Zatímco roboti se polidšťují (přechod X k A a B), lidé ve hře pozbývají lidskosti (přechod A a B k X). Přechod typu A k typu X, typický pro negativní vážnou utopii, zna-

mená pro postavu ztrátu identity a lidskosti. Pozitivně — v rámci téhož typu — se vyvíjejí pouze dvě postavy ze zkoumaných děl: Tulák, který se mění v druhé, „optimističtější“ verzi z diváka v aktéra a Poutníka, a inženýr Prokop nalézající svou identitu vraceje se domů k „věcem malým“.

Příznačné je, že nejméně se v ději sledovaných děl proměňují postavy typu X. Nevyvíjejí se však pouze v bytosti nepřátelské člověku (jako oživené věci a dvojníci v romantické literatuře), ale „polidšťují se“ a posléze zaujmají místo lidí (roboti, Mloci aj.), tj. blíží se typům A a B, výjimečně jsou dokonce pojeti jako „obrození“ lidé (roboti). Proces jejich polidšťování je podstatnou novotou vzhledem ke klasickým utopiím, v nichž se postavy typu X (lidské nebo s lidskými rysy) vlivem postav typu A až na výjimky (Wellsův ostrov doktora Moreaua) nikdy nevyvíjely, ale i ve srovnání s fantastickou literaturou a později science fiction, v níž jsou případné „lidské“ rysy těchto postav čímsi daným. Jen v čapkovských utopiích je tvůrce a výrobce robotů stejně jako objevitel, vychovatel a „výrobce“ mloků odpovědný za jejich vývoj; Čapek „jinou“ bytost důsledně chápe jako výsledek lidské činnosti, jako něco, co se odpoutalo od člověka nebo co se právě jeho zásahem vyvinulo k samostatné, člověku nebezpečné existenci. Člověk a věc, člověk a stroj si ve střetnutí „vyměňují“ vlastnosti a místa — věc, stroj, polidštěné zvíře se ujímá moci, člověk, jejich oživitel, tvůrce a vychovatel, hyne. Příčinou v romantismu kořenícího vývoje k odlidštěné postavě, důvodem zvýznamnění postavy-stroje a „jiné“ (ne-lidské) bytosti byl nesporně sám odlidšťující se svět a nové postavení člověka v něm, degradovaného na úroveň stroje a zvířete. Postava stroje-člověka (robot) a člověka-stroje (dělníci v Systému), „lidského“ zvířete-stroje (mlok), typická především pro čapkovské utopie, byla epickou metaforou zcizeného, nepřátelsky zjinačeného lidského bytí, jeho rozpuštění v bytost bez tváře — obraz anonymizujících a zvěčňujících sil, které ohrožují lidství.

Podstatným rysem všech lidí-strojů a lidí bez duše je absence tvořivé schopnosti, aktivita mířící nanejvýš k destrukci.⁶ Také nedostatek tvořivosti je příčinou degradace jedince i lidské masy, jejich svržení na úroveň stroje nebo zvířete. Tímto nedostatkem se oživená věc nebo umrtvený, redukovaný člověk nejpronikavěji liší od svého stvořitele. Liší se od něj, ale zároveň jsou v něm obsaženy jako jedna z možností

jeho vývoje. Postava člověka-stroje, umělého člověka, člověka bez duše nepřichází v čapkovských utopiích zvnějšku, odjinud, ale nalézají se a rodí uvnitř, bují jako „jiné“ v nás (distance mezi cestovatelem v klasické utopii a obyvateli utopických ostrovů je tedy zrušena).

Pojetí „jiných“ bytostí, postav typu X, které se v dílech vlastně stávají hlavními postavami, prošlo u Čapka mnohem zřetelnějším vývojem než pojetí postav A a B, do značné míry většinou epizodických. Jejich první podobou byli roboti, anticipovaní v postavách-loutkách z čapkovských juvenilií (povídky *L'éventail*, *Povídka poučná*, *Ex centro*, komedie *Láska hra osudná*). Marionetizace, zasahující v těchto dílech zejména ženské postavy a související s poetikou hry (neměnností typů v komedii dell'arte), v nich byla součástí antiiluzivně budovaného epického či dramatického světa, který demonstroval svou umělost, konstruovanost; opozice lidí a loutek měla víceméně noetický ráz v rámci hry na skutečnost a rušení její iluze. Přibližně z téže doby pochází už několikrát zmíněná povídka *Systém*, v níž se však už motiv záměny, ambivalence lidského a nelidského (zbaveného lidskosti) zjevně etizoval, ideologizoval (motiv vzpoury dělníků-strojů).

Základním rysem robotů, kteří jsou vlastně gradací metafory dělníka proměněného ve stroj, je jejich neindividualizovanost. Mají bezvýrazné tváře, upřený pohled, jsou stejně oblečeni v plátěné blůzy, na prsou mají mosazné číslo. Jsou vlastně jakousi jedinou postavou v mnoha exemplářích. Jejich lidské vlastnosti jsou na počátku hry zredukovány: nemají duši, nevědí, co je stesk, smrt, nasmějí se, nemají chuť, jsou bez vůle, vášní, mají absolutní paměť, ale nedovedou nic nového vymyslet. V *RUR* je stejně jako v čapkovských juveniliích užito motivu nejasné hranice mezi postavami lidí a „jiných“ — robotů: Helena Goryová pokládá zpočátku roboty za lidi, později naopak lidi za roboty. Tradiční dramatický postup záměny a dvojrole je ve hře nově motivován: příčinou nepatrné rozrůzněnosti robotů a lidí, blízkosti postav A, B a X, které mohou být zaměněny, je redukováno lidství.

