

POSTAVA ČLOVĚKA-STROJE V ČESKÉ LITERATUŘE

Daniela Hodrová

Člověk je nepochybně základním typem literární postavy. Přesto však - zejména od romantismu - začíná být vytěšňován loutkou, autem, homunkulem, ožívající sochou, které v dílech E. T. A. Hoffmanna, Mériméa, Gogola stojí v opozici k člověku jakožto zneklidňující, vábící a záhubní dvojníci, jako "já", které se změnilo v "ty", v druhého, jiného a začalo žít na bytosti, od níž se oddělilo, takřka nezávislým životem. Všem těmto ožvlým věcem a strojům byla v romantické literatuře společná krajní redukce lidských vlastností, zatímco subjekt, jakkoli rozpolcený, si své lidské vlastnosti dosud podržoval. Typ postavy-věci, postavy-stroje se vrací ve směrech přelomu století; zároveň postupuje proces dezindividualizace, dehumanizace, objektivace člověka, v romantismu jen naznačený: člověk a věc, člověk a stroj si ve střetnutí vyměňují vlastnosti - věc, stroj ožívá, člověk, jeho oživitel a tvůrce, hyne.

Paralelně s romantickou tradicí se k odlidštěné postavě a polidštěnému stroji vyvíjela také realistická próza. Jestliže v jejích vrcholných dílech postava představovala komplex individuálních či k individualitě směřujících vlastností, na pomezí realismu a naturalismu se už tento komplex začal rozpadat; místo směřování k úplnosti, jednotě, totožnosti nastal pohyb k ztrátě těchto vlastností - k neúplnosti, roztržitosti, oslabení a ztrátě totožnosti. Odehrával se zejména v typu románu ztracených iluzí, u Stendhala a především u Flauberta v jeho Citové výchově. Hrdina v tomto typu románu ztrácel individualitu, pokud se včlenil do světa věcí, fungoval v jeho koloběhu. S tím souvisel i přesun od snahy individua být ke snaze zdát se, jevit se, spjatý s tématem pokrytectví, dvojí hry, dvojsmyslu. V naturalistickém románu se příčinou odlidštění, proměny člověka ve zvíře či stroj a s ní ruku v ruce krácející deheroizace postavy stává stupňovaná pasivita hrdiny vůči aktivitě přebírajícímu prostředí, prostoru, který začíná vystupovat jako svého druhu postava, mění se v prostor-bytost /Praha v románech přelomu století/, ve stroj-člověka /cukrovar ve Šlej-

harově Pekle/.

Důvodem zvýznamnění tohoto typu literárních postav, které znamenalo zásadní proměnu poetiky prózy, byl nesporně sám dehumanizující se svět a nové postavení člověka v něm; postavy stroje-člověka a člověka-stroje byly vlastně epickými metaforami zcizeného, nepřátelsky zjinačeného bytí, jeho rozpuštění v bytost bez tváře, bez duše, která ztělesňovala anonymizující a zvěčňující síly, jež ohrožují lidství. Proti "pravé" existenci, pro niž je příznačné hledání tvůrčího principu v sobě, svého pravého "já", se zvedá "nepravá" existence, to, co existencialismus později nazve "Dasein" /Jaspers/ a "Man" /Heidegger/.

Postava stroje vnikla jak do naturalismu, který představoval "umění skutečnost napodobující", a tedy iluzivní, tak zejména do směrů, které představovaly "umění skutečnost vytvářející"¹ a tíhly k antiiluzivnosti. K těm patřila už secese, jejímž projevem bylo dekorativní pojetí figur, v literatuře pak redukce postav na gesta, masky, jejich proměna v loutky. V secesních juveniliích bratří Čapků - v povídkách L'éventail, Ex centro a v komedii Lásky hra osudná vzniklých kolem roku 1910, souvisela marionetizace, jež tu zasahovala především ženské postavy, s poetikou hry /neměnností typů v komedii dell'arte/; byla tu součástí antiiluzivně vybudovaného epického či dramatického světa, který nezastíral, ba naopak demonstroval svou stvořenost.

