

Horáková, Jana

85 let Čapkových Robotů a jejich proměn

Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. H, Řada hudebněvědná. 2006, vol. 55, iss. H41, pp. [63]-74

ISBN 978-80-210-4270-4

ISSN 1212-0391

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/112355>

Access Date: 29. 11. 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.

JANA HORÁKOVÁ, BRNO

85 LET ČAPKOVÝCH ROBOTŮ A JEJICH PROMĚN¹

Na počátku bylo slovo...

Na počátku bylo slovo – Robot² – a je obecně známé, že skutečným autorem toho slova nebyl Karel Čapek, ale jeho bratr Josef. Jak to vlastně bylo, popsal v Lidových novinách 24. prosince 1933 Karel Čapek takto:

...v jedné nestřežené chvíli napadla řečeného autora látka na tu hru. I běžel s tím za tepla na svého bratra Josefa, malíře, který zrovna stál u štafle a maloval po plátně, až to šustělo.

„Ty, Josef,“ začal autor, „já bych měl myšlenku na hru.“

„Jakou,“ bručel malíř (opravdu bručel, neboť držel při tom v ústech štětec).

Autor mu to řekl tak stručně, jak to šlo.

„Tak to napiš,“ děl malíř, aniž vyndal štětec z úst a přestal natírat plátno. Bylo to až urážlivě lhostejné.

„Ale já nevím,“ řekl autor, „jak mám ty umělé dělníky nazvat. Řekl bych jim Laboři, ale připadá mi to nějak papírové.“

„Tak jim řekni Roboti.“ mumlal malíř se štětcem v ústech a maloval dál. A bylo to. Tím způsobem se tedy zrodilo slovo Robot; budiž tímto přičteno svému skutečnému původci. (in Čapek, 1968:302–303)

Karel Čapek měl tedy „látku na hru“ a představu Robotů a Josef Čapek jim dal jméno a jak si později ukážeme i „šaty“. Roboti mají tedy dva autory a hra *R.U.R.*, ze které vstoupili do světa, má fakticky dvě premiéry: Jednu oficiální, která se uskutečnila v Národním divadle v Praze 25. 1. 1921,³ a ještě jednu neoficiální, ale historicky první, kterou nastudovala skupina amatérských divadelníků

¹ Článek vznikl u příležitosti 85.výročí prvního scénického uvedení hry Karla Čapka *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*.

² V souladu s textem hry budu pro Roboty z *R.U.R.* používat velké „R“.

³ Režie: Vojta Novák; scéna: Bedřich Feuerstein; kostýmy: Josef Čapek; obsazení: Harry Domin: Rudolf Deyl; Konzul Busman: František Roland; Ing. Fabry: Miloš Nový; Stavitel Alquist: Jiří Steimar; Dr.Gall: Alexandr Třebovský; Nána: Marie Hübnerová; Helena Gloryová a robotka Helena: Eva Vrchlická; Roboty hráli: Eugen Wiesner (Marius); Anna Černá (Sulla); Eduard Tesař (Radius); Karel Kolár (Damon); Eduard Kohout (Primus), Václav Zintl (Robotský sluha).

Klicpera v Hradci Králové a premiérově představila tři týdny před uvedením *R.U.R.* v Národním divadle v Praze, 2. ledna 1921.⁴ Od okamžiku uveřejnění textu hry bylo *R.U.R.* překládáno a inscenováno po celém světě. Svědčí o tom rychlý sled zahraničních premiér: Praha – 1921; New York – 1922; Londýn, Vídeň a Berlín – 1923; Paříž a Tokio – 1924...⁵ V domácím i zahraničním prostředí vzbudila hra neobyčejný zájem a iniciovala veřejnou diskuzi nejen o samotných inscenacích, ale i o aktuálních (i věčných) politických či filozofických tématech, která byla ve hře reflektována. O vysoké aktuálnosti námětu, provokující k reakci zdaleka ne jen odbornou veřejnost, ale i představitele veřejného života, svědčí rovněž uspořádání veřejné diskuze v St. Martin's Theatre v Londýně (21. června 1923)⁶, u příležitosti anglického uvedení hry (24. dubna 1923).

Roboti, na scéně!

Pražská premiéra *R.U.R.* má povahu nejen historického faktu, ale je i důležitým zdrojem informací, které umožňují interpretovat původní smysl postavy Robotů. Autorem kostýmů této inscenace byl totiž Josef Čapek, který je tedy nejenom autorem slova *robot*, ale i tvůrcem první vizuální podoby Robotů! Z tohoto důvodu můžeme považovat podobu Robotů v první pražské inscenaci za jakýsi výchozí bod na škále vizuálních interpretací Robotů a to nejenom v divadle, ale následně bohatě i v kinematografii nebo v komiksových seriálech.