Analogií robotů jsou lidé AE, stvoření Adamovým dvojníkem Alter Egem. Na rozdíl od lidí Adamových, lidí s dušemi, rozdílných svým založením i oděvem (Poeta, Vědátor, Romantik, Hedonik, Filozof, Rétor), jsou stejně oděni v khaki overalech, mají stejné, poněkud bezvýrazné tváře. Zatímco lidé Adamovi si postaví romantické město s věžemi, lidé AE si postaví město podobné Manhattanu.⁷ V dramatu dojde

ke střetnutí těchto dvou typů stvořených bytostí — de facto postav starého střihu, charakteristických pro drama s individuálním hrdinou, postav-individualit, se standardizovanou, neindividualizovanou lidskou masou.

Nejen u Čapka, také v jiných českých utopiích můžeme nalézt varianty tohoto typu postav, byť méně výrazné a pojaté veskrze vážně. V *Domu o tisíci patrech* vystupují otroci, kteří mají čísla stejně jako dělníci v *Systému*, roboti, lidé AE; také oni jsou neplodní, nemilují, nemají chuť, přání, sen (pouze na rozdíl od robotů touží po smrti). Jejich vzpoura tu má charakter už vysloveně třídního konfliktu. Týž ráz má i revoluční střetnutí v *Přehradě*, jehož složku organizovanou tvoří revolucionáři a složku živelnou dav nezaměstnaných drancující *Kečketovy vily*. Hodnocení tohoto kolektivního hrdiny, jehož jinakost tu není jinakostí umělého člověka, ale jinakostí sociální, je v obou těchto vážných utopiích jednoznačně pozitivní: otroci, dělníci-revolucionáři i vzbouřený dav jsou nositeli obrozeného lidství a nového společenského řádu.

Ve *Válce s Mloky* dosazuje Čapek jako typ X polidštěné mloky. Mlok jako civilizovaný „divoch“ z osvěcenských utopií přejímá z civilizace jen floskule a mimikry (čte noviny, pronáší dobové slogany, novinové fráze). Nesamostatnost myšlení ho sblížuje nejen s průměrným Angličanem, jenž „reaguje na věci podobným způsobem, to jest ve směru ustálených, obecných názorů“, ale i s obyvateli utopických říší (např. *Moreovy Utopie*). Mlokům tak jako robotům schází individualita, jsou nepatrně citliví vůči bolesti, obejdou se bez filozofie, umění, neznají fantazii, humor, hru nebo sen, jsou naprostí životní realisté, utilitaristé. Zatímco množící se polidštěné zvíře postupně zachvacuje lidství a redukuje je na mločí průměr — ideál moderní civilizace, mloci prodělávají intelektuální vzestup, z mírumilovných, bezbranných tvorů se mění ve vojáky a rozpoutávají válku.

Jestliže v takzvaném gotickém, romantickém a novoromantickém románu a novele vystupovala pouze jediná „jiná“ bytost (umělý člověk, oživlá socha, Golem), v utopiích obvykle vystupoval celý „národ“ těchto bytostí. V Čapkových utopiích jejich množství, které má na svědomí člověk, enormně vzrůstá. Postavy typu X fungují jako neindividualizovaná masa, jako dav, kolektivní hrdina. Také v podobě masy, davu, se „jiné“ bytosti sblížují s lidskou masou. Obě tyto síly jsou nositelkami

smrti nebo zásadní přeměny (na rozdíl od lidské masy jsou „jiné“ bytosti až obłudně organizovány). Dav ochotných nebo ohrožených bílou nemocí, který na konci Bílé nemoci ušlape doktora Galéna, je vlastně jen další, přitom konkrétně lidskou Čapkovou variantou vraždících děl-níků-strojů, robotů, mloků, poslední, realitě nejbližší metaforou redukovaného lidství.

Variantou typu X — odlidštěné bytosti, kterou můžeme chápat i jako zvláštní analogii bytosti bez duše, jež se rozšířila v próze dvacátých let (romány Kafkovy, Musilovy aj.) a podstatně zasáhla do poetiky literární postavy, nejsou však v utopiích jen lidé-stroje, roboti, lidé AE, nemocní bílou nemocí, ale i postava zdánlivě jim velmi vzdálená — Zmetek, společné dílo Adama a Alter Ega. I když pojetí této postavy vyplynulo z poetiky komické utopie a v souvislosti s ní a s čapkovskou dvojnázností je nepochybně ambivalentní, přece jen v něm převažují negativní rysy. V *Továrně na absolutno* byl malý člověk dosud mnohem jednoznačněji pozitivní silou, ztělesněním lidskosti, korektivem světa zachváceného absolutnem (v tomto duchu lze rozumět i závěrečné scéně románu, v níž malí lidé hodnotí u jitrnic vývoj světových dějin); v *Krakatitu* vyznívá konec rovněž ve prospěch malého lidství, když dědeček-pánbůh nabádá Prokopa, aby se pustil do „věcí malých“.⁸ Zmetek, tento „antispatitel“, slučuje v sobě jako dílo Adama a Alter Ega vlastnosti obou typů — je jedinečný, ale zároveň je svou životní „filozofií“ („Zmetek nemá žádný velký myšlenky. Zmetek chce být jenom živ“) tuctovým, malým člověkem. Zmetek, který poklesl na úroveň zvířete, je vlastně stejně jako roboti, hmyz, lidé AE, mloci ozvláštěnou, groteskně deformovanou podobou odlidštěného člověka. Právě takovéto zobrazení „jiného“ — jako něčeho, co se zabydluje a množí v tomto světě, co tu žije jako jeden z nás a sobecky si hájí svůj světeček (díru po hlíně stvoření) — znamenalo nejpronikavější posun v pojetí postav typu X. Ale zároveň, byť bereme v úvahu míru deformace v rámci komické utopie, znamenalo i posun v pojetí malého člověka.