Tento typ postav spolu s antiiluzivními postupy se v české próze rozvine především ve třicátých letech. Ve Hře doopravdy /1933/ Richarda Weinera vystupují loutky jako dvojníci vypravěče, který se "čtvrtí" do svých postav a posléze je jimi pohlcen; součástí literární hry je nejistota, ambivalence založení postavy - střídavě člověka a loutky. Postava-loutka je tu polemicky namířena proti "takzvaným životným románovým postavám" /M. Součková/, jinak řečeno realistickým. Ještě zřetelnější je tato poetika postavy v románu dnes neprávem téměř zapomenuté Milady Součkové /1899-1983/ Amor a Psyché /1937/. Náznaky marionetizace postavy můžeme shledat také ve Vančurově Rozmarném létu /1926/, kde postavy se svými atributy a promluvami fungují jako loutky v rukou či spíš řeči vypravěče, a v Nezvalově Jak vejce vejci /1933/. Schéma vztahů postav má v těchto dílech výrazně modelový, herní ráz, jehož důsledkem je relativizace identity postavy, depsychologizace, zbavování postav vlastností, tj. iluzivních rysů.

Typ člověka-stroje, odlidštěné a umělé bytosti není však ani ve 20. století zdaleka omezen jen na linii literatury s antiiluzivní tendencí. Dokladem toho je tvorba Karla Čapka a jeho postava robota.

Základním rysem robotů z Čapkovy hry R.U.R. /1920/ je jejich neindividualizovanost /individualizování jsou pouze pohlavně a funkčně/. Mají bezvýrazné tváře, upřený pohled, jsou stejně oblečení v plátěné

blůzy, v pase stažené řemenem, a na prsou mají mosazné číslo. Jsou vlastně jakousi jedinou Postavou v mnoha exemplářích. Jejich lidské vlastnosti a potřeby jsou zredukovány: nemají duši, nevědí, co je stesk, smrt, nesmějí se, nemají chuť, jsou bez vůle, vášní, mají absolutní paměť, ale nedovedou nic nového vymyslet /absence tvořivé schopnosti/. Někdy se pomínou /jejich křeč je vlastně projevem jejich neočekávaně propukající lidskosti/, a pak musí přijít do stoupy. V R.U.R. je stejně jako v čapkovských juveniliích užito nejasné hranice mezi postavami lidí a postavami "jiných", robotů: Helena Gloryová pokládá zpočátku roboty za lidi, později pak naopak lidi za roboty. Motivací nově aktualizovaného tradičního dramatického motivu záměny je ve hře nepatrná rozrůzněnost robotů a lidí /lidé jsou stejně jako roboti téměř neindividualizováni, Helena je stejně jako roboti neplodná/; děj směřuje k vzájemnému přiblížení a výměně rolí /stroje se postupně po-lidšťují, z hrůzy a bolesti se stávají dušemi, nakonec se bouří proti svému údělu a v lásce dvou robotů dostává lidstvo v závěru hry naději na přežití/.^{2/}

V R.U.R. není akt stvoření, "vynálezu" člověka-stroje součástí děje /vypráví se o něm, je vytčen před děj hry/, iracionálně v podobě jiného-roboty je na scéně přítomno od samého začátku jako východisko, význam, který se v průběhu děje převrátí. Vytčení vzniku jiného před děj, před syžet, bylo v dramatu i próze novem, přesahem žánru s postavou jiného-oživenou věcí, v němž postupné ožívání nebo zjevení oživlé věci tvořilo dosud jádro syžetu /poznamenejme, že také v Kafkově Pro-měně se metamorfóza člověka v hmyz pouze suše registruje v první větě/. Postulování jiného jako východiska syžetu, nikoli jeho jádra, svědčilo o hlubokých změnách ve vztahu k iracionálně, jinému, neoddělenému jako v romantismu a novoromantismu hranicemi od racionálně, ale přítomnému tedy a teď, o jeho rozptýlení a znejistění hranic mezi "já" a "jiným".