Ve slovanské jazykové oblasti si slovo *robot* ponechává historizující asociace a spojuje se s utopickými představami dokonale fungující společnosti, v níž jedinec zaujímá přesně vymezené místo ve výrobním (společenském) mechanismu systému. S tímto pojetím Robotů koresponduje jejich vnější charakteristika v pražské premiéře, která vychází z autorských poznámek Karla Čapka. Ten požaduje, aby byli „*Roboti v předešle oblečení jako lidé. Jsou úseční v pohybech i výslovnosti, bezvýrazných tváří, upřeného pohledu. Ve vlastní hře mají plátěné bluzy v pasu stažené řemenem a na prsou mosazné číslo.*“ (Čapek, 1992:96) V duchu autorských poznámek svého bratra, zvolil Josef Čapek pro Roboty-dělníky velmi střízlivé a pouze mírně stylizované kostýmy – modré pracovní kombinézy, které byly jednoduše odvozeny od podoby pracovního oděvu továrního dělníka. Postava Roboty-písařky Sully měla obdobně neutrální ženský kostým služky. Ne-lidská podstata Robotů tak byla vyjádřena pouze hrou herců – strnulými výrazy tváří a sekanými pohyby, jak je to výslovně uvedeno ve scénických poznámkách k dramatu.

⁴ Tuto zvláštní premiéru před oficiální premiérou režíroval inspektor Státních drah Bedřich Stein. 1. Robotský pár hráli F. Paclt (Primus) a J. Skorkovská (robotka Helena). Obrazová dokumentace se z této premiéry bohužel nedochovala.

⁵ Viz vydání *R.U.R.* z roku 1966, které M. Halík mimo jiné doplnil o vybrané recenze scénických uvedení: hry z celého světa. (viz Čapek, K. 1966)

⁶ Diskuze se zúčastnily takové osobnosti veřejného života jako byl G. K. Chesterton, G. B. Shaw a poslanec komandér Kenworthy.

Slovo *Robot* se pojí se vztahem pána a otroka/nevolníka/dělníka, který bratři Čapkové zpracovali mnohem explicitněji v povídce *Systém* (1908)⁷, jejíž námět je často dáván do souvislosti s námětem hry *R.U.R.*. V povídce však vystupují lidé, z nichž se továrník a plantážník Ripraton snaží „kulturní převýchovou“ udělat dokonalé dělníky, „konstrukci typu *Operarius utilis Ripratoni*“. Ve hře *R.U.R.* jde Čapek ještě o krůček dál. Roboti jsou nejen dělníky továrny *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, ale (a zejména) jsou produkty této továrny. Tovární mega-stroj vyrábí Roboty, které vyváží do celého světa. V této souvislosti je potom Robot, spíše než lidskou bytostí, strojem.⁸

Téma umělých bytostí podobných člověku se objevilo v tvorbě obou bratří Čapků ještě vícekrát: Již zmíněná společná povídka J. a K. Čapka *Systém* (1908/18) – často citovaná jako „ur-verze“ námětu hry *R.U.R.* – rozvíjí námět revolty „reformovaných“ dělníků. Motiv umělého člověka se objevuje i v dalších juveniliích bratří Čapků: V *Povídce poučné* (1908) a v *L'eventail* (1908/16) dokonce vystupuje historická postava Henri Louise Jacqueta-Droze (1752–1791), známého konstruktéra mechanických loutek 18. století, se svými androidy. Téma mechanických, člověku podobných strojů je přítomno i v samostatné tvorbě J. Čapka: V povídce *Opilec* (1914–15), vložené do sbírky *Lelio* (1917), se objevuje mechanické alter-ego sestavené inženýrem. Tato povídka je někdy milně uváděna – například v *The Cyberspace Lexicon* (Cotton – Oliver, 1994:175) nebo v monografii W. E. Harkinse věnované Karlovi Čapkovi (Harkins, 1962:178) – jako text, ve kterém se poprvé objevilo slovo *Robot*. Mechanický dvojník je však v *Opilci* nazýván jednoduše mechanismus, nikoliv *Robot*. Esej J. Čapka *Homo Artefactus* (1924) pak uzavírá toto téma v tvorbě bratří Čapků satirickou parodií futuristické oslavy ‚nového člověka‘. Kolektivního ducha Robotů inspirovala tzv. scéna *Mraveníka* ze hry *Ze života hmyzu* (1921), kterou zmiňuje sám K. Čapek jako impuls k samostatnému zpracování tématu ve hře *R.U.R.*⁹ Za jakýsi dovětek

⁷ Později zařazena do sbírky *Krakonošova zahrada*, shrnující společnou tvorbu bratří Čapků z let 1908–1912 (Čapek, 1957)

⁸ Je užitečné připomenout skutečnost, že Čapek (a jeho doba) ještě důsledně rozeznává a klade dokonce do protikladu vědu a inženýrství. 9. června 1935 v Lidových novinách Karel Čapek napsal:

„Roboti ... nebyli uděláni z plechu a koleček. Nebyli oslavou strojového inženýrství. Mysleli autor při nich na nějaký div lidského ducha, nebyla to technika, nýbrž věda. ... Myslel na moderní chemii, jež v různých emulzích (nebo jak se tomu říká) nachází látky a útvary, které se v něčem chovají podobně jako živá hmota... Snad by jako vědecký laik dostal chuť impuovat této trpělivé a geniální učencecké páračce, že jednou ve zkumavce vyrobí umělou cestou živou buňku; ale z mnoha příčin, k nimž náleží úcta k životu, se nemohl odhodlat, aby zacházel tak lehkomyšlně s tímto tajemstvím. Proto dal chemickou syntézou vzniknout nové hmotě, která se prostě chová jako živá; je to organická látka, jiná než ta, ze které je vybudována živá buňka; je to něco jako jiná alternativa života, hmotný substrát, ve kterém by se mohl vyvinout život, kdyby se nebyl dal od začátku jinou cestou...“ (Čapek, 1968: 303–304)

Čapek tak popsal své Roboty jako syntetizované bytosti z organické látky, ale v textu hry naznačil i jejich inženýrsky industrializovanou podobu továrních produktů, kterou označuje v *R.U.R.* výrazem „živý stroj“.

⁹ „...odštípnuv z *Mravenců* vedlejší myšlenku taylorismu pouští se do psaní *Robotů*...“ (Jeviš-

k tématu umělých bytostí můžeme považovat společné dílo bratří Čapků – hru *Adam Stvořitel* (původní název *Stvořitelé*) z roku (1926/27).

Koncept *Robota* bratří Čapků byl spíše obrácen do minulosti, k historii lidstva, k utopickému snění o dokonalé společnosti umožněné technologickými prostředky, které by nahradily člověka v jeho práci.¹⁰ Dokládá to i využití archaického českého slova *robota* k vytvoření neologismu, místo užití původně zamýšleného, aktuálně politicky znějícího slova latinského původu – *Labor*.¹¹ V anglosaském prostředí se objevuje slovo *Robot* v blízkosti slov odvozených od slovesa „to rob“ (oloupit, ukrást, vykrást, připravit o něco)¹². Robot byl pak přirozeně asociován s nepřítelem, před kterým je třeba mít se na pozoru. Možná i tento aspekt (spolu s vynecháním „mluvících jmen“ mnohých postav v nadlouho jediném anglickém překladu dramatu)¹³ způsobil, že zejména v USA byla hra přijata nikoliv jako sociální podobenství, nýbrž byla zdůrazněna epická, dobrodružná a melodramatická kvalita její zápletky.

Na americkém kontinentu byli Roboti chápáni od prvního uvedení hry v kontextu historie umělých bytostí podobných člověku, jako následovníci Frankensteinova monstra, a vnímáni v souladu s poetikou vědecko-fantastické literatury.¹⁴ To se projevuje jak v inscenačních úpravách Čapkova původního textu, tak i v ohlasech a v recenzích. Den po své americké premiéře je v *The New York Evening Sun* hra hodnocena takto: „... podobně jako dříve H. G. Wels, i v našem případě uvolnil dramatik křídla své imaginace a umožnil jí volně létat, aby dopřál divákovi rozkoš, jdoucí daleko i za nejspěšnější sny Julesa Verne. Guild splatil návštěvníkům divadla svůj dluh. R.U.R. je supermelodrama plné akce a myšlenek v poměru, který je na našich jevištích zřídka.“ (in Wechsler, 1992)

Zmíněná americká premiéra *R.U.R.* se uskutečnila 9. října 1922 v New Yorku na scéně Theatre Guild, dramaturgicky zaměřené na módní evropské autory. Inscenace vznikla pod režijním vedením Philipa Moellera na základě překladu Nigela Selvera a Nigela Playfaira.¹⁵ Inscenátoři potlačili symboliku jmen postav

tě 30.3.1922 in Čapek, K.1968:306–308)

- 10 Viz např. Aristoteles, který ve své *Politice* uvažuje o předpokladech konce otroctví: „Dokázal-li by každý nástroj konat svou práci podřizujíc se vůli druhého nástroje nebo předvídajíc jeho vůli (...) mistr by nepotřeboval pomocníka ani pán otroka.“ (Politika, 1253B, 30–1254)
- 11 více viz např. Horáková, J.: 2004a. Rossum's Universal Robots: Továrna utopie. *DISK 8*, červen 2004, Praha : AMU, s. 96–110.
- 12 Etymologie slova robot je zde popsána na základě podkladů, za které vděčí autorka V. Šaurovi ze Slezské univerzity v Opavě.
- 13 Autorem prvního překladu hry *R.U.R.* do angličtiny byli Paul Selver (1923). Tento text však již zahrnuje inscenační úpravy Nigela Playfaira.
- 14 K ohlasu hry *R.U.R.* při jejím premiérovém uvedení v U.S.A. viz studie: (Ambros: 1996)
- 15 „...V Londýně to byl Nigel Playfair, jenž byl tak získán, známý moderní režisér a ředitel divadla, který uchvácen novostí myšlenky provedení Čapkovy hry způsobil, že hra byla přijata a hrána v Theatre Guild v Novém Yorku, nejmělečtějším to divadle v celé Americe, a brzo

a možná i tím vystoupila do popředí dobrodružná zápletka, fungující na principu „černo-bílého“ rozestavení protikladných stran. Americká inscenace tak rozvinula v textu obsaženou melodramatickou, dobrodružnou literaturou inspirovanou fabuli, založenou na střetu zástupců lidí a jejich výtvorů – Robotů, které se jim vzeprou a obrátí se proti nim. Dějovost hry je v souvislosti s jejím inscenováním chápána jako předpoklad spektakulárnosti inscenace, což některé kritiky jak pražské tak i americké premiéry vedlo k označení hry jako „skvělý kýč“¹⁶ nebo „spektakulární melodrama“¹⁷. V každém z těchto kulturních kontextů však tato označení implikovala (a i dnes implikují) jiné hodnotící stanovisko.