Podobně ambivalentní jako Zmetek je i jiný představitel malého člověka — pan Povondra, vrátný od Bondyů, v poslední Čapkově komické utopii *Válce s Mloky*. Kromě mloků je jedinou postavou, která prochází celým románem. De facto není příliš vzdálen od „civilizovaného“ mloka a jeho názory se podobají názorům Zmetka. Dějiny se

ho netýkají, dokud se mločí hlava nevynoří v jeho blízkosti z Vltavy; je netečný k světovým katastrofám, na něž reaguje žvaněním, připomínajícím historky Švejkovy. Zdánlivě je pouhým divákem, ale právě za to jej Čapek odsuzuje a činí odpovědným za vývoj světových událostí. Ne náhodou je objevitelem mloků v románu jiný český malý člověk — kapitán Van Toch — Vantoch z Jevička. Malí lidé, ambivalentně hodnocení v duchu komické utopie, jsou tu spolu s podnikateli „tvůrci“ dějin.

Dokladem redukce lidských vlastností jako obrazu dobového lidství i jako výstrahy je ve většině čapkovských utopií také pojetí ženských postav. I ony podléhají procesu jakési marionetizace, odlidštění. Helena Gloryová sice ještě na počátku představuje subjekt, ale během hry se prakticky ztotožňuje s robotkou. V *Továrně na absolutno* je postava Elen jen epizodická (naznačený vztah Bondyho a Elen je analogický vztahu Domina a Heleny). Pouze v syžetu *Krakatitu*, který navázal na tradici dobrodružného románu, hrají ženské postavy důležitou úlohu; s výjimkou Anči, která je spjata s Prokopovou „pozemskou“ existencí, jsou to postavy „s tajemstvím“, se zastřenou identitou, takřka pohádkové bytosti, vábíci a svádějící hrdinu z cesty k jeho „zasvěcení“.⁹ Charakter subjektu-objektu s tajemstvím je nejnepřijetěji realizován v postavě Emilie Marty ve *Věci Makropulos*.¹⁰ Pouze v tomto utopicko-fantastickém dramatu („utopická“ je zde nesmrtelnost hrdinky) je žena hlavní postavou, ale je tu vlastně postavou-objektem, protože představuje bytost bez duše, ženu s maskou místo tváře a tělem loutky, ve kterou se mění v Prusově objetí. Jejím charakteristickým stavem je spánek a nehybnost (většinu hry prosedí v křesle). Také tato postava, jejíž totožnost se rozplývá v řetězci existencí a jmen, de facto představuje „jinou“ bytost, subjekt, který pozbyl lidskosti, a proto se ocitl v téže rovině jako loutka nebo robot.¹¹

Roboti, hmyz, mloci jsou svého druhu analogií obyvatel utopických ostrovů v komických utopiích a obyvatel jiných planet v science fiction. Pro ty jsou typické různé anomálie (hyperbolizace určitých vlastností, částí těla, redukce jiných); v utopiích byla smyslem jejich nestvůrnosti karikatura člověka, parodie určitých jeho jednostranných filozofických koncepcí. U Čapka se však tato nestvůrnost příznačně nepromítá do vnějších anomálií a monstrozit (roboti vypadají jako lidé, mloci naopak ve svém zjevu nemají nic lidského), zračí se pouze v jejich chování a

jednání — hrůzně lidském, ale přitom redukováném na stereotyp, standard, nízké pudy. Z těchto kořenů vybuje fašismus, jehož je Válka s Mloky zvířecí alegorií. Ostří románové satiry ve třicátých letech už však nemíří jen na obecné lidské vlastnosti, utopie už není pouhou ilustrací určitých abstraktních idejí, jako tomu bylo v klasických utopiích a také v čapkovských utopiích dvacátých let (RUR, Ze života hmyzu), ale na zcela konkrétní dobové projevy redukováného lidství.