Na rozdíl od R.U.R., v němž je akt stvoření umělého člověka vytčen před děj, v Továrně na Absolutno /1922/ a v Adamu Stvořiteli /1927/ je stvoření a jeho neblahé důsledky centrem syžetu. V Továrně na Absolutno není postavou, de facto hlavní postavou stroj, ale to, co stroj produkuje - Absolutno, bytost "psychická, vědomá a inteligentní", neviditelná, rozptýlená a neindividualizovaná postava, fungující jako Nekonečný Dělník a zároveň kouzelník, postava, která zbožšťuje lidi. V Adamu Stvořiteli stvoří Adam bojovníka Mileta, Evu a Lilith a pak svého dvojníka Alter Ega. Od toho okamžiku se zdvojí nejen postava, ale i akt stvoření, neboť Adam a Alter Ego tvoří dál každý po svém: Adam tvoří lidi s dušemi, rozdílné svým založením i oděvem /Poeta, Vědátor, Romantik, Hedonik, Filozof, Rétor/, Alter Ego tvoří lidi AE, kteří jsou stejně oděni v khaki overalech, všichni mají stejnou, poně-

kuď bezvýraznou tvář. Zatímco lidé Adamovi si postaví romantické město s věžemi, lidé AE si postaví město podobné Manhattanu. Numera, stádo, masa, konfekce se posléze střetnou s dušemi, obrazy božími, "maškarami" a "blázny" a popřou dílo stvoření; jinými slovy v dramatu se střetnou postavy starého stříhu, postavy-individuality se standardizovanou, neindividualizovanou lidskou masou. Vrcholem parodického stvoření je společné dílo Adama a Alter Ega - Zmetek, polozvířecí bytost, žijící a množící se mimo obě města, v jámě po hlíně stvoření. Zmetek je tvor nadmíru uctivý /řídá "prosím", "prosím, vašnosti"/ a hájí si svůj "svět" /"Zmetek nemá žádný velký myšlenky. Zmetek chce bejt jenom živ."/.^{3/}

Ve Válce s Mloky /1936/ dosazuje Karel Čapek na místo robotů a umělých lidí polidštěné mloky. Mlok jako civilizovaný divoch přejímá z civilizace jen floskule a mimikry /čte noviny, pronáší dobové reklamní slogany, novinové fráze/. Nesamostatnost myšlení jej sbližuje nejen s průměrným Angličanem, jenž, jak praví autor, "reaguje na věci podobným způsobem, to jest ve směru ustálených, obecných názorů", ale i s obyvateli literárních utopických říší minulých i budoucích. 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. Redukují slova na jedinou slabiku, nenaučili se dělat rozdíl mezi "já" a "my", nerozlišují rody /také primitivizace jazyka představuje příznačný rys utopického žánru/. Mločí řeč si spolu s primitivizovaným myšlením osvojuje lidská spodina, z níž posléze pronikne i do nejlepší společnosti a do novin. 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. Humanizace mloka a animalizace člověka směřují z opačných stran jako v R.U.R. k vytvoření téhož typu - k člověku bez vlastností a bez duše.

Jestliže roboti, lidé AE, Absolutno, mloci představovali v dramatu a proze variantu postavy jiného, kterou bude rozvíjet science-fiction, Zmetek z Adama Stvořitele vlastně tutou linii spojuje s typem prózy, kterou necharakterizuje jako linii předchozí motiv stvoření postavy jiného /pygmaliónský motiv/, a to ani jako předpoklad vytčený před děj, před syžet, ale situace, v níž je jiný zabydlen v tomto světě. Stejně jako roboti, lidé AE, hmyz je ozvláštněnou, deformovanou podobou tradiční postavy. Tento typ postavy můžeme s využitím titulu románu Roberta Musila označit jako "člověka bez vlastností". Z hlediska tradiční postavy je i on postavou fragmentární, přičemž fragmentarita, deficitnost zpravidla není výsledkem děje, ale je opět vytčena

před něj.