Rozdíly v pochopení postav Robotů v evropském a v anglosaském (zejména však americkém) prostředí, jak byly zformulovány již v letech 1921–1924, lze tedy shrnout takto: V evropském kulturním kontextu můžeme mluvit o metaforickém chápání postavy Robota, odkazujícím k člověku a k hrozbě jeho ‚zmechaničtění‘. Robot je potom vnímán jako výraz nebo ztělesnění abstraktních pojmů a tendencí, směřujících k dehumanizaci nebo ‚mechanistické‘ simplifikaci člověka. Robot je tedy obrazným vyjádřením trendu, který byl reflektován řadou myslitelů evropské společnosti začátku 20.století. Na druhé straně koncept Robota, jak byl ustaven v anglosaském kontextu a jak je dnes širokou veřejností obecně přijímán, směřuje naši imaginaci k vědecko-fantastickým představám o univerzálních inteligentních strojích budoucnosti.¹⁸

V této podobě se Robot stal nedílnou součástí žánru vědecké fantastiky (literární i filmové) a je dosud velmi populární zejména v hollywoodské filmové produkci. V obecném povědomí je Robot chápán jako symbol techniky, která se vymkla lidem z rukou a stala se nebezpečnou i svým vlastním tvůrcům. Postava Robota se proměnila z obrazu zmechanizovaného, simplifikovaného člověka spíše v antropomorfní stroj a vynález ‚šiléného vědce‘.¹⁹

nato též provedena známým režisérem Basilem Deanem v Court Theatre v Londýně. Obě tato divadla založila světovou slávu R.U.R. a jména Čapek v cizině.“ (Khol in Čapek, 1966:140)
Londýnská premiéra se konala 24.4.1923 v St.Martin’s Theatre.

16 Viz např. „*Naprostý odklon od naivní, ale ryzí tradice tylovské a jiráskovské, ale skvělý kýč...*“ Arnošt Dvořák, Rudé právo 27.1. 1921 in Čapek, 1966:122.

17 Viz recenze newyorské premiéry uvedené in (Wechsler, 1992:109–125)

18 Je však příznačně paradoxním historickým faktem, že první scénická prezentace robota jako humanoidního (elektro)mechanického stroje (vlastně plechového panáka) se neobjevila v USA, ale v Paříži, v centru experimentů modernistických uměleckých avantgardních hnutí, kde byla premiérově představena 26. března 1924, v Comédie de Champs Elysées v režijním nastudování a scénické úpravě Theodora Komisarjewskeho.

19 Viz např. robotka Futura vyrobená ‚šiléným vědcem‘ Rotwangem ve slavné filmu Fritze Langa: Metropolis (1927)

Robot podle Asimova

Výše zmíněným interpretačním posunem lze vysvětlit i názor Isaaca Asimova (autora slova robotika a slavných tří zákonů robotiky) na Čapkovu hru, když ji označuje ve svých *Robotích letopisech* (Asimov, 1995) jako kulminační moment staré (zastaralé) historie umělého člověka a zápletku hry vnímá jako posílení tzv. „frankensteinského komplexu“, který se tradičně odehrává spíše v privátní sféře mezi pánem a jeho umělým sluhou. Čapek podle Asimova tento konflikt přenáší z privátní do společenské (až globální) sféry a vyhocuje jej jako konflikt lidstva a Robotů (umělých bytostí), prezentovaných jako stroje s nad/ne-lidskou silou, snažící se zničit celé lidstvo.

V této podobě se námět Čapkovy hry objevuje v řadě vědecko-fantastických povídek, vznikajících zejména na americkém kontinentu v raném období vědecko-fantastické literatury, v tzv. „Zlatém věku science-fiction“ (ve 40.–50. letech 20. století). V této době vychází řada povídek nejrůznější kvality a úrovně, které rozvíjejí námět střetu lidské civilizace s technikou budoucnosti, v tzv. Pulp-magazines. Robot je v těchto vyprávěních již zcela zbaven svého metaforického vztahu k člověku a stává se strojem s humanoidními vnějšími rysy, případně symbolem techniky budoucnosti. Asimov se proslavil povídkami, které svou zápletkou s touto produkcí polemizují.²⁰ Odmítá představu *roboty* jako strach nahánějící stvůry. Pro Asimova není *robot* obecným symbolem techniky budoucnosti, ale konkrétním typem stroje, který definoval rovností *robot = stroj + počítač*. Pojmenoval tak jednu z mnoha podob, i když velmi vlivnou podobu, *roboty*. V každém případě znamená toto pojetí *roboty* jakési ‚usmíření s roboty‘ a tendenci zbavit vztah člověka ke stroji (technice) negativních emotivních postojů a předsudků, vyplývajících z mytizace stroje. Asimovem neutralizovaný koncept *roboty*, definovaný jako věc-nástroj, a prezentovaný jako běžná součást každodenního života budoucnosti, však rozevívá (v době vzniku jeho prvních povídek) dost zúžené pole možných situací a vztahů mezi člověkem a strojem.