Máme-li shrnout poznatky, ke kterým jsme dospěli analýzou schématu postav a vývoje v jejich pojetí, můžeme konstatovat, že se tu jako základní rýsovala antiteze postav lidských a ne-lidských, málo lidských, „jiných“ bytostí, základní pro utopický žánr jako takový. Členy A, B zůstávaly v podstatě stejné a příliš se neměnilo ani jejich hodnocení (ve vážných utopiích jednoznačné, v komických ambivalentní). Nejvýrazněji se měnilo pojetí typu X, který se ve třicátých letech konkretizoval, dále „polidšťoval“ a byl čím dál nepochybněji hodnocen negativně. V podstatě ambivalentní zůstává hodnocení malého člověka. Jako sekundární antiteze fungovala v řadě děl antiteze A proti B, v tomto žánru nová — vynálezce kontra podnikatel; její původní vyhrocenost v utopiích počátku dvacátých let se stírá, A se blíží B. Podobně se však stírá i antiteze základní: v RUR si lidé vyměňují takřka herně místa s roboty, ve Válce s Mloky je ve zcela vážné poloze lidské a mločí jednání odhaleno jako totožné. Na druhé straně postavy typu X směřují k lidským postavám, zlidšťují se (dělníci-stroje, roboti); v utopiích dvacátých let se téměř mění v kladné hrdiny, v následujícím desetiletí jsou polidštění mloci živel vysloveně negativní. Právě stírání protikladů mezi různými typy postav, jejich převedení na společného jmenovatele redukováného lidství, je zejména pro čapkovské utopie nanejvýš příznačné. Charakterizuje především komické utopie, stylizované jako díla bez individuálního hrdiny, s hrdinou kolektivním — romány Továrna na absolutno a Válka s Mloky. Ve vážných utopiích, které se zpravidla opírají o strukturu tradičního románu s individuálním hrdinou typu A ve středu, zůstávají protiklady vyostřeny (Krakatit, Dům o tisíci patrech, Přehrada). Dramatické utopie se bez individuálního hrdiny většinou neobejdou, což bezpochyby souvisí s poetikou dramatu, které jej může opustit jen epizodicky. Stírání protikladů postav a náznaky příklonu ke kolektivnímu dramatu jeví s výjimkou RUR (v podtitulu „kolektivní drama“) rovněž pouze komické utopie (Ze života hmyzu, Adam Stvořitel).

Záměrnému stírání protikladů postav a tím znejistění jejich identity odpovídá u Karla Čapka také pojetí „utopického“ jazyka. V klasických pozitivních utopiích míval jazyk obyvatel utopických říší synkretický charakter, byl sumou jazyků, jakýmsi esperantem (směs řečtiny a latiny v Moreově utopijštině), v komických utopiích byl třeba ozvláštňeným, poetizovaným jazykem rodné země cestovatelovy (parnasistní měsíční na a staročestina husitů ve Výletech pana Broučka). V českých utopiích 20. století se buď motiv jiného jazyka nerealizuje (ve Velkovýrobě ctnosti promluví sluha Kalibán pod účinkem elixíru staročesky znějícím jazykem, ale dále se tento motiv nerozvíjí), nebo — jako je tomu právě u Čapka — jazyk „jiných“ bytostí se ničím neliší od běžné lidské řeči. Jazyk Mloků (velké M píšeme tam, kde se už jedná o národ Mloků), jenž se ostatně vyvine pod lidským vlivem, napodobuje řeč průměrných lidí, nerozlišuje se v něm „já“ a „my“ ani rody, slova se redukuje na jednu slabiku. Tento jazyk, který není „jiným“ jazykem, ale redukováným jazykem existujícím a současným (Basic English) a který posléze zachvátí lidský jazyk, je dalším dokladem rušení utopické distance, protikladu mezi lidskými a ne-lidskými postavami, Čapkova situování utopie ve třicátých letech do samého středu současného dění.

Byť v české utopii dvacátých a třicátých let dochází k degradaci postav A — lidí s tvořivou schopností (degeneruje nebo se zcela vytrácí), vytlačovaných postavami B a zejména X, A se tu nikdy nemění v B, bloud se nestává praktikem; realita jej pouze odsouvá do pozadí nebo hubí jako typ člověka, který „vyšel z módy“ (odtud i moment parodie). Odsunutí do pozadí individuálního hrdiny, oslabení jeho hrdinskosti v komických utopiích, zmnožení postav B a hlavně X, typ kolektivní postavy byly odrazem proměny postavení člověka ve světě a nových, zkázonosných sil, které se hlásily o moc. Zároveň se v nich však zračila zásadní proměna epiky, jež v této době směřovala od románu s individuálním hrdinou k románu s hrdinou kolektivním.

Posun v pojetí utopického žánru se projevil i v pojetí prostoru a času. Čapek situoval děj své první utopie, dramatu RUR, na neznámý vzdálený ostrov, Haussmann na ostrov Utopii z klasického díla Thomase Morea, tj. do prostoru de facto umělého, literárního, typického pro klasickou utopii. Scénou Země mnoha jmen je moderní velkoměsto-svět a o utopickém kontinentu, který se vynoří kdesi uprostřed oceánu, se pouze mluví — dějištěm hry se nestane. Bloudění Petra Broka se ode-

hrává v alegorickém domě na Ostrově Pýchy, dalším imaginárním místě. Tulák se v hmyzí říši pohybuje v jiné dimenzi. — Krakatit však začíná v Praze, poté následuje cesta do Týnice, pak se Prokop ocitá v Baltinu a v Grottupu (obě tato místa připomínají prostor science fiction) a nakonec se vrací domů. Továrna na absolutno začíná rovněž v Praze, pokračuje u Štěchovic, na Štvanici, poté se děj přesouvá do světa, ale opět se vrací do Čech a končí v hospodě u Damohorských. Ani děj Přehrady se neodvíjí na smyšleném místě, ale zde — v Praze a na Vltavě. Válka s Mloky začíná sice ve smyšlené zátoce, ale odtud děj přeskočí do Čech, pak se rozšíří do světa a nakonec se vrátí zpět do Čech, do Prahy.