K tomuto typu směřuje v české literatuře postava idiota Řeky z Vančurových Polí orných a válečných /1925/: bytost bez duše, vrah, který se stane vojákem, posléze ztratí tvář, jazyk /mlčení/ a pozbuďe i jména, je na konci románu oslavován jako neznámý hrdina. Parodií hrdiny, kterým se stává fragmentární postava, člověk bez duše a bez vlastností /toto označení je ovšem nepřesné, neboť absence lidských vlastností je vlastností svého druhu/ je i jiný oslavovaný a v literatuře mnohem proslulejší voják - Haškův Josef Švejk /Osudy dobrého vojáka Švejka za světové války, 1922-1923/. Ani on nemá tvář, neboť jeho kulatá, prostodušná, usměvavá tvář jako měsíc v úplňku s dojemně něžnými modrými očima je ve své neproměnlivosti de facto maskou - maskou klauna, pro kterou je podstatný nesoulad výrazu se situací.^{4/} Švejk je malý, zavalitý a vojenský mundúr na něm visí jako kostým na klaunovi /"Ohromná blůza se záplatami na loktech, zamaštěná a špinavá, klátila se na Švejkovi jako kabát na hastrošovi. Kalhoty visely na něm jako kostým na klaunovi z cirku. Vojenská čepice, kterou mu též na garnizóně vyměnili, šla mu přes uši."/^{5/} Je to člověk bez minulosti /nedozvíme se nic o jeho rodičích, dětství/ - jediná jeho minulost je minulost vojenská či spíš minulost jeho řeči - a také bez domova, Švejk je odnikud a odevšad /v Praze vystřídá množství bydlišť/. Fenomenální paměť, která jej sbližuje s robotem, mu slouží k tomu, že se ve svých historkách pohybuje s neobyčejnou volností po nesčetných místech, uvádí příběhy nesčetných lidí.

Švejk, tento klaun řeči a vyprávění, nesoucích všechny znaky karnevalové promluvy /patří k nim familiarizace, snižování vznešených témat jejich nízkými paralelami a záměnami, ambivalence, alogičnost, pseudoautenticita, pseudoexplikace/, zůstává od počátku do konce románu nezměněn, nevyvíjí se jako tradiční románová postava. Tím se dokonce liší i od robota a mloka, pro které byl naopak vývoj - ve smyslu humanizace - příznačný. Nevyvíjí se ani jako oni k pocitu strachu, bolesti, stesku, lásce /Švejk je bytost prakticky bezpohlavní, v jediné erotické scéně funguje na rozkaz jako stroj; ženu vidí ozvláštňeně jako "nějaké dlouhovlasé stvoření"/. Švejkova netečnost k lidské bídě je netečností věci /zvěcnění této postavy dokládá mimo jiné i příhoda, v níž je prohrán v kartách/, lhostejností loutky, která se ve své nelidskosti může všude cítit dobře /na policejním ředitelství, ve vězení; v blázinci si připadá jako v ráji/, nebo automatu s omezeným rejstříkem pohybů a postojů /Švejkovo uctivé chování - klanění, uctivé pozdravy, salutování, jeho formule "Poslušně hlásím" apod./, se stereotypy uvozování historek-exempel, ale s neomezenou mocí řeči, jež se generuje jakoby samá ze sebe. Mluvicí loutka /v tom je její specifič-

nost/ upírá na sebeděsivější dění kolem sebe stále týž ničím neudivený a tím ozvláštňující pohled.