Roboty v umění

Robot je na jedné straně jakoby archaickou a již překonanou metaforou, ale současně i velmi soudobým produktem nejvyspělejších oblastí vědy a techniky. Umělci v oblasti robotického umění již od 60.let minulého století zpřítomňují a reflektují celou bohatou kulturní tradici těchto umělých bytostí vzniklých k obrazu člověka, která je nedílnou součástí kulturní historie lidstva a současně narušují naše zažitě představy o strojích, zpochybňují stereotypy našeho chápání

²⁰ Viz např. jeho povídky *Robbie* (1939–40) nebo *Runaround* (1942), ve které poprvé použil slovo *robotika* a představil své tři zákony robotiky. Obě jsou součástí proslulé sbírky *I, Robot*. (1950 Gnome Press)

robotů a tematizují náš komplikovaný vztah k nim, obvykle s pomocí využití nejmodernější technologie a poznatků současné vědy.

Historie *roboty* ve 20.století se nepsala jen v oblasti populární kultury, ale i ve vědeckých laboratořích a v oblasti umění. Robotické umění se rozvíjí v souvislosti s rozvojem robotiky a oborů umělé inteligence (Artificial Intelligence) a umělý život (Artificial Life), které se vyvinuly z předpokladů nastolených kybernetikou.²¹ Umělci v oblasti robotického umění se inspirojí konkrétními výsledky vědců a techniků, kteří ve své práci směřují k vytvoření takových systémů, jejichž chování by napodobilo chování lidské (v případě pokročilé robotiky a umělé inteligence) nebo chování živých organismů (v případě pokročilé robotiky v kombinaci s umělým životem).

Koncept *roboty*, spolu s novými technologiemi, které umožňují vytvářet neobvyklé interaktivní komunikační scénáře ve fyzickém nebo virtuálním, popřípadě telematickém prostoru, se zde spojuje s novou estetickou dimenzí, upřednostňující modelování chování (umělec vytváří nejen formu, ale i akce a reakce roboty vzhledem k vnějším nebo vnitřním stimulům) před vytvářením statických objektů.

Jak píše Tomas (1995 : 27): „*zrcadlení lidského těla v kybernetickém automatu není již založeno na konvenčních mimikrách, jako v případě androidů a jejich vnitřních částí, ale spíše na všeobecné akceptaci podobnosti mezi kontrolními mechanismy a komunikační organizací strojových systémů a živých organismů.*“

Za určující pro vývoj robotického umění, pak můžeme považovat princip upřednostňování chování před formou a s tím související odpoutání se od antropomorfních forem ve prospěch simulace chování a jednání. Tato tendence vede v důsledku k tomu, že objekt je nahrazován systémem.

Historii robotického umění píše i Jack Burnham, jeden z proponentů využití aktuálních poznatků vědy a techniky v umělecké tvorbě, ve své knize *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century* (1967). Burnham v ní přehodnotil vývoj figurativního sochařství s ohledem na mechanistické automaty 18.století na jedné straně a robotické skulptury (které nazývá uměním kyborgů) na straně druhé. V závěru potom dochází k radikálnímu a ve své době vizionářskému tvrzení, že: „*Najednou historie umění přirozeně asimiluje i historii tvoření života a také evoluci stroje*“ (Burnham, 1967).

Burnhamův přístup k historii robotického umění vychází z jeho postoje sochaře, který mu dovolil využít vnímavost ke kategoriím prostorovosti, tělesnosti a složitosti sémiotiky materiálů a médií v jejich limitní podobě, tak jak se manifestovaly v tvorbě neo-avantgardních umělců, aktivně integrujících do svých děl i chování návštěvníka v čase. Burnham rovněž reflektuje směřování umělecké tvorby druhé poloviny 20.století k dematerializaci uměleckého díla a významnou měrou je propojuje s poznatky kybernetiky, které rezonovaly s tendencemi

²¹ „Termín kybernetika odvozený z řeckého „kybernetes“ („kormidelník“), použil Norbert Wiener (1948), jako označení pro vědu „o řízení a komunikaci živočichů a strojů“. Během doby, se jeho význam podstatně rozšířil, a zatímco mnoho jeho významů přetrvává, kybernetika je věda o abstraktních principech organizace komplexních systémů.“ (Ralston, Reilly, Hemmendinger, 2000:470) .

v umění 60.let 20.století do té míry, že daly vzniknout tzv. *kybernetickému mění*, zahrnujícímu široké spektrum uměleckých aktivit, mezi které patří i robotické umění.²²

Robot – člověk před zrcadlem

Koncept *robota*, ustavený Karlem Čapkem, můžeme chápat jako artikulaci stavu humanity v té fázi jejího vývoje, ve které se vynořila na vrcholu moderní doby, soustředěně na fyzický výkon strojů a na racionalitu lidské bytosti, a současně jako nástroj zpochybnění této konstrukce a výraz potřeby znovu definovat (v návaznosti na modernou odmítané historické reminiscence) co je to člověk a co jej jako člověka určuje. Jde tedy o (znovu)formulování obrazu člověka ve vztahu ke stroji, jak se tomu dělo od nepaměti.

Vztah člověk-stroj v této podobě (a době) charakterizuje Jean Baudrillard jako zrcadlení (v protikladu k fázi videa, spojené s kybernetickým pojetím vztahu člověka a stroje spojených ve smyčce zpětné vazby, kterou Baudrillard přirovnává k videu). (Baudrillard, 1995) Jestliže tedy Robot je zrcadlovým obrazem člověka, uvědomme si, co nám sděluje Karel Čapek v *R.U.R.* prostřednictvím jedné z replik postavy Domina: „*Nic není člověku více cizí, než jeho vlastní obraz*“. Nepřekročitelná hranice mezi člověkem a jeho zrcadlovým obrazem je vyjádřena pomlčkou ve spojení člověk-stroj. Právě toto uznání a neproblematizování oddělenosti – distance těchto dvou konceptů – dovolilo vzniknout metafoře Robota. Co však odlišuje Čapkovy Roboty od jiných dvojníků člověka (jako je třeba i Karlem Čapkem zmiňovaný Golem ze známé pražské legendy), je skutečnost, že jde nikoliv o bytost jedinečnou, ale že se jedná o zmnožený, sériový, průmyslově vyráběný obraz člověka. „*R.U.R. je vlastně převod pověsti o Golemovi v moderní formu. To mně ovšem napadlo teprve, když kus byl hotov. „U čerta, to je vlastně přece Golem,“ řekl jsem si, „Robot je Golem, provedený v masové tovární výrobě*“ píše Karel Čapek.(Čapek, 1968:303) Robot jako obraz člověka svým sériovým zmnožením ztrácí na jedné straně svou jedinečnost – což je pro dobový obraz člověka příznačné – na druhé straně se však stává složitějším komplexem zrcadlových odrazů, který dovoluje uvidět to, co je jedinému zrcadlu neviditelné. Snad právě série *robotů*, která nás, diváky, vtáhne do svého zrcadlového bludiště, si ponechává jistou magičnost všech umělých bytostí vytvořených

²² Kybernetické umění, se objevuje přibližně v 50. až 60.letech 20.století. V této době našla experimentální umělecká tvorba adekvátní pojmový aparát ve všeobecně známých premisách kybernetiky, vycházejících z teze, že o chování živých organismů a strojů můžeme mluvit v analogiích a že smyčka zpětné vazby je rozhodujícím kontrolním mechanismem. Umělci nejvíce oceňovali na kybernetice pojmový aparát, systematicky artikulující vztahy a procesy (skrze smyčku, zpětnou vazbu, uzavřené či otevřené obvody) zahrnující umělce, umělecké dílo, diváky i prostředí, tedy přesně ty kategorie, které se staly v umění 60. let dominantními. Právě díky atmosféře v umění po 2. světové válce, ve které můžeme zřetelně vysledovat důraz na proces, systém, prostředí a spoluúčast diváků, se mohla kybernetika stát určitým teoretickým modelem umění 2. poloviny 20. století.

k obrazu člověka. Tento výklad má oporu i ve stavbě dramatu, která rozehrává tradiční komediální zápletku založenou na znejistění a záměně, v tomto případě záměně lidí a jejich strojových obrazů. (více viz Horáková : 2004b)

Od robota ke kyborgovi

Od doby, kdy Karel Čapek představil veřejnosti svou hru, můžeme vysledovat nesporný posun ve vnímání Robota (*robota*) od nepřátelské hrubé síly stroje, která se vymkla kontrole tvůrce, přes obraz přátelského sluhy a pomocníka až k posunu ve vnímání konceptuální hranice mezi lidmi a umělými konstrukty podobnými člověku, ztělesněnému metaforou kyberneticko-biologického, anorganicko-organického hybridu, podobou *kyborga*.

Neologismus „kyborg“ (odvozený z kybernetický organismus) použili Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline v roce 1960, aby popsali nový typ organismu, fungujícího jako „*sebe-regulující systém člověk-stroj*“. (Clynes, Kline, 1960) Předmětem jejich výzkumu bylo propojení lidského organismu a strojového systému, který bude fungovat jako „*exogenně rozšířený organizační komplex nevědomě fungující jako integrovaný homeostatický systém*“. (Clynes, Kline, 1960:27).

Je obecně známé, že Clinesův a Klinův kyborg vznikl jako pojmenování cíle výzkumu možností dokonalého vyladění lidského organismu na změněné nebo extrémní vnější prostředí v rámci vesmírného programu Spojených států amerických. V následujících letech získal kyborg jistou ustálenou podobu, zformovanou v oblasti populární filmové kultury, zobrazující kyborga v různých podobách – od čistě strojových militaristických systémů až po geneticky upravené simulace člověka (viz filmy *Terminátor* (1984, 1991) nebo *Blade Runner* (1982)). V polemice s populárním obrazem kyborga vznikl i jiný vlivný koncept kyborga, který zformulovala na akademické půdě, socialistická feministka Donna Harawayová. (Haraway, 1991) Její kyborg je konstruktem vycházejícím ze snahy překročit hranice tradičních binárních opozic zakódovaných v jazyce, jako je protiklad člověk vs. zvíře, nebo člověk-zvíře vs. stroj, tělesné vs. ne-tělesné, či protiklady spojené s tradičními rodovými stereotypy. Pohyb napříč kategoriemi strukturujícími naše chápání světa představuje současně strategické vykročení mimo omezení antropocentrismu, jenž stvořil i militantní a maskuliní představu kyborga.

Jestliže jsme označili Robota jako ztělesnění stavu humanity na začátku 20.století, potom obraz kyborga znamená novou definici člověka a lidského těla vzhledem k nejnovějším technologiím druhé poloviny 20.století. Haylesová (Hayles 1999) spojuje obecné přijetí konceptu kyborga, jako výrazu či metafory současného stavu humanity, s nástupem posthumanismu. Kyborga si však nepředstavuje jako člověka s připevněnými technickými protézami. Posun od humanismu k posthumanismu naznačuje jako proces, ke kterému došlo, když se dostačujícím pojmenováním konceptu člověka stala kybernetická či informa-

tická definice, jenž se na člověka dívá jako na informace zpracovávající systém s vlastnostmi v podstatě podobnými jiným druhům výpočetních systémům, zejména inteligentním počítačům.

Můžeme tedy konstatovat, že Robot, který byl pojmenováním situace člověka moderní společnosti začátku 20. století, byl na konci téhož století postupně vytlačován kyborgem v různých jeho interpretačních podobách. Obraz kyborga má stejně univerzální povahu jako dříve obraz Robota – a stejně jako on má schopnost vztáhnout se k obecné zkušenosti člověka v současné, informační, či postmoderní společnosti. Tato transformace Robota v kyborga je výrazem znemožnění dualistického chápání vztahu člověka a stroje na konci 20. a začátku 21. století, v době, kdy symbióza člověka a stroje je již natolik těsná, že můžeme konstatovat společnost kyborgů jako skutečnost, jak to činí již zmíněná Katherine Haylesová ve své známé monografii *How We Became Posthuman*. (Hayles, 1999)

Spolu s tím, jak jsme prošli od doby moderní do éry postmoderní a od humanismu k posthumanismu, došlo i v rovině uvažování vztahu člověka a stroje k posunu od metafory Robota, dominující začátku století, směrem k metafoře kyborga. Jestliže Robot je produktem vrcholné fáze moderní doby, identifikující člověka s jeho rozumem („Rossumem“) a s intelektuálními schopnostmi (umožňujícími lidstvu ovládnout a podmanit si své okolí prostřednictvím (ná)strojů, které si vytváří),²³ potom metafora kyborga poukazuje spíše k uvažování odmítajícímu antropocentrický postoj humanismu a stává se výrazem posthumanistického myšlení. Právě posthumanismus či ‚věk kyborga‘ učinil možným, aby se *robot* – ve smyslu autonomního mechanismu – mohl stát, díky změnám v našem myšlení, autonomní bytostí, která už zdaleka není pouhým zrcadlem či dvojníkem (svého stvořitele), ale emancipuje se jako nezávislé stvoření (nebo alespoň jako partner ve společné práci).

Ze zpětného pohledu na to, co jsme v tomto článku napsali, můžeme tedy konstatovat, že Čapkův Robot prokázal a stále prokazuje schopnost zahrnout v sobě celou škálu vztahů, vyjádřitelných spojením člověk-stroj. Čapkův Robot dnes může symbolizovat stroje budoucnosti – v terminologii Jozefa Kelemena *postmoderní stroje*, které se postupně emancipují, stávají se postupně místo našich sluhů našimi spolupracovníky²⁴ – a techniku doby *posthumanismu* – kdy autonomní, inteligentní, emocionální stroje již nechápeme jako alter-ega nás, jejich tvůrců, nebo jako naše zrcadlové obrazy, ale jako stvoření²⁵ jejichž mechanickou/strojovou jinakost se učíme respektovat. Vedle narušování tradičních stereotypů v chápání stroje či *robota*, je to právě téma *jiného* a naše schopnost či neschop-

²³ Robot se v této době stává výrazem vyspělé techniky, ale zrcadlí v sobě i dobový obraz člověka-stroje, ve smyslu člověka redukováného na objekt reagující na své okolí . viz obraz člověka u futuristů či v inscenacích Bauhausu. Ale i teorie optimálního využití lidské energie v pracovním výkonu jako jsou fordismus a taylorismus.

²⁴ Viz jeho knihu *Postmoderní stroj* (Bratislava: F. R. & G., 1998).

²⁵ Jako děti našich myslí, jak je nazval Hans Moravec ve své knize *Mind Children*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990).

nost přijetí *jiného* v jeho *jinakosti*, jenž se často stává námětem realizovaným v podobě různých robotických skulptur, instalací či environmentů v rámci robotického umění.

Šíři rozpětí Čapkovy metafory Robota dokládá její schopnost rezonovat v různých kulturních kontextech. Dnes již k odpovědi na otázku „Co je Robot?“ nestačí jeho zasazení do jediného kontextu. Nejpravdivější odpověď se vyjevuje právě v průsečíku různých kulturních kontextů.

Seznam literatury:

- (kol.) *Akademickém slovníku cizích slov*, 2000. Praha : Academia.
- AMBROS, V. 1996. Jak si v Americe osvojili Čapka aneb ze života hmyzu a robotů v Americe. *Divadelní revue*, 1996, č. 4, s.19–23.
- ARISTOTELES. 1998. *Politika*, Praha.
- ASIMOV, I. 1995. Roboti letopisy. In *Sbohem Země*. Plzeň : Mustang.
- BAUDRILLARD, J. 1995. Svět videa a fraktálový subjekt. *Svět a divadlo* 1995, č. 2.
- BURNHAM, J. 1967. *Beyond the Modern Sculpture, the effects of science and technology on the sculpture of this century*. New York: Georg Braziller.
- CLYNES, MANFRED E. – KLINE, NATHAN S. 1960. Cyborgs and Space. *Astronautics*, September: 26–27, 74–76.
- COTTON, B., OLIVER, R. 1994. *The Cyberspace Lexicon, An Illustrated Dictionary of terms from multimedia to virtual reality*. Londýn: Phaidon Press Limited.
- ČAPEK, K. 1968. *Divadelníkem proti své vůli*. Praha: Československý spisovatel.
- _____. 1966. *R.U.R. Rossum's Universal Robots*. Halík, M. (ed.) Praha: Orbis.
- _____. 1992. *Dramata*. Praha: Československý spisovatel.
- ČAPEK, K.; ČAPEK, J. 1957. *Krakonošova zahrada. Zářivé hlubiny a jiné prózy. Juvenilie*. Praha: Československý spisovatel.
- ČERNÝ, F. 2000. *Premiéry bratří Čapků*. Praha: Hynek.
- ECO, U. O zrcadlech. In *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha : Mladá fronta, 2002. s.13 – 50.
- HARAWAY, D. 1991. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York; Routledge, p.149–181.
- HARKINS, W.E. 1962. *Karel Čapek*. New York, Londýn: Columbia University Press.
- HAYLES, K. N. 1999. *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- HORÁKOVÁ, J.: 2004a. Rossum's Universal Robots: Továrna utopie. *DISK 8*, červen 2004, Praha : AMU, s. 96–110.
- HORÁKOVÁ, J. 2004b. RUR-komedie o robotech. *Disk 10*, prosinec 2004, Praha : AMU, s.71–86.
- KELEMEN, J. 1998. *Postmoderní stroj*. Bratislava: F. R. & G.
- MORAVEC, H. 1990 *Mind Children*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- NEFF, O.; OLŠA, J., jr. 1995. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: H&H.
- Oxford English Dictionary. The Compact Edition*, vol. II. Oxford University Press, USA, 1971, s. 4052.
- SHANKEN, E. A. 2000. Cybernetics and Art: Cultural Convergence in the 1960s. Henderson, Linda Dalrymple – Clarke, Bruce (Eds.) *From Energy to Information*. Palo Alto: Stanford University Press, 2000. Dostupné na World Wide Web: <http://www.artextra.com//CyberArtExc.html> (revize: 24.1.2007)

- SCHOLES, R., RABKIN, E.S. 1977. *Science fiction : History-Science-Visison*. New York: Oxford University Press.
- ŠAFARÍK, J. 1991. *Člověk ve věku stroje*, Brno: Atlantis.
- RALSTON, A., REILLY, E.D., HEMMENDINGER, D. (eds.) (2000) *Encyclopedia of Computer Science*. Bristol: Nature Publishing Group.
- WECHSLER, R. 1992. Karel Čapek in America. In MAKIN, Michael, TOMAN, Jindřich (ed.). *On Karel Čapek*. Michigan: Michigan Slavic Publications 1992. A Michigan Slavic Materials, no 34.
- WHITELOW, M. 2004. *Metacreation – Art and Artificial Life*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

RESUMÉ:

The article is written in an occasion of 85th anniversary of the first stage production of a play *R.U.R.-Rossum's Universal Robots* (1920/21) by Karel Čapek in which a word (and a character of) *Robot* was presented to the public for the first time.

In the contribution we deal with significant alterations and metamorphoses of both Robot character and the concept of *robot* that has taken part during the 20th century. We will move across different cultural fields: sphere of artistic production, popular culture, hard sciences and engineering. This way, we would like to highlight an unusual vitality of *robot* concept as it was articulated by Karel Čapek in his play, as well as its ability to function in different cultural contexts. We assume that in nowadays, to answer question "What is it *robot*?" we have to recognize meanings of *robot* in different cultural contexts. The answer might then emerge in an intersection of *robot* understandings in different cultural contexts.