Ukazuje se, že typ lokalizace děje výhradně do utopického prostoru, který odpovídal klasické utopii, se uplatnil jen v některých českých utopiích, častěji v utopiích vážných, u Čapka pak de facto jen v utopiích dramatických. Ve většině se děj přemístil z utopického prostoru do reality, sem.¹² Na místo obvyklého středního článku prostorového schématu v klasické utopii: doma — v utopii — doma, je v Továrně na absolutno a ve Válce s Mloky (a v podstatě i v Krakatitu) dosazen celý svět, v němž se události, které začaly v Čechách, v „malých poměrech“, nebo na smyšleném místě, rozvíjejí v grandiózním měřítku. Obě Čapkovy komické utopie se v určité fázi vývoje děje změnilly v utopie celosvětové, planetární. Touto extenzí utopického prostoru, planetárností se oba romány příznačně odchýlily od klasického vzoru utopie (drama tuto extenzi připouští jen zčásti, zůstává víceméně spoutáno jednotou místa). Celý svět, nikoli pouze ostrov, jedna zátoka se u Čapka (a často v science fiction) mění v „utopickou“ říši, v prostor-laboratoř, kde se provádějí nebezpečné pokusy s lidstvem. U Čapka je podstatný dynamický charakter tohoto místa, jeho rozpínání, s nímž se váže i vzrůstající počet postav. Utopie, měnící se v jakési theatrum mundi, se dynamizuje, ale zároveň se lokalizací děje do konkrétního prostoru (podstatný rozdíl od science fiction) zmenšuje její distance od skutečnosti.

K zmenšení této distance přispívá i pojetí času. V klasických utopiích se děj odehrával buď teď, ale někde jinde, nebo tady či jinde, ale jindy (v budoucnosti nebo v minulosti). Děj RUR je položen sice někde na konec století, ale jeho počátek, byť se o něm ve hře jen vypráví (Rossumův vynález), leží v současnosti; ostatní dramata se odehrávají

vesměš v abstraktním čase, který odpovídá jejich abstraktnímu prostoru — nicméně prostor i čas mají rysy moderní doby. Také děj Krakatitu, i když se čas neuvádí, se zjevně odbývá v současnosti. Děj Továrny na absolutno se otvírá v roce 1943, tedy v Čapkovi nepříliš vzdálené budoucnosti, a Největší Válka trvá od roku 1944 do roku 1953. Dům o tisíci patrech se odehrává nyní, byť v jiné dimenzi reality (ve snu, tyfových halucinacích). Válka s Mloky začíná roku 1925 a první mlok se objevuje na Vltavě asi o třicet let později. V Přehradě, jejíž děj je omezen dobou čtyřiařiceti hodin, ze zmínky na konci vyplývá, že revoluce vypukla přibližně v padesátých letech. Na rozdíl od science fiction splývá v sledovaných utopiích čas utopického děje většinou (kromě v dramatech) s časem přítomnosti nebo nepříliš vzdálené budoucnosti. Přitom je časem v pohybu — na rozdíl od klasických utopií, v nichž jako by stál na místě. Ve všech těchto dílech se akcentuje moment vývoje, proces realizace a krachu utopie, děj vrcholí dramatickým střetnutím — revolucí, světovou válkou, po kterém v klasických utopiích není ani stopy.

Prostorový přesun — z domova do světa — provází u Čapka časový efekt, který bychom mohli nazvat zrychlení: v určité fázi děje, zhruba ve třetině, současně s ústupem ústřední postavy z děje románu (drama tuto licenci netoleruje), nastává v ději zlom, obrat událostí, podávaných nyní už jen zkratkovitě, mozaikovitě. Ve Válce s Mloky je tento zlom signalizován přechodem k citaci novinových výstřížků: text dostává strukturu novin, v nichž se střídají vzorky nejrůznějších žánrů, posléze — v důsledku dalšího zrychlení — nahrazených pouhými titulky. Dynamické pojetí prostoru a času se promítá do kompozice románů, ale i dramát (Ze života hmyzu, Adam Stvořitel), sestávajících ze sledů obrazů, nahlížených z různých hledisek (Přehrada, Válka s Mloky). Mění se i místo člověka, který se „stává součástí pohyblivého světa místo jeho středem“ (Přehrada). A tato zcela nová pozice člověka v utopii, prezentované nikoli jako statický obraz, ale jako svět v pohybu, rovněž determinuje už zmíněnou proměnu románu s hrdinou individuálním v román s hrdinou kolektivním.

Rysy utopie, která se místo jinde a jindy odbývá tady a nyní, podporuje i její aluzivnost a klíčivost. Tento vztah k realitě charakterizoval utopii (pouze však komickou) už v minulosti (vážná utopie, s výjimkou někdy jí předeslané satirické části, v níž se líčily neblahé současné

poměry, zůstávala od reality ostře oddělena). Také v české literatuře 20. století se aluzivnost a klíčovost zprvu váže pouze s komickým typem utopie. Ve Velkovýrobě ctnosti vystupuje pod klíčovými jmény celá plejáda politických a kulturních osobností. U Čapka souvisel vývoj ke klíčivosti s postupným zvýrazňováním momentu aktuálnosti utopie. Tomu odpovídala i proměna poetiky jmen postav, v dramatických utopiích z dvacátých let v souvislosti s abstraktním prostorem většinou mluvících (vynálezce Rossum, ředitel Domin; analogicky u Josefa Čapka v Zemi mnoha jmen obchodníci Dollarson a Vandergold), v konkrétním prostoru románů dvacátých let se konkretizujících, zrealňujících, čapkovsky se „familiarizujících“. Ve třicátých letech ve Válce s Mloky dostávají pak jména zhusta jinotajný, klíčový význam: jméno vůdce Mloků, člověka-mloka Andreas Schultze odkazuje k jménu Adolf Schickelgruber, jak se říkalo Hitlerovi, a zároveň navazuje vztah se jménem prvního „civilizovaného“ mloka (Andrias Scheuchzeri alias Scheuchzer). Klíčivost tehdy proniká dokonce i do vážné dramatické utopie: v Bílé nemoci je jméno barona Krüga narážkou na jméno zbrojaře Kruppa a současně je zastřeně mluvící (der Krieg = válka). Není náhoda, že se tak děje právě ve třicátých letech, kdy Čapek svými díly s prvky utopie reaguje na zcela konkrétní zlověstné jevy v dobové realitě. Je přitom příznačné, že klíčová jména udílí postavám podnikatelů a vůdců (jen Maršál v Bílé nemoci zůstává beze jména), zatímco postavy vynálezců, mnohem víc literární a smyšlené, nesou dál jména abstraktní a literárně mluvící (Galén).

Moment hic et nunc podporuje v románových utopiích také využití dokumentárních a pseudodokumentárních žánrů (novinových, vědeckých, kroniky apod.), jejichž prostřednictvím, pokud jsou pojaty bez parodického odstupu, jako kusy „syrové“ reality, se děj zrealňuje (Přehrada); při parodickém užití se vztah děje k realitě stává ambivalentním (Továrna na absolutno, Velkovýroba ctnosti, Válka s Mloky). V klasické utopii patřila k autentizujícím postupům autobiografická forma. V české utopické próze 20. století se však nevyskytuje, zřejmě proto, že je ústřední hrdina nahrazen „rozptýleným“ hrdinou kolektivním, s nímž pak obvykle souvisí technika proměnlivého hlediska. Tam, kde vypravěč v textu vystoupí, jeho úloha tkví nikoli v zrealňování fikce, ale naopak v akcentaci její literární konstrukce, antiiluzivnosti a na konci odchod svých postav), která ovšem jinotajný vztah k realitě nevyklučuje.

Potlačení individuálního hrdiny a také vševědouceho nebo individuálního vypravěče, působících jako scelující principy v tradiční románové epice, technika proměnlivého hlediska znamená posílení formální heterogenosti díla, jeho žánrové smíšenosti — „mnohožánrovosti“, k níž ostatně tíhne komická utopie jako taková (v náznaku ve hře Ze života hmyzu, ve Velkovýrobě ctnosti, ve Válce s Mloky, kde jednotlivé kapitoly nebo jejich části odpovídají různým žánrům: dobrodružnému románu, románu filmové hvězdy, vědecké rozpravě apod.). V utopiích dvacátých a třicátých let dostávají přitom tyto rysy nový význam: mozaikovitost zobrazení, montáž scén z makrosvěta (v němž vystupuje jako postava lidstvo a „jiné“ bytosti) a mikrosvěta (v němž žije malý člověk netečně k světodějným událostem) jsou tu zřetelně odrazem charakteru doby, dynamického a přitom diskontinuitního.

Uvolněnou vazbu kapitol (obrazů), kompozici o mnoha centrech, volnější pohyb postav prostorem-světlem, která v dramatu charakterizovala formu revue, umožňovala v próze forma románu-fejetonu. K tomuto typu můžeme přiřadit Továrnu na absolutno (označení v podtitulu), Velkovýrobu ctnosti (podtitul „nepravidelný román“), Obchodníka sympatiemi a Přehradu. Jako žánr novinový se román ocital v ohnisku nejsoušasnějšího dění a zároveň v kontextu žánrů různorodého charakteru, líčících jak události makrosvěta, tak mikrosvěta. Četné postavy se v něm stejně jako v novinách vynořují a zase beze stopy mizí, jejich osudy zůstávají otevřené (dokonce ani osudy postav A a B nebývají dopovězeny nebo jsou dopovězeny ambivalentně). Text románu se stylizuje jako útvar v pohybu, pro který se staly typické metatextové úvahy (úvahy o románu ve 13. kapitole Továrny na absolutno, polemika o konci románu ve Velkovýrobě ctnosti a Válce s Mloky, výstupy básníka s postavami v Přehradě). Rozpad „uzavřené“ formy a významová ambivalence (román střídavě pojímaný jako skutečnost napodobená a jako skutečnost tvořená v čase psaní) jako by byl svéráznou analogií agresivního „jiného“ v syžetu těchto děl. Svědčí o tom i fakt, že se míra heterogenosti, fragmentárnosti, „synoptický“ ráz stupňují v okamžiku zrychlení událostí, tedy právě tehdy, když se „jiné“ bytosti ujímají v ději vlády (druhá kniha Války s Mloky).

Paralelně s díly s otevřenou strukturou a kolektivním hrdinou, převážně komickými utopiemi, vznikaly ovšem dál utopie s uzavřenou strukturou a individuálním hrdinou, které byly svým charakterem váž-

né. Příčinou toho byla jednak novodobá tradice utopie a posléze science fiction, která se sblížovala se sférou lidové (masové) literatury a v jejím rámci s dobrodružným románem, jednak tu svou roli sehrál i avantgardní zájem o tzv. triviální literaturu. Na strukturu dobrodružného románu se však obvykle vrší struktury další — pohádka, pokleslý iniciační román, román sociální. K tomuto typu se přimkl Krakatit a Dům o tisíci patrech.¹³

Vážné utopie s individuálním hrdinou a uzavřenou strukturou pohádkově iniciačního typu, jejichž model později využije také science fiction, zůstaly nicméně omezeny na dvacátá léta; pouze v dramatu, které se kolektivnímu hrdinovi a otevřené struktuře svou povahou vzpírá, přesáhl tento typ i do třicátých let. Z hlediska vývoje poetiky románu se stal významnější typ bez individuálního hrdiny a s otevřenou strukturou, kterým byl uzavřený typ románové utopie posléze zcela odsunut do pozadí. Romány Továrna na absolutno, Přehrada, Válka s Mloky si už nehledají žánrovou oporu v pohádce či iniciačním románu s jejich „jiným“ časoprostorem, ale v románu sociálním, zakotveném tady a nyní. Součástí Čapkových satirických společenských románů, komických utopií se stává pamflet na politiku, dějiny, vědu, noviny, literaturu. Prvky satiry a parodie nescházejí však ani ve vážných utopiích — Přehradě (scéna s ministry, převlékajícími se na útěku za apoštoly ze Staroměstského orloje) a Domu o tisíci patrech (líčení města radovánek, utopických „ostrovů“—hvězd, groteskní zobrazení konzumní společnosti). Žánrový typ románů se proměňuje dokonce v průběhu díla: v Továrně na absolutno lokální humorný příběh, ve Válce s Mloky dobrodružná povídka přerůstají v planetární utopii a společensky adresnou satiru, v Přehradě román s tajemstvím v román společenský. Uzavřená struktura s hrdinou, v různé míře na začátku děl realizovaná, se „otvírá“, individuální hrdina je nahrazen hrdinou kolektivním.

Na území utopického románu a zčásti i dramatu se ve dvacátých a třicátých letech tak jako v jiných žánrových typech odehrával jeden ze závažných pokusů o překonání „krize“ románu (románu s uzavřenou strukturou) a obnovu dramatu. Namnoze tu byl ještě zřetelnější a prosazoval se snadněji, neboť utopie neměla v české literatuře dlouhou tradici, a už proto, že se děj prezentoval otevřeně jako smyšlenka, nebylo jeho zobrazení spoutáno tolika konvencemi jako třeba ve spo-

lečenském románu a dramatu. Přitom bylo charakteristické, že utopie přestávala postupně být v dílech Karla Čapka a jiných autorů něčím, co je od skutečnosti odděleno utopickou distancí jako v klasické utopii, a stávala se čím dál výrazněji tím, co skutečnost prostupuje, co je skrytou realitou. Jestliže Čapek na počátku dvacátých let u příležitosti RÜR, své první dramatické utopie, charakterizoval tento žánr jako líčení poměrů, jež skutečně nejsou a nikdy nebyly, ve třicátých letech nad románem Válka s Mloky pod vlivem významového a tvarového posunu utopie v nových historicko-společenských podmínkách tuto charakteristiku podstatně korigoval výrokem: „Není to utopie, je to dnešek. Není to spekulace o čemsi budoucím, nýbrž zrcadlení toho, co jest a prostřed čeho žijeme.“¹⁴

POZNÁMKY

- ¹ K. Čapek, Poznámky o tvorbě, Praha 1959, s. 85.
- ² Na tuto utopii upozornil v knize Vzrušující skutečnost (Ostrava 1984) E. Petřů.
- ³ A. M. Piša, Vlna utopičnosti, in: Směry a cíle, Praha 1927, s. 142–151.
- ⁴ F. Götz, Na předělu, Praha 1946, s. 154.
- ⁵ Muller je stvořitelem domu, jeho vládcem a pro Petra Broka i neznámou, „jinou“ bytostí. V duchu pohádkové poetiky tohoto románu je vyhraněnost rysů a protikladnost postav zachována.
- ⁶ V eseji Josefa Čapka Kulhavý poutník (1936) je proti poutníkovi postavena Osoba, společenský produkt spojující v sobě měšťáckou stádnost s představou umělého člověka, kterému Čapek věnoval pozornost v humorném eseji z roku 1924. Poutník je na rozdíl od Osoby, jež toliko budí zdání samotvorby a původnosti, nadán silou tvořivou.
- ⁷ Oděv stejně jako tvář ztrácí individualizující funkci, necharakterizuje postavu jako v tradičním realistickém románu, kde byl v souladu s jejím nitrem a povoláním (respektive charakterizuje její neindividualizovanost, a v tom smyslu je vlastně také v souladu s „nitrem“).
- ⁸ Podle I. P. Bernštejnové je „malost“ u Čapka protikladem nikoli velikosti, ale zmechanizovaného odlidštění jakožto principu života (Český román 20. století a cesty realismu v evropských literaturách, Praha 1979, kapitola Karel Čapek a románové utopie 20. století). Tento „princip života“ pojímá však, jak se domníváme, Čapek ambivalentně.
- ⁹ Jednoznačně v duchu pohádky je pojata princezna Tamara v Domu o tisíci patrech (včetně motivu krásky a zvířete — prince Ačorgena, jedné z masek Mullera).

- ¹⁰ Také Věc Makropulos končí smrtí „netvora“ — nesmrtelné a nelidské Eliny Makropulos alias Emilie Marty.
- ¹¹ Typ utopie s jedinou utopickou (fantastickou) postavou (postavou s nereálnými rysy), představovaný Věcí Makropulos, je jen vágně oddělen od fantastického žánru. K tomuto typu patří např. Weissovy romány *Spáček ve zvěrokruhu* (1937) a *Přišel z hor* (1941) a povídky Raffelovy spjaté postavou elektrického kouzelníka, který v sobě shrnuje rysy stvořitele, ale zároveň je „jinou“ bytostí na způsob absolutna, vtělenou elektrickou silou.
- ¹² Žánrový typ, de facto i literární druh do značné míry determinuje volbu prostoru: v dramatech (i v „kolektivním“ RUR) děj v podstatě utkvívá v tradičním utopickém prostoru (vzdálený ostrov, hmyzí říše, blíže neurčená nebo abstraktní země, moderní velkoměsto).
- ¹³ V obou románech tvoří syžet řetěz zkoušek, v centru je fáze hrdinova „sestupu“, symbolické smrti, spojené s částečnou nebo úplnou ztrátou paměti (Brok je zbaven i svého těla). Zatímco Dům o tisíci patrech se opírá především o strukturu pohádky, Krakatit je stylizován jako dobrodružně iniciační román s řadou aluzí na díla podobného typu (Odysseu, Fausta), především na středověké romány o svatém grálu (jméno Prokop je možná „překladem“ jména Perceval, Anči je analogií zapomenuté Blanche-Flor, Týnice zámku Belrepaire; Baltín a chromý kníže Hagen Baltín připomíná pustou zemi a krále Rybáře, Tomeš, zloděj vynálezu, nepravého hrdinu grálu — Gauvaina; Carson, d'Hémon a dědeček-pánbůh jsou Prokopovými zasněžiteli). Iniciační syžet je v románu příznačně modifikován: Krakatit — negativní grál (nepřináší spásu, ale záhubu) je nalezen na samém začátku a smysl Prokopova bloudění a „zuřivosti“ (iniciační šílenství) spočívá v odvrácení jeho následků, současně však v duchu iniciačního románu v hledání smyslu života — pravého grálu. Iniciační syžet, jeho směřování, se vlastně obrací naruby: jestliže hrdina iniciačního příběhu dospíval ze skutečnosti do mimosvětských oblastí, Prokop se naopak z těchto oblastí (z utopického prostoru a ze sféry svých titánských představ) vrací do skutečnosti.
- ¹⁴ K. Čapek, *Poznámky o tvorbě*, s. 110.

Groteska a revue

Chceme-li v této kapitole mluvit o grotesce v českém dramatu mezi válečným obdobím, nemíníme se přitom pouštět do příliš rozsáhlých teoretických úvah o obecné povaze fenoménu označovaného tímto pojmem, ale pouze se pokusit o výklad poetiky jedné z jeho mnoha historických podob. Činíme tak zcela záměrně, mimo jiné i proto, že právě v případě grotesky (snad ještě více než v případech jiných) jsou nám zjevné problémy, které by takového obecné uvažování, abstrahující od historické podmíněnosti a proměnlivosti jevů, přineslo.

Přesto se však nemůžeme vyhnout odpovědi na základní otázku, co to vlastně groteska obecně je, respektive co tímto termínem označujeme. Jde o problém na první pohled nepřilíživě složitý, ale ve své podstatě velmi obtížně řešitelný.¹ Jestliže totiž je v běžné komunikaci slovo groteska celkem smysluplné, obsažné a užitečné, tam, kde jsme nuceni ho používat jako termínu, a kde tedy stoupají nároky na vymezení jeho konkrétního obsahu, rozsahu a vztahu k jiným termínům, vystupuje zřetelně jeho značná mlhavost, neurčitost, neohraničenost. Přestože substantivní tvar tohoto slova vzbuzuje ve vnímání přesvědčení, že se jedná o pojem z oblasti druhové a žánrové, zůstává faktem, že bezvýhradné platnosti žánrového označení dosáhla groteska snad jen v němém filmu. Ve všech ostatních druzích umění, počínaje architekturou a užitým uměním a konče třeba literaturou, se slovem groteska pojmenovávají umělecké jevy velice různorodého charakteru. Tak různorodého, že se zdá nemožné shrnout všechna tato díla, i když se pohybujeme ve sféře jednoho druhu umění, literatury, do jednoho žánru a najít jejich společného jmenovatele jinde než v rovině obecně zobrazovacího principu.

Zdálo by se tudíž vhodnější hovořit nikoli o grotesce, ale pouze