S maskou, kostýmem a loutkovitostí souvisí ambivalence Švejka, kterého je možno pokládat za dobrodušného, nechápajícího prostáčka nebo za cynika, lhostejného, k lidskému neštěstí a předstírajícího svou naivitu v touze přežít /všichni kolem Švejka dopadnou hůř než on/, nebo konečně za moudrého blázna v tradici Ezopa, Enšpíglu, pohádkového hloupého Honzy. Těm všem však nechyběla lidskost, nebyly to postavy bez duše. Švejk je dokonce méně lidský než robot. Jako Zmetek "chce bejt jenom živ" a právě řeč, nikoli jednání, řeč, která v románu stále více zatlačuje do pozadí děj a v druhém dílu nabývá vrchu, se spolu se stabilitou postojů člověka bez duše stává obranou proti světu, nelidskému a nestabilnímu.

Zastavme se ještě nakrátko u tří momentů charakterizujících dvě varianty postavy jiného - postavu-stroj a postavu-loutku. Prvním je tvář, která u postavy přestává vyjadřovat vnitřní hnutí, je bezvýrazná, mění se v masku, za níž se tají, častěji však schází vnitřek. Bezvýraznost tváře, její pojetí jako masky, za kterou zeje prázdno, je rysem jak umělého člověka - robota, tak člověka bez vlastností - Švejka. Druhým momentem je oděv. V tradičním realistickém románu charakterizoval postavu, byl v souladu s jejím nitrem a povoláním /jeho popis byl vlastně popisem nitra/, prozrazoval minulost, skrýval v sobě možnost syžetového rozvinutí jako svého druhu šifra postavy. Roboti, lidé AE a také Švejk jsou oblečeni do jednotného oděvu, do uniformy; jejich oděv je tak jako oni neutrální, bez vlastností, postrádá individualizující funkci, je znakem této neindividualizovanosti a v tom smyslu je vlastně v souladu s jejich založením. Švejkův případ je ovšem zvláštní - uniforma k němu na jedné straně patří jako k člověku bez vlastností, na druhé straně detail, že je mu velká, takže se vlastně mění v oděv klauna, naznačuje nesoúlady mezi založením postavy a jí vnucenou společenskou funkcí. Ať se jedná o oděv v nesoúlady s nitrem /převlek, kostým/ nebo o oděv v souladu s ním, ale přitom nerozlišený/, v každém případě je identita postavy různým způsobem otřesena /dvojnácností nebo nerozlišeností/. Se zpochybním identity postavy souvisí pak i charakter jména, jež stejně jako oděv a tvář mělo v tradičním realistickém románu individualizující funkci. U postavy umělého člověka, člověka-loutky a člověka-stroje bývá jméno znakem jeho zlidštění. V R.U.R. mají roboti antická a antikizující jména, v Adamu Stvořiteli mají stvoření lidé jména mluvící nebo mýtická či historická, bytosti stvořené Alter Egem jsou však pouze očíslovány nebo označeny svými profesemi /výjimkou je Zmetek - nomen omen/. Proces vzpoury stvořených lidí a počátek dějin je ve hře signalizován proměnou jména postavy -

antického, mluvícího jména ve jméno současné, nemotivované a neutrální /vojevůdce Miles se mění v Müllera; analogicky se ve Válce s Mloky Andrias Scheuchzera, označení živočišného druhu, mění v Andrew Scheuchzera. Jméno člověka bez vlastností - Josef Švejk - je případem zvláštním: Josef naznačuje neindividualizovanost, obyčejnost, bezvýraznost postavy, Švejk svou expresivní zvukovou stránkou a jedinečností akcentuje jednak její klaunský charakter, jednak pseudoautentickou jedinečnost, jinakost/.

Zatímco v romantismu byl jiný v podobě loutky, oživlé sochy jedinečný a individualizovaný, pro moderní epiku a drama se stává příznačná ztráta této jedinečnosti, neindividualizovanost a zmnožení. Co však je už od romantismu všem lidem-strojům a lidem bez duše společné, to je absence tvořivé schopnosti /Švejk je v tomto směru opět poněkud mimořádný - "tvoří" vlastně svou řečí/.^{6/} Právě ta je příčinou animalizace lidské masy, jejího stržení na úroveň stroje. Právě nedostatkem tvořivosti nebo tvořivostí zdegenerovanou se oživená věc liší od svého stvořitele, prožívajícího krutou deziluzi ze svého výtvoru, který se mu odcizuje, začíná jej ohrožovat a posléze jej případně i zamění. V tvořivém člověku je totiž obsažen umělý člověk, člověk bez duše jako jedna z jeho možností. Postava člověka-stroje nepřichází zvnějšku, odjinud, ale nalézá se a rodí uvnitř jako "jiné" v nás. Relativizace hranic mezi živým a neživým, člověkem a strojem není jen pouhým východiskem syžetu směřujícího k rozřešení záhady a odstranění počáteční dvojznačnosti, ale je postojem, na kterém autor zhusta setrvává od počátku do konce díla - v duchu obojakosti, dvojznačnosti doby, kterou podle Arnolda Gehlena charakterizuje krize rozumu, iracionalita techniky jakožto objektivace člověka, zatlačování organického neorganickými látkami a silami, kontaminace hry a opravdovosti, neurčitost a rozplývavost.^{7/}

1/ J. Opelík, Josef Čapek, Praha 1980, s. 40.

2/ Potlačení individuální charakteristiky, které dramatu vytýkal F. Götze, bylo zjevně záměrem dramatu, v němž ani tak nešlo o konflikt stvořitelů a jejich oživlého díla, jako o konflikt odlidštěných páňů s postupně se zlidš्टujícími stroji. /Viz F. Götze, Anarchie v nejmladší české poesii, Brno 1922, s. 82./

3/ Koncem dvacátých let se v české literatuře objevuje řada kouzelníků -stvořitelů. Jedním z nich je elektrický kouzelník z několika cyklů

povídek Vladimíra Raffela /Elektrické povídky, Patetické povídky, Prapovídky/, vtělení moderního věku, próteovský světoběžník a dobrodinec, jehož stáří je stářím lidstva; zasahuje do lidských osudů, křísí mrtvé, elektrizuje a násobí skutečnost. Je stvořitelem nadčlověka Euforiona, kterého nakonec zklamán svým dílem zahubí. Nostalgii a deziluzii tvůrců trpí i Nezvalův "podivuhodný kouzelník" Edison.

- 4/ Motiv muže bez tváře, který si navléká cizí tváře jako klobouky, je ústřední ve Weissově povídce Muž bez tváře /1927/. Tvář-masku si nasazuje i vládce "domu o tisíci patrech" ze stejnojmenného románu /1929/ téhož autora a má ji také parazit Kvis v Řezáčově románu Svědék /1942/.
- 5/ Projevem Švejkova klaunství je i jeho exhibicionismus, producírování na veřejnosti, záliba ve skandálu /teatrální inscenace jeho narukování/ a nerespektování konvencí, společenské přetvářky /Švejkova šokující otevřenost, která byla výsadou šašků a bláznů/.
- 6/ V eseji Josefa Čapka Kulhavý poutník /1936/ je proti poutníkovi, bytosti, která si postupně ujasňuje, kdo je, odkud a kam jde, postavena Osoba, společenský produkt, titul, povolání, bytost oděná svou funkcí, příslušností, služebností; zvláštním způsobem v sobě spojuje měšťáckou stádnost s představou a hrozbou umělého člověka. Člověk s duší, plný nepokoje ze změny a trvání, časnosti a věčnosti, života a smrti, je na rozdíl od Osoby, jež toliko budí zdání samoty a původnosti, nadán silou tvořivou. Ta mu spolu s vědomím bytí umožňuje pohlédnout tváří v tvář nicotě, necítit se jako manipulovaný objekt.
- 7/ A. Gehlen, Duch ve světě techniky, Praha 1957, s. 126 